

Anexos de la Tesis

1-Diseño de Consentimientos y Formatos:

1.1. Consentimiento de entrevista inicial:

EL CARMEN DE VIBORAL ANTIOQUIA, MAYO DE 2020.

**CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTA CON ESTUDIANTES
DEL COLEGIO MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ DE LOS GRADOS
DÈCIMO Y UNDÈCIMO.**

OBJETIVO: Consultar a los ESTUDIANTES de los grados décimo y undécimo de la Institución en estudio, su disponibilidad para participar en la entrevista de cierre del proyecto investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf”, realizado por el docente investigador Haidiver Arbeláez Vélez, quien adelanta sus estudios formativos de Posgrado en la Universidad de Antioquia.

FINALIDAD: Fortalecer el proceso investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf” y los procesos formativos de la Institución Educativa en Estudio.

JUSTIFICACIÓN: El trabajo investigativo se pretende llevar a cabo con los estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, donde por medio del uso de la herramienta Scratch y el Trabajo Colaborativo entre los educandos de dichos grados, se fortalezcan los procesos formativos de la Institución en lo que refiere a la implementación de las nuevas tecnologías en los modelos de enseñanza- aprendizaje del tercer septenio.

Esta investigación no pretende cambiar los procesos formativos Institucionales, por el contrario busca potenciarlos mucho más, por lo cual se acude a estos grados, quienes ya pueden hacer uso de los dispositivos digitales desde los parámetros del Plan de Estudios de la Pedagogía Waldorf, planteado por Tobías Ritcher (2000) y sobre el cual se desenvuelve el quehacer formativo Institucional. Además de esto, se respalda en las exigencias

ministeriales y parámetros referentes a la importancia de la alfabetización digital dentro de la Sociedad Contemporánea.

La presente entrevista, pretende recoger las perspectivas, sugerencias, aportes y demás testimonios que pueden llegar a brindar los estudiantes de los grados décimo y undécimo al finalizar el proceso investigativo del cual hicieron parte, para con esto complementar y aportar no solo a la investigación, sino al mejoramiento de los procesos del proyecto, los cuales pueden servir de base, para que en el futuro se implementen los medios tecnológicos dentro de los procesos formativos de los estudiantes con mucha más propiedad y parámetros de enseñanza- aprendizaje, mucho más sólidos, firmes y definidos.

CONSENTIMIENTO:

Apreciado (a) estudiante, tenga un cordial saludo.

Me dirijo a usted, extendiendo la invitación, para que en calidad de estudiante y participante del proyecto de investigación “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf”, autorice para que el docente investigador que lleva a cabo este proceso, pueda realizarle una entrevista de cierre de proyecto y trabajo de campo. Con esto, se busca dar mayor fuerza a la investigación y tener presente las diversas perspectivas que ustedes como participantes de la investigación, sintieron a lo largo de esta.

Sus testimonios y aportes, reflejados en las respuestas a las preguntas son de gran importancia para este proceso, puesto que nutren muchísimo el proyecto y las finalidades que se tienen propuesto con este, como lo es, respaldar el quehacer académico del colegio

De poder seguir apoyando no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, lo (a) invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía, su acompañamiento y participación en la realización de la presente entrevista. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo “no”, y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes sin muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo _____ identificado con documento de identidad #: _____, expedida en el municipio de _____, y en calidad de estudiante del grado _____ de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, **SI autorizo y deseo hacer parte del proceso de realización de la entrevista _____ (Marcar con un X), NO autorizo y no deseo hacer parte del proceso de realización de la entrevista _____**, llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez, y con la cual se cierra el trabajo de campo del proyecto investigativo, realizado por este.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Firma del Docente de Estudiante

Documento de identidad

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

Firma del Docente Investigador

c.c

Firma del Rector

c.c

Espacio para Comentarios:

1.2. Consentimiento de estudiantes:

EL CARMEN DE VIBORAL ANTIOQUIA, FEBRERO DE 2020.

**CONSENTIMIENTO INFORMADO ESTUDIANTES GRADOS DÉCIMO Y
UNDÉCIMO DEL COLEGIO MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.**

OBJETIVO: Consultar a los estudiantes de los grados décimo y undécimo, su disponibilidad para participar en el proyecto investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf”, realizado por el docente investigador Haidiver Arbeláez Vélez, quien adelanta sus estudios formativos de Posgrado en la Universidad de Antioquia, dando la oportunidad y permitiendo que este, lleve a cabo el trabajo de campo investigativo junto a ellos.

FINALIDAD: Fortalecer el proceso investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf” y los procesos formativos de la Institución Educativa en Estudio.

JUSTIFICACIÓN: El trabajo investigativo se pretende llevar a cabo con los estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, donde por medio del uso de la herramienta Scratch y el Trabajo Colaborativo entre los educandos de dichos grados, se fortalezcan los procesos formativos de la Institución en lo que refiere a la implementación de las nuevas tecnologías en los modelos de enseñanza- aprendizaje del tercer septenio.

Esta investigación no pretende cambiar los procesos formativos Institucionales, por el contrario busca potenciarlos mucho más, por lo cual se acude a estos grados, quienes ya pueden hacer uso de los dispositivos digitales desde los parámetros del Plan de Estudios de la Pedagogía Waldorf, planteado por Tobías Ritcher (2000) y sobre el cual se desenvuelve el quehacer formativo Institucional. Además de esto, se respalda en las exigencias ministeriales y parámetros referentes a la importancia de la alfabetización digital dentro de la Sociedad Contemporánea.

CONSENTIMIENTO:

Apreciados estudiantes de los grados décimo y undécimo, tengan un cordial saludo.

Me dirijo a ustedes, extendiendo la invitación, para que en calidad de estudiantes de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, participen y hagan parte del proceso investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf”, como educandos pertenecientes al tercer septenio, fase evolutiva en la cual, según los parámetros pedagógicos ya pueden hacer uso de las nuevas tecnologías dentro de los procesos formativos.

Por medio de esta propuesta investigativa, se busca potenciar mucho más los procesos formativos Institucionales mediados por TIC, por lo cual se llevará a cabo como proceso de campo, una estrategia didáctica apoyada en el Trabajo Colaborativo desde el uso del programa Scratch, donde a partir de un módulo de trabajo en el cual se transversalizan algunos de los contenidos de las áreas mencionadas, se busca que potencien sus aprendizajes y fortalezcan el manejo de las nuevas tecnologías.

Para esto, sería indispensable contar con su gran colaboración dentro del proceso de campo, por medio del diálogo, disponibilidad y autorización de participación dentro del proyecto investigativo.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, además de potenciar mucho más sus aprendizajes, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y documento de identidad, el acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo “no”, y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes sin muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo _____ con documento de identidad #: _____, expedida en el municipio de _____, y en calidad de estudiante del grado _____, **SI autorizo para hacer parte del proceso investigativo** _____ **(Marcar con un X), NO autorizo para hacer parte del proceso investigativo** _____, llevado a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Firma del Estudiante

Firma del Docente Investigador.

Documento de identidad

c.c

Firma de la Asesora de Investigación

Firma del Rector

c.c

c.c

Espacio para Comentarios:

1.3.Consentimiento de imágenes estudiantes:

EL CARMEN DE VIBORAL ANTIOQUIA, FEBRERO DE 2020.

**CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EL MANEJO DE IMÀGENES Y
VIDEOS CON LOS ESTUDIANTES DEL GRADO DÈCIMO Y UNDÈCIMO DEL
COLEGIO MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.**

OBJETIVO: Consultar a los estudiantes y padres de familia de los grados décimo y undécimo, su disponibilidad para participar en el proyecto investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf”, realizado por el docente investigador Haidiver Arbeláez Vélez, quien adelanta sus estudios formativos de Posgrado en la Universidad de Antioquia, dando la oportunidad y permitiendo que este, lleve a cabo el trabajo de campo investigativo junto a ellos.

Consultar la disponibilidad de cada uno de los estudiantes, al momento de tomar fotos y hacer grabaciones, para que su imagen pueda hacer parte de estos y del proyecto investigativo en sí, como forma de recolección de evidencias por parte del docente investigador.

FINALIDAD: Fortalecer el proceso investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf” y los procesos formativos de la Institución Educativa en Estudio.

CONSENTIMIENTO:

Apreciados estudiantes y padres de familia de los grados décimo y undécimo, tengan un cordial saludo.

Me dirijo a ustedes, extendiendo la invitación, para que en calidad de estudiantes y acudientes de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, permitan junto a su participación dentro del proceso investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf”, **autorizar el manejo de fotos y videos** dentro del proyecto, teniendo presente que la imagen de cada educando, aparecerá dentro de este proceso y será de gran importancia para la recolección de evidencias por parte del docente investigador.

Se convierte en algo de suma importancia, poder contar con su gran colaboración en esta parte de la investigación. Frente a esto, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y documento de identidad, el acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo “no”, y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo _____ con documento de identidad #: _____, expedida en el municipio de _____, y en calidad de estudiante del grado _____, **SI autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos _____ (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos _____**, en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Yo _____ con documento de identidad #: _____, expedida en el municipio de _____, y en calidad de acudiente del estudiante _____ del grado _____, **SI autorizo que la mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos _____ (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos _____**, en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Firma del Estudiante

Firma del Acudiente.

Documento de identidad

c.c

Firma del Docente Investigador

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

c.c

Firma del Rector

c.c

Espacio para Comentarios:

1.4.Consentimiento imágenes rector:

EL CARMEN DE VIBORAL ANTIOQUIA, FEBRERO DE 2020.

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EL MANEJO DE IMÁGENES Y VIDEOS CON LOS ESTUDIANTES DEL GRADO DÉCIMO Y UNDÈCIMO DEL COLEGIO MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ Y DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.

OBJETIVO: Consultar al rector de la Institución, su disponibilidad para participar en el proyecto investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf”, realizado por el docente investigador Haidiver Arbeláez Vélez, quien adelanta sus estudios formativos de Posgrado en la Universidad de Antioquia, dando la oportunidad y permitiendo que este, lleve a cabo el trabajo de campo investigativo en el marco de la Institución Educativa.

Consultar la disponibilidad por parte de rectoría, al momento de tomar fotos y hacer grabaciones, para que la imagen de la Institución junto a la de los educandos, hagan parte del proyecto investigativo, como forma de recolección de evidencias por parte del docente investigador.

FINALIDAD: Fortalecer el proceso investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf” y los procesos formativos de la Institución Educativa en Estudio.

CONSENTIMIENTO:

Apreciado rector de la IEMRAR, tengan un cordial saludo.

Me dirijo a usted, extendiendo la invitación, para que en calidad de Rector de la Institución, permita junto a su participación dentro del proceso investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf”, **autorizar el manejo de fotos y videos** dentro del proyecto, teniendo presente que la imagen de cada educando de estos grados y de la Institución, aparecerá dentro de este proceso y será de gran importancia para la recolección de evidencias por parte del docente investigador.

Se convierte en algo de suma importancia, poder contar con su gran colaboración en esta parte de la investigación. Frente a esto, lo invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y documento de identidad, el acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo “no”, y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes sin muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo _____ con documento de identidad #: _____, expedida en el municipio de _____, y en calidad de rector de la IEMARAR _____, **SI autorizo para que la Institución y los estudiantes de los grados décimo y undécimo hagan parte del proyecto, por medio de imágenes y videos_____ (Marcar con un X), NO autorizo para que la Institución y los estudiantes de los grados décimo y undécimo hagan parte del proyecto, por medio de imágenes y videos _____**, en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Firma del Rector

c.c

Firma del Docente Investigador.

c.c

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

Espacio para Comentarios:

1.5.Consentimiento padres de familia:

EL CARMEN DE VIBORAL ANTIOQUIA, FEBRERO DE 2020.

**CONSENTIMIENTO INFORMADO PADRES DE FAMILIA DEL COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.**

OBJETIVO: Consultar a los padres de familia, en calidad de acudientes de los estudiantes y representantes legales de estos, su disponibilidad para participar en el proyecto investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf”, realizado por el docente investigador Haidiver Arbeláez Vélez, quien adelanta sus estudios formativos de Posgrado en la Universidad de Antioquia, dando la oportunidad y permitiendo que este, lleve a cabo el trabajo de campo investigativo con los educandos de los grados décimo y undécimo, siendo los grupos en los que se encuentran sus hijos.

FINALIDAD: Fortalecer el proceso investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf” y los procesos formativos de la Institución Educativa en Estudio.

JUSTIFICACIÓN: El trabajo investigativo se pretende llevar a cabo con los estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, donde por medio del uso de la herramienta Scratch y el Trabajo Colaborativo entre los educandos de dichos grados, se fortalezcan los procesos formativos de la Institución en lo que refiere a la implementación de las nuevas tecnologías en los modelos de enseñanza- aprendizaje del tercer septenio.

Esta investigación no pretende cambiar los procesos formativos Institucionales, por el contrario busca potenciarlos mucho más, por lo cual se acude a estos grados, quienes ya pueden hacer uso de los dispositivos digitales desde los parámetros del Plan de Estudios de la Pedagogía Waldorf, planteado por Tobías Ritcher (2000) y sobre el cual se desenvuelve el quehacer formativo Institucional. Además de esto, se respalda en las exigencias ministeriales y parámetros referentes a la importancia de la alfabetización digital dentro de la Sociedad Contemporánea.

CONSENTIMIENTO:

Apreciados padres de familia, tengan un cordial saludo.

Me dirijo a ustedes, extendiendo la invitación, para que en calidad de acudientes y representantes legales de los estudiantes de los grados décimo y undécimo, de la Institución

Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, permitan participar y hacer parte del proceso investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf” a cada uno de sus hijos, integrantes de dichos grados.

Por medio de esta propuesta investigativa, se busca potenciar mucho más los procesos formativos Institucionales mediados por TIC, por lo cual se llevará a cabo como proceso de campo, una estrategia didáctica apoyada en el Trabajo Colaborativo desde el uso del programa Scratch, donde a partir de un módulo de trabajo en el cual se transversalizan algunos de los contenidos de las áreas mencionadas, se busca que los estudiantes potencien sus aprendizajes y fortalezcan el manejo de las nuevas tecnologías.

Para esto, sería indispensable contar con su gran colaboración dentro del proceso de campo, por medio del diálogo, disponibilidad y autorización de participación de sus hijos dentro del proceso, y potenciación mancomunada de los procesos formativos.

Se busca así, dar mayor fuerza a la investigación y respaldar el quehacer académico del colegio, respecto a uno de los temas más importantes en la esfera educativa de la actualidad, como lo son el manejo de las TIC en los procesos educativos de los niños y jóvenes. Además de esto, la idea es potenciar mucho más, el currículo Institucional, el cual debe irse pensando y actualizando constantemente, según las exigencias del Sistema Educativo en que se encuentra inmerso, las características de la región de la cual hace parte, los contextos (históricos, sociales, económicos, políticos, culturales, etc) que la rodea, los principios y concesos a los que se llegan desde el Círculo de la Haya, entre otros.

Dando garantía de lo mencionado, el mismo Tobías Richter (2000), en su libro “Plan de Estudios de la Pedagogía Waldorf/ Steiner”, el cual sirve como base del actuar educativo Institucional (Como Currículo), lo menciona de la siguiente manera:

Sin embargo, la objeción es interesante. Yo la interpreto del modo siguiente: No, el currículo Waldorf Steiner no necesita ser pensado desde cero. No le hace falta ninguna revisión radical, o desecharlo en su noventa por ciento por estar desfasado. Solo necesita ser revivido y elaborado a otro nivel. (p.11).

Con lo cual queda claro, la importancia de este proceso investigativo, puesto que apunta, al fortalecimiento del contexto educativo Institucional frente al uso de las TIC, al despliegue

de aptitudes por parte de los estudiantes en el terreno de la alfabetización digital, al fortalecimiento de la transversalidad curricular, etc.

Fuera de esto, la investigación ayudara también, a que se replantean varios aspectos pedagógicos, los cuales, se deben revivir y elaborar a otro nivel, como lo menciona Richter (2000), puesto que los estudiantes de la actualidad deben hacerle frente a esa Sociedad del Conocimiento y la Información, la cual no detiene su rumbo y a diario se potencia mucho más, siendo y necesario desde nuestra esfera educativa, empezar a encararla y cerrar esas posibles brechas digitales en las que nos estamos moviendo en nuestro quehacer.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía, el acompañamiento de los estudiantes en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo “no”, y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo _____ con cédula de ciudadanía #: _____, expedida en el municipio de _____, y en calidad de padres de familia, acudiente y representante legal del estudiante _____, del grado _____, **SI autorizo para que mi hijo (a) haga parte del proceso investigativo_____ (Marcar con un X), NO autorizo para que mi hijo (a) haga parte del proceso investigativo_____**, llevado a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Firma del Padre de Familia

c.c

Firma del Docente Investigador.

c.c

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

Firma del Rector

c.c

Espacio para Comentarios:

1.6.Consentimiento para rector:

EL CARMEN DE VIBORAL ANTIOQUIA, FEBRERO DE 2020.

**CONSENTIMIENTO INFORMADO RECTOR DEL COLEGIO MONSEÑOR
RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.**

OBJETIVO: Consultar al rector Institucional, su disponibilidad para participar en el proyecto investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf”, realizado por el docente investigador Haidiver Arbeláez Vélez, miembro del grupo laboral de la Institución y quien adelanta sus estudios formativos de Posgrado en la Universidad de Antioquia, abriendo las puertas de la Institución y permitiendo que este, lleve a cabo el trabajo de campo en la Institución con los educandos de los grados décimo y undécimo y con los docentes de las áreas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales (Biología) y Tecnología e Informática.

FINALIDAD: Fortalecer el proceso investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf” y los procesos formativos de la Institución Educativa en Estudio.

JUSTIFICACIÓN: El trabajo investigativo se pretende llevar a cabo con los estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, donde por medio del uso de la herramienta Scratch y el Trabajo Colaborativo entre los educandos de dichos grados, se fortalezcan los procesos formativos de la Institución en lo que refiere a la implementación de las nuevas tecnologías en los modelos de enseñanza- aprendizaje del tercer septenio.

Esta investigación no pretende cambiar los procesos formativos Institucionales, por el contrario busca potenciarlos mucho más, por lo cual se acude a estos grados, quienes ya pueden hacer uso de los dispositivos digitales desde los parámetros del Plan de Estudios de la Pedagogía Waldorf, planteado por Tobías Ritcher (2000) y sobre el cual se desenvuelve el quehacer formativo Institucional. Además de esto, se respalda en las exigencias ministeriales y parámetros referentes a la importancia de la alfabetización digital dentro de la Sociedad Contemporánea.

CONSENTIMIENTO:

Apreciado (a) rector (a) y colega laboral, tengan un cordial saludo.

Me dirijo a usted, extendiendo la invitación, para que en calidad de rector (a) de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez y especialmente como líder Institucional, participe y haga parte del proceso investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf”. Por medio de esta propuesta investigativa, se busca potenciar mucho más los procesos formativos Institucionales mediados por TIC, por lo cual se llevará a cabo como proceso de campo, una estrategia didáctica apoyada en el Trabajo Colaborativo desde el uso del programa Scratch, donde a partir de un módulo de trabajo en el cual se transversalizan algunos de los contenidos de las áreas mencionadas, se busca que los estudiantes potencien sus aprendizajes y fortalezcan el manejo de las nuevas tecnologías.

Para esto, sería indispensable contar con su gran colaboración dentro del proceso de campo, por medio del diálogo, disponibilidad de espacios y potenciación mancomunada de los procesos formativos.

Se busca así, dar mayor fuerza a la investigación y respaldar el quehacer académico del colegio, respecto a uno de los temas más importantes en la esfera educativa de la actualidad, como lo son el manejo de las TIC en los procesos educativos de los niños y jóvenes. Además de esto, la idea es potenciar mucho más, el currículo Institucional, el cual debe irse pensando y actualizando constantemente, según las exigencias del Sistema Educativo en que se encuentra inmerso, las características de la región de la cual hace parte, los contextos (históricos, sociales, económicos, políticos, culturales, etc) que la rodea, los principios y concesos a los que se llegan desde el Círculo de la Haya, entre otros.

Dando garantía de lo mencionado, el mismo Tobías Richter (2000), en su libro “Plan de Estudios de la Pedagogía Waldorf/ Steiner”, el cual sirve como base del actuar educativo Institucional (Como Currículo), lo menciona de la siguiente manera:

Sin embargo, la objeción es interesante. Yo la interpreto del modo siguiente: No, el currículo Waldorf Steiner no necesita ser pensado desde cero. No le hace falta ninguna revisión radical, o desecharlo en su noventa por ciento por estar desfasado. Solo necesita ser revivido y elaborado a otro nivel. (p.11).

Con lo cual queda claro, la importancia de este proceso investigativo, puesto que apunta, al fortalecimiento del contexto educativo Institucional frente al uso de las TIC, al despliegue de aptitudes por parte de los estudiantes en el terreno de la alfabetización digital, al fortalecimiento de la transversalidad curricular, etc.

Fuera de esto, la investigación ayudara también, a que se replantean varios aspectos pedagógicos, los cuales, se deben revivir y elaborar a otro nivel, como lo menciona Richter (2000), puesto que los estudiantes de la actualidad deben hacerle frente a esa Sociedad del Conocimiento y la Información, la cual no detiene su rumbo y a diario se potencia mucho más, siendo y necesario desde nuestra esfera educativa, empezar a encararla y cerrar esas posibles brechas digitales en las que nos estamos moviendo en nuestro quehacer.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, lo (a) invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía, su acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo “no”, y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes sin muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo _____ con cédula de ciudadanía
#: _____, expedida en el municipio de _____, y en calidad de rector (a) de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, **SI autorizo y que la Institución haga parte del proceso investigativo_____ (Marcar con un X), NO autorizo y no deseo que la Institución haga parte del proceso investigativo_____**, llevado a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Firma del Rector

c.c

Firma del Docente Investigador.

c.c

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

Espacio para Comentarios:

1.7.Consentimiento para padres:

EL CARMEN DE VIBORAL ANTIOQUIA, FEBRERO DE 2020.

**CONSENTIMIENTO INFORMADO DOCENTES DEL COLEGIO MONSEÑOR
RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.**

OBJETIVO: Consultar a los docentes de bachillerato, especialmente a los de las áreas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales (Biología) y Tecnología e Informática de los grados décimo y undécimo de la Institución en estudio, su disponibilidad para participar en el proyecto investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf”, realizado por el docente investigador Haidiver Arbeláez Vélez, miembro del grupo laboral de la Institución y quien adelanta sus estudios formativos de Posgrado en la Universidad de Antioquia.

FINALIDAD: Fortalecer el proceso investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf” y los procesos formativos de la Institución Educativa en Estudio.

JUSTIFICACIÓN: El trabajo investigativo se pretende llevar a cabo con los estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, donde por medio del uso de la herramienta Scratch y el Trabajo Colaborativo entre los educandos de dichos grados, se fortalezcan los procesos formativos de la Institución en lo que refiere a la implementación de las nuevas tecnologías en los modelos de enseñanza- aprendizaje del tercer septenio.

Esta investigación no pretende cambiar los procesos formativos Institucionales, por el contrario busca potenciarlos mucho más, por lo cual se acude a estos grados, quienes ya pueden hacer uso de los dispositivos digitales desde los parámetros del Plan de Estudios de la Pedagogía Waldorf, planteado por Tobías Ritcher (2000) y sobre el cual se desenvuelve el quehacer formativo Institucional. Además de esto, se respalda en las exigencias ministeriales y parámetros referentes a la importancia de la alfabetización digital dentro de la Sociedad Contemporánea.

CONSENTIMIENTO:

Apreciado (a) docente y colega laboral, tengan un cordial saludo.

Me dirijo a usted, extendiendo la invitación, para que en calidad de docentes de bachillerato de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez y especialmente como profesores de los grados décimo y undécimo en las áreas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales (Biología) y Tecnología e informática, participen y hagan parte del proceso investigativo “Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf”. Por medio de esta propuesta investigativa, se busca potenciar mucho más los procesos formativos Institucionales mediados por TIC, por lo cual se llevará a cabo como proceso de campo, una estrategia didáctica apoyada en el Trabajo Colaborativo desde el uso del programa Scratch, donde a partir de un módulo de trabajo en el cual se transversalizan algunos de los contenidos de las áreas mencionadas, se busca que los estudiantes potencien sus aprendizajes y fortalezcan el manejo de las nuevas tecnologías.

Para esto, sería indispensable contar con su gran colaboración dentro del proceso de campo, por medio del diálogo, disponibilidad de espacios y potenciación mancomunado de los procesos formativos.

Se busca así, dar mayor fuerza a la investigación y respaldar el quehacer académico del colegio, respecto a uno de los temas más importantes en la esfera educativa de la actualidad, como lo son el manejo de las TIC en los procesos educativos de los niños y jóvenes. Además de esto, la idea es potenciar mucho más, el currículo Institucional, el cual debe irse pensando y actualizando constantemente, según las exigencias del Sistema Educativo en que se encuentra inmerso, las características de la región de la cual hace parte, los contextos (históricos, sociales, económicos, políticos, culturales, etc) que la rodea, los principios y concesos a los que se llegan desde el Círculo de la Haya, entre otros.

Dando garantía de lo mencionado, el mismo Tobías Richter (2000), en su libro “Plan de Estudios de la Pedagogía Waldorf/ Steiner”, el cual sirve como base del actuar educativo Institucional (Como Currículo), lo menciona de la siguiente manera:

Sin embargo, la objeción es interesante. Yo la interpreto del modo siguiente: No, el currículo Waldorf Steiner no necesita ser pensado desde cero. No le hace falta ninguna revisión radical, o desecharlo en su noventa por ciento por estar desfasado. Solo necesita ser revivido y elaborado a otro nivel. (p.11).

Con lo cual queda claro, la importancia de este proceso investigativo, puesto que apunta, al fortalecimiento del contexto educativo Institucional frente al uso de las TIC, al despliegue de aptitudes por parte de los estudiantes en el terreno de la alfabetización digital, al fortalecimiento de la transversalidad curricular, etc.

Fuera de esto, la investigación ayudara también, a que se replantean varios aspectos pedagógicos, los cuales, se deben revivir y elaborar a otro nivel, como lo menciona Richter (2000), puesto que los estudiantes de la actualidad deben hacerle frente a esa Sociedad del Conocimiento y la Información, la cual no detiene su rumbo y a diario se potencia mucho más, siendo y necesario desde nuestra esfera educativa, empezar a encararla y cerrar esas posibles brechas digitales en las que nos estamos moviendo en nuestro quehacer.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, lo (a) invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía, su acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo “no”, y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes sin muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo _____ con cédula de ciudadanía
#: _____, expedida en el municipio de
_____, y en calidad de docente del área de
_____ del grado _____ de la
Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, **SI autorizo y deseo hacer parte
del proceso investigativo_____ (Marcar con un X), NO autorizo y no deseo hacer**

parte del proceso investigativo_____, llevado a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Firma del Docente de área

c.c

Firma del Docente Investigador

c.c

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

Firma del Rector

c.c

Espacio para Comentarios:

1.8.Formato de asistencia:

| |
|--|
| <p style="text-align: center;"><u>Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:</u></p> <p>Corporación Educativa del Carmen de Viboral- COREDUCAR. NIT:800170807-7 PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992 INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ. Dirección: Calle 27 #30-75 TEL: 543-25-06 y 543- 44- 70 Dirección Web y Correo: coreducuar@une.net.co y www.coreducuar.edu.co</p> |
| <p style="text-align: center;"><u>Proyecto de Investigación Titulado:</u></p> <p>Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.</p> <p style="text-align: center;"><u>Asesora del Proyecto:</u></p> <p>Ángela María Arboleda Posada.</p> <p style="text-align: center;"><u>Proyecto a realizarse con:</u></p> <p>Los estudiantes de los grados décimo y undécimo; y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados.</p> |
| <p style="text-align: center;"><u>Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:</u></p> <p>Docente- Investigador: Haidiver Arbeláez Vélez. Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación. Línea de Investigación: Educación y TIC. Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último). Institución: Universidad de Antioquia. Facultad: Educación. Semestre: 2020- 1.</p> |
| <p style="text-align: center;"><u>Datos del Formato de Asistencia:</u></p> <p>Fecha:</p> <p>Nombre del Encuentro y/o Reunión:</p> <p>Objetivos del Encuentro y/o Reunión:</p> |

COLEGIO MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ
CODIGO DANE 305148000838
EL CARMEN DE VIBORAL, ANTIQUOIA



El Carmen de Viboral, 11 de febrero de 2020

Señores
Maestría en educación
Modalidad virtual línea educación y Tics
Universidad de Antioquia

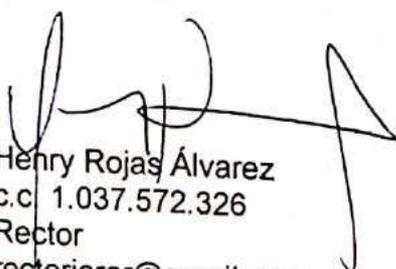
Asunto: Respaldo institucional a proceso de investigación

Cordial saludo

Como representante legal del colegio Monseñor Ramón Arcila Ramirez, manifiesto por medio de la presente carta la disponibilidad que tiene la institución para que le docente investigador Haidiver Arbeláez Vélez, quien labora en el colegio hace 7 años aproximadamente y quien se encuentra realizando su proyecto investigativo en nuestra institución; puede llevar a cabo las diferentes etapas que integran su proyecto así como los diferentes procesos que se incluyen en esta para alcanzar los resultados y objetivos propuestos.

Este respaldo se da siempre y cuando no se atente contra ningún principio o proceso institucional, sino por el contrario busque complementarlo.

Atentamente;



Henry Rojas Álvarez
c.c. 1.037.572.326
Rector
rectoriarar@gmail.com

CALLE 27 30-75 TELEFAX 5432506 - 5434470 - 5434918 E-mail coreduc@une.net.co
www.coreduc.edu.co

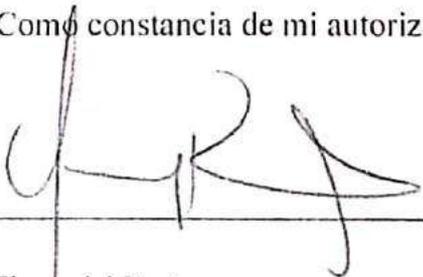
proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes sin muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Henry Alberto Rojas Alvarez con documento de identidad #: 1.037.572.326, expedida en el municipio de Envigado (Antioquia), y en calidad de rector de la IEMARAR _____, SI autorizo para que la Institución y los estudiantes de los grados décimo y undécimo hagan parte del proyecto, por medio de imágenes y videos (Marcar con un X), NO autorizo para que la Institución y los estudiantes de los grados décimo y undécimo hagan parte del proyecto, por medio de imágenes y videos _____, en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.



Firma del Rector
c.c. 1.037.572.326



Firma del Docente Investigador.
c.c. 1.036.397.587

Firma de la Asesora de Investigación
c.c.

COLEGIO MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ
CODIGO DANE 305148000838
EL CARMEN DE VIBORAL, ANTIQUIA



EL CARMEN DE VIBORAL, 3 DE MAYO DE 2019.

Señores:
COMITÉ, JURADOS, ASESORA Y DEMÁS MIEMBROS
Maestría en Educación (Modalidad Virtual- Línea Educación y Tic)
Universidad de Antioquia
Medellín

Asunto: respaldo institucional a proceso de investigación

Cordial saludo:

Como representante legal de la I.E Colegio Monseñor Ramón Arcila Ramírez, manifiesto por medio de la presente carta, la disponibilidad que tiene la Institución para que el docente investigador Haidiver Arbeláez Vélez, quien labora en el colegio hace 6 años aproximadamente, y quien se encuentra realizando su proyecto investigativo en nuestra Institución; pueda llevar a cabo las diversas etapas que integran su investigación y los diferentes procesos que se incluyen en ésta para alcanzar los resultados y objetivos propuestos.

Este respaldo se aprueba, siempre y cuando no se atente contra ningún principio o proceso Institucional, sino por el contrario, se busca que lo complemente.

Este proyecto investigativo se da en un momento donde la Institución asume un proceso de reestructuración administrativa, normativa, de infraestructura, entre otros; por lo cual, será un complemento a la intención Institucional de caminar hacia el currículo práctico que exige el MEN actualmente, así como el proceso de renovación del PEI y Manual de Convivencia, entre otros. Todo lo anterior sin perder de vista los principios antroposóficos que son nuestro fundamento filosófico y los lineamientos de la pedagogía Waldorf que son nuestro marco de actuación pedagógico, metodológico y didáctico.



Gracias por la atención prestada.

Atentamente;

Sandra G.
Sandra Milena Giraldo R.
C.C. 43 714 715
Rectora
rectoriarar@gmail.com



**COLEGIO MONSEÑOR
RAMÓN ARCILA RAMÍREZ**
RECTORIA



otro nivel". (p.11). Con lo cual queda más que clara, la importancia de este proceso investigativo, puesto que apunta, al fortalecimiento del contexto educativo Institucional frente al uso de las TICs, al despliegue de aptitudes por parte de los estudiantes en el terreno de la alfabetización digital, a la capacitación docente para hacerle frente a estas situaciones de la época contemporánea, etc.

Fuera de esto, la investigación ayudará también, a que se replanteen varios aspectos pedagógicos, los cuales, se deben revivir y elaborar a otro nivel, como lo menciona Richter (2000), puesto que los estudiantes de la actualidad deben hacerle frente a esa Sociedad del Conocimiento y la Información, la cual no detiene su rumbo, sino que a diario se potencia mucho más y es necesario desde nuestra esfera educativa, empezar a encararla, y cerrar esas posibles brechas digitales en las que nos estamos moviendo, en nuestro quehacer.

Firma Autora Investigación

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, la invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía.

Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación. A posterioridad, se espera contar también con su colaboración y apoyo, en la medida de lo posible, con algunas entrevistas acerca de estos temas.

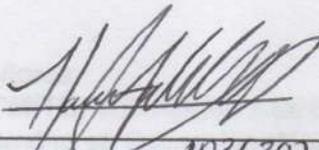
Yo Dandra M. Giraldo R. con cédula de ciudadanía # 40714715, expedida en el municipio de El Carmen de V., y en calidad de rectora de la Institución Educativa

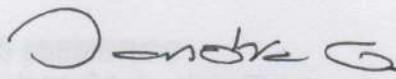
Monseñor Ramón Arcila Ramírez, SI autorizo X (Marcar con un X) NO autorizo _____, para que el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez, lleve a cabo la respectiva entrevista de su trabajo investigativo.

COLEGIO MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ
CODIGO DANE 30514800838
EL CARMEN DE VIBORAL, ANTIQUOIA



Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.


1036397587
Firma Docente Investigador


43714715
Firma Rectora Institución

Acepto aprobar el desarrollo a procesos de investigación

Firma Asesora Investigación

Espacio para Comentarios:

Como representante legal de la I.E Colegio Monseñor Ramón Arcila Ramírez, manifiesto por medio de la presente carta de aceptación que ante la institución para que el docente investigador realizar actividades y/o que opere en el campo para la investigación y que se encuentre realizando su proceso investigativo en nuestra institución, a cargo de los docentes que se encargan de la investigación y la enseñanza de las asignaturas de la institución, que el presente proyecto de investigación es un complemento a la intención institucional de caminar hacia el currículo público que exige el MEN además, así como el proceso de renovación del PEI y Manual de Convivencia, entre otros. Todo lo anterior en primer de vista los principios institucionales que son nuestro fundamento filosófico y los lineamientos de la pedagogía vivencial que son nuestro marco de actuación pedagógico, metodológico y ético.

Por último, si desean dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desean al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación.

Yo Carlo Andres Vega con cédula ó tarjeta de identidad #: 10.34.292.179, expedida en el municipio de Medellin, y en calidad de estudiante de la I.E

Monseñor Ramon Arcila del grado Decimo, Si autorizo (Marcar con un X) NO autorizo , para que el docente Haidiver Arbeláez Vélez, lleve a cabo la entrevista relacionada con su proceso investigativo dentro de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

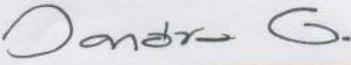
Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.


1034292179

Firma Estudiante


1036397587

Firma Docente Investigador


C.C. 40714715

Firma Rectora Institución

Firma Asesora Investigación

**ENTREVISTA ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO
FRENTE AL PROCESO DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y USO DE LAS TIC
IMPLEMENTADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN ESTUDIO.**

REALIZADA POR: HAIDIVER ARBELÁEZ VÉLEZ.

La siguiente entrevista busca recoger aspectos de las vivencias diarias Institucionales, respecto al manejo que se ha venido teniendo en la Institución, respecto a la utilización de las TICs en el aula y los procesos formativos, a lo largo del tiempo en el ámbito de la alfabetización digital.

La entrevista cuenta con 13 preguntas abiertas, donde se espera que aquel que la responda lo haga a consciencia y expresando lo que verdaderamente considere necesario y deba decir, frente a cada uno de los interrogantes que se hacen en esta. No se solicita el nombre de ninguno de los participantes, ni datos en especial, que los comprometan en algún aspecto, buscando la mayor transparencia y honestidad en cada una de sus respuestas.

1- ¿Cómo ha sido la relación que han tenido con las nuevas tecnologías a lo largo de la vida?

Buena y constante uso el celular y lo consigo a los 11 años hasta ahora usaba el computador

2- ¿Cómo es la relación con los dispositivos electrónicos y digitales en casa y fuera de la Institución (uso permanente, moderado, etc), ¿cuáles son los dispositivos que más usa y con qué finalidad lo hace?

moderado como no tengo celular uso el computador para laboraciones o si estoy jugando juegos play

3- ¿Cómo es la relación que tienen con las tecnologías digitales dentro de la Institución y que piensan acerca de esto?

no tenemos ninguna relación con la tecnología

4- ¿Cómo ven sus padres la relación que tienen ustedes frente a las nuevas tecnologías y que posturas asumen frente a estas?

bien realmente no les importa al menos si no los uso excesivamente

5- ¿Cuáles son los programas y/o aplicaciones a las que más acuden cuando hacen uso de los medios tecnológicos digitales?

Youtube y WhatsApp

6- ¿Qué procesos formativos han recibido a lo largo de los años escolares frente al manejo de los medios tecnológicos o todo ha sido de forma autodidacta?

En mis anteriores colegios usaba mucho la tecnología pero desde que he llegado a este colegio no los uso,

- 7- ¿Han recibido posturas de apoyo o formación frente al manejo de las TIC en la casa o en otros lugares e Instituciones ajenas al contexto educativo Institucional?
SI
- 8- ¿Los han capacitado en algún momento en cuanto a alfabetización digital se refiere, llevándolos a un uso más responsable y consciente de las TICs?
NO
- 9- ¿Sienten que sus docentes están capacitados en TICs, reconocen la importancia de estas para el proceso formativo de ustedes y saben cómo guiarlos en el mundo del ciberespacio? *me son capaces si pero que los enseñen*
- 10- ¿En los procesos formativos de enseñanza- aprendizaje los docentes utilizan los medios tecnológicos, de qué manera lo hacen y tienen finalidades claras con su implementación?
- 11- ¿Se sienten cómodos en la Institución con el manejo que se les dan a las nuevas tecnologías, si, no y por qué?
- 12- ¿Consideran que hay muchas regulaciones Institucionales frente al manejo de las TICs en el colegio, y será que así se asume también en la casa?
- 13- ¿Sienten que la Institución está bien adecuada en cuanto a infraestructura y conectividad a la red se refiere, tanto para estudiantes y docentes, o debe haber mejoras frente a estos asuntos?

Por último, si desean dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desean al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación. A posterioridad, se espera contar también con su colaboración y apoyo, en la medida de lo posible, con algunas entrevistas acerca de estos temas.

Yo Maria Selena Lopez con cédula de ciudadanía # 43746761, expedida en el municipio de Envigado - Antioquia en calidad de acudiente de(l- la) estudiante Camilo Andres Vera del grado ~~8~~ Décimo. Si autorizo (Marcar con un X) NO autorizo , para que lleve a cabo la entrevista relacionada con el proceso investigativo llevada a cabo por el docente Haidiver Arbeláez Vélez, dentro de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Maria Selena Lopez
43746761

Firma Acudiente

Camilo Andres Vera

1034 592 179
Firma Estudiante

Haidiver Arbeláez Vélez

Firma Docente Investigador

Dora G

CC. 40714719
Firma Rectora Institución

Por último, si desean dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desean al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación.

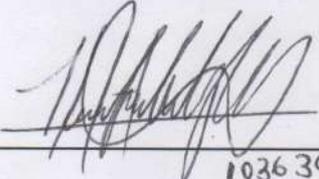
Yo Jerónimo Arroqave Llano con cédula ó tarjeta de identidad #: 1.193.237.401, expedida en el municipio de Guarne - Antioquia, y en calidad de estudiante de la I.E

Monseñor Ramon Arcila Ramirez del grado 11º, SI autorizo X (Marcar con un X) NO autorizo _____, para que el docente Haidiver Arbeláez Vélez, lleve a cabo la entrevista relacionada con su proceso investigativo dentro de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Jerónimo Arroqave Llano
1.193.237.401

Firma Estudiante


1036397587

Firma Docente Investigador

Dandré G
C.C. #3 714715
Firma Rectora Institución

Firma Asesora Investigación

ENTREVISTA ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO FRENTE AL PROCESO DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y USO DE LAS TIC IMPLEMENTADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN ESTUDIO.

REALIZADA POR: HAIDIVER ARBELÁEZ VÉLEZ.

La siguiente entrevista busca recoger aspectos de las vivencias diarias Institucionales, respecto al manejo que se ha venido teniendo en la Institución, respecto a la utilización de las TICs en el aula y los procesos formativos, a lo largo del tiempo en el ámbito de la alfabetización digital.

La entrevista cuenta con 13 preguntas abiertas, donde se espera que aquel que la responda lo haga a consciencia y expresando lo que verdaderamente considere necesario y deba decir, frente a cada uno de los interrogantes que se hacen en esta. No se solicita el nombre de ninguno de los participantes, ni datos en especial, que los comprometan en algún aspecto, buscando la mayor transparencia y honestidad en cada una de sus respuestas.

1- ¿Cómo ha sido la relación que han tenido con las nuevas tecnologías a lo largo de la vida? *Mi relación ha sido buena, me ha servido mucho y me contextualiza con las generaciones nuevas y en la que yo me encuentro.*

2- ¿Cómo es la relación con los dispositivos electrónicos y digitales en casa y fuera de la Institución (uso permanente, moderado, etc), ¿cuáles son los dispositivos que más usa y con qué finalidad lo hace? *El dispositivo que más uso es el celular con el fin de hacer tareas, ver videos y estar en redes sociales.*

3- ¿Cómo es la relación que tienen con las tecnologías digitales dentro de la Institución y que piensan acerca de esto? *En el colegio se le ve el lado malo a ellos, la pedagogía no lo plantea, pero esa pedagogía es de muchos años atrás,*

4- ¿Cómo ven sus padres la relación que tienen ustedes frente a las nuevas tecnologías y que posturas asumen frente a estas? *hay que implementarlas y ver que si sirven para muchas cosas buenas, hay que contestarles aunque ellos ya también están ahí con la tecnología, dicen que uno es el adicto, Piensan que uno es adicto a ellos, aunque ellos ya también están ahí con la tecnología, dicen que uno es el adicto,*

5- ¿Cuáles son los programas y/o aplicaciones a las que más acuden cuando hacen uso de los medios tecnológicos digitales? *Redes sociales como Facebook, whatsapp, Instagram, youtube y Spotify.*

6- ¿Qué procesos formativos han recibido a lo largo de los años escolares frente al manejo de los medios tecnológicos o todo ha sido de forma autodidacta?

En 8° solo tuvimos un mes de clase el cual no se aprendió mucho.

La institución vive tan psicodiada de que los jóvenes de secundaria estén en el celular, que por eso no lo prohíben, sin saber que uno se entretiene más en él que en el patio.

7- ¿Han recibido posturas de apoyo o formación frente al manejo de las TIC en la casa o en otros lugares e Instituciones ajenas al contexto educativo Institucional?

Sólo nos lo ha enseñado el profesor de sociales y director de grupo (son los mismos Hardiver)

8- ¿Los han capacitado en algún momento en cuanto a alfabetización digital se refiere, llevándolos a un uso más responsable y consciente de las TICs?

No.

9- ¿Sienten que sus docentes están capacitados en TICs, reconocen la importancia de estas para el proceso formativo de ustedes y saben cómo guiarlos en el mundo del ciberespacio? Muy pocos, sin decir que serían sólo 1 o 2.

10- ¿En los procesos formativos de enseñanza- aprendizaje los docentes utilizan los medios tecnológicos, de qué manera lo hacen y tienen finalidades claras con su implementación? Sólo unos, mostrando aplicaciones que nos sirvan más adelante.

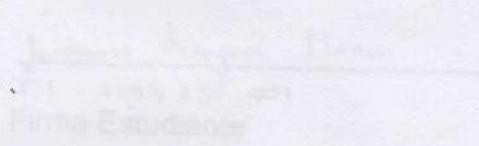
11- ¿Se sienten cómodos en la Institución con el manejo que se les dan a las nuevas tecnologías, si, no y por qué? No. Por como lo he dicho anteriormente, viven en una antigüedad tan grande, que no la quieren meter a nosotros.

12- ¿Consideran que hay muchas regulaciones Institucionales frente al manejo de las TICs en el colegio, y será que así se asume también en la casa? No muchas.

13- ¿Sienten que la Institución está bien adecuada en cuanto a infraestructura y conectividad a la red se refiere, tanto para estudiantes y docentes, o debe haber mejoras frente a estos asuntos? Debe haber mejoras, empezando por zona de computo, mejor internet y profesores preparados.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.


Firma Estudiante


Firma Estudiante


Firma Docente investigador


Firma Rectora Institución

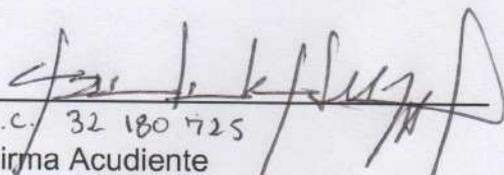
Por último, si desean dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

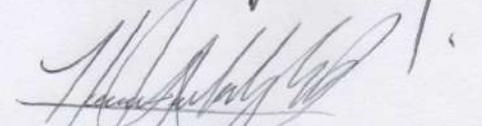
De no apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desean al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación. A posterioridad, se espera contar también con su colaboración y apoyo, en la medida de lo posible, con algunas entrevistas acerca de estos temas.

Yo Danny Luz Llano Pineda con cédula de ciudadanía #: 32.180.725, expedida en el municipio de Medellín, y en calidad de acudiente de(l- la) estudiante Jerónimo Arroyave Llano del grado 11, SI autorizo X (Marcar con un X) NO autorizo _____, para que lleve a cabo la entrevista relacionada con el proceso investigativo llevada a cabo por el docente Haidiver Arbeláez Vélez, dentro de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.


C.C. 32 180 725
Firma Acudiente


C.C. = 1036397587
Firma Docente Investigador

Jerónimo Arroyave Llano
T.I. 1193 237 401
Firma Estudiante

Dora G.
C.C. 43 714 719
Firma Rectora Institución

Por último, si desean dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desean al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación.

Yo Jorge Andres Lopez Acevedo con cédula ó tarjeta de identidad #: 1193044065, expedida en el municipio de El Carmen de Viboral y en calidad de estudiante de la I.E

Mon Señor Raimon Arcila del grado 10^o, SI autorizo X (Marcar con un X) NO autorizo _____, para que el docente Haidiver Arbeláez Vélez, lleve a cabo la entrevista relacionada con su proceso investigativo dentro de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Jorge 1193044065

Firma Estudiante

[Firma]
1036399587
Firma Docente Investigador

[Firma]
C.C. 40714715
Firma Rectora Institución

Firma Asesora Investigación

- ① Bien, en mi hogar siempre se ha visto como un recurso para aprender, tanto sobre este, como todo lo demás.
- ② Desde mi caso, el uso es moderado, nunca he tenido problemas con este, lo que más utilizo es el celular como fuente de comunicación con mis padres, ya que la mayor parte del día permanesco solo.
- ③ La relación de estos dentro de la institución diría que es mala, ya que se ve mal usar por el hecho de creer que la tecnología va a impedir que los estudiantes socialicen.
- ④ Mala por que no deberían de extraer los celulares, ni los computadores, pero esta tecnología es necesaria para el mundo en el que vivimos.
- ⑤ What'sapp: Para estar en contacto con mis padres y familiares
Google: Para hacer investigaciones acertadas ya que estas me dan un resultado más amplia, además, la cantidad de resultados es muy grande el problema es que no todas son ciertas.
- ⑥ Toda mi vida he tenido una educación autodidacta, pero el colegio la complementaba. Pero cuando pasé a esta institución educativa, solo he sido autodidacta.
- ⑦ siempre he tenido el apoyo en distintos lugares, ya que esta se ve de un modo útil.
- ⑧ en mi colegio anterior, se veían clases de estas semanalmente enseñando a utilizar las distintas aplicaciones.

es no sabría decirle bien, ya que ningún profesor se a mostrado para intentar hacer que la pedagogía cambie, a excepción de algunos que muestran su inconformidad al saber lo necesario que es esto para los alumnos.

10- Pues muchos profesores si lo hacen, ya sea para buscar contenido audio-visual para complementar un tema.

11- En un principio cuando llegue a la institución, no me sentía conforme con esto, ya que la prohibían hasta en los momentos libres, pero luego lo entendi pero aun así hay situaciones en las que es necesario utilizarlas por rapidez, pero los profesores no lo entienden de esa forma.

12. desde mi punto pues si, ya que lo ven como algo malo que embrutece a las personas, mientras que en mi casa, simplemente se ve como un aprendizaje.

13. Pues si se deberían adecuar estos espacios, ya que este tipo de aprendizaje es necesario, y en cuanto a mejorarlo, pues no se puede, como se va a mejorar algo que no hay?

Firma Docente

Firma Estudiante

Firma Docente Investigador

Firma Rectoría Institución

Por último, si desean dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desean al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación. A posterioridad, se espera contar también con su colaboración y apoyo, en la medida de lo posible, con algunas entrevistas acerca de estos temas.

Yo Alexandra Accuerdo Lopez con cédula de ciudadanía #: 43.865.627, expedida en el municipio de Envigado, y en calidad de acudiente de(l- la) estudiante Jorge Andres Lopez A. del grado 10º. Si autorizo X (Marcar con un X) NO autorizo _____, para que lleve a cabo la entrevista relacionada con el proceso investigativo llevada a cabo por el docente Haidiver Arbeláez Vélez, dentro de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Af. al 43.865.627

Firma Acudiente

Jorge 1193049065

Firma Estudiante

[Firma]
1036397587

Firma Docente Investigador

[Firma]
C.C. 43714719

Firma Rectora Institución

Por último, si desean dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desean al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación.

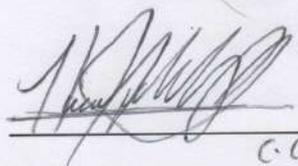
Yo Juan Esteban Vásquez Correa con cédula ó tarjeta de identidad #: 1000758342, expedida en el municipio de La Ceja, y en calidad de estudiante de la I.E

Monseñor Ramón Arcila del grado Once, SI autorizo X (Marcar con un X) NO autorizo _____, para que el docente Haidiver Arbeláez Vélez, lleve a cabo la entrevista relacionada con su proceso investigativo dentro de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Juan Esteban V.C.

Firma Estudiante 1000758342


C.C.=1036397587

Firma Docente Investigador

Donato G.
C.C. 47 7147 15
Firma Rectora Institución

Firma Asesora Investigación

ENTREVISTA ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO FRENTE AL PROCESO DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y USO DE LAS TIC IMPLEMENTADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN ESTUDIO.

REALIZADA POR: HAIDIVER ARBELÁEZ VÉLEZ.

La siguiente entrevista busca recoger aspectos de las vivencias diarias Institucionales, respecto al manejo que se ha venido teniendo en la Institución, respecto a la utilización de las TICs en el aula y los procesos formativos, a lo largo del tiempo en el ámbito de la alfabetización digital.

La entrevista cuenta con 13 preguntas abiertas, donde se espera que aquel que la responda lo haga a consciencia y expresando lo que verdaderamente considere necesario y deba decir, frente a cada uno de los interrogantes que se hacen en esta. No se solicita el nombre de ninguno de los participantes, ni datos en especial, que los comprometan en algún aspecto, buscando la mayor transparencia y honestidad en cada una de sus respuestas.

1- ¿Cómo ha sido la relación que han tenido con las nuevas tecnologías a lo largo de la vida?

R// Me parece que ha sido una relación buena.

2- ¿Cómo es la relación con los dispositivos electrónicos y digitales en casa y fuera de la Institución (uso permanente, moderado, etc), ¿cuáles son los dispositivos que más usa y con qué finalidad lo hace?

R// La relación con los dispositivos electrónicos en casa es prácticamente de uso permanente, los dispositivos que más uso son: el computador, el celular y el televisor normalmente con el fin de hacer trabajos, observar videos informativos o indagar sobre temas de mi interés.

3- ¿Cómo es la relación que tienen con las tecnologías digitales dentro de la Institución y que piensan acerca de esto?

R// La relación con las tecnologías digitales dentro de la institución es muy poca, y al respecto opino que debería ser más, en especial en los grados mayores ya que

estos se encuentran próximos a salir a una vida universitaria o laboral en las cuales les será útil tener un buen manejo de las tecnologías digitales.

4- ¿Cómo ven sus padres la relación que tienen ustedes frente a las nuevas tecnologías y que posturas asumen frente a estas?

R// Mis padres opinan que a veces soy muy apegado fuera de la institución a herramientas tecnológicas como el celular y el computador, pero la mayoría de veces es porque estoy viendo documentales, videos informativos, consultando sobre temas de mi interés o estudiando; pero a la vez piensan que en la institución deberíamos fortalecer más el uso de estos dispositivos como herramienta de estudio.

5- ¿Cuáles son los programas y/o aplicaciones a las que más acuden cuando hacen uso de los medios tecnológicos digitales?

R// Cuando acudo a los medios tecnológicos digitales los programas y/o aplicaciones que más uso son: Word, power point, bases de datos, google academy, prezi, youtube, navegadores, etcétera.

6- ¿Qué procesos formativos han recibido a lo largo de los años escolares frente al manejo de los medios tecnológicos o todo ha sido de forma autodidacta?

R// En colegios anteriores a este, he tenido procesos formativos como clases de tecnología informática, animación y programación: y desde que llevo en este colegio he tenido un curso corto para aprender a manejar básicamente herramientas como Word y Excel, y algunos conocimientos que nos ha brindado el profesor haidiver.

7- ¿Han recibido posturas de apoyo o formación frente al manejo de las TIC en la casa o en otros lugares e Instituciones ajenas al contexto educativo Institucional?

R// No

8- ¿Los han capacitado en algún momento en cuanto a alfabetización digital se refiere, llevándolos a un uso más responsable y consciente de las TICs?

R// No

9- ¿Sienten que sus docentes están capacitados en TICs, reconocen la importancia de estas para el proceso formativo de ustedes y saben cómo guiarlos en el mundo del ciberespacio?

R// No

10- ¿En los procesos formativos de enseñanza- aprendizaje los docentes utilizan los medios tecnológicos, de qué manera lo hacen y tienen finalidades claras con su implementación?

R// Son muy pocos los profesores que implementan las TICs en los procesos formativos de enseñanza, y las veces que lo hacen es casi siempre solo para mostrarnos videos o películas; aunque cabe destacar que el profesor haidiver trata de usar más estas herramientas a la hora de dar clases, no simplemente para mostrar un video.

11- ¿Se sienten cómodos en la Institución con el manejo que se les dan a las nuevas tecnologías, si, no y por qué?

R// No, porque como lo mencione anteriormente van a necesitar probablemente de estas herramientas cuando salgan del colegio y es necesario conocer bien de estas.

12- ¿Consideran que hay muchas regulaciones Institucionales frente al manejo de las TICs en el colegio, y será que así se asume también en la casa?

R// Considero que en el colegio hay mucha regulación con esto, pero en la casa no tanto.

13- ¿Sienten que la Institución está bien adecuada en cuanto a infraestructura y conectividad a la red se refiere, tanto para estudiantes y docentes, o debe haber mejoras frente a estos asuntos?

R// Considero que debieran hacerse mejoras frente a la infraestructura y la conectividad, porque por ejemplo muchos profesores se quejan de que en salones

como el de once no coge el internet y a veces no se pueden usar herramientas tecnológicas.

Para apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si fueran al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les hace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación. A posterioridad, se espera contar también con su colaboración y apoyo, en la medida de lo posible, con algunas entrevistas acerca de estos temas.

Yo, DIANA PATRICIA CORREA RIOS con cédula de ciudadanía N: 39.135.583, expedida en el municipio de la caja, y en calidad de estudiante del estudiante JUAN ESTEBAN VASQUEZ CORREA del grado 11. Si autorizo (Marcar con un X) NO autorizo para que levé a cabo la entrevista relacionada con el proceso investigativo llevada a cabo por el docente Haidiver Arbeláez Vega, dentro de la Institución Educativa Monsenor Ramón Arces Ramirez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Diana Correa
39.135.583
Firma Asesora

Juan Esteban Vasquez
300753342
Firma Estudiante

Haidiver Arbeláez Vega
102344547
Firma Docente Investigador

Diana G
C.C. 40.544.215
Firma Rectora Institución

Firma Asesora Investigación

Por último, si desean dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desean al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación. A posterioridad, se espera contar también con su colaboración y apoyo, en la medida de lo posible, con algunas entrevistas acerca de estos temas.

Yo **DIANA PATRICIA CORREA RIOS** con cédula de ciudadanía #: 39.188.583, expedida En el municipio de la ceja, y en calidad de acudiente del estudiante **JUAN ESTEBAN VASQUEZ CORREA** del grado 11, SI autorizo (Marcar con un X) NO autorizo , para que lleve a cabo la entrevista relacionada con el proceso investigativo llevada a cabo por el docente Haidiver Arbeláez Vélez, dentro de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Diana Correa
39-188-583
Firma Acudiente

[Firma]
1036897587
Firma Docente Investigador

Juan Esteban V.C.
Firma Estudiante 1000758342.

Dandra G
C.C. 43 714 715
Firma Rectora Institución

Firma Asesora Investigación

Por último, si desean dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desean al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación.

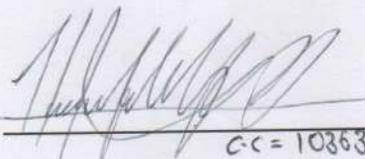
Yo Juan Sebastian Ramirez Ruiz con cédula ó tarjeta de identidad #: 1001387117, expedida en el municipio de El Carmen de V., y en calidad de estudiante de la I.E

Monseñor Ramon Arcila del grado 11, SI autorizo (Marcar con un X) NO autorizo , para que el docente Haidiver Arbeláez Vélez, lleve a cabo la entrevista relacionada con su proceso investigativo dentro de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Juan Sebastian Ramirez Ruiz
1001387117

Firma Estudiante


C.C. = 1036397587

Firma Docente Investigador

Donde G.

C.C. 40714716
Firma Rectora Institución

Firma Asesora Investigación

**ENTREVISTA ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO
FRENTE AL PROCESO DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y USO DE LAS TIC
IMPLEMENTADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN ESTUDIO.**

REALIZADA POR: HAIDIVER ARBELÁEZ VÉLEZ.

La siguiente entrevista busca recoger aspectos de las vivencias diarias Institucionales, respecto al manejo que se ha venido teniendo en la Institución, respecto a la utilización de las TICs en el aula y los procesos formativos, a lo largo del tiempo en el ámbito de la alfabetización digital.

La entrevista cuenta con 13 preguntas abiertas, donde se espera que aquel que la responda lo haga a consciencia y expresando lo que verdaderamente considere necesario y deba decir, frente a cada uno de los interrogantes que se hacen en esta. No se solicita el nombre de ninguno de los participantes, ni datos en especial, que los comprometan en algún aspecto, buscando la mayor transparencia y honestidad en cada una de sus respuestas.

- 1- ¿Cómo ha sido la relación que han tenido con las nuevas tecnologías a lo largo de la vida?
A. con el computador regular y el celular me describiera mejor
- 2- ¿Cómo es la relación con los dispositivos electrónicos y digitales en casa y fuera de la Institución (uso permanente, moderado, etc), ¿cuáles son los dispositivos que más usa y con qué finalidad lo hace?
moderado, celular y computador con el fin de investigar
- 3- ¿Cómo es la relación que tienen con las tecnologías digitales dentro de la Institución y que piensan acerca de esto?
Bien porque nos enseñan a usarlo con un fin educativo como tener
- 4- ¿Cómo ven sus padres la relación que tienen ustedes frente a las nuevas tecnologías y que posturas asumen frente a estas?
bien siempre que la utilizamos para beneficio y no como una distracción
- 5- ¿Cuáles son los programas y/o aplicaciones a las que más acuden cuando hacen uso de los medios tecnológicos digitales?
you tube
- 6- ¿Qué procesos formativos han recibido a lo largo de los años escolares frente al manejo de los medios tecnológicos o todo ha sido de forma autodidacta?
autodidacta y en la universidad

7- ¿Han recibido posturas de apoyo o formación frente al manejo de las TIC en la casa o en otros lugares e Instituciones ajenas al contexto educativo Institucional? ~~Si~~ ~~colegio~~ No

8- ¿Los han capacitado en algún momento en cuanto a alfabetización digital se refiere, llevándolos a un uso más responsable y consciente de las TICs? No

9- ¿Sienten que sus docentes están capacitados en TICs, reconocen la importancia de estas para el proceso formativo de ustedes y saben cómo guiarlos en el mundo del ciberespacio? Si. Porque nos sirve para el medio universitario

10- ¿En los procesos formativos de enseñanza- aprendizaje los docentes utilizan los medios tecnológicos, de qué manera lo hacen y tienen finalidades claras con su implementación? Si

11- ¿Se sienten cómodos en la Institución con el manejo que se les dan a las nuevas tecnologías, si, no y por qué? Si cuando son para fines educativos

12- ¿Consideran que hay muchas regulaciones Institucionales frente al manejo de las TICs en el colegio, y será que así se asume también en la casa? No se asume la misma

13- ¿Sienten que la Institución está bien adecuada en cuanto a infraestructura y conectividad a la red se refiere, tanto para estudiantes y docentes, o debe haber mejoras frente a estos asuntos? Mejoras porque hace falta un salón de informática

Firma Estudiante: _____
Firma Docente Investigador: _____
Firma Docente Investigador: _____
Firma Docente Investigador: _____

Por último, si desean dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desean al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

Espacio para Comentarios:

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación. A posterioridad, se espera contar también con su colaboración y apoyo, en la medida de lo posible, con algunas entrevistas acerca de estos temas.

Yo Ninde Alexandra Ruiz Gómez con cédula de ciudadanía # 43.712.949, expedida en el municipio de El Carmen de Viboral, y en calidad de acudiente de(l- la) estudiante Juan Sebastian Ramirez Ruiz del grado 11º, Si autorizo x (Marcar con un X) NO autorizo _____, para que lleve a cabo la entrevista relacionada con el proceso investigativo llevada a cabo por el docente Haidiver Arbeláez Vélez, dentro de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Ninde Alexandra Ruiz Gómez
cc. 43.712.949

Firma Acudiente


1036397887

Firma Docente Investigador

Juan Sebastian

Firma Estudiante 1001387117

Dandra G.
C.C. 40714715

Firma Rectora Institución

Por último, si desean dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desean al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les hace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación.

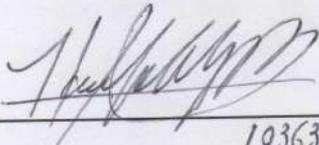
Yo Katia Valentina Osorio Carrea con cédula ó tarjeta de identidad #: 51541321, expedida en el municipio de Carmen de Viboral, y en calidad de estudiante de la I.E

_____ del grado 11º, SI autorizo (Marcar con un X) NO autorizo _____, para que el docente Haidiver Arbeláez Vélez, lleve a cabo la entrevista relacionada con su proceso investigativo dentro de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

No 51541321

Firma Estudiante



Firma Docente Investigador

Dandra G.

C.C. 42 714 715

Firma Rectora Institución

Firma Asesora Investigación

**ENTREVISTA ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO
FRENTE AL PROCESO DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y USO DE LAS TIC
IMPLEMENTADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN ESTUDIO.**

REALIZADA POR: HAIDIVER ARBELÁEZ VÉLEZ.

La siguiente entrevista busca recoger aspectos de las vivencias diarias Institucionales, respecto al manejo que se ha venido teniendo en la Institución, respecto a la utilización de las TICs en el aula y los procesos formativos, a lo largo del tiempo en el ámbito de la alfabetización digital.

La entrevista cuenta con 13 preguntas abiertas, donde se espera que aquel que la responda lo haga a consciencia y expresando lo que verdaderamente considere necesario y deba decir, frente a cada uno de los interrogantes que se hacen en esta. No se solicita el nombre de ninguno de los participantes, ni datos en especial, que los comprometan en algún aspecto, buscando la mayor transparencia y honestidad en cada una de sus respuestas.

1- ¿Cómo ha sido la relación que han tenido con las nuevas tecnologías a lo largo de la vida? *Es muy util para estudio escolar*

2- ¿Cómo es la relación con los dispositivos electrónicos y digitales en casa y fuera de la Institución (uso permanente, moderado, etc), ¿cuáles son los dispositivos que más usa y con qué finalidad lo hace? *Yo diria lo normal, el uso para estudio y se usa la computadora mas.*

3- ¿Cómo es la relación que tienen con las tecnologías digitales dentro de la Institución y que piensan acerca de esto? *Mas o menos por que fallan mucho a veces*

4- ¿Cómo ven sus padres la relación que tienen ustedes frente a las nuevas tecnologías y que posturas asumen frente a estas? *que se encuentra mucha informacion hoy en dia y avanza de comunicacion*

5- ¿Cuáles son los programas y/o aplicaciones a las que más acuden cuando hacen uso de los medios tecnológicos digitales? *google docs, gmail*

6- ¿Qué procesos formativos han recibido a lo largo de los años escolares frente al manejo de los medios tecnológicos o todo ha sido de forma autodidacta?

Yo ne aprendido sola

7- ¿Han recibido posturas de apoyo o formación frente al manejo de las TIC en la casa o en otros lugares e Instituciones ajenas al contexto educativo Institucional?
no

8- ¿Los han capacitado en algún momento en cuanto a alfabetización digital se refiere, llevándolos a un uso más responsable y consciente de las TICs? no

9- ¿Sienten que sus docentes están capacitados en TICs, reconocen la importancia de estas para el proceso formativo de ustedes y saben cómo guiarlos en el mundo del ciberespacio? Reconocen la importancia pero tiene mucho mas que saber.

10- ¿En los procesos formativos de enseñanza- aprendizaje los docentes utilizan los medios tecnológicos, de qué manera lo hacen y tienen finalidades claras con su implementación? en presentaciones o proyectos

11- ¿Se sienten cómodos en la Institución con el manejo que se les dan a las nuevas tecnologías, si, no y por qué? ~~si~~ no, por que hay momentos que faltan mucho y uno tiene que aprender a usarlo

12- ¿Consideran que hay muchas regulaciones Institucionales frente al manejo de las TICs en el colegio, y será que así se asume también en la casa? no, porque depende el uso. mas.

13- ¿Sienten que la Institución está bien adecuada en cuanto a infraestructura y conectividad a la red se refiere, tanto para estudiantes y docentes, o debe haber mejoras frente a estos asuntos? Deben mejorar con la red, por que hay momentos que falta mucho.

Firma Académico

Firma Estudiante

Firma Docente Investigador

Firma Rectora Institución

Por último, si desean dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desean al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación. A posterioridad, se espera contar también con su colaboración y apoyo, en la medida de lo posible, con algunas entrevistas acerca de estos temas.

Yo Sandra Maria Correa Osorio con cédula de ciudadanía #: 42898891, expedida en el municipio de Envigado, y en calidad de acudiente de(l- la) estudiante Katia Valentina Osorio del grado 11, Si autorizo X (Marcar con un X) NO autorizo , para que lleve a cabo la entrevista relacionada con el proceso investigativo llevada a cabo por el docente Haidiver Arbeláez Vélez, dentro de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Sandra M
42898891
Firma Acudiente

Ko 51541321
Firma Estudiante

[Firma]
1036397587
Firma Docente Investigador

[Firma]
cc. 48714915
Firma Rectora Institución

Por último, si desean dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desean al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

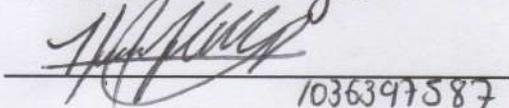
NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación. A posterioridad, se espera contar también con su colaboración y apoyo, en la medida de lo posible, con algunas entrevistas acerca de estos temas.

Yo Trinidad Restrepo y Hernando Bejarano con cédula de ciudadanía #: 43516968 y 14880429, expedida en el municipio de Medellín y Buga, y en calidad de acudiente de(l- la) estudiante Maria Clara Bejarano Restrepo del grado DECIMO, SI autorizo (Marcar con un X) NO autorizo , para que lleve a cabo la entrevista relacionada con el proceso investigativo llevada a cabo por el docente Haidiver Arbeláez Vélez, dentro de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

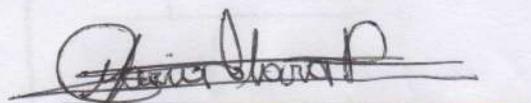
Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.



Firma Acudiente
43516968 Medellín
14880429 Buga


1036397587

Firma Docente Investigador



1001446178
Firma Estudiante



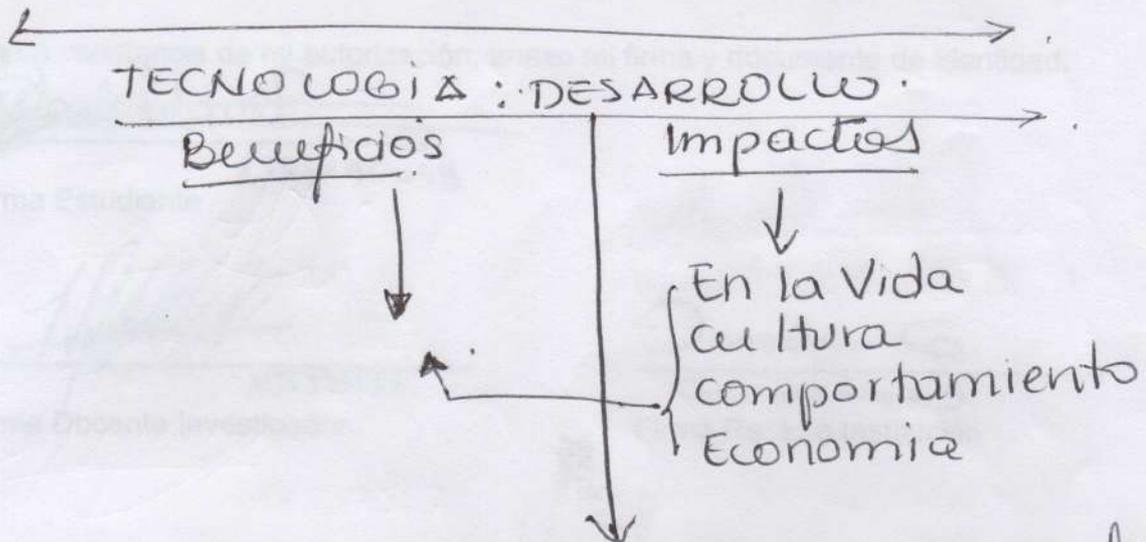
C.C. 43714715
Firma Rectora Institución

Firma Asesora Investigación

Espacio para Comentarios:

Profe: Felicitaciones por realizar este proyecto dentro del Colegio, y desde la perspectiva de la Pedagogía Waldorf, que debe estar renovándose sin perder el enfoque y principios. Considero importante que se tenga en cuenta el proceso histórico y evolutivo de la tecnología en el momento que se incorpora las TIC dentro del currículo.

PROCESO HISTÓRICO Y EVOLUTIVO. HOMBRE.



Si los chicos no comprenden como se ha dado este proceso, piensan que todo ha estado así.

Y la tecnología no ha sido siempre así.

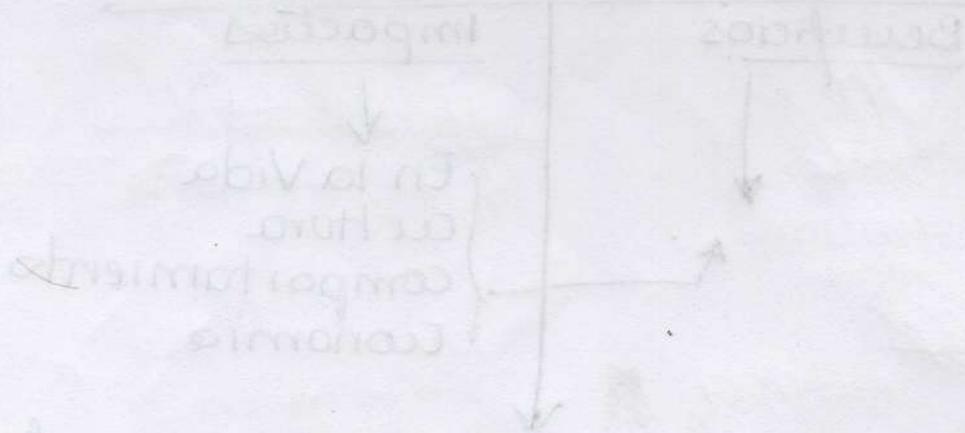
Hay tecnologías → Agujas
* En el tejido → Telar.

* En la Carpintería

* En la Agricultura.

* En las Matemáticas.

TECNOLOGÍA: DESARROLLO



Si las cosas no cambiaran como se han
debe ser proceso continuo que todo sea
estable etc.
Y la tecnología no ha sido siempre así

Por último, si desean dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desean al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación.

Yo Pablo Andrés Montoya Soto con cédula ó tarjeta de identidad #: 1007291460, expedida en el municipio de El Carmen de Viboral, y en calidad de estudiante de la I.E

Monseñor Ramón Arcila Ramírez del grado Once, Si autorizo (Marcar con un X) NO autorizo , para que el docente Haidiver Arbeláez Vélez, lleve a cabo la entrevista relacionada con su proceso investigativo dentro de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Pablo A. Montoya.
1007291460
Firma Estudiante


1036897587
Firma Docente Investigador

Dandra G.
C.C. 43 714 715
Firma Rectora Institución

Firma Asesora Investigación

**ENTREVISTA ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO
FRENTE AL PROCESO DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y USO DE LAS TIC
IMPLEMENTADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN ESTUDIO.**

REALIZADA POR: HAIDIVER ARBELÁEZ VÉLEZ.

La siguiente entrevista busca recoger aspectos de las vivencias diarias Institucionales, respecto al manejo que se ha venido teniendo en la Institución, respecto a la utilización de las TICs en el aula y los procesos formativos, a lo largo del tiempo en el ámbito de la alfabetización digital.

La entrevista cuenta con 13 preguntas abiertas, donde se espera que aquel que la responda lo haga a consciencia y expresando lo que verdaderamente considere necesario y deba decir, frente a cada uno de los interrogantes que se hacen en esta. No se solicita el nombre de ninguno de los participantes, ni datos en especial, que los comprometan en algún aspecto, buscando la mayor transparencia y honestidad en cada una de sus respuestas.

1- ¿Cómo ha sido la relación que han tenido con las nuevas tecnologías a lo largo de la vida? *Bastante notoria, la verdad siempre he tenido algún contacto directo o indirecto con estas.*

2- ¿Cómo es la relación con los dispositivos electrónicos y digitales en casa y fuera de la Institución (uso permanente, moderado, etc), ¿cuáles son los dispositivos que más usa y con qué finalidad lo hace? *Uso permanente con el dispositivo móvil, esto a causa de la necesidad de comunicación en mis actividades extra curriculares.*

3- ¿Cómo es la relación que tienen con las tecnologías digitales dentro de la Institución y que piensan acerca de esto?

La relación es reducida; pienso que debería ser más explorada en el ámbito de la educación a través de la indagación web.

4- ¿Cómo ven sus padres la relación que tienen ustedes frente a las nuevas tecnologías y que posturas asumen frente a estas?

Consideran y apelan por un uso moderado y específico de las tecnologías.

5- ¿Cuáles son los programas y/o aplicaciones a las que más acuden cuando hacen uso de los medios tecnológicos digitales?

Las aplicaciones sociales como: whatsapp, facebook o instagram, igualmente utilizo herramientas de estudio interactivo aunque más ocasionalmente.

6- ¿Qué procesos formativos han recibido a lo largo de los años escolares frente al manejo de los medios tecnológicos o todo ha sido de forma autodidacta?

En el colegio he visto algunos usos básicos de los programas de Microsoft.

7- ¿Han recibido posturas de apoyo o formación frente al manejo de las TIC en la casa o en otros lugares e Instituciones ajenas al contexto educativo Institucional?

NO.

8- ¿Los han capacitado en algún momento en cuanto a alfabetización digital se refiere, llevándolos a un uso más responsable y consciente de las TICs?

No creo haberlo hecho.

9- ¿Sienten que sus docentes están capacitados en TICs, reconocen la importancia de estas para el proceso formativo de ustedes y saben cómo guiarlos en el mundo del ciberespacio?

NO.

10- ¿En los procesos formativos de enseñanza- aprendizaje los docentes utilizan los medios tecnológicos, de qué manera lo hacen y tienen finalidades claras con su implementación?

Realmente el uso de estos mecanismos durante la clase es poco recurrente, tal vez lo más cercano sean videos, exposiciones o Fotos.

11- ¿Se sienten cómodos en la Institución con el manejo que se les dan a las nuevas tecnologías, si, no y por qué?

Me gustaría que tuviera un potencial más apoyado.

12- ¿Consideran que hay muchas regulaciones Institucionales frente al manejo de las TICs en el colegio, y será que así se asume también en la casa?

Respecto al uso de las TIC no se tiene demasiada regulación porque no es algo que se implemente en totalidad.

13- ¿Sienten que la Institución está bien adecuada en cuanto a infraestructura y conectividad a la red se refiere, tanto para estudiantes y docentes, o debe haber mejoras frente a estos asuntos?

Realmente no cuenta con infraestructura y redes necesarias.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.


Firma Estudiante


Firma Estudiante


Firma Docente Investigador


Firma Rectora Institución

Por último, si desean dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desean al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

Espacio para Comentarios:

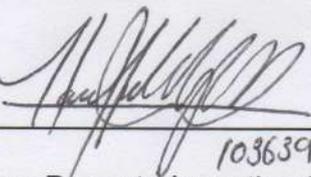
NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación. A posterioridad, se espera contar también con su colaboración y apoyo, en la medida de lo posible, con algunas entrevistas acerca de estos temas.

Yo HENRY MONTOYA MORENO. con cédula de ciudadanía #: 71.115.153, expedida en el municipio de EL CARMEN DE VIBORAL, y en calidad de acudiente de(l- la) estudiante PABLO ANDRÉS MONTOYA SOTO del grado ONCE, SI autorizo X (Marcar con un X) NO autorizo _____, para que lleve a cabo la entrevista relacionada con el proceso investigativo llevada a cabo por el docente Haidiver Arbeláez Vélez, dentro de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.


Firma Acudiente
71.115.153

Pablo A montoya.
1007291466
Firma Estudiante


Firma Docente Investigador
1036397587

Jondra G.
C.C. 40714715
Firma Rectora Institución

Respuestas

- Desde mi labor docente he trabajado con los estudiantes orientando el manejo de la tecnología hacia un enfoque positivo, para que aprendan a utilizarlo como una herramienta de trabajo.
- Desde el colegio no he visto una formación dirigida sobre los TICS y hasta el momento dicho proceso de alfabetización no se ha llevado a cabo. Cada estudiante, profesor o personal administrativo lo hace desde su conocimiento particular, siguiendo sus propias necesidades e intereses.
- Todos, estudiantes y profesores conocemos y manejamos constantemente los medios digitales, pues estos ya son parte fundamental de nuestros procesos de trabajo y de nuestra forma de vida, pero siento que los estudiantes y algunos profesores utilizan estos medios de manera poco adecuada, abusando de su uso y creando una dependencia hacia ellos.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, la invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía.

Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación.

Yo Beatriz Montoya con cédula de ciudadanía #: 43851995, expedida en el municipio de Hedellin, y en calidad de docente de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, SI autorizo (Marcar con un X) NO autorizo , para que el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez, me realice la respectiva entrevista de su trabajo investigativo.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Beatriz Eugenia Montoya J. 43851995 Hed.

Firma Docente Participante

Dandra G.

Firma Rectora Institución

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, la invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía.

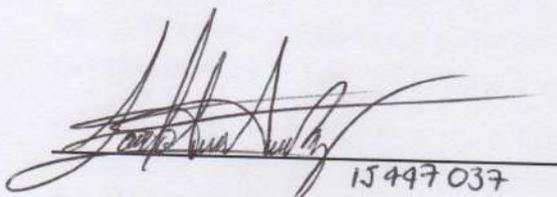
Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

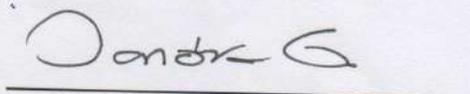
De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación.

Yo Camilo Andrés Aristizábal Ramírez con cédula de ciudadanía #: 15447037, expedida en el municipio de Rionegro, y en calidad de docente de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, SI autorizo (Marcar con un X) NO autorizo , para que el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez, me realice la respectiva entrevista de su trabajo investigativo.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.


15447037
Firma Docente Participante


C.C. 40714715
Firma Rectora Institución

Respuesta a entrevista de docentes de bachillerato frente al proceso de alfabetización digital y usos de las TIC.

Camilo Andrés Aristizábal Ramírez.

1. La relación que he tenido frente a las nuevas tecnologías comenzó desde pequeño con el uso del televisor y la radio, como medio de entretenimiento y para conocer las noticias y lo que pasaba en el país y en el mundo; en el colegio se da el uso del computador para realizar trabajos escritos y presentaciones. Luego con la llegada del internet la conexión se fue haciendo más gradual y no solo se usaba el computador para redactar, sino que también para investigar. Finalmente en la universidad el uso del celular se hace necesaria para permitir estar en contacto con los seres cercanos. Finalmente la necesidad de contextualizar en la sociedad el uso de las TIC, es casi que diario y se han convertido en herramientas necesarias en el día a día.
2. Los más usados son el celular y el computador; como medio de comunicación, investigación y entretenimiento.
3. Se da el uso del celular como medio de comunicación con padres de familia, el computador como medio de investigación en clase, y el video Beam para proyección de información.
4. Los programas más usados son Word, Excel y power point; luego el uso de páginas de internet para consultar información o mostrar videos o películas; finalmente de aplicaciones como WhatsApp y Facebook.
5. Lo que sé, ha sido a base de cursos básicos en el colegio y en la universidad y adicionalmente conocimiento práctico.
6. No.
7. Muy poco y para lo necesario, como ver alguna definición importante, un video respecto a conceptos o temáticas vistas en clase.
8. Sí, es muy importante el uso de las tecnologías cuando son requeridas, son una herramienta muy útil para mostrar conceptos, temáticas, o experimentos, pero también lo es no depender tanto de ellas, la importancia de los libros, el dialogo, el debate, compartir con los demás y llegar juntos a conclusiones.
9. Son muy necesarias ya que los chicos tienden a ensimismarse, algunos se aíslan por completo, evita la comunicación entre compañeros, el compartir. Las TICs son herramientas que mal usadas pueden afectar la socialización de los jóvenes.

10. La institución tiene falencias en cuanto a salas de informática y ayudas audiovisuales, sin embargo para el desarrollo normal de las actividades no hacen falta de manera relevante.

Camilio Andrés Avelizabal Ramírez

1. La redacción que he tenido frente a las nuevas tecnologías comenzó desde pequeño con el uso del televisor y la radio, como medio de entretenimiento y para conocer las noticias y lo que pasaba en el país y en el mundo; en el colegio se da el uso del computador para realizar trabajos escritos y presentaciones. Luego con la llegada del internet la conexión se fue haciendo más gradual y no solo se usaba el computador para redactar, sino que también para investigar. Finalmente en la universidad el uso del celular se hace necesario para permitir estar en contacto con los seres cercanos. Finalmente la necesidad de contextualizar en la sociedad el uso de las TIC, se casi que dió y se han convertido en herramientas necesarias en el día a día.

2. Las más usadas son el celular y el computador como medio de comunicación, investigación y entretenimiento.

3. Se da el uso del celular como medio de comunicación con padres de familia, el computador como medio de investigación en clase, y el video Beam para provisión de información.

4. Los programas más usados son Word, Excel y power point, luego el uso de páginas de internet para consultar información o mostrar videos o películas, finalmente de aplicaciones como WhatsApp y Facebook.

5. Lo que se ha sido a paso de cursos básicos en el colegio y en la universidad y adicionalmente conocimiento práctico.

6. No.

7. Muy poco y para lo necesario, como ver alguna definición importante, un video respecto a conceptos o temáticas vistas en clase.

8. Si es muy importante el uso de las tecnologías cuando son requeridas, con una herramienta muy útil para mostrar conceptos, temáticas o experimentos, pero también lo es no depender tanto de ellas, la importancia de los libros, el diálogo, el debate, compartir con los demás y llegar juntos a conclusiones.

9. Son muy necesarias ya que los chicos tienden a ensimismarse, algunos se aislan por completo, evita la comunicación entre compañeros, el compartir. Las TICs son herramientas que mal usadas pueden afectar la socialización de los jóvenes.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, la invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía.

Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación.

Yo Claudia A. Aguirre Gutiérrez con cédula de ciudadanía #: 43712735, expedida en el municipio de El Carmen de Viboral, y en calidad de docente de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, SI autorizo (Marcar con un X) NO autorizo , para que el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez, me realice la respectiva entrevista de su trabajo investigativo.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Claudia A. Aguirre
43712735
Firma Docente Participante

Dora G
C.C. 40714715
Firma Rectora Institución

① A lo largo de mi vida siempre he tenido relación con los diferentes dispositivos tecnológicos en especial a nivel laboral en alguna época y luego a nivel universitario para llevar a cabo mi desempeño ~~esto~~ como estudiante. Lo hago por cuenta propia por la necesidad de contextualizarme tanto a nivel laboral como estudiantil.

② Los dispositivos que uso en casa y en el trabajo son el celular y el computador. El celular con fines de comunicación y el computador para asuntos laborales.

③ Las herramientas tecnológicas que uso con los estudiantes serían a través del computador y el video beam para proyectar videos y presentaciones.

④ Cuando uso herramientas tecnológicas para mi labor docente, accedo a videos de Youtube, presentaciones en power point e imágenes de búsquedas de google entre otros.

⑤ A nivel universitario en pregrado recibí capacitación sobre el uso y manejo de diferentes programas y aplicaciones. A nivel laboral ~~en~~ también he recibido capacitaciones y actualizaciones sobre el uso de diferentes recursos para trabajar con estudiantes.

⑥ En gobiernos pasados trabajé en colegios públicos y recibí capacitación sobre el uso adecuado de las TIC.

⑦ En el proceso de enseñanza-aprendizaje en página anterior...

~~⑧ Al nivel~~

④ Cuando hago uso de los medios tecnológicos a nivel personal ~~lo hago~~ acceso a redes sociales en el celular.

⑧ (El uso y manejo de las nuevas tecnologías en el colegio)

⑩ La conectividad a la red es la necesaria puesto que no es muy usada por la mayoría de los docentes.

⑨ Me parecen correctas en cuanto al uso del celular puesto que la mayor parte del tiempo los chicos del tercer séptimo lo usan para acceder a redes sociales y no es lo adecuado en el colegio. Pienso que se deben acercar al uso de las nuevas tecnologías aprendiendo a ~~mejor~~ manejar las aplicaciones y programas que pueden necesitar para su futuro laboral.

~~⑧~~ Se debería en mi opinión crear un proyecto que permita manejar adecuadamente el uso de estas nuevas tecnologías puesto que no existe ninguna relación de los estudiantes con estas.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, la invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía.

Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación.

Yo Diego Arley Arbeláez Arango con cédula de ciudadanía #: 1036399065, expedida en el municipio de El Carmen de V., y en calidad de docente de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, SI autorizo X (Marcar con un X) NO autorizo _____, para que el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez, me realice la respectiva entrevista de su trabajo investigativo.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Diego Arbeláez

Firma Docente Participante

Diana G.

Firma Rectora Institución

Mi relación con la tecnología a lo largo de mi vida ha desempeñado un papel muy importante y este surge justamente por la necesidad a la que mi profesión me ha llevado; puesto que la sociedad constantemente se renueva y uno con ella

2- Por el entorno social en el que crecí, los dispositivos tecnológicos han estado muy presentes, aunque en muchísimos casos con un uso innecesario puesto que en lugar de servir entorpece el buen aprovechamiento del tiempo. El que más uso es el celular, más que todo por asuntos laborales en otros aspectos por cuestiones sociales y de esparcimiento

3- En el colegio estas tecnologías son útiles pero a partir de ciertas edades, cuando los estudiantes estén en capacidad de darles un buen uso, en mi opinión personal desde los 14 años.

4- Usualmente uso plataformas audiovisuales como youtube, y también lo que son programas de edición y producción musical

He recibido orientaciones básicas, pero en la mayoría de los casos: ha sido de una forma autodidacta

- 6 - No, hasta el momento la institución no me ha brindado ninguna orientación en estos temas
- 7 - En ciertos grados continuamente implemento la tecnología con la finalidad de mostrar elementos que solo podía mostrar ahí, además siento que en algunos grados es completamente necesario.
- 8 - Pienso que es cuestión de perspectiva, el manejo de tecnología debe ser algo que debe estar muy bien pensado. Si es bien manejado en primaria, por que los estudiantes en esas edades deben aprender desligados un poco de eso, además de que no lo necesitan. No en bachillerato: los estudiantes desde el colegio no están recibiendo ningún acompañamiento en relación al tema, y es algo que piden y necesitan, pues ellos usualmente andan en sintonía con el tema.
- 9 - Son justas cuando los estudiantes las usan en cosas distintas al proceso de aprendizaje, pero deberían aprovecharse en los grados superiores y analizar posibilidades

5- ¿Qué procesos formativos dentro de su transcurso profesional, escolar, etc; ¿han recibido o participado, respecto al uso de los medios tecnológicos digitales o todo lo que saben acerca de esto ha sido de forma autodidacta y empírico?

6- ¿Han recibido apoyo alguno en cuanto a capacitación, formación y alfabetización digital se refiere, en el colegio o Instituciones externas a estas, tendiendo a un uso más responsable y consciente de los dispositivos digitales?

7- ¿En los procesos formativos de enseñanza- aprendizaje utilizan los medios tecnológicos, de qué manera lo hacen y tienen finalidades claras en su implementación?

8- ¿Se sienten cómodos en la Institución respecto al uso y manejo que les dan a las nuevas tecnologías, si, no y por qué?

9- ¿Frente a las regulaciones que se deben tener para con los estudiantes considera que son las necesarias y justas, o por el contrario que deberían ser más duras o más flexibles, además de justificadas, respecto al manejo de las TICs, en especial para el tercer septenio?

10- ¿Sienten que la Institución está bien adecuada en cuanto a infraestructura y conectividad a la red se refiere, tanto para estudiantes y docentes, o debe haber mejoras frente a estos asuntos?

10- A la ~~esta~~ institución le falta mucho en infraestructura tecnológica. es necesaria una sala de informática además una red de internet que sea del 100% de cubrimiento para el colegio

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, la invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía.

Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación.

Yo Gustavo Albeiro Tabán Acosta con cédula de ciudadanía #: 1036392567, expedida en el municipio de El Carmen de Viboral, y en calidad de docente de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, SI autorizo (Marcar con un X) NO autorizo , para que el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez, me realice la respectiva entrevista de su trabajo investigativo.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Gustavo Tabán
1036392567

Firma Docente Participante

Dionora G.

C.C. 40714715

Firma Rectora Institución

1) Mi relación con las nuevas tecnologías, ha sido muy básica, no va más allá de su uso comunicacional o para búsqueda de información. Desde mi infancia su uso fue más bien poco; mi primer celular lo obtuve en el 2007 y fue un obsequio de una compañera de trabajo por su necesidad de comunicarse conmigo. No diría contextualizarme en la cultura o la sociedad, sino más bien la posibilidad de que la relación laboral fuera más fluida.

2) Dentro de lo que coloquialmente considero como dispositivo electrónico* (t.v., radio, discman, olla y a presión, lavadora, nevera y computador), hogar y fuera del colegio es de carácter muy elemental.

El dispositivo que más utilizo es el celular y le sigue el computador portátil y el equipo de sonido. Las finalidades son, respectivamente: comunicarme y guardar información, trabajar y escuchar música.

3) Dentro de la institución, y a nivel personal, mi relación con las tecnologías, únicamente es para recibir algún tipo de llamada familiar. En relación a los estudiantes, es básicamente para comunicarme con los acudientes y al momento de usar computador y video beam para proyectar una película, una presentación en power point o un documental.

4) Excel, word, reproductor de windows media, google, whatsapp y correos electrónicos gmail y hotmail. También, páginas de almacenamiento como mega.nz.

* Tecnológico.

5- ¿Qué procesos formativos dentro de su transcurso profesional, escolar, etc; ¿han recibido o participado, respecto al uso de los medios tecnológicos digitales o todo lo que saben acerca de esto ha sido de forma autodidacta y empírico?

6- ¿Han recibido apoyo alguno en cuanto a capacitación, formación y alfabetización digital se refiere, en el colegio o Instituciones externas a estas, tendiendo a un uso más responsable y consciente de los dispositivos digitales?

7- ¿En los procesos formativos de enseñanza- aprendizaje utilizan los medios tecnológicos, de qué manera lo hacen y tienen finalidades claras en su implementación?

8- ¿Se sienten cómodos en la Institución respecto al uso y manejo que les dan a las nuevas tecnologías, si, no y por qué?

9- ¿Frente a las regulaciones que se deben tener para con los estudiantes considera que son las necesarias y justas, o por el contrario que deberían ser más duras o más flexibles, además de justificadas, respecto al manejo de las TICs, en especial para el tercer septenio?

10- ¿Sienten que la Institución está bien adecuada en cuanto a infraestructura y conectividad a la red se refiere, tanto para estudiantes y docentes, o debe haber mejoras frente a estos asuntos?

5) Durante la época de colegio, con la clase de tecnología e informática, posteriormente estudiando y trabajando en la casa de la cultura en la sala de producción de artes audiovisuales con manejos de programas como Adobe Premiere Pro y Sound Forge.

Luego de eso, durante mi formación como docente, vi un curso de arte visual-gráfico-plástico y un curso de nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Y a nivel laboral, hace unos meses tuvimos una capacitación en el uso de programas de office.

6) (Revisar respuesta anterior).
El uso responsable y éticamente adecuado de los

dispositivos digitales, lo he ido aprendiendo de manera autónoma.

7) (Remitirse a la segunda parte de la respuesta 3). Las finalidades suelen estar claras & se enmarcan en ámbitos que van desde la ampliación temática, hasta la ilustración visual de aquello que, de otro modo, sería más complicado observar.

8) Si me siento cómodo, aunque considero que en nuestra labor como docentes, tenemos un gran reto por delante: enseñar a los & las estudiantes (& algunos acudientes) que las nuevas tecnologías no son un medio de enclaustramiento físico & mental para evadirse del vínculo & las responsabilidades sociales.

9) Considero que las regulaciones respecto al uso de las T.I.C.s en el colegio, deben partir, más que de reglas flexibles o rígidas, de una perspectiva del Ser & de un bien-estar en comunidad. Reconozco que para ello aún hay un largo camino que recorrer.

10) Debe haber mejoras en cuanto a la cobertura (en algunos sitios no llega la señal). En lo referente a infraestructura, es conveniente pensar de qué manera se vinculan los preceptos de la pedagogía Waldor, con el mundo actual tan permeado por las T.I.C.s.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, la invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía.

Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación.

Yo Olga Virginia Velásquez Rivas con cédula de ciudadanía #: 43.637.967, expedida en el municipio de Medellín, y en calidad de docente de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, SI autorizo (Marcar con un X) NO autorizo , para que el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez, me realice la respectiva entrevista de su trabajo investigativo.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

VIRGINIAVELASQUEZ
43.637.967
Firma Docente Participante

Donde G.
C.C. 43714715
Firma Rectora Institución

1/2 Me genera una duda esta pregunta. ¿A qué se refieren con las nuevas tecnologías? porque desde hace siglos el hombre convive con herramientas y máquinas que han surgido de su ingenio y su capacidad de adaptar el medio a su subsistencia. Así que en este contexto desde que nací he convivido con tecnologías como los electrodomésticos, la radio, el teléfono, los libros, la televisión, el computador en el bachillerato, el internet a los 18 años, el celular, a los 25 años y los dispositivos android a los 35 años. Lo hago por la necesidad de buscar información de mi interés sobre todo si hablamos del celular con acceso a internet que es lo que en la actualidad uso con más frecuencia, además del computador para trabajar en las planeaciones y búsqueda de contenidos e información y los grupos de wasap para comunicar e informar. También uso el computador para ver películas y leer libros.

3. En la institución los maestros usamos los teléfonos solo en la sala de maestros al igual que los computadores. En clases podemos presentar de vez en cuando material audiovisual como documentales películas. En las salidas pedagógicas el uso de celulares por parte de los estudiantes está prohibido la maestra es quien toma las fotos. En las escuelas de padres se proyectan presentaciones de Powerpoint a los padres y películas para los niños asistiendo. Los estudiantes no deben sacar el celular ni usarlo en el colegio.

4. Safari, para búsqueda de páginas. Youtube, manualidades, conferencias, videos, personal, películas, entrenistas, waldoff, espiritualidad, etc. App de las fases de la luna, constelaciones, calendario, programadores, Notas

5. En el colegio nos enseñaban sobre computadores, en la Universidad también, en el trabajo en empresas también manejo de programas. En el colegio recibí el año pasado una pequeña capacitación sobre claves de excel y además

5- ¿Qué procesos formativos dentro de su transcurso profesional, escolar, etc; ¿han recibido o participado, respecto al uso de los medios tecnológicos digitales o todo lo que saben acerca de esto ha sido de forma autodidacta y empírico?

6- ¿Han recibido apoyo alguno en cuanto a capacitación, formación y alfabetización digital se refiere, en el colegio o Instituciones externas a estas, tendiendo a un uso más responsable y consciente de los dispositivos digitales?

7- ¿En los procesos formativos de enseñanza- aprendizaje utilizan los medios tecnológicos, de qué manera lo hacen y tienen finalidades claras en su implementación?

8- ¿Se sienten cómodos en la Institución respecto al uso y manejo que les dan a las nuevas tecnologías, si, no y por qué?

9- ¿Frente a las regulaciones que se deben tener para con los estudiantes considera que son las necesarias y justas, o por el contrario que deberían ser más duras o más flexibles, además de justificadas, respecto al manejo de las TICs, en especial para el tercer septenio?

10- ¿Sienten que la Institución está bien adecuada en cuanto a infraestructura y conectividad a la red se refiere, tanto para estudiantes y docentes, o debe haber mejoras frente a estos asuntos?

RESPUESTAS

→ no nos capacitaron en el programa para subir las notas. El resto ha sido cacharriando como se dice.

6. No, esto es una materia que apenas esta siendo pensada e implementada, no es comunese tipo de capacitaciones.

7. No, aunque se debería, en el colegio los estudiantes no tienen acceso a la información virtual y no conozco si hay un proyecto de implementación en curso, creo que no.

8. Deberían orientar a un uso pedagógico, de consulta y búsqueda de información, así como capacitación y cursos sobre su fabricación, componentes, funcionamiento, programación, photoshop, corel, programas de diseño, etc.

9. Se deben orientar no prohibir el uso y ya, sino mostrar a los muchachos como usarlas para el beneficio de su educación.

10. No está adecuada para estudiantes

y está pobremente adecuada para maestros.

3. En la institución los maestros como los alumnos...
4. ...
5. ...
6. ...
7. No siempre se debería en el colegio...
8. Debería orientar a los estudiantes...
9. ...
10. ...

Por último, si desean dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desean al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación.

Yo Raquel Arbeláez Morales, con cédula ó tarjeta de identidad #: 100903823, expedida en el municipio de Medellín, y en calidad de estudiante de la I.E

Raquel Arbeláez Morales del grado Décimo, SI autorizo X (Marcar con un X) NO autorizo _____, para que el docente Haidiver Arbeláez Vélez, lleve a cabo la entrevista relacionada con su proceso investigativo dentro de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Raquel Arbeláez Morales
100903823

Firma Estudiante

[Firma]
1036397587

Firma Docente Investigador

[Firma]

Firma Rectora Institución

Firma Asesora Investigación

Solución

1. muy escasa, y no me había llamado la atención
fortalecerla dado que según la manera en la que me
mostraron los medios tecnológicos se me hicieron
pesados y aburridos, y al momento del profesor me
Este proyecto inicié a verlo como herramientas necesarias para
trabajo y me urge saber utilizarlas

2. la relación con estos es casi que nula, el dispositivo
que más utilizo es el celular, con la finalidad de
comunicarme, entretenerme e investigar

3. en su tratar de evitarla en medida de lo posible, se
siente que tienen una mentalidad muy cerrada, porque
el fluir del tiempo hay cambios en los seres y la
sociedad, a los cuales hay que adaptarse, aunque
también rigiendo propios límites respecto la edad
de usos en el momento adecuado etc.

4. que le dedicamos mucho tiempo a las Redes sociales y
video juegos dejando atrás el entorno y la interacción perso

5. Instagram, whatsapp, google, youtube y guitar tuna (afinador de
Instrumentos musicales)

6. en el colegio que estaba anteriormente, de pedagogía trad
me enseñaron a usar los programas básicos de win

7. no, no los he recibido.

8. en el colegio que estaba anteriormente de ped. tradicional
Este no he aprendido nada respecto las TIC

9. mayoritariamente, no están capacitados y no los reconocen importantes, los pocos cuantos que si muestran muy ingenuas para formar mejores Trainers

10. los docentes no utilizan los medios tecnológicos, pero han Tenido acercamientos los que llevan poco tiempo en la Pedagogía

11. no me siento cómodo, muy limitado, porque las sacan en

12. en el colegio, tanto, que llegan a Extremo, pero en la casa no es así. y en parte hasta se sale de las manos de los padres, dando el contraste de dos extremos para nada sanos

13. debe mejorar mucho porque el acceso a el internet y todos los medios es totalmente cortado, y el acceso que se le da a los profesores es muy malo, hay pocos computadores, el internet no cubre bien todo el colegio etc.

Por último, si desean dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desean al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación. A posterioridad, se espera contar también con su colaboración y apoyo, en la medida de lo posible, con algunas entrevistas acerca de estos temas.

Yo Natalia Morales Marroquín con cédula de ciudadanía #: 43.220.325, expedida en el municipio de Medellín, y en calidad de acudiente de(l- la) estudiante Raquel Arbeláez Morales del grado Décimo, Si autorizo (Marcar con un X) NO autorizo , para que lleve a cabo la entrevista relacionada con el proceso investigativo llevada a cabo por el docente Haidiver Arbeláez Vélez, dentro de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Natalia Morales M.
43.220.325

Firma Acudiente

Raquel Arbeláez M.

Firma Estudiante

Haidiver Arbeláez Vélez
1036397587

Firma Docente Investigador

Donato G.

C.C. 40714715
Firma Rectora Institución

Por último, si desean dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desean al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación.

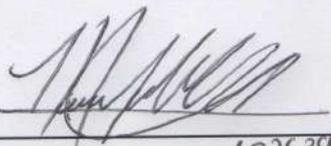
Yo Sofia zamora tablada con cédula ó tarjeta de identidad #: 1023.304.162, expedida en el municipio de Bogota, y en calidad de estudiante de la I.E

Sofia zamora tablada del grado 10°, Si autorizo (Marcar con un X) NO autorizo , para que el docente Haidiver Arbeláez Vélez, lleve a cabo la entrevista relacionada con su proceso investigativo dentro de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

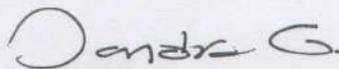
Sofia zamora Tablada
1023 304 162

Firma Estudiante



1036397587

Firma Docente Investigador



c.c. 40714715

Firma Rectora Institución

Firma Asesora Investigación

⑫ No se por que nunca tuve nada claro sobre ellas y en mi casa no se manejo sobre eso

⑬ cuenta con una infraestructura muy basica ya se tiene problemas de conexión de Internet y a los estudiantes no se les da acceso a el y no hay sala Informatica o materiales tecnologicos que se usen para aprender las TIC.

Sofia Zamora Tablada

pues ha sido constante siempre estoy relacionandome con ellos ya sea de para uso educativo o de entretenimiento.

2) a) en casa los uso gran parte del tiempo y fuera de la institución y mi casa los uso menos por que me mantengo ocupada

b) los que mas uso son el computador y el celular ya sea para investigar o para uso de entretenimiento mayor mente para Entretención

3) a) En la institución no hay relación alguna ya que la tecnología no la implementamos

b) creo que de alguna forma es Bueno por que nos desconectamos de la tecnología y de alguna manera no nos es Bueno por que hay algunas cosas que necesitamos de ella.

4) pues creen que tengo una relación donde

5) google, youtube y what apps

6) todo lo que se de la tecnología lo aprendi de mi misma y de las personas que me rodean.

y lo que se es sobre el manejo basico de los aparatos que uso y sus aplicaciones.

7) No apenas este año aprendi que eran las TIC

8) No ya ni sabia que eran

9) No por que nunca nos han informado o hablado de ellas, aparte apenas mi profesor de sociales este año nos empezó a hablar de ellas.

10) solo Hemos utilizado el telefono para investigar dudas sobre la clase.

11) No por que no se me a enseñado algo importante y se le ve como algo malo

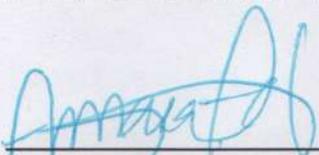
Por último, si desean dar una especificación o comentario al respecto también lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, pueden llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desean al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

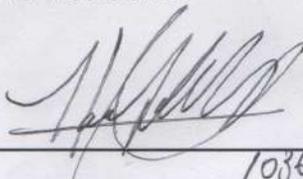
NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si les nace, y quieren aportar algo, referente al trabajo que se viene realizando y se va a llevar a cabo, en el marco de la presente investigación. A posterioridad, se espera contar también con su colaboración y apoyo, en la medida de lo posible, con algunas entrevistas acerca de estos temas.

Yo Amaranta Tablada con cédula de ciudadanía #: 52453011, expedida en el municipio de Bogotá, y en calidad de acudiente de(l- la) estudiante Sofía Zamora del grado 10^o, Si autorizo (Marcar con un X) NO autorizo , para que lleve a cabo la entrevista relacionada con el proceso investigativo llevada a cabo por el docente Haidiver Arbeláez Vélez, dentro de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.


52 453 011
Firma Acudiente

Sofía Zamora Tablada
5023 304 362
Firma Estudiante


1086397587
Firma Docente Investigador

Dandra G.
CC. 48 714 719
Firma Rectora Institución

EL CARMEN DE VIBORAL (ANT), 8 DE AGOSTO DE 2019.

ASUNTO: CONSENTIMIENTO INFORMADO.

**SEÑORES INSTITUCIONES EDUCATIVAS, CENTROS DE FORMACIÓN,
JARDINES Y DEMÁS COMUNIDADES WALDORF DE ANTIOQUIA Y
COLOMBIA:**

Cordial saludo.

Mi nombre es Haidiver Arbeláez Vélez, soy docente de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez hace aproximadamente 6 años. En este momento me encuentro realizando el tercer semestre de la Maestría en Educación- Modalidad Investigación Virtual y Línea de Investigación en Educación y TIC con la Universidad de Antioquia en la tesis: “STEAM y la Pedagogía Waldorf: Estrategia Didáctica para el proceso de Alfabetización Digital de docentes de bachillerato y estudiantes de la Media del Colegio Monseñor Ramón Arcila Ramírez del municipio del Carmen de Viboral”.

De acuerdo a esto, me dirijo a ustedes con la intención de solicitar su respectiva autorización para realizar una pequeña entrevista que consta de 2 preguntas y que tiene como finalidad respaldar la información de mi estado de arte en dicha tesis.

De poder contar con su colaboración, anexo en este documento el respectivo consentimiento informado, el cual da garantía de la transparencia de la investigación y del respeto que ustedes como colaboradores dentro de este proceso investigativo merecen.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace, y quieren aportar algo referente al marco de la presente investigación.

Yo **Lina María González Hernández** con cédula de ciudadanía #:**43.158.744** , expedida en el municipio de **Medellín**, y en calidad de representante de la Institución Educativa **Colegio campestre el Maestro Waldorf**, autorizo **X** (Marcar con un **X**) **NO autorizo** _____, para que el docente investigador y estudiante de Maestría: Haidiver Arbeláez Vélez, lleve a cabo la respectiva entrevista de su trabajo investigativo. Además

EL CARMEN DE VIBORAL (ANT), 8 DE AGOSTO DE 2019.

ENTREVISTA A LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS, CENTROS DE FORMACIÓN, JARDINES Y DEMÁS COMUNIDADES WALDORF DE ANTIOQUIA Y COLOMBIA:

La presente entrevista sirve como base y complemento al Estado del Arte de la tesis investigativa: “STEAM y la Pedagogía Waldorf: Estrategia Didáctica para el proceso de Alfabetización Digital de docentes de bachillerato y estudiantes de la Media del Colegio Monseñor Ramón Arcila Ramírez del municipio del Carmen de Viboral”, la cual es realizada por el docente de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez del municipio del Carmen de Viboral (Ant) y estudiante de tercer semestre de la Maestría en Educación Modalidad Investigación Virtual- Línea de Investigación Educación y TIC, Haidiver Arbeláez Vélez.

La entrevista cuenta con dos preguntas de carácter abierto, en la cual se busca que el representante de la Institución Educativa que la lleve a cabo, nos dé a conocer de forma amplia, la forma en que la Institución trabaja con los elementos tecnológicos y digitales de la época contemporánea en los procesos formativos de sus estudiantes, además de conocer si lo hacen o no y sus razones.

NOTA: No hay un límite para cada respuesta, dando libertad a la persona que responde estas preguntas para que en ellas exprese lo que quiera. Las respuestas que se aporten se analizarán de manera general y serán de uso exclusivo del investigador, por lo que no aparecerá en ningún momento el nombre de la Institución en la plasmación de resultados, a no ser que la persona representante del Plantel Educativo lo autorice en el respectivo consentimiento informado, anexo a esta pequeña entrevista.

Es importante tener presente que en las respuestas se espera el mayor grado de sinceridad a la hora de responder acerca de los procesos que se llevan en los centros educativos, para que este proceso investigativo se haga con la mayor transparencia del caso.

Nombre de la Institución: COLEGIO CAMPESTRE EL MAESTRO WALDORF

PREGUNTAS:

1-¿En la Institución Educativa se utilizan las TICs dentro de los procesos formativos que llevan a cabo sus educadores para con los estudiantes, y a partir de qué edad se lleva a cabo este proceso, o es algo que se hace de manera libre sin restricción alguna, y porque se hace de esta manera?

Sí se utilizan desde el grado 1º, de forma dirigida y con un objetivo formativo, especialmente como recurso de apoyo en las diferentes áreas y proyectos pedagógicos y como herramienta cuyo uso requiere su orientación, por lo cual se enseña su uso.

2-¿Cuál es la forma en que se utilizan las TIC dentro de la Institución, se enfocan en alguna metodología, tienden a cierta finalidad o lo hacen de manera libre, sin enfocarse en proceso alguno referente a la alfabetización digital?

Las TIC se utilizan de dos formas:

1. Dentro de la clase de tecnología e informática como contenido de la asignatura, con el fin de enseñar y orientar su uso, de acuerdo a los estándares establecidos por el MEN en la guía N°30.
2. Como herramienta de apoyo metodológico y didáctico en las diferentes áreas y proyectos pedagógicos; a través de actividades como: proyecciones de vídeos, imágenes, infografías, actividades interactivas individuales o grupales de temáticas de clase, presentación de pruebas (Olimpiadas matemáticas por ejemplo), entre otros.

EL CARMEN DE VIBORAL (ANT), 8 DE AGOSTO DE 2019.

ASUNTO: CONSENTIMIENTO INFORMADO.

SEÑORES INSTITUCIONES EDUCATIVAS, CENTROS DE FORMACIÓN,
JARDINES Y DEMÁS COMUNIDADES WALDORF DE ANTIOQUIA Y
COLOMBIA:

Cordial saludo.

Mi nombre es Haidiver Arbeláez Vélez, soy docente de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez hace aproximadamente 6 años. En este momento me encuentro realizando el tercer semestre de la Maestría en Educación- Modalidad Investigación Virtual y Línea de Investigación en Educación y TIC con la Universidad de Antioquia en la tesis: "STEAM y la Pedagogía Waldorf: Estrategia Didáctica para el proceso de Alfabetización Digital de docentes de bachillerato y estudiantes de la Media del Colegio Monseñor Ramón Arcila Ramírez del municipio del Carmen de Viboral".

De acuerdo a esto, me dirijo a ustedes con la intención de solicitar su respectiva autorización para realizar una pequeña entrevista que consta de 2 preguntas y que tiene como finalidad respaldar la información de mi estado de arte en dicha tesis.

De poder contar con su colaboración, anexo en este documento el respectivo consentimiento informado, el cual da garantía de la transparencia de la investigación y del respeto que ustedes como colaboradores dentro de este proceso investigativo merecen.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace, y quieren aportar algo referente al marco de la presente investigación.

Yo Lucía R Correa Pachón con cédula de ciudadanía
#: 52'325.621, expedida en el municipio de
Bogotá, y en calidad de representante de la Institución Educativa
Fundación Inti-Hvasi Casa del Sol, autorizo (Marcar
con un X) **NO autorizo** _____, para que el docente investigador y estudiante de Maestría:
Haidiver Arbeláez Vélez, lleve a cabo la respectiva entrevista de su trabajo investigativo.

Además de esto autorizo (Marcar con una X) NO autorizo , para que el nombre de la Institución sea nombrado dentro del proyecto de investigación.

Como constancia de mi autorización anexo mi firma y documento de identidad.

Firma Docente Investigador

Firma Representante de la Institución



Espacio para Comentarios:

EL CARMEN DE VIBORAL (ANT), 8 DE AGOSTO DE 2019.

ENTREVISTA A LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS, CENTROS DE FORMACIÓN, JARDINES Y DEMÁS COMUNIDADES WALDORF DE ANTIOQUIA Y COLOMBIA:

La presente entrevista sirve como base y complemento al Estado del Arte de la tesis investigativa: “STEAM y la Pedagogía Waldorf: Estrategia Didáctica para el proceso de Alfabetización Digital de docentes de bachillerato y estudiantes de la Media del Colegio Monseñor Ramón Arcila Ramírez del municipio del Carmen de Viboral”, la cual es realizada por el docente de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez del municipio del Carmen de Viboral (Ant) y estudiante de tercer semestre de la Maestría en Educación Modalidad Investigación Virtual- Línea de Investigación Educación y TIC, Haidiver Arbeláez Vélez.

La entrevista cuenta con dos preguntas de carácter abierto, en la cual se busca que el representante de la Institución Educativa que la lleve a cabo, nos dé a conocer de forma amplia, la forma en que la Institución trabaja con los elementos tecnológicos y digitales de la época contemporánea en los procesos formativos de sus estudiantes, además de conocer si lo hacen o no y sus razones.

NOTA: No hay un límite para cada respuesta, dando libertad a la persona que responde estas preguntas para que en ellas exprese lo que quiera. Las respuestas que se aporten se analizarán de manera general y serán de uso exclusivo del investigador, por lo que no aparecerá en ningún momento el nombre de la Institución en la plasmación de resultados, a no ser que la persona representante del Plantel Educativo lo autorice en el respectivo consentimiento informado, anexo a esta pequeña entrevista.

Es importante tener presente que en las respuestas se espera el mayor grado de sinceridad a la hora de responder acerca de los procesos que se llevan en los centros educativos, para que este proceso investigativo se haga con la mayor transparencia del caso.

Nombre de la Institución: Fundación Inti - Huasi Casa del Sol

PREGUNTAS:

1-¿En la Institución Educativa se utilizan las TICs dentro de los procesos formativos que llevan a cabo sus educadores para con los estudiantes, y a partir de qué edad se lleva a cabo este proceso, o es algo que se hace de manera libre sin restricción alguna, y porque se hace de esta manera?

No, no se utilizan las TIC, nuestro programa cubre hasta menores de 14 años y dentro del fundamento antropológico Waldorf solo hasta después de los 14 es que se aplica o tiene en cuenta dicha herramienta pedagógica.

2-¿Cuál es la forma en que se utilizan las TIC dentro de la Institución, se enfocan en alguna metodología, tienden a cierta finalidad o lo hacen de manera libre, sin enfocarse en proceso alguno referente a la alfabetización digital?

No tenemos ninguna forma ni enfoque.



El futuro digital
es de todos

Gobierno
de Colombia
MinTIC

Código TRD: 311

MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

FECHA: 2/9/2019

HORA: 11:26:22

FOLIOS: 1

Bogotá D. C.,

REGISTRO NO: 192070628

DESTINO: HAIDIVER ARBELAEZ VELEZ

Señor

HAIDIVER ARBELÁEZ VÉLEZ

Docente

COLEGIO MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ

Carmen de Viboral – Antioquia

Haidiver.arbelaez@udea.edu.co

Referencia: Respuesta a su comunicación radicada en este Ministerio con el número 191039681 de fecha veinte (20) de agosto de 2019.

Respetado señor Arbeláez:

Acusamos recibo de su comunicación de la referencia, mediante la cual solicita material, textos, documentos, artículos, etc., de los procesos de alfabetización digital que se estén llevando o se hayan llevado a cabo con las diversas Instituciones de la Ciudad o el Departamento para estudiantes y docentes, que reúnan las características o metodología STEAM e implemente la pedagogía Waldorf; y si estas han tenido presente los centros educativos Waldorf con sus principios, filosofía y metodologías frente a las TIC's.

Al respecto le informamos que los cursos y procesos de formación en Alfabetización Digital, que ofrece el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones a través de la Dirección de Apropiación de TIC, los viene realizando en el marco del programa de Ciudadanía Digital; con el fin de que el ciudadano y la población en general que tenga poco o nulo conocimiento de las nuevas tecnologías, reciban formación en habilidades digitales básicas y herramientas, aplicaciones y contenidos que les permita hacer uso productivo de estas tecnologías para solucionar sus problemas, mejorar su productividad y el desarrollo de sus actividades diarias.

Para una mayor información consultar la siguiente página web: www.ciudadaniadigital.gov.co.

Cordialmente,


CLAUDIA NÚÑEZ DUARTE
Directora de Apropiación de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones

Elaboró: Edgar Francisco Correa Beltrán 

Revisó: María Fernanda Ardila López 

Lina Sánchez 

EL CARMEN DE VIBORAL (ANT), 8 DE AGOSTO DE 2019.

ASUNTO: CONSENTIMIENTO INFORMADO.

**SEÑORES INSTITUCIONES EDUCATIVAS, CENTROS DE FORMACIÓN,
JARDINES Y DEMÁS COMUNIDADES WALDORF DE ANTIOQUIA Y
COLOMBIA:**

Cordial saludo.

Mi nombre es Haidiver Arbeláez Vélez, soy docente de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez hace aproximadamente 6 años. En este momento me encuentro realizando el tercer semestre de la Maestría en Educación- Modalidad Investigación Virtual y Línea de Investigación en Educación y TIC con la Universidad de Antioquia en la tesis: “STEAM y la Pedagogía Waldorf: Estrategia Didáctica para el proceso de Alfabetización Digital de docentes de bachillerato y estudiantes de la Media del Colegio Monseñor Ramón Arcila Ramírez del municipio del Carmen de Viboral”.

De acuerdo a esto, me dirijo a ustedes con la intención de solicitar su respectiva autorización para realizar una pequeña entrevista que consta de 2 preguntas y que tiene como finalidad respaldar la información de mi estado de arte en dicha tesis.

De poder contar con su colaboración, anexo en este documento el respectivo consentimiento informado, el cual da garantía de la transparencia de la investigación y del respeto que ustedes como colaboradores dentro de este proceso investigativo merecen.

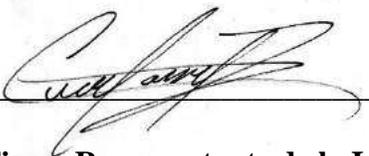
NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace, y quieren aportar algo referente al marco de la presente investigación.

Yo Iván Camilo López Ruiz con cédula de ciudadanía #: 1072702419, expedida en el municipio de Chía, y en calidad de representante de la Institución Educativa Taller arte y juego Kerub, **autorizo (Marcar con un X) NO autorizo** , para que el docente investigador y estudiante de Maestría: Haidiver Arbeláez Vélez, lleve a cabo la respectiva entrevista de su trabajo investigativo. Además

de esto **autorizo** (Marcar con una X) **NO autorizo** , para que el nombre de la Institución sea nombrado dentro del proyecto de investigación.

Como constancia de mi autorización anexo mi firma y documento de identidad.

Firma Docente Investigador



Firma Representante de la Institución

Espacio para Comentarios:

EL CARMEN DE VIBORAL (ANT), 8 DE AGOSTO DE 2019.

ENTREVISTA A LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS, CENTROS DE FORMACIÓN, JARDINES Y DEMÁS COMUNIDADES WALDORF DE ANTIOQUIA Y COLOMBIA:

La presente entrevista sirve como base y complemento al Estado del Arte de la tesis investigativa: “STEAM y la Pedagogía Waldorf: Estrategia Didáctica para el proceso de Alfabetización Digital de docentes de bachillerato y estudiantes de la Media del Colegio Monseñor Ramón Arcila Ramírez del municipio del Carmen de Viboral”, la cual es realizada por el docente de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez del municipio del Carmen de Viboral (Ant) y estudiante de tercer semestre de la Maestría en Educación Modalidad Investigación Virtual- Línea de Investigación Educación y TIC, Haidiver Arbeláez Vélez.

La entrevista cuenta con dos preguntas de carácter abierto, en la cual se busca que el representante de la Institución Educativa que la lleve a cabo, nos dé a conocer de forma amplia, la forma en que la Institución trabaja con los elementos tecnológicos y digitales de la época contemporánea en los procesos formativos de sus estudiantes, además de conocer si lo hacen o no y sus razones.

NOTA: No hay un límite para cada respuesta, dando libertad a la persona que responde estas preguntas para que en ellas exprese lo que quiera. Las respuestas que se aporten se analizarán de manera general y serán de uso exclusivo del investigador, por lo que no aparecerá en ningún momento el nombre de la Institución en la plasmación de resultados, a no ser que la persona representante del Plantel Educativo lo autorice en el respectivo consentimiento informado, anexo a esta pequeña entrevista.

Es importante tener presente que en las respuestas se espera el mayor grado de sinceridad a la hora de responder acerca de los procesos que se llevan en los centros educativos, para que este proceso investigativo se haga con la mayor transparencia del caso.

Nombre de la Institución Taller arte y juego
Kerub_____.

PREGUNTAS:

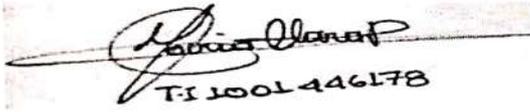
1-¿En la Institución Educativa se utilizan las TICs dentro de los procesos formativos que llevan a cabo sus educadores para con los estudiantes, y a partir de qué edad se lleva a cabo este proceso, o es algo que se hace de manera libre sin restricción alguna, y porque se hace de esta manera?

Kerub trabaja con niños entre los 7 y 11 años. Las TICs no hacen parte de nuestras herramientas pedagógicas ya que no las consideramos adecuadas para la manera en que un niño de esa edad adquiere el conocimiento. Hay varias razones para esto, la primera se debe a que en primaria nos parece primordial aprender a partir de la experiencia directa con los fenómenos o el contexto por medio de todos los sentidos y la emoción, las herramientas tecnológicas/digitales tienen implícito un grado de abstracción más alto, que implica la interacción de pocos sentidos y más raciocinio, lo cual consideramos idóneo para grados superiores, pero no en primaria. Otra razón es que buscamos que el estudiante encuentre las respuestas del tema que se esté tratando por sí mismo, que vivencie el proceso creativo del descubrimiento interactuando con su entorno, esto es mucho más potente que investigar acerca de un tema en un buscador, las herramientas digitales, por lo menos las que nosotros conocemos, traen las respuestas elaboradas y hechas, dificultando dicho proceso de descubrimiento o “invención”.

2-¿Cuál es la forma en que se utilizan las TIC dentro de la Institución, se enfocan en alguna metodología, tienden a cierta finalidad o lo hacen de manera libre, sin enfocarse en proceso alguno referente a la alfabetización digital?

Yo Maria Clara del Pilar Bejarano Restrepo identificado con documento de identidad #: 1001446178 expedida en el municipio de el Carmen de Viboral _____, y en calidad de estudiante del grado _____ Undécimo _____ de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, SI autorizo y deseo hacer parte del proceso de realización de la entrevista X (Marcar con un X), NO autorizo y no deseo hacer parte del proceso de realización de la entrevista _____, llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez, y con la cual se cierra el trabajo de campo del proyecto investigativo, realizado por este.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.



TS 1001446178

Firma del Estudiante

Documento de identidad



Firma del Docente Investigador

c.c 1036397587

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ** 



Firma del Rector

c.c 1037512326

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

Espacio para Comentarios:

Yo Camilo Andrés Vera López identificado con documento de identidad #:_1034292179 expedida en el municipio de __Medellín__, y en calidad de estudiante del grado _____Undécimo_____ de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, **SI autorizo y deseo hacer parte del proceso de realización de la entrevista __X__ (Marcar con un X), NO autorizo y no deseo hacer parte del proceso de realización de la entrevista _____**, llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez, y con la cual se cierra el trabajo de campo del proyecto investigativo, realizado por este.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.



Firma del Estudiante

Documento de identidad

1034292179

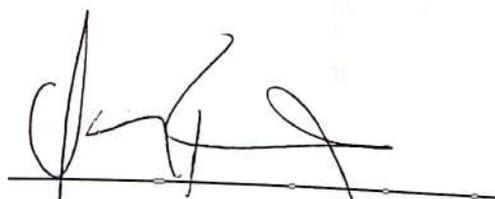


Firma del Docente Investigador

c.c 1036897587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c



Firma del Rector

c.c 1037572326

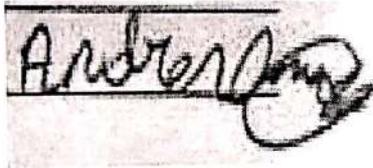
**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**



Espacio para Comentarios:

Yo Andrés Felipe Barragán B. identificado con documento de identidad #: 1125785986, expedida en el municipio de el Carmen de Viboral _____, y en calidad de estudiante del grado Undécimo de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, **SI** autorizo y deseo hacer parte del proceso de realización de la entrevista X (Marcar con un X), **NO** autorizo y no deseo hacer parte del proceso de realización de la entrevista _____, llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez, y con la cual se cierra el trabajo de campo del proyecto investigativo, realizado por este.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.



Firma del Estudiante

Documento de identidad

11125785986

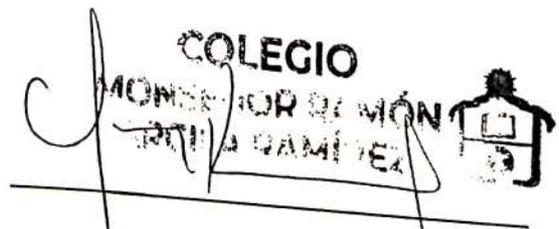


Firma del Docente Investigador

c.c 1036397887

Firma de la Asesora de Investigación

c.c



Firma del Rector

c.c 1037572323

Espacio para Comentarios:

Yo Raquel Arbeláez Morales identificado(a) con documento de
identidad #: 1000903823, expedida en el municipio de
Bello, y en calidad de estudiante del grado
11 de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez,
SI autorizo y deseo hacer parte del proceso de realización de la entrevista X
(Marcar con un X), **NO autorizo y no deseo hacer parte del proceso de realización**
de la entrevista _____, llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de
Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez, y con la cual se cierra el trabajo de campo del
proyecto investigativo, realizado por este.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Raquel Arbeláez Morales
TI 1000903823

Firma Estudiante

Documento de identidad

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

[Firma]

Firma del Docente Investigador

c.c 1036397587

[Firma]

Firma del Rector

c.c 1037512326



Espacio para Comentarios:

Yo Jorge Andrés López Acevedo identificado con documento de identidad #: 1193044066 expedida en el municipio de el Carmen de Viboral _____, y en calidad de estudiante del grado _____ Undécimo _____ de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, SI autorizo y deseo hacer parte del proceso de realización de la entrevista X (Marcar con un X), NO autorizo y no deseo hacer parte del proceso de realización de la entrevista _____, llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez, y con la cual se cierra el trabajo de campo del proyecto investigativo, realizado por este.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Firma del Estudiante

Documento de identidad

1193044066

Firma del Docente Investigador

c.c 1036397887

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ** 

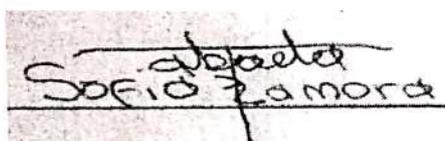
Firma del Rector

c.c 1031512326

Espacio para Comentarios:

Yo Sofía Zamora Tablada identificado con documento de identidad #: 1023304162 expedida en el municipio de El Carmen de Viboral, y en calidad de estudiante del grado Undécimo de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, SI autorizo y deseo hacer parte del proceso de realización de la entrevista X (Marcar con un X), NO autorizo y no deseo hacer parte del proceso de realización de la entrevista _____, llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez, y con la cual se cierra el trabajo de campo del proyecto investigativo, realizado por este.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.



Firma del Estudiante

Documento de identidad

1023304162

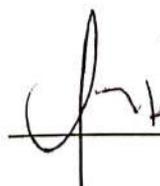


Firma del Docente Investigador

c.c 1036397587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

 **COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ** 

Firma del Rector

c.c 1037572326

Espacio para Comentarios:

El Carmen de Viboral Antioquia, junio 24 de 2020.

Yo, Mónica Lorenza Taborda Gutiérrez, con CC 43.603.184, autorizo a mi hija Mayra Escobar Taborda, para participar en la entrevista de cierre del proyecto investigativo "Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf", realizado por el docente investigador Haidiver Arbeláez Vélez con los estudiantes del Colegio Monseñor Ramón Arcila Ramírez de los grados décimo y undécimo.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

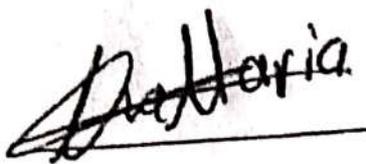


Mónica Lorenza Taborda Gutiérrez

CC 43.603.184

Yo Ana Maria Morales identificado con documento de identidad #: 1017922321 expedida en el municipio de Medellín, y en calidad de estudiante del grado Undécimo de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, **SI** autorizo y deseo hacer parte del proceso de realización de la entrevista X (Marcar con un X), **NO** autorizo y no deseo hacer parte del proceso de realización de la entrevista _____, llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez, y con la cual se cierra el trabajo de campo del proyecto investigativo, realizado por este.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.



Firma del Estudiante

Documento de identidad

1017922321



Firma del Docente Investigador

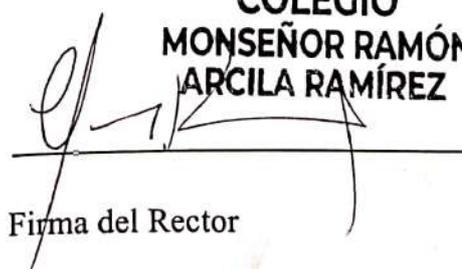
c.c 1036397587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**




Firma del Rector

c.c 1037872326

Espacio para Comentarios:

Yo Esteban Ramirez G.

documento de identidad #: 1.000 548 396 identificado con

La Estrella y en calidad de estudiante del grado Dedimw. de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, SI

autorizo y deseo hacer parte del proceso de realización de la entrevista
(Marcar con un X), NO autorizo y no deseo hacer parte del proceso de realización de la entrevista , llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez, y con la cual se cierra el trabajo de campo del proyecto investigativo, realizado por este.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Esteban Ramirez G
1000 548 396

Firma del Docente de Estudiante

Documento de identidad

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

[Signature]

Firma del Docente Investigador

c.c 1036397587

[Signature]

Firma del Rector

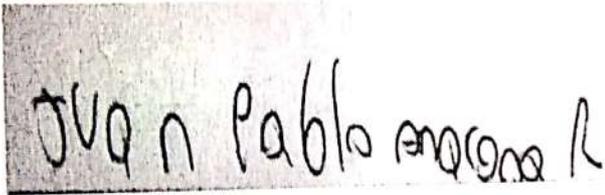
c.c 1037576326

Espacio para Comentarios:

No Tengo comentarios.
Acepto la Entrevista.

Yo Juan Pablo Anacona Restrepo identificado con documento de identidad #: 1026060785 expedida en el municipio de Medellín, y en calidad de estudiante del grado Undécimo de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, **SI autorizo y deseo hacer parte del proceso de realización de la entrevista X (Marcar con un X), NO autorizo y no deseo hacer parte del proceso de realización de la entrevista _____**, llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez, y con la cual se cierra el trabajo de campo del proyecto investigativo, realizado por este.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.



Firma del Estudiante

Documento de identidad

1026060785

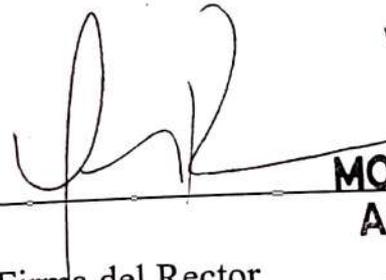
Firma de la Asesora de Investigación

c.c



Firma del Docente Investigador

c.c 1036397587



Firma del Rector

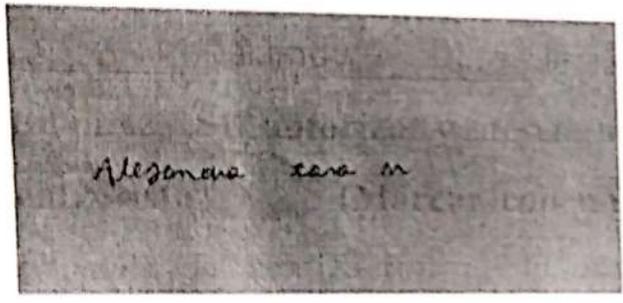
c.c 1037572326

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**

Espacio para Comentarios:

Yo Alejandro Toro Moreno _____ identificado con documento de identidad
#: 1020222143 _____, expedida en el municipio de _____ el Carmen
_____ de Viboral _____, y en calidad de estudiante del grado
_____ Décimo _____ de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila
Ramírez, SI autorizo y deseo hacer parte del proceso de realización de la
entrevista X (Marcar con un X), NO autorizo y no deseo hacer parte del
proceso de realización de la entrevista _____, llevada a cabo por el docente
investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez, y con la cual se cierra
el trabajo de campo del proyecto investigativo, realizado por este.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.



Firma del Estudiante

Firma del Docente Investigador

Documento de identidad

c.c 1036397587

1020222143

Firma de la Asesora de Investigación

Firma del Rector

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**

c.c

c.c 1034572326

formativos Institucionales mediados por TIC, por lo cual se llevará a cabo como proceso de campo, una estrategia didáctica apoyada en el Trabajo Colaborativo desde el uso del programa Scratch, donde a partir de un módulo de trabajo en el cual se transversalizan algunos de los contenidos de las áreas mencionadas, se busca que potencien sus aprendizajes y fortalezcan el manejo de las nuevas tecnologías.

Para esto, sería indispensable contar con su gran colaboración dentro del proceso de campo, por medio del diálogo, disponibilidad y autorización de participación dentro del proyecto investigativo.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, además de potenciar mucho más sus aprendizajes, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y documento de identidad, el acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quiere aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Juan Pablo Anarino Restrepo con documento de identidad # 7026060785, expedida en el municipio de Medellin, y en calidad de estudiante del grado 10, SI autorizo para hacer parte del proceso investigativo (Marcar con un X), NO autorizo para hacer parte del proceso

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Juan Pablo Arcila R

Firma del Estudiante

Documento de identidad
1026060785

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

[Firma]

Firma del Docente Investigador.

c.c 1036397587

[Firma] **COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓ
ARCILA RAMÍREZ**

Firma del Rector

c.c 1037572326

Espacio para Comentarios:

... waldorf", como educandos pertenecientes a esta fase evolutiva en la cual, según los parámetros pedagógicos ya pueden hacer uso de las nuevas tecnologías dentro de los procesos formativos.

Por medio de esta propuesta investigativa, se busca potenciar mucho más los procesos formativos Institucionales mediados por TIC, por lo cual se llevará a cabo como proceso de campo, una estrategia didáctica apoyada en el Trabajo Colaborativo desde el uso del programa Scratch, donde a partir de un módulo de trabajo en el cual se transversalizan algunos de los contenidos de las áreas mencionadas, se busca que potencien sus aprendizajes y fortalezcan el manejo de las nuevas tecnologías.

Para esto, sería indispensable contar con su gran colaboración dentro del proceso de campo, por medio del diálogo, disponibilidad y autorización de participación dentro del proyecto investigativo.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, además de potenciar mucho más sus aprendizajes, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y documento de identidad, el acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Alexandro Toro Moreno con documento de
identidad #: T1. 1' 020.222.143 expedida en el municipio de
Medellin, y en calidad de estudiante del grado
Decimo, SI autorizo para hacer parte del proceso
investigativo SI (Marcar con un X), NO autorizo para hacer parte del proceso

Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Alexandro Jara M.

Firma del Estudiante

Documento de identidad
TI. 1'020.222.143



Firma del Docente Investigador.

c.c 1036397887



Firma del Rector

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**

c.c 1037572326

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

Espacio para Comentarios:

...proceso, fase evolutiva en la cual, según los p...
uso de las nuevas tecnologías dentro de los procesos formativos.

Por medio de esta propuesta investigativa, se busca potenciar mucho más los procesos formativos Institucionales mediados por TIC, por lo cual se llevará a cabo como proceso de campo, una estrategia didáctica apoyada en el Trabajo Colaborativo desde el uso del programa Scratch, donde a partir de un módulo de trabajo en el cual se transversalizan algunos de los contenidos de las áreas mencionadas, se busca que potencien sus aprendizajes y fortalezcan el manejo de las nuevas tecnologías.

Para esto, sería indispensable contar con su gran colaboración dentro del proceso de campo, por medio del diálogo, disponibilidad y autorización de participación dentro del proyecto investigativo.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, además de potenciar mucho más sus aprendizajes, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y documento de identidad, el acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Esteban Pomire & Buncio con documento de
identidad # 1000548396, expedida en el municipio de
La Estrella, y en calidad de estudiante del grado
Decimo SI autorizo para hacer parte del proceso
investigativo (Marcar con un X), NO autorizo para hacer parte del proceso

maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Esteban Ramirez E.

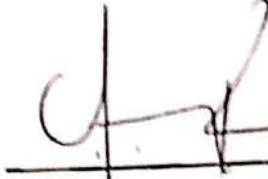
Firma del Estudiante

Documento de identidad



Firma del Docente Investigador.

c.c 1036397587



Firma del Rector

c.c 1037572326

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

Espacio para Comentarios:

Por medio de esta propuesta investigativa, se busca potenciar mucho más los procesos formativos Institucionales mediados por TIC, por lo cual se llevará a cabo como proceso de campo, una estrategia didáctica apoyada en el Trabajo Colaborativo desde el uso del programa Scratch, donde a partir de un módulo de trabajo en el cual se transversalizan algunos de los contenidos de las áreas mencionadas, se busca que potencien sus aprendizajes y fortalezcan el manejo de las nuevas tecnologías.

Para esto, sería indispensable contar con su gran colaboración dentro del proceso de campo, por medio del diálogo, disponibilidad y autorización de participación dentro del proyecto investigativo.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, además de potenciar mucho más sus aprendizajes, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y documento de identidad, el acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes sin muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Ana Maria Morales con documento de
identidad #: 1017922321, expedida en el municipio de
Medellin, y en calidad de estudiante del grado
10, SI autorizo para hacer parte del proces
investigativo (Marcar con un X), NO autorizo para hacer parte del proces

... Arcila Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Dalia

Firma del Estudiante
1017 922 321
Documento de identidad

[Signature]
Firma del Docente Investigador.

c.c 1036397 587

[Signature]

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

Firma del Rector

c.c 1031572326

Espacio para Comentarios:

en el marco de la Pedagogía Waldorf", como educandos pertenecientes al tercer septenio, fase evolutiva en la cual, según los parámetros pedagógicos ya pueden hacer uso de las nuevas tecnologías dentro de los procesos formativos.

Por medio de esta propuesta investigativa, se busca potenciar mucho más los procesos formativos Institucionales mediados por TIC, por lo cual se llevará a cabo como proceso de campo, una estrategia didáctica apoyada en el Trabajo Colaborativo desde el uso del programa Scratch, donde a partir de un módulo de trabajo en el cual se transversalizan algunos de los contenidos de las áreas mencionadas, se busca que potencien sus aprendizajes y fortalezcan el manejo de las nuevas tecnologías.

Para esto, sería indispensable contar con su gran colaboración dentro del proceso de campo, por medio del diálogo, disponibilidad y autorización de participación dentro del proyecto investigativo.

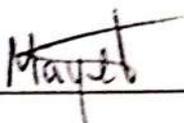
De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, además de potenciar mucho más sus aprendizajes, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y documento de identidad, el acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Mayet Escobar Taborda con documento de
identidad #: 1001153845, expedida en el municipio de
El Carmen de Viboral, y en calidad de estudiante del grado
10°, SI autorizo para hacer parte del proceso
investigativo X (Marcar con un X), NO autorizo para hacer parte del proceso

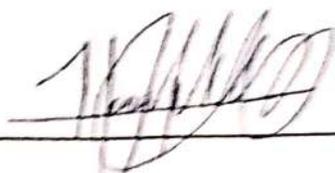
Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.



Firma del Estudiante

1001153045

Documento de identidad



Firma del Docente Investigador.

c.c 1036397587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c



COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ 

Firma del Rector

c.c 7071542526

Espacio para Comentarios:

Por medio de esta propuesta investigativa, se busca potenciar mucho más los procesos formativos institucionales mediados por TIC, por lo cual se llevará a cabo como proceso de campo, una estrategia didáctica apoyada en el Trabajo Colaborativo desde el uso del programa Scratch, donde a partir de un módulo de trabajo en el cual se transversalizarán algunos de los contenidos de las áreas mencionadas, se busca que potencien sus aprendizajes y fortalezcan el manejo de las nuevas tecnologías.

Para esto, sería indispensable contar con su gran colaboración dentro del proceso de campo, por medio del diálogo, disponibilidad y autorización de participación dentro del proyecto investigativo.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, además de potenciar mucho más sus aprendizajes, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y documento de identidad, el acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Andrés Barragán B con documento de
identidad #: 1125785986, expedida en el municipio de
El Carmen, y en calidad de estudiante del grado
11º, SI autorizo para hacer parte del proceso
investigativo (Marcar con un X), NO autorizo para hacer parte del proceso

investigativo _____, llevado a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Andrés B. B

Firma del Estudiante

Documento de identidad
1125 785986

[Firma]

Firma del Docente Investigador.

c.c 1.036.397.587

[Firma]

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**



Firma del Rector

c.c 1037572324

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

Espacio para Comentarios:

en el marco de la Pedagogía Waldorf", como educandos pertenecientes al tercer septenio, fase evolutiva en la cual, según los parámetros pedagógicos ya pueden hacer uso de las nuevas tecnologías dentro de los procesos formativos.

Por medio de esta propuesta investigativa, se busca potenciar mucho más los procesos formativos Institucionales mediados por TIC, por lo cual se llevará a cabo como proceso de campo, una estrategia didáctica apoyada en el Trabajo Colaborativo desde el uso del programa Scratch, donde a partir de un módulo de trabajo en el cual se transversalizan algunos de los contenidos de las áreas mencionadas, se busca que potencien sus aprendizajes y fortalezcan el manejo de las nuevas tecnologías.

Para esto, sería indispensable contar con su gran colaboración dentro del proceso de campo, por medio del diálogo, disponibilidad y autorización de participación dentro del proyecto investigativo.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, además de potenciar mucho más sus aprendizajes, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y documento de identidad, el acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Raquel Arbeláez Morales con documento de
identidad #: 1000903823, expedida en el municipio de
Bello, y en calidad de estudiante del grado
11, SI autorizo para hacer parte del proceso
investigativo (Marcar con un X), NO autorizo para hacer parte del proceso

investigativo _____, llevado a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Raquel Arbeláez M.

Firma del Estudiante
1000903823
Documento de identidad

[Firma]
Firma del Docente Investigador.

c.c 1.036.397.587

Firma de la Asesora de Investigación
c.c

[Firma]
Firma del Rector

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**



c.c 1037572326

Espacio para Comentarios:

potencien sus aprendizajes y fortalezcan el manejo de las nuevas tecnologías.

Para esto, sería indispensable contar con su gran colaboración dentro del proceso de campo, por medio del diálogo, disponibilidad y autorización de participación dentro de proyecto investigativo.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, además de potenciar mucho más sus aprendizajes, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y documento de identidad, el acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quiere aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Sofía Zamora Tablada con documento de identidad # 1023304362, expedida en el municipio de el Carmen de Viboral, y en calidad de estudiante del grado 11°, SI autorizo para hacer parte del proceso investigativo (Marcar con un X), NO autorizo para hacer parte del proceso

Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Sofía Zamora

Firma del Estudiante

3023309362

Documento de identidad

[Handwritten Signature]

Firma del Docente Investigador.

c.c 1036.397.587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

[Handwritten Signature]

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**

Firma del Rector

c.c 1037512326

Espacio para Comentarios:

...donde a partir de un módulo de trabajo en el cual se transversalizan algunos de los contenidos de las áreas mencionadas, se busca que potencien sus aprendizajes y fortalezcan el manejo de las nuevas tecnologías.

Para esto, sería indispensable contar con su gran colaboración dentro del proceso de campo, por medio del diálogo, disponibilidad y autorización de participación dentro del proyecto investigativo.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, además de potenciar mucho más sus aprendizajes, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y documento de identidad, el acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Jorge Andres Lopez Acevedo con documento de identidad #: 1193044065, expedida en el municipio de Bd. Carmen de Viboral, y en calidad de estudiante del grado 11, SI autorizo para hacer parte del proceso investigativo (Marcar con un X), NO autorizo para hacer parte del proceso

Investigación _____, llevado a cabo por el docente investigador
Maestría, Haidíver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.



Firma del Estudiante



Firma del Docente Investigador.

Documento de identidad
1193044065

c.c. 1.036.397-583



COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ

Firma de la Asesora de Investigación

Firma del Rector

c.c

c.c. 107572326

Espacio para Comentarios:

... Pedagogía Waldorf, como educando perteneciente al tercer
septenio, fase evolutiva en la cual, según los parámetros pedagógicos ya mencionados
uso de las nuevas tecnologías dentro de los procesos formativos.

Por medio de esta propuesta investigativa, se busca potenciar mucho más los procesos
formativos Institucionales mediados por TIC, por lo cual se llevará a cabo como
proceso de campo, una estrategia didáctica apoyada en el Trabajo Colaborativo desde el
uso del programa Scratch, donde a partir de un módulo de trabajo en el cual se
transversalizan algunos de los contenidos de las áreas mencionadas, se busca que
potencien sus aprendizajes y fortalezcan el manejo de las nuevas tecnologías.

Para esto, sería indispensable contar con su gran colaboración dentro del proceso de
campo, por medio del diálogo, disponibilidad y autorización de participación dentro del
proyecto investigativo.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo
de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, además de potenciar
mucho más sus aprendizajes, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su
respectiva firma y documento de identidad, el acompañamiento en este proceso
investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo
puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea
final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quiere
aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de
investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este
proceso.

Yo Camilo Andrés Vera con documento de
identidad #: 1034292179, expedida en el municipio de
Medellín, y en calidad de estudiante del grado
11º, SI autorizo para hacer parte del proceso
investigativo (Marcar con un X), NO autorizo para hacer parte del proceso

... , llevado a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Candovera,

Firma del Estudiante

[Firma]

Firma del Docente Investigador.

Documento de identidad

1034292179.

c.c 1.036.397.587

Firma de la Asesora de Investigación

[Firma]

Firma del Rector

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**



c.c

c.c / 1037542326

Espacio para Comentarios:

septenio, fase evolutiva en la cual, según los parámetros pedagógicos ya pueden hacer uso de las nuevas tecnologías dentro de los procesos formativos.

Por medio de esta propuesta investigativa, se busca potenciar mucho más los procesos formativos Institucionales mediados por TIC, por lo cual se llevará a cabo como proceso de campo, una estrategia didáctica apoyada en el Trabajo Colaborativo desde el uso del programa Scratch, donde a partir de un módulo de trabajo en el cual se transversalizan algunos de los contenidos de las áreas mencionadas, se busca que potencien sus aprendizajes y fortalezcan el manejo de las nuevas tecnologías.

Para esto, sería indispensable contar con su gran colaboración dentro del proceso de campo, por medio del diálogo, disponibilidad y autorización de participación dentro del proyecto investigativo.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, además de potenciar mucho más sus aprendizajes, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y documento de identidad, el acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

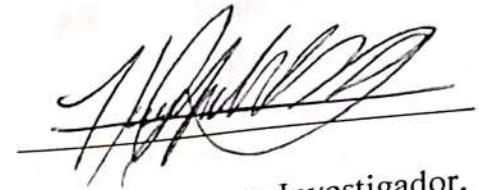
Yo Maria Clara Bejarano Restrepo con documento de identidad #: 1001446178, expedida en el municipio de El Carmen de Viboral y en calidad de estudiante del grado once, SI autorizo para hacer parte del proceso investigativo X (Marcar con un X), NO autorizo para hacer parte del proceso

Investigativo _____, llevado a cabo por el docente investigador,
Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.


Firma del Estudiante

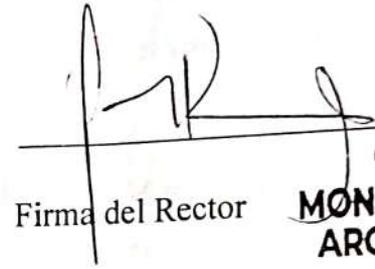
Documento de identidad 1001446 178


Firma del Docente Investigador.

c.c 1036397587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c


Firma del Rector

c.c 2031542326

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**



Espacio para Comentarios:

autorizar con su respectiva firma y documento de identidad, el acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desca al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes sin muy valiosos y fructíferos para este proceso.

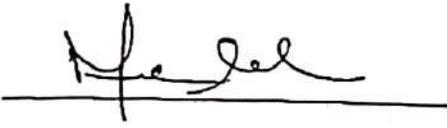
Yo Esteban Ramirez G con documento de
identidad #: 1000543396, expedida en el municipio de
La Estrella, y en calidad de estudiante del grado
Decimo. SI autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por
medio de imágenes y videos (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen
haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos en la propuesta
investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría,
Haidiver Arbeláez Vélez.

Yo Haidiver Arbeláez Vélez con documento de
identidad #: 42678742, expedida en el municipio de -
Copa, y en calidad de acudiente del
estudiante Esteban Ramirez Garcia
del grado Decimo, SI autorizo que la mi imagen de mi hijo (a)
haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos (Marcar con un X),
NO autorizo que mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de
imágenes y videos en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente
investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

parte del proceso investigativo _____, llevado a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.



Firma del Padre de Familia

c.c. 4267872



Firma del Docente Investigador.

c.c. 1036397387

Firma de la Asesora de Investigación

c.c.



Firma del Rector

c.c. 1032572320

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**



Espacio para Comentarios:

autorizar con su respectiva firma y documento de identidad, el acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo, Alejandro Toro Moreno con documento de identidad #: TI 1'020.222143 expedida en el municipio de El Córmen de Viboral y en calidad de estudiante del grado _____, SI autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos _____, en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Yo Diana C Moreno e con documento de identidad #: CC 21791138, expedida en el municipio de Heliconia, y en calidad de acudiente del estudiante Alejandro Toro Moreno del grado Decimo, SI autorizo que la mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos _____, en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Alexander Lara Moreno

Firma del Estudiante

Documento de identidad

[Handwritten Signature]

Firma del Docente Investigador

c.c 1036397587

Diana C Hornos

Firma del Acudiente.

c.c 21791138

[Handwritten Signature]
Firma de la Asesora de Investigación

c.c

[Handwritten Signature]
COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
Firma del Rector ARCILA RAMÍREZ 

c.c 1037572326

Espacio para Comentarios:

autorizar con su respectiva firma y documento de identidad, el acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, le puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le hace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Mayer Escobar Taborda con documento de
identidad # 107153545, expedida en el municipio de
El Caimán de Viboral y en calidad de estudiante del grado
10°. Si autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por
medio de imágenes y videos X (Marcar con un X). NO autorizo que mi imagen
haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos _____. en la propuesta
investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría,
Haidiver Arbeláez Vélez.

Yo Mónica Lorenza Taborda C. con documento de
identidad # 43603194, expedida en el municipio de
Hedellin, y en calidad de acudiente del
estudiante Mayer Escobar Taborda
del grado 10°. Si autorizo que la mi imagen de mi hijo (a)
haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos X (Marcar con un X),
NO autorizo que mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de
imágenes y videos _____, en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente
investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Maged

Firma del Estudiante

1001153845

Documento de identidad

Hauca Lobos

Firma del Acudiente

c.c 43653134

[Handwritten signature]

Firma del Docente Investigador

c.c 1036-397.587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

[Handwritten signature]

Firma del Rector

COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ



c.c 1044572326

Espacio para Comentarios:

Horizontal lines for comments

respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes sin muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Juan Pablo Anacón Restrepo con documento de identidad #: 1026060785, expedida en el municipio de Sabaneta, y en calidad de estudiante del grado 10º, SI autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos , en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Yo Diana Marcela Restrepo A con documento de identidad #: 1128445645, expedida en el municipio de Medellín, y en calidad de acudiente del estudiante Juan Pablo Anacón Restrepo del grado 10º, SI autorizo que la mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos , en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Diana R 1128445645

[Handwritten Signature]

Firma del Estudiante

Documento de Identidad 1026065788

[Handwritten Signature]

Firma del Docente Investigador

c.c 1036397587

[Handwritten Signature]
COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ 

Firma del Rector

c.c 10775+2326

Espacio para Comentarios:

[Handwritten Signature]

Firma del Acudiente.

c.c 1128445645

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para el proceso.

Yo Ana Maria Morales con documento de identidad #: 1017922321 expedida en el municipio de Medellín, y en calidad de estudiante del grado décimo, **SI autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos X (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos _____**, en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría Haidiver Arbeláez Vélez.

Yo Luz Stella Puerta E con documento de identidad #: 32539570, expedida en el municipio de Medellín, y en calidad de acudiente del estudiante Ana Maria Morales del grado Décimo, **SI autorizo que mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos X (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos _____**, en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

D. Maria

Firma del Estudiante

Documento de identidad 1017922321

[Signature]

Firma del Acudiente.

c.c 32.539570

[Signature]

Firma del Docente Investigador

c.c 1036397587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

[Signature]

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**



Firma del Rector

c.c 1037572326

Espacio para Comentarios:

autorizar con su respectiva firma y documento de identidad, el acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le hace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Raquel Arbelóez Morales con documento de identidad #: 1000903823, expedida en el municipio de Bello, y en calidad de estudiante del grado 11, SI autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos _____, en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Yo Natalia Morales Morroquín con documento de identidad #: 43220325, expedida en el municipio de Medellín, y en calidad de acudiente del estudiante Raquel Arbelóez Morales del grado 11, SI autorizo que la mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos _____, en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Raquel Arbeldeiz M.

Firma del Estudiante

1000903823

Documento de identidad

Natalia Morales M.

Firma del Acudiente.

c.c 43 220 325



Firma del Docente Investigador

c.c 1036397587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c



Firma del Rector

c.c 1037572326

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**



Espacio para Comentarios:

respecto, se puede hacer en el espacio dispuesto para ello. una especificación o comentario al

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Andres F. Barragan. B. con documento de identidad #: 1125785986, expedida en el municipio de El Carmen, y en calidad de estudiante del grado 11^o, SI autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos , en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Yo Luz Mary Betanur Ch. con documento de identidad #: 43.519.943., expedida en el municipio de Medellin, y en calidad de acudiente del estudiante Andres F. Barragan Betanur del grado 11^o, SI autorizo que la mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos SI (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos , en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Andrés Barragán B

Firma del Estudiante

[Handwritten Signature]

Firma del Acudiente.

c.c 4357994307.

Documento de identidad

725.785.986.

[Handwritten Signature]

Firma del Docente Investigador

c.c 1036397587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

[Handwritten Signature]
Firma del Recibido
COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ

c.c 7027572366

Espacio para Comentarios:

Handwritten lines for comments.

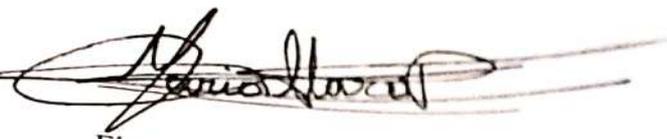
Final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Mario Clara Bejarano con documento de identidad #: 1001446178, expedida en el municipio de El Carmen del Viboral, y en calidad de estudiante del grado Once, SI autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos _____, en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

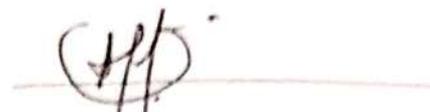
Yo Hernando Bejarano Anishmendi con documento de identidad #: 4880429, expedida en el municipio de Buga (Valle C), y en calidad de acudiente del estudiante Maria Clara Bejarano Restrepo del grado Once, SI autorizo que la mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos _____, en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.



Firma del Estudiante

Documento de identidad 1001446178



Firma del Acudiente

c.c 14 680427

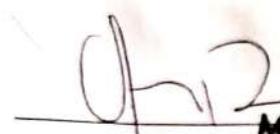


Firma del Docente Investigador

c.c 1036397587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c



Firma del Rector

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
AROLA RAMÍREZ** 

c.c 1037572326

Espacio para Comentarios:

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Sofia zamora Tablada con documento de identidad #: 8023304 162, expedida en el municipio de el Carmen de Viboral, y en calidad de estudiante del grado 11°, SI autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos _____, en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Yo Amaranta Tablada Angel con documento de identidad #: 52453 033, expedida en el municipio de Bogotá, y en calidad de acudiente del estudiante Sofia zamora Tablada del grado 11°, SI autorizo que la mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos _____, en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

ablaeta
Sofia Ramora

Firma del Estudiante

3023304262

Documento de identidad

Amadeo

Firma del Acudiente.

52453033

c.c

[Signature]

Firma del Docente Investigador

c.c 1.036.397.587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

[Signature]

Firma del Rector

c.c 1034572326

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**



Espacio para Comentarios:

final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Jorge Andres Lopez Acevedo con documento de identidad #: 1193044065, expedida en el municipio de El Carmen de Viboral, y en calidad de estudiante del grado 11, SI autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos _____, en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Yo Alexandra Acevedo con documento de identidad #: 43865627, expedida en el municipio de Envigado, y en calidad de acudiente del estudiante Jorge Andres Lopez Acevedo del grado 11, SI autorizo que la mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos _____, en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Jorge

Firma del Estudiante

Documento de identidad 1193044065

Antonio Acosta S.

Firma del Acudiente.

c.c. 43.865.627

[Signature]

Firma del Docente Investigador

c.c. 1.036.397.587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c.

[Signature]

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**



Firma del Rector

c.c. 1037572326

Espacio para Comentarios:

proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Camilo Andres Urra con documento de identidad #: 1034292179, expedida en el municipio de Medellín, y en calidad de estudiante del grado 11^o, SI autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos , en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Yo María Selene Lopez O. con documento de identidad #: 43746761, expedida en el municipio de Envigado - Antioquia, y en calidad de acudiente del estudiante Camilo Andres Urra Lopez, del grado 11^o, SI autorizo que la mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos (Marcar con un X), NO autorizo que mi imagen de mi hijo (a) haga parte del proyecto, por medio de imágenes y videos , en la propuesta investigativa llevada a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Camilovera

Firma del Estudiante

Documento de identidad

1034292179

[Signature]

Firma del Docente Investigador

c.c 1036397587

[Signature]

Firma del Rector

c.c 1037542326

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**



[Signature]

Firma del Acudiente.

c.c 43246761

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

Espacio para Comentarios:

Con lo cual queda claro, la importancia de este proceso investigativo, puesto que apunta, al fortalecimiento del contexto educativo Institucional frente al uso de las TIC, al despliegue de aptitudes por parte de los estudiantes en el terreno de la alfabetización digital, al fortalecimiento de la transversalidad curricular, etc.

Fuera de esto, la investigación ayudara también, a que se replantean varios aspectos pedagógicos, los cuales, se deben revivir y elaborar a otro nivel, como lo menciona Richter (2000), puesto que los estudiantes de la actualidad deben hacerle frente a esa Sociedad del Conocimiento y la Información, la cual no detiene su rumbo y a diario se potencia mucho más, siendo y necesario desde nuestra esfera educativa, empezar a encararla y cerrar esas posibles brechas digitales en las que nos estamos moviendo en nuestro quehacer.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía, el acompañamiento de los estudiantes en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Diana Marcela R/po Alvarez con cédula de ciudadanía
#: 1128045645, expedida en el municipio de
Medellin, y en calidad de padres de familia, acudiente y
representante legal del estudiante
Juan Pablo Ancarona R/po, del grado
10, SI autorizo para que mi hijo (a) haga parte del proceso
investigativo (Marcar con un X), NO autorizo para que mi hijo (a) haga

estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Diana R

Firma del Padre de Familia

c.c 1128445645

[Handwritten Signature]

Firma del Docente Investigador.

c.c 1036397.587

[Blank Signature Line]
Firma de la Asesora de Investigación

c.c

[Handwritten Signature]

Firma del Rector

c.c 1031572326

COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ

Espacio para Comentarios:

[Lined area for comments]

... la importancia de este proceso investigativo, puesto que apunta, al fortalecimiento del contexto educativo Institucional frente al uso de las TIC, al despliegue de aptitudes por parte de los estudiantes en el terreno de la alfabetización digital, al fortalecimiento de la transversalidad curricular, etc.

Fuera de esto, la investigación ayudara también, a que se replantean varios aspectos pedagógicos, los cuales, se deben revivir y elaborar a otro nivel, como lo menciona Richter (2000), puesto que los estudiantes de la actualidad deben hacerle frente a esa Sociedad del Conocimiento y la Información, la cual no detiene su rumbo y a diario se potencia mucho más, siendo y necesario desde nuestra esfera educativa, empezar a encararla y cerrar esas posibles brechas digitales en las que nos estamos moviendo en nuestro quehacer.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía, el acompañamiento de los estudiantes en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Diana C. Morcus C con cédula de ciudadanía
#: cc 21 791 138, expedida en el municipio de
Heliconia, y en calidad de padres de familia, acudiente y
representante legal del estudiante
Alejandro Toro Moreno, del grado
10 decimo, SI autorizo para que mi hijo (a) haga parte del proceso
investigativo (Marcar con un X), NO autorizo para que mi hijo (a) haga

estudiante de maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Diana @ Morcuro e

Firma del Padre de Familia

c.c 21 791 138



Firma del Docente Investigador.

c.c 1036397587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c



Firma del Rector

c.c 1037572326

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**



Espacio para Comentarios:

... queda claro, la importancia de este proceso investigativo, puesto que apunta, al fortalecimiento del contexto educativo Institucional frente al uso de las TIC, al despliegue de aptitudes por parte de los estudiantes en el terreno de la alfabetización digital, al fortalecimiento de la transversalidad curricular, etc.

Fuera de esto, la investigación ayudara también, a que se replantean varios aspectos pedagógicos, los cuales, se deben revivir y elaborar a otro nivel, como lo menciona Richter (2000), puesto que los estudiantes de la actualidad deben hacerle frente a esa Sociedad del Conocimiento y la Información, la cual no detiene su rumbo y a diario se potencia mucho más, siendo y necesario desde nuestra esfera educativa, empezar a encararla y cerrar esas posibles brechas digitales en las que nos estamos moviendo en nuestro quehacer.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía, el acompañamiento de los estudiantes en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes sin muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Marlene Garcia C. con cédula de ciudadanía
#: 42673742, expedida en el municipio de
Copac y en calidad de padres de familia, acudiente y
representante legal del estudiante
Esteban Ramirez G. del grado
1000548396 SI autorizo para que mi hijo (a) haga parte del proceso
investigativo (Marcar con un X), NO autorizo para que mi hijo (a) haga

Esteban Ramirez
1000548396
Firma del Estudiante

[Signature]
42670772
Firma del Acudiente.

Documento de identidad

c.c

[Signature]

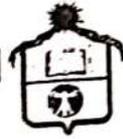
Firma de la Asesora de Investigación

Firma del Docente Investigador
c.c 1036397587

c.c

[Signature]

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**



Firma del Rector

c.c 1037572326

Espacio para Comentarios:

Con lo cual queda claro, la importancia de este proceso investigativo, puesto que apunta, al fortalecimiento del contexto educativo Institucional frente al uso de las TIC, al despliegue de aptitudes por parte de los estudiantes en el terreno de la alfabetización digital, al fortalecimiento de la transversalidad curricular, etc.

Fuera de esto, la investigación ayudara también, a que se replantean varios aspectos pedagógicos, los cuales, se deben revivir y elaborar a otro nivel, como lo menciona Richter (2000), puesto que los estudiantes de la actualidad deben hacerle frente a esa Sociedad del Conocimiento y la Información, la cual no detiene su rumbo y a diario se potencia mucho más, siendo y necesario desde nuestra esfera educativa, empezar a encararla y cerrar esas posibles brechas digitales en las que nos estamos moviendo en nuestro quehacer.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía, el acompañamiento de los estudiantes en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Luiz Stella Puerta E con cédula de ciudadanía
#: 32539570, expedida en el municipio de
Hedelkn, y en calidad de padres de familia, acudiente y
representante legal del estudiante
Ana Maria Morales Giraldo, del grado
10º, SI autorizo para que mi hijo (a) haga parte del proceso
investigativo (Marcar con un X), NO autorizo para que mi hijo (a) haga

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.



Firma del Padre de Familia

c.c 32539570

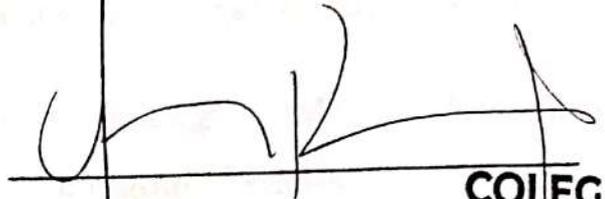


Firma del Docente Investigador.

c.c 1036397587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c



Firma del Rector

COLEGIO
MONSEÑOR RA
ARCILA RAMÍ

c.c 1037512226

Espacio para Comentarios:

del contexto educativo Institucional frente al uso de las TIC, al despliegue de aptitudes por parte de los estudiantes en el terreno de la alfabetización digital, al fortalecimiento de la transversalidad curricular, etc.

Fuera de esto, la investigación ayudara también, a que se replanteen varios aspectos pedagógicos, los cuales, se deben revivir y elaborar a otro nivel, como lo menciona Richter (2000), puesto que los estudiantes de la actualidad deben hacerle frente a esa Sociedad del Conocimiento y la Información, la cual no detiene su rumbo y a diario se potencia mucho más, siendo y necesario desde nuestra esfera educativa, empezar a encararla y cerrar esas posibles brechas digitales en las que nos estamos moviendo en nuestro quehacer.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía, el acompañamiento de los estudiantes en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

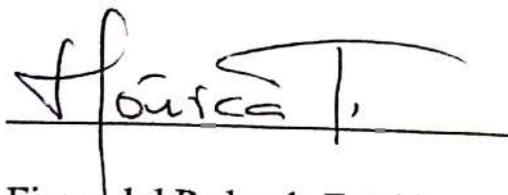
De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Mónica Lorenza Taborda G. con cédula de ciudadanía
#: 43603184, expedida en el municipio de
Medellín, y en calidad de padres de familia, acudiente y
representante legal del estudiante
Mayet Escobar Taborda, del grado
10º, SI autorizo para que mi hijo (a) haga parte del proceso
investigativo (Marcar con un X), NO autorizo para que mi hijo (a) haga

estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.



Firma del Padre de Familia

c.c 43603184



Firma del Docente Investigador.

c.c 1.036.397.587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c


Firma del Rector

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**



c.c 103772326

Espacio para Comentarios:

... proceso investigativo
... fortalecimiento del contexto educativo Institucional frente al uso de las TIC,
al despliegue de aptitudes por parte de los estudiantes en el terreno de la alfabetización
digital, al fortalecimiento de la transversalidad curricular, etc.

Fuera de esto, la investigación ayudara también, a que se replantean varios aspectos pedagógicos, los cuales, se deben revivir y elaborar a otro nivel, como lo menciona Richter (2000), puesto que los estudiantes de la actualidad deben hacerle frente a esa Sociedad del Conocimiento y la Información, la cual no detiene su rumbo y a diario se potencia mucho más, siendo y necesario desde nuestra esfera educativa, empezar a encararla y cerrar esas posibles brechas digitales en las que nos estamos moviendo en nuestro quehacer.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía, el acompañamiento de los estudiantes en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

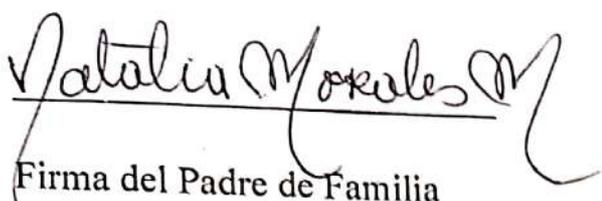
De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

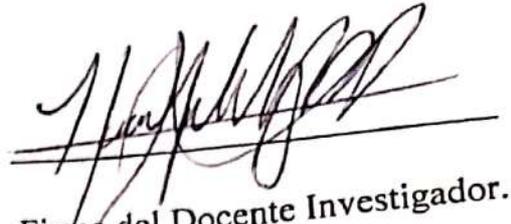
Yo Natalia Morales Marroquín con cédula de ciudadanía
#: 43220325, expedida en el municipio de
Medellín, y en calidad de padre de familia, acudiente y
representante legal del estudiante
Raquel Arbeldey Morales, del grado
11°, SI autorizo para que mi hijo (a) haga parte del proceso
investigativo (Marcar con un X), NO autorizo para que mi hijo (a) haga

parte del proceso investigativo _____, llevado a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

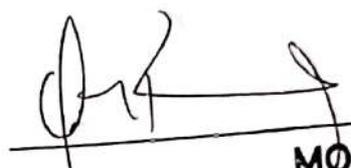
Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.


Firma del Padre de Familia

c.c 43 220 325.


Firma del Docente Investigador.

c.c 1036397587


Firma del Rector

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**

c.c 1037572326

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

Espacio para Comentarios:

al despliegue de aptitudes por parte de los estudiantes en el terreno de la alfabetización digital, al fortalecimiento de la transversalidad curricular, etc.

Fuera de esto, la investigación ayudara también, a que se replantean varios aspectos pedagógicos, los cuales, se deben revivir y elaborar a otro nivel, como lo menciona Richter (2000), puesto que los estudiantes de la actualidad deben hacerle frente a esa Sociedad del Conocimiento y la Información, la cual no detiene su rumbo y a diario se potencia mucho más, siendo y necesario desde nuestra esfera educativa, empezar a encararla y cerrar esas posibles brechas digitales en las que nos estamos moviendo en nuestro quehacer.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía, el acompañamiento de los estudiantes en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

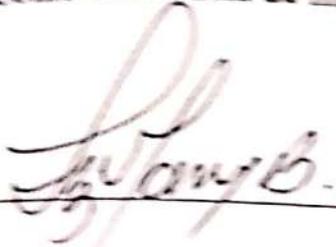
De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Luz Mary Betanur chica con cédula de ciudadanía
#: 43519943, expedida en el municipio de
Medellin, y en calidad de padres de familia, acudiente y
representante legal del estudiante
Andrés F. Barragán Betanur, del grado
11.º, SI autorizo para que mi hijo (a) haga parte del proceso
investigativo (Marcar con un X), NO autorizo para que mi hijo (a) haga

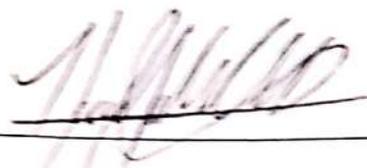
parte del proceso investigativo _____, llevado a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.



Firma del Padre de Familia

c.c. 43.519 943. J.



Firma del Docente Investigador.

c.c. 1036397587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c.



Firma del Representante del Colegio
COLEGIO MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ 

c.c. 1097576200

Espacio para Comentarios:

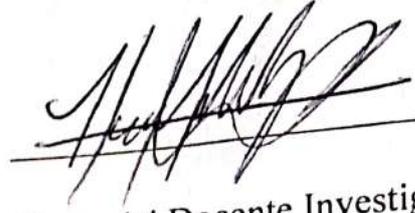
estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.



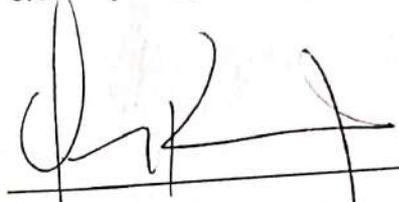
Firma del Padre de Familia

c.c 43516968 Medellín



Firma del Docente Investigador.

c.c 1.036.397.587



Firma del Rector

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**

c.c 1037572326



Firma de la Asesora de Investigación

c.c

Espacio para Comentarios:

... la transversalidad curricular, etc. ... el uso de las TIC...
Fuera de esto, la investigación ayudara también, a que se replanteen varios aspectos pedagógicos, los cuales, se deben revivir y elaborar a otro nivel, como lo menciona Richter (2000), puesto que los estudiantes de la actualidad deben hacerle frente a esa Sociedad del Conocimiento y la Información, la cual no detiene su rumbo y a diario se potencia mucho más, siendo necesario desde nuestra esfera educativa, empezar a encararla y cerrar esas posibles brechas digitales en las que nos estamos moviendo en nuestro quehacer.

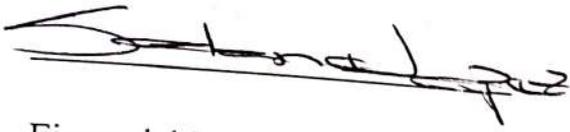
De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía, el acompañamiento de los estudiantes en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Maria Selene Lopez con cédula de ciudadanía
#: 43746761, expedida en el municipio de
Envigado-Ant., y en calidad de padres de familia, acudiente y
representante legal del estudiante
Camilo Andres Vera J, del grado
11^o. Si autorizo para que mi hijo (a) haga parte del proceso
investigativo (Marcar con un X), NO autorizo para que mi hijo (a) haga

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.



Firma del Padre de Familia

c.c 43 746 761



Firma del Docente Investigador.

c.c 1.036.397.587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c


**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ** 

Firma del Rector

c.c 103757326

Espacio para Comentarios:

Gracias Profesor Haidiver por proyectar
tus estudios de investigación en los estudiantes
del Monsaño. Me parece muy importante
que los chicos vayan ^{a la par} de lo que el mundo los
exige, para poder potenciar el aprendizaje
de nuevos conocimientos.

... el fortalecimiento de la transversalidad curricular, etc. ... los estudiantes en el terreno de la alfabetización

Fuera de esto, la investigación ayudara también, a que se replantean varios aspectos pedagógicos, los cuales, se deben revivir y elaborar a otro nivel, como lo menciona Richter (2000), puesto que los estudiantes de la actualidad deben hacerle frente a esa Sociedad del Conocimiento y la Información, la cual no detiene su rumbo y a diario se potencia mucho más, siendo y necesario desde nuestra esfera educativa, empezar a encararla y cerrar esas posibles brechas digitales en las que nos estamos moviendo en nuestro quehacer.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía, el acompañamiento de los estudiantes en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Alexandra Acevedo con cédula de ciudadanía #: 43865627, expedida en el municipio de Envigado, y en calidad de padres de familia, acudiente y representante legal del estudiante Jorge Andres Lopez Acevedo, del grado 11, SI autorizo para que mi hijo (a) haga parte del proceso investigativo (Marcar con un X), NO autorizo para que mi hijo (a) haga

... del proceso investigativo _____, llevado a cabo por el docente investigador
estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Antonio Orlando S.

Firma del Padre de Familia

c.c 43.865627

[Firma]

Firma del Docente Investigador

c.c 1036-397.587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

[Firma]
**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**

Firma del Rector

c.c 1037572326

Espacio para Comentarios:

... de la transversalidad curricular, etc.

Fuera de esto, la investigación ayudara también, a que se replantean varios aspectos pedagógicos, los cuales, se deben revivir y elaborar a otro nivel, como lo menciona Richter (2000), puesto que los estudiantes de la actualidad deben hacerle frente a esa Sociedad del Conocimiento y la Información, la cual no detiene su rumbo y a diario se potencia mucho más, siendo y necesario desde nuestra esfera educativa, empezar a encararla y cerrar esas posibles brechas digitales en las que nos estamos moviendo en nuestro quehacer.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, los invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía, el acompañamiento de los estudiantes en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes sin muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Amaranta Tablada Angel con cédula de ciudadanía
#: 52453031, expedida en el municipio de
Bogotá, y en calidad de padres de familia, acudiente y
representante legal del estudiante
Sofia Zamora Tablada del grado
11º, SI autorizo para que mi hijo (a) haga parte del proceso
investigativo (Marcar con un X), NO autorizo para que mi hijo (a) haga

estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

[Handwritten signature]

Firma del Padre de Familia

52453011

c.c

[Handwritten signature]

Firma del Docente Investigador.

c.c 1036397587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

[Handwritten signature]
COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ADOLA RAMÍREZ

Firma del Rector

c.c 702751226

Espacio para Comentarios:

Frente de esto, la investigación ayudara también, a que se replanteen varios aspectos pedagógicos, los cuales, se deben revivir y elaborar a otro nivel, como lo menciona Richter (2000), puesto que los estudiantes de la actualidad deben hacerle frente a esa Sociedad del Conocimiento y la Información, la cual no detiene su rumbo y a diario se potencia mucho más, siendo y necesario desde nuestra esfera educativa, empezar a encararla y cerrar esas posibles brechas digitales en las que nos estamos moviendo en nuestro quehacer.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, lo (1) invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía, su acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es sólo si le hace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Gustavo Alberto Toboq Acosta con cédula de ciudadanía
1036392563 expedida en el municipio de
El Carmen de Viboral en calidad de docente del área de
Ciencias Naturales del grado 6º a 11º de la
Institución Educativa Monseñor Ramón Arzila Ramírez. Si autorizo y deseo hacer
parte del proceso investigativo (Marcar con un X). NO autorizo y no deseo
hacer parte del proceso investigativo llevado a cabo por el docente
investigador y estudiante de Maestría, Hildner Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, muevo mi firma y documento de identidad.

Gustavo Tabán.

Firma del Docente de área

c.c 1036392567

[Handwritten signature]

Firma del Docente Investigador

c.c 1036397587

[Handwritten signature]

Firma del Rector

COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ



c.c 1037572326

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

Espacio para Comentarios:

Multiple horizontal lines for handwritten comments.

Fuera de esto, la investigación ayudara también, a que se replantean varios aspectos pedagógicos, los cuales, se deben revivir y elaborar a otro nivel, como lo menciona Richter (2000), puesto que los estudiantes de la actualidad deben hacerle frente a esa Sociedad del Conocimiento y la Información, la cual no detiene su rumbo y a diario se potencia mucho más, siendo y necesario desde nuestra esfera educativa, empezar a encararla y cerrar esas posibles brechas digitales en las que nos estamos moviendo en nuestro quehacer.

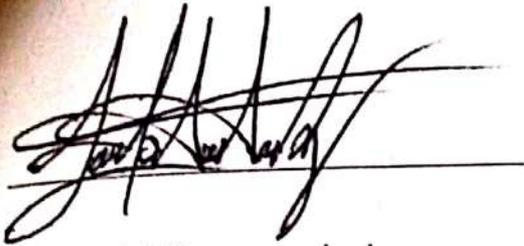
De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, lo (a) invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía, su acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes son muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Camilo Andrés Aristizabal Ramírez con cédula de ciudadanía
#: 15447037, expedida en el municipio de
Rionegro, y en calidad de docente del área de
Matemáticas y Física del grado 10° y 11° de la
Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, **SI autorizo y deseo hacer**
parte del proceso investigativo X (Marcar con un X), **NO autorizo y no deseo**
hacer parte del proceso investigativo _____, llevado a cabo por el docente
investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.



Firma del Docente de área

c.c 15 447 037



Firma del Docente Investigador

c.c 1036 397 587

Firma de la Asesora de Investigación

c.c



Firma de Rector

c.c 10375 72326

COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ



Espacio para Comentarios:

Fuera de esto, la investigación ayudara también, a que se replantean varios aspectos pedagógicos, los cuales, se deben revivir y elaborar a otro nivel, como lo menciona Richter (2000), puesto que los estudiantes de la actualidad deben hacerle frente a esa Sociedad del Conocimiento y la Información, la cual no detiene su rumbo y a diario se potencia mucho más, siendo y necesario desde nuestra esfera educativa, empezar a encararla y cerrar esas posibles brechas digitales en las que nos estamos moviendo en nuestro quehacer.

De poder apoyar no sólo mi proceso formativo, sino también el mejoramiento continuo de la Institución y el fortalecimiento de la Pedagogía Waldorf, lo (a) invito a llenar los siguientes datos y autorizar con su respectiva firma y cédula de ciudadanía, su acompañamiento en este proceso investigativo. Por último, si desea dar una especificación o comentario al respecto, lo puede hacer en el espacio dispuesto para ello.

De no apoyar esto, puede llenar los datos y colocar el respectivo "no", y si desea al final, pueden hacer comentarios respecto a su oposición.

NOTA: Los comentarios no son camisa de fuerza, esto es solo si le nace y quieren aportar algo referente al trabajo que se pretende llevar a cabo en este proyecto de investigación, teniendo presente que sus aportes sin muy valiosos y fructíferos para este proceso.

Yo Beatríz Eugenia Montoya Guerra con cédula de ciudadanía #: 43551995, expedida en el municipio de Medellín, y en calidad de docente del área de Tecnología, Artística entre otras del grado décimo de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez, **SI autorizo y deseo hacer parte del proceso investigativo X (Marcar con un X), NO autorizo y no deseo hacer parte del proceso investigativo** _____, llevado a cabo por el docente investigador y estudiante de Maestría, Haidiver Arbeláez Vélez.

Como constancia de mi autorización, anexo mi firma y documento de identidad.

Firma del Docente de área

Firma del Docente de área

c.c 43551995

Firma de la Asesora de Investigación

c.c

Firma del Docente Investigador

Firma del Docente Investigador

c.c 1036397587

Firma del Rector

Firma del Rector

c.c 1034512326

**COLEGIO
MONSEÑOR RAMÓN
ARCILA RAMÍREZ**

Espacio para Comentarios:



<https://www.google.com/search?q=estudiantes+manejando+las+TIC&source=lms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwipsMPRxaHnAhXwsIkKHQv5A9sQAUoAXoECAwQAw&biw=1366&bih=625#imgrc=YwiPZSTrzF0F2M>

**MÓDULO DE TRABAJO PARA PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:
“ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE TRABAJO COLABORATIVO MEDIADO
POR TIC EN EL MARCO DE LA PEDAGOGÍA WALDORF”.**

TESIS DE GRADO PARA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN.

Haidiver Arbelàez Vélez.

UDEA.

2020.

MÓDULO DE TRABAJO PARA PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

BASADO EN LA TESIS DE GRADO:

**“ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE TRABAJO COLABORATIVO MEDIADO
POR TIC EN EL MARCO DE LA PEDAGOGÍA WALDORF”.**

Haidiver Arbelàez Vèlez.

1036397587.

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: EDUCACIÓN Y TIC.

UDEA.

2020.

**MÓDULO DE TRABAJO PARA PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:
“ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE TRABAJO COLABORATIVO MEDIADO
POR TIC EN EL MARCO DE LA PEDAGOGÍA WALDORF”.**

POR: HAIDIVER ARBELÀEZ VÈLEZ.

Quedan reservados todos los derechos de este módulo a su autor.

Queda prohibida cualquier reproducción total o parcial de este módulo, solo bajo autorización del autor.

Título Original: MÓDULO DE TRABAJO PARA PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE TRABAJO COLABORATIVO MEDIADO POR TIC EN EL MARCO DE LA PEDAGOGÍA WALDORF”.

Diseñado en el 2019-2020 por Haidiver Arbeláez Vélez: haidiver.arbelaez@udea.edu.co y medhahaidiver@hotmail.com

Revisión y Aprobación: Ángela María Arboleda Posada (Asesora).

Colaboración y Sugerencias: Docentes de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología e Informática de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez.

Impreso en: El Carmen de Viboral (Ant), Colombia.

Introducción y Pasos Básicos para el manejo del Programa Scratch:

Scratch es un programa de internet en el cual se pueden realizar videojuegos, animaciones y otros tipos de creaciones. Dentro de la herramienta, se puede trabajar de forma directa ingresando a la plataforma del programa, pero también se puede descargar la aplicación para utilizarlo y realizar los diversos proyectos que permite este, sin estar conectados directamente a la red, pudiéndose trabajar en cualquier lugar.

Es un programa desarrollado por la Media Laboratorios MIT y por el grupo KIDS de UCLA: Universidad de California, Los Ángeles. Con Scratch se da una forma fácil de comprender, manejar imágenes, sonidos, etc; y programar de forma visual, a partir de estos. Desde el uso de esta herramienta, se pueden crear personajes, cambiar apariencia, hacerlos interactuar, ponerles funciones, entre otros aspectos. Permite además comprender de forma fácil, conceptos matemáticos e informáticos que están integrados en el programa, como proceso interactivos, criterios condicionales (si entonces), coordenadas en un plano, variables, etc.

Scratch también cuenta con una pestaña en la cual se pueden guardar los proyectos que se vayan llevando a cabo y, el público y/o usuario de Scratch pueden explorar estos y proponer las respectivas modificaciones de mejora o cambio que se deseen hacer a las creaciones de otras personas, generandose de esta manera, una especie de trabajo colaborativo en el quehacer del programa.

Scratch se lanzó oficialmente en Mayo de 2007 e inicialmente tuvo amplia acogida entre quienes venían trabajando con alguna de las versiones de Logo. Pero, en muy corto tiempo, su audiencia se amplió y consiguió cautivar a docentes de todo el planeta que comenzaron a usarlo en sus clases.

A partir de Mayo 9 de 2013, habrá un cambio radical en el sitio Web de Scratch, que desde esa fecha, desplegará la versión 2.0 de Scratch que funciona completamente en línea. Hasta ahora, en ese sitio, los usuarios podían subir los proyectos que habían elaborado con la versión 1.4 de la herramienta (solo descargable); crear galerías con esos proyectos; consultar los de otros usuarios; ver proyectos destacados por la comunidad de usuarios; etc. A partir del lanzamiento de la versión 2.0, se podrá crear, editar y ver los proyectos directamente en un navegador Web, sin tener que descargar e instalar ningún programa en el computador.



Para ingresar a Scratch, se debe entrar a la página de internet: <https://scratch.mit.edu/>, siendo esta la página principal del programa o se debe descargar la aplicación en medios como celulares o Tablets desde Play Store. Para el manejo desde el computador, se puede escribir desde google chrome la palabra Scratch e ir a la búsqueda, y encontrarse con este programa y link. De utilizar este último medio, la idea es dar click en el link que se postuló anteriormente.

De utilizarse la aplicación, la idea es descargarla en el celular o Tablet y tenerla como un medio más, dentro de los programas y herramientas que poseen dichos medios.

Google

- 🔍 scratch
- 🔍 scratch
- 🔍 scratch online

Señala de 0 a 10.000.000 resultados (0,44 segundos)

Scratch - Imagine, Program, Share

<https://scratch.mit.edu> Traducir esta página

Scratch is a free programming language and online community where you can create interactive stories, games, and animations.

Scratch Login

[Community Guidelines](#) · [Discussion Forums](#) · [Scratch ...](#)

Games

[Top 5 2010-2019 Games / Games I Want To See In The 2020s](#)

Offline Editor

You can also use the Scratch project editor in any web

Explore

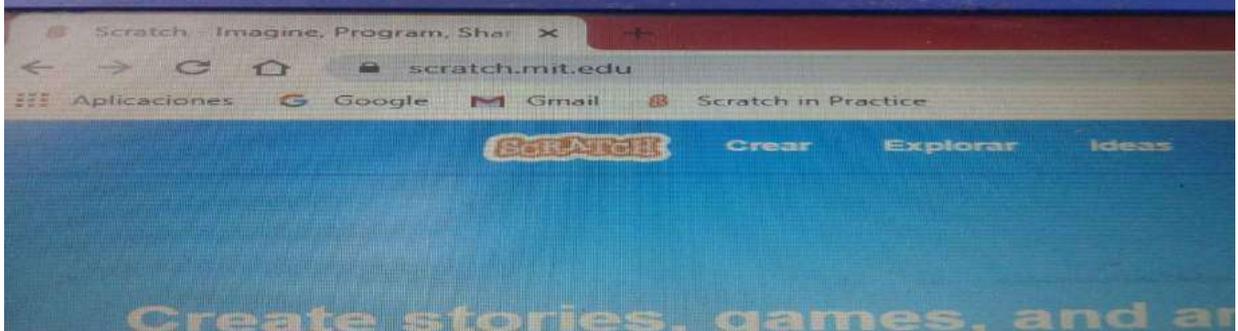
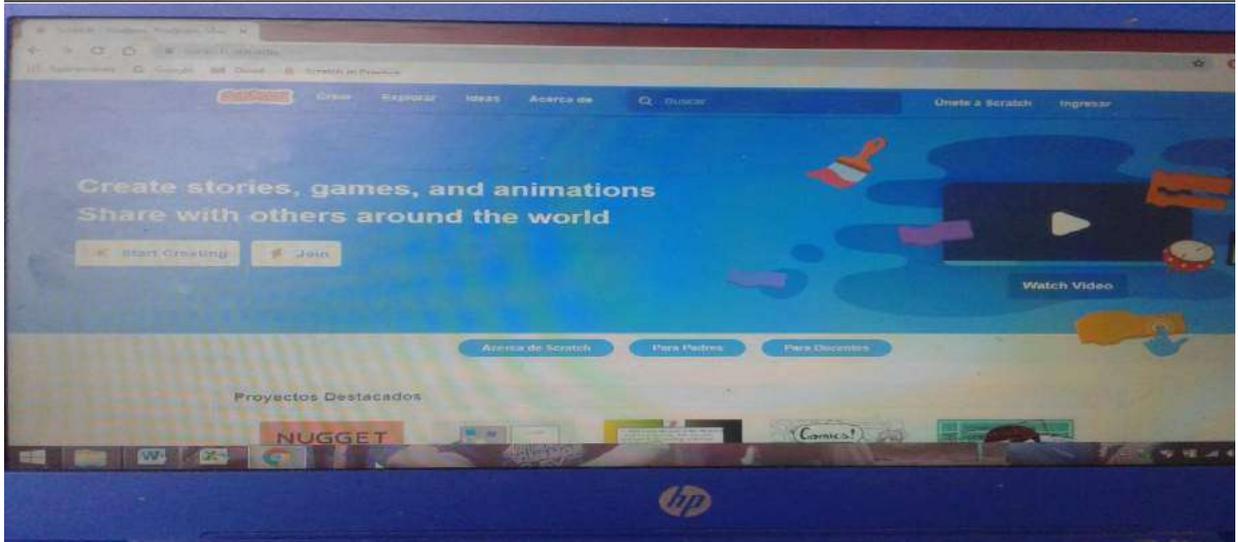
Scratch is a free programming language and online community

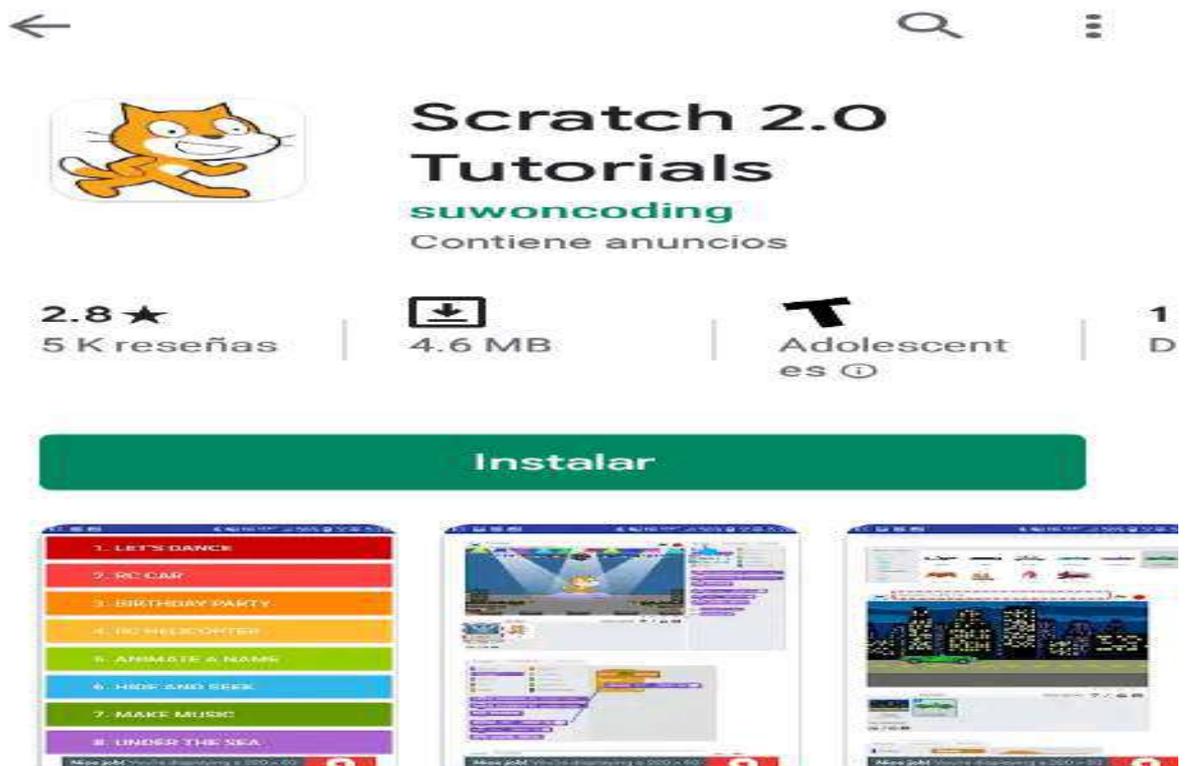
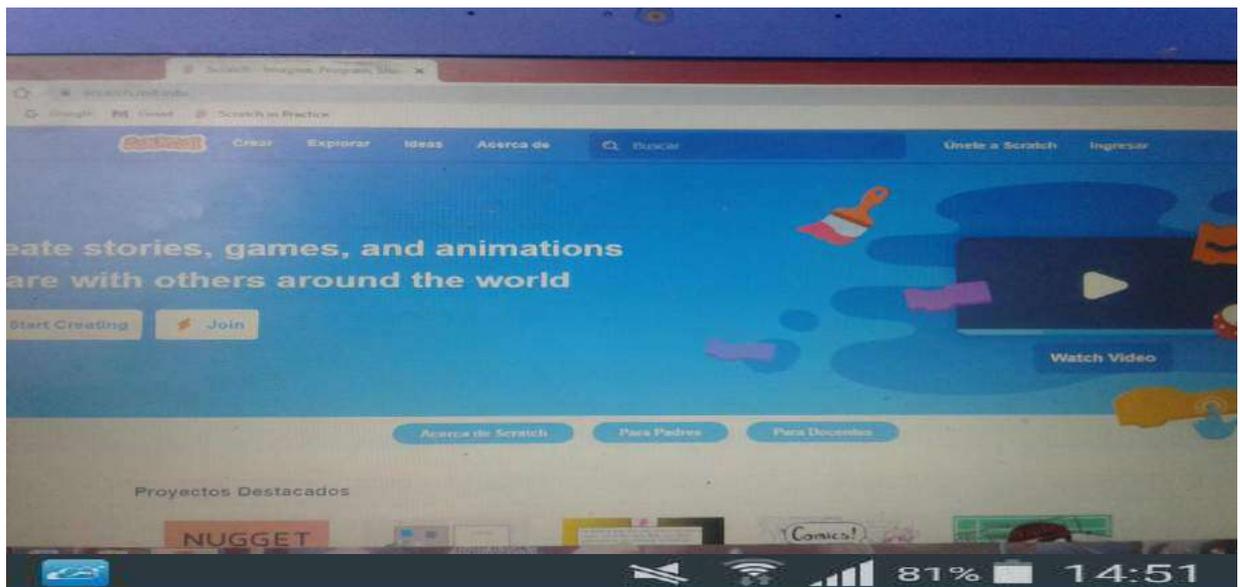
About Scratch

Scratch is a free programming language and online community

My Stuff

We are experiencing a problem with email delivery. If you

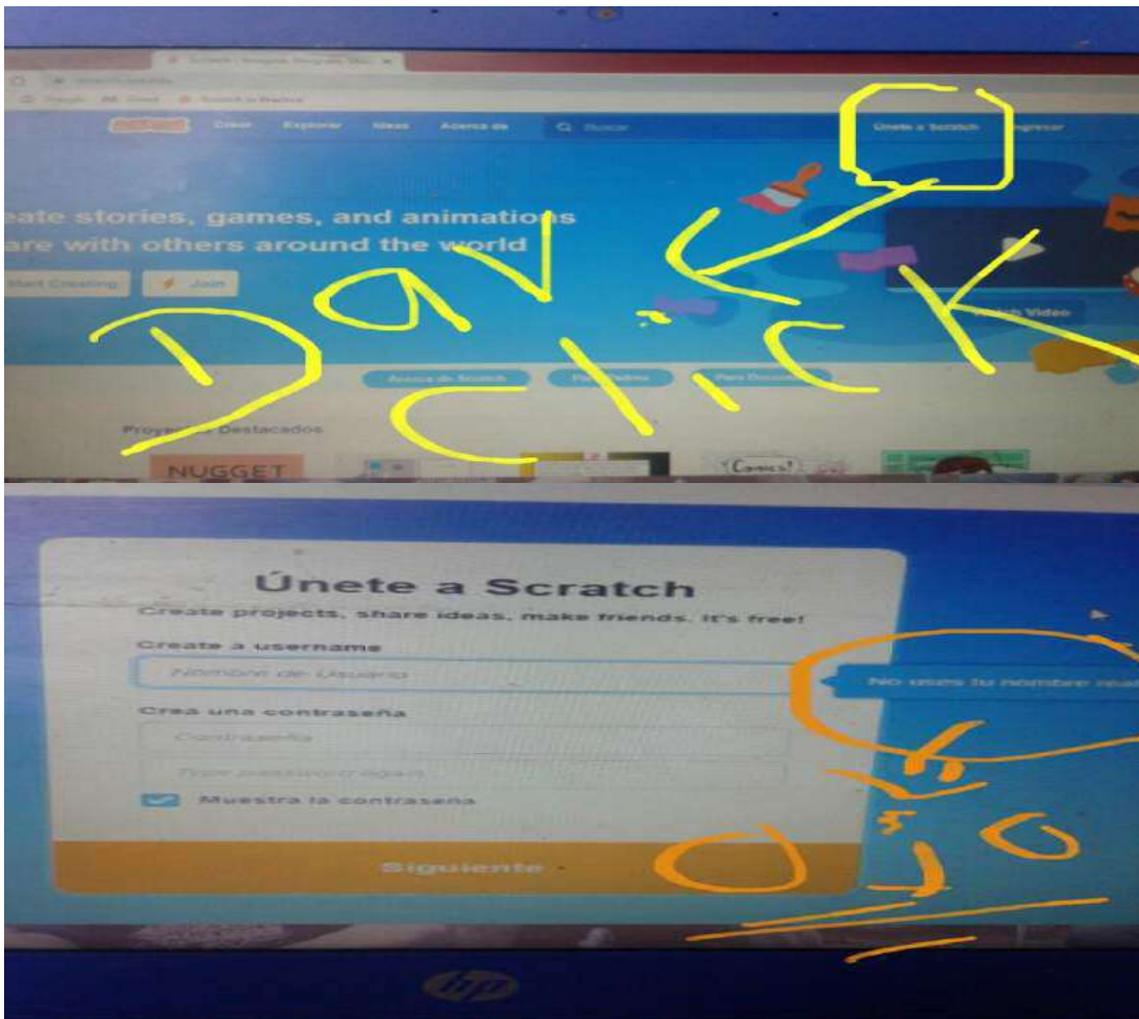




Luego de esto, la persona que visita esta página y/o aplicación, debe crear un usuario y una contraseña, a partir de los cuales se les permitirá entrar y explorar la herramienta. Para esto deben dirigirse a la parte superior derecha (desde la perspectiva del cibernauta, y a partir de acá, tener esto siempre en cuenta para cuando se hable de ubicación de la pantalla, herramienta o programa) de la pantalla y programa, en la pestaña que dice: Únete a Scratch y luego llenar los datos que se le solicitan: Nombre de usuario y una

contraseña, que luego piden volver a anexar a modo de verificación, a continuación se le pide seleccionar un país, mes y año de nacimiento, el género y el correo con el cual sincronizará la página y /o programa.

Luego se da la bienvenida a Scratch, y aparece la opción comenzar a la cual se le debe dar click, y de esta forma se está, dentro del programa. Se debe tener presente que al correo que se registre, llegara un mensaje, donde Scratch solicita confirmar el correo que se anexo para la cuenta de Scratch, al igual que se tendrá un mensaje que solicita esto, dentro de la misma plataforma del programa.



Únete a Scratch

Create projects, share ideas, make friends. It's free!

Create a username

Tarzan92

Crea una contraseña

.....

.....

Muestra la contraseña

Siguiente

What country do you live in?

Colombia

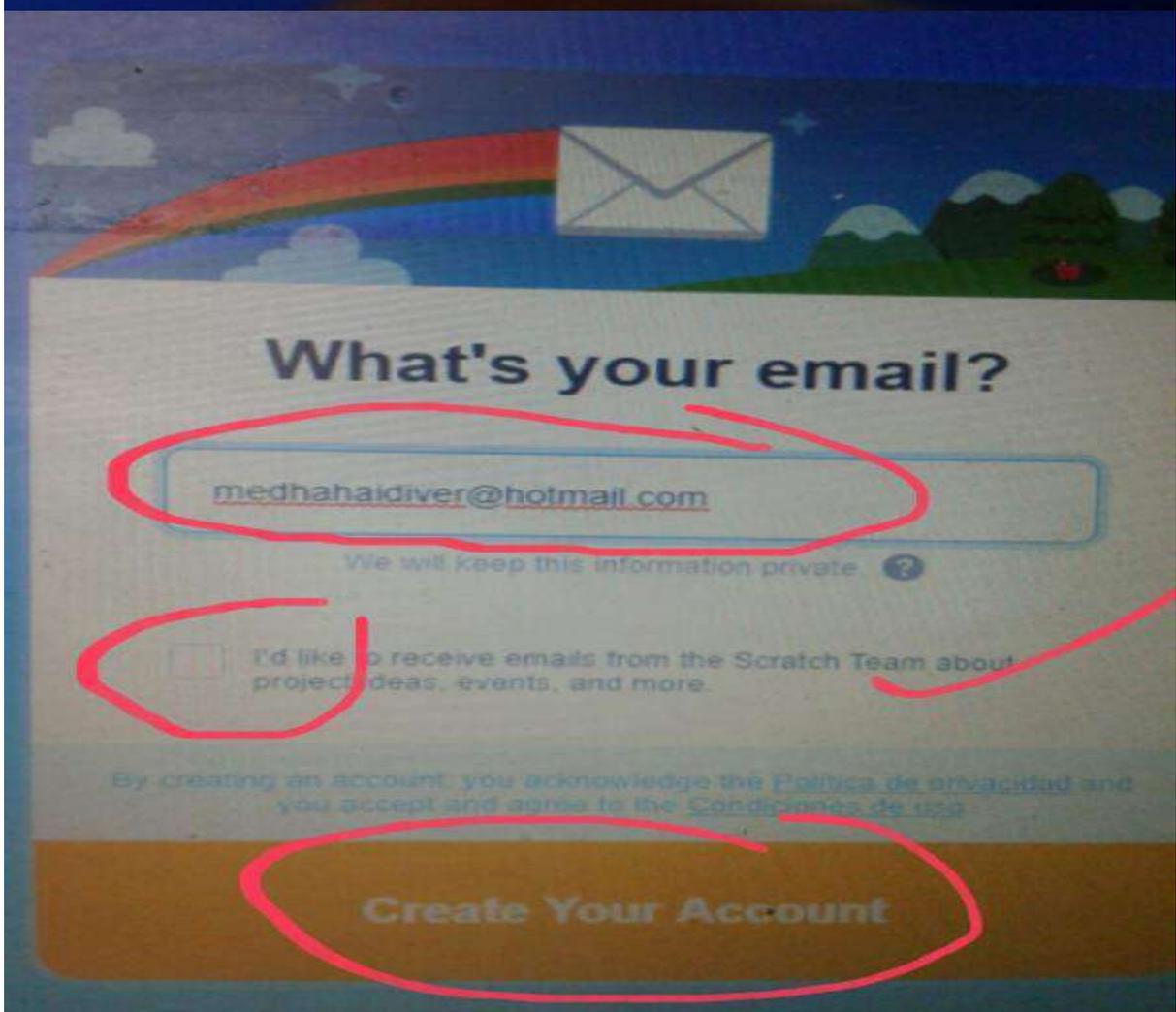
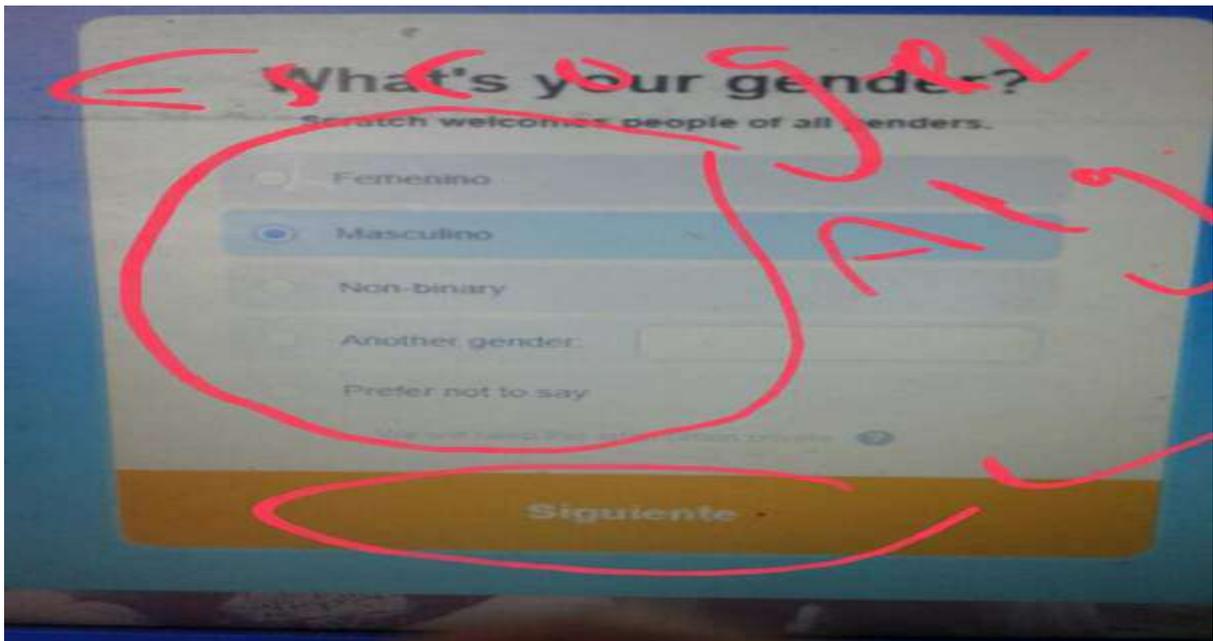
Siguiente

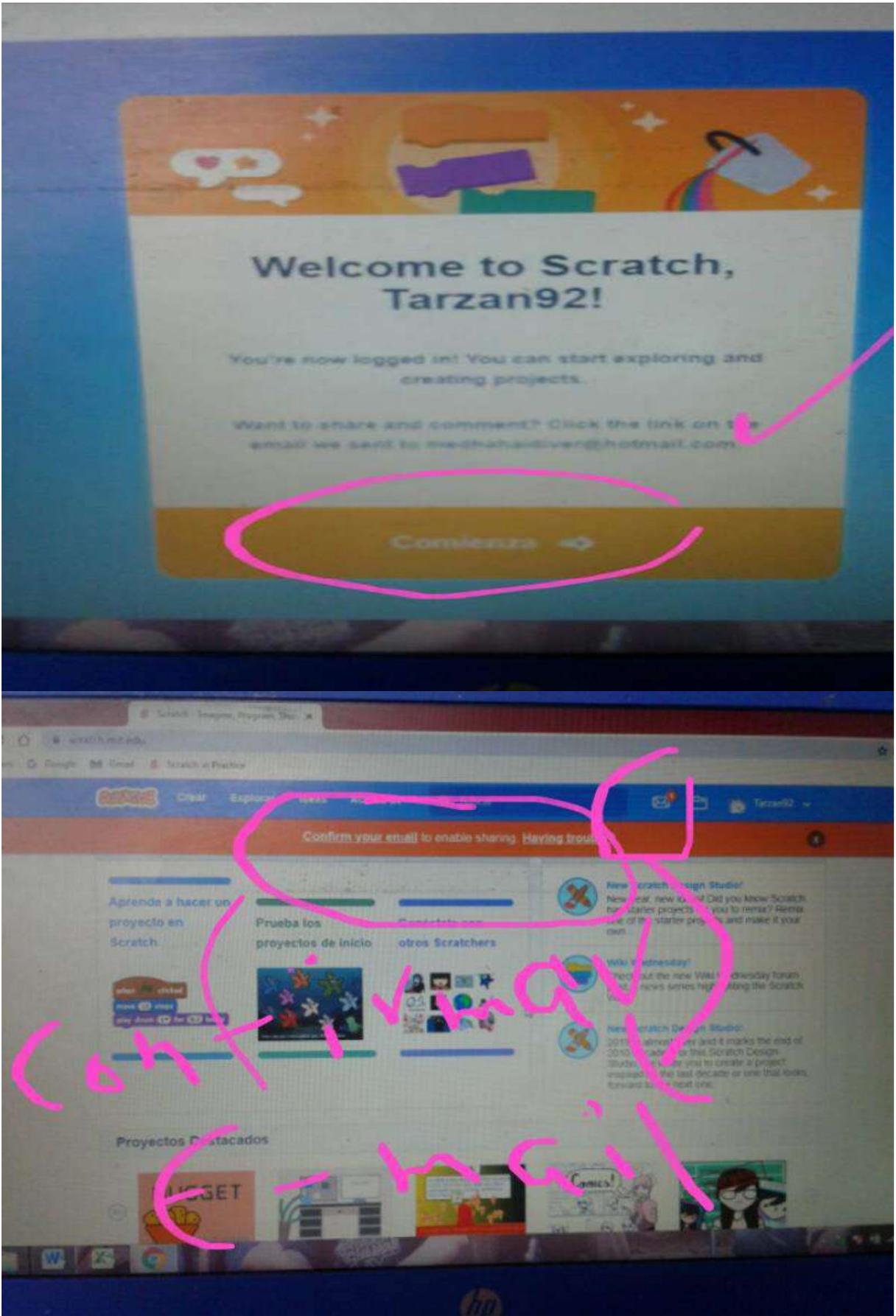
When were you born?

Agosto

1992

Siguiente





Welcome to Scratch, Tarzan92!

You're now logged in! You can start exploring and creating projects.

Want to share and comment? Click the link on the email we sent to medhahaidiver@hotmail.com.

Comienza →

Confirm your email to enable sharing. Having trouble?

Aprende a hacer un proyecto en Scratch

Prueba los proyectos de inicio

Conoce a otros Scratchers



New Scratch Design Studio!
New year, new look! Did you know Scratch has starter projects for you to remix? Remix one of the starter projects and make it your own.



Wiki Wednesday!
Check out the new Wiki Wednesday forum post, a new series highlighting the Scratch Wiki.

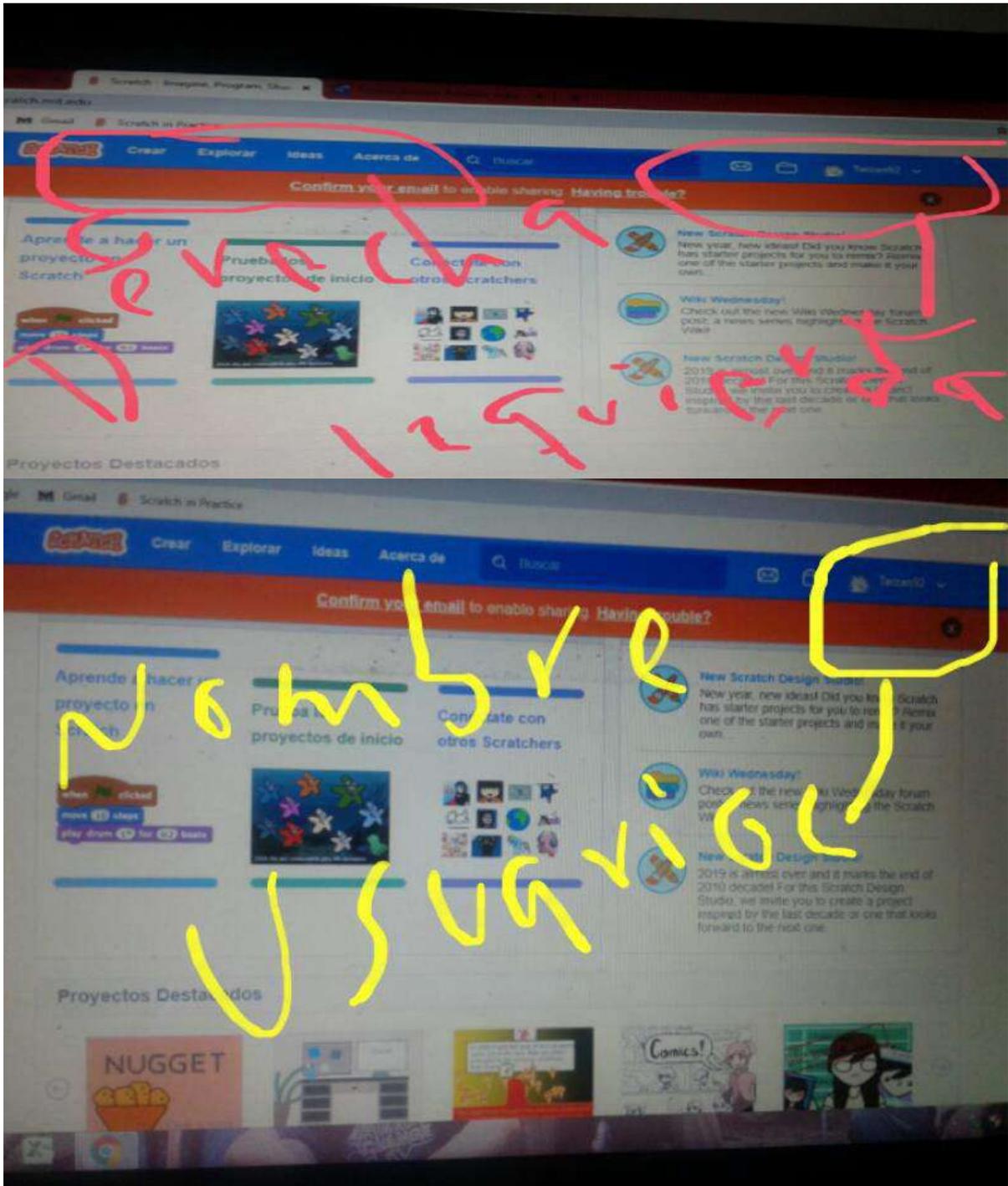


New Scratch Design Studio!
2019 is almost over and it marks the end of 2019. Celebrate this Scratch Design Studio with a project inspired by the last decade or one that looks forward to the next one.

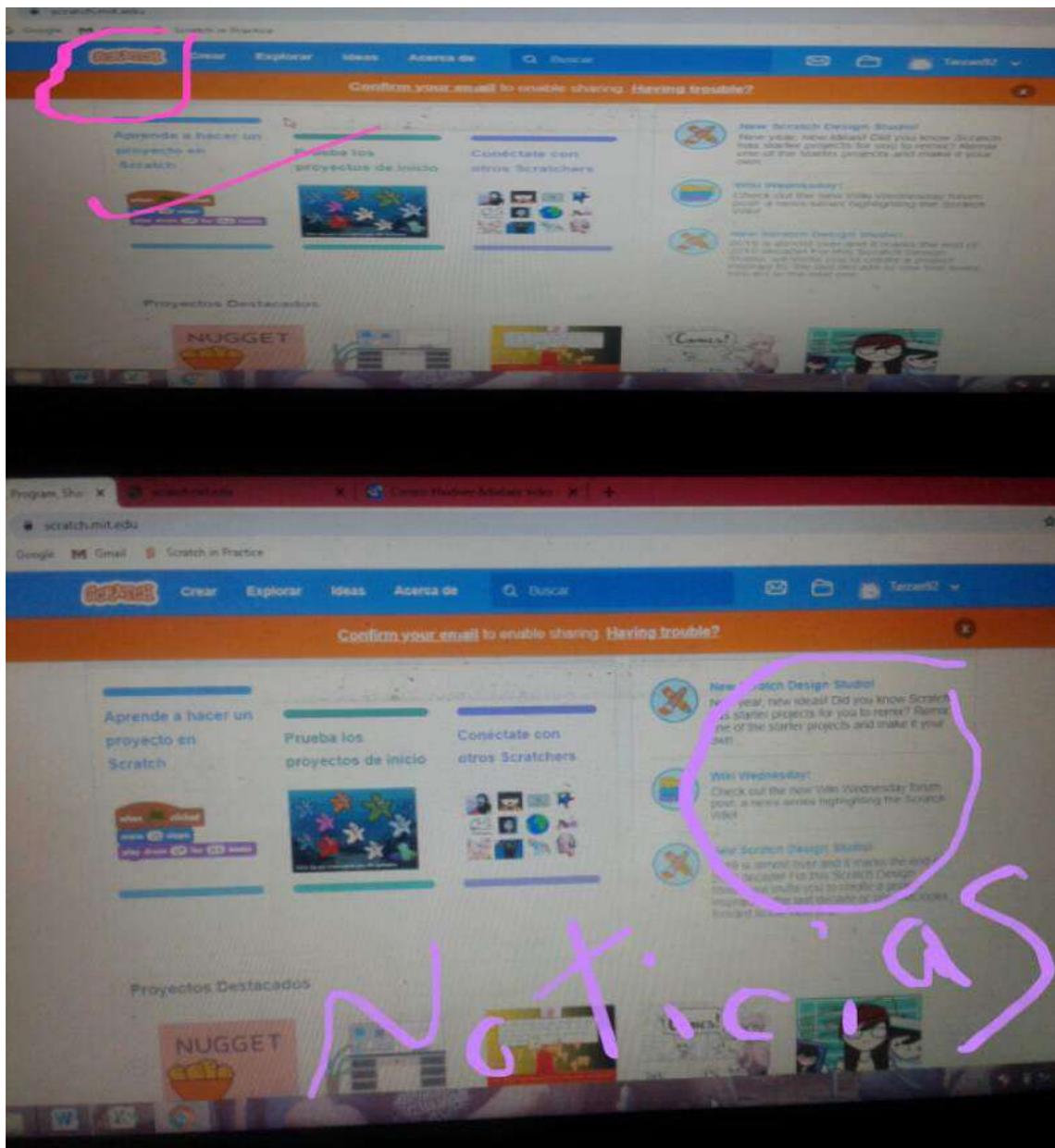
Proyectos Destacados

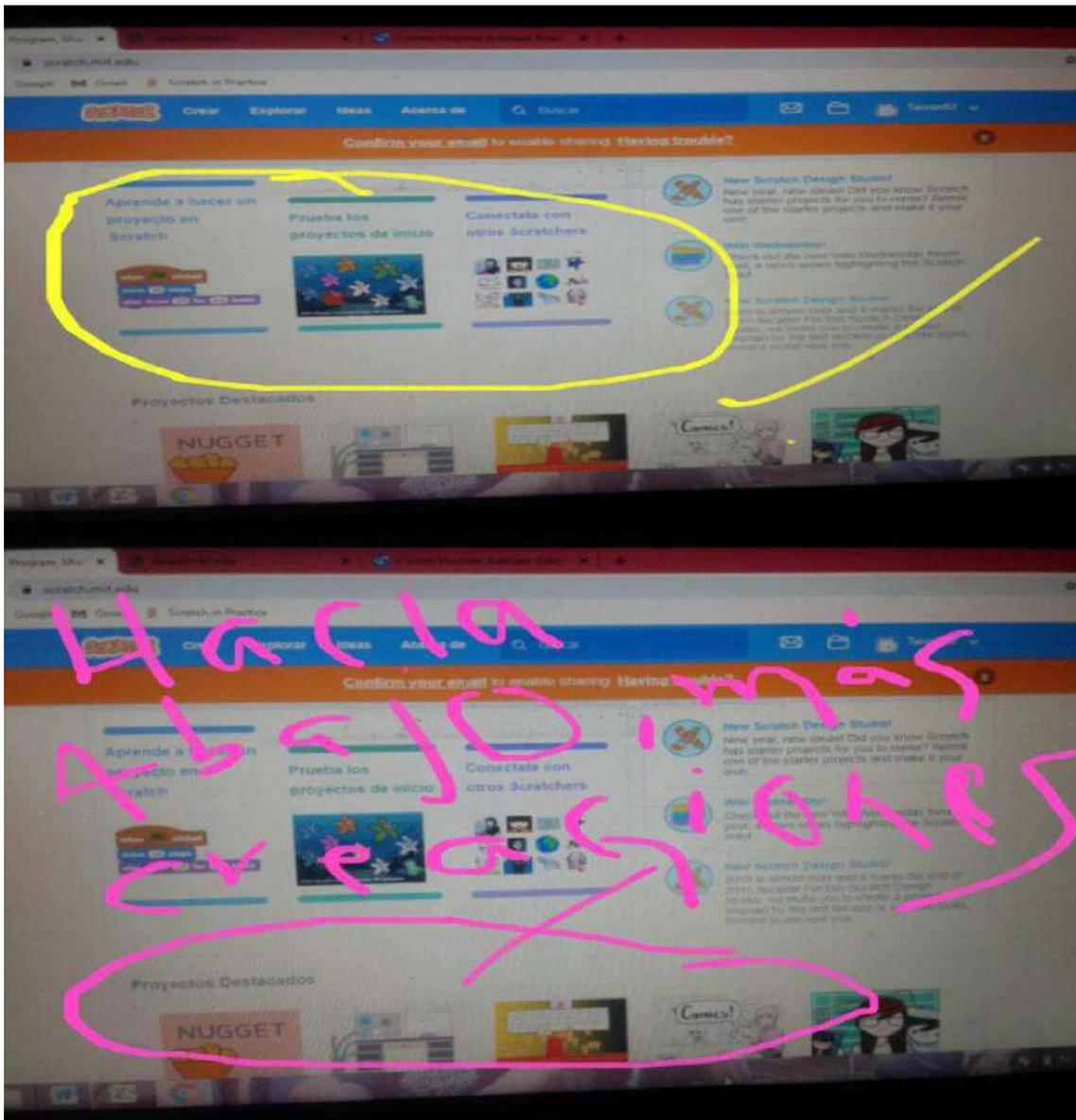


En la parte superior izquierda de la pantalla aparecen las opciones: Scratch, Crear, Explorar, Ideas y Acerca de... Mientras que en la parte superior derecha, aparece la opción de mensajes, mis cosas (mis archivos) y donde aparece el nombre de usuario se despliega las opciones de: perfil, mis cosas, configuración de la cuenta y salir (abandonar la exploración del programa, no confundir con eliminar cuenta).

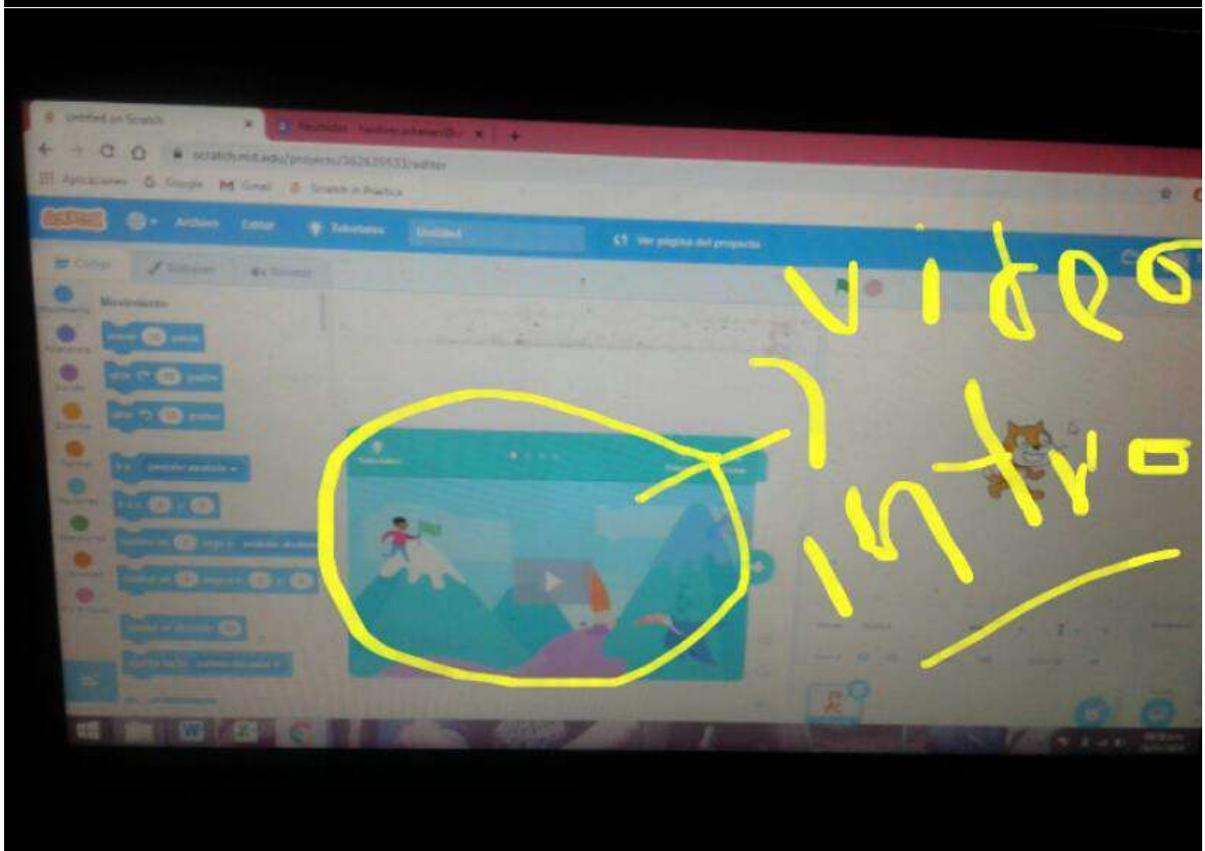
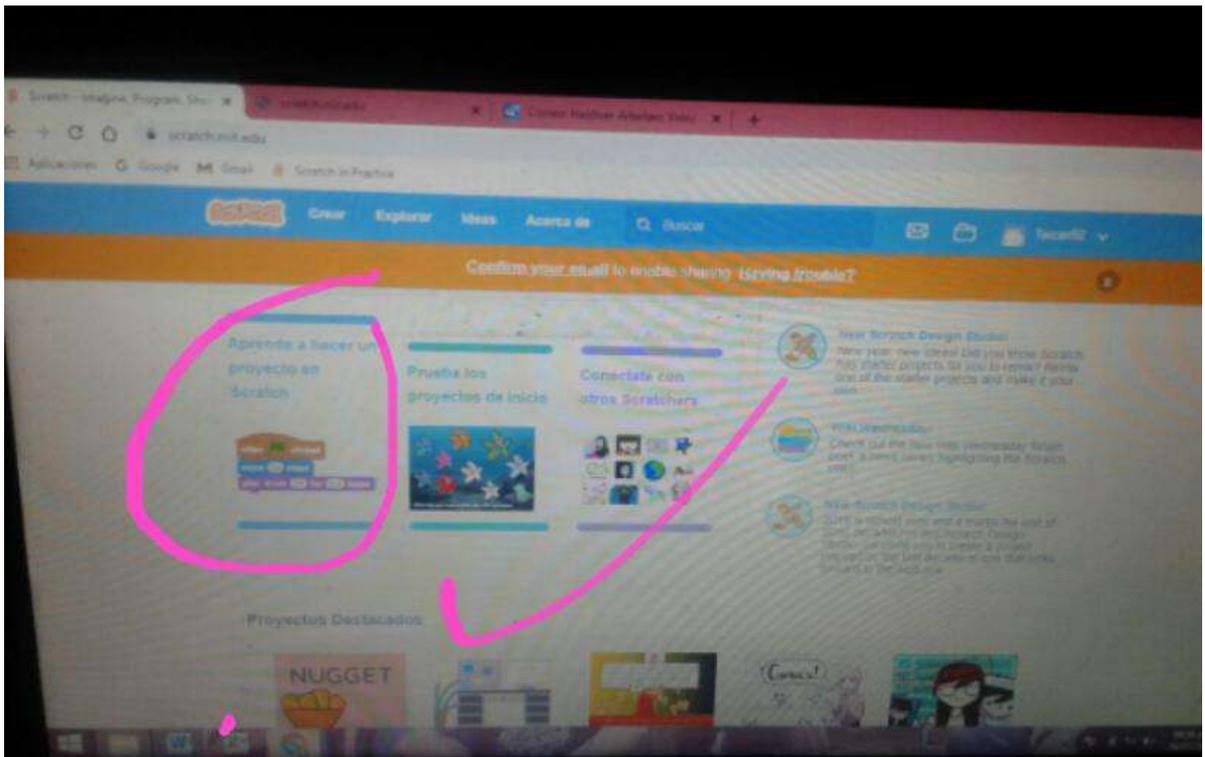


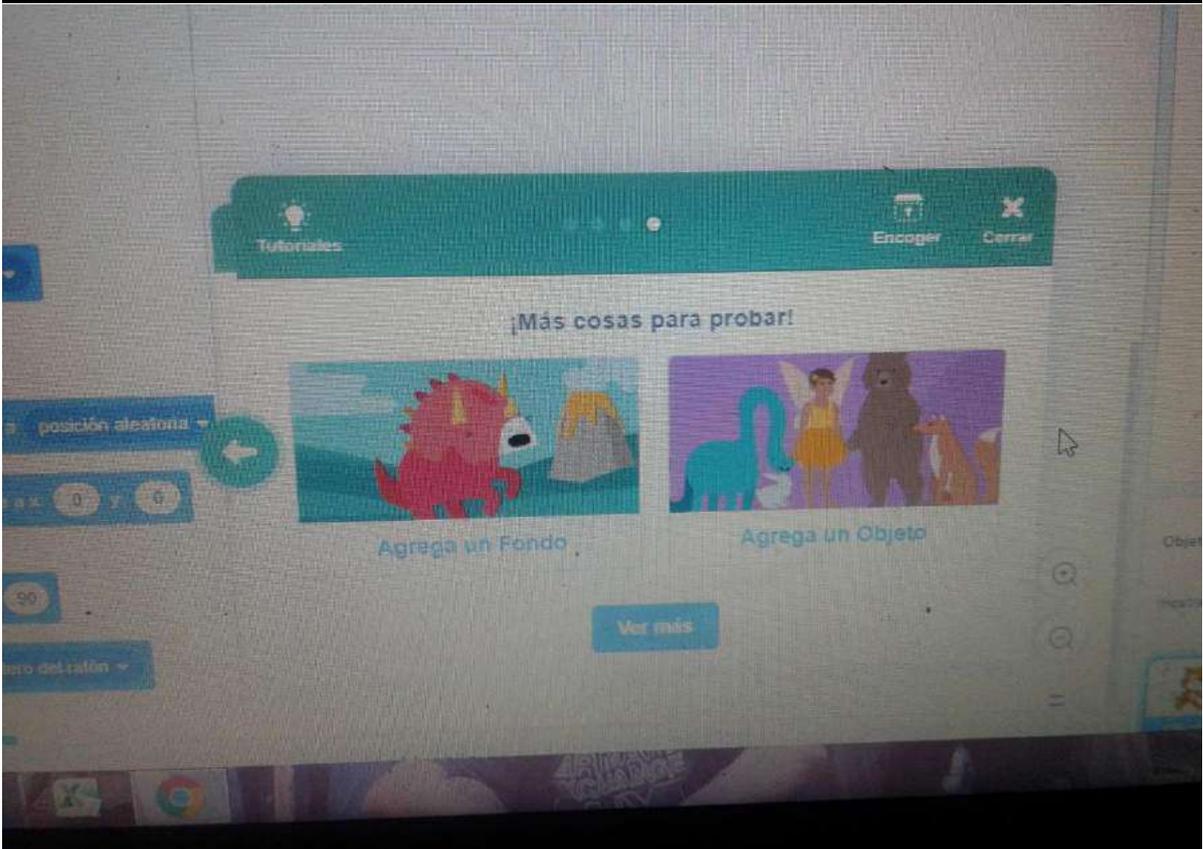
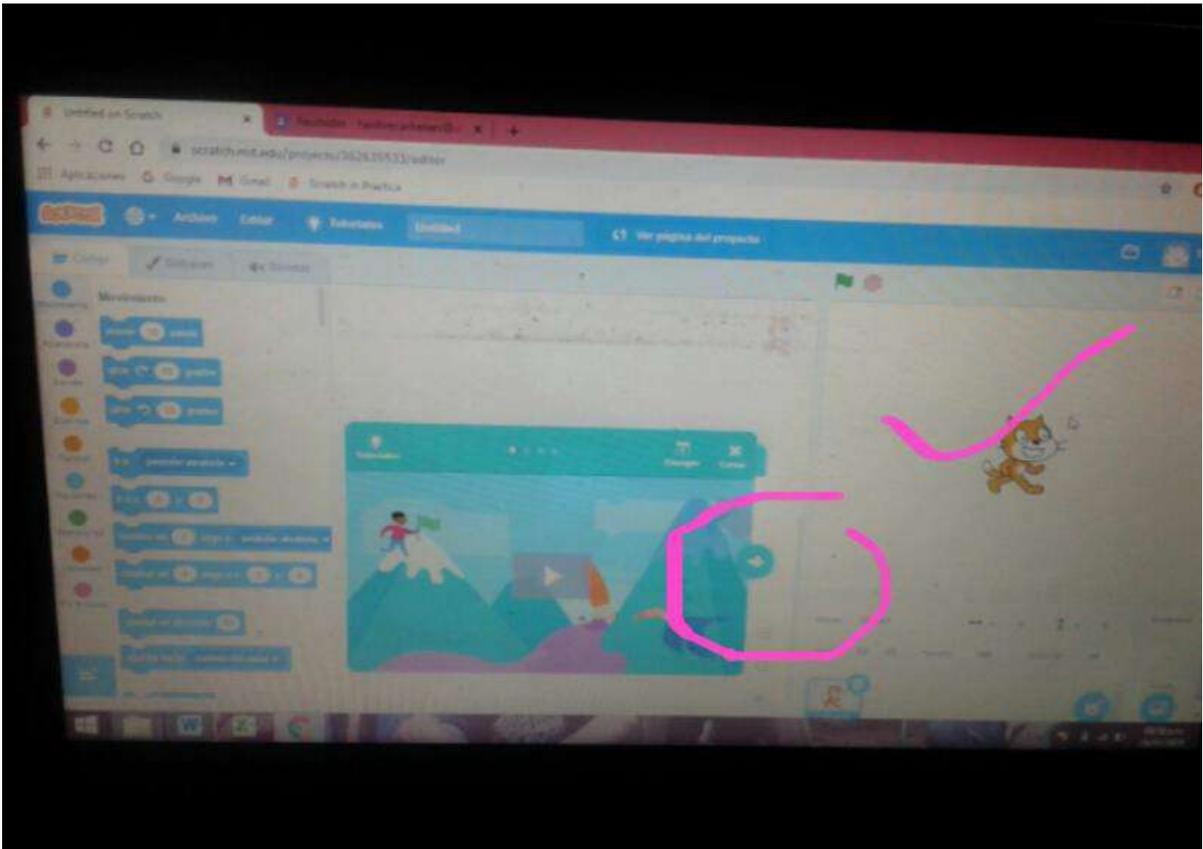
La palabra Scratch, al darle click, te lleva al inicio del programa. En este aparecen al lado derecho de la pantalla, las últimas noticias que propone Scratch y al lado izquierdo aparecen tres opciones más; Aprende a hacer un proyecto, prueba los proyectos de inicio y conéctate con otros scratchers. Al ir bajando, aparecerán diversas opciones: Proyectos destacados Featured Studios (Estudios Destacados), Projects Curated By— Blue Sky--(Proyectos Comisariados por Blue-Sky), Scratch Design Studio- End of the Decade (Estudio de Diseño Scratch- Fin de la Época), Wath the Community is Remixing (Lo que la comunidad está remezclando), Wath the Community is Loving (Lo que la Comunidad Ama), donde al darles click, nos lleva a diferentes creaciones realizadas por usuarios que encajan en esos perfiles.





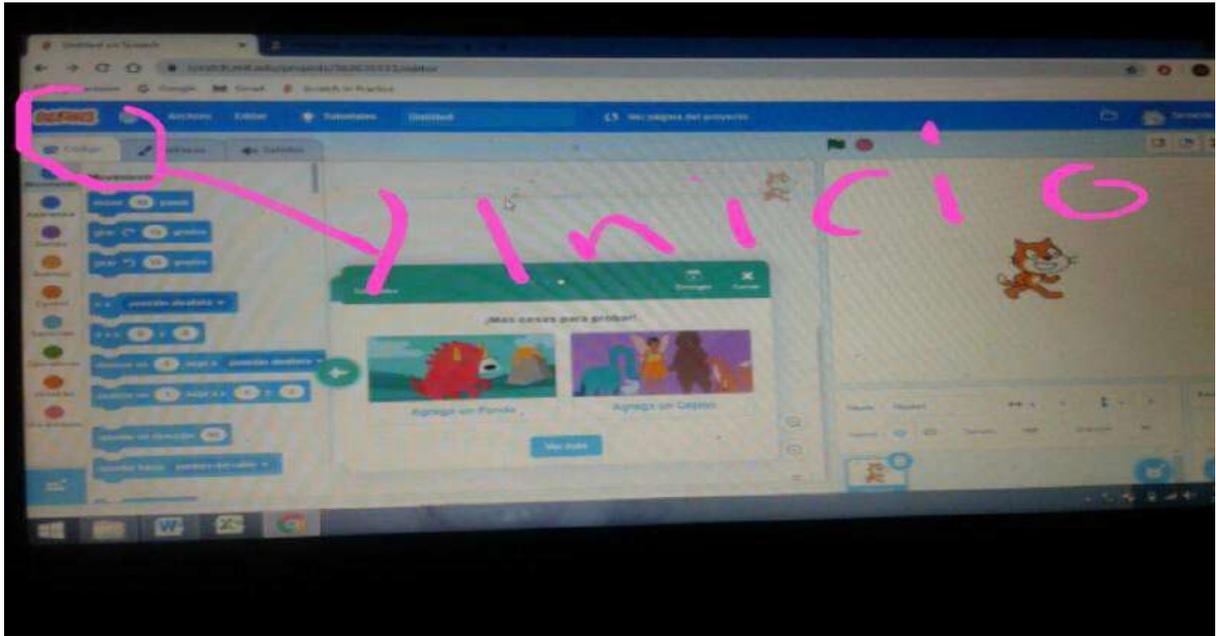
Al abrir la opción de **“Aprende a hacer un proyecto”**, se despliega la opción de la plataforma de trabajo, con un video introductorio en Scratch subtulado, que explica los beneficios a la hora de utilizar Scratch para hacer diversas creaciones. Se recomienda ver el video, Además de esto, donde se plasma el video aparece una flechita verde, la cual va ir mostrando como utilizar Scratch, lo importante acá es darle click a la flecha verde e ir haciendo en la plantilla de trabajo, los pasos que allí se proponen como primeros pinitos de acercamiento de trabajo con la herramienta. Al finalizar el paso a paso de las flechas verdes, aparecen muchos más tutoriales, donde la idea es irlos revisando e irlos aplicando en las plantillas.



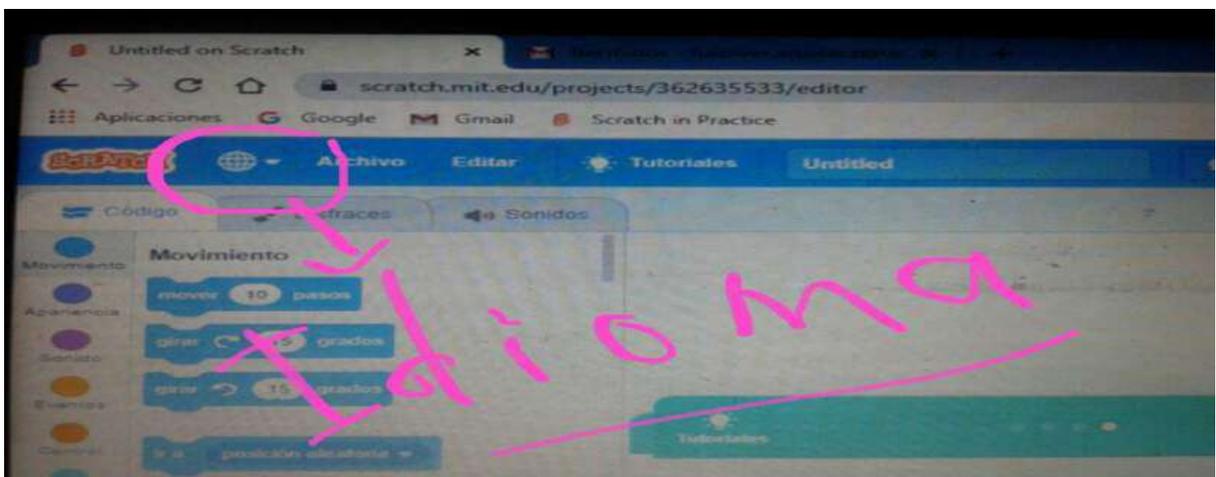


En esta misma página, aparecen en la parte superior: **La palabra y logo Scratch**, que como ya se mencionó lleva al inicio del programa, pero además aparecen pestañas

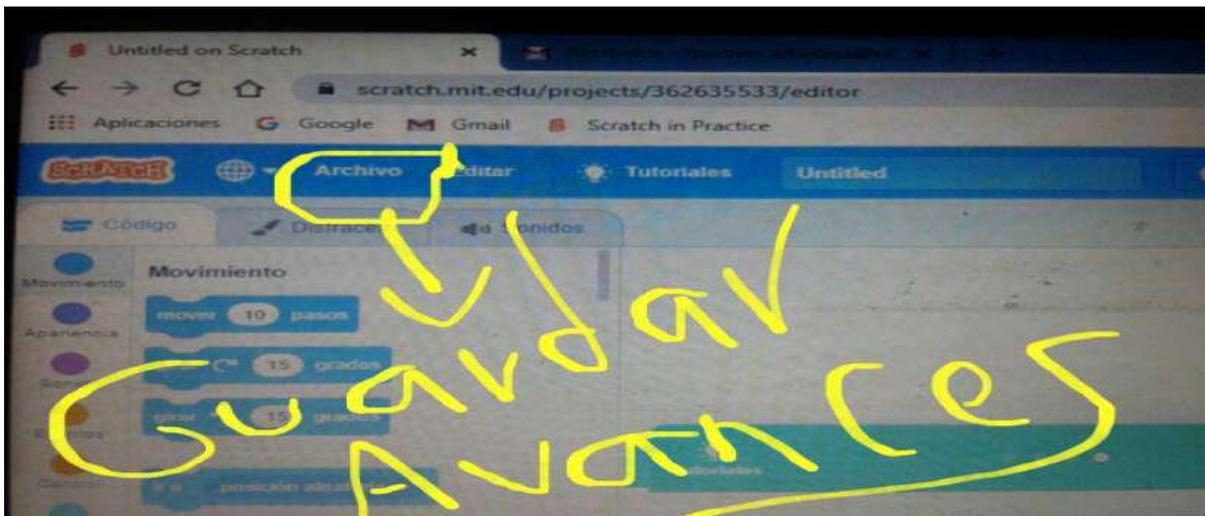
como: Un círculo con rayas al interior, Archivo, editar, tutoriales y ver página del proyecto. En el lado izquierdo aparecen los códigos, disfraces y sonidos, siendo estas las herramientas a partir de las cuales se hacen las creaciones. En la parte central, donde aparece el video, es el lugar donde se van colocando los diversos cuadros de programación de las creaciones, y al lado derecho aparece el cuadro que muestra cómo va quedando el videojuego, y en la parte inferior otras opciones de fondo, escenarios, x-y, que se irán explicando a lo largo de este módulo.



El circulo con rayas (parecido a un planeta) sirve para programar el idioma a partir del cual se quiere seguir explorando el programa, por lo cual, al dar click sobre este, se desprende un listado de idiomas, para que los usuarios escojan el que mayor comodidad le brinde en su exploración.

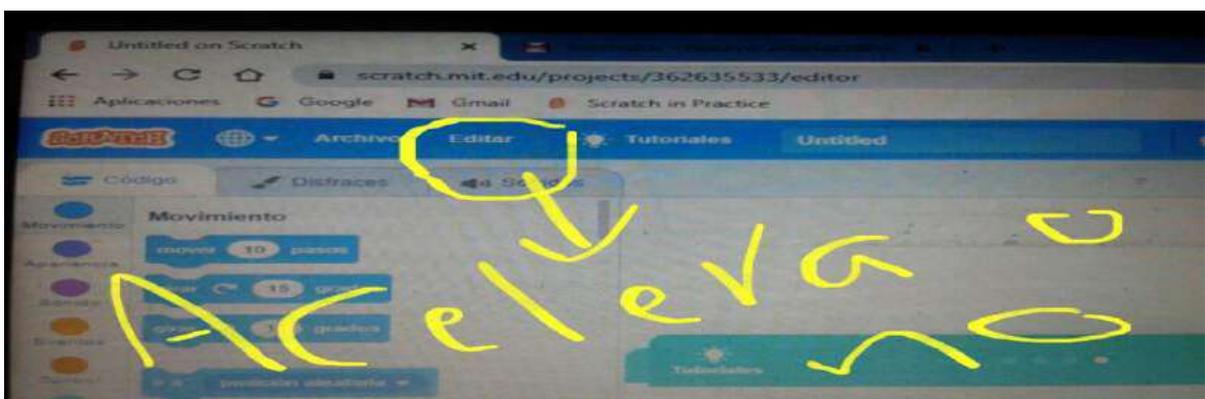


La palabra **archivo**, sirve para el manejo de los proyectos que se van creando. Por esto, al dar click sobre archivo se desprende un pequeño cuadro con las opciones de: Nuevo, Guardar Ahora, Guardar una Copia, Subir desde el computador, guardar en tu computador; opciones que sirven ya sea para guardar los avances de los proyectos que se inician, comenzar otros nuevos, guardar copias, descargar proyectos o establecerlos en el computador del usuario.

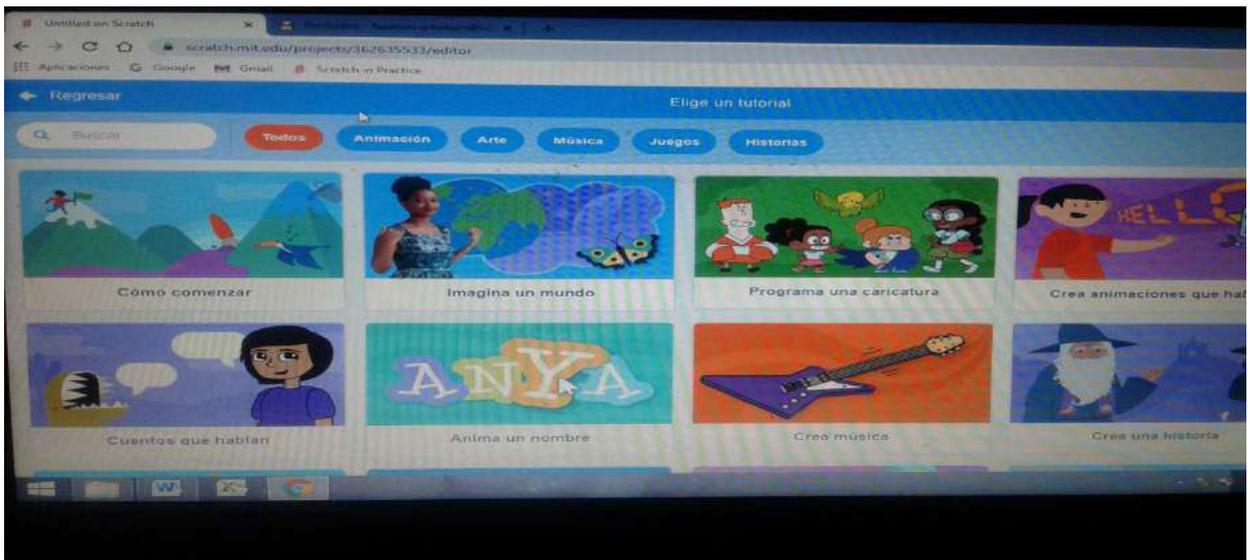
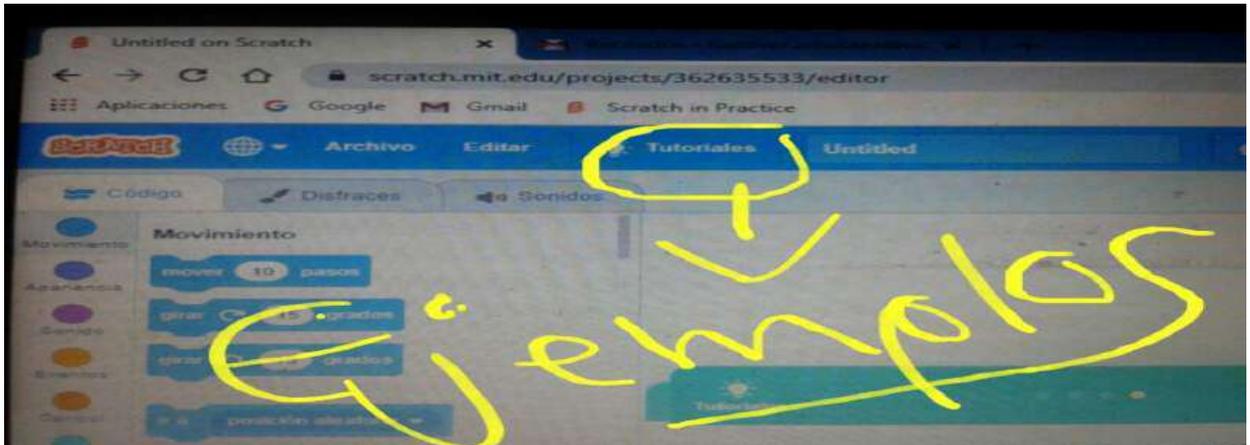


En **editar** aparecen dos opciones, restaurar y activar modo turbo. Al activar modo turbo, se busca que el videojuego o proyecto a realizarse, tenga mayor velocidad, puesto que acelera los scripts (archivos de ordenes o de procesamiento por lotes). Pero esto también puede llevar a que los efectos gráficos se retrasen un poco. De esta forma, el programa no esperara que el usuario sea quien comande los movimientos, sino que se ejecute de forma inmediata y rápida. Para la creación del videojuego, se recomienda no implementar esta pestaña.

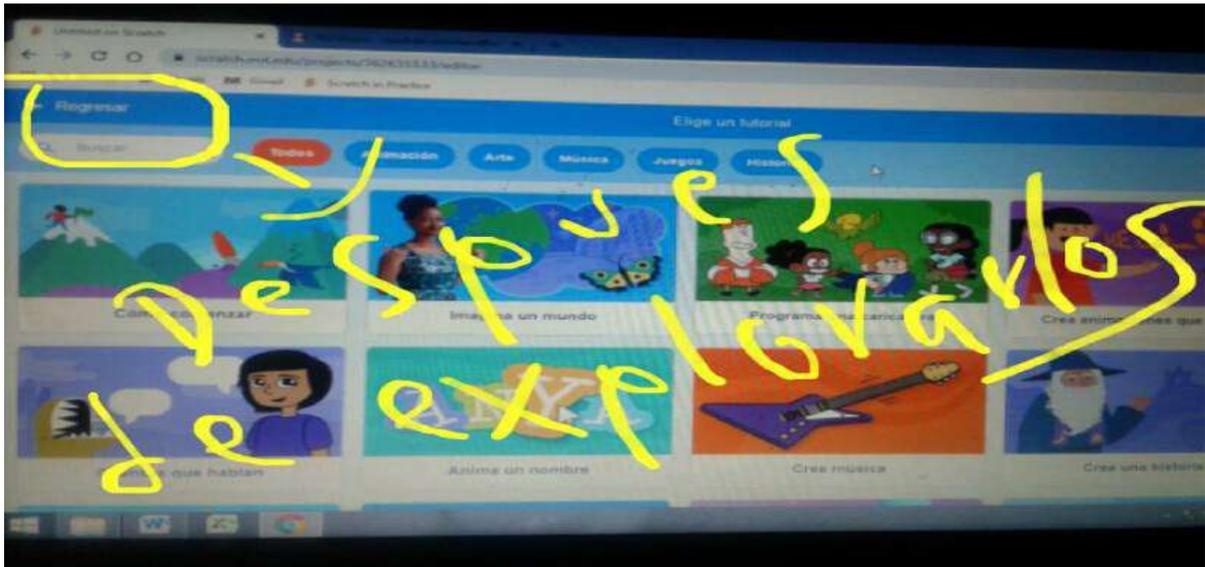
La palabra restaurar, es dejar de utilizar el modo turbo y volver a la faceta normal, del manejo por comandos, donde el usuario, es el que regula la velocidad de sus creaciones.



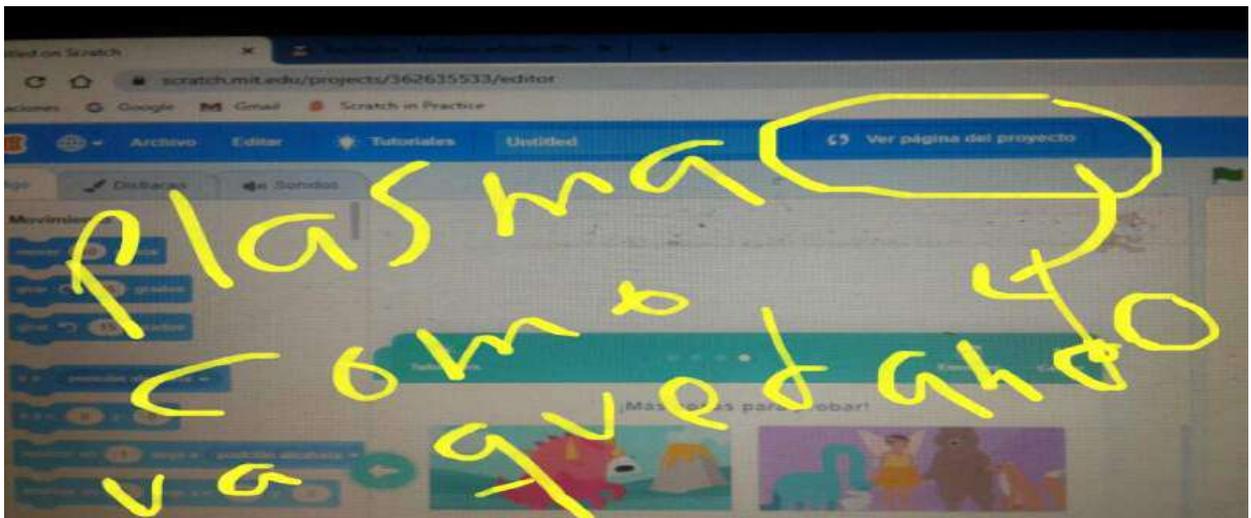
En la opción de **tutoriales**, al darse click allí, nos lleva a una nueva ventana en la cual aparecen diversas opciones para utilizar Scratch y que sirven a modo de ejemplo para llevar a cabo nuestros propios proyectos. De acuerdo a esto, en la parte superior aparecen la opción Regresar, para volver a la página anterior o elige un tutorial, para buscar aquel que mejor se acomode a nuestra búsqueda.



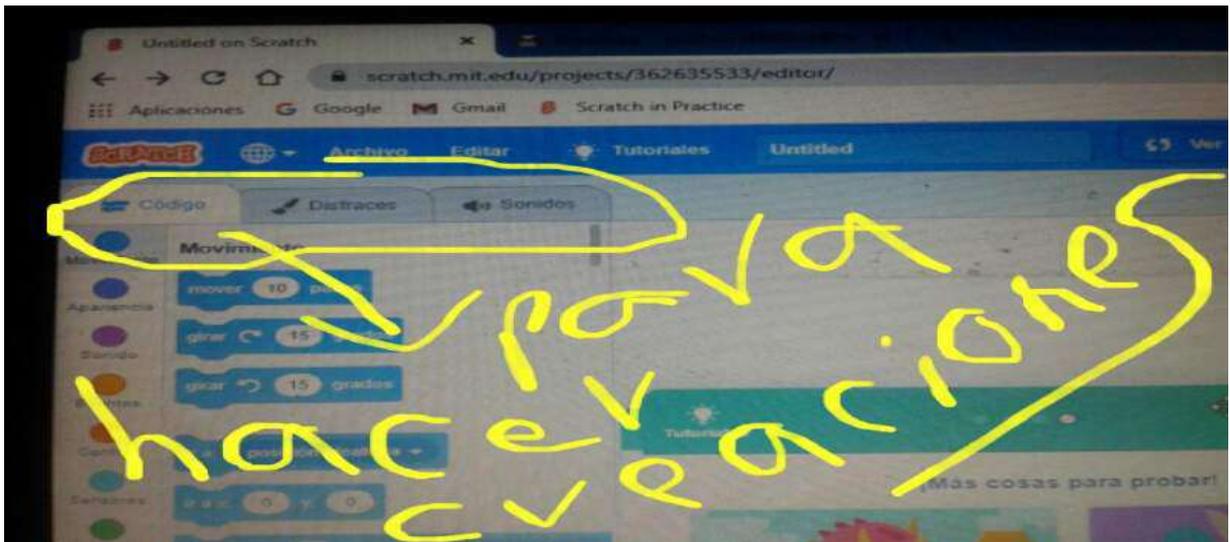
Fuera de esto en esta misma opción de tutoriales, aparecen opciones de todos, donde se plasman creaciones de diversos tipos: videojuegos, animaciones, historias, caricaturas, etc. Pero también aparece la opción de tutoriales enfocados a lo que cada usuario este trabajando y esté interesado en aprender, para esto, es importante que cada persona se enfoque en su modelo de trabajo y se apoye en estos tutoriales para potenciar sus creaciones y el manejo de la herramienta.



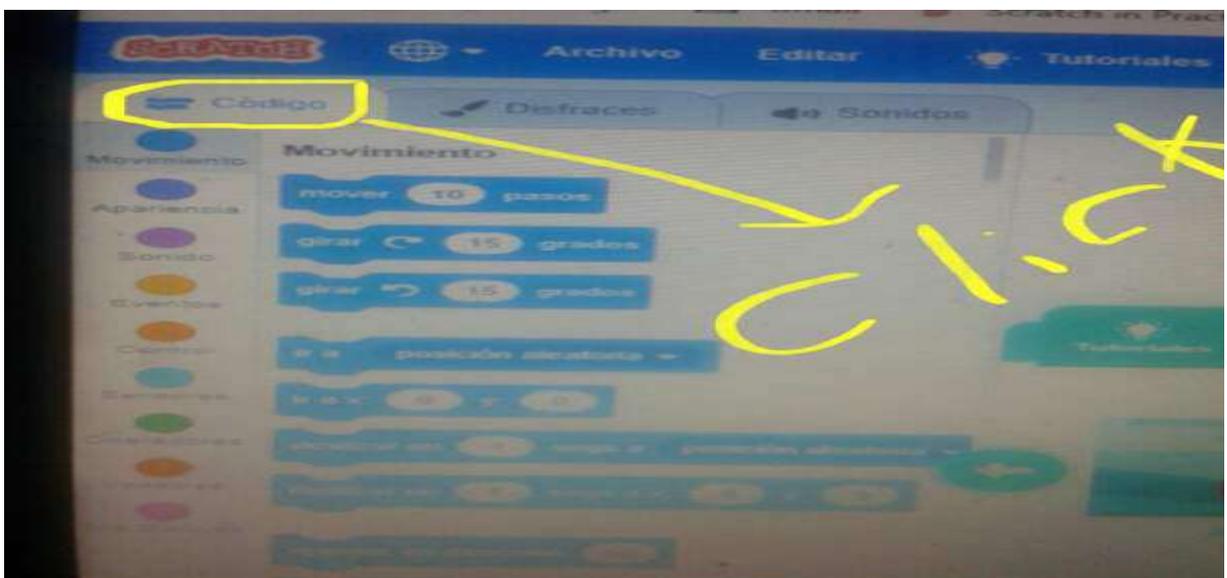
Al darse clic en la pestaña **ver página del proyecto**, nos lleva a una página en la cual se observa el producto final de cómo está quedando el proyecto que se esté trabajando en su momento, además de que se puede publicar, darlo a conocer y permitir que otros le realicen mejoras a este.



En esta misma ventana, de la cual se ha venido exponiendo los componentes “Aprende a hacer un proyecto”, como se mencionó con anterioridad, también cuenta con otros componentes en la parte izquierda de la pantalla, como lo son códigos, disfraces y sonidos, los cuales son aspectos y componentes claves para que las personas realicen las diversas creaciones que se proponen llevar a cabo.

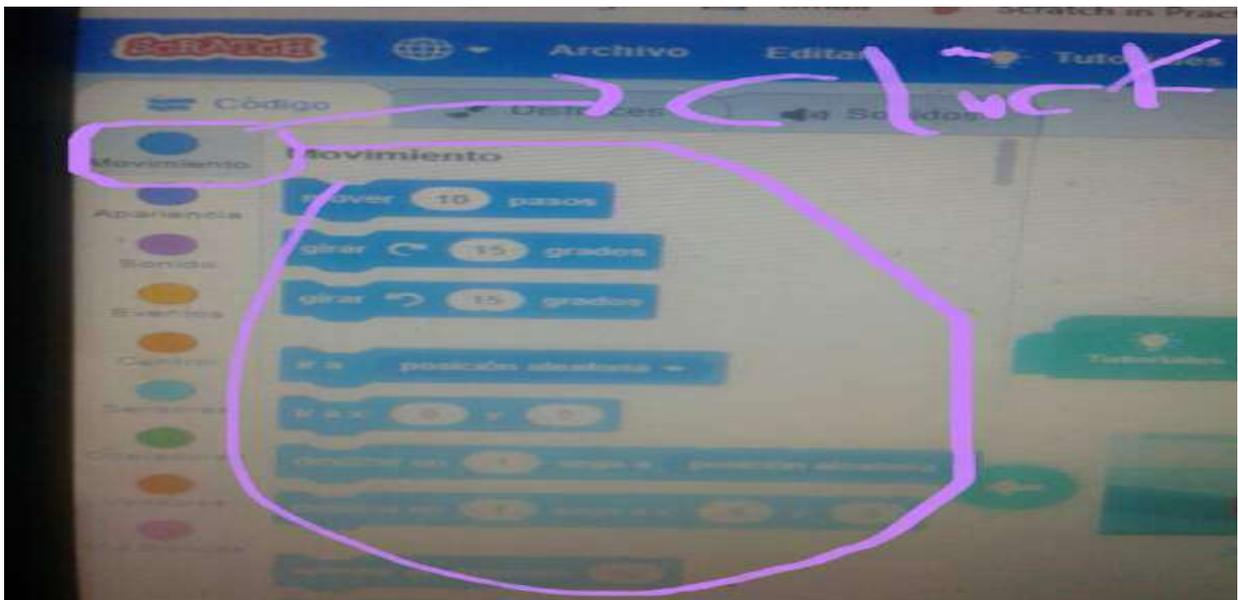


En la pestaña de **códigos**, aparecen diversas funciones como lo son: Movimiento, apariencia, sonido, eventos, control, sensores, operadores, variables, mis bloques y la opción de unas banderitas con un signo más (de suma), en el cual al dar click, se desprenden otras opciones que permiten potenciar o se pueden anexar dentro de nuestras creaciones, de esta forma nos encontramos con las opciones de: Música, Lápiz, Sensor de video, Texto a voz, Traductor, Makey Makey, Micro: bit, LEGO MINDS TORMS EV3, LEGO BOST, LEGO Education WeDo 2.0 y Go Direct Force & Acceleration.



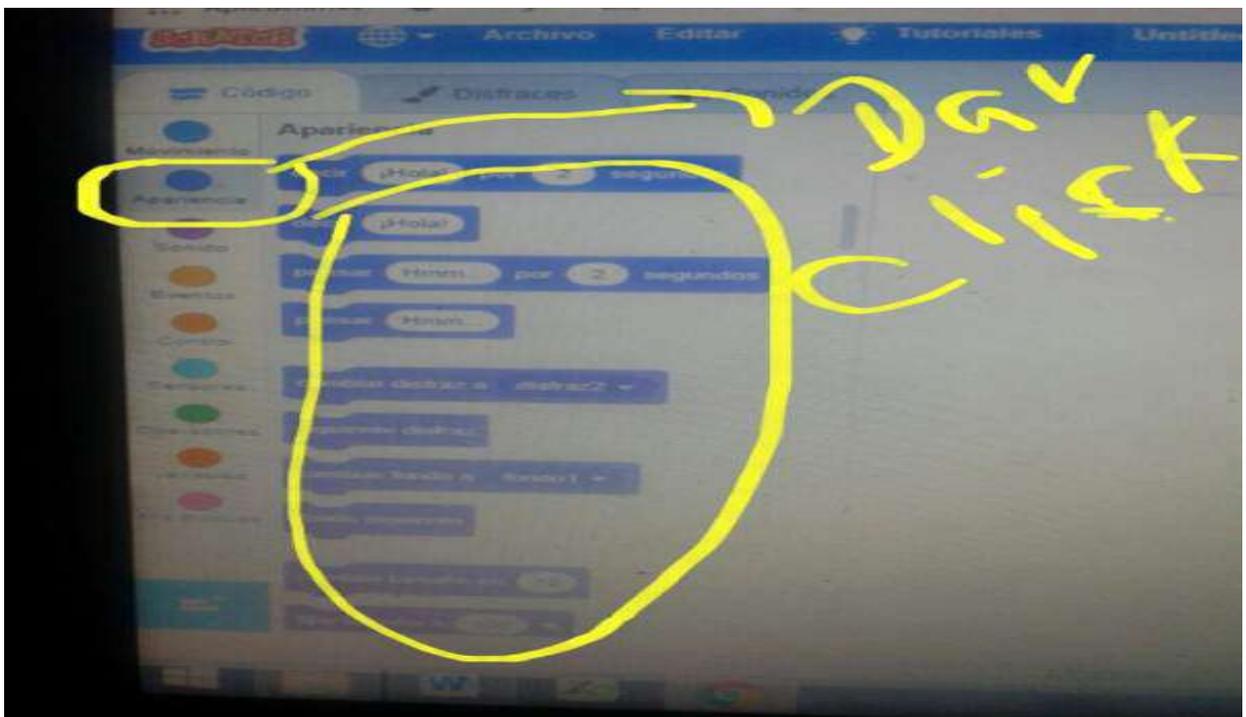
La opción de **movimiento** es utilizado para que los personajes que se incluirán en nuestras creaciones ejecuten ciertas acciones. Dentro de estas acciones, nos encontramos con ciertos recuadros que ofrecen diversas opciones, entre estos nos encontramos: Mover 10 pasos, Girar 15 grados a la derecha, girar 15 grados a la

izquierda, ir a una posición aleatoria (eso de posición aleatoria, se puede modificar con la combinación de otras funciones que aparecen en otros recuadros, creándose diversas variables de programación), ir x a y (cabe aclarar acá que y hace referencia al movimiento vertical del personaje de la creación y, x, hace referencia al movimiento horizontal de este), deslizar en 1 segundo a posición aleatoria (ese 1 segundo se puede modificar el numero), deslizar en 1 segundo a x: 0 y, y:0 (como se mencionó, estos datos se pueden modificar), apunta en dirección 90 (este número es movimiento en grados y se puede modificar), apuntar hacia puntero del ratón (ese puntero del ratón se puede modificar por el lugar hacia donde se pueda apuntar desde la combinación con otros recuadros), cambiar x en 10 (cambia la posición de x del objeto en una cantidad determinada- incrementa), fijar x a 0 (fija la posición de x en un valor específico), cambiar y en 10 (modifica la posición y del objeto en una cantidad determinada-incrementa), fijar y a, rebotar si está tocando un borde (gira el objeto en sentido contrario cuando este toca el borde del escenario), fijar estilo de rotación de izquierda a derecha (también esta no rotar y en todas las direcciones, lo cual se hace para que el personaje rote con los cambios de dirección asignados en las creaciones que se realicen), posición en y posición en y (informa la posición del objeto- ejemplo: rango entre -180 a 180), dirección (informa la dirección del objeto, ejemplo: 0 arriba, 90derecha, -90 izquierda y 180 abajo).

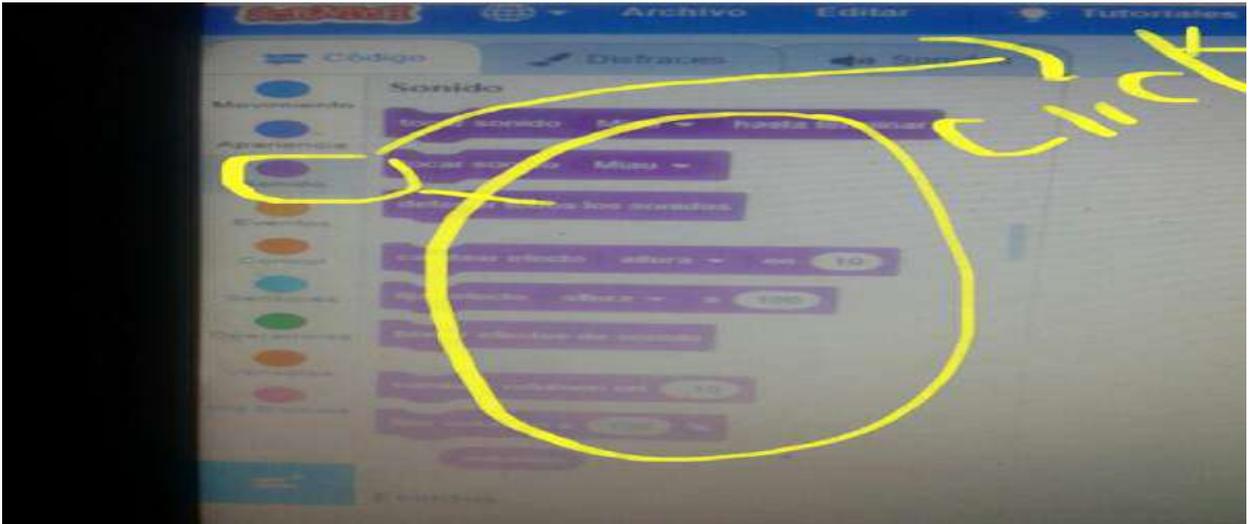


En la pestaña de **apariencia**, sirve para trabajar a todo lo que tiene que ver con diseño, efectos, tamaños y, pensamientos y palabras de algunos personajes. Dentro de estas

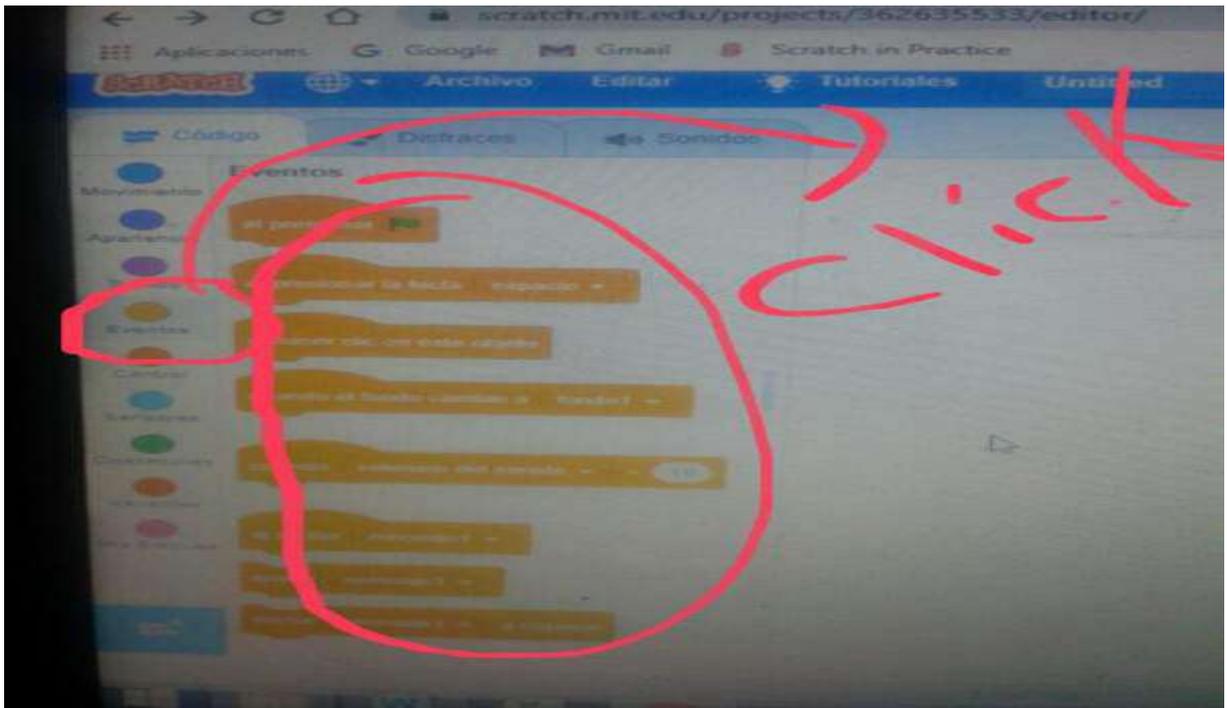
acciones, nos encontramos con ciertos recuadros que ofrecen diversas opciones, entre estos nos encontramos con: Decir ¡Hola! Por 2 segundos, decir ¡Hola!, pensar hmm... por dos segundos, pensar hmm..., cambiar disfraz a disfraz 2 (este puede ser por otros disfraces o estilos del mismo personaje que se utilicen para las creaciones dentro del programa), siguiente disfraz, cambiar fondo a fondo 1, fondo siguiente, cambiar tamaño en 10 (modifica el tamaño del personaje u objeto que se le asigne), ajustar tamaño a 100% (ajusta el personaje del tamaño u objeto en un porcentaje determinado al original), cambiar el efecto color (brillo, desvanecer, mosaico, ojo de pez, pixelar, remolino) en 25 (incrementa o disminuye un efecto visual en una cantidad específica), fijar efecto color a, quitar efectos gráficos (borra o quita todos los efectos gráficos de un personaje u objeto determinado que aparezca dentro del proyecto), mostrar (hace aparecer un objeto en el escenario), ocultar (hace desaparecer un objeto del escenario), ir a la capa del frente o atrás (ubica objetos o personajes al frente de todos o lo envía atrás, ocultándose tras otros elementos que se encuentren dentro de la creación), ir 2 capas hacia adelante o atrás, disfraz número (informa el número del disfraz actual del objeto o personaje), fondo número (reporta el número actual del escenario sobre el cual se esté desarrollando el proyecto y/o creación) y por ultimo esta tamaño (informa el tamaño del objeto o personaje en su estado actual en forma de porcentaje).



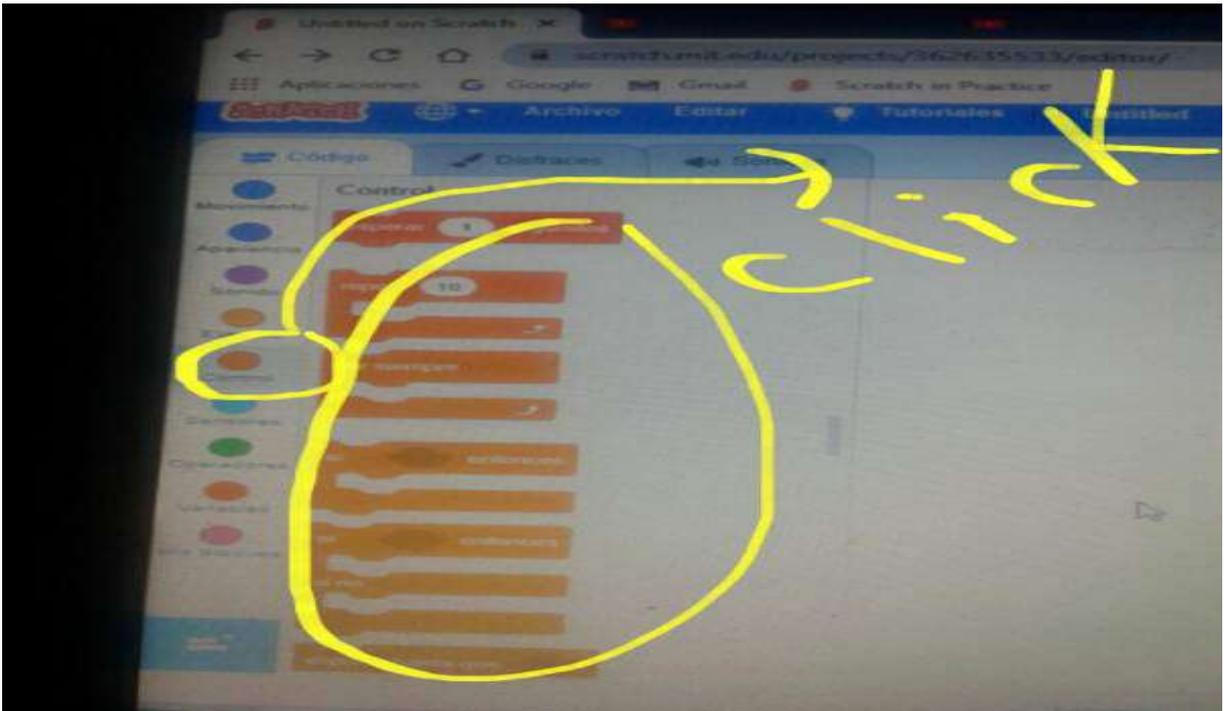
La pestaña de **sonido**, sirve para trabajar a todo lo que tiene que ver con lo auditivo de la creación, los sonidos y ruidos que se quieren hacer, entre otros. Dentro de estas acciones, nos encontramos con ciertos recuadros que ofrecen diversas opciones, entre estos nos encontramos con: tocar sonido miau (o grabar otro sonido) hasta terminar, tocar sonido miau, detener todos los sonidos, cambiar efecto altura (o paneo/izquierda-derecha) en 10, fijar efecto altura a 100, borrar efectos de sonido, cambiar volumen en -10, fijar volumen a 100%, volumen (informa volumen del sonido del objeto).



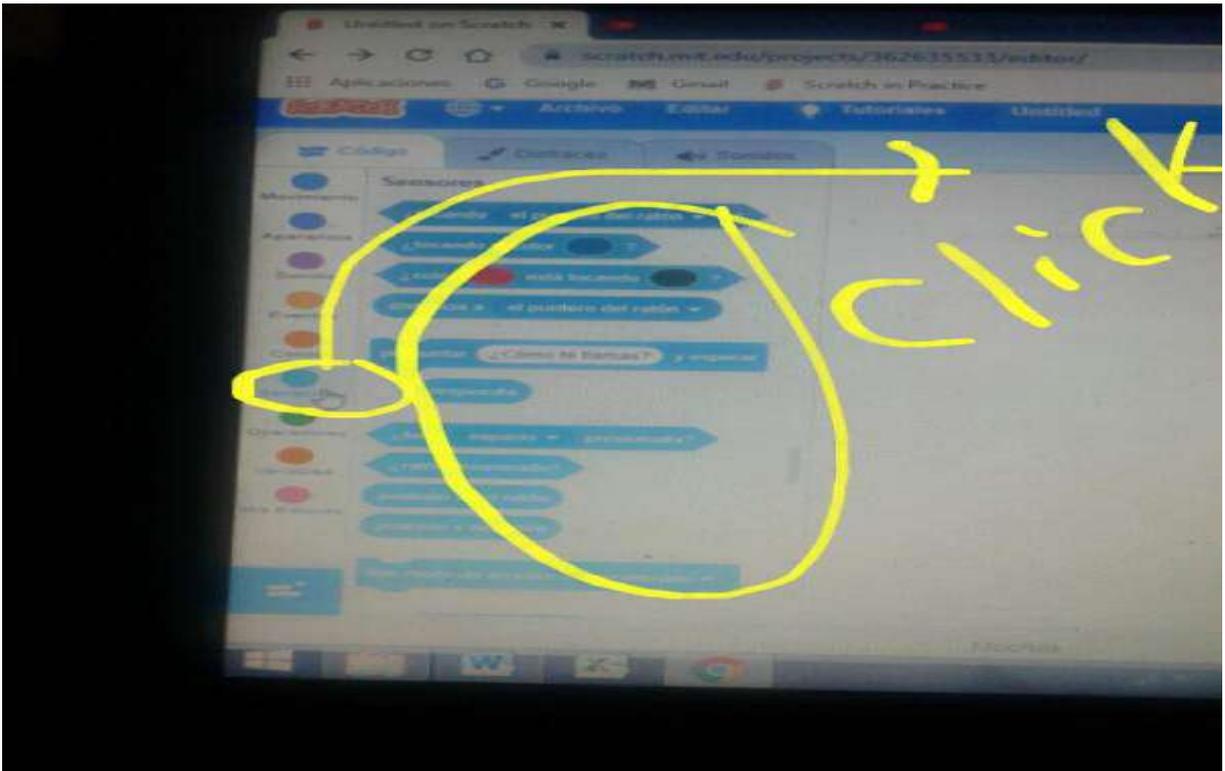
La pestaña **eventos** sirve para organizar las diversas acciones y/ o comandos que tienen que ver con el proceso y desarrollo de la creación o proyecto que se esté llevando a cabo. Dentro de estas acciones, nos encontramos con ciertos recuadros que ofrecen diversas opciones, entre estos nos encontramos con: Al presionar bandera verde (ejecuta el programa que tiene debajo con darle click a la bandera verde), al presionar la tecla espacio (flecha arriba, abajo, a, b, c, d...etc...ejecuta el programa que tiene debajo al estripar la tecla que se le asigne), al hacer click en este objeto (ejecuta el programa que tiene debajo al hacer click sobre ese objeto), cuando el fondo cambie a fondo 1 (ejecuta la instrucción que se le asigne, cuando el fondo cambie a uno determinado que se le asigne), cuando volumen de sonido (o cronometro) mayor que 10 (se ejecuta esta función cuando el volumen o cronometro sobrepase el tope que se le asigne), al recibir mensaje (nuevo mensaje...ejecuta la función cuando recibe un mensaje determinado), enviar mensaje 1 (envía un mensaje a todos los objetos y continua con el otro bloque, sin esperar a realizar las acciones de objetos activados), enviar mensaje 1 y esperar (envía un mensaje a todos los objetos, activándolos para que hagan algo y espera que todos terminen antes de continuar con el siguiente bloque).



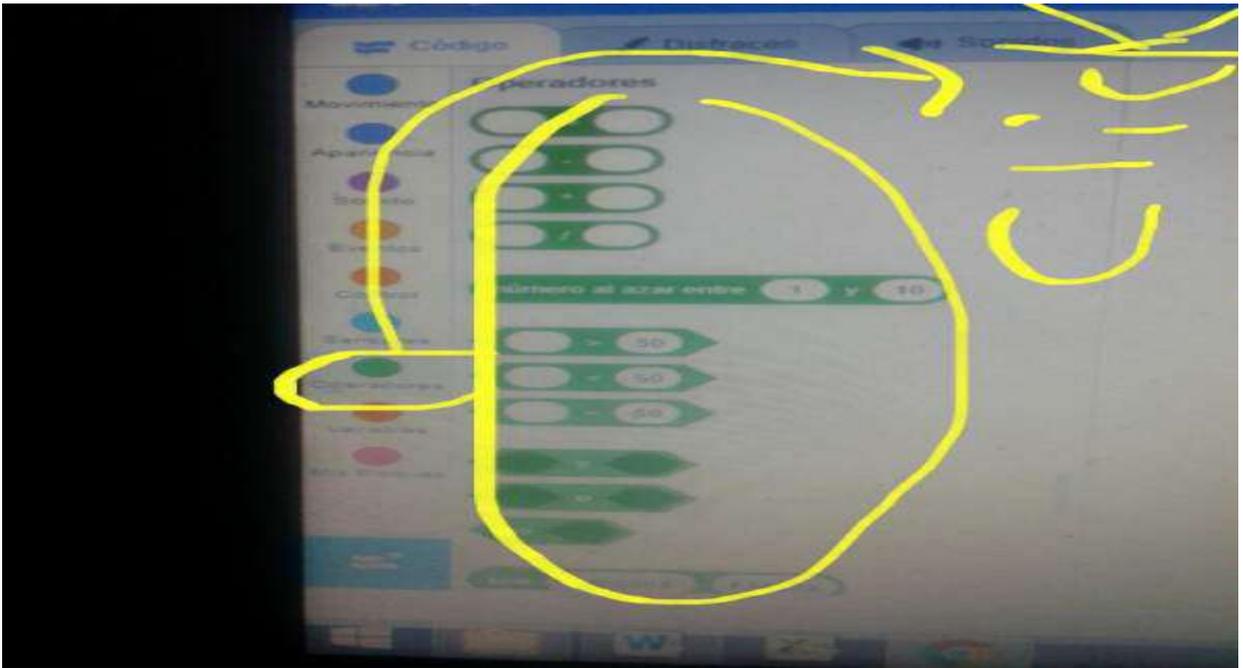
La pestaña **control** sirve para determinar el momento en que se realizan las acciones, las condicionantes, las veces en que se deben realizar, entre otros. Dentro de estas acciones, nos encontramos con ciertos recuadros que ofrecen diversas opciones, entre estos nos encontramos con: Esperar 1 segundos (espera un momento determinado de segundos y continua con el siguiente bloque de acción), Repetir 10 (ejecuta un numero especifico de veces, los bloques que se pongan en su interior), Por siempre (ejecuta continuamente los bloques en su interior), si ___ entonces ___ (si la condición es verdadera ejecuta los bloques en su interior), si ___ entonces ___ sino ___ (si la condición es verdadera ejecuta los bloques dentro de la porción si, sino ejecuta los bloques que están dentro de la porción si no), esperar hasta que (espera hasta que la condición sea verdadera, para ejecutar los bloques siguientes), repetir hasta que (comprueba si la condición es falsa, si lo es, ejecuta los bloques en su interior y vuelve a chequear la condición, y si es verdadera, pasa a los bloques siguientes), detener todos (este programa, otros programas en el objeto...detiene el programa que se esté ejecutando dentro de un objeto o personaje o detiene todos los programas de todos los objetos), al comenzar como clon (le dice a un clon que hacer, una vez se ha creado), crear clon de mismo (crea clones de un objeto determinado, el clon es duplicado, mientras el proyecto se esté ejecutando) y eliminar este clon (borra un objeto clonado).



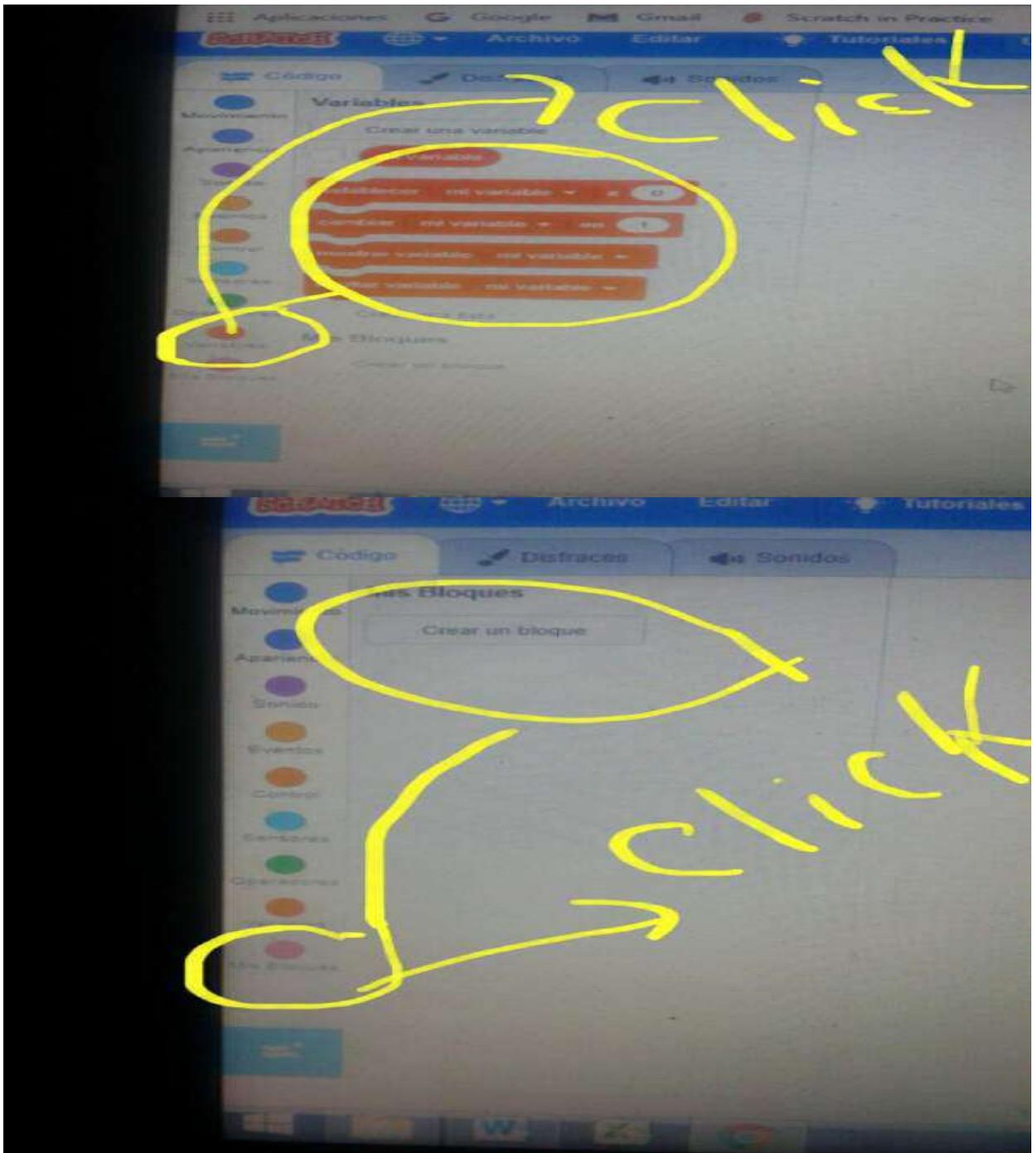
La pestaña **sensores** sirve para preguntas y respuestas, colocar ciertas condiciones de distancia respecto a los objetos que integran el contexto de las creaciones, establecer cronometraje, nombre de usuario, entre otros. Dentro de estas acciones, nos encontramos con ciertos recuadros que ofrecen diversas opciones, entre estos nos encontramos con: ¿Tocando el puntero del ratón (o el borde)? (informa verdadero, si el objeto está tocando un objeto específico, un borde o el puntero del ratón), ¿tocando el color? (verdadero si se está tocando un color específico: click en paleta de color y luego utilice el gotero para seleccionarlo), ¿Color ___ está tocando color ___? (reporta verdadero si el primero color dentro del objeto, está tocando un segundo color), preguntar ¿Cómo te llamas y esperar?, respuesta (se da respuesta a la pregunta anterior y otras que se formulen), ¿tecla espacio (u otras) presionada? (informa verdadero si una tecla específica esta presionada), ¿ratón presionado? (informa verdadero si el botón del ratón está presionado), posición x del ratón (informa posición x: horizontal del puntero del ratón), posición y del ratón (informa posición y: vertical, del puntero del ratón), fijar modo de arrastre a arrastrable (o no arrastrable...movimiento actual de la imagen del video y dirección del movimiento), volumen del sonido, cronometro, reiniciar cronometro, # de fondo (nombre de fondo, volumen, mi variable) de escenario, año (fecha, mes, día de la semana, hora, etc) actual, días desde el 2000 y nombre de usuario.



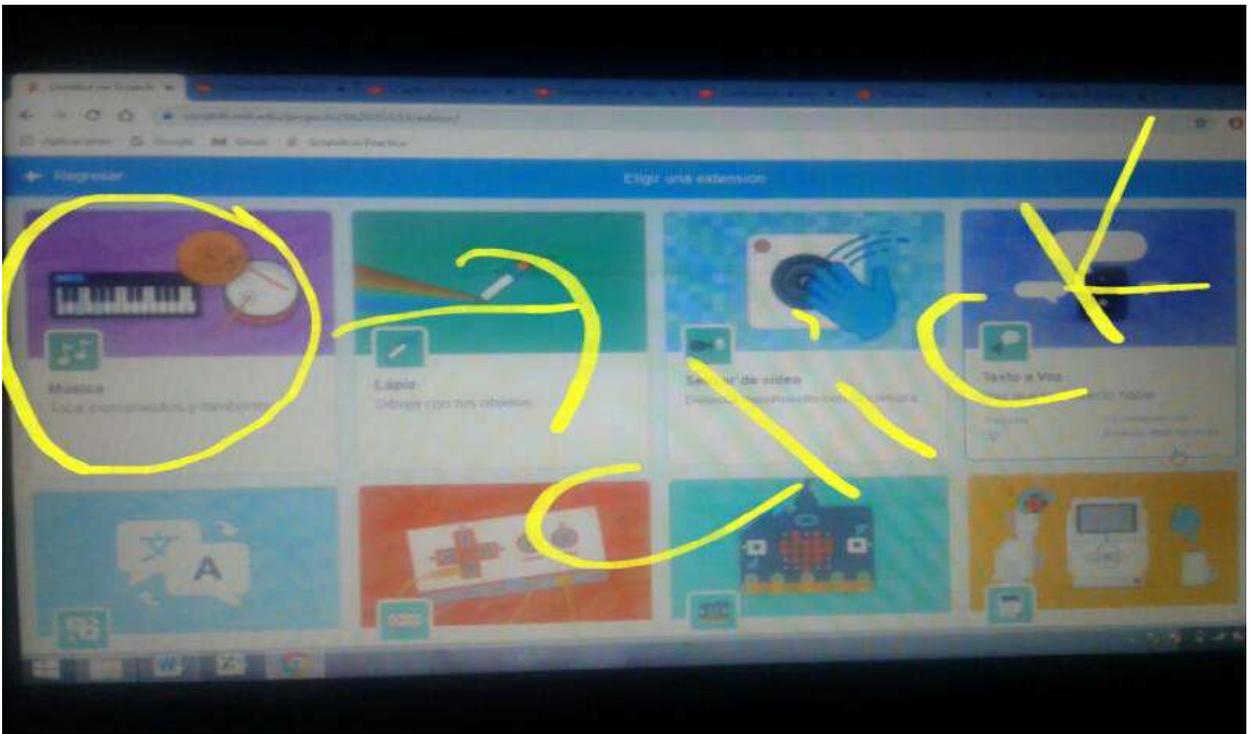
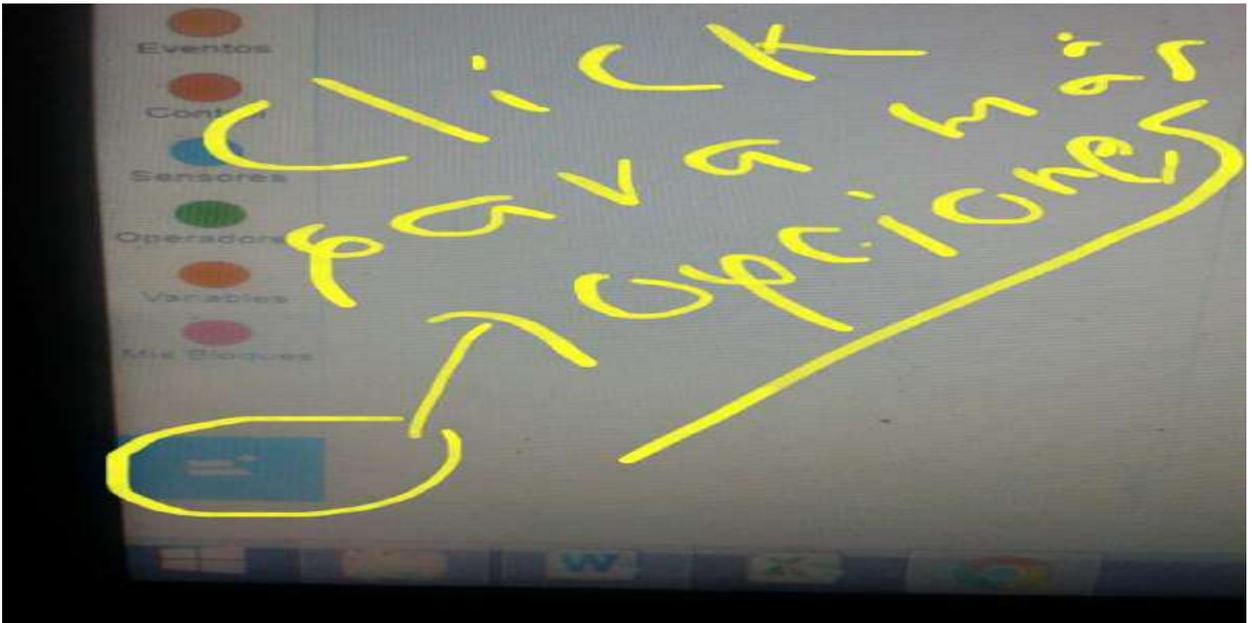
La pestaña **operadores** sirve para llevar a cabo operaciones matemáticas, que potencian el enlace entre bloques y programar funciones dentro del contexto de los proyectos propuestos. Dentro de estas acciones, nos encontramos con ciertos recuadros que ofrecen diversas opciones, entre estos nos encontramos con: $_ + _$ (suma de dos números), $_ - _$, $_ * _$, $_ / _$, número al azar entre 1 y 10 (selecciona al azar un número entero dentro de un rango especificado), $_ > 50$ (verdadero si el valor es mayor que el segundo), $_ < 50$, $_ = 50$, $_ \text{ y } _$ (informa verdadero si ambas condiciones son verdaderas), $_ \text{ o } _$ (informa verdadero si una de las condiciones es verdadera), $\text{no } _$ (reporta verdadero si la condición es falsa), unir manzana banana (combina palabras), letra 1 de manzana (informa una letra dentro de una palabra), longitud de manzana (informa el número de letras en una palabra), manzana contiene a?, $_ \text{mòd } _$ (informa el residuo de la división del primer número entre el segundo), redondear $_$ (informa el entero más cercano a un número), valor absoluto (seno, coseno, raíz cuadrada, etc) de $_$ (reporta el resultado de una función seleccionada aplicada a un número específico).



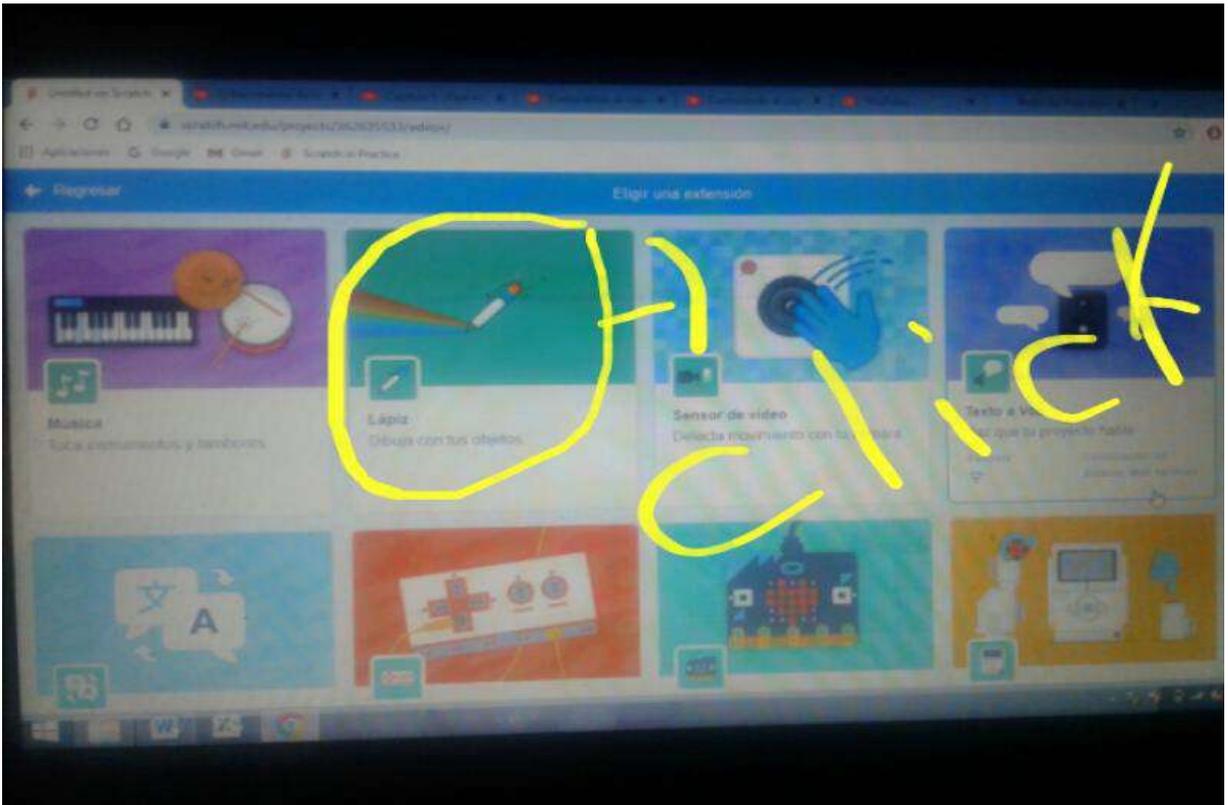
La pestaña **variables** sirve crear etiquetas, asignándoles un nombre, sirven para hacer composiciones con los bloques de control, como almacenar preguntas acertadas, un total de puntos en el desarrollo de los videojuegos o, las repeticiones y vidas dentro de un proyecto. Dentro de estas acciones, nos encontramos con ciertos recuadros que ofrecen diversas opciones, entre estos nos encontramos con: Crear una variable, mi variable (permite crear y nombrar una nueva variable, al crearla aparecen bloques correspondiente a ella, se puede escoger si la variable es global- para todos los objetos, o es local, solo para un objeto), establecer mi variable a 0 (fija la variable en un valor específico), cambiar mi variable en 1 (modifica la variable en una cantidad determinada), mostrar variable mi variable (muestra el monitor de la variable en el escenario), ocultar variable mi variable (esconde el monitor de la variable para que no aparezca en el escenario), crear una lista (crear y nombrar una nueva lista, cuando se genera, aparecen los bloques para esta y se puede escoger si esta lista es solo para un objeto o para todos), crear un bloque (los cuales se gestan a partir de la unión de bloques).



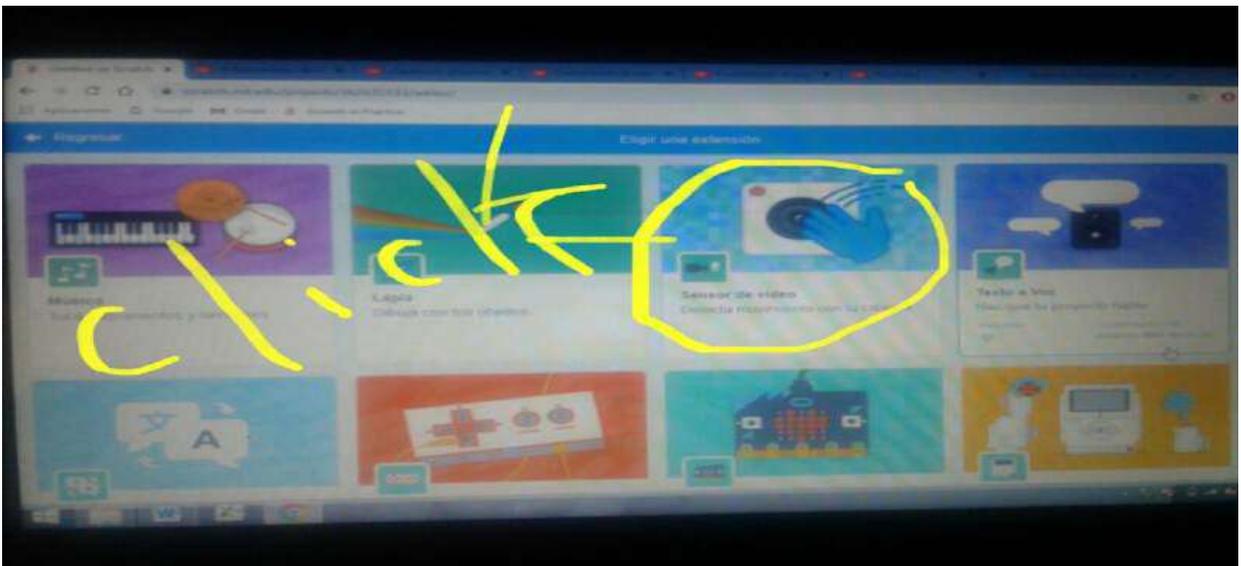
Al dar click y entrar a la pestaña de las banderitas con el signo más, en la opción de códigos, se desprenden la pestaña música, con diversas opciones en cuanto al sonido, como fijar o tocar un instrumento, administrar su volumen y su duración.



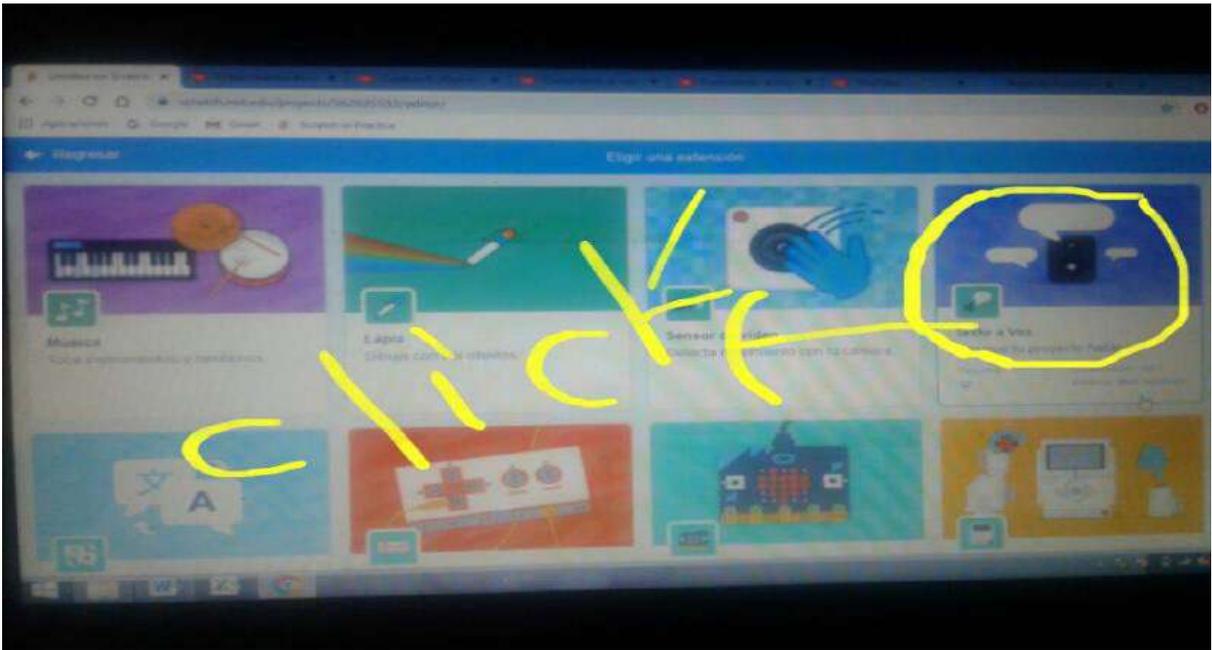
En esta misma opción se encuentra la pestaña lápiz, que permite hacer estructuraciones, dibujos, y escribir sobre los contextos y la creación que se está llevando a cabo.



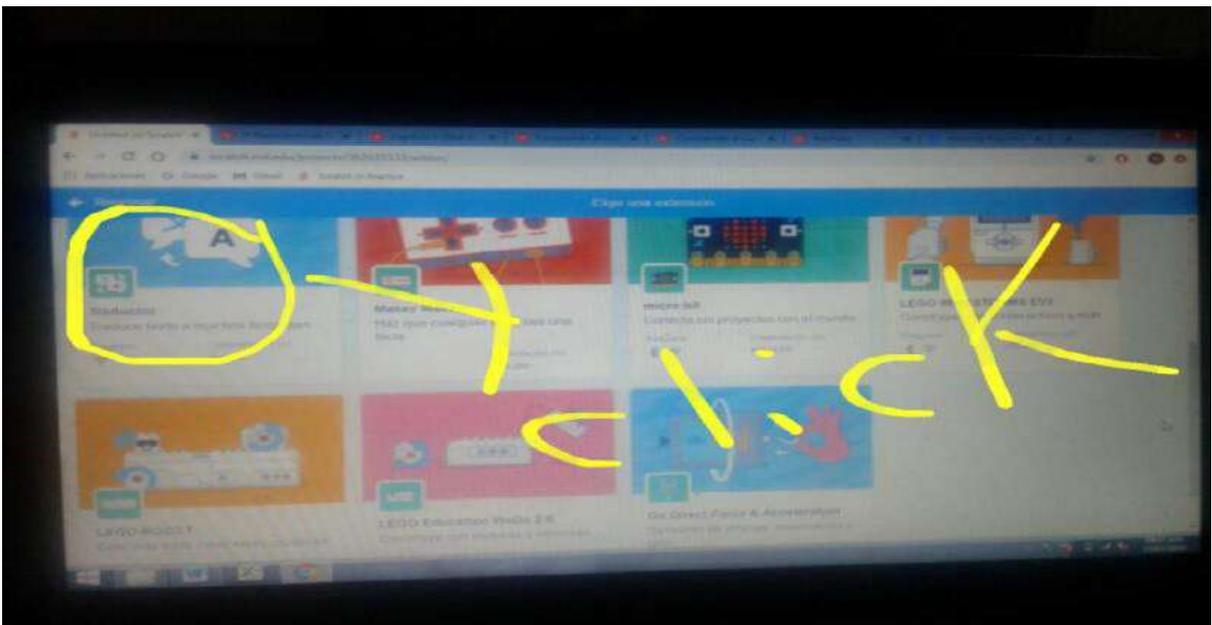
En la opción **sensor de video**, se permite insertar videos a las creaciones y adecuarlos de la mejor manera a estos. Además que se pueden detectar movimientos de los usuarios desde sus cámaras.



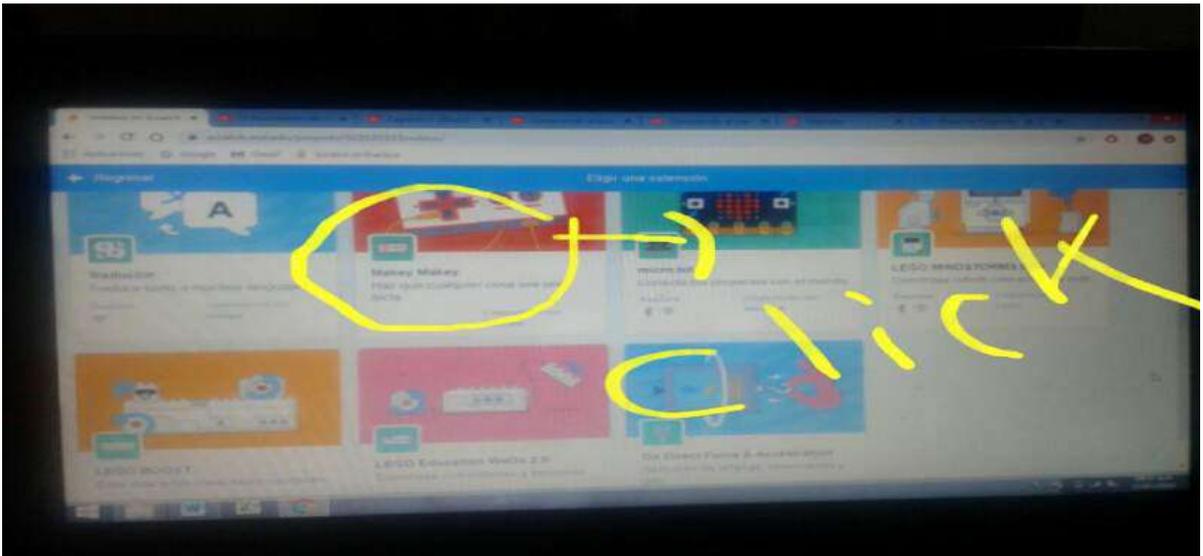
La opción **texto a voz**, permite anexar grabaciones propias de cada persona a las creaciones y proyectos que realiza cada usuario.



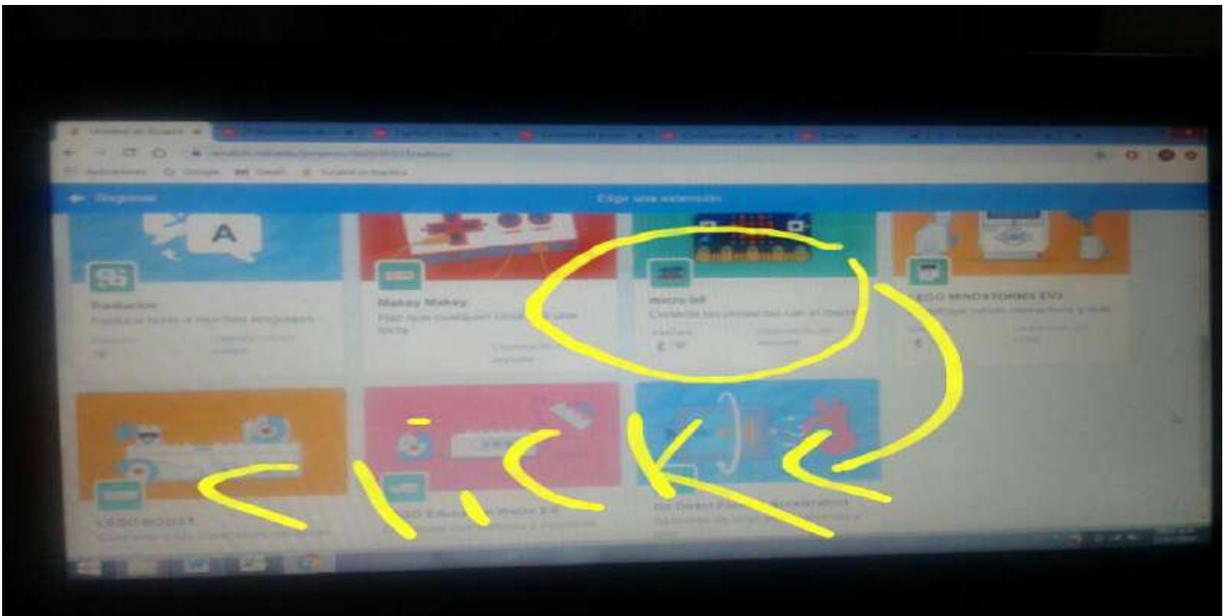
La opción de **traductor**, permite convertir las creaciones y bloques a otros idiomas dentro de un mismo proyecto.



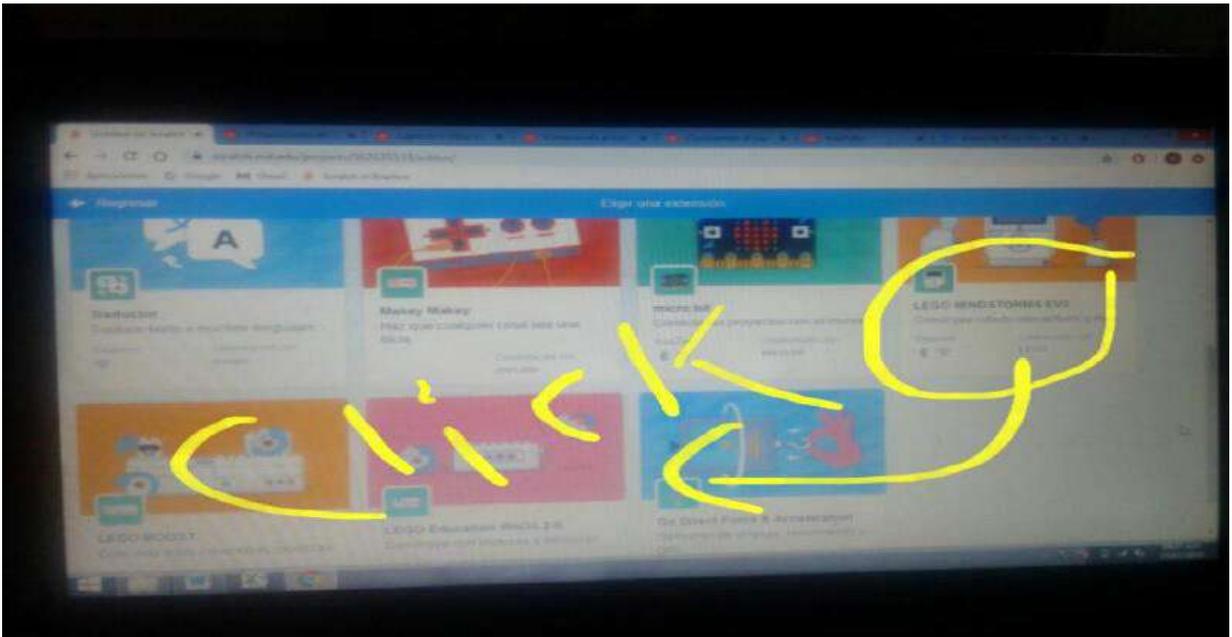
La opción **Makey Makey**, permite convertir diferentes elementos que hacen parte de las creaciones en teclas, es decir, que se puedan manejar desde teclas determinadas.



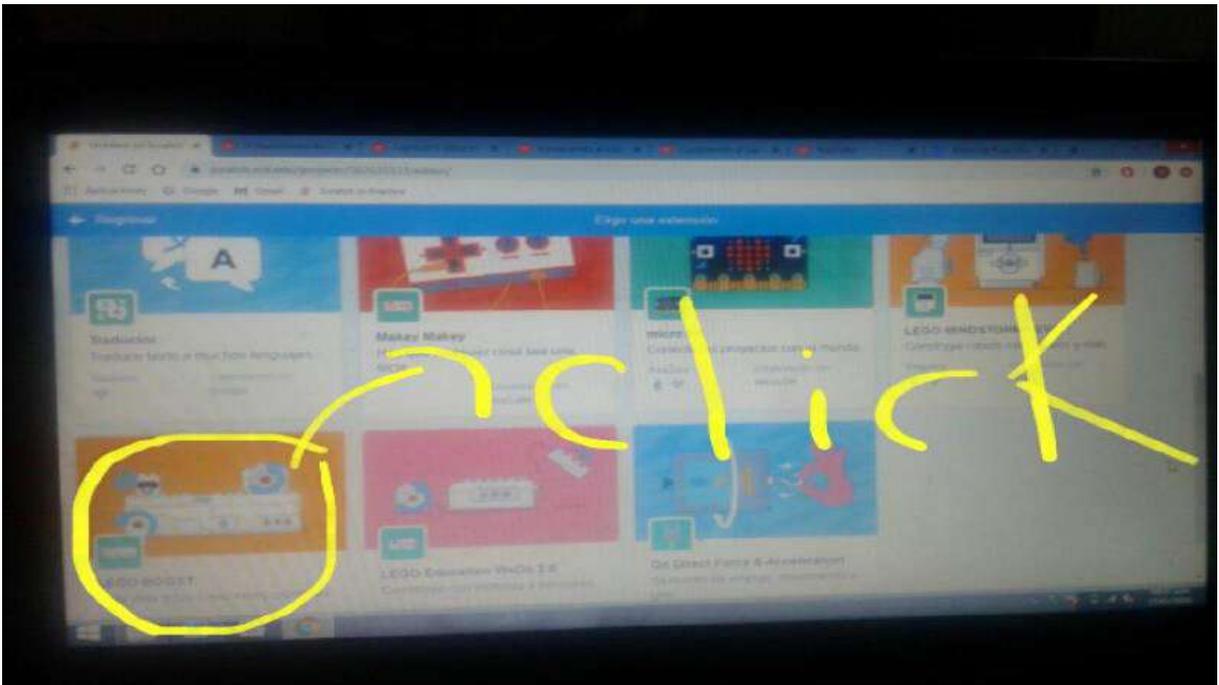
Micro: bit es una opción que permite conectar las creaciones realizadas a un micro bit (tarjeta de almacenamiento), para lo cual se hace un enlace con bluetooth, además que brinda otras opciones que se pueden incluir dentro de las creaciones que se estén llevando a cabo desde el programa. A partir de esta opción, Scratch se convierte en un programa que permite llevar a cabo procesos de programación, a partir de la robótica y otros medios de proyección.



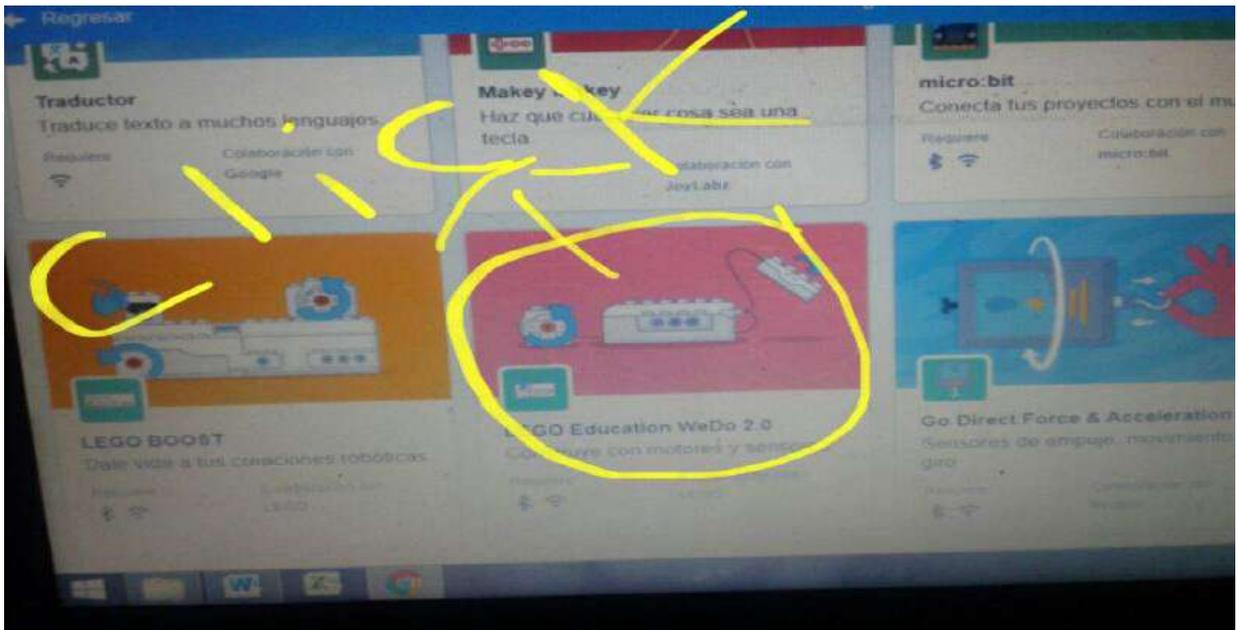
En la opción **LEGO MINDSTORMS EV3**, se presenta la opción de poder construir robots interactivos, con ciertos componentes que permiten potenciar mucho más las construcciones programáticas que se deseen realizar con estos.



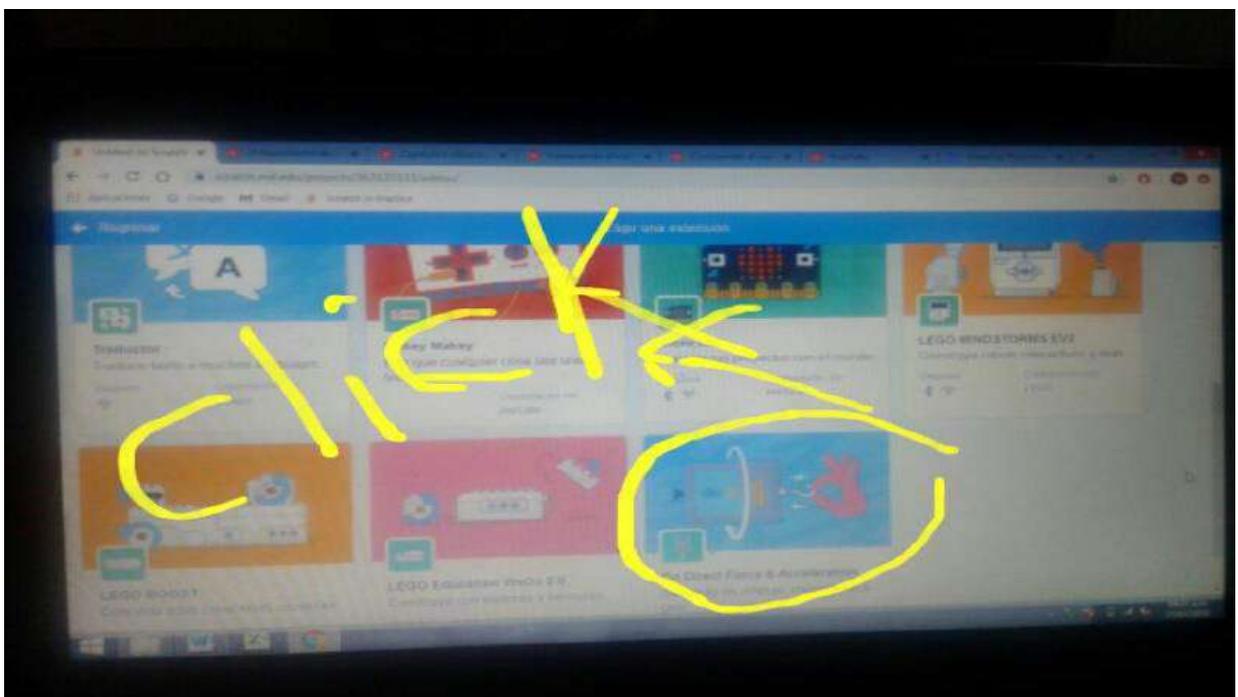
LEGO BOOST, sirve para que los proyectos que se emprendan desde la robótica tomen un poco más de vida y de esta forma poder coordinar los motores y demás elementos que integren la creaciones robóticas que se lleven a cabo.



Con la opción LEGO Education WeDo 2.0, se busca la construcción de motores y sensores, es decir, se coordina la fuerza del motor, el proceso de las luces, las distancias que puede llegar a recorrer, entre otros aspectos que hacen parte de las construcciones robóticas y otro tipo de proyectos.

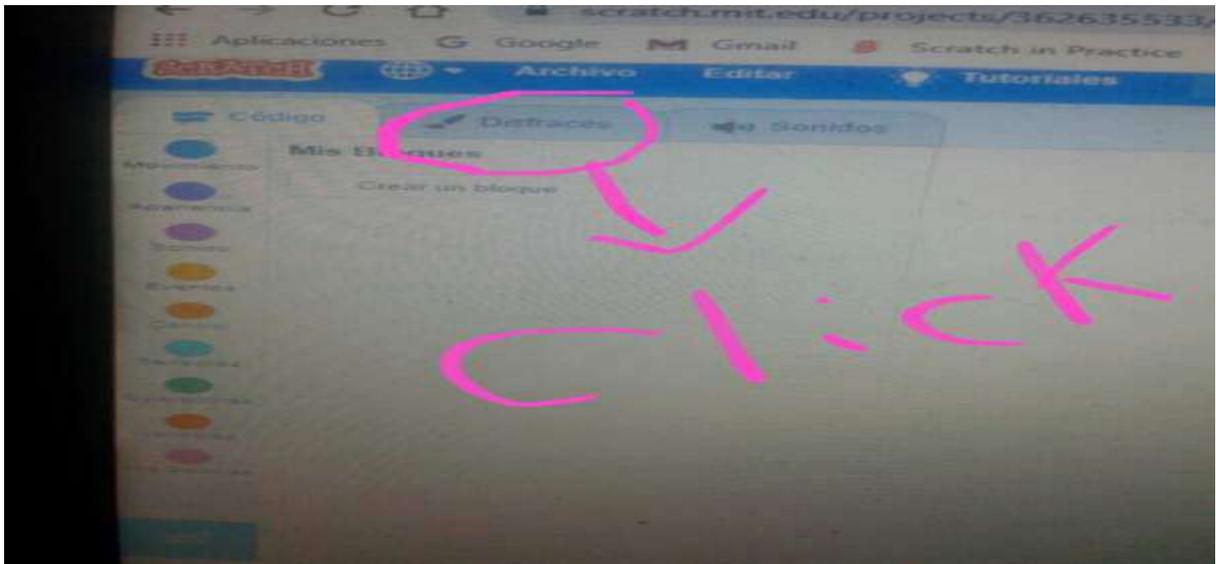


En la opción **Go Direct Force & Acceleration**, se establecen, coordinan y administran sensores de empuje, movimiento y giro, es decir, se coordina todo lo ue tiene que ver con las construcciones que se lleven a cabo, apareciendo acciones como sacudirse, voltear hacia arriba o abajo, incrementar fuerza y/o aceleración, entre otros.

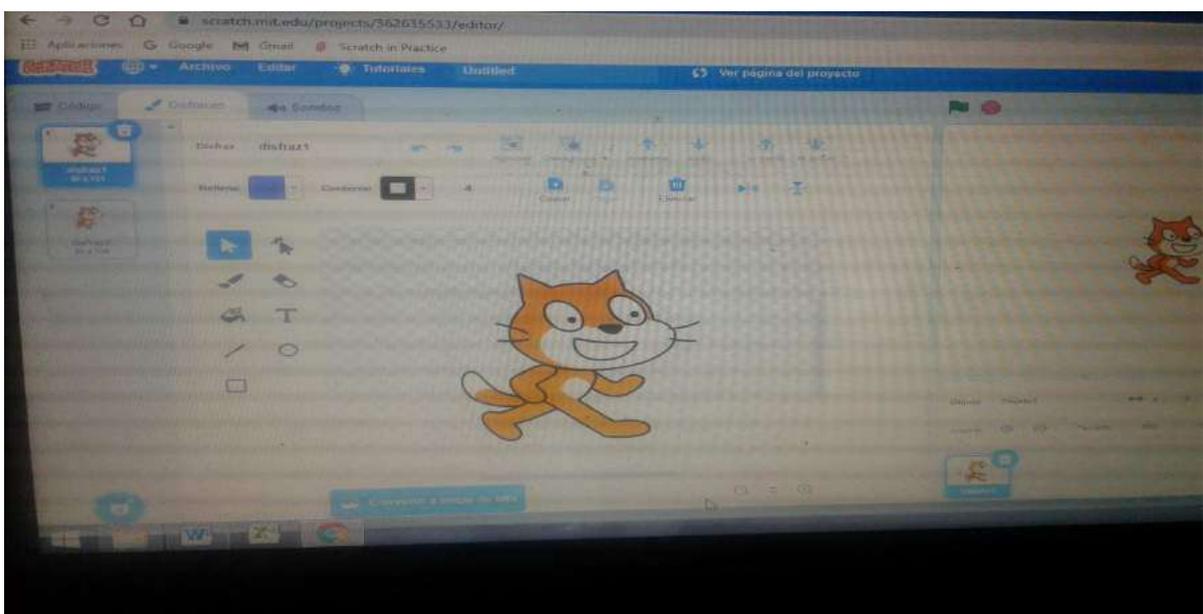


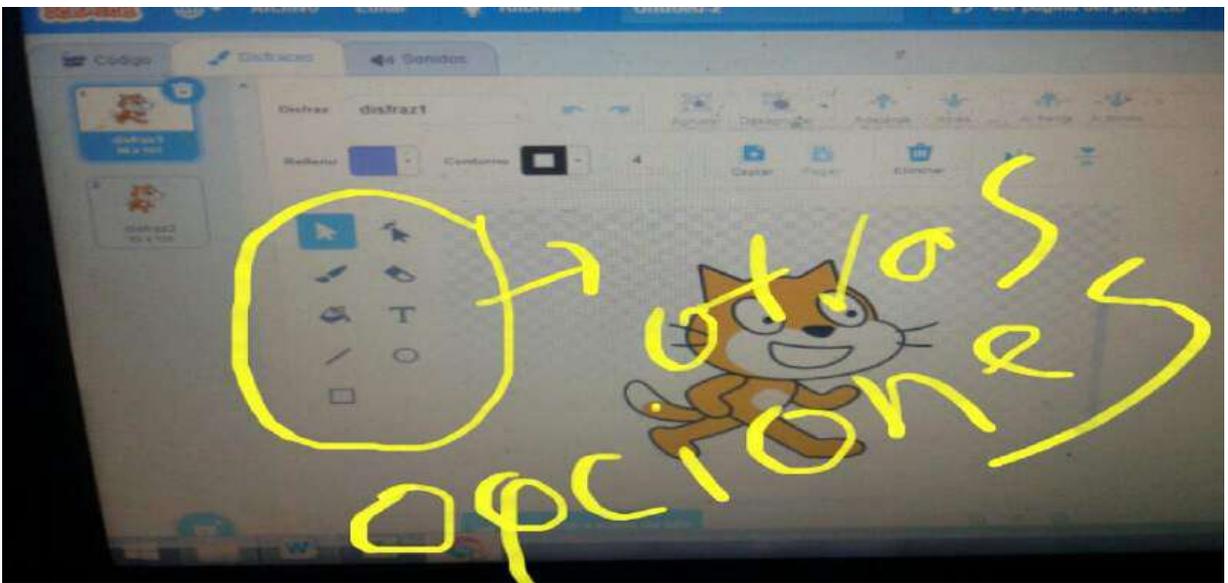
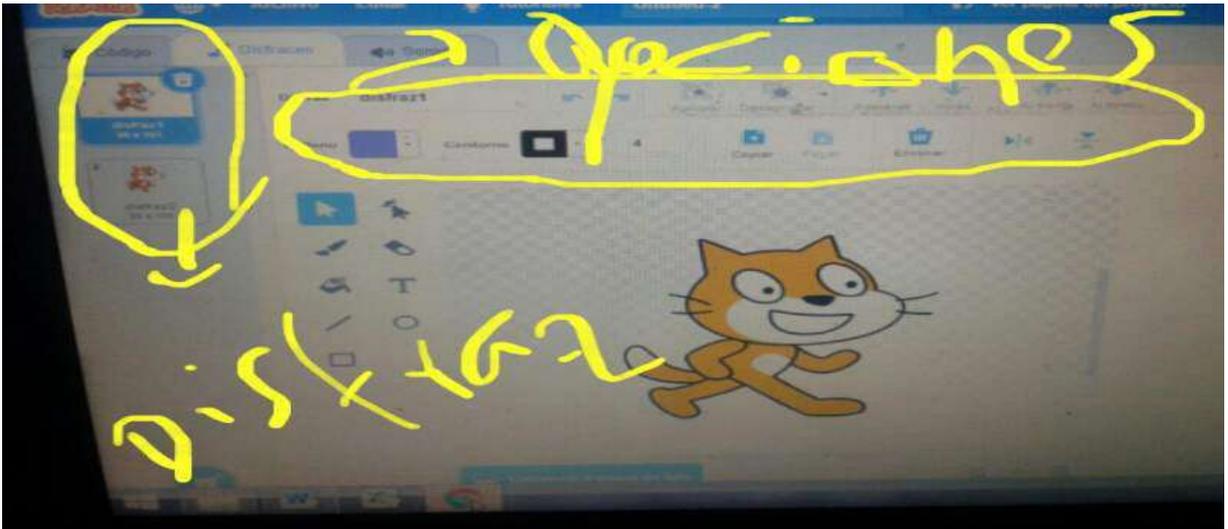
Al pasar a la siguiente pestaña que hace parte del bloque “Aprende a hacer un proyecto”, la cual lleva por nombre **disfraces**, se presenta la opción de poder diseñar los disfraces de nuestros personajes dentro del videojuego, si se le quiere cambiar algún aspecto físico, poner vestuario, entre otros. Para esto, la pestaña, abre un cuadro, donde

se ven los personajes en su gaceta actual y donde se pueden detallar las respectivas modificaciones que se le deseen implementar.



Existen en esta pestaña diversas opciones de diseño, las cuales se pueden ir devolviendo o avanzando, de acuerdo al progreso que se vaya teniendo respecto a la creación de los personajes. Existe la opción de voltear al personaje, cambiarle el color desde relleno o contorno, cambiarle la forma, borrar algo de estos, rellenar, escribirle texto o anexarle figuras geométricas. Scratch presenta dos opciones de disfraz y en algunos personajes un poco más, pero uno puede diseñar muchos más aspectos de estos. Estas opciones aparecen al lado izquierdo y en la parte superior de la ventana que se despliega al dar click en la pestaña disfraces.





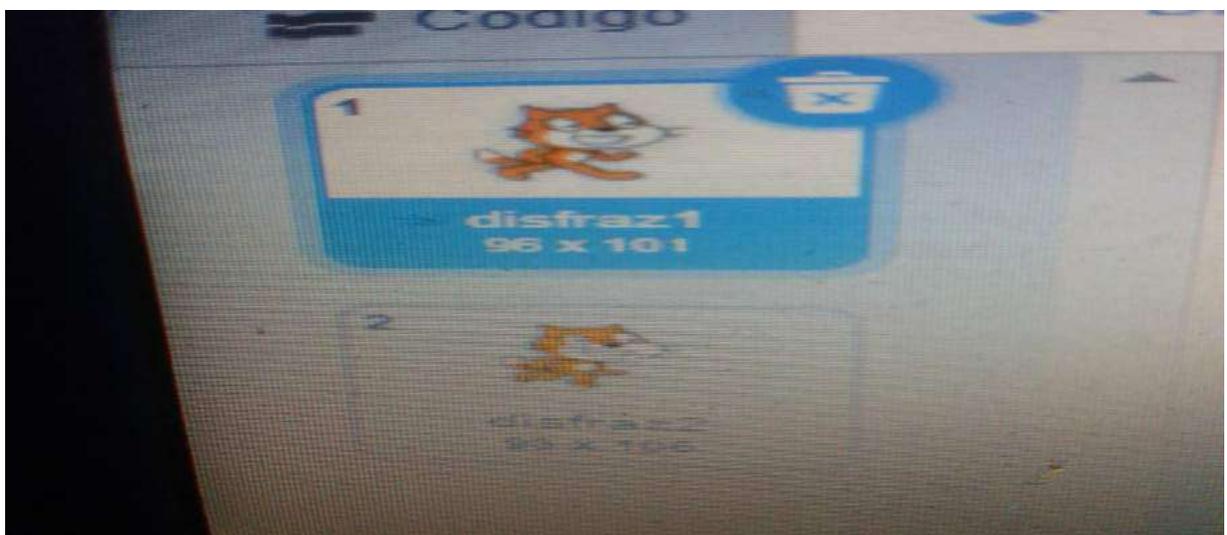
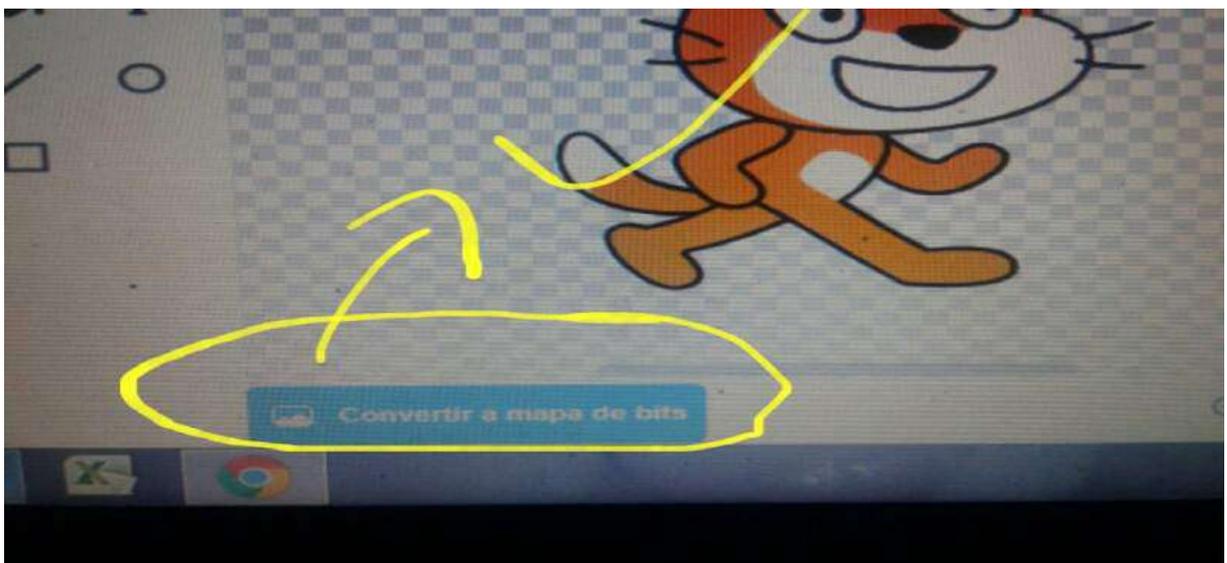
En la parte inferior de la ventana que se abre, aparecen las opciones Convertir a vector, donde se diseña y pule el personaje de forma normal o convertir a mapa de bits, donde el personaje adquiere una resolución mucho más pixelada

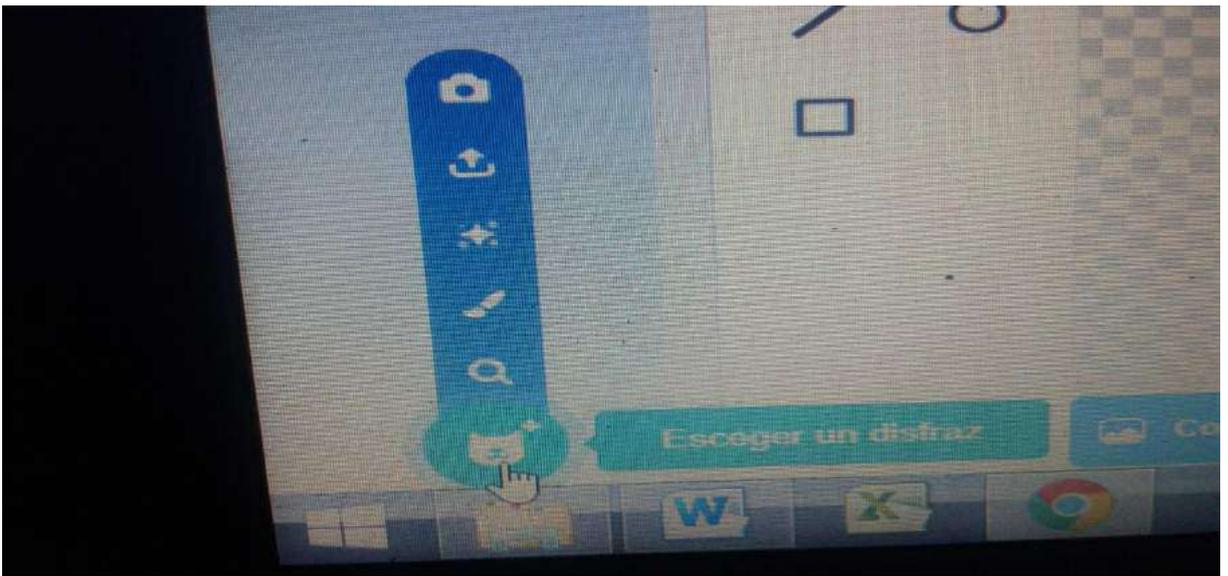
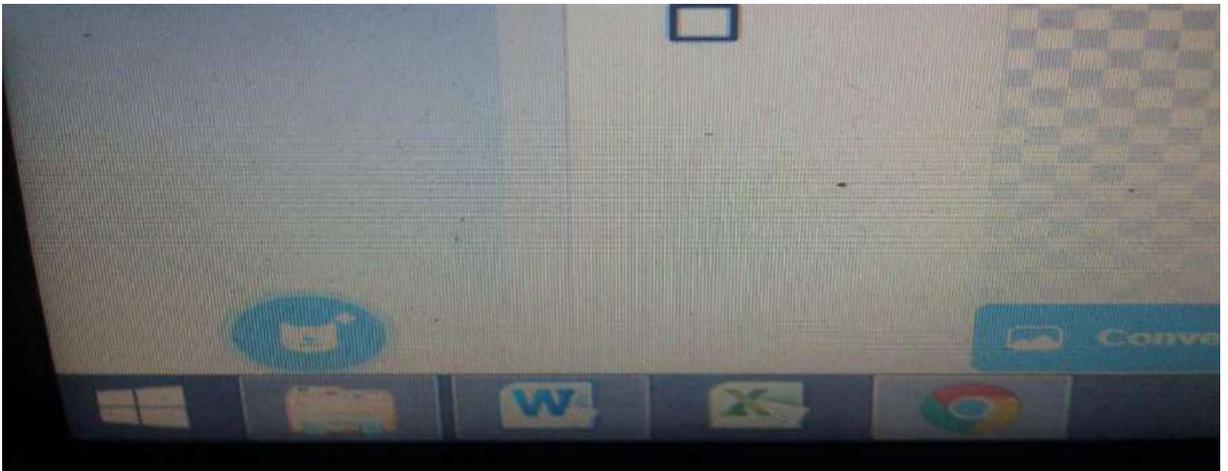
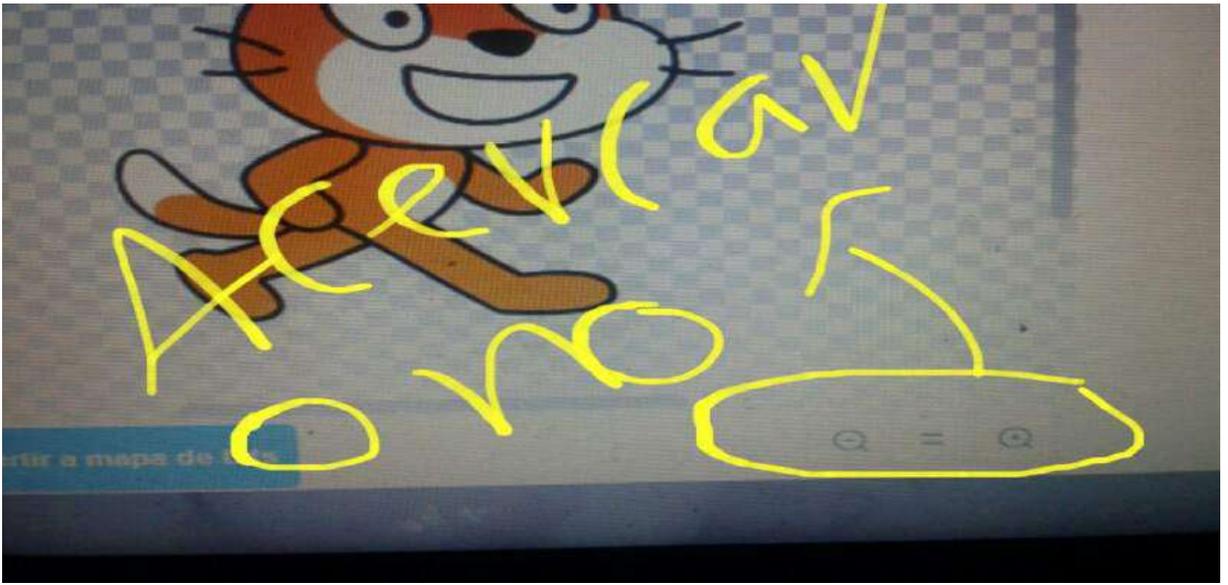
Además de esto, aparecen otras opciones como lo son acercar mucho más el personaje para realizar las respectivas modificaciones, distanciarlo o mantenerlo en una posición inicial. Esto aparece en la parte inferior derecha de la ventana que se abre al dar click en la pestaña disfraces.

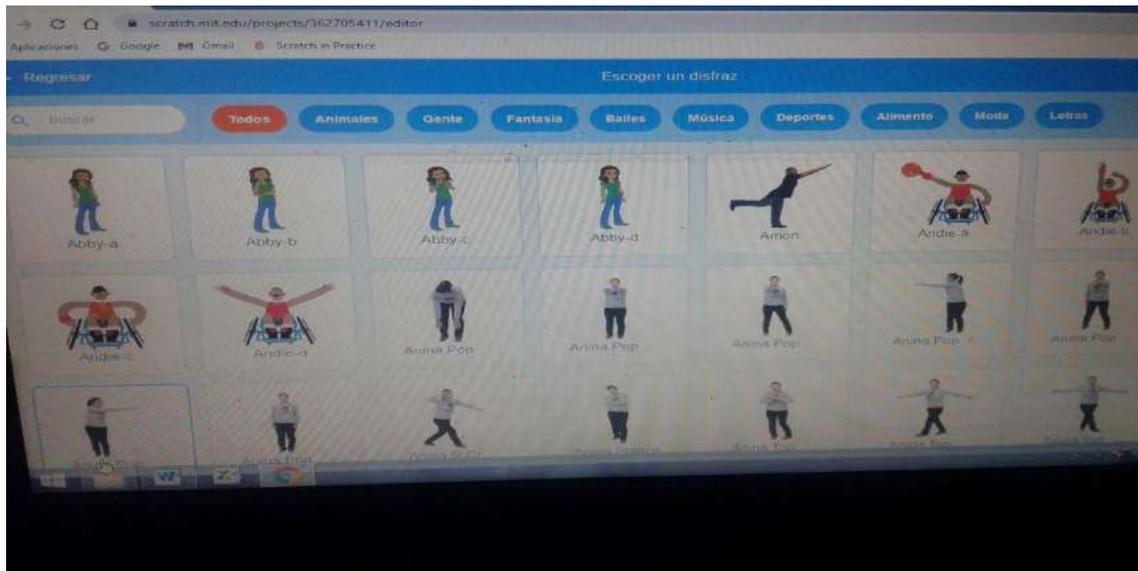
En la parte izquierda de la pantalla aparece el listado de disfraces, los cuales el usuario puede ir modificando con solo dar click en los pequeños recuadros y los puede organizar en el orden que considere mucho más adecuado, además que cuenta con la opción de eliminación, de no considerarse adecuados para el proyecto. Además de esto,

en la parte inferior de ese mismo lado aparece la imagen de la cabeza de un gato con el signo más, siendo este símbolo a partir del cual se pueden elegir otros personajes que el usuario considere puede incluir en sus creaciones, o si desea modificar el personaje principal de su videojuego. Al dar click en ese símbolo, se abre una nueva ventana, donde aparecen diversas opciones de personajes: animales, gente, alimentos, letras, entre otros. Fuera de esto aparece la opción de buscar, el personaje que específicamente se quiera incluir en las creaciones.

Desde este mismo gatico, se desprenden otras opciones, fuera del buscar o llevarnos a los personajes que ofrece Scratch o del diseño de los personajes establecidos como disfraz, y son: Opción de sorpresa que ingresa ciertos símbolos al azar, opción de subir una foto o imagen de un personaje desde nuestros archivos y la opción de cámara para tomar una foto al que queremos tener como personaje de nuestras creaciones.



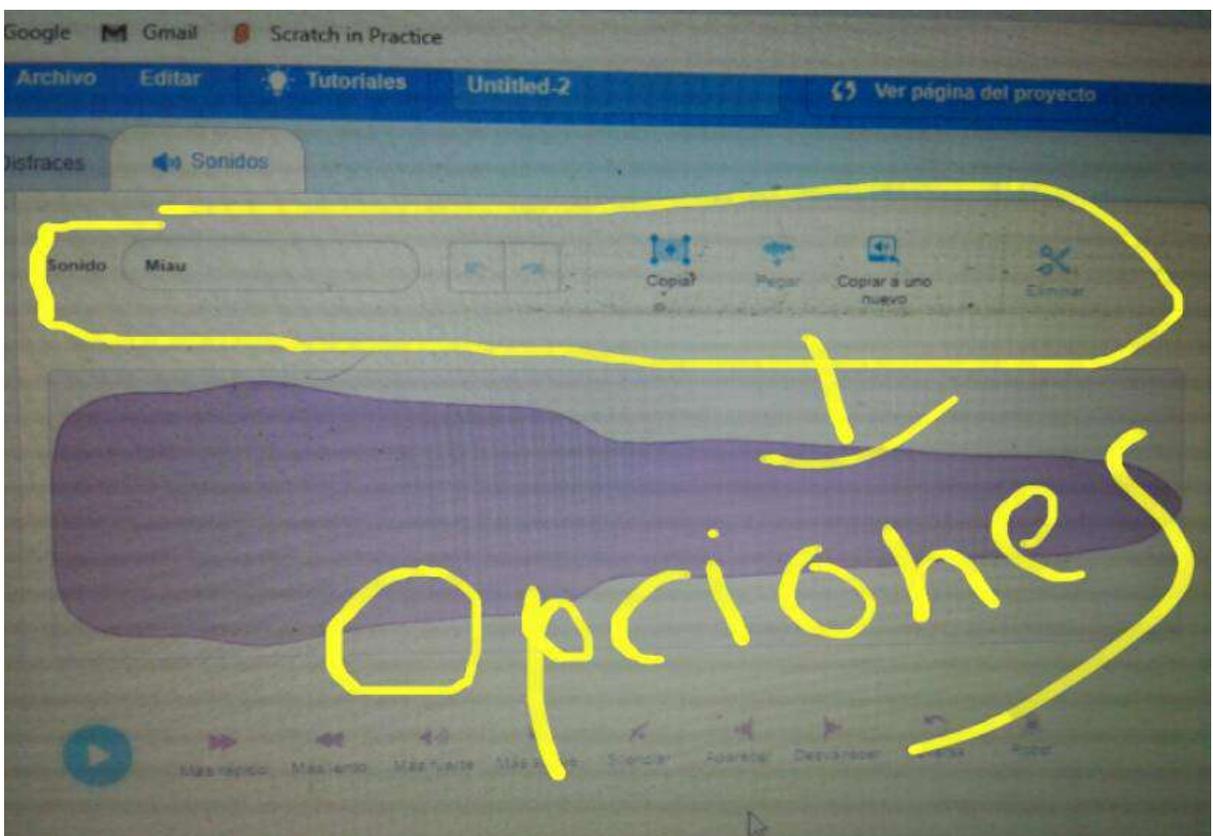
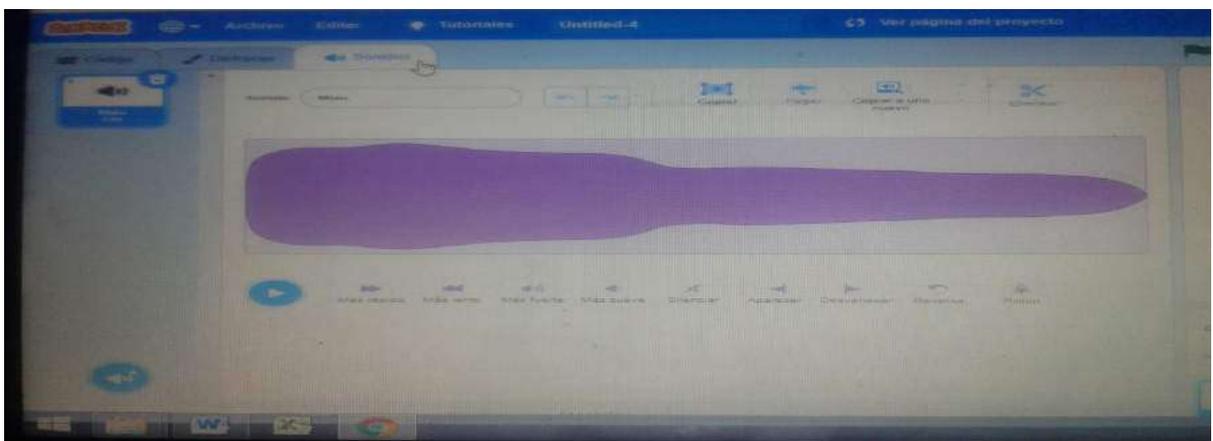
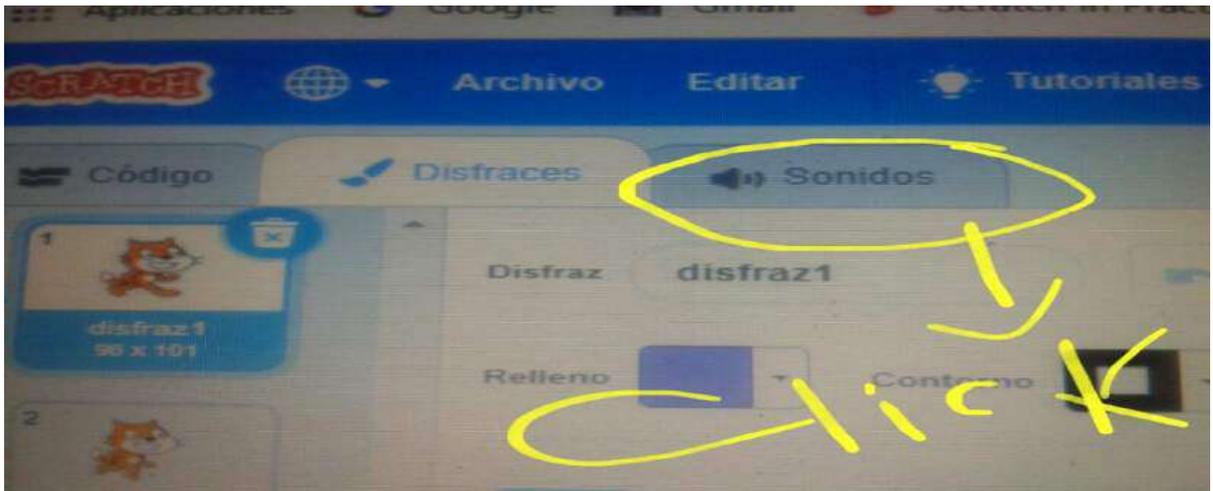


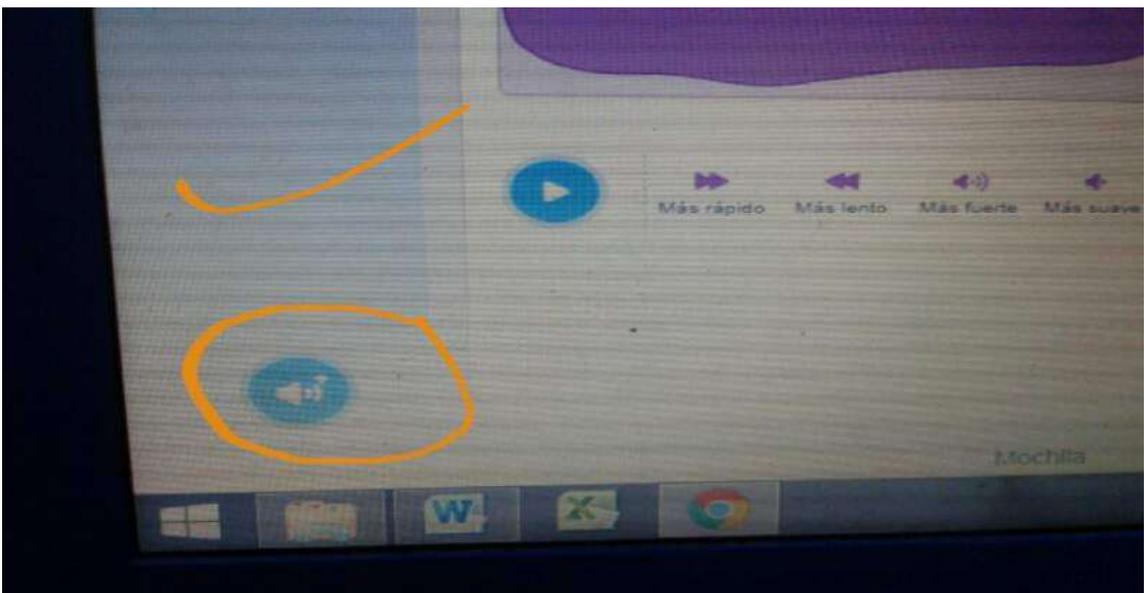
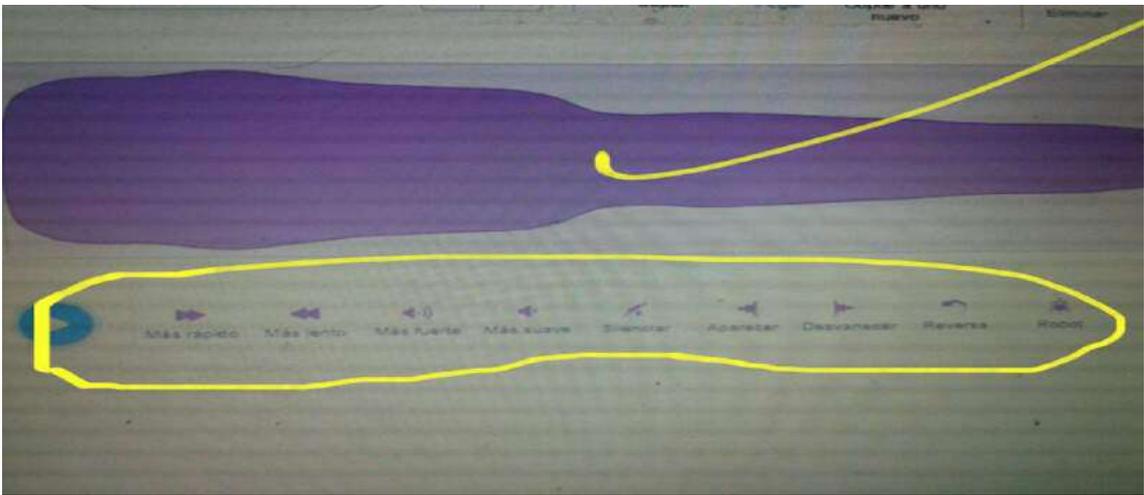
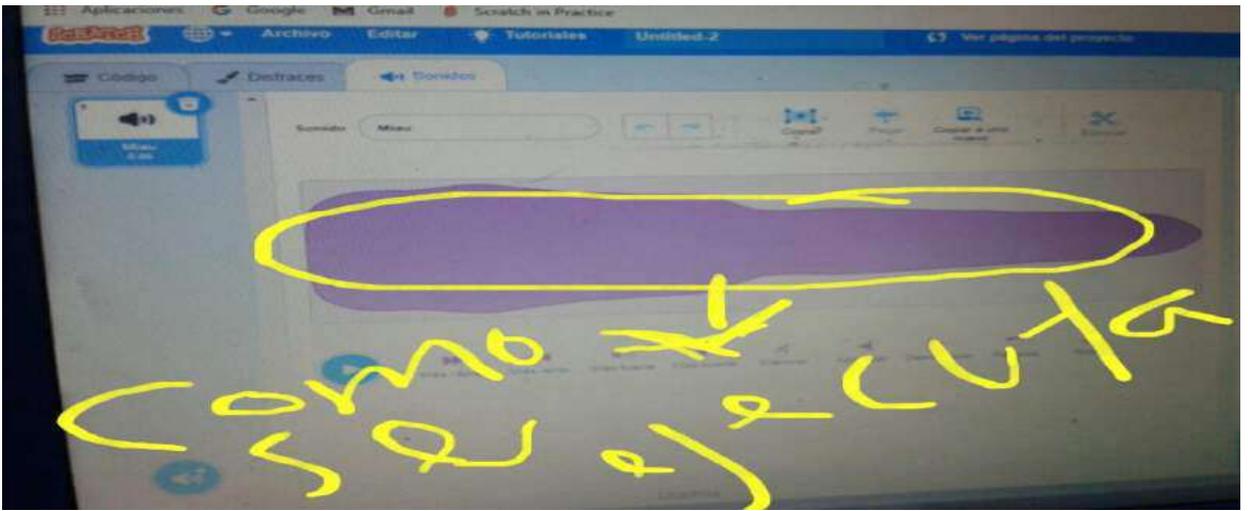


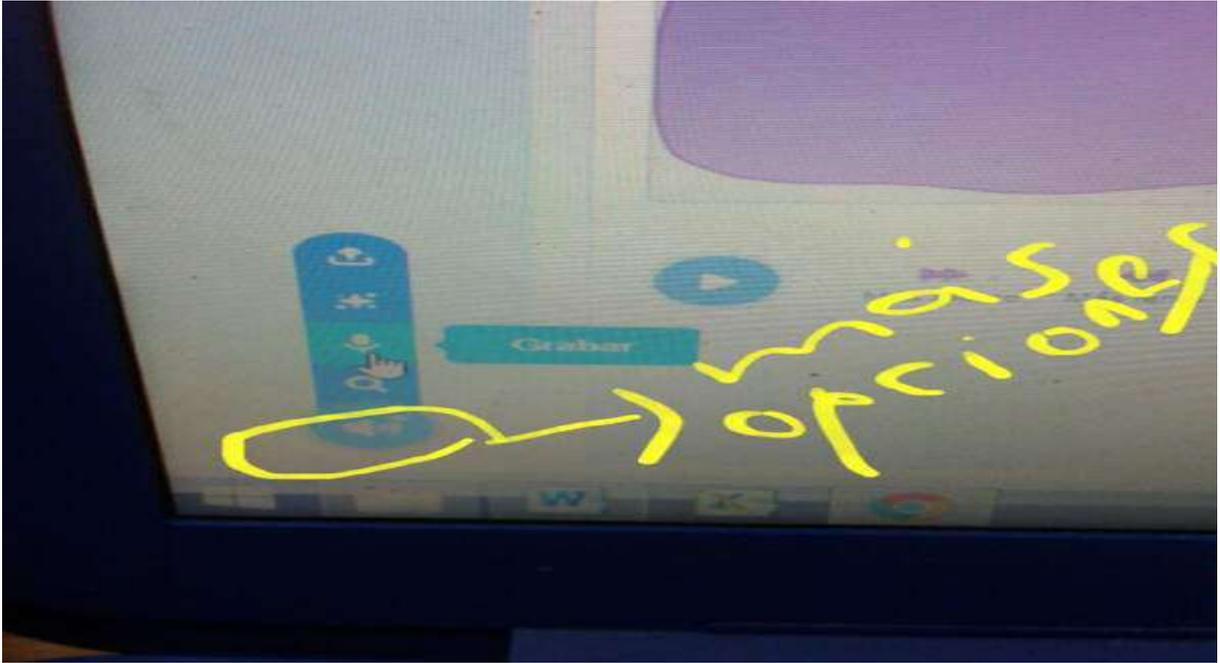
Al darse click en la pestaña de **sonidos**, la cual se encuentra como pestaña dentro de “Aprende a hacer un proyecto”, se desprende una nueva ventana (pequeña), desde la cual se administra, todo lo relacionado con los sonidos que se tienen dentro de las creaciones o proyectos que se pretenden llevar a cabo.

Se presentan acá, las opciones de copiar un sonido, pegar o copiar uno nuevo, además de eliminar y el nombre de sonido, en la parte superior de la ventana que se desprende de la pestaña sonidos. En la parte central de la ventana, aparece el reproductor del sonido como se está ejecutando. Y en la parte inferior aparece las opciones de acelerar el sonido, colocarlo de forma más lenta, aumentar o disminuir el sonido, silenciar, que aparezca un sonido nuevo o se desvanezca el que en su momento se esté reproduciendo, reversar o que el sonido suene como si lo estuviese haciendo un robot. Además de esto aparece la función play, para reproducir el sonido que se pone dentro de esta opción.

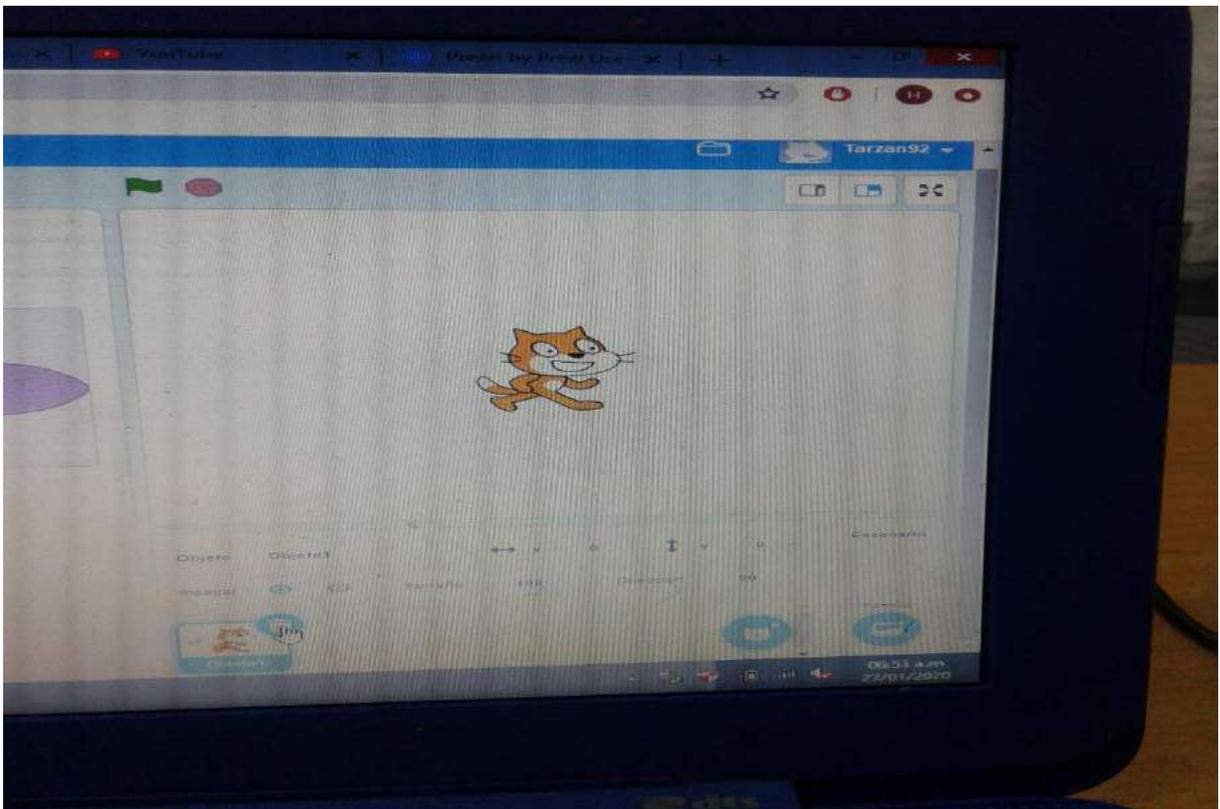
Por ultimo en la parte inferior izquierda, aparece la opción de un parlante generando sonido en forma de icono, opción en la cual se pueden buscar los sonidos que el programa brinda, grabar un sonido, establecer uno al azar como sorpresa o establecer un sonido desde los archivos que poseo.



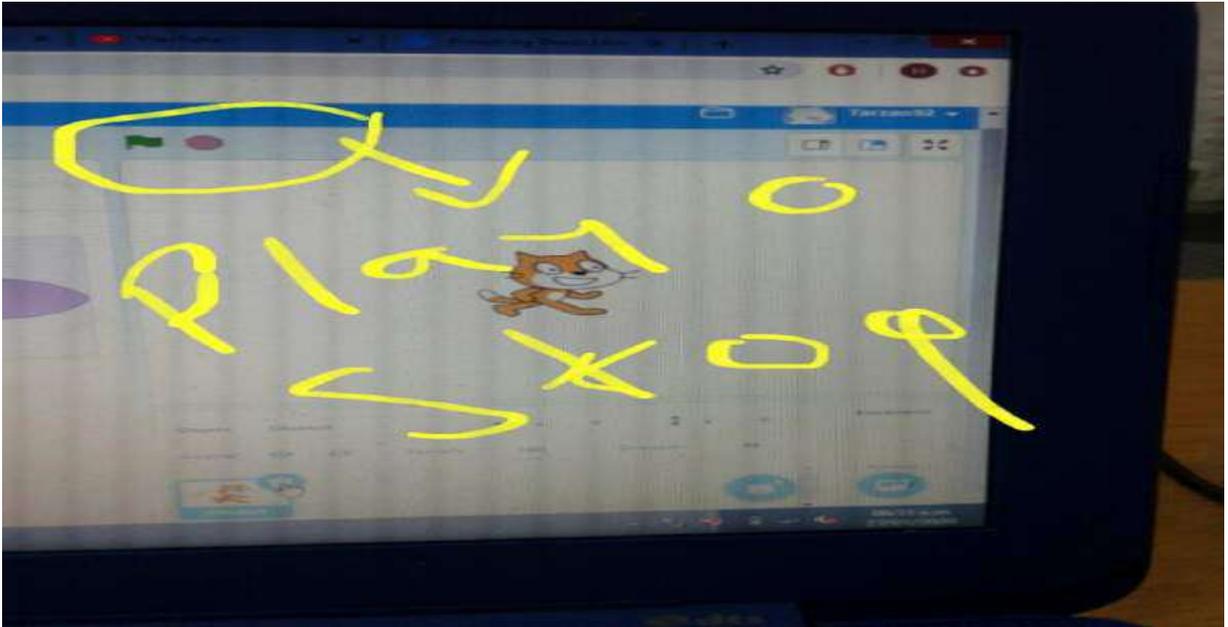




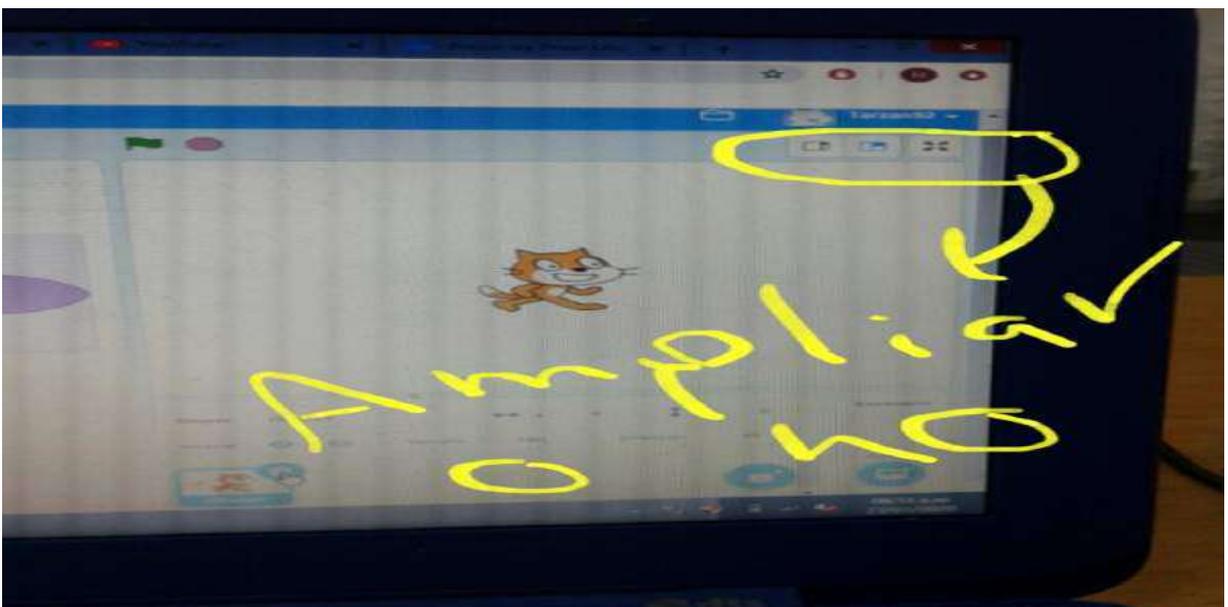
En esta misma pestaña “Aprender a hacer un proyecto” y para terminar de hablar de esta, aparece otra ventana, al lado derecho de la pantalla. Esta pequeña ventana refleja o va mostrando como está quedando la creación que nos encontremos realizando dentro de Scratch.



En la parte superior aparece la opción de una banderita color verde y un punto color rojo. Estos sirven como medio de reproducción o detenimiento, respecto al funcionamiento del videojuego. Para esto, es importante que al momento de ir estableciendo los bloques programáticos de la creación, se establezcan dichos parámetros.

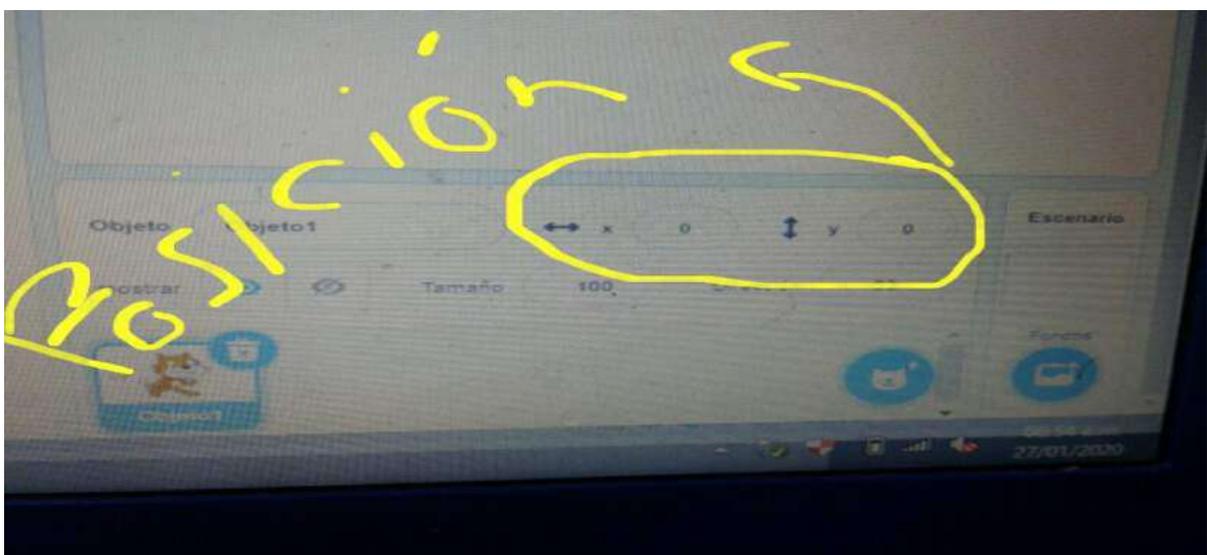


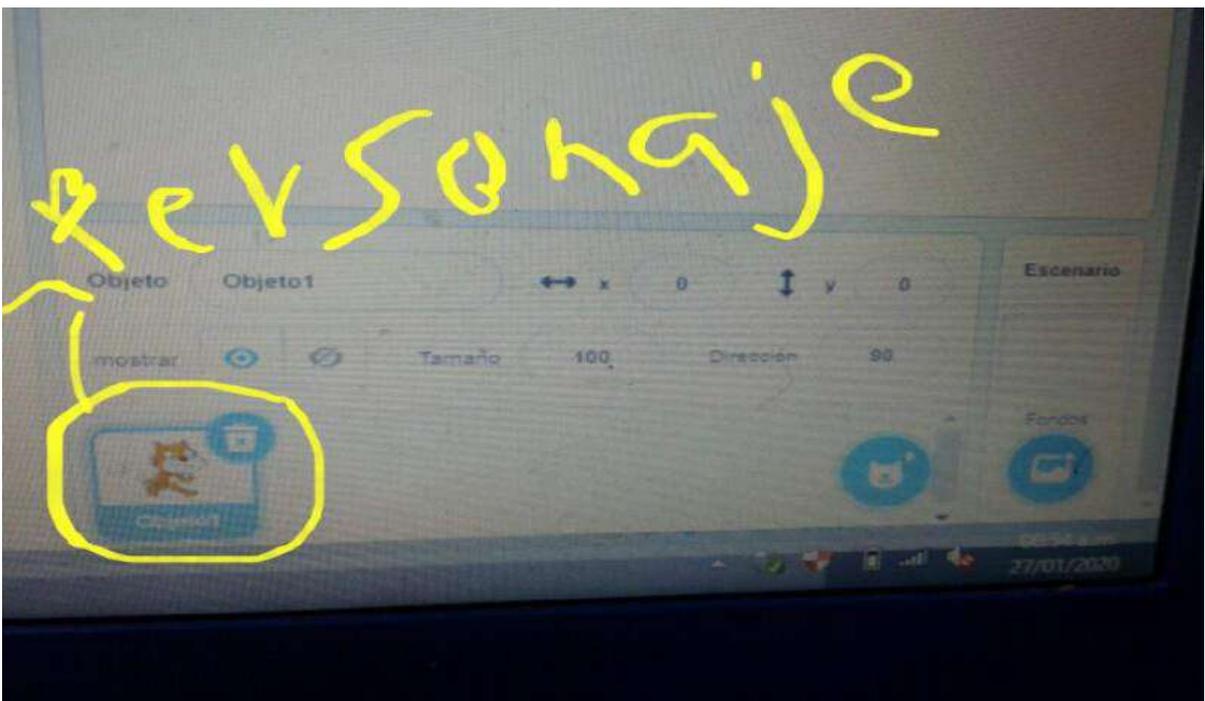
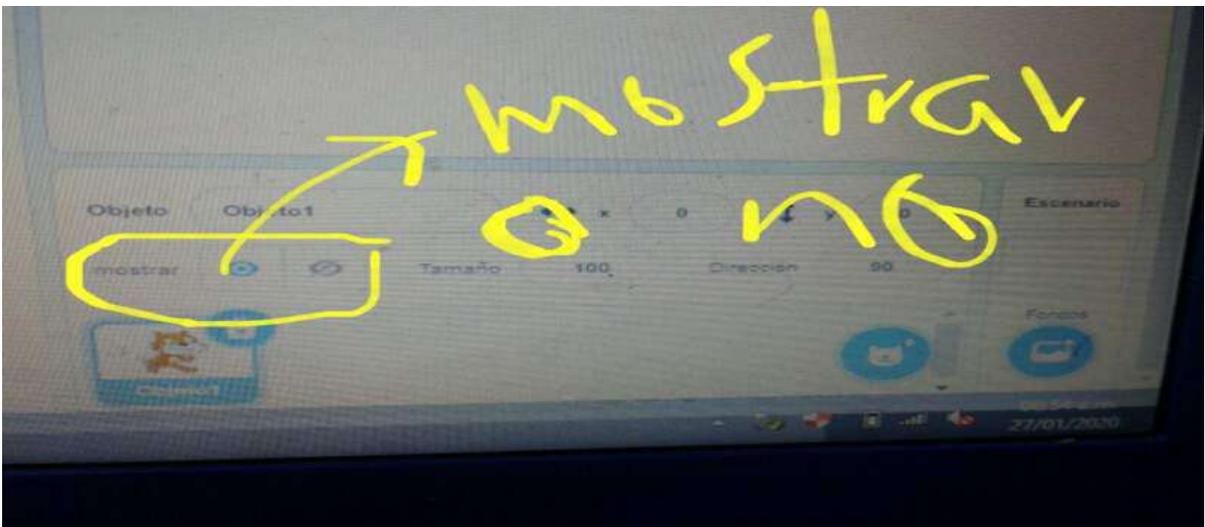
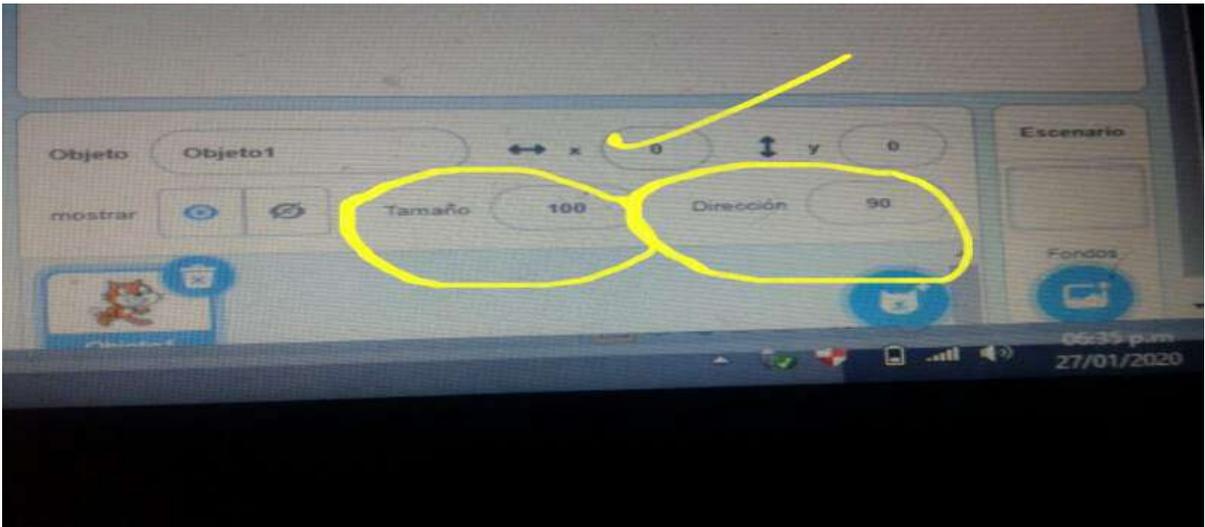
En la misma parte superior, pero esta vez al lado derecho de la pantalla en el cuadro que hacemos referencia, nos encontramos con la opción de ampliar a término medio, mantener pequeña o ampliar a pantalla completa, la ventana que refleja cómo está quedando la creación que se esté realizando o proyecto que se esté llevando a cabo.

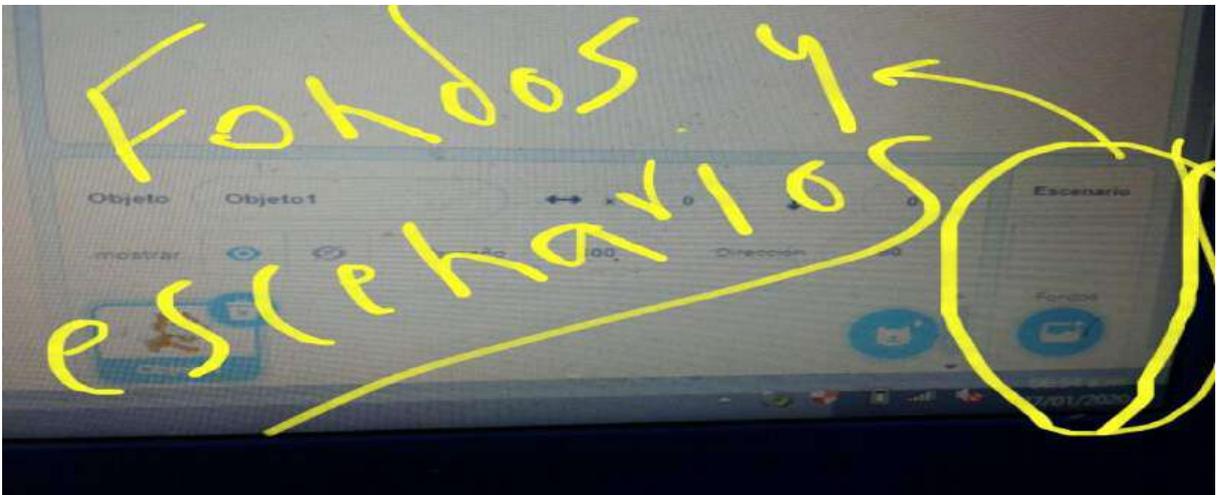
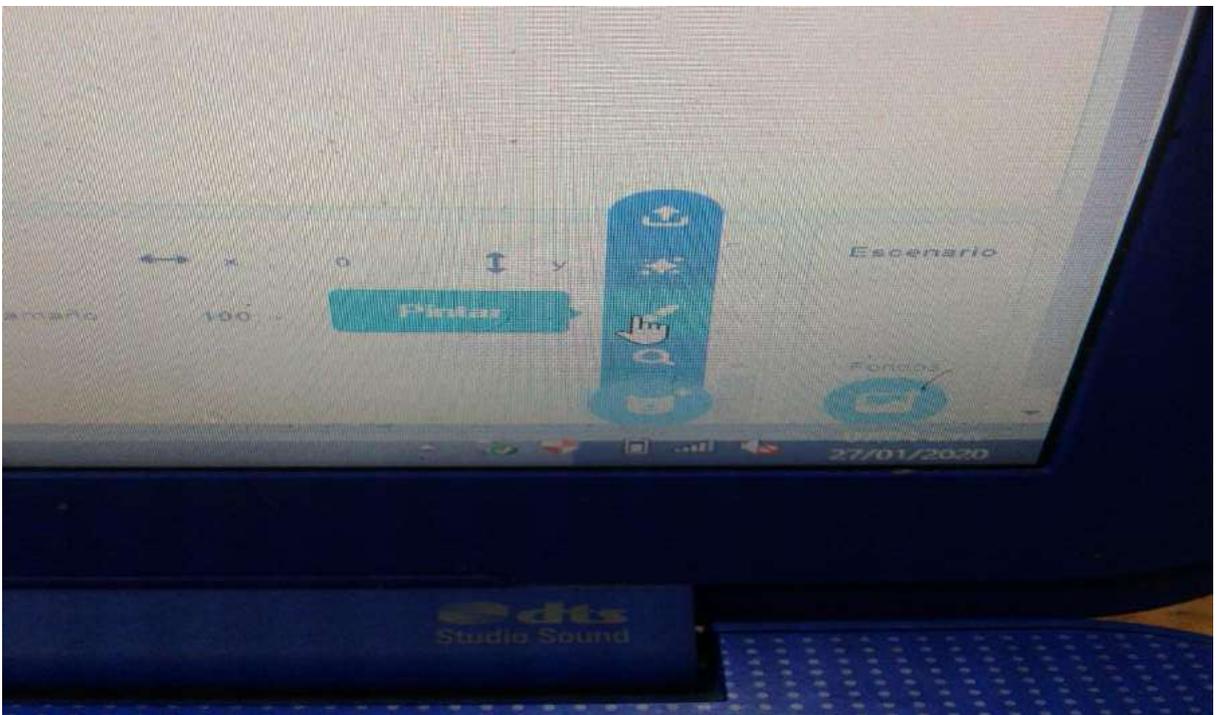
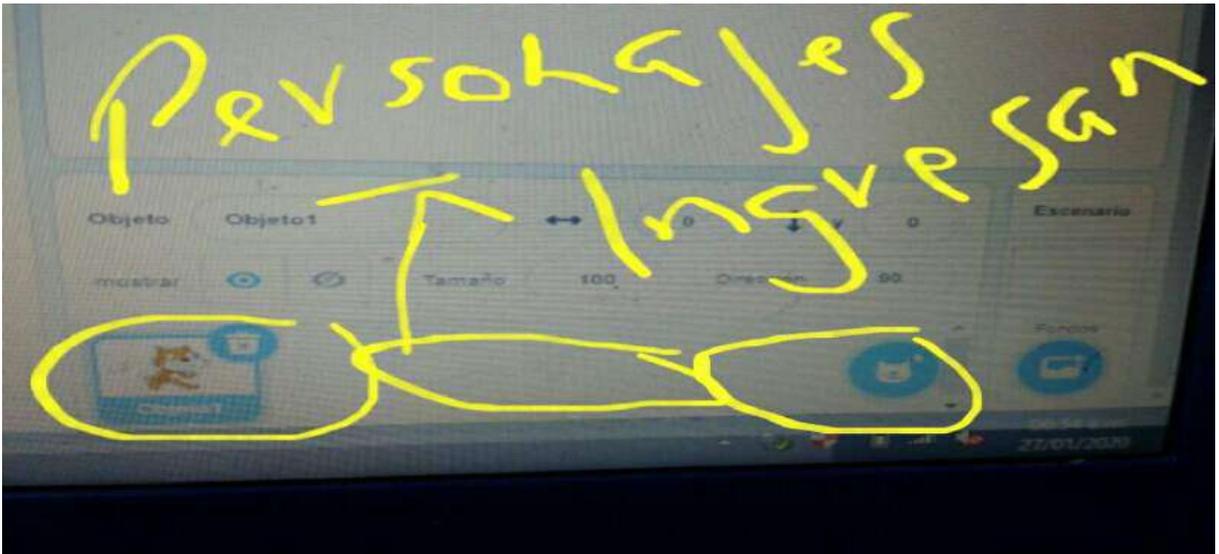


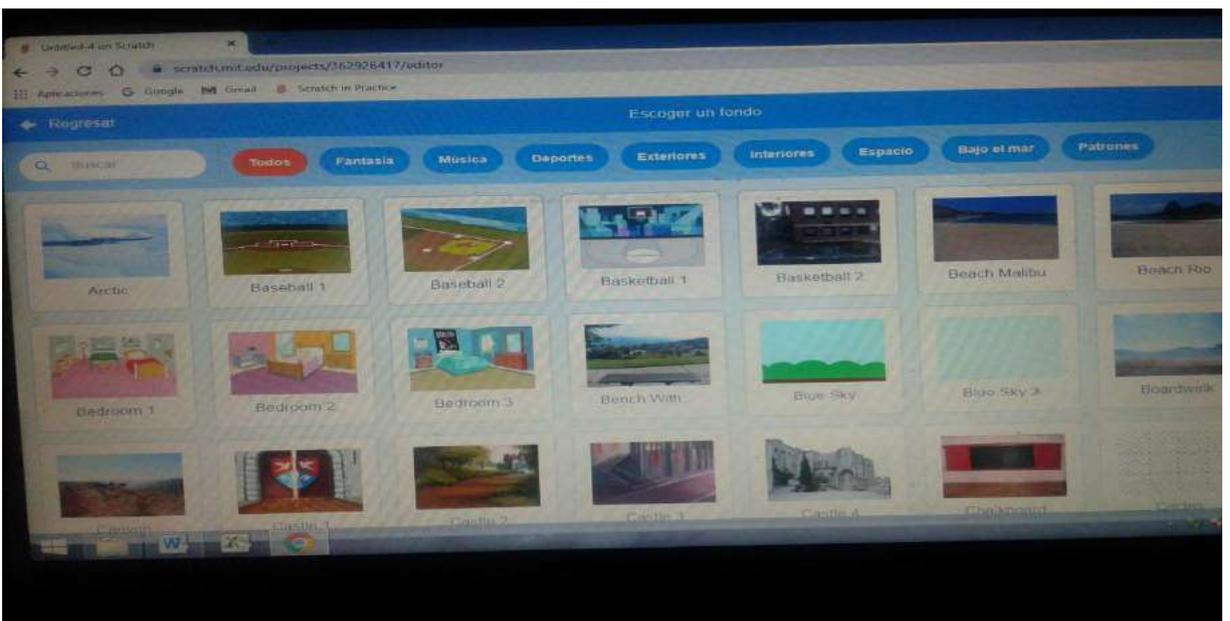
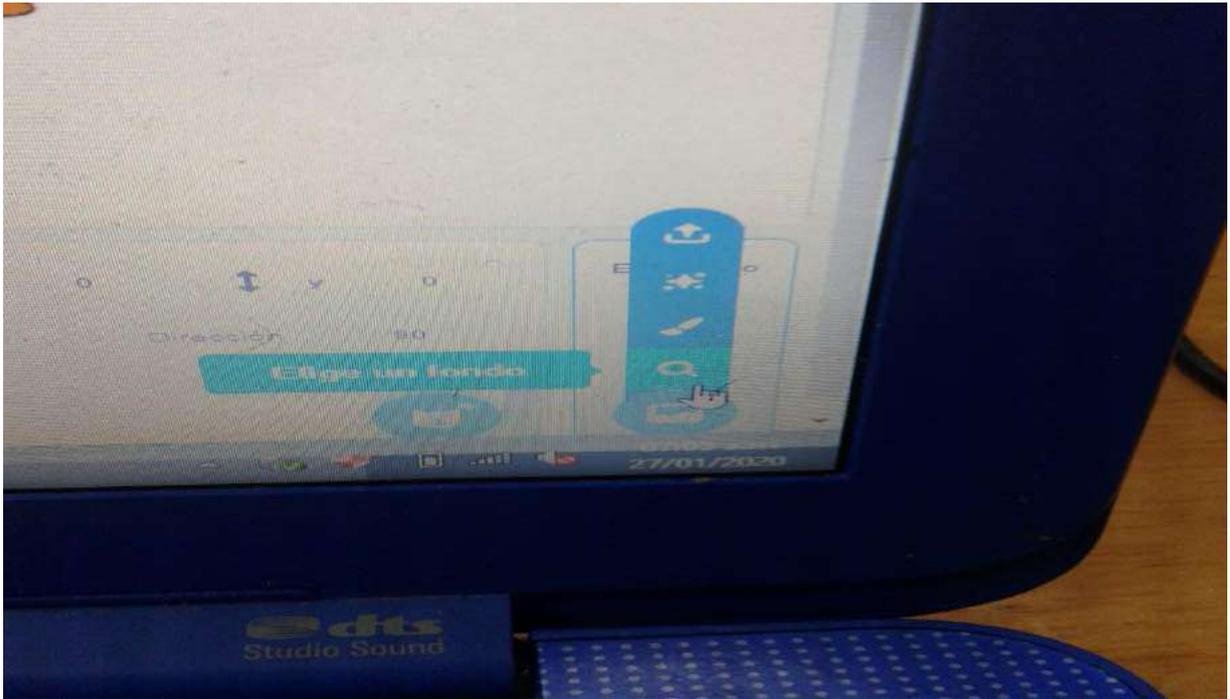
En la parte inferior de esa ventana, nos encontramos con el nombre del objeto o personaje, el cual se puede modificar. Esta también la posición en la que se encuentra, respecto a x-y, se encuentra también el tamaño y la dirección, y la opción de mostrarse o no dicho personaje en la ventana. El usuario puede jugar con todas estas vertientes, respecto al proceso programático que realice con los bloques en la ventana de la mitad.

En este mismo lugar de la ventana, se muestran los personajes que van ingresando al videojuego y los escenarios que se van utilizando como fondos. Para estas opciones, vuelve aparecer el icono del gatico con el símbolo más para los personajes, tal como se explicó en el apartado de disfraces; pero además aparece un icono de fotografía, desde la cual se pueden ingresar los fondos y escenarios para las creaciones, teniéndose la opción de tomar un fondo desde el programa, diseñar o dibujar uno, colocarlo a modo sorpresa o insertar uno desde mis archivos de computador.



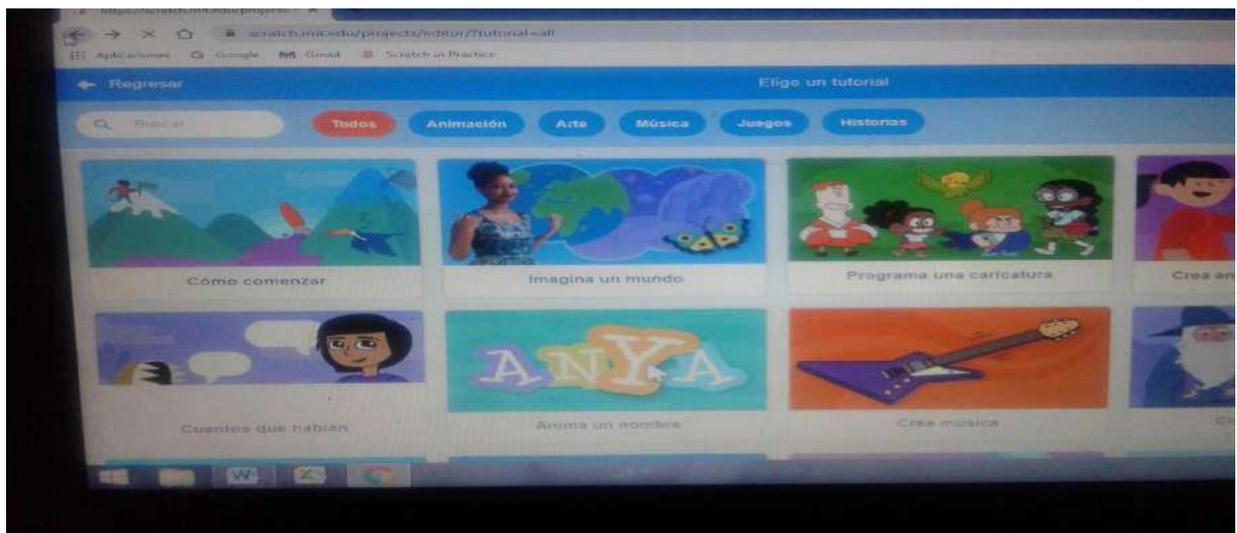
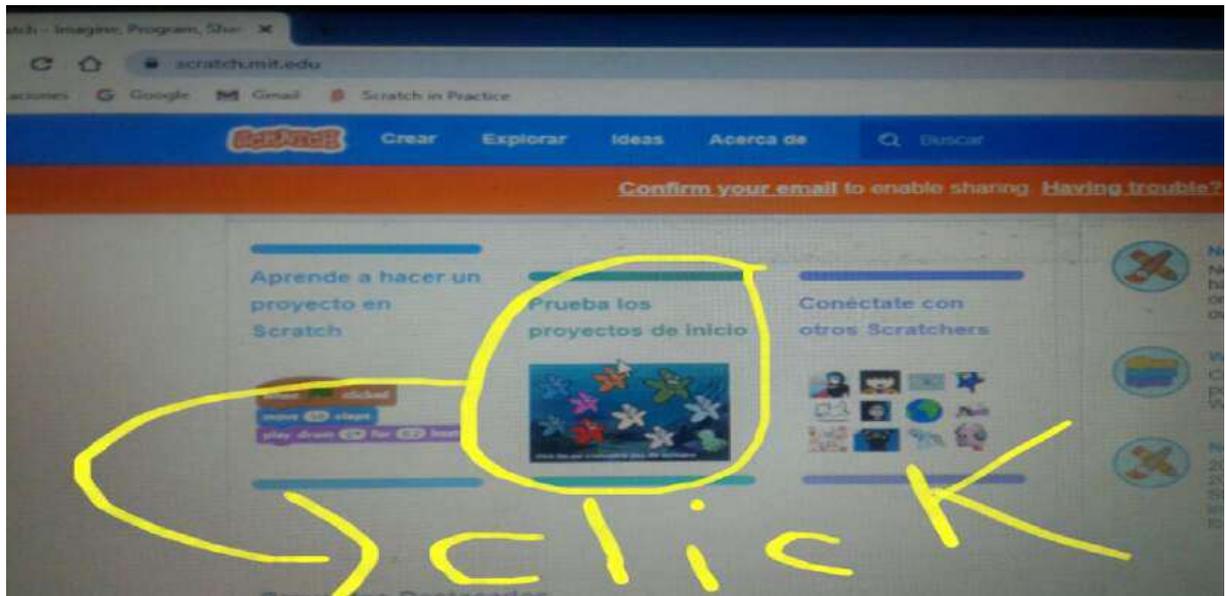




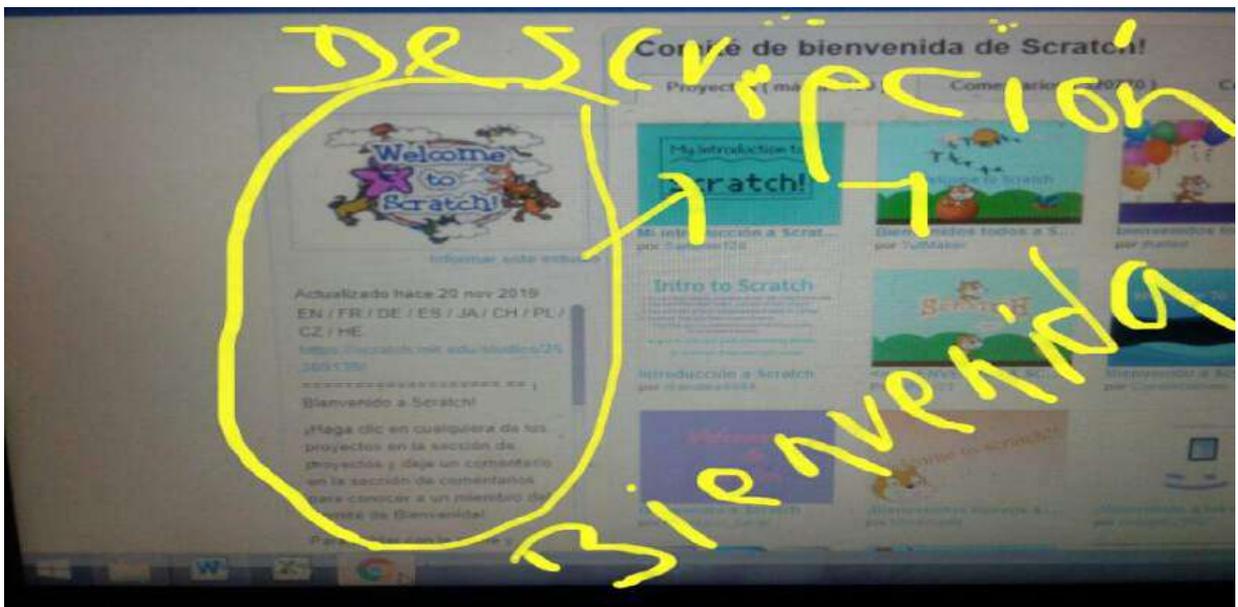
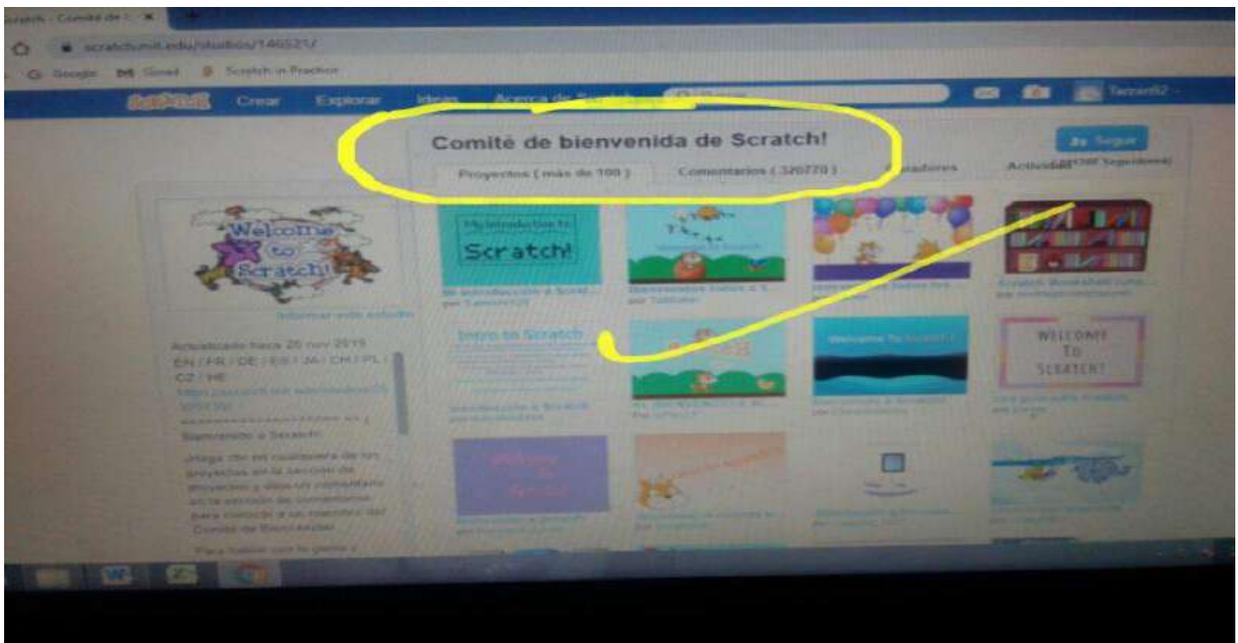
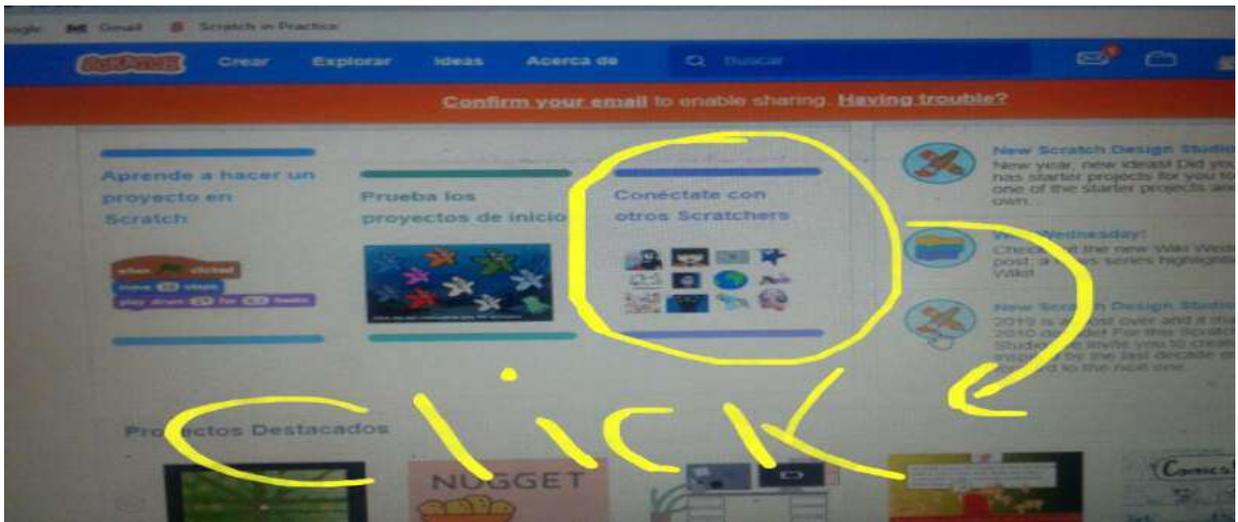


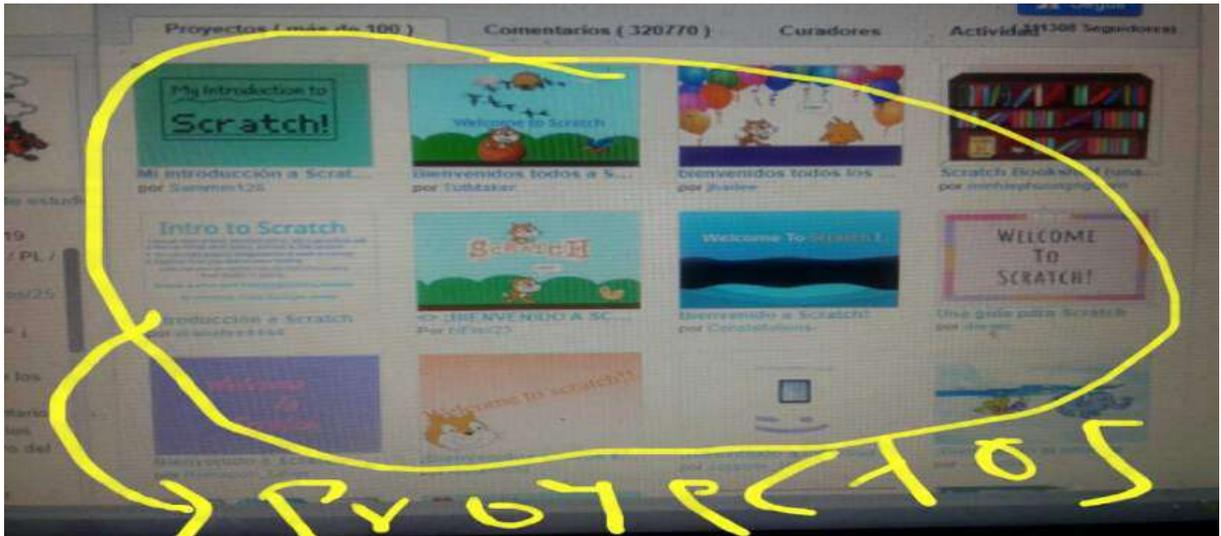
Con esto se finaliza la exploración de la pestaña aprende a hacer un proyecto. Y pasamos a la opción: **Prueba los Proyectos de Inicio**. Al dar click en este, el programa nos lleva a otra ventana, donde se plasman ejemplos de algunos proyectos iniciales que uno como usuario puede explorar, para ir adentrándose de a poco en el manejo de la herramienta. Estos proyectos iniciales dan la opción de que los usuarios entren a cada uno de estos, teniendo presente el interés del proyecto que desea llevar a cabo, y luego de ingresar, poder hacer mezclas, realizar cambios y agregar nuevas ideas a esas creaciones que se encuentran en la ventana. De esta forma nos encontramos con

proyectos de animación, juegos, arte interactivo, música y baile, historias y, sensor de videos.

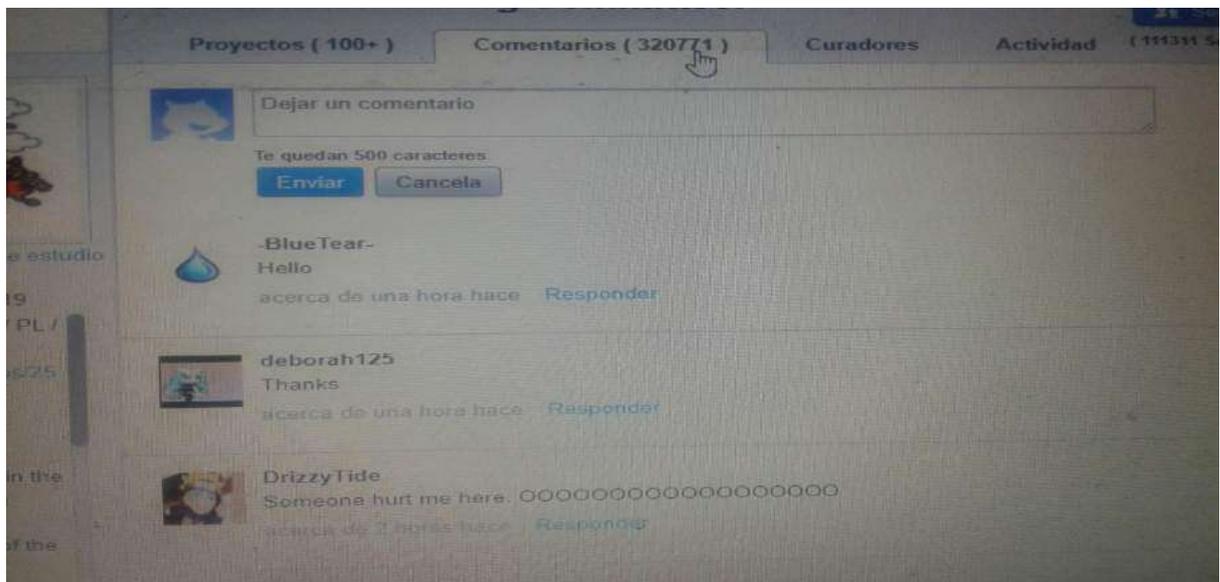
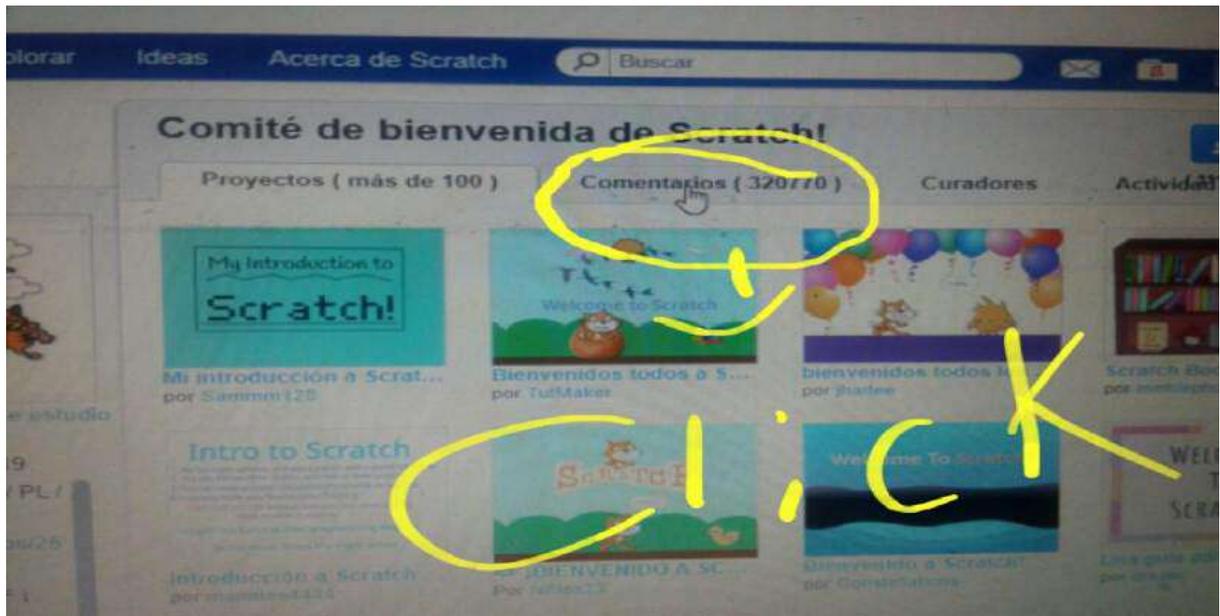


En la opción de conéctate con scratchers, al darle click y entrar, nos lleva a otra ventana nueva, en la cual aparece el Comité de Bienvenida de Scratch, la cual se sugiere dar seguir, para empezar y luego poder hacer parte de diversas comunidades Scratch. En la parte izquierda de la pantalla aparece una descripción del programa y de la bienvenida que se da, desde este. Y en la parte central y derecha, aparecen los proyectos de bienvenida de Scratch. Pero además de esto, aparece una opción de comentarios, curadores y actividad, además del número de seguidores que va teniendo el programa.



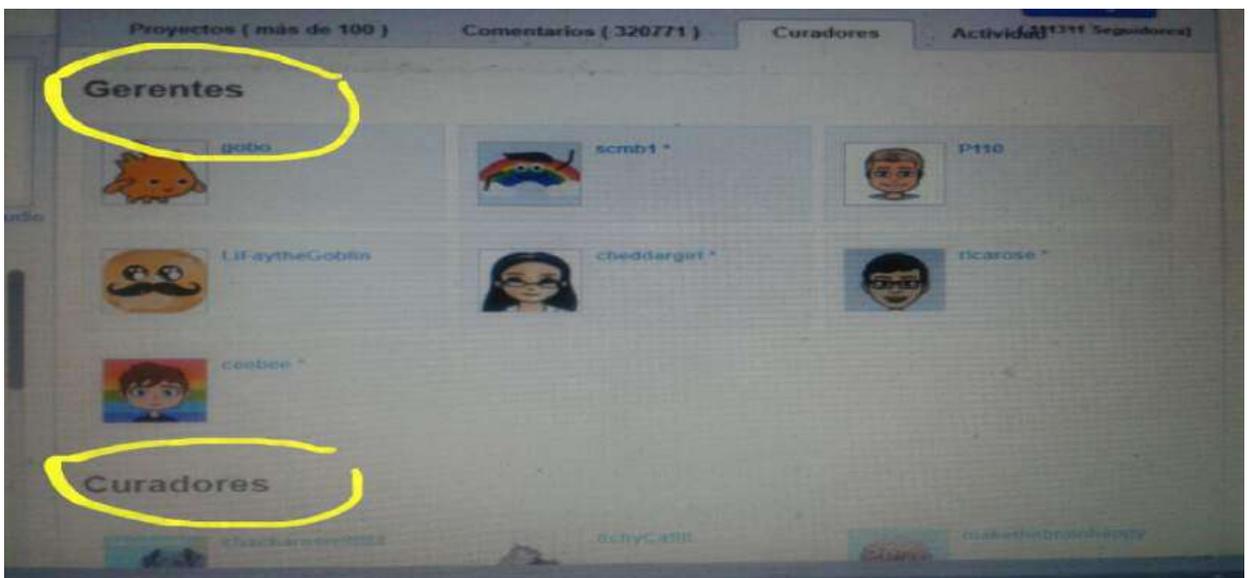
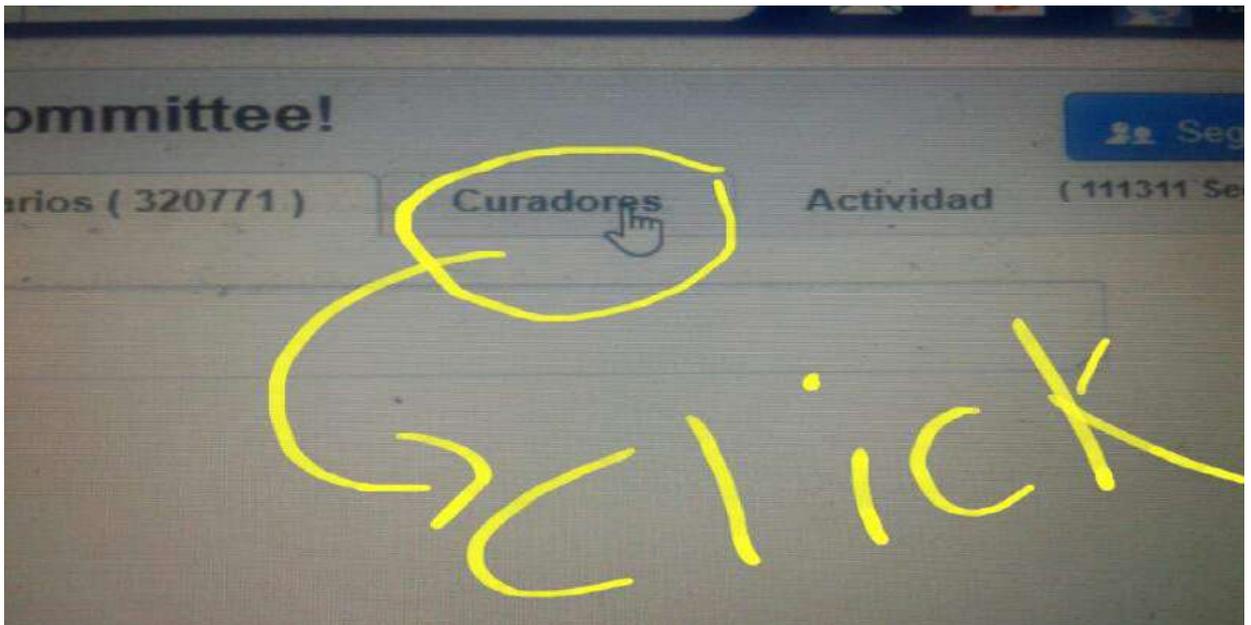


Al entrar a la opción de **comentarios**, se da la oportunidad de que los usuarios dejen sus respectivos mensajes en la plataforma del programa, acerca de aquello que desee opinar, de este y las opciones que brinda, fuera de que permite la interconexión con otras personas que se desenvuelven con el programa en todo el mundo.

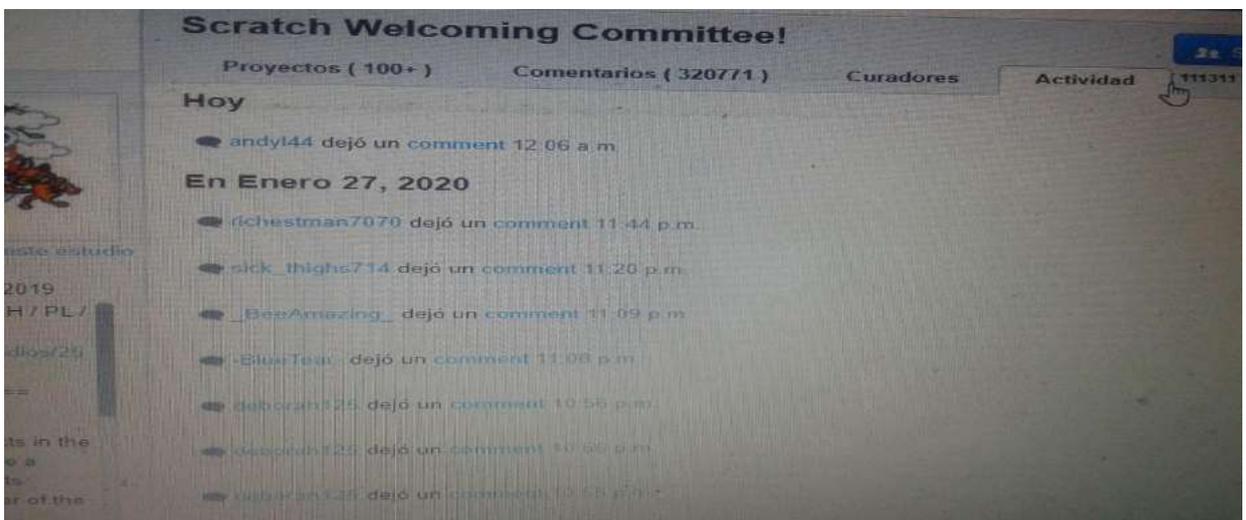
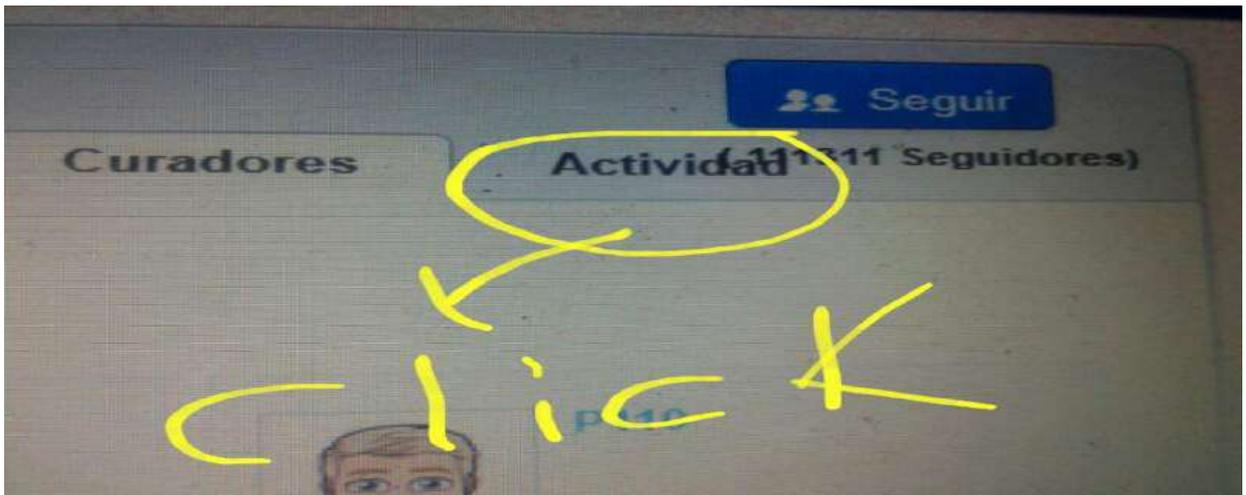


En la opción de **curadores**, aparecen dos tipos de comunidades de miembros: Los managers (gerentes) y los curators (curadores-as). Cada uno de estas piezas importantes dentro del desenvolvimiento del programa. El gerente es el segundo rango más alto en un estudio, teniendo presente que el más alto es el dueño del estudio. Los gerentes tienen ciertos permisos que los curadores dentro del programa no tienen.

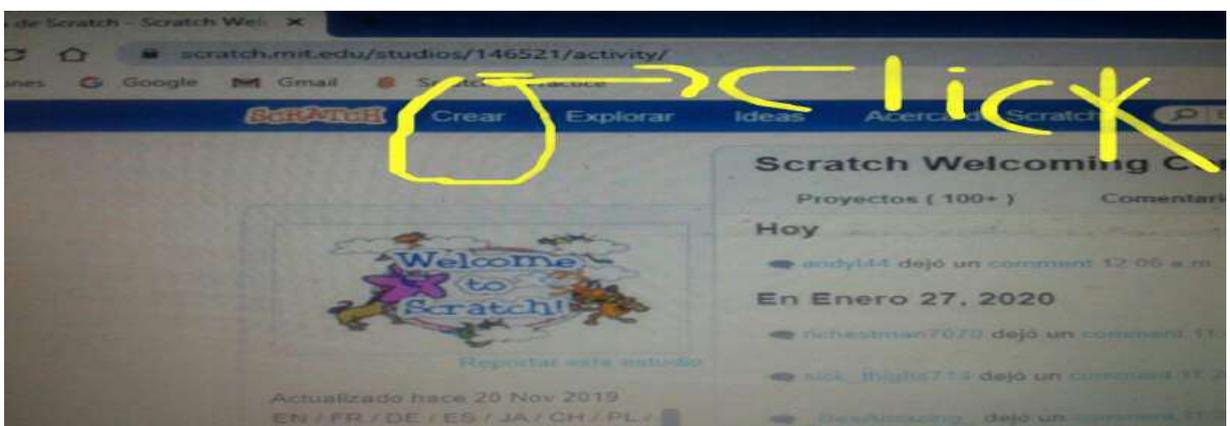
Los curadores pueden ser promovidos a gerente por el propietario u otros gerentes. Estas personas (curadores), son los encargados de comprobar que los proyectos que se ejecuten dentro en la herramienta Scratch, cumplan con los requisitos para pertenecer a un estudio determinado, los revisen, agreguen nuevos y saquen los que no correspondan.

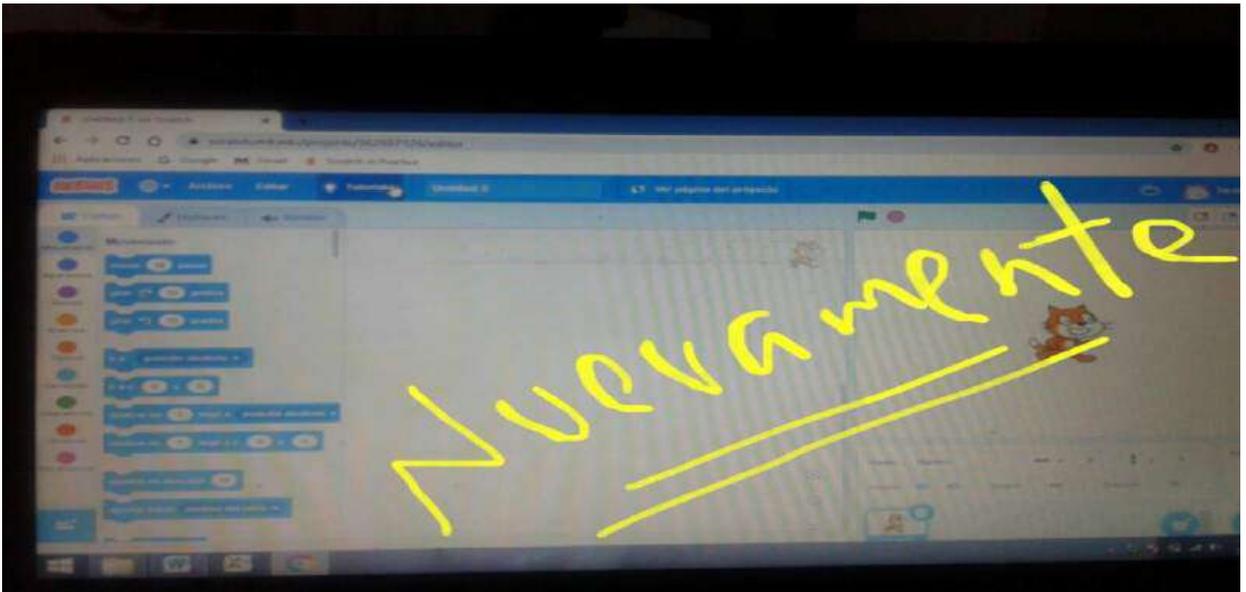


En la opción **actividad**, al ingresar se observan los comentarios y comentarios que se van dando a lo largo del día, y se van grabando y archivando dentro del programa.

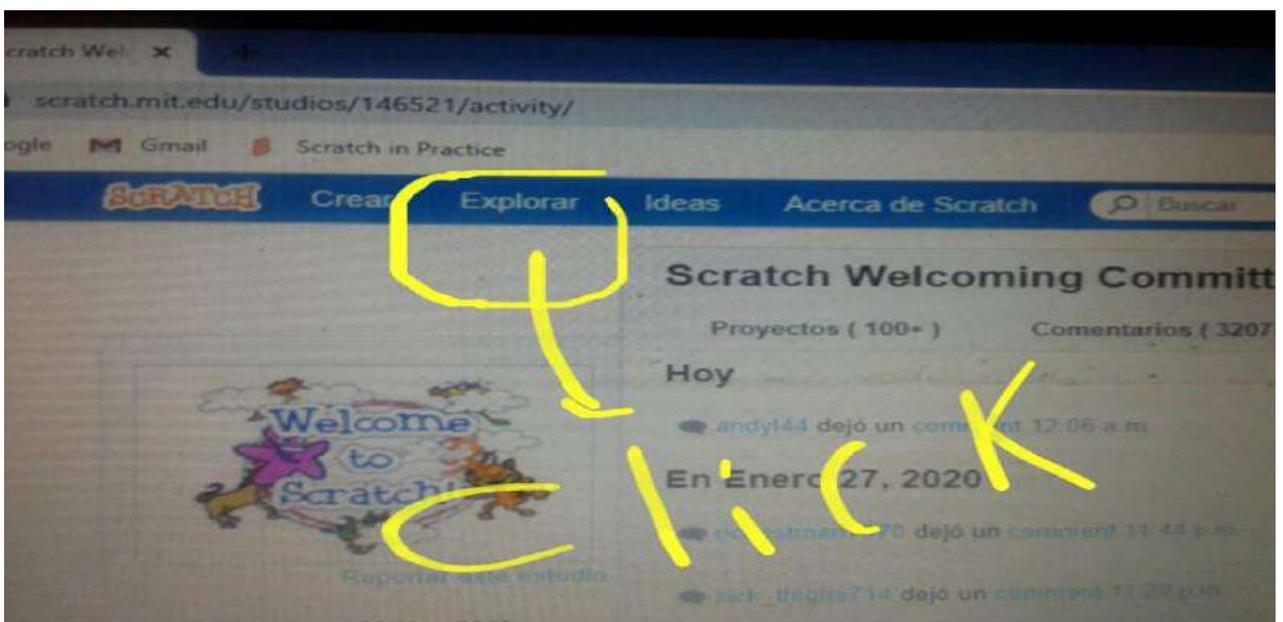


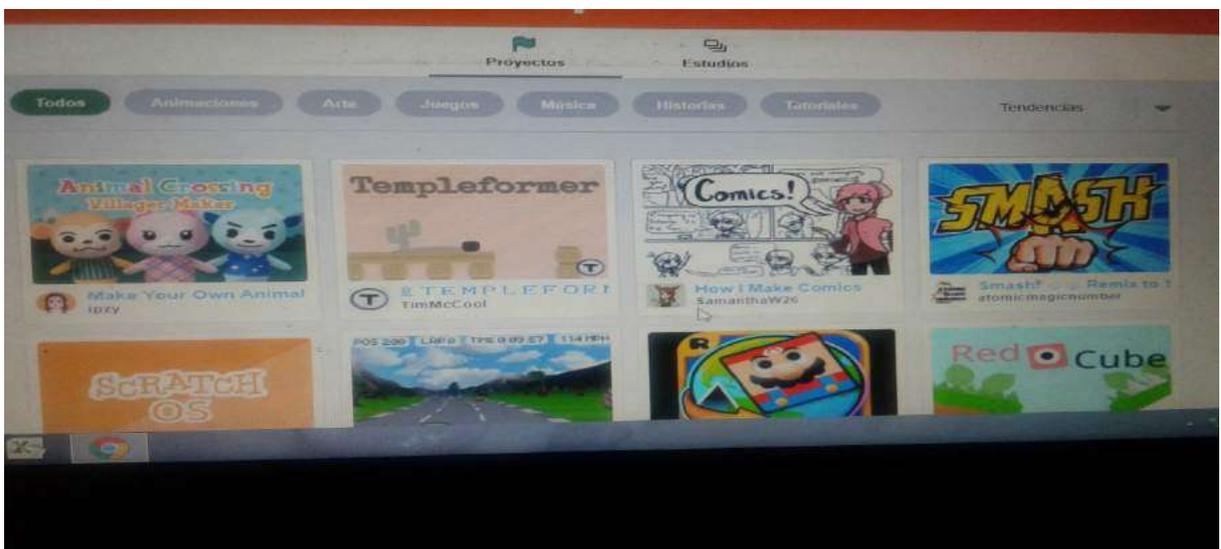
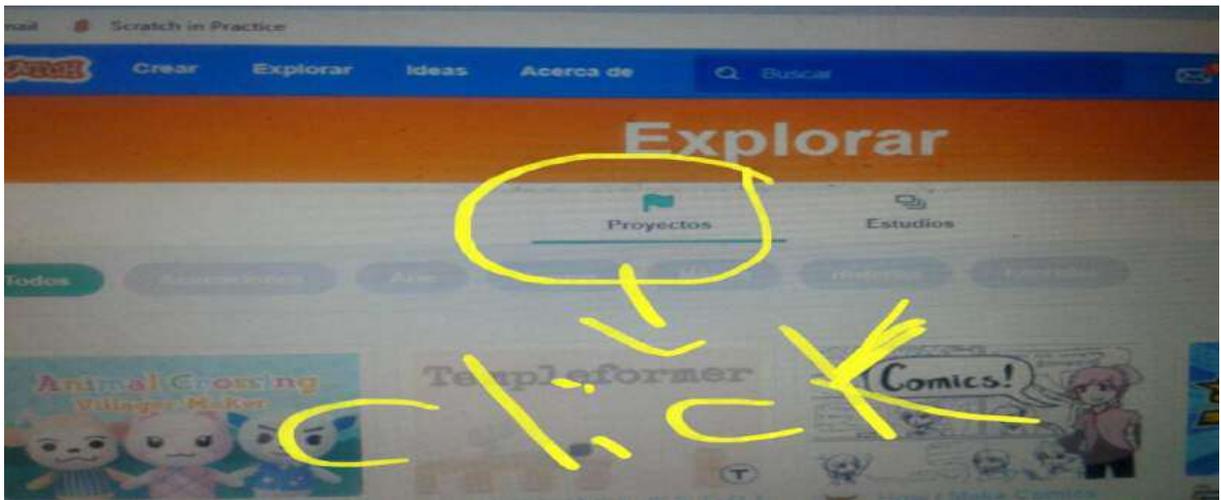
Pasando a la opción que se encuentra después del logo e imagen de Scratch, al inicio del programa donde está la opción **Crear**, aparecen las bases anteriormente mencionadas, donde se encuentran los códigos, disfraces, sonidos, movimientos, etc; es decir la plataforma donde se llevan a cabo los proyectos que cada usuario se propone a realizar dentro de Scratch, siendo este otro canal de acceso a dichas ventanas.



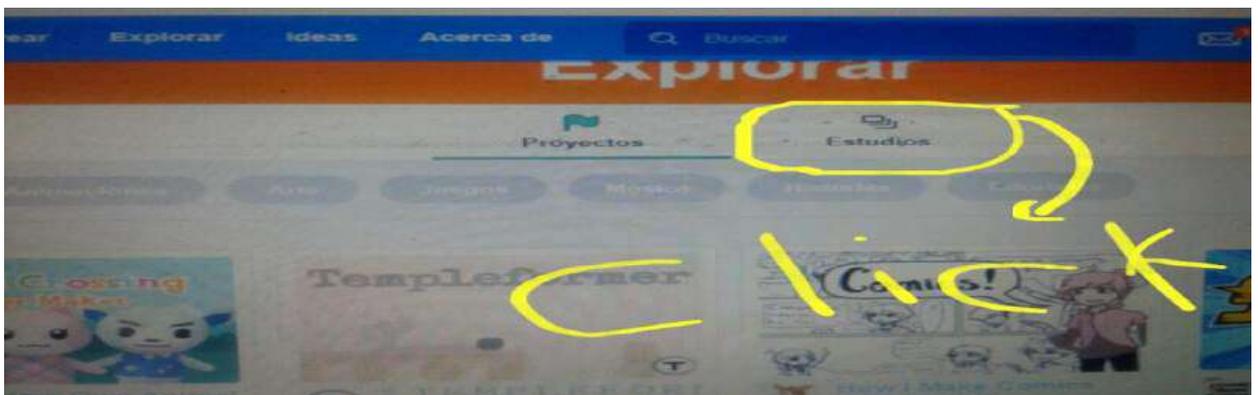


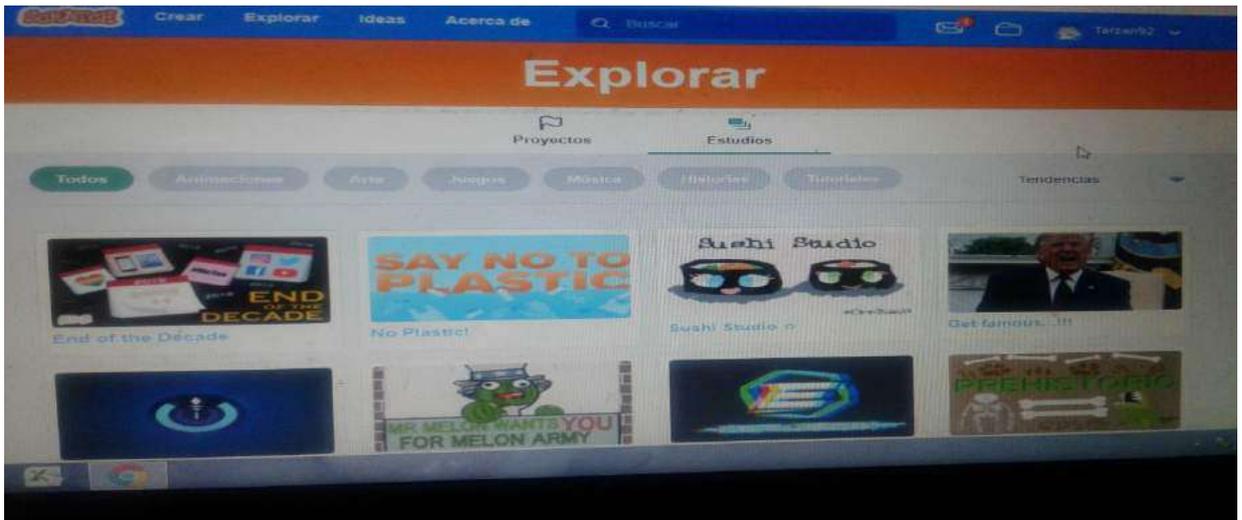
En la opción **Explorar**, nos encontramos con dos pestañas en la parte superior de esta ventana, una titulada Proyectos y la otra llamada Estudios. En la opción de **proyectos**, aparecen las diversas creaciones publicadas con que cuenta el programa. De esta forma aparecen diversas divisiones como lo son: Animaciones, arte, juegos música, historias, entre otros. Al ingresar a los proyectos para explorarlos, aparecen las plataformas de estos para explorarlos y la información de cada uno de los proyectos realizados. En la parte inferior aparece la opción **cargar más**, para visualizar otros proyectos que hacen parte de la plataforma del programa. Y en la parte superior derecha, aparece una pestaña titulada **tendencias**, la cual al dársele click, abre las opciones de populares y recientes, es decir, en cuanto a los proyectos más destacados que caben en estas dos esferas.





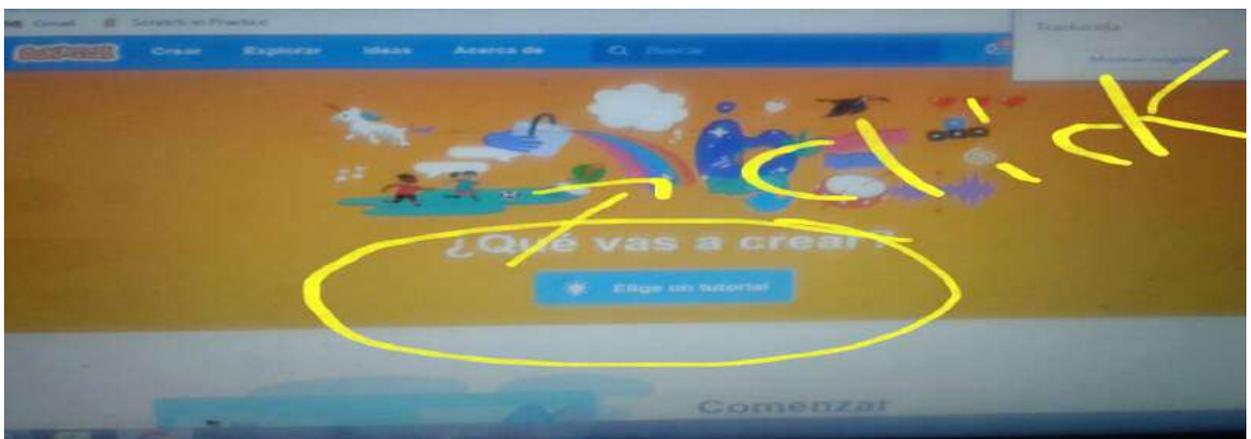
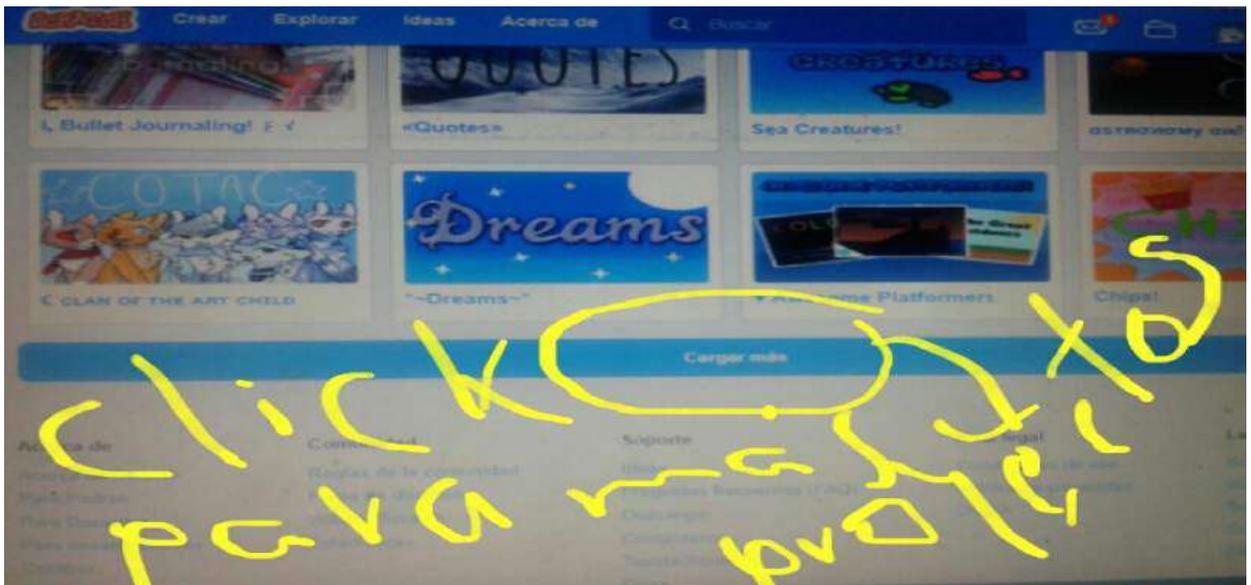
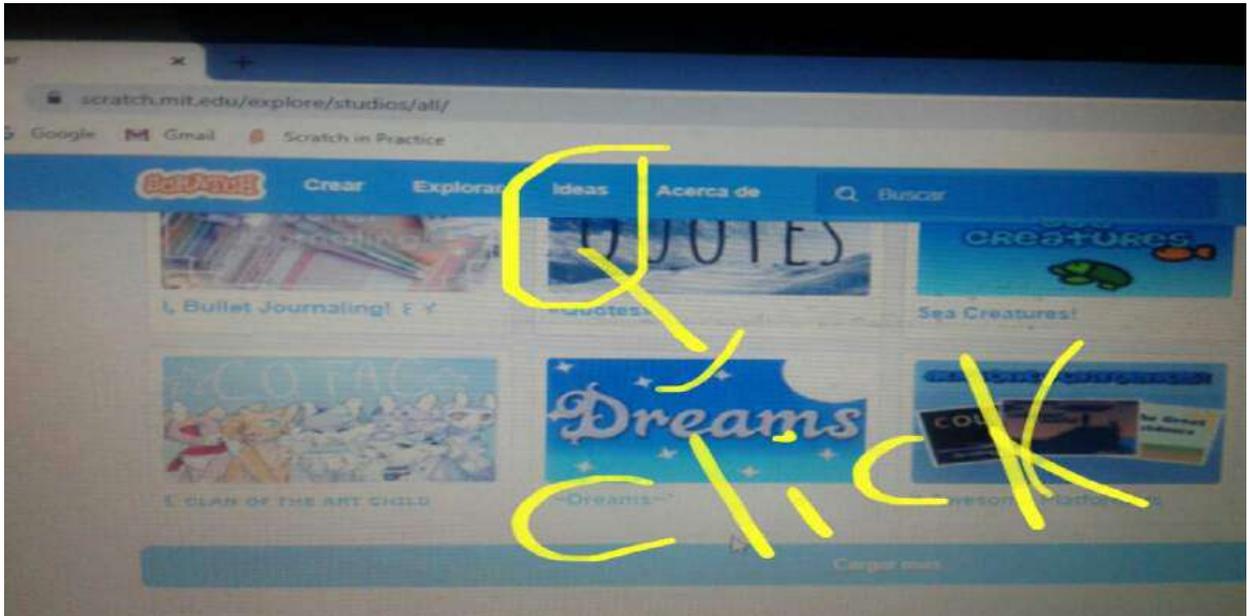
En la siguiente opción que es estudios, aparecen los diversos estudios realizados en la plataforma de Scratch, teniendo vertientes entre: arte, música, juegos, entre otros. Además de esto, también cuenta con la pestaña llamada Tendencias y sus dos divisiones. Al final de la ventana, aparece la opción cargar más, para detallar más proyectos como estos.

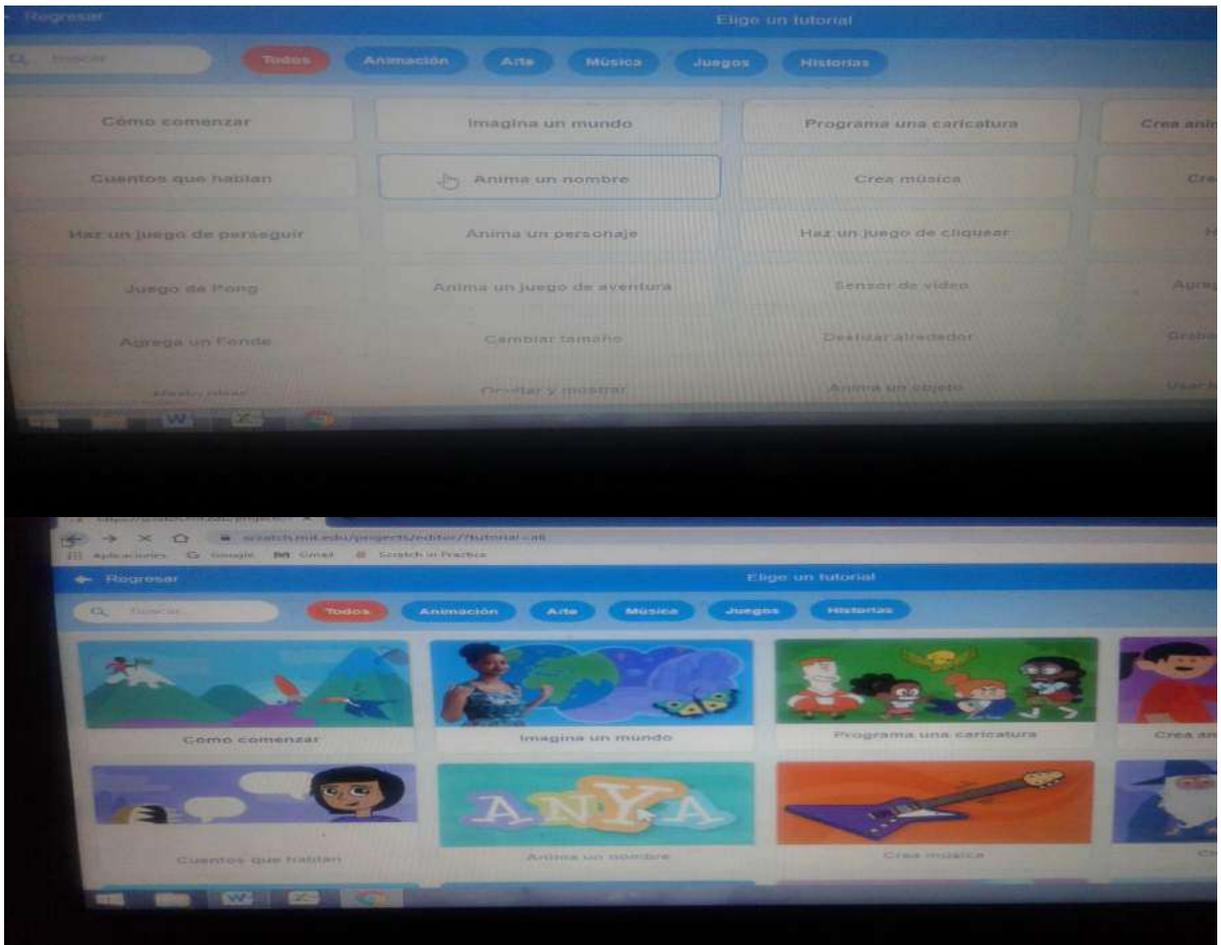




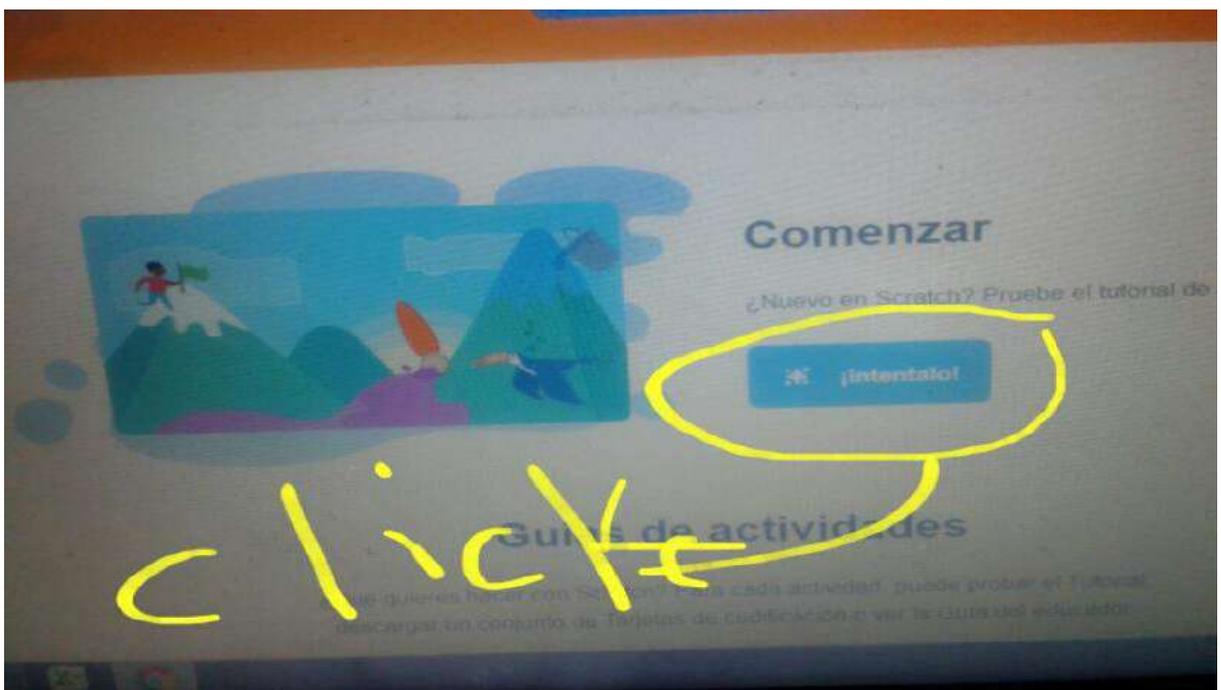
En la opción **ideas**, el usuario puede encontrar diversas opciones de tutoriales y otras opciones de manejo, respecto al proyecto que desee emprender. De esta forma aparece

la opción **elige un tutorial**, donde se abre la ventana de tutoriales con sus diversas opciones para explorarlos.

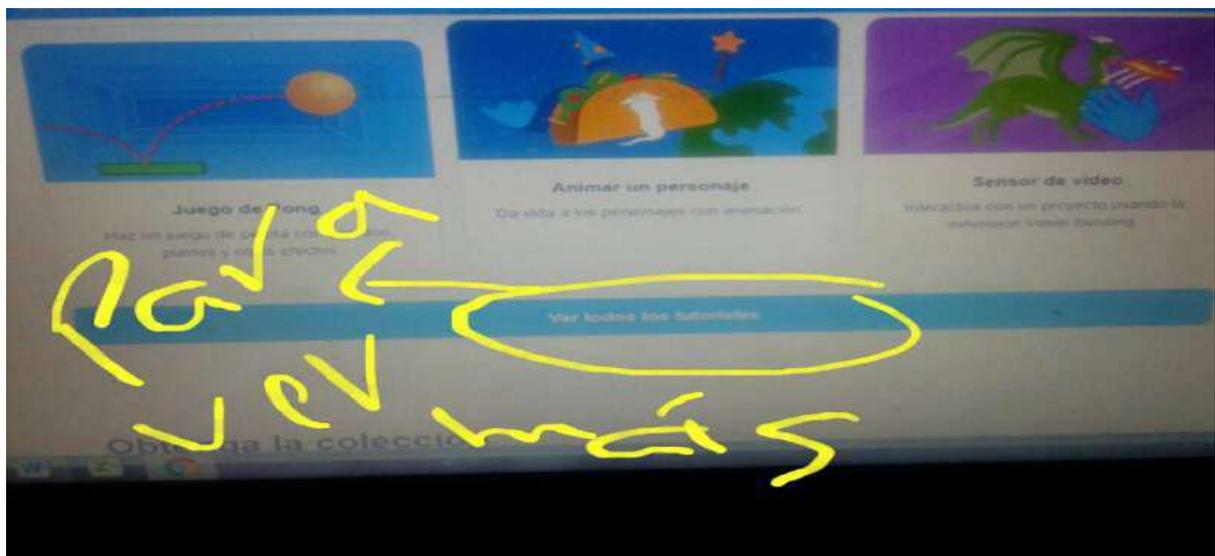




Luego aparece la opción inténtalo, la cual plasma un tutorial de inicio y la opción de empezar a crear un nuevo Scratch.

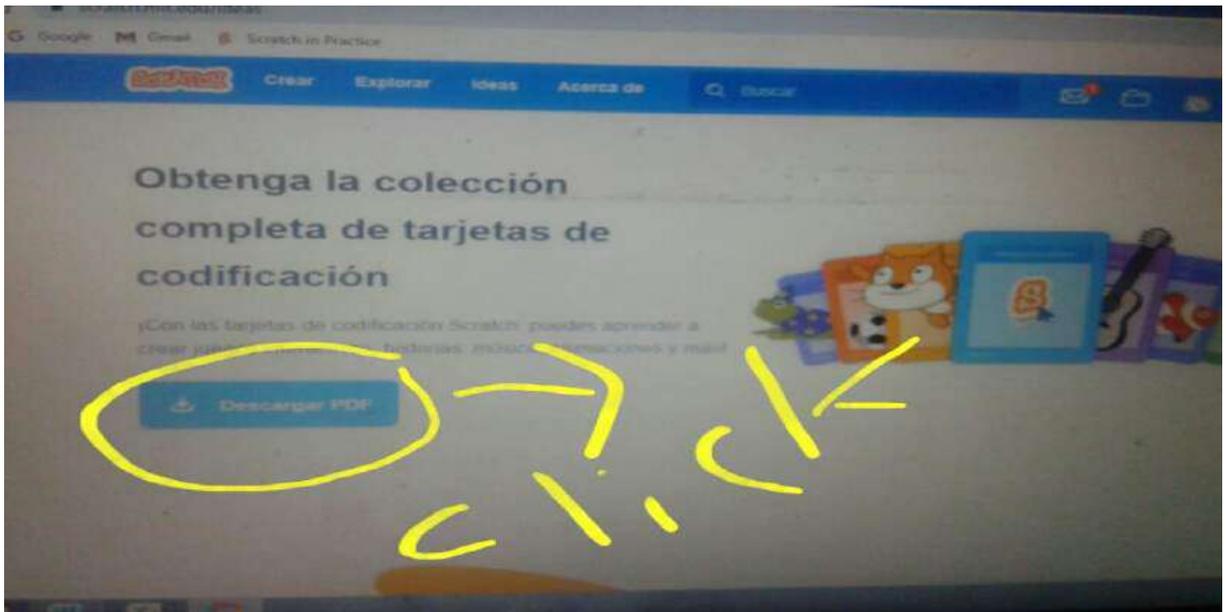


También aparece la opción de **guías de actividades**, donde se brindan tutoriales para empaparse un poco del proyecto que se desee llevar a cabo, además de tarjetas de codificación o guía del educador.

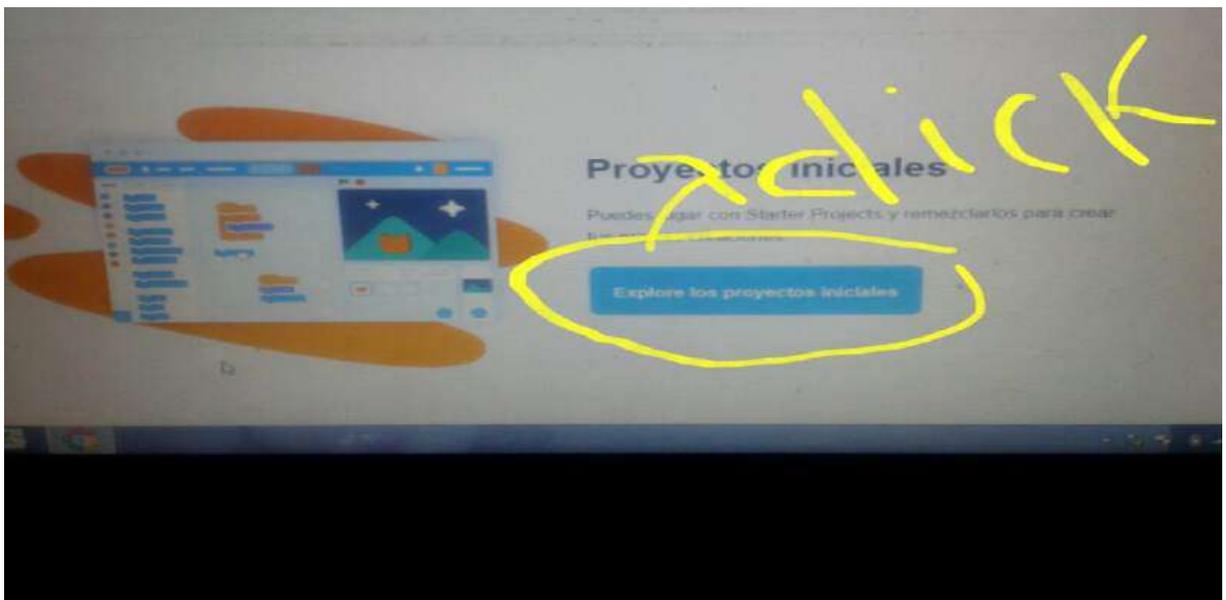


Tenemos luego la opción de **obtener las tarjetas de codificación**, las cuales ayudan a crear juegos interactivos, historia, música, animaciones, entre otros; haciendo más factible el uso de la herramienta Scratch. Estas tarjetas se pueden obtener en **formato pdf**, y el programa brinda la opción de descargarla.

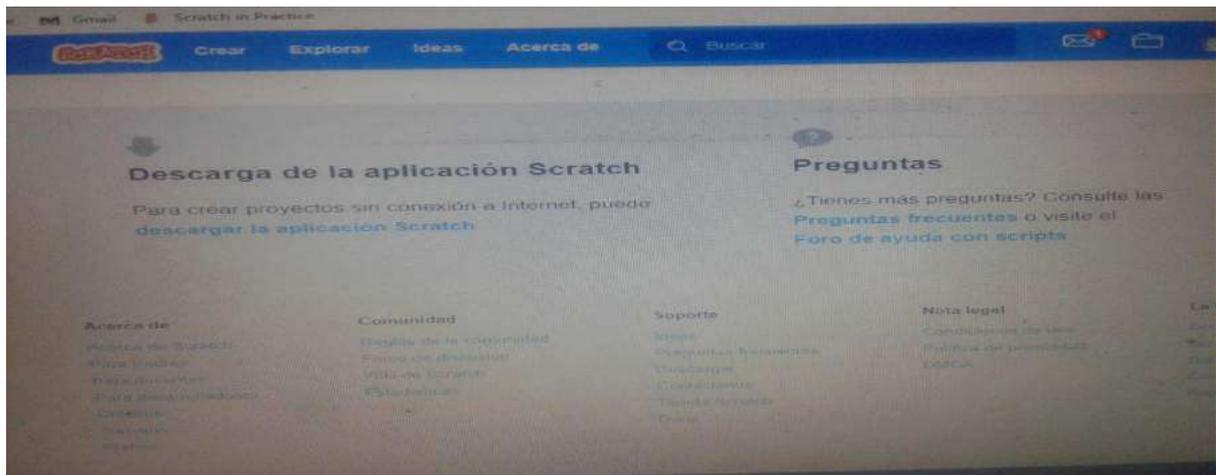
Para descargarla se puede acudir al siguiente link:
<https://resources.scratch.mit.edu/www/cards/en/scratch-cards-all.pdf>



Nos encontramos con otra opción llamada **Explore los proyectos iniciales**, donde se pueden explorar y jugar con proyectos ya realizados, y a partir de ahí realizar ciertas modificaciones o remezclarlo con otras cosas, para así obtener una creación propia.

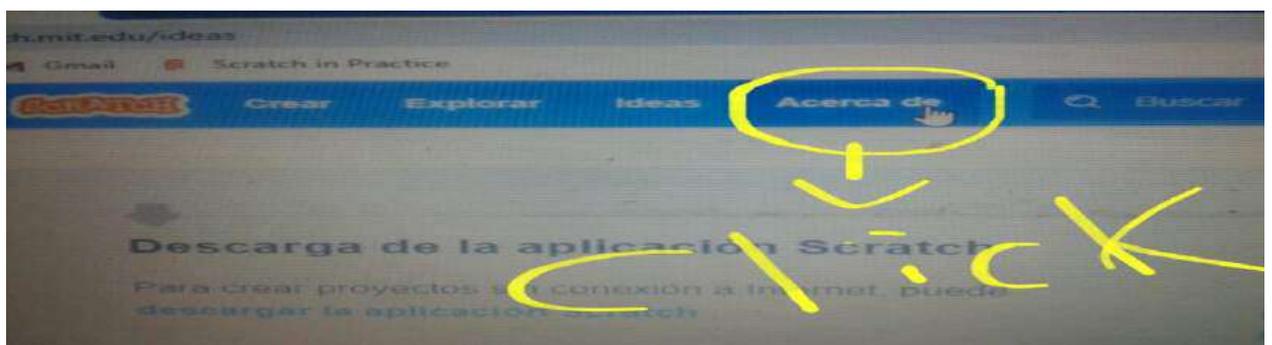


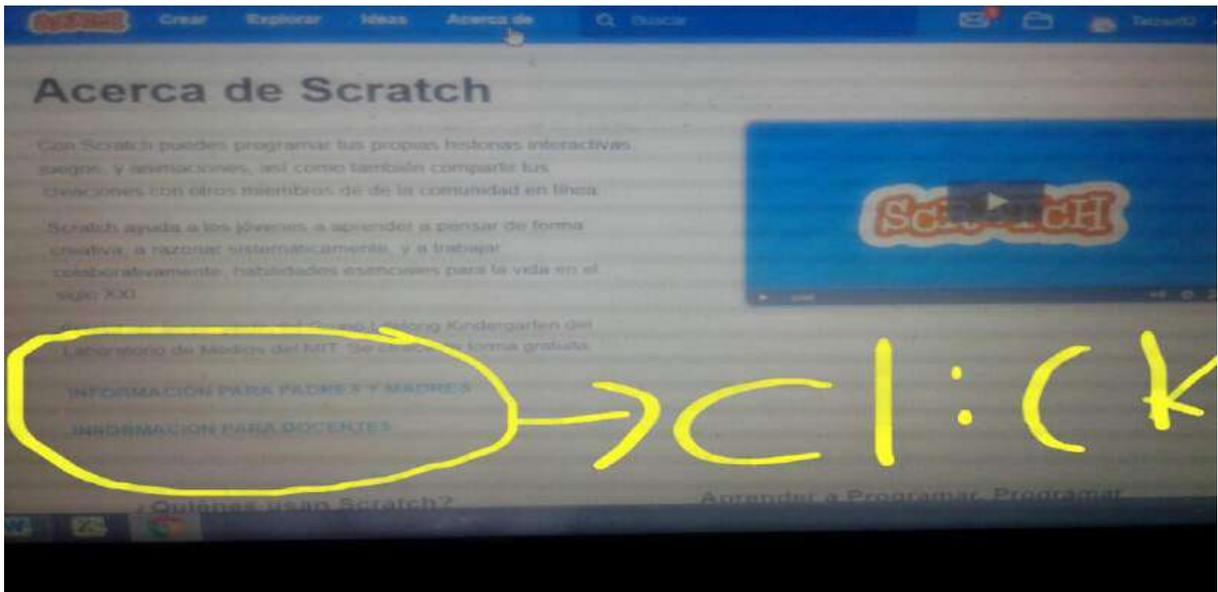
Por ultimo encontramos la opción que permite **descargar la aplicación de Scratch**, que da la opción de trabajar en los proyectos sin necesidad de estar conectados a internet y la pestaña donde se pueden realizar preguntas a las personas que dirigen este programa considerada **preguntas frecuentes**, además de un **foro de ayuda con scripts** (los bloques que se entrelazan dentro del programa), donde las dudas pueden ser compartidas y solucionadas desde los mismos agentes que manejan este programa.



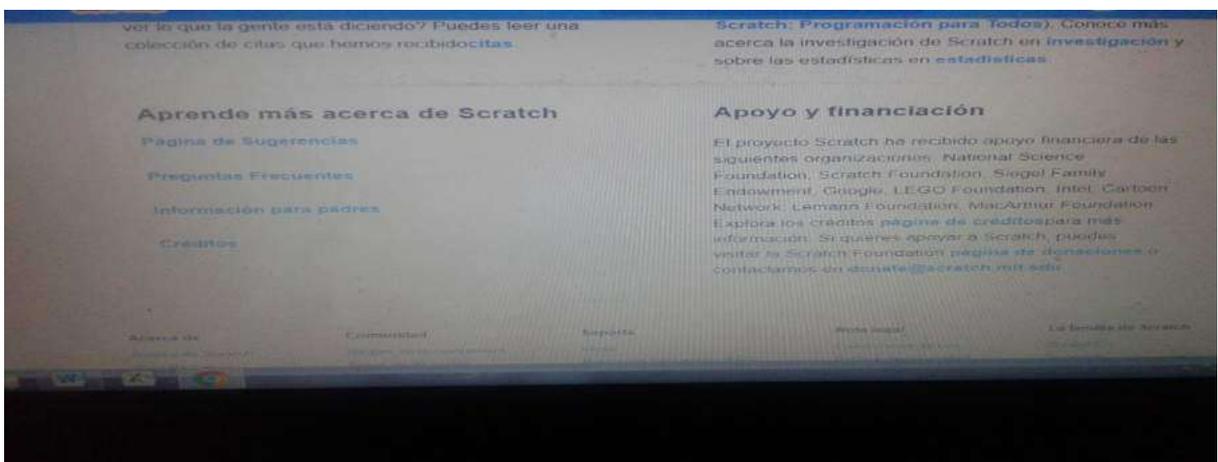
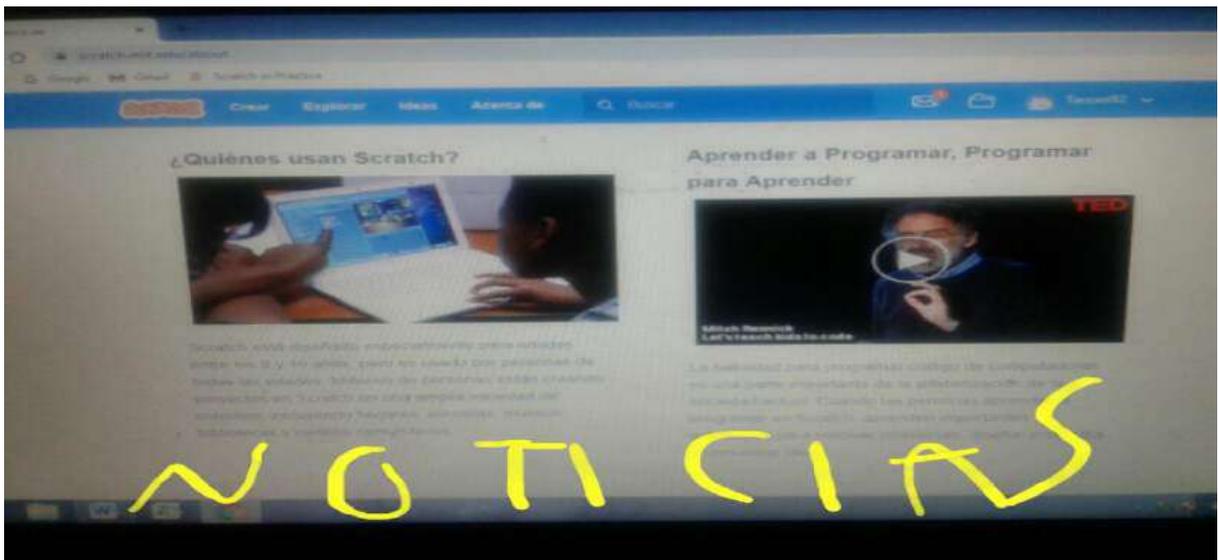
En la opción de **Acerca de**, aparece toda la información del programa y su parte legal de funcionamiento. Además de esto, aparecen otras opciones y postulados a tener en cuenta: **Información a padres y madres** (menciona todas las consideraciones que los adultos deben tener en cuenta respecto al manejo del programa para con sus hijos), Información para docentes (donde se postula los aspectos básicos que un docente debe tener presente para llevar el programa al aula, pero además brinda ciertas opciones de uso del programa en aspectos formativos para con los estudiantes, y ciertos tipos de materiales, para hacer más amigable la experiencia en este medio para los alumnos).

- <https://scratch.mit.edu/parents/> (pagina para padres)
- <https://scratch.mit.edu/educators/> (pagina para profesor)

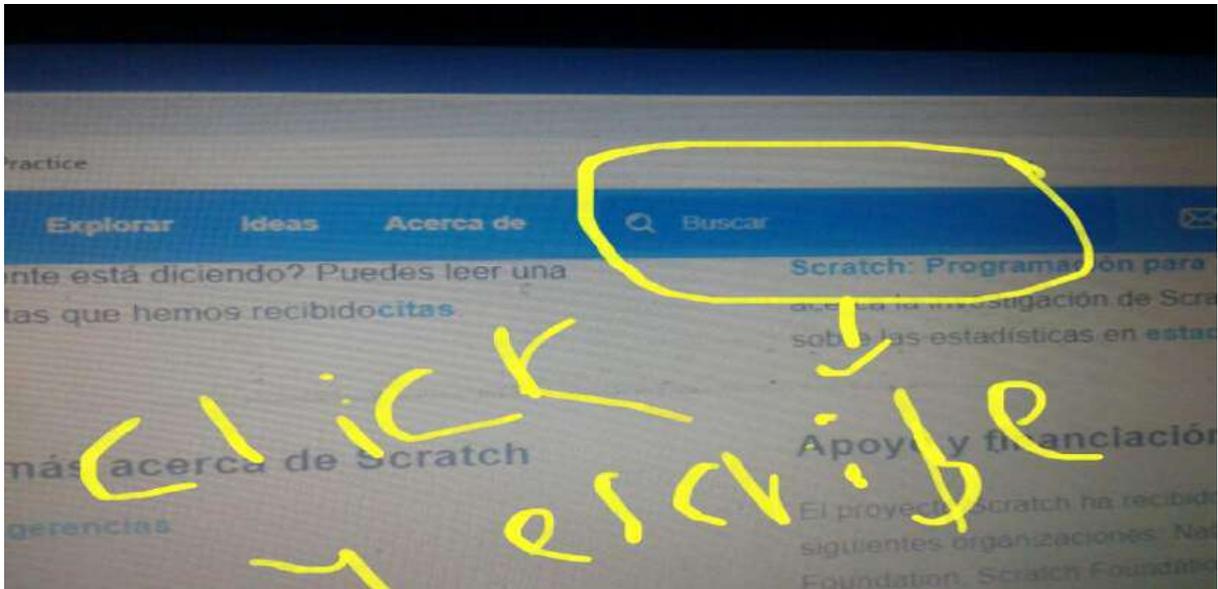




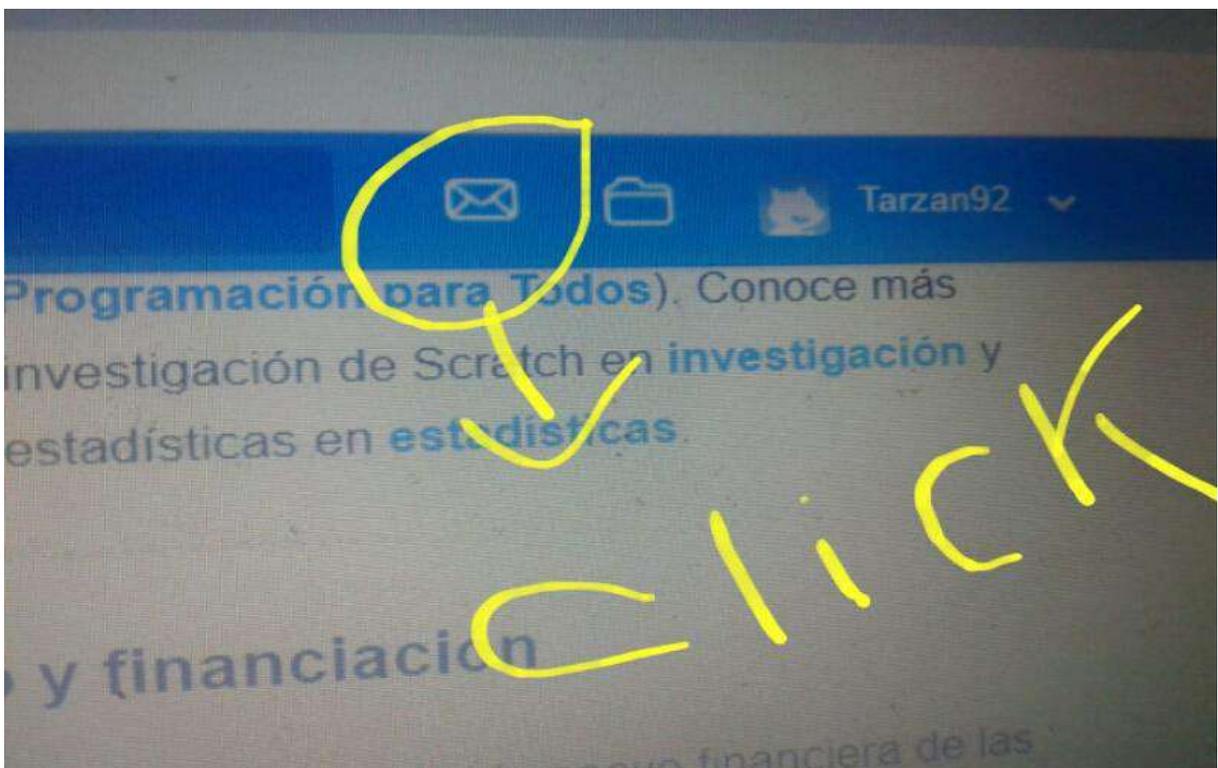
Además de esto, aparecen ciertas noticias y testimonios de Scratch y los aspectos de apoyo y financiación del programa.



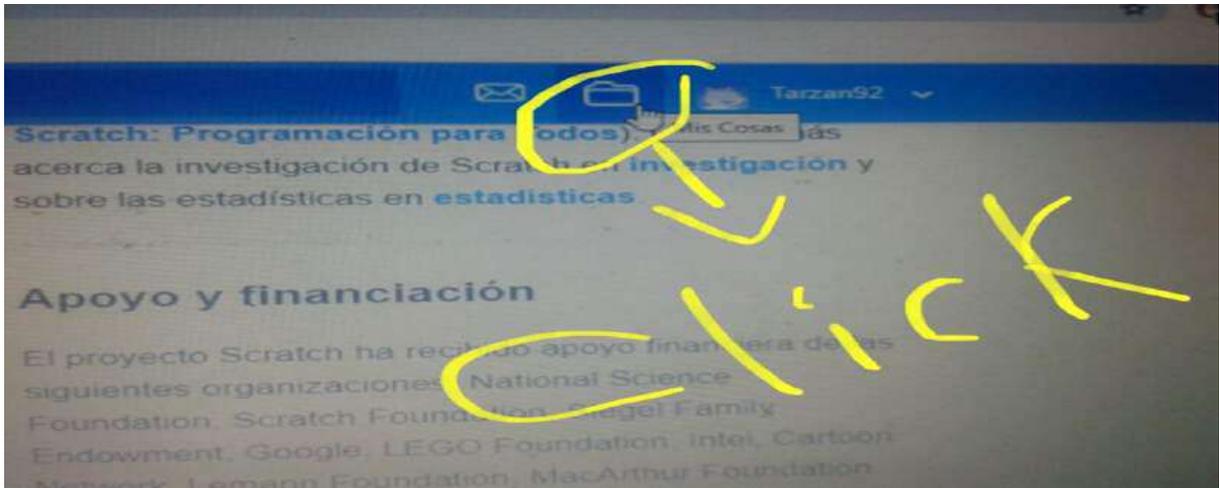
Posterior a esto, aparece la opción **buscar**, que como su nombre lo indica, permite acceder de forma más directa e inmediata a aquellas herramientas que se estén tratando de localizar en el programa.



La opción de **mensajes**, representa nuestra bandeja de entrada a mensajes que vayamos recibiendo a lo largo de nuestra estadía y utilización de la herramienta. Esto permite la comunicación constante entre pares.

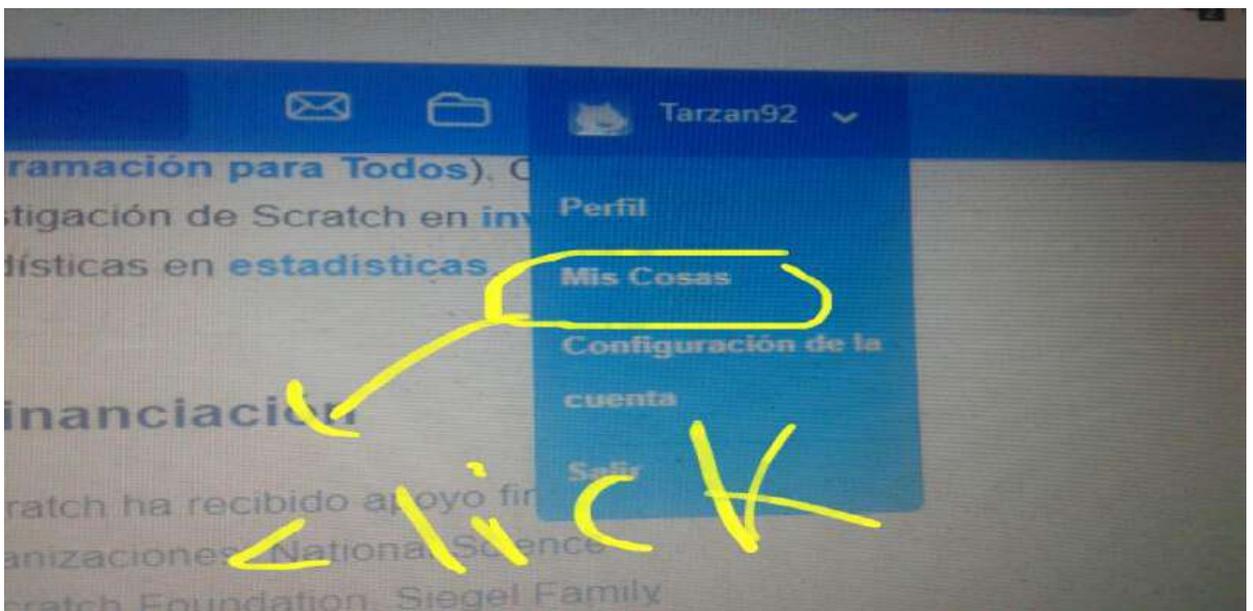
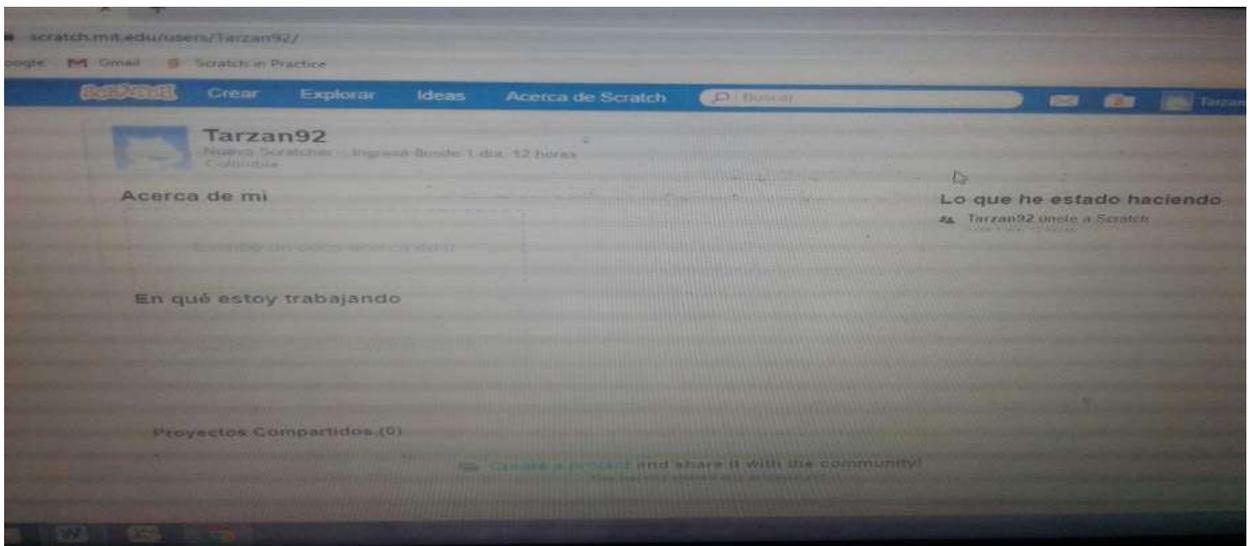


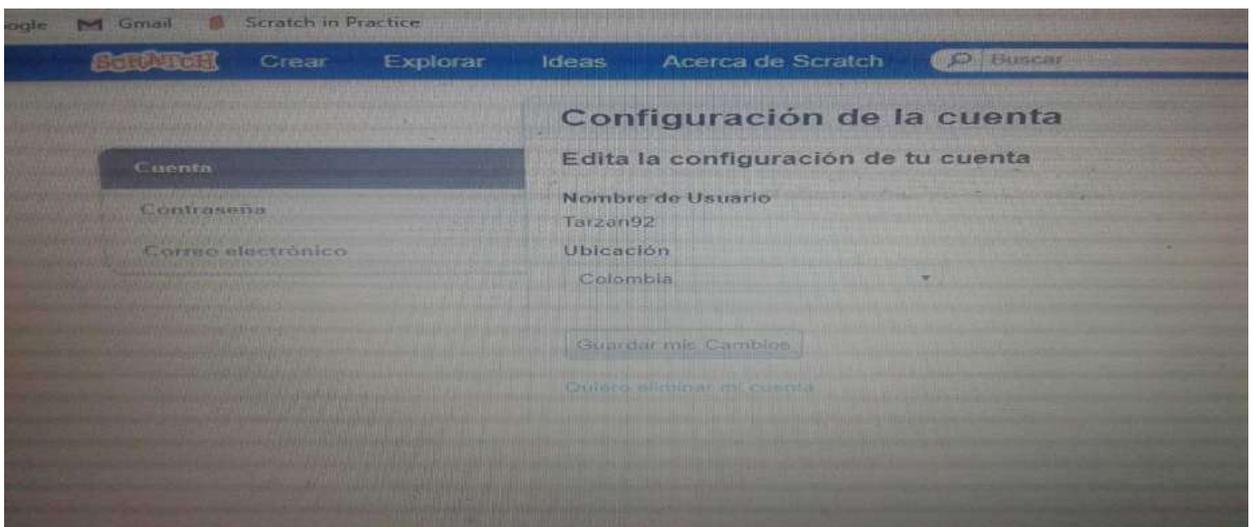
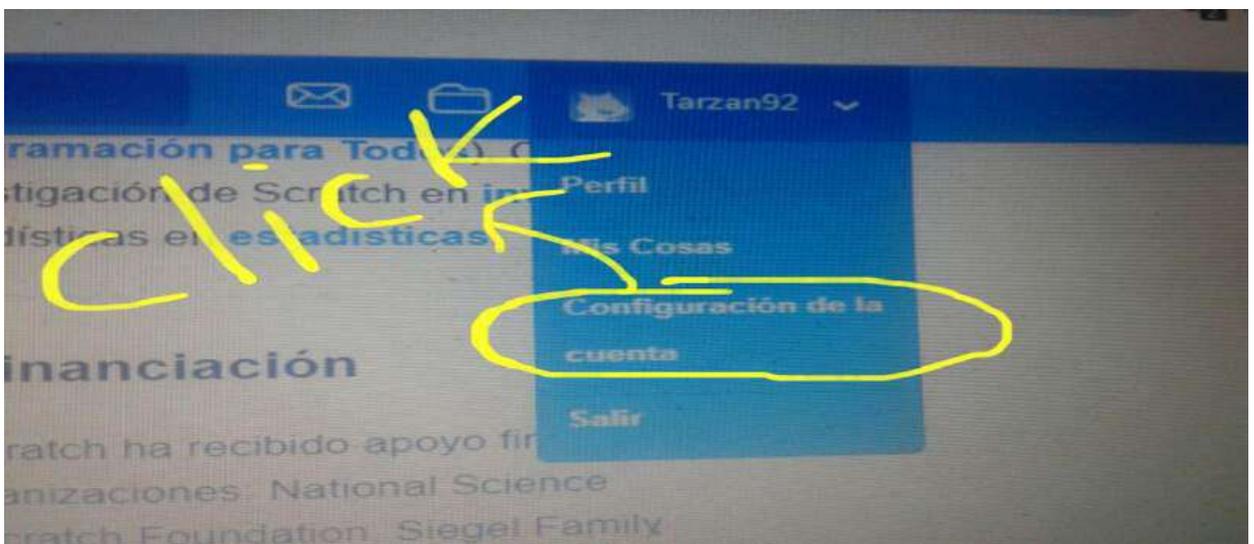
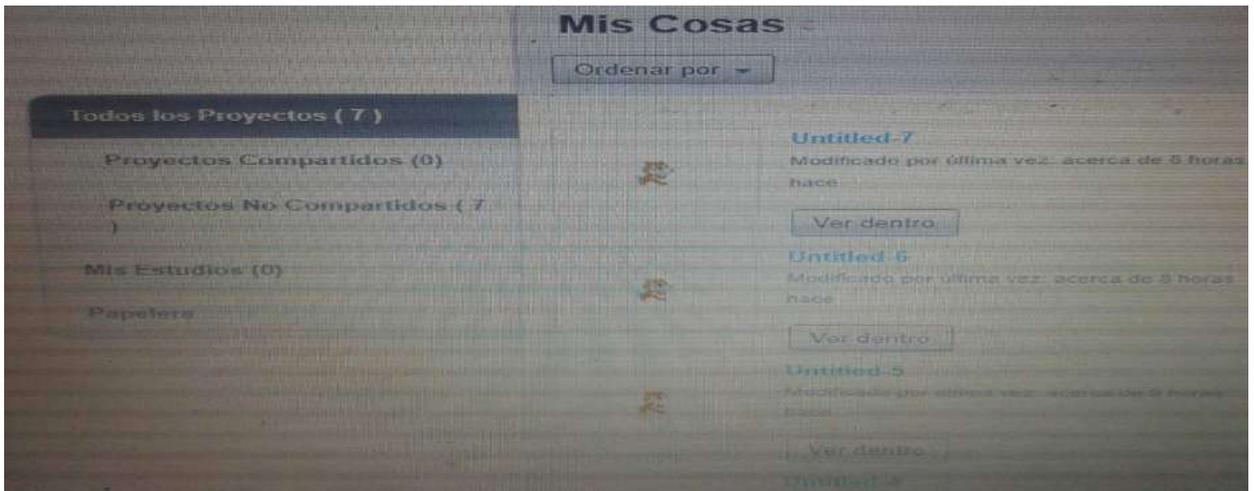
La pestaña de **mis cosas**, nos dirige a una plataforma de archivo, donde se encuentran cada una de nuestras creaciones a lo largo de los tiempos dentro de Scratch, es decir, sirve como una base de almacenaje para cada uno de los proyectos.



En la opción de **usuario**, como ya se ha mencionado, se desprende la pestaña de perfil, mis cosas, configuración de la cuenta y salir. En la opción **perfil**, aparecen todos los datos que como usuario se deben llenar, no siendo esto algo obligatorio, incluso si desea poner una imagen de perfil, lo puede hacer. En mis **cosas**, se vuelve a abrir la opción que sirve a modo de lugar de almacenaje de archivos dentro del programa, es decir, donde se guardan las creaciones de cada usuario. La opción **configuración de la cuenta**, permite generar nuevas contraseñas o cambiar correo de enlace, entre otras opciones.

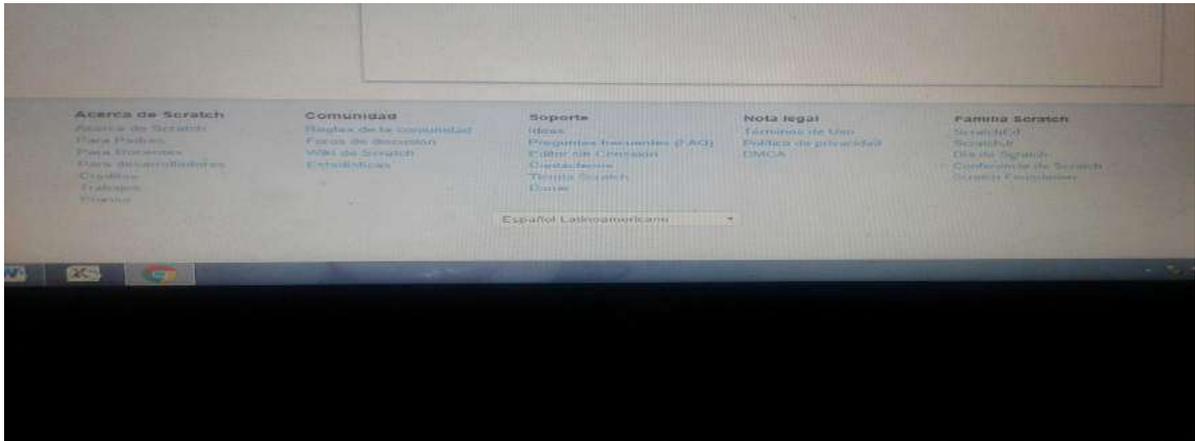






Por ultimo aparecen diferentes enlaces al final de la página que permiten ingresar a conocer más de la comunidad de Scratch, del programa en sí, del soporte que posee dicho programa, de la familia Scratch y los asuntos legales sobre los que se respalda.,

además de la opción que permite cambiar de idioma los diversos componentes de la plataforma.



Con esto se finaliza el adentramiento básico a la herramienta y sus componentes. A continuación se anexaran algunas fuentes y videos que pueden ayudar mucho al manejo de la herramienta, especialmente en lo que refiere a la creación de videojuegos. La idea es que cada estudiante los observe y a partir de ahí, inicie con los procesos de exploración de la herramienta y posterior a ello, con la creación de los respectivos videojuegos grupales.

Fuentes:

Dentro del mismo programa Scratch se brindan las siguientes opciones, las cuales se encuentran dentro de la misma plataforma, al igual que nos lleva a otras ventanas o páginas. Estas fuentes serían:

- Prueba los proyectos de inicio: <https://scratch.mit.edu/starter-projects>
- Explorar Proyectos: <https://scratch.mit.edu/explore/projects/all>
- Explorar estudios: <https://scratch.mit.edu/explore/studios/all/>
- Ideas Scratch: <https://scratch.mit.edu/ideas>
- Tutoriales Scratch: <https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=all>
- Tutorial de inicio de manejo: <https://scratch.mit.edu/projects/361457896/editor>
- Tarjetas de codificación en formato pdf: <https://resources.scratch.mit.edu/www/cards/en/scratch-cards-all.pdf>

- Descargar la aplicación de Scratch para su manejo sin conexión a internet: <https://scratch.mit.edu/download>
- Página Guía para padres de familia: <https://scratch.mit.edu/parents/>
- Página Guía para docentes: <https://scratch.mit.edu/educators/>
- Guía para estudiantes y docentes: <https://resources.scratch.mit.edu/www/guides/en/EducatorGuidesAll.pdf>
- Guía para estudiantes 1: <http://scratched.gse.harvard.edu/guide/curriculum.html>
- Guía para estudiantes 2: <https://csfirst.withgoogle.com/s/es/home>
- Guía para estudiantes 3: <https://projects.raspberrypi.org/en/codeclub/scratch-module-1>

Estas fuentes las encontramos en YouTube, donde se nos muestran diversos tipos de videojuegos creados por usuarios y la forma en que los llevaron a cabo, además de pautas de manejo de la herramienta:

- Tutorial de cómo hacer un juego sencillo en Scratch: <https://www.youtube.com/watch?v=-rbJ415eF4k>
- Tutorial de cómo crear un juego con niveles en Scratch: <https://www.youtube.com/watch?v=KBma5zrCKD8>
- Tutorial curso de Scratch desde cero en español- 4 capítulos:
 - <https://www.youtube.com/watch?v=6KLoqxzyEi4> (capítulo 1)
 - https://www.youtube.com/watch?v=gUSN_REeQhQ&pbjreload=10 (Capítulo 2)
 - <https://www.youtube.com/watch?v=jFyB76-l8sl> (Capítulo 3)
 - <https://www.youtube.com/watch?v=6P9TAlIB79Q> (Capítulo 4)
- Tutorial de cómo crear juegos de saltos: <https://www.youtube.com/watch?v=qdvCS3fYW1E>
- Tutorial juego de pong: <https://www.youtube.com/watch?v=qdvCS3fYW1E> y <https://www.youtube.com/watch?v=Ap7ddvJvlel>
- Tutorial juego de esquivar meteoritos: <https://www.youtube.com/watch?v=jeSiPRIOHSU>
- Tutorial Juego Space Invaders- Uso de clones: <https://www.youtube.com/watch?v=fYF5K-5jFtQ>
- Tutorial Juego tres en raya: <https://www.youtube.com/watch?v=h55oPMUBb0Q>

- Tutorial para importar personajes a Scratch:
<https://www.youtube.com/watch?v=8OsbCFqkAk0>
- Tutorial propiedades y giro en Scratch:
https://www.youtube.com/watch?v=bcjfJQ_6lug
- Tutorial supergato: <https://www.youtube.com/watch?v=cPrzEnKP7dA> y
<https://www.youtube.com/watch?v=eGomCEEaPcc>
- Tutorial juego Flappy Bird fácilmente:
https://www.youtube.com/watch?v=y7_mSfrB54U
- Tutorial Juego de Preguntas y respuestas:
<https://www.youtube.com/watch?v=wYIY-B4rk4>
- Tutorial juego de matemáticas:
<https://www.youtube.com/watch?v=vTh860Mr5mo>
- Tutorial Juego Basico en Scratch, ideal para las primeras clases:
https://www.youtube.com/watch?v=JRCdb_452jI
- Tutorial Movimiento de objetos con cambio de disfraz en diferentes escenas:
<https://www.youtube.com/watch?v=PER63YudX4c>
- Scratch 3.0 Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=u6s1AiYcLs8>
- Scratch 3.0 Instrucciones: <https://www.youtube.com/watch?v=mpUkhAeAxLk>
- Scratch 3.0- Apariencia: <https://www.youtube.com/watch?v=a-aDVxhKyJM>
- Scratch 3.0- Descripción de la Herramienta:
<https://www.youtube.com/watch?v=a-aDVxhKyJM>
- Tutorial juego de Arkanoid con niveles:
https://www.youtube.com/watch?v=TrV_KPOqZ5A

Nota: Al igual que estos, se encuentran muchos otros tutoriales que se pueden observar en YouTube acerca de creaciones de videojuego con la herramienta Scratch, la idea es explorarlos, teniendo presente la finalidad y deseo de lo que se quiera plasmar dentro de cada uno de los proyectos que se pretendan hacer.

Estas fuentes se encuentran en Google, en formato pdf y hacen referencia al manejo de Scratch y las creaciones que se pueden llevar a partir de este programa:

- Guía para docentes que también puede ser implementada por los estudiantes:
<https://www.scratchalsur.org/assets/computaci%C3%B3n-creativa.pdf>
- Guía de manejo:
<http://lsi.vc.ehu.es/pablogn/docencia/Fdi/Scratch/manual%20scratch.pdf>
- Guía de manejo del programa y sus diversos componentes:
<http://academypop.com/wp-content/uploads/2019/01/Gu%C3%ADa-para-conocer-sobre-el-entorno-de-Scratch-3.pdf>
- Guía de algunos pasos específicos para programar:
<http://paginaspersonales.deusto.es/garaizar/scratch/doc/ScratchGu%C3%ADaDid%C3%A1cticaProfesores.pdf>
- Manejo del programa y algunos ejemplos de inserción y programación:
https://www.danieldona.com/scratch/Tutorial_1.pdf
- Página que explica los últimos anexos que ha tenido el programa Scratch:
<https://programamos.es/bienvenido-scratch-3-0/>
- Guía de trabajo que puede ayudar a potenciar el manejo de la herramienta:
<http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/AlgoritmosProgramacionCuaderno1.pdf>

Nota: Estas fuentes son de gran utilidad para la ayuda en la creación de los videojuegos, la idea es que se exploren, se tome notas y lo más importante se vaya practicando sin ningún temor dentro de la página de trabajo que propone Scratch, experimentando (cacharreando) y poniendo en práctica es la mejor forma de cómo se obtiene un buen desenvolvimiento en estos programas.

División del Trabajo por Clases con Objetivos, Evaluación y Paso a Paso de las Actividades a llevar a cabo, con sus respectivos momentos y fechas:

Primera Clase:

Recursos a Implementar:

- Aula de clase convencional.
- Video Beam y Computador Portátil.
- Internet y USB.
- Bafles.
- Documentos Impresos.
- Computadores Portátiles de los Educandos.
- Cuadernos de apuntes.
- Lapiceros.

Tema: Reconocimiento e Introducción al manejo de la herramienta Scratch.

Objetivos:

Crear una cuenta e introducir a los estudiantes al reconocimiento de las funciones y aspectos que integran la herramienta Scratch

Explorar la herramienta y todo lo que esta brinda, a partir de la experiencia propia y directa de cada estudiante.

Iniciar con el manejo de la herramienta y tratar de realizar las primeras creaciones y pequeños proyectos dentro del programa.

Desarrollo del encuentro:

1-Momento de Expansión: Se hace el saludo, el verso del encuentro y un pequeño movimiento, en este caso con bastones, hasta que los educandos realicen con propiedad dicho movimiento, para luego pasar a otro.

Con este movimiento, se busca reducir la expansión con que llegan los estudiantes del entorno externo, proyectando trabajos de movimiento pero que requieren concentración y que los empieza a disponer para el encuentro.

Nota: Este momento no debe superar más de los 15 minutos del bloque.

2-Momento de Reflexión: Se hace una pequeña narración que nos de paso, para introducirnos al tema, teniendo presente que en esta, se resalten aspectos como el trabajo colaborativo y el compromiso para con las responsabilidades que tiene cada uno dentro de un grupo de trabajo. Además, de unas pequeñas palabras y frases que den pie a motivar el trabajo de los estudiantes. Se revisa el contenido a abordarse, en la sesión buscando el dialogo con los estudiantes desde su conocimiento previo y respondiendo a posibles inquietudes que surjan en su momento.

Nota: Este momento no debe superar más de 10 minutos.

3-Introducción al Trabajo:

Se dan las bases del trabajo que se realizará en el encuentro y se presenta la forma en que se trabajará a lo largo de estas 12 sesiones.

Nota: Este momento no debe superar más de 5 minutos.

4-Realización del Trabajo:

El trabajo de este encuentro, se inicia en esta sesión y se continúa en la próxima.

Se inicia con la explicación del manejo de la herramienta Scratch, plasmándose desde el video bean, la forma como se utiliza la herramienta por parte del docente, teniendo como respaldo el modulo del trabajo que se le entregara a cada estudiante, antes de iniciar con esta presentación. La idea es que cada uno de los educandos, vaya explorando desde sus medios tecnológicos el programa, a medida el docente va dando las directrices desde el video bean y se vayan respaldando en el módulo de no quedar claras. De esta forma se va presentando un paso a paso de desenvolvimiento dentro del programa, de una manera más amigable para los educandos, puesto que se proyecta el manejo desde la parte audiovisual, lecto- escritora y kinestésica (al tener el contacto directo con la herramienta desde el uso de los medios).

Al culminar la presentación, se les sugiere a los educandos explorar las diversas opciones que se les brinda dentro del módulo, tanto en fuentes escritas como audiovisuales, desde la misma plataforma de Scratch y otras externas a estas (YouTube y documentos pdf), donde tienen acceso a contenidos que pueden reforzar mucho más la explicación dada y que además presentan las creaciones de ciertos videojuegos, y el paso a paso para crear estos.

Esta sugerencia se les da, para que a partir de ese momento los educandos, de forma individual o máximo en parejas (teniendo presente los medios tecnológicos con que contamos), inicien con la creación de videojuegos a modo de ensayo y exploración de la herramienta. Lo más importante en estos dos encuentros, no es que los estudiantes realicen ya, unos videojuegos o productos finales de buena calidad, sino que aprendan a manejar el programa, se equivoquen y mejoren los errores que puedan ir teniendo (ensayo- error), y vivencien el uso y desenvolvimiento dentro del programa. Para esto el docente estará pendiente del desenvolvimiento de cada uno de los estudiantes en sus procesos de creaciones, respaldando y ayudando a solucionar las dudas y necesidades que vayan teniendo estos, a lo largo de todo el proceso.

Es importante para este comienzo darles la libertad de temática de presentación que deseen colocar en sus videojuegos, pero aclarando que desde el tercer encuentro, se les dará ciertos contenidos y problemas con los cuales deben potenciar la creación final. Estos contenidos y problemas, transversalizan las áreas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología e Informática, y se encontraran dentro del presente módulo.

Nota: Este trabajo no debe superar 1 hora con 15 minutos.

Evaluación y Retroalimentación de lo Trabajado de Forma Grupal:

Faltando 15 minutos para finalizar la sesión se pasa por donde cada estudiante, revisando sus avances, dándoles aportes en cuanto a estos y cortas retroalimentaciones, solicitando guardar avances y, cerrar programa y computador. De esta manera y por último, se hace una pequeña Coevaluación de lo trabajado durante este encuentro, por medio del diálogo con el colectivo de estudiantes. Por último hacemos el verso de cierre del encuentro.

Segunda Clase

Recursos a Implementar:

- Aula de clase convencional.
- Video Beam y Computador Portátil.
- Internet y USB.
- Baffles.
- Documentos Impresos.
- Computadores Portátiles de los Educandos.
- Cuadernos de apuntes.
- Lapiceros.

Tema: Reconocimiento e Introducción al manejo de la herramienta Scratch.

Objetivos:

Continuar con el manejo de la herramienta y primeras creaciones que se iniciaron la sesión pasada.

Solucionar las dudas e inquietudes que se vayan teniendo a lo largo del manejo del programa.

Culminar los pequeños proyectos iniciados de forma individual y presentarlos al docente investigador.

Recibir retroalimentación por parte del docente investigador de cada una de estas creaciones.

Desarrollo del encuentro:

1-Momento de Expansión: Se hace el saludo, el verso del encuentro y un pequeño movimiento, en este caso con bastones, hasta que los educandos realicen con propiedad dicho movimiento, para luego pasar a otro.

Con este movimiento, se busca reducir la expansión con que llegan los estudiantes del entorno externo, proyectando trabajos lúdicos pero que requieren concentración y que los empieza a disponer para el encuentro.

Nota: Este momento no debe superar más de los 15 minutos del bloque.

2-Momento de Reflexión: Se hace retrospectiva o recuento de la clase pasada y se solicita a algunos de los educandos que narren su experiencia con el manejo del programa y los avances que ha tenido el videojuego, además de porque decide realizar un proyecto con las características que decide emprenderlas. Se revisa el contenido a abordarse, en la sesión buscando el dialogo con los estudiantes desde su conocimiento previo y respondiendo a posibles inquietudes que surjan en su momento.

Nota: Este momento no debe superar más de 10 minutos.

3-Introducción al Trabajo:

Se dan las bases del trabajo que se realizará en el encuentro y los compromisos que se deben tener para cuando finalice este.

Nota: Este momento no debe superar más de 5 minutos.

4-Realización del Trabajo:

El trabajo de este encuentro, es la continuación del trabajo que se inició la sesión pasada (pequeños proyectos de videojuegos a modo de exploración y manejo inicial de la herramienta).

El encuentro entonces inicia con cada estudiante ubicado en los respectivos espacios de trabajo, buscando continuar y culminar los proyectos iniciados en la sesión pasada. Por su parte el docente investigador, estará al igual que la sesión pasada en un acompañamiento constante frente al uso de la herramienta, apoyando en las necesidades que vaya presentando cada estudiante y ayudándolo a solucionar las dudas que se vayan presentando a lo largo del proceso de creación.

Los educandos le irán trabajando a sus proyectos y podrán ir preguntando a los demás compañeros que tal les parece sus videojuegos y las ideas plasmadas en ellos, para de esta forma, ir recibiendo sugerencias que les ayuden a potenciarlos más. El docente, irá

brindando sugerencias que los alumnos, pueden ir teniendo en cuenta y asumiendo a lo largo del desenvolvimiento del proyecto.

A medida vayan culminando sus proyectos iniciales en el programa a modo exploratorio (que es la idea de este encuentro), el docente se irá sentando con cada estúdiate a revisar los avances que estos han tenido y la forma como vienen implementando el programa, y de esta manera, a modo de retroalimentación, brindar las diversas perspectivas que se ha tenido del proceso de cada uno de estos.

A los que no logren terminar en la sesión, se les solicita avancen en casa y lo monten a la plataforma del programa y envíen un link al correo del docente, donde este pueda entrar y explorarlos, y de esa manera, retroalimentar el proceso de forma asincrónica.

Nota: Este trabajo no debe superar 1 hora con 15 minutos.

Evaluación y Retroalimentación de lo Trabajado de Forma Grupal:

Faltando 15 minutos para finalizar la sesión se pasa por donde cada estudiante, revisando sus avances, mencionándoles la opción de entrega, anteriormente expuesta. Se solicita guardar avances y, cerrar programa y computador. De esta manera y por último, se hace una pequeña Coevaluación de lo trabajado durante este encuentro, por medio del diálogo con el colectivo de estudiantes y se hace el verso de cierre.

Tercera Clase:

Recursos a Implementar:

- Aula de clase convencional.
- Video Beam y Computador Portátil.
- Internet y USB.
- Bafles.
- Documentos Impresos.
- Computadores Portátiles de los Educandos.
- Audífonos (A libertad del grupo de trabajo).
- Cuadernos de apuntes.

-Lapiceros.

Tema: Proceso de creación de videojuego: Investigación y recolección de la Información, a partir de trabajos asignados, problematización de esta y proyección de los contenidos al videojuego.

Objetivos:

Investigar la información que intervendrá en la creación del videojuego, la cual hará parte del proceso de problematización y será base para el contenido de este.

Respaldar criterios de selección de información, tareas pedagógicas y proyección social de las investigaciones realizadas por los estudiantes.

Apropiar el uso de la tecnología, principios de funcionamiento, uso seguro y búsqueda de información en fuentes confiables.

Potenciar la búsqueda, edición y acceso a internet, además del manejo de correo electrónico, análisis de videos e imágenes, comprensión y juzgamiento de contenidos, investigación, solución de problemas, conciencia frente al uso de los medios y trabajo de forma sincrónica y asincrónica entre los compañeros.

Desarrollo del encuentro:

1-Momento de Expansión: Se hace el saludo, el verso del encuentro y un pequeño movimiento, en este caso con bastones, hasta que los educandos realicen con propiedad dicho movimiento, para luego pasar a otro.

Con este movimiento, se busca reducir la expansión con que llegan los estudiantes del entorno externo, proyectando trabajos lúdicos pero que requieren concentración y que los empieza a disponer para el encuentro.

Nota: Este momento no debe superar más de los 15 minutos del bloque.

2-Momento de Reflexión: Se hace retrospectiva ò recuento de la clase pasada y se solicita a algunos de los educandos que narren su experiencia con el manejo del programa hasta el momento y del videojuego creado, y porque decidieron hacerlo de la forma en que lo mencionan y no de otra. Se revisa el contenido a abordase, en la sesión

buscando el dialogo con los estudiantes desde su conocimiento previo y respondiendo a posibles inquietudes que surjan en su momento.

Nota: Este momento no debe superar más de 10 minutos.

3-Introducción al Trabajo:

Se dan las bases del trabajo que se realizará en el encuentro y los compromisos que se deben tener en el transcurso de estas 10 sesiones, además del paso de trabajo individual a trabajos más de grupo y de colectivo.

Nota: Este momento no debe superar más de 5 minutos.

4-Realización del Trabajo:

Para este encuentro el docente investigador, conocedor de las características de los grados y de los estudiantes, en sus individualidades, distribuye los grupos de trabajo. Para esta distribución, tiene en cuenta el manejo de las herramientas tecnológicas y del programa Scratch, después de lo percibido en las clases introductorias, el desenvolvimiento dentro de las materias, la facilidad de acceso a los medios tecnológicos y desarrollo evolutivo. Frente a esto, la idea sería que estudiantes del grado décimo y undécimo se combinen dentro de los grupos de trabajo, pasándose entonces a la distribución de los grupos de trabajo.

Se solicita a los estudiantes revisar el presente módulo de trabajo, donde aparecerán las actividades frente a los contenidos que harán parte de los dos primeros encuentros. Cabe aclarar que las actividades programadas, buscan cumplir con los objetivos, finalidades y exigencias de los documentos transversalizadas y, los objetivos y/o finalidades que surgen a partir de estos y del proyecto de investigación en desarrollo.

Las actividades para este encuentro serían las siguientes:

Recolección de Información (Contenidos) de las áreas Transversalizadas con respectivas actividades de análisis:

- 1- Observe el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=G2tUkEvo_IM y tome nota de los aspectos más importantes que considere se puedan extraer de este.

2- Lea el siguiente apartado del libro “De animales a Dioses” de Yuval Noah Harari: https://docs.google.com/document/d/1Vz-enu2mdciGfK9coyrPzHO1vA-iiTX4wvh_wL3J-Y/edit, para abrir este documento deben tener acceso a una cuenta en gmail, desde uno de los integrantes del grupo, puesto que los dirige a un google docs. Es importante que de este, destaque las características más relevantes.

3- Investigue las características de los siguientes homínidos: Australopithecus, Homo Habilis, Homo Erectus, Homo Antecesor, Homo Neanderthalensis, Homo Ergaster, homo Rhodesiensis y Homo Sapiens. Para esto, diríjase a fuentes confiables, y se sugiere para mayor comodidad en diferenciarlos, ubicar la información de estos, en un cuadro comparativo con su respectivo dibujo. Por último, mencione las fuentes de las cuales extrae la información, sugiriéndose, tratar de no acudir a Wikipedia, explicándose las razones en el encuentro.

4-Observe el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=QEDQfqB8_IE&t=124s y las siguientes imágenes:

- https://www.google.com/search?q=darwinismo&hl=es&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiE6_jwgZznAhUnqlkKHaQIAV4Q_AUoAXoECBIQAw&biw=1366&bih=625#imgrc=910XxZgVQSk4pM&imgdii=uBwq3tchaxUv9M
- https://www.google.com/search?q=darwinismo&hl=es&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiE6_jwgZznAhUnqlkKHaQIAV4Q_AUoAXoECBIQAw&biw=1366&bih=625#imgrc=t29aqt5ulV-n9M&imgdii=RCVxKpPDX3_4sM
- https://www.google.com/search?q=darwinismo&hl=es&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiE6_jwgZznAhUnqlkKHaQIAV4Q_AUoAXoECBIQAw&biw=1366&bih=625#imgrc=y4Xkv_9RiFtZMM
- https://www.google.com/search?q=darwinismo&hl=es&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiE6_jwgZznAhUnqlkKHaQIAV4Q_AUoAXoECBIQAw&biw=1366&bih=625#imgrc=22N0tB7raWvZVM&imgdii=RmLjcxRAXJvsyM

Investigue un poco más acerca de lo que es la selección natural y saque las respectivas conclusiones a partir de estos aspectos, en lo referente al Darwinismo.

5-Leer los siguientes artículos:

- <https://www.lne.es/asturias/2017/03/31/entorno-provocar-mutaciones-adn-buen/2081897.html>
- <https://www.studocu.com/es/document/universidad-alfonso-x-el-sabio/genetica/apuntes/tema-3-efectos-ambientales-y-expresion-genetica/2435109/view>
- https://elpais.com/diario/2004/12/25/babelia/1103933840_850215.html
- Luego de esto, investigue que es la genética, la herencia, la célula y el ADN y sus componentes; y a partir de esto, más la información que se extrae de los artículos, saque las respectivas conclusiones de lo expuesto, buscando generalizar los artículos e investigaciones en uno solo.

6-Responda la siguientes preguntas: ¿Cómo se conforma la primera sociedad y cual fue esta?, ¿Qué otras civilizaciones antiguas marcaron ítem en la historia de la humanidad y que características tienen estas que las diferencien de los demás y porque tuvieron importancia?, ¿Cómo se conforma las Ciudades- Estado griegas, como se llegan a estas y porque decaen?, ¿Qué papel cumplió Alejandro Magno en la Historia de la Humanidad?, ¿Cómo se llega al helenismo, en que consiste este y como finaliza?, ¿Cuál fue el papel de Roma en la historia Antigua- Clásica, cuáles fueron sus etapas y como decae el Imperio Romano? Responda a estas preguntas después de investigar estas vertientes, resaltando solo los aspectos más importantes de los 6 interrogantes mencionados, pero llevando a que uno conecte con el otro de forma lógica en un escrito.

7-¿Cómo se pasa del mundo antiguo- clásico (Imperio Romano) a la Edad Media y que influencia ejercen los pueblos o tribus germanas?, ¿Cuáles fueron las etapas de la Edad Media, que características tenían estas y como se pasa de una a otra?, ¿Cuál y como era la tensión que había en la Edad Media entre la Iglesia y el Estado?, ¿Por qué la Cultura Occidental tenía un conflicto con la Cultura Oriental en la Edad Media, que pasaba allí y cuáles fueron los sucesos más relevantes?, ¿Cómo termina la Edad Media y como se llega al Individuo Moderno y Cultura de la Ciudad?, responde estas 5 preguntas con una línea del tiempo, en la cual aparezcan los aspectos esenciales de los interrogantes, con

frases que sirvan de características o ideas principales y donde se vea un avance progresivo hasta llegar a ese individuo moderno y cultura de la ciudad.

Nota: Para complementar esta línea del tiempo se sugiere acudir al siguiente video que amplía más el panorama de la realización de esta línea del tiempo: <https://www.youtube.com/watch?v=hYajgwcWb1k&t=6s>, pero de este video no puede salir las respuestas a los interrogantes, ya que es importante acudir a la investigación de fuentes para responder a estas preguntas

Proyección de la Información (Contenidos) de las áreas Transversalizadas hacia la creación del videojuego

8- Tome la información que arroja cada punto (del 1 al 7) y a partir de esta busque unificarla todo en un ensayo, bien argumentado, con buena redacción, con un orden lógico adecuado a los contenidos y donde se reflejen todas las temáticas trabajadas.

9- A partir de ese ensayo que recoge toda la información investigada y que transversaliza las áreas, trate de diseñar, primero de forma escrita, la trama que desea implementar en su videojuego, postulando también las finalidades que quiere que se cumplan en este, además, si quiere crear un videojuego por niveles, o pregunta-respuesta, etc; pero nunca perdiendo de vista los contenidos abordados anteriormente. En pocas palabras **diseñe el proyecto** del videojuego que quiere llevar a cabo, sus personajes, fases, etc; donde lo más importante es primero imaginarlo, proyectarlo al papel y luego si, plasmarlo en las creaciones que quiere que vayan en el programa, teniendo ya, unos parámetros fijos, claves y determinados.

10- Inicie con la creación del videojuego grupal, teniendo presente lo plasmado en el papel.

Nota: Se espera que para el desarrollo de este trabajo, haya muy buena comunicación grupal, se repartan responsabilidades y cada uno cumpla con lo que le toque. Además de esto, al llegar al punto 8, 9 y 10, todos se compenetren como grupo mucho más y juntos tomen las decisiones, ya que es a partir de estos que se proyectara el contenido, diseño y creación del videojuego.

Este trabajo no debe superar 1 hora con 15 minutos.

Evaluación y Retroalimentación de lo Trabajado de Forma Grupal:

Faltando 15 minutos para finalizar la sesión se pasa por donde cada grupo, revisando sus avances, mencionándoles la opción de entrega y trabajo asincrónico que pueden llevar como grupo en cada uno de sus hogares. Se solicita guardar avances y, cerrar programas y computadores. De esta manera y por último, se hace una pequeña Coevaluación de lo trabajado durante este encuentro, por medio del diálogo con el colectivo de estudiantes y se hace el verso de cierre.

Cuarta Clase:

Recursos a Implementar:

- Aula de clase convencional.
- Video Beam y Computador Portátil.
- Internet y USB.
- Bafles.
- Documentos Impresos.
- Computadores Portátiles de los Educandos.
- Audífonos (A libertad del grupo de trabajo).
- Cuadernos de apuntes.
- Lapiceros.

Tema: Proceso de creación de videojuego a partir de los postulados plasmados en el proyecto que sirve de base para su realización.

Objetivos:

- Potenciar el proceso de innovación y comunicación de los estudiantes a partir de la creación de los videojuegos.
- Llevar a que los educandos programen, construyan prototipos de videojuegos y procesos a partir de solución de problemas desde contextos participativos.

-Poner en práctica y ejecutar, los proyectos diseñados para la creación de los videojuegos, a partir de los procesos investigativos.

Desarrollo del encuentro:

1-Momento de Expansión: Se hace el saludo, el verso del encuentro y un pequeño movimiento, en este caso con bastones, hasta que los educandos realicen con propiedad dicho movimiento, para luego pasar a otro.

Con este movimiento, se busca reducir la expansión con que llegan los estudiantes del entorno externo, proyectando trabajos lúdicos pero que requieren concentración y que los empieza a disponer para el encuentro.

Nota: Este momento no debe superar más de los 15 minutos del bloque.

2-Momento de Reflexión: Se hace retrospectiva o recuento de la clase pasada y se solicita a algunos de los educandos que narren su experiencia con las exploraciones investigativas y diseño del proyecto de videojuego emprendido en el encuentro pasado. Se revisa el contenido a abordarse, en la sesión buscando el dialogo con los estudiantes desde su conocimiento previo y respondiendo a posibles inquietudes que surjan en su momento.

Nota: Este momento no debe superar más de 10 minutos.

3-Introducción al Trabajo:

Se dan las bases del trabajo que se realizará en el encuentro y los compromisos que se deben cumplir durante este y el próximo encuentro.

Nota: Este momento no debe superar más de 5 minutos.

4-Realización del Trabajo:

Para este encuentro, los estudiantes deben tener al día el proceso de investigación y creación del proyecto del videojuego, iniciado en la sesión pasada, el cual dé no ha haberse culminado dentro del tiempo de la sesión, quedaba como compromiso o deber.

Teniendo presente esto, la sesión inicia con la acomodación de los diversos grupos de trabajo y revisión de los proyectos sobre el cual basaran la creación del videojuego. Luego de esto, se pasa a hacer realidad lo que se encuentra en el papel, es decir, se

inicia con la creación de los videojuegos diseñados por los estudiantes de forma previa y posterior al proceso de investigación.

Es en este momento, donde se encuentran realizando el punto 10 de las actividades solicitadas en la clase anterior.

Los estudiantes deben potenciar mancomunadamente la creación de este videojuego, no solo respaldándose en el proyecto, sino anexando ideas que vayan apareciendo a lo largo de este proceso, por lo cual el docente estará atento al desenvolvimiento de cada uno de los estudiantes y de los grupos de trabajo, analizando la comunicación e innovación que se van dando en las creaciones, y el respaldo a las dudas y necesidades que se vayan presentando dentro del encuentro en cada grupo.

Nota: Este trabajo no debe superar 1 hora con 15 minutos.

Evaluación y Retroalimentación de lo Trabajado de Forma Grupal:

Faltando 15 minutos para finalizar la sesión se pasa por donde cada grupo, revisando sus avances, mencionándoles la opción de avanzar de forma asincrónica en cada hogar, pudiendo cumplir con la entrega del producto final el próximo encuentro. Se solicita guardar avances y, cerrar programas y computadores. De esta manera y por último, se hace una pequeña Coevaluación de lo trabajado durante este encuentro, por medio del diálogo con el colectivo de estudiantes y se hace el verso de cierre.

Quinta Clase:

Recursos a Implementar:

- Aula de clase convencional.
- Video Beam y Computador Portátil.
- Internet y USB.
- Baffles.
- Documentos Impresos.
- Computadores Portátiles de los Educandos.
- Audífonos (A libertad del grupo de trabajo).

-Cuadernos de apuntes.

-Lapiceros.

Fecha: 16 de Marzo de 2020.

Tema: Continuación del proceso de creación de videojuego a partir de los postulados plasmados en el proyecto que sirve de base para su realización.

Objetivos:

-Potenciar el proceso de innovación y comunicación de los estudiantes a partir de la creación de los videojuegos.

-Llevar a que los educandos programen, construyan prototipos de videojuegos y procesos, a partir de solución de problemas desde contextos participativos.

-Poner en práctica y ejecutar, los proyectos diseñados para la creación de los videojuegos, a partir de los procesos investigativos que sirvieron de base.

Desarrollo del encuentro:

1-Momento de Expansión: Se hace el saludo, el verso del encuentro y un pequeño movimiento, en este caso con bastones, hasta que los educandos realicen con propiedad dicho movimiento, para luego pasar a otro.

Con este movimiento, se busca reducir la expansión con que llegan los estudiantes del entorno externo, proyectando trabajos lúdicos pero que requieren concentración y que los empieza a disponer para el encuentro.

Nota: Este momento no debe superar más de los 15 minutos del bloque.

2-Momento de Reflexión: Se hace retrospectiva o recuento de la clase pasada y se solicita a algunos de los educandos que narren su experiencia con las exploraciones investigativas y diseño del proyecto de videojuego emprendido en el encuentro pasado. Se revisa el contenido a abordarse, en la sesión buscando el dialogo con los estudiantes desde su conocimiento previo y respondiendo a posibles inquietudes que surjan en su momento.

Nota: Este momento no debe superar más de 10 minutos.

3-Introducción al Trabajo:

Se dan las bases del trabajo que se realizará en el encuentro y los compromisos que se deben cumplir al culminar este.

Nota: Este momento no debe superar más de 5 minutos.

4-Realización del Trabajo:

La sesión se inicia con la acomodación de los grupos de trabajo y continuación con las creaciones iniciadas en la sesión pasada y que posiblemente continuaron en los hogares. Es importante en este encuentro que el docente vaya verificando que lo plasmado en el papel se esté haciendo realidad en el programa, y si no ir teniendo presente las sugerencias y postulados que expongan los docentes de porque están llevando a cabo cosas por fuera de estos parámetros.

Se continuara observando el trabajo grupal, desde la comunicación y la innovación que van poniendo cada grupo en sus creaciones, además del respaldo a las dudas y necesidades que se vayan presentando dentro del encuentro en cada grupo.

Cabe aclarar que en este encuentro, cada grupo deberá entregar y publicar su videojuego a la plataforma. De no alcanzar a terminarlo tendrán la opción de culminarlo en los hogares y exponerlo en plataforma, fuera de enviar el link al docente- investigador, quien hará, la respectiva retroalimentación del proceso, tanto de lo alcanzado en estos, como de lo que pudo haber quedado faltando.

Estos videojuegos, serán enviados luego a cada grupo de trabajo diferente al que los realizo, quienes en un Word, irán postulado las sugerencias, recomendaciones y opciones de mejora, para que al llegar estas al grupo de trabajo dueño del videojuego, pueda realizar las respectivas adecuaciones, y así el videojuego, sea cada vez mejor y se potencie mucho más.

Nota: Este trabajo no debe superar 1 hora con 15 minutos.

Evaluación y Retroalimentación de lo Trabajado de Forma Grupal:

Faltando 15 minutos para finalizar la sesión se pasa por donde cada grupo, revisando sus avances, mencionándoles la opción de avanzar de forma asincrónica en cada hogar, y entregar y enviar el link del producto final, el cual se debe reflejar en la plataforma

Scratch y en el correo del docente investigador (link). Se solicita guardar avances y, cerrar programas y computadores. De esta manera y por último, se hace una pequeña Coevaluación de lo trabajado durante este encuentro, por medio del diálogo con el colectivo de estudiantes y se hace el verso de cierre.

Sexta Clase

Recursos a Implementar:

- Aula de clase convencional.
- Video Beam y Computador Portátil.
- Internet y USB.
- Bafles.
- Documentos Impresos.
- Computadores Portátiles de los Educandos.
- Audífonos (A libertad del grupo de trabajo).
- Cuadernos de apuntes.
- Lapiceros.

Tema: Revisión entre pares y críticas constructivas a los proyectos.

Objetivos:

- Potenciar el proceso de innovación y comunicación de los estudiantes a partir de las críticas constructivas que se desarrollen a partir de los videojuegos.
- Llevar a que los educandos analicen los videojuegos de los demás compañeros desde contextos participativos y les propongan mejoras
- Desarrollar el trabajo colaborativo entre los estudiantes, llevando a que no solo piensen en sus proyectos, sino que como colectivo todos potencien el de todos.

Desarrollo del encuentro:

1-Momento de Expansión: Se hace el saludo, el verso del encuentro y un pequeño movimiento, en este caso con bastones, hasta que los educandos realicen con propiedad dicho movimiento, para luego pasar a otro.

Con este movimiento, se busca reducir la expansión con que llegan los estudiantes del entorno externo, proyectando trabajos lúdicos pero que requieren concentración y que los empieza a disponer para el encuentro.

Nota: Este momento no debe superar más de los 15 minutos del bloque.

2-Momento de Reflexión: Se hace retrospectiva o recuento de la clase pasada y se solicita a algunos de los educandos que narren su experiencia con las exploraciones investigativas y diseño del proyecto de videojuego emprendido en el encuentro pasado. Se revisa el contenido a abordarse, en la sesión buscando el dialogo con los estudiantes desde su conocimiento previo y respondiendo a posibles inquietudes que surjan en su momento.

Nota: Este momento no debe superar más de 10 minutos.

3-Introducción al Trabajo:

Se dan las bases del trabajo que se realizará en el encuentro y los compromisos que se deben cumplir al culminar este.

Nota: Este momento no debe superar más de 5 minutos.

4-Realización del Trabajo:

La sesión se inicia con la acomodación de los grupos de trabajo, a los cuales se les asignará revisar uno de los 3 videojuegos realizados por uno de los otros 3 grupos de trabajo. La idea es que en esta sesión, los educandos exploren dicho videojuego, no solo jugándolo, si no que miren cada uno de los componentes, la trama, la proyección que tiene ese grupo en el papel y lo que está diseñando en el programa, y si realmente ese videojuego si se encuentra representando los contenidos que se abordan en la sesión. La idea es que dichas sugerencias las plasmen en un documento de Word, respetando el derecho de autor de cada uno de los grupos creadores, y que estos sean quienes en la sesión de mejoras realicen lo que consideren adecuado de las sugerencias, aportes e ideas allí planteadas. También sería importante analizar aspectos que parezcan

interesantes de los videojuegos de los demás y que se pueda anexar en el propio videojuego del grupo, solicitando a los compañeros dentro del campo de las sugerencias, el poder tomar ese aspecto que considera puede ir dentro del videojuego propio y de esa manera respetar las ideas de los otros.

Es importante que en el momento de socializar y presentar el videojuego, se mencione que aspectos se toman de las creaciones de los demás compañeros, dando garantías de aquello que fue producto de los otros, pero que después de la solicitar algunos aspectos plasmados en el videojuego para implementarlo en el propio y de aprobación de los otros grupos, se anexo en el propio videojuego.

El docente-investigador continuara observando el trabajo grupal, desde la comunicación y la innovación que van desarrollando los grupos a través de cada aporte que le den a sus compañeros, además que estará respaldando las dudas y necesidades que se vayan presentando dentro del encuentro.

Cabe aclarar que en este encuentro, cada grupo debe culminar la revisión del videojuego y aporte sugerencias al grupo que le correspondió en esa sesión, ya que los otro dos encuentros, servirá para hacer la misma labor con el videojuego de los otros dos grupos, trabajándose en forma de carrusel. De esa manera todos los grupos tendrán sus respectivas opiniones, sugerencias, ideas de mejora, etc; sobre los demás grupos de trabajo.

De no culminarse de presentar las sugerencias en este encuentro, al respectivo grupo que le corresponde a cada uno, se les presenta seguir con la labor de forma asincrónica, por medio de google docs, video llamadas, entre otros medios, pero enviando la labor al docente investigador antes del próximo encuentro.

Nota: Este trabajo no debe superar 1 hora con 15 minutos.

Evaluación y Retroalimentación de lo Trabajado de Forma Grupal:

Faltando 15 minutos para finalizar la sesión se pasa por donde cada grupo, revisando sus avances, mencionándoles la opción de avanzar de forma asincrónica en cada hogar, y entregar y enviar el trabajo culminado al correo del docente. Se solicita guardar avances y, cerrar programas y computadores. De esta manera y por último, se hace una

pequeña Coevaluación de lo trabajado durante este encuentro, por medio del diálogo con el colectivo de estudiantes y se hace el verso de cierre.

Séptima Clase:

Recursos a Implementar:

- Aula de clase convencional.
- Video Beam y Computador Portátil.
- Internet y USB.
- Bafles.
- Documentos Impresos.
- Computadores Portátiles de los Educandos.
- Audífonos (A libertad del grupo de trabajo).
- Cuadernos de apuntes.
- Lapiceros.

Tema: Revisión entre pares y críticas constructivas a los proyectos.

Objetivos:

- Potenciar el proceso de innovación y comunicación de los estudiantes a partir de las críticas constructivas que se desarrollen a partir de los videojuegos.
- Llevar a que los educandos analicen los videojuegos de los demás compañeros desde contextos participativos y les propongan mejoras
- Desarrollar el trabajo colaborativo entre los estudiantes, llevando a que no solo piensen en sus proyectos, sino que como colectivo todos potencien el de todos.

Desarrollo del encuentro:

1-Momento de Expansión: Se hace el saludo, el verso del encuentro y un pequeño movimiento, en este caso piecitos rápidos, hasta que los educandos realicen con

propiedad dicho movimiento, siendo este, el movimiento con el cual llegaremos hasta el final del proyecto de campo.

Con este movimiento, se busca reducir la expansión con que llegan los estudiantes del entorno externo, proyectando trabajos lúdicos pero que requieren concentración y que los empieza a disponer para el encuentro.

Nota: Este momento no debe superar más de los 15 minutos del bloque.

2-Momento de Reflexión: Se hace retrospectiva ò recuento de la clase pasada y se solicita a algunos de los educandos que narren su experiencia con el proceso de brindar críticas constructivas a las creaciones de los demás grupos de trabajo, y que sienten que su videojuego también este pasando por ese proceso, después del esfuerzo puesto en este. Se revisa el contenido a abordase, en la sesión buscando el dialogo con los estudiantes desde su conocimiento previo y respondiendo a posibles inquietudes que surjan en su momento.

Nota: Este momento no debe superar más de 10 minutos.

3-Introducción al Trabajo:

Se dan las bases del trabajo que se realizará en el encuentro y los compromisos que se deben cumplir al culminar este.

Nota: Este momento no debe superar más de 5 minutos.

4-Realización del Trabajo:

La sesión se inicia con la acomodación de los grupos de trabajo, a los cuales se les asignará revisar el segundo videojuego que le corresponde en su momento, además que se les hará entrega a uno de los correos de alguno de los integrantes también, las sugerencias que dio el grupo anterior y que le correspondió hacer las revisiones, para que en este mismo documento, den nuevas propuestas de mejora y no repitan las ya existentes.

La idea es que en esta sesión, los educandos exploren dicho videojuego, no solo jugándolo, si no que miren cada uno de los componentes, la trama, la proyección que tiene ese grupo en el papel y lo que está diseñando en el programa, y si realmente ese videojuego si se encuentra representando los contenidos que se abordaron sesiones

atrás. La idea es que dichas sugerencias las plasmen en el documento de Word enviado, respetando el derecho de autor de cada uno de los grupos creadores, y que sea propiamente el grupo dueño del videojuego, quienes realicen las mejoras que consideren adecuadas, de acuerdo a las sugerencias, aportes e ideas allí planteadas. También sería importante analizar aspectos que parezcan interesantes de los videojuegos de los demás y que se pueda anexar en el propio videojuego del grupo, solicitando a los compañeros dentro del campo de las sugerencias, el poder tomar ese aspecto que considera puede ir dentro del videojuego propio y de esa manera respetar las ideas de los otros.

Es importante que en el momento de socializar y presentar el videojuego, se mencione que aspectos se toman de las creaciones de los demás compañeros, dando garantías de aquello que fue producto de los otros, pero que después de la solicitar algunos aspectos plasmados en el videojuego para implementarlo en el propio y de aprobación de los otros grupos, se anexo en el propio videojuego.

El docente-investigador continuara observando el trabajo grupal, desde la comunicación y la innovación que van desarrollando los grupos a través de cada aporte que le den a sus compañeros, además que estará respaldando las dudas y necesidades que se vayan presentando dentro del encuentro.

Cabe aclarar que en este encuentro, cada grupo debe culminar la revisión del videojuego y aporte sugerencias al grupo que le correspondió en esta sesión, ya que el ultimo encuentro, servirá para hacer la misma labor con el videojuego del grupo faltante, de esa manera todos los grupos tendrán sus respectivas opiniones, sugerencias, ideas de mejora, etc; sobre los demás grupos de trabajo.

De no culminarse de presentar las sugerencias en este encuentro, al respectivo grupo que le corresponde a cada uno, se les propone seguir con la labor de forma asincrónica, por medio de google docs, video llamadas, entre otros medios, pero enviando la labor al docente investigador antes del próximo encuentro.

Nota: Este trabajo no debe superar 1 hora con 15 minutos.

Evaluación y Retroalimentación de lo Trabajado de Forma Grupal:

Faltando 15 minutos para finalizar la sesión se pasa por donde cada grupo, revisando sus avances, mencionándoles la opción de avanzar de forma asincrónica en cada hogar,

y entregar y enviar el trabajo culminado al correo del docente. Se solicita guardar avances y, cerrar programas y computadores. De esta manera y por último, se hace una pequeña Coevaluación de lo trabajado durante este encuentro, por medio del diálogo con el colectivo de estudiantes y se hace el verso de cierre.

Octava Clase:

Recursos a Implementar:

- Aula de clase convencional.
- Video Beam y Computador Portátil.
- Internet y USB.
- Bafles.
- Documentos Impresos.
- Computadores Portátiles de los Educandos.
- Audífonos (A libertad del grupo de trabajo).
- Cuadernos de apuntes.
- Lapiceros.

Tema: Revisión entre pares y críticas constructivas a los proyectos.

Objetivos:

- Potenciar el proceso de innovación y comunicación de los estudiantes a partir de las críticas constructivas que se desarrollen a partir de los videojuegos.
- Llevar a que los educandos analicen los videojuegos de los demás compañeros desde contextos participativos y les propongan mejoras
- Desarrollar el trabajo colaborativo entre los estudiantes, llevando a que no solo piensen en sus proyectos, sino que como colectivo todos potencien el de todos.

Desarrollo del encuentro:

1-Momento de Expansión: Se hace el saludo, el verso del encuentro y un pequeño movimiento, en este caso piececitos rápidos, hasta que los educandos realicen con propiedad dicho movimiento, siendo este, el movimiento con el cual llegaremos hasta el final del proyecto de campo.

Con este movimiento, se busca reducir la expansión con que llegan los estudiantes del entorno externo, proyectando trabajos lúdicos pero que requieren concentración y que los empieza a disponer para el encuentro.

Nota: Este momento no debe superar más de los 15 minutos del bloque.

2-Momento de Reflexión: Se hace retrospectiva o recuento de la clase pasada y se solicita a algunos de los educandos que narren su experiencia con el proceso de brindar críticas constructivas a las creaciones de los demás grupos de trabajo, y que sienten que su videojuego también este pasando por ese proceso, después del esfuerzo puesto en este. Se revisa el contenido a abordarse, en la sesión buscando el dialogo con los estudiantes desde su conocimiento previo y respondiendo a posibles inquietudes que surjan en su momento.

Nota: Este momento no debe superar más de 10 minutos.

3-Introducción al Trabajo:

Se dan las bases del trabajo que se realizará en el encuentro y los compromisos que se deben cumplir al culminar este.

Nota: Este momento no debe superar más de 5 minutos.

4-Realización del Trabajo:

La sesión se inicia con la acomodación de los grupos de trabajo, a los cuales se les asignará revisar el tercer y último videojuego que le corresponde en su momento, además que se les hará entrega a uno de los correos de alguno de los integrantes también, las sugerencias que dieron los grupos anteriores de este,, para que en ese mismo documento, den nuevas propuestas de mejora y no repitan las ya existentes.

La idea es que en esta sesión, los educandos exploren dicho videojuego, no solo jugándolo, si no que miren cada uno de los componentes, la trama, la proyección que tiene ese grupo en el papel y lo que está diseñando en el programa, y si realmente ese

videojuego si se encuentra representando los contenidos que se abordaron sesiones atrás. La idea es que dichas sugerencias las plasmen en el documento de Word enviado, respetando el derecho de autor de cada uno de los grupos creadores, y que sea propiamente el grupo dueño del videojuego, quienes realicen las mejoras que consideren adecuadas, de acuerdo a las sugerencias, aportes e ideas allí planteadas. También sería importante analizar aspectos que parezcan interesantes de los videojuegos de los demás y que se pueda anexar en el propio videojuego del grupo, solicitando a los compañeros dentro del campo de las sugerencias, el poder tomar ese aspecto que considera puede ir dentro del videojuego propio y de esa manera respetar las ideas de los otros.

Es importante que en el momento de socializar y presentar el videojuego, se mencione que aspectos se toman de las creaciones de los demás compañeros, dando garantías de aquello que fue producto de los otros, pero que después de la solicitar algunos aspectos plasmados en el videojuego para implementarlo en el propio y de aprobación de los otros grupos se anexo en el propio videojuego.

El docente-investigador continuara observando el trabajo grupal, desde la comunicación y la innovación que van desarrollando los grupos a través de cada aporte que le den a sus compañeros, además que estará respaldando las dudas y necesidades que se vayan presentando dentro del encuentro.

Cabe aclarar que en este encuentro, cada grupo debe culminar la revisión del videojuego, aportes y sugerencias al grupo que le correspondió en esta sesión, ya que el próximo encuentro, servirá para que dicho grupo realice y ponga dentro de su creación, las respectivas sugerencias y aportes de mejora que les brindaron todos los grupos de trabajo, y aprueben por medio escrito, las solicitudes de poder tomar aspectos que ellos han representado en sus creaciones.

De no culminarse de presentar las sugerencias en este encuentro, al respectivo grupo que le corresponde a cada uno, se les propone seguir con la labor de forma asincrónica, por medio de google docs, video llamadas, entre otros medios, pero enviando la labor al docente investigador antes del próximo encuentro.

Nota: Este trabajo no debe superar 1 hora con 15 minutos.

Evaluación y Retroalimentación de lo Trabajado de Forma Grupal:

Faltando 15 minutos para finalizar la sesión se pasa por donde cada grupo, revisando sus avances, mencionándoles la opción de avanzar de forma asincrónica en cada hogar, y entregar y enviar el trabajo culminado al correo del docente. Se solicita guardar avances y, cerrar programas y computadores. De esta manera y por último, se hace una pequeña Coevaluación de lo trabajado durante este encuentro, por medio del diálogo con el colectivo de estudiantes y se hace el verso de cierre.

Novena Clase.

Recursos a Implementar:

- Aula de clase convencional.
- Video Beam y Computador Portátil.
- Internet y USB.
- Baffles.
- Documentos Impresos.
- Computadores Portátiles de los Educandos.
- Audífonos (A libertad del grupo de trabajo).
- Cuadernos de apuntes.
- Lapiceros.

Tema: Organización y mejora a los videojuegos, a partir de las sugerencias brindadas por los demás grupos de trabajo.

Objetivos:

- Potenciar el proceso de innovación y comunicación de los estudiantes a partir de las críticas constructivas brindadas a los videojuegos.
- Llevar a que los educandos asuman las sugerencias aportadas por sus compañeros y a partir de estas, realicen las mejoras a sus creaciones.
- Desarrollar el trabajo colaborativo entre los estudiantes, llevando a que no solo piensen en sus proyectos, sino que como colectivo todos potencien el de todos.

-Aprobar o no, las solicitudes hechas por sus compañeros de tomar aspectos reflejados en el videojuego propio de cada grupo, para potenciar las creaciones de los otros, por medio de respuesta escrita al correo de alguno de los compañeros.

Desarrollo del encuentro:

1-Momento de Expansión: Se hace el saludo, el verso del encuentro y un pequeño movimiento, en este caso piececitos rápidos, hasta que los educandos realicen con propiedad dicho movimiento, siendo este, el movimiento con el cual llegaremos hasta el final del proyecto de campo.

Con este movimiento, se busca reducir la expansión con que llegan los estudiantes del entorno externo, proyectando trabajos lúdicos pero que requieren concentración y que los empieza a disponer para el encuentro.

Nota: Este momento no debe superar más de los 15 minutos del bloque.

2-Momento de Reflexión: Se hace retrospectiva o recuento de la clase pasada y se solicita a algunos de los educandos que narren su experiencia con el proceso de brindar críticas constructivas a las creaciones de los demás grupos de trabajo, y que sienten que su videojuego también haya pasado por ese proceso, después del esfuerzo puesto en este. Se revisa el contenido a abordarse, en la sesión buscando el dialogo con los estudiantes desde su conocimiento previo y respondiendo a posibles inquietudes que surjan en su momento.

Nota: Este momento no debe superar más de 10 minutos.

3-Introducción al Trabajo:

Se dan las bases del trabajo que se realizará en el encuentro y los compromisos que se deben cumplir al culminar este.

Nota: Este momento no debe superar más de 5 minutos.

4-Realización del Trabajo:

La sesión se inicia con la acomodación de los grupos de trabajo, a los cuales se les asignará revisar su propio videojuego, a partir de las sugerencias que dieron los demás

grupos de trabajo, en el documento que les será enviado y a partir de las cuales puedan llevar a cabo, las respectivas mejoras a cada una de sus creaciones.

El grupo de trabajo, debe determinar cuáles de las sugerencias le parecen viables e idóneas para potenciar su videojuego y las que no consideren, deben argumentar en un escrito porque no las llevaron a cabo y porque las demás sí, aclarando cada una de las posturas, para en el momento de la socialización de los productos finales, llevar a entender a los demás compañeros porque se trabajó de esa forma y no de otra, dentro del videojuego.

En esta sesión, no es necesario que se conciban y cumplan a cabalidad, con todas las sugerencias brindadas por los demás grupos de trabajo, puesto que el próximo encuentro, también servirá para llevar a cabo este proceso y terminar hay sí, con los aportes brindados a cada videojuego.

El docente-investigador continuara observando el trabajo grupal, desde la comunicación y la innovación que van desarrollando los grupos a través de las mejoras que les van haciendo a sus videojuegos, además que estará respaldando las dudas y necesidades que se vayan presentando dentro del encuentro.

Cabe aclarar que en este encuentro, cada grupo debe avanzar en las mejoras que los demás compañeros les sugirieron, para que en el próximo encuentro, ya puedan tener sus productos listos.

De no tener un avance significativo en este asunto, se les sugiere a los grupos de trabajo seguir con esta labor de forma asincrónica, por medio de google docs, video llamadas, entre otros medios, pero enviando la labor al docente investigador antes del próximo encuentro.

Nota: Este trabajo no debe superar 1 hora con 15 minutos.

Evaluación y Retroalimentación de lo Trabajado de Forma Grupal:

Faltando 15 minutos para finalizar la sesión se pasa por donde cada grupo, revisando sus avances, mencionándoles la opción de avanzar de forma asincrónica en cada hogar, y, entregar y enviar el trabajo culminado al correo del docente. Se solicita guardar avances y, cerrar programas y computadores. De esta manera y por último, se hace una

pequeña Coevaluación de lo trabajado durante este encuentro, por medio del diálogo con el colectivo de estudiantes y se hace el verso de cierre.

Décima Clase.

Recursos a Implementar:

- Aula de clase convencional.
- Video Beam y Computador Portátil.
- Internet y USB.
- Baffles.
- Documentos Impresos.
- Computadores Portátiles de los Educandos.
- Audífonos (A libertad del grupo de trabajo).
- Cuadernos de apuntes.
- Lapiceros.

Tema: Organización y mejora a los videojuegos, a partir de las sugerencias brindadas por los demás grupos de trabajo.

Objetivos:

- Potenciar el proceso de innovación y comunicación de los estudiantes a partir de las críticas constructivas brindadas a los videojuegos.
- Llevar a que los educandos asuman las sugerencias aportadas por sus compañeros y a partir de estas, realicen las mejoras a sus creaciones.
- Desarrollar el trabajo colaborativo entre los estudiantes, llevando a que no solo piensen en sus proyectos, sino que como colectivo todos potencien el de todos.
- Aprobar o no, las solicitudes hechas por sus compañeros de tomar aspectos reflejados en el videojuego propio de cada grupo, para potenciar las creaciones de los otros, por medio de respuesta escrita al correo de alguno de los compañeros.

Desarrollo del encuentro:

1-Momento de Expansión: Se hace el saludo, el verso del encuentro y un pequeño movimiento, en este caso piecitos rápidos, hasta que los educandos realicen con propiedad dicho movimiento, siendo este, el movimiento con el cual llegaremos hasta el final del proyecto de campo.

Con este movimiento, se busca reducir la expansión con que llegan los estudiantes del entorno externo, proyectando trabajos lúdicos pero que requieren concentración y que los empieza a disponer para el encuentro.

Nota: Este momento no debe superar más de los 15 minutos del bloque.

2-Momento de Reflexión: Se hace retrospectiva o recuento de la clase pasada y se solicita a algunos de los educandos que narren su experiencia con el proceso de tener presente las sugerencias y recomendaciones de los demás compañeros y ponerlas en práctica, hacia el mejoramiento y potenciación de los videojuegos. Se revisa el contenido a abordarse, en la sesión buscando el diálogo con los estudiantes desde su conocimiento previo y respondiendo a posibles inquietudes que surjan en su momento.

Nota: Este momento no debe superar más de 10 minutos.

3-Introducción al Trabajo:

Se dan las bases del trabajo que se realizará en el encuentro y los compromisos que se deben cumplir al culminar este.

Nota: Este momento no debe superar más de 5 minutos.

4-Realización del Trabajo:

La sesión se inicia con la acomodación de los grupos de trabajo, a los cuales se les asignará seguir revisando su propio videojuego, a partir de las sugerencias que dieron los demás grupos de trabajo, a partir de las cuales llevan las respectivas mejoras en sus creaciones.

El grupo de trabajo, debe determinar cuáles de las sugerencias le parecen viables e idóneas para potenciar su videojuego y las que no consideren, deben argumentar en un escrito porque no las llevaron a cabo y porque las demás sí, aclarando cada una de las

posturas, para en el momento de la socialización de los productos finales, llevar a entender a los demás compañeros porque se trabajó de esa forma y no de otra, dentro del videojuego y porque terminaron teniendo en cuenta algunas sugerencias y otras no.

En esta sesión, se vuelve indispensable culminar las mejoras que deseen llevar a cabo, de acuerdo a las sugerencias brindadas por los otros grupo, teniendo presente que el próximo encuentro, que es la última clase de trabajo de campo, se debe hacer socialización y sustentación de los productos finales a los demás compañeros.

El docente-investigador continuara observando el trabajo grupal, desde la comunicación y la innovación que van desarrollando los grupos a través de las mejoras que les hacen a sus videojuegos, además que estará respaldando las dudas y necesidades que se vayan presentando dentro del encuentro.

De no culminar la labor propuesta de la sesión y dejar culminado el videojuego, se les sugiere a los grupos de trabajo seguir con esta labor de forma asincrónica, por medio de google docs, video llamadas, entre otros medios, pero enviando la labor al docente investigador antes del próximo encuentro. Además de esto, es importante que el grupo de estudiantes preparen la forma como van a presentar sus videojuegos, ya como productos finales a los demás compañeros.

Nota: Para el próximo encuentro se invitaran de haber disponibilidad de acuerdo a los horarios de clase que tengan, a los docentes que hacen parte del proceso de transversalización, rector y padres que deseen acompañarnos. Además de esto, se hará un sorteo, para saber cuáles son los dos grupos que presentaran en el próximo encuentro y cuales dos en el siguiente encuentro.

Este trabajo no debe superar 1 hora con 15 minutos.

Evaluación y Retroalimentación de lo Trabajado de Forma Grupal:

Faltando 15 minutos para finalizar la sesión se pasa por donde cada grupo, revisando sus avances, mencionándoles la opción de avanzar de forma asincrónica en cada hogar, y, entregar y enviar el trabajo culminado al correo del docente. Se solicita guardar avances y, cerrar programas y computadores. De esta manera y por último, se hace una pequeña Coevaluación de lo trabajado durante este encuentro, por medio del diálogo con el colectivo de estudiantes y se hace el verso de cierre.

Undécima Clase:

Recursos a Implementar:

- Aula de clase convencional.
- Video Beam y Computador Portátil.
- Internet y USB.
- Baffles.
- Documentos Impresos.
- Computadores Portátiles de los Educandos.
- Audífonos (A libertad del grupo de trabajo).
- Cuadernos de apuntes.
- Lapiceros.

Tema: Sustentación y Presentación de dos de los cuatro Productos Finales (Videojuegos Culminados) a los demás grupos de trabajo.

Objetivos:

- Dar a conocer los avances, mejoras y diseño final de cada uno de los videojuegos realizados por cada grupo de trabajo.
- Potenciar el proceso de innovación y comunicación de los estudiantes a partir de las últimas críticas constructivas brindadas a los videojuegos.
- Desarrollar el trabajo colaborativo entre los estudiantes, desde la socialización y sustentación de proyectos finales.
- Comunicar y transmitir las ideas de forma oral, las cuales un día estuvieron en el papel y ahora se encuentran reflejadas en el videojuego.
- Defender las posturas respecto a las decisiones que se tomaron frente a las mejoras hechas en los videojuegos desde los aportes hechos por los compañeros.
- Argumentar las aprobaciones o no, de las solicitudes hechas por los compañeros de tomar elementos de sus creaciones para depositarlas en las de ellos.

-Hacer entrega del producto final al docente- investigador del trabajo realizado a lo largo de este lapso de tiempo.

Desarrollo del encuentro:

1-Momento de Expansión: Se hace el saludo, el verso del encuentro y un pequeño movimiento, en este caso piececitos rápidos, hasta que los educandos realicen con propiedad dicho movimiento, siendo este, el movimiento con el cual llegaremos hasta el final del proyecto de campo.

Con este movimiento, se busca reducir la expansión con que llegan los estudiantes del entorno externo, proyectando trabajos lúdicos pero que requieren concentración y que los empieza a disponer para el encuentro.

Nota: Este momento no debe superar más de los 15 minutos del bloque.

2-Momento de Reflexión: Se hace retrospectiva ò recuento de la clase pasada y se solicita a algunos de los educandos que narren su experiencia con el proceso de tener presente las sugerencias y recomendaciones de los demás compañeros y ponerlas en práctica, hacia el mejoramiento y potenciación de los videojuegos, y su preparación para la actividad de sustentación que se llevara a cabo en el presente encuentro. Se revisa el contenido a abordarse, en la sesión buscando el dialogo con los estudiantes desde su conocimiento previo y respondiendo a posibles inquietudes que surjan en su momento.

Nota: Este momento no debe superar más de 10 minutos.

3-Introducción al Trabajo:

Se dan las bases del trabajo que se realizará en el encuentro y los compromisos que se deben cumplir al culminar este.

Nota: Este momento no debe superar más de 5 minutos.

4-Realización del Trabajo:

La sesión se inicia con la acomodación de los grupos de trabajo, teniendo presente que de dos que expondrán, uno se encontrarán en la mesa principal del salón, mientras el otro, estará con los demás, haciendo parte del público.

Luego de esto, el grupo que irá en mesa principal iniciará con la respectiva sustentación del videojuego y del proceso que llevo a cabo para llegar a este. Mencionara acerca del proceso de investigación, como adecuaron los contenidos y como terminaron llegando a lo postulado en el videojuego. Además de esto, se dialogara entorno al proceso de creación y de la cuestión de mejora respecto a las sugerencias y lo que hicieron o no, a partir de estas, y todo lo relacionado respecto a la aprobación o no, de la solicitudes hechas por sus compañeros como aporte a sus videojuegos.

El grupo de trabajo, que este en mesa principal, debe estar presto a las sugerencias e interrogantes que realice el público, luego de culminada la presentación o a lo largo de esta. Estas deben ser solucionadas por parte de ellos, por lo cual el docente investigador, servirá de moderador en este encuentro.

Es importante que el grupo de trabajo tome nota de esto, y luego del encuentro miren si es adecuado llevar a cabo las mejoras y de ser así, poder realizar las respectivas proyecciones a sus creaciones y hacer una nueva entrega al docente- investigador.

El docente-investigador continuara observando el trabajo grupal, desde la comunicación y la innovación que van desarrollando los grupos a través de los videojuegos finales y la apropiación que tienen de estos al hablar de ellos, y defender las posturas frente a un público.

Se les sugiere que de realizar las últimas mejoras, estas sean enviadas al docente investigador, en el transcurso de la semana que se encuentra en ese momento en curso.

Nota: Este trabajo no debe superar 1 hora con 15 minutos.

Evaluación y Retroalimentación de lo Trabajado de Forma Grupal:

Faltando 15 minutos para finalizar la sesión se hace una pequeña Coevaluación de lo trabajado durante este encuentro, por medio del diálogo con el colectivo de estudiantes, además que se lleva a cabo un pequeño compartir y se hace el verso de cierre.

Duodécima Clase.

Recursos a Implementar:

-Aula de clase convencional.

- Video Beam y Computador Portátil.
- Internet y USB.
- Baffles.
- Documentos Impresos.
- Computadores Portátiles de los Educandos.
- Audífonos (A libertad del grupo de trabajo).
- Cuadernos de apuntes.
- Lapiceros.

Tema: Sustentación y Presentación de los últimos dos Productos Finales (Videojuegos Culminados) a los demás grupos de trabajo.

Objetivos:

- Dar a conocer los avances, mejoras y diseño final de cada uno de los videojuegos realizados por cada grupo de trabajo.
- Potenciar el proceso de innovación y comunicación de los estudiantes a partir de las últimas críticas constructivas brindadas a los videojuegos.
- Desarrollar el trabajo colaborativo entre los estudiantes, desde la socialización y sustentación de proyectos finales.
- Comunicar y transmitir las ideas de forma oral, las cuales un día estuvieron en el papel y ahora se encuentran reflejadas en el videojuego.
- Defender las posturas respecto a las decisiones que se tomaron frente a las mejoras hechas en los videojuegos desde los aportes hechos por los compañeros.
- Argumentar las aprobaciones o no, de las solicitudes hechas por los compañeros de tomar elementos de sus creaciones para depositarlas en las de ellos.
- Hacer entrega del producto final al docente- investigador del trabajo realizado a lo largo de este lapso de tiempo.

Desarrollo del encuentro:

1-Momento de Expansión: Se hace el saludo, el verso del encuentro y un pequeño movimiento, en este caso piececitos rápidos, hasta que los educandos realicen con propiedad dicho movimiento, siendo este, el movimiento con el cual llegaremos hasta el final del proyecto de campo.

Con este movimiento, se busca reducir la expansión con que llegan los estudiantes del entorno externo, proyectando trabajos lúdicos pero que requieren concentración y que los empieza a disponer para el encuentro.

Nota: Este momento no debe superar más de los 15 minutos del bloque.

2-Momento de Reflexión: Se hace retrospectiva o recuento de la clase pasada y se solicita a algunos de los educandos que narren su experiencia con el proceso de tener presente las sugerencias y recomendaciones de los demás compañeros y ponerlas en práctica, hacia el mejoramiento y potenciación de los videojuegos, y su preparación para la actividad de sustentación que se llevara a cabo en el presente encuentro. Además de cómo les pareció el proceso de socialización del encuentro pasado. Se revisa el contenido a abordarse, en la sesión buscando el dialogo con los estudiantes desde su conocimiento previo y respondiendo a posibles inquietudes que surjan en su momento.

Nota: Este momento no debe superar más de 10 minutos.

3-Introducción al Trabajo:

Se dan las bases del trabajo que se realizará en el encuentro y los compromisos que se deben cumplir al culminar este.

Nota: Este momento no debe superar más de 5 minutos.

4-Realización del Trabajo:

La sesión se inicia con la acomodación de los grupos de trabajo, teniendo presente que de dos que expondrán, uno se encontrarán en la mesa principal del salón, mientras el otro, estará con los demás, haciendo parte del público.

Luego de esto, el grupo que irá en mesa principal iniciará con la respectiva sustentación del videojuego y del proceso que llevo a cabo para llegar a este. Mencionara acerca del proceso de investigación, como adecuaron los contenidos y como terminaron llegando a lo postulado en el videojuego. Además de esto, se dialogara entorno al proceso de

creación y de la cuestión de mejora respecto a las sugerencias y lo que hicieron o no, a partir de estas, y todo lo relacionado respecto a la aprobación o no, de las solicitudes hechas por sus compañeros como aporte a sus videojuegos.

El grupo de trabajo, que este en mesa principal, debe estar presto a las sugerencias e interrogantes que realice el público, luego de culminada la presentación o a lo largo de esta. Estas deben ser solucionadas por parte de ellos, por lo cual el docente investigador, servirá de moderador en este encuentro.

Es importante que el grupo de trabajo tome nota de esto, y luego del encuentro miren si es adecuado llevar a cabo las mejoras y de ser así, poder realizar las respectivas proyecciones a sus creaciones y hacer una nueva entrega al docente- investigador.

El docente-investigador continuara observando el trabajo grupal, desde la comunicación y la innovación que van desarrollando los grupos a través de los videojuegos finales y la apropiación que tienen de estos al hablar de ellos, y defender las posturas frente a un público.

Se les sugiere que de realizar las últimas mejoras, estas sean enviadas al docente investigador, en el transcurso de la semana que se encuentra en ese momento en curso.

Nota: Este trabajo no debe superar 1 hora con 15 minutos.

Evaluación y Retroalimentación de lo Trabajado de Forma Grupal:

Faltando 15 minutos para finalizar la sesión se hace una pequeña Coevaluación de lo trabajado durante este encuentro, por medio del diálogo con el colectivo de estudiantes, además que se lleva a cabo un pequeño compartir y se hace el verso de cierre.

pequeño compartir y se hace el verso de cierre.

Cronograma de Trabajo de Campo:

| Fechas de la Semana | Actividad | Compromiso |
|-----------------------|--|---|
| 17 de Febrero de 2020 | Exploración de la herramienta y creación inicial de un intento de videojuego de forma individual | |
| 19 de Febrero de 2020 | Exploración de la herramienta y creación inicial de un intento de videojuego de forma individual | Entrega de intento de videojuego individual a docente investigador y compañeros, por medio de publicación y envío de link, se puede tener como plazo hasta el lunes de la otra semana. |
| 24 de Febrero de 2020 | Inicio de creación de videojuegos grupales, tendiente a producto final | |
| 26 de Febrero de 2020 | Continuación de creación de videojuegos grupales, tendientes a producto final | |
| 2 de Marzo de 2020 | Continuación y finalización de creación de videojuegos grupales, tendientes a producto final | Entrega del videojuego grupal, publicación y envío del link a docente y compañeros, se puede tener como plazo hasta el lunes de la otra semana. |
| 9 de Marzo de 2020 | Revisión entre pares y críticas constructivas, además de solicitud de aspectos de los videojuegos. | Crear un documento de Word con las sugerencias brindadas del videojuego que se esté analizando y compartirlo con los demás grupos. Plantear en este también, solicitudes de poder tomar aspectos que |

| | | |
|--|--|---|
| | | tenga ese videojuego y que pueda servir al grupo que lo está analizando para el propio. Se puede tener como plazo hasta el lunes de la otra semana. |
| 16 de Marzo de 2020 | Revisión entre pares y críticas constructivas, además de solicitud de aspectos de los videojuegos. | Tomar el documento en Word, del videojuego del grupo que se esté analizando y en este mismo brindar las sugerencias y posibles aspectos que se deseen tomar. Compartirlo con los demás grupos. Se puede tener como plazo hasta el lunes de la otra semana. |
| 24 de Marzo de 2020 | El presidente de la República debido a la situación social presentada por la Emergencia Sanitaria producida por el COVID 19, envía a las Instituciones Educativas de todo el país a Cuarentena. | Se suspenden las actividades, mientras se analizan procesos de retorno y reorganización, en cuanto a la manera como se continuará con el trabajo de campo. |
| Del 30 de Marzo al 19 de Abril de 2020 | El Presidente de la República, junto al Ministerio de Educación Nacional, adelanta las vacaciones de mitad de año de los estudiantes de las Instituciones Educativas para estas fechas. Este tiempo será aprovechado por el docente para replantear la manera como | Se les solicita a los estudiantes nivelarse hasta donde debería irse en la clase 7, para cuando se retorne de |

| | | |
|---------------------|--|---|
| | se seguirá llevando el proceso con los estudiantes y con los docentes que hacen parte del proceso de Transversalización. | vacaciones, todos los grupos estén al día con sus actividades y se continúe con el proceso de la mejor manera. |
| 20 de Abril de 2020 | Se retoman los trabajos del proyecto, pero este encuentro se aprovecha para informar a los estudiantes y a los docentes la manera como se continuará trabajando en este proyecto, debido al trabajo virtual que se seguirá llevando desde las directrices ministeriales. | Se plantea la forma como se continuará trabajando en el proyecto, hasta su culminación. |
| 27 de Abril de 2020 | Revisión entre pares y críticas constructivas, además de solicitud de aspectos de los videojuegos. | Tomar el documento en Word, del videojuego del grupo que se esté analizando y en este mismo brindar las sugerencias y posibles aspectos que se deseen tomar. Compartirlo con los demás grupos. Se puede tener como plazo hasta el lunes de la otra semana. |
| 4 de Mayo de 2020 | Organización y mejora de videojuegos a partir de los aportes de los demás grupos, y aprobación por medio de carta de respuesta a los grupos que solicitaron tomar algo de los videojuegos. | Es importante responder a las solicitudes por medio de cartas de aprobación o no aprobación, a los compañeros que piden tomar algo del videojuego del grupo. |
| 11 de Mayo de 2020 | Organización y mejora de videojuegos a partir de los aportes de los demás grupos, y aprobación por medio de carta de respuesta a los grupos que solicitaron | Entrega del videojuego grupal, con las correcciones |

| | | |
|-----------------------------|--|---|
| | tomar algo de los videojuegos. | realizadas, publicación y envío del link a docente y compañeros, se puede tener como plazo hasta el lunes de la otra semana. Crear un documento en Word nuevo, donde se especifiquen que cambios se aceptaron y cuáles no, de los brindados por los compañeros, para las presentaciones de los próximos encuentros. Se espera que cada grupo realice la presentación de su videojuego de una forma expositiva adecuada para los asistentes a este encuentro. |
| 20 de Mayo de 2020 | Sustentación y presentación de productos finales. | En este encuentro expondrán 2 grupos de trabajo. Las exposiciones serán sorteadas. |
| 27 de Mayo de 2020 | Sustentación y presentación de productos finales. | En este encuentro expondrán los otros 2 grupos de trabajo faltantes. Las exposiciones serán sorteadas. |
| Del 1 al 5 de Junio de 2020 | Entrevista Semiestructurada con los Estudiantes. Firma Final del Proceso de Estudiantes y Padres de Familia | Evaluación del Proceso por parte de los estudiantes por medio de una |

| | | |
|--------------------|--|--|
| | | entrevista semiestructurada. |
| 5 de Junio de 2020 | Diálogo Final con los Docentes que hicieron parte del proceso de Transversalización. | Comunicación final con los docentes, para valorar el trabajo realizado con los estudiantes y los logros alcanzados. |

Nota: Los estudiantes se pueden reunir de forma sincrónica y asincrónica, buscando con esto que se puedan entregar los productos en las fechas estipuladas.

Distribución de los tiempos de cada clase:

| Momentos: | Tiempo Máximo Estipulado: | Actividad: |
|--|----------------------------------|-------------------|
| Momento de Expansión | 10 minutos. | |
| Momento de Reflexión | 5 minutos. | |
| Introducción al Trabajo | 5 minutos. | |
| Realización de Trabajo | 1 hora | |
| Evaluación y Retroalimentación de lo Trabajado. | 10 minutos | |

Distribución Grupos de Trabajo y Momentos de Reflexión:

| Estudiantes | Grados | | Distribución |
|--------------------|---------------|-----------|---|
| | 10 | 11 | Grupo 1: Andrés, Jorge y Ana Maria. Grupo 2: María Clara, Alejandro y Esteban. Grupo 3: Sofía, Juan Pablo y Camilo. Grupo 4: Raquel y Mayet. Nota: Los grupos estarán distribuidos, teniendo presente combinar los dos grados y potenciar mucho más el Trabajo Colaborativo. |
| 1-Mayeth | X | | |
| 2-Ana María | X | | |
| 3-Alejandro | X | | |
| 4-Juan Pablo | X | | |
| 5-Esteban | X | | |
| 6-Maria Clara | | X | |
| 7-Sofia | | X | |
| 8-Raquel | | X | |
| 9-Jorge | | X | |
| 10-Camilo | | X | |
| 11-Andrès | | X | |

Nota: De acuerdo al número que se tiene dentro del listado de la primera columna, será el orden para llevarse a cabo el momento de reflexión desde el segundo encuentro.

Transversalización de las Diferentes Áreas que hacen parte del Proyecto: Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y, Tecnología e Informática

Objetivos de las diversas áreas transversales desde los diversos textos rectores (Guía 7, Guía 30 y Plan de Estudios de la Pedagogía Waldorf) en los grados décimo y undécimo:

Guía 7: Formar en Ciencias ¡El desafío!

-Los estándares en Ciencias Naturales y Ciencias Sociales pretenden fomentar y desarrollar: la curiosidad, la honestidad en la recolección de datos y su validación, la flexibilidad, la persistencia; la crítica y la apertura mental, la disponibilidad para tolerar la incertidumbre y aceptar la naturaleza provisional, propia de la exploración científica; la reflexión sobre el pasado, el presente y el futuro; el deseo y la voluntad de valorar críticamente las consecuencias de los descubrimientos científicos y la disposición para trabajar en equipo (MEN, 2004, p. 7).

-Estudiantes, maestros y maestras se acerquen al estudio de las ciencias como científicos e investigadores, pues todo científico –grande o chico- se aproxima al conocimiento de una manera similar, partiendo de preguntas, conjeturas o hipótesis que inicialmente surgen de su curiosidad ante la observación del entorno y de su capacidad para analizar lo que se observa. (MEN, 2004, p. 8).

-A medida se avanza, el aprendizaje de las ciencias,, las preguntas conjeturas e hipótesis de los niños, niñas y jóvenes se hacen cada vez más complejas pues se relacionan con conocimientos previos más amplios y con conexiones que se establecen entre nociones aportadas por diferentes disciplinas. (MEN, 2004, p. 8).

Ciencias Sociales:

- Valiéndose de la curiosidad por los seres humanos y por las organizaciones a las que pertenecen, en la escuela se crean condiciones para el desarrollo de las ciencias sociales a partir de la observación personal y social, la recolección de información y la discusión con otros, hasta llegar a la conceptualización y a la teorización que las ciencias sociales aportan a la comprensión del ser humano y de su acción social. (MEN, 2004, p. 9).

- Identifico algunas características culturales y sociales de los procesos de transformación que se generaron a partir del desarrollo político y económico de Colombia y el mundo a lo largo del siglo XX.
- Realizo investigaciones como lo hacen los científicos sociales: diseño proyectos, desarrollo investigaciones y presento resultados.
- Formulo proyectos:
 - Planteo un tema o problema de investigación.
 - Delimito el tema o problema espacial y temporalmente.
 - Justifico la importancia de la investigación que propongo.
 - Defino los objetivos y la hipótesis del trabajo.
 - Describo la metodología que seguiré en mi investigación que incluya un plan de búsqueda de diversos tipos de información pertinente a los propósitos de mi investigación.
 - Diseño un cronograma de trabajo.
 - Diseño un plan de búsqueda bibliográfica con diferentes términos y combinación de términos para encontrar información pertinente.
- Desarrollo las investigaciones:
 - Hago una revisión bibliográfica siguiendo mi plan.
 - Analizo críticamente los documentos (qué tipo de documento es, quién es el autor, a quién está dirigido, de qué habla, por qué se produjo, desde qué posición ideológica está hablando, qué significa para mí...).
 - Recojo información de otras fuentes pertinentes según mi plan.
 - Registro información de manera sistemática.
 - Clasifico, comparo e interpreto la información obtenida en las diversas fuentes.
 - Utilizo herramientas de las diferentes disciplinas de las ciencias sociales para analizar la información.
 - Saco conclusiones.
- Presento los resultados:
 - Utilizo diversas formas de expresión, para dar a conocer los resultados de mi investigación.
 - Cito adecuadamente las diferentes fuentes de la información obtenida.
 - Promuevo debates para discutir los resultados de mi investigación y relacionarlos con otros.

- Analizo el periodo conocido como “la violencia” y establezco relaciones con las formas actuales de violencia.
- Identifico y analizo las diferentes formas del orden mundial en el siglo XX (Guerra Fría, globalización, enfrentamiento Oriente-Occidente...).
- Comprendo que el ejercicio político es el resultado de esfuerzos por resolver conflictos y tensiones que surgen en las relaciones de poder entre los Estados y en el interior de ellos mismos.
- Identifico los principales postulados del liberalismo clásico, el socialismo, el marxismo-leninismo... y analizo la vigencia actual de algunos de ellos.
- Establezco algunas relaciones entre los diferentes modelos de desarrollo económico utilizados en Colombia y América Latina y las ideologías que los sustentan.
- Explico y evalúo el impacto del desarrollo industrial y tecnológico sobre el medio ambiente y el ser humano.
- Analizo críticamente los factores que ponen en riesgo el derecho del ser humano a una alimentación sana y suficiente (uso de la tierra, desertización, transgénicos...).
- Identifico algunos factores que han dado origen a las nuevas formas de organización de la economía mundial (bloques económicos, tratados de libre comercio, áreas de libre comercio...).
- Analizo consecuencias de estas nuevas formas de organización sobre las relaciones económicas, políticas y sociales entre los estados.
- Reconozco el impacto de la globalización sobre las distintas economías y reconozco diferentes reacciones ante este fenómeno.
- Identifico y analizo las consecuencias sociales, económicas, políticas y culturales de los procesos de concentración de la población en los centros urbanos y abandono del campo.
- Respeto diferentes posturas frente a los fenómenos sociales.
- Participo en debates y discusiones académicas.
- Asumo una posición crítica frente a situaciones de discriminación ante posiciones ideológicas y propongo mecanismos para cambiar estas situaciones.
- Analizo críticamente la influencia de los medios de comunicación en la vida de las personas y de las comunidades.

- Tomo decisiones responsables frente al cuidado de mi cuerpo y de mis relaciones con otras personas.
- Asumo una posición crítica frente a las acciones violentas de los distintos grupos armados en el país y en el mundo.
- Asumo una posición crítica frente a los procesos de paz que se han llevado a cabo en Colombia, teniendo en cuenta las posturas de las partes involucradas.

Ciencias Naturales:

- Valiéndose de la curiosidad por los seres y los objetos que los rodean, en la escuela se pueden practicar competencias necesarias para la formación en ciencias naturales a partir de la observación y la interacción con el entorno; la recolección de información y la discusión con otros, hasta llegar a la conceptualización, la abstracción y la utilización de modelos explicativos y predictivos de los fenómenos observables y no observables del universo. (MEN, 2004, p. 9).
- Explico la diversidad biológica como consecuencia de cambios ambientales, genéticos y de relaciones dinámicas dentro de los ecosistemas.
- Observo y formulo preguntas específicas sobre aplicaciones de teorías científicas.
- Formulo hipótesis con base en el conocimiento cotidiano, teorías y modelos científicos.
- Busco información en diferentes fuentes, escojo la pertinente y doy el crédito correspondiente.
- Establezco relaciones causales y multicausales entre los datos recopilados.
- Persisto en la búsqueda de respuestas a mis preguntas.
- Propongo y sustento respuestas a mis preguntas y las comparo con las de otros y con las de teorías científicas.
- Comunico el proceso de indagación y los resultados, utilizando gráficas, tablas, ecuaciones aritméticas y algebraicas.
- Relaciono mis conclusiones con las presentadas por otros autores y formulo nuevas preguntas.

- Establezco relaciones entre individuo, población, comunidad y ecosistema.
- Explico diversos tipos de relaciones entre especies en los ecosistemas.
- Argumento la importancia de la fotosíntesis como un proceso de conversión de energía necesaria para organismos aerobios.
- Explico la relación entre el ADN, el ambiente y la diversidad de los seres vivos.
- Establezco relaciones entre mutación, selección natural y herencia.
- Comparo casos en especies actuales que ilustren diferentes acciones de la selección natural.
- Explico las relaciones entre materia y energía en las cadenas alimentarias.
- Identifico cambios químicos en la vida cotidiana y en el ambiente.
- Explico algunos cambios químicos que ocurren en el ser humano.
- Analizo el potencial de los recursos naturales en la obtención de energía para diferentes usos.
- Establezco relaciones entre el deporte y la salud física y mental.
- Reconozco los efectos nocivos del exceso en el consumo de cafeína, tabaco, drogas y licores.
- Describo factores culturales y tecnológicos que inciden en la sexualidad y la reproducción humanas.
- Argumento la importancia de las medidas de prevención del embarazo y de las enfermedades de transmisión sexual en el mantenimiento de la salud individual y colectiva.
- Escucho activamente a mis compañeros y compañeras, reconozco otros puntos de vista, los comparo con los míos y puedo modificar lo que pienso ante argumentos más sólidos.
- Reconozco y acepto el escepticismo de mis compañeros y compañeras ante la información que presento.

- Cumplo mi función cuando trabajo en grupo y respeto las funciones de otras personas.
- Cuido, respeto y exijo respeto por mi cuerpo y por el de las demás personas.
- Tomo decisiones responsables y compartidas sobre mi sexualidad.
- Analizo críticamente los papeles tradicionales de género en nuestra cultura con respecto a la sexualidad y la reproducción.
- Tomo decisiones sobre alimentación y práctica de ejercicio que favorezcan mi salud.
- Me informo sobre avances tecnológicos para discutir y asumir posturas fundamentadas sobre sus implicaciones éticas.

Guía 30: Ser competente en Tecnología ¡Una necesidad para el Desarrollo!:

-Motivar a niños, niñas, jóvenes y maestros hacia la comprensión y la apropiación de la tecnología desde las relaciones que establecen los seres humanos para enfrentar sus problemas y desde su capacidad de solucionarlos a través de la invención, con el fin de estimular sus potencialidades creativas (MEN, 2008, p.3).

-Entender la educación en tecnología como un campo de naturaleza interdisciplinaria implica considerar su condición transversal y su presencia en todas las áreas obligatorias y fundamentales de la educación Básica y Media. (MEN, 2008, p.3).

-Interrelación entre tecnología y técnica (saber cómo hacer y porque), ciencia, innovación (mejoramiento, invención (creación), descubrimiento (hallazgo), diseño (solucionar problemas y satisfacer necesidades presentes y futuras), informática (TIC) y ética (responsabilidad y acceso).

-Comprender, evaluar, usar y transformar objetos, procesos y sistemas tecnológicos, como requisito para su desempeño en la vida social y productiva.

-Mantener e incrementar el interés de los estudiantes. Por ello es indispensable generar flexibilidad y creatividad en su enseñanza, a lo largo de todos los niveles educativos. Se sugiere trabajar la motivación a través del estímulo de la curiosidad científica y

tecnológica, para mostrar su pertinencia en la realidad local y su contribución a la satisfacción de necesidades básicas. Pero la tarea no es simplemente para el sector educativo; también los medios de comunicación, las comunidades de científicos, ingenieros y productores de tecnología en general comparten la responsabilidad de ampliar la divulgación de la ciencia y la tecnología a todos los sectores de la sociedad

-Reconocer la naturaleza del saber tecnológico como solución a los problemas que contribuyen a la transformación del entorno. Además del estudio de conceptos como el diseño, los materiales, los sistemas tecnológicos, las fuentes de energía y los procesos productivos, la evaluación de las transformaciones que produce la tecnología en el entorno deben ser parte esencial de su enseñanza.

-Desarrollar la reflexión crítica frente a las relaciones entre la tecnología y la sociedad. Como producto cultural, la actividad en ciencia y tecnología tiene efectos para la sociedad y para el entorno y, por consiguiente, es necesario que los individuos participen en su evaluación y control. De ahí la importancia de educar para la comprensión, la participación y la deliberación, en torno a temas relacionados con la tecnología. Según afirma la OECD (2004), “más allá de proveer información apropiada en respuesta a la incertidumbre y a la conciencia del público asociada con ciencia y tecnología, la formación de los ciudadanos se debe orientar a incentivar y facilitar el debate público”.

-Permitir la vivencia de actividades relacionadas con la naturaleza del conocimiento tecnológico, lo mismo que con la generación, la apropiación y el uso de tecnologías. Es necesario, por lo tanto, propiciar el reconocimiento de diferentes estrategias de aproximación a la solución de problemas con tecnología, tales como el diseño, la innovación, la detección de fallas y la investigación. Todas ellas permiten la identificación, el estudio, la comprensión y la apropiación de conceptos tecnológicos desde una dimensión práctica e interdisciplinaria.

-Tener en cuenta que la alfabetización tecnológica comprende tres dimensiones interdependientes: el conocimiento, las formas de pensar y la capacidad para actuar. La meta de la alfabetización tecnológica es proveer a las personas de herramientas para participar asertivamente en su entorno de manera fundamentada.

-La educación en tecnología es interdisciplinaria y, en consecuencia, se facilita su desarrollo y apropiación como campo de conocimiento transversal en todas las áreas básicas y fundamentales de la educación. (MEN, 2008, p.26).

-El manejo creativo de la incertidumbre y la posibilidad de formular muchas respuestas a una pregunta, propician la innovación y la invención. (MEN, 2008, p.26).

- **Naturaleza y Evolución de la Tecnología:**

Análisis y Valoración Crítica de los Componentes y Evolución de los Sistemas Tecnológicos y las Estrategias para su Desarrollo.

-Describo cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.

-Identifico y analizo ejemplos exitosos y no exitosos de la transferencia tecnológica en la solución de problemas y necesidades.

-Relaciono el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas.

-Explico con ejemplos la importancia de la calidad en la producción de artefactos tecnológicos.

-Explico los propósitos de la ciencia y de la tecnología y su mutua interdependencia.

- **Apropiación y uso de la tecnología:**

Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.

-Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.

-Utilizo e interpreto manuales, instrucciones, diagramas y esquemas, para el montaje de algunos artefactos, dispositivos y sistemas tecnológicos.

-Utilizo herramientas y equipos en la construcción de modelos, maquetas o prototipos, aplicando normas de seguridad.

-Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación

-Integro componentes y pongo en marcha sistemas informáticos personales utilizando manuales e instrucciones.

- **Solución de Problemas con Tecnología:**

Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.

- Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño.

-Identifico las condiciones, especificaciones y restricciones de diseño, utilizadas en una solución tecnológica y puedo verificar su cumplimiento

-Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, ventajas y dificultades.

-Optimizo soluciones tecnológicas a través de estrategias de innovación, investigación, desarrollo y experimentación, y argumento los criterios y la ponderación de los factores utilizados.

-Propongo soluciones tecnológicas en condiciones de incertidumbre.

-Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos (como respuesta a necesidades o problemas), teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.

-Interpreto y represento ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos, empleando para ello (cuando sea posible) herramientas informáticas.

- **Tecnología y Sociedad:**

Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente.

-Analizo y describo factores culturales y tecnológicos que inciden en la sexualidad, el control de la natalidad, la prevención de enfermedades transmitidas sexualmente y las terapias reproductivas

-Evalúo las implicaciones para la sociedad de la protección a la propiedad intelectual en temas como desarrollo y utilización de la tecnología.

- Evalúo los procesos productivos de diversos artefactos y sistemas tecnológicos, teniendo en cuenta sus efectos sobre el medio ambiente y las comunidades implicadas.

-Analizo proyectos tecnológicos en desarrollo y debate en mi comunidad, el impacto de su posible implementación.

-Propongo acciones encaminadas a buscar soluciones sostenibles dentro un contexto participativo.

-Tomo decisiones relacionadas con las implicaciones sociales y ambientales de la tecnología y comunico los criterios básicos que utilicé o las razones que me condujeron a tomarlas.

Plan de Estudios de la Pedagogía Waldorf:

Ciencias Naturales (Biología):

- En los cursos superiores, una apreciación del hecho de que el pensar analítico y holístico contribuyen de manera diferenciada en la comprensión de los procesos vivos (Ritcher, 2000, p.108).
- **Dècimo:**

El énfasis de las ciencias naturales en los cursos noveno y dècimo recae sobre el cuerpo humano y los procesos que proporcionan la base física para la conciencia, la salud y reproducción. (Ritcher, 2000, p.109).

Los adolescentes necesitan ejercitar sus capacidades de pensamiento que florecen, intentando entender los procesos que tienen lugar dentro del cuerpo, reconociendo

su complejidad y sus misterios y enfrentándose a los temas que surgen con el progreso de la medicina. (Ritcher, 2000, p.110).

Paralelamente a estos estudios el trabajo práctico con la planta y el animal debiera incluir estudios de campo que dan al currículo de ciencias naturales un énfasis ecológico directamente vinculado con el medio ambiente. (Ritcher, 2000, p.110).

El hecho de posponer hasta el décimo curso el habitualmente prematuro énfasis en la hipótesis, medida, y demostración permite que la claridad intelectual no se alcance a costa de perder una perspectiva mucho más amplia sobre el mundo vivo. (Ritcher, 2000, p.115).

- **Undécimo:**

La facultad de pensamiento del adolescente se ha fortalecido y ha madurado para hacerse más comprometido por las ideas. (Ritcher, 2000, p.110).

El currículo de ciencias naturales aborda este hecho con un estudio de la botánica y la zoología donde juega un gran papel la teoría actual sobre las células, la genética y el darwinismo.

Teniendo el pensamiento un poco más en sus manos, los jóvenes están preparadas para enfocarse en las ideas e ideales de la ciencia contemporánea, como la teoría de las células y la genética (paralelamente a la teoría atómica en el plan de estudios de geología). (Ritcher, 2000, p.115).

El estudio de la botánica ofrece un buen fundamento para ello, con trabajo práctico sobre células vegetales y el uso del microscopio, y con la genética práctica mediante la germinación de semillas. (Ritcher, 2000, p.115).

Ciencias Sociales:

- **Geografía Décimo:**

Comienzan a descubrir su espacio anímico interior, y por tanto, pueden acercarse a los fenómenos del mundo con un nivel superior de sutileza. Se ve la tierra como un organismo vivo con procesos vitales que tienen lugar en las profundidades de la

tierra, en su corteza rocosa, en sus envolturas acuosas y aéreas, y hasta en el espacio exterior. En todos los casos se estudian eminentemente los procesos más rítmicos.

- **Geografía Undécimo:**

Pueden empezar a entender las sutiles correlaciones en la red de causa y efecto, el tipo de pensamiento necesario para captar fenómenos complejos como los ecosistemas. Eso permite llevar a los alumnos más allá de lo que habían sido capaces de imaginar hasta entonces.

Puede haber una clase principal de astronomía que permitan entrar en el mundo de lo que es inconcebiblemente grande.

El tema principal de este curso es la eco- geografía. Disciplina que estudia la interacción entre el espacio exterior, el relieve de la superficie de la tierra, el clima, la vegetación y el ser humano. Geografía más económica y social.

Las clases de tecnología a lo largo del año pueden añadir más a profundidad a estos temas.

- **Historia:**

La historia claramente implica geografía, literatura, ciencia, arte, tecnología, matemáticas, lenguas extranjeras, etc. Siempre que pueda, la enseñanza se beneficia cuando los aspectos relevantes de todas estas asignaturas se interrelacionan e interpretan mutuamente. (Ritcher, 2000, p.168).

El otro punto de partida metodológica clave es comenzar tratando los temas de historia en el presente. Es decir, no solamente tratar asuntos actuales y buscar su explicación, sus orígenes y trasfondo en los procesos históricos, sino también empezar desde el punto en el que se encuentran los jóvenes en cuanto a sus intereses y desarrollo general. La historia sirve esencialmente al objetivo primordial de ayudarnos a entender el mundo en el que vivimos. (Ritcher, 2000, p.168).

La historia ha de ser un proceso de emancipación.

Dècimo:

Una de las preocupaciones primordiales de los alumnos de dècimo curso (16 años) es la cuestión de la causalidad y de los orígenes. El cómo las cosas han llegado a ser como son es un interrogante fundamental que los jóvenes le plantean al mundo. (Ritcher, 2000, p.176).

La evolución de la conciencia humana que expresa este gran periodo de la prehistoria e historia primitiva refleja cualitativamente la conciencia cambiante de cada individuo en el curso de su biografía. De esta manera la exploración de los orígenes de la sociedad humana es también un proceso de autodescubrimiento. (Ritcher, 2000, p.176).

Este es el momento de emprender una segunda aproximación a la historia cultural de la humanidad, desde los tiempos prehistóricos, pasando por la revolución neolítica, por las civilizaciones sofisticadas, hasta el declive de las ciudades- estado de Grecia y la expansión de la cultura griega provocada por Alejandro Magno. (Ritcher, 2000, p.176).

En su desarrollo interior el estudiante de decimo curso esta sintonizado con las fuerzas de la Tierra, pero necesita despertarse al reino de las ideas que articulan estas relaciones. . (Ritcher, 2000, p.176).

Undécimo:

En undécimo curso los estudiantes suelen dar importantes pasos en su desarrollo y madurez interior. (Ritcher, 2000, p.178).

Algunas corrientes atraviesan el periodo histórico cubierto en este curso, que abarca la transición de la antigüedad a la Edad Media. (Ritcher, 2000, p.178).

Las clases de historia en este curso muestran la manera en que se produjo la Edad Media como herencia del Impero Grecorromano, y de la corriente evolutiva germánica y judeocristiana. Además el mundo medieval, con sus tensiones entre Estado- Iglesia, y entre la cultura occidental y oriental, prepararon el individualismo moderno en la cultura de la ciudad. (Ritcher, 2000, p.178).

Tecnología e Informática:

La tecnología se concibe como un proceso que no puede separarse de los seres humanos que la crean. Tampoco es una simple producción de aparatos y objetos. Tiene varias dimensiones y por consiguiente hay que tenerlas en cuenta en el currículo:

La dimensión natural, que implica perspectivas científicas, ecológicas y de ingeniería. La dimensión humana que implica perspectivas antropológicas, fisiológicas, psicológicas y estéticas. La dimensión que implica los aspectos económicos, sociales, políticos, cultural- históricos, jurídicos y éticos. (Ritcher, 2000, p.301).

La tecnología como tal, tiene algunas tareas pedagógicas específicas que desempeñar, en concreto pretende educar la observación precisa, los procesos del pensamiento práctico y la consciencia social. (Ritcher, 2000, p.301).

No hay duda de que la Pedagogía Waldorf- Steiner ha de enfrentarse con el importante tema, para el presente y el futuro, de la tecnología informática. (Ritcher, 2000, p.303).

Hay tres importantes aspectos de la tecnología de la información que forman parte del currículo:

a)- uso del ordenador y alfabetización informática básica; procesamiento elemental de textos y habilidades mecanográficas. Como utilizar el software básico para producir, editar almacenar y recuperar texto; como usar bases de datos, hojas de cálculo, gráficos, edición electrónica, etc. Uso del ordenador como instrumento de soporte de otras tareas y como acceder a internet y utilizarlo.

b)- Comprender los principios básicos de los sistemas de información en relación con la historia de almacenaje. Comprender como se relaciona el hardware y software, como están diseñados los programas de software y cómo funcionan los sistemas de archivos. Prácticas de trabajo seguro y aspectos legales, como por ejemplo, el copyright.

c)- La influencia social, cultural y personal de los ordenadores, incluyendo los aspectos liberadores de ahorro de tiempo, y algunos de los posibles aspectos negativos obsesivos y antisociales.

Un elemento crucial de lo que se ha mencionado hasta aquí es que se entienda a fondo el ordenador como un instrumento, con sus ventajas y desventajas. En último, término la contribución de la Pedagogía Waldorf- Steiner al uso de los ordenadores consiste en cultivar las cualidades de alfabetización, resolución de problemas, la formación del juicio y la creatividad. (Ritcher, 2000, p.303).

El objetivo final es equipar a los estudiantes para que puedan juzgar por si mismos de qué manera pueden hacer el mejor uso del ordenador como instrumento al servicio de necesidades realmente percibidas. (Ritcher, 2000, p.303).

La creación de un currículo abarcante para la tecnología de la información todavía ha de completarse.

Décimo:

Estas clases intentan proporcionar experiencia vital, más que conocimiento exacto. En esta etapa es importante que los alumnos empiecen a entender la vida práctica que se despliega a su alrededor, temas que los pongan en contacto con el mundo externo.

Habría que enseñar a los alumnos las habilidades básicas del teclado y de la mecanografía al tacto. Ello incluye guardar y encontrar archivos, hacer hojas de cálculo, usar bases de datos y gráficos sencillos. (Ritcher, 2000, p.303).

Puede enseñarse el uso de los ordenadores para la información y la comunicación, por ejemplo, cómo usar el correo electrónico y el acceso a internet. Como quiera que la mayor parte de los estudiantes ya estén familiarizados con ello, hará falta hablar de los aspectos sociales y culturales del uso del ordenador. Es especialmente importante como seleccionar la información y hacer uso fructífero de la misma. (Ritcher, 2000, p.303).

Undécimo:

La tecnología trata ahora de dos ámbitos muy importantes: por un lado de la energía y por otro de la sustancia. En undécimo curso se nos muestra el presente.

Entender cómo funcionan realmente los ordenadores y la programación. Sólo entonces tiene sentido usar los programas informáticos para enseñar sobre cascadas, fractales, vectores y la teoría del caos. (Ritcher, 2000, p.303).

Anexo a los objetivos de Tecnología e Informática desde la Pedagogía Waldorf, con el texto “Education for Media Literacy. Media in Waldorf Education”, escrito por Edwin Hübner (2018) y respaldado por el European Council for Steiner Waldorf Education, donde se plantean aspectos claves respecto a la formación en tecnología e informática, especialmente al uso de los medios tecnológicos dentro de los procesos formativos:

-Analog procedures are easy for children to understand because they can grasp things in the true sense of the word. Only after the age of twelve, when the last phase of brain maturation begins with the onset of puberty, is the young person really able to understand circuit logic, as well as to gradually become capable of impulse control, i.e. to withstand the seductions emanating from media content (Hübner, 2018, p.4).

-After children have become familiar with analog techniques, which are an essential part of every media competence, based on practice, the basis is created to judge from their own experience how digital procedures can replace analog ones and, above all, when and how they can be used meaningfully (Hübner, 2018, p.4).

-From a Waldorf perspective, media education is divided into two levels: an indirect media education, which guides the adolescent to individual maturity, and a direct media education, which enables the self-competent person to deal meaningfully with the media world. Media literacy is possible only when both factors are taken into account. (Hübner, 2018, p.6).

-If one takes this differentiated media concept as a basis, then media Literacy not only encompasses the ability to handle devices skillfully, but also includes much more. It extends over five levels:

I. Media content

1. Being able to understand and judge the contents of texts, images and acoustic productions presupposes the most comprehensive general Education possible.

II. Media forms

2. Being able to write and read.

3. Being able to produce and judge pictures, films.
4. Being able to produce and judge music productions, radio reports.

III. Media carriers

5. Being familiar with the basic functioning of important devices and the internet.
6. Being able to handle technical equipment.
7. Using devices sensibly for learning: research and presentation.

IV. Self-competence

8. Ability to concentrate, mindfulness
9. Self-control, mental discipline
10. Being able to actively engage in something; developing interest and initiative.

V. Social skills

11. Ability to empathize
12. Ability to assume responsibility

A comprehensively designed media education program has to take these different areas into account and must encourage the training of these skills. This is what Waldorf Education tries to do. (Hübner, 2018, p.8).

-This is why indirect media education precedes direct media education in terms of time. Indirect media education promotes the child's abilities that are needed in order to cope with life later on, and thus also the demands placed on it by the technical-medial world. Therefore, as the media pedagogue Heinz Moser rightly says, all modern education is media education. Educational concepts must reckon with the fact that children grow up in a technical-medial world. This does not mean, however, that computers must be present in all Education and teaching, as is so often demanded. (Hübner, 2018, p.9).

Therefore, it is only from the 12th year onwards that it becomes pedagogically sensible and necessary to start using the computer. (Hübner, 2018, p.15).

-From 9th grade: Learning the language of photographic and cinematic images from the practical handling concrete tasks. Analysis of films. Make your own movie. Learning to understand the structure and function of advertising with images. Analysis of advertising spots. (Hübner, 2018, p.18).

-From 9th grade on: Analysis of contemporary light music, analysis of film music, production of a radio feature. (Hübner, 2018, p.19).

-It was a matter of course that as early as the mid-1980s Waldorf teachers were looking for ways of discussing the subject of “computers” in school in terms of teaching methods. Since that time, teaching about computers and computer technology has been introduced in Waldorf schools from the 9th grade onwards. (Hübner, 2018, p.21).

-These pedagogical ideas were implemented individually in the schools depending on the personnel and material possibilities, so that Waldorf schools did not have a detailed, generally binding curriculum, but shared a common approach, including the consensus that an introduction to computer technology should be based on the practical handling of electronic components and devices. (Hübner, 2018, p.22).

-Un posible Plan de Estudios, propuesto por el autor:

- **10th grade:** Learning to understand AND, OR and NOT circuits in practice with relays, building an adder from half and full adders. Learning to understand the basic structure of a CPU. Learning about historical and cultural aspects of computer technology. (Hübner, 2018, p.23).
- **11th grade:** Programming internship to learn how to practically understand the basic ideas of how to algorithmically capture and simulate life processes. Physical basics of the tube screen. Radio technology up to mobile phones. Basic principle of digitization of speech and TDMA process. (Hübner, 2018, p.23).
- **Discuss from 8th/9th grade, include from 10th/11th grade in class:** Researching on the net with search engines, types of search engines, basic procedures and points of view when searching, getting to know subject portal and meaningful Research portals. Being able to apply criteria to check the credibility of websites. The topic of source criticism is treated again at appropriate times in the classroom. Correspondence on the internet. Netiquette. Creating a business email. Letters of application. Learning how to formulate meaningful subject headers. Browser security settings. Security in networks. (Hübner, 2018, p.24).
- **10th grade:** Practical testing and critical discussion of presentation techniques with PC, overhead, flipchart, blackboard, whiteboard, etc. Using presentation software sensibly, knowing the individual strengths and weaknesses. Learning how to avoid presentation errors. Getting to know aspects of how to arrange

fileinventories in a meaningful way. Knowing the differences between the diverse file formats. (Hübner, 2018, p.24).

-The basic didactic goal is the development of media awareness. Media awareness is the ability to distinguish between reality and fiction. This includes above all the insight that the virtual online world and the real “offline world” have different rules. (Hübner, 2018, p.25).

-The “Internet driving license” should cover the following topics: Dealing with contacts on the internet: security rules in chat, rules in dealing with social networks, “netiquette”. Protection against internet bullying. Protection of one’s own data and that of others. Publication with pictures in the net: rights and obligations. Copyright information: what is protected, what is free, what is a criminal offense. Criminal law: which publications are forbidden. Search engines: learn to deal with search engines, get to know the different search engines Learn how to judge the trustworthiness of websites. (Hübner, 2018, p.25).

Transversalización de Ciencias Naturales desde la Guía 7 y el Plan de estudio de la Pedagogía Waldorf:

| Transversalización de Ciencias Naturales (Biología) | | |
|--|---|--|
| Grados Dècimo y Undécimo. | | |
| Guía 7: Formar en Ciencias ¡El desafío! | Plan de Estudios de la Pedagogía Waldorf: Ciencias Naturales (Biología): | Transversalización de ambos textos rectores y ambos grados: |

| | | |
|--|--|--|
| <p>-Los estándares en Ciencias Naturales y Ciencias Sociales pretenden fomentar y desarrollar: la curiosidad, la honestidad en la recolección de datos y su validación, la flexibilidad, la persistencia; la crítica y la apertura mental, la disponibilidad para tolerar la incertidumbre y aceptar la naturaleza provisional, propia de la exploración científica; la reflexión sobre el pasado, el presente y el futuro; el deseo y la voluntad de valorar críticamente las consecuencias de los descubrimientos científicos y la disposición para trabajar en equipo (MEN, 2004, p. 7).</p> | <p>-En los cursos superiores, una apreciación del hecho de que el pensar analítico y holístico contribuyen de manera diferenciada en la comprensión de los procesos vivos (Ritcher, 2000, p.108).</p> | <p>Fomentar la curiosidad, el pensar analítico y holístico, la comprensión de los procesos vivos, honestidad en la recolección de datos, validación, flexibilidad, apertura mental, tolerar la incertidumbre, disponibilidad en trabajo en equipo, etc.</p> |
| <p>-Estudiantes, maestros y maestras se acercan al estudio de las ciencias como científicos e investigadores, pues todo científico –grande o chico- se aproxima al conocimiento de una manera similar, partiendo de preguntas, conjeturas o hipótesis que inicialmente surgen de su curiosidad ante la observación del entorno y de su capacidad para analizar lo que se observa. (MEN, 2004, p. 8). -A medida se avanza, el aprendizaje de las ciencias,, las preguntas conjeturas e hipótesis de los niños, niñas y jóvenes se hacen cada vez más complejas pues se relacionan con conocimientos previos más amplios y con conexiones que se establecen entre nociones aportadas por diferentes disciplinas. (MEN, 2004, p. 8). -Valiéndose de la curiosidad por los seres y los objetos que los rodean, en la escuela se pueden practicar competencias necesarias para la formación en ciencias</p> | <p>-El hecho de posponer hasta el décimo curso el habitualmente prematuro énfasis en la hipótesis, medida, y demostración permite que la claridad intelectual no se alcance a costa de perder una perspectiva mucho más amplia sobre el mundo vivo. (Ritcher, 2000, p.115). -La facultad de pensamiento del adolescente se ha fortalecido y ha madurado para hacerse más comprometido por las ideas. (Ritcher, 2000, p.110).</p> | <p>-Despertar la curiosidad por los seres y objetos que nos rodean, haciendo énfasis en la hipótesis, medida y demostración, que permitan tener claridad intelectual y una perspectiva más amplia sobre el mundo vivo, fortaleciéndose la facultad de pensamiento y habiendo más compromiso con las ideas. -Observación e interacción con el entorno, recolección de información, discusión con otros para conceptualizar, y abstracción y uso de modelos que explican y predicen fenómenos. -Formulo preguntas a teorías científicas; hipótesis con base en conocimientos, teorías y modelos científicos; busco diferentes fuentes, recojo información de forma pertinente y doy el crédito correspondiente a sus autores; relaciono datos recopilados, persisto en la búsqueda de respuestas a preguntas; comunico procesos y resultados utilizando gráficas, tablas, etc; escucho a mis compañeros, reconozco sus</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p>naturales a partir de la observación y la interacción con el entorno; la recolección de información y la discusión con otros, hasta llegar a la conceptualización, la abstracción y la utilización de modelos explicativos y predictivos de los fenómenos observables y no observables del universo. (MEN, 2004, p. 9).</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observo y formulo preguntas específicas sobre aplicaciones de teorías científicas. -Formulo hipótesis con base en el conocimiento cotidiano, teorías y modelos científicos. -Busco información en diferentes fuentes, escojo la pertinente y doy el crédito correspondiente -Establezco relaciones causales y multicausales entre los datos recopilados. -Persisto en la búsqueda de respuestas a mis preguntas. -Propongo y sustento respuestas a mis preguntas y las comparo con las de otros y con las de teorías científicas. -Comunico el proceso de indagación y los resultados, utilizando gráficas, tablas, ecuaciones aritméticas y algebraicas. -Relaciono mis conclusiones con las presentadas por otros autores y formulo nuevas preguntas. -Escucho activamente a mis compañeros y compañeras, reconozco otros puntos de vista, los comparo con los míos y puedo modificar lo que pienso ante argumentos más sólidos. -Reconozco y acepto el escepticismo de mis compañeros y compañeras ante la información que presento. -Cumpló mi función cuando trabajo en grupo y respeto las funciones de otras personas. | | <p>puntos de vista, comparto mis ideas, cambio argumentos por otros más sólidos, cumpló mis funciones en grupo y me informo sobre avances tecnológicos.</p> |
|---|--|---|

| | | |
|---|--|--|
| <p>-Me informo sobre avances tecnológicos para discutir y asumir posturas fundamentadas sobre sus implicaciones éticas.</p> | | |
| <p>-Explico la diversidad biológica como consecuencia de cambios ambientales, genéticos y de relaciones dinámicas dentro de los ecosistemas. -Establezco relaciones entre individuo, población, comunidad y ecosistema. -Explico diversos tipos de relaciones entre especies en los ecosistemas. -Argumento la importancia de la fotosíntesis como un proceso de conversión de energía necesaria para organismos aerobios. -Explico la relación entre el ADN, el ambiente y la diversidad de los seres vivos. -Establezco relaciones entre mutación, selección natural y herencia. -Comparo casos en especies actuales que ilustren diferentes acciones de la selección natural. -Explico las relaciones entre materia y energía en las cadenas alimentarias. -Identifico cambios químicos en la vida cotidiana y en el ambiente. -Analizo el potencial de los recursos naturales en la obtención de energía para diferentes usos.</p> | <p>-Teniendo el pensamiento un poco más en sus manos, los jóvenes están preparadas para enfocarse en las ideas e ideales de la ciencia contemporánea, como la teoría de las células y la genética (paralelamente a la teoría atómica en el plan de estudios de geología). (Ritcher, 2000, p.115). -Paralelamente a estos estudios el trabajo práctico con la planta y el animal debiera incluir estudios de campo que dan al currículo de ciencias naturales un énfasis ecológico directamente vinculado con el medio ambiente. (Ritcher, 2000, p.110). -El currículo de ciencias naturales aborda este hecho con un estudio de la botánica y la zoología donde juega un gran papel la teoría actual sobre las células, la genética y el darwinismo. -El estudio de la botánica ofrece un buen fundamento para ello, con trabajo practico sobre células vegetales y el uso del microscopio, y con la genética practica mediante la germinación de semillas. (Ritcher, 2000, p.115).</p> | <p>-Diversidad biológica, consecuencia de los cambios ambientales, genéticos y dinámicos dentro de los ecosistemas desde la relación entre individuo, población y comunidad, enfocados en ideales de la conciencia contemporánea como teoría de la célula, genética y trabajo práctico con la planta y el animal. -Importancia de la fotosíntesis para la conversión de la energía de organismos aerobios; relación entre ADN, ambiente y diversidad en los seres vivos; relación entre mutación, selección natural y herencia; estudio de botánica y zoología actual; células, genética, darwinismo, genética práctica, germinación de semillas, cambios químicos en la vida cotidiana y ambiente; relación entre materia y energía en las cadenas alimentarias; y potencial de los recursos naturales en la obtención de energía.</p> |
| <p>-Explico algunos cambios químicos que ocurren en el ser humano. -Establezco relaciones entre el deporte y la salud física y mental.</p> | <p>-El énfasis de las ciencias naturales en los cursos noveno y dècimo recae sobre el cuerpo humano y los procesos que proporcionan la base física para la conciencia,</p> | <p>-Énfasis sobre el cuerpo humano y procesos en el ámbito físico: cambios químicos en el ser humano; relación entre deporte, saludo física y mental; efecto nocivo</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>-Reconozco los efectos nocivos del exceso en el consumo de café, tabaco, drogas y licores.</p> <p>-Describo factores culturales y tecnológicos que inciden en la sexualidad y la reproducción humanas.</p> <p>-Argumento la importancia de las medidas de prevención del embarazo y de las enfermedades de transmisión sexual en el mantenimiento de la salud individual y colectiva.</p> <p>-Cuido, respeto y exijo respeto por mi cuerpo y por el de las demás personas.</p> <p>-Tomo decisiones responsables y compartidas sobre mi sexualidad.</p> <p>-Analizo críticamente los papeles tradicionales de género en nuestra cultura con respecto a la sexualidad y la reproducción.</p> <p>-Tomo decisiones sobre alimentación y práctica de ejercicio que favorezcan mi salud.</p> | <p>la salud y reproducción. (Ritcher, 2000, p.109).</p> <p>-Los adolescentes necesitan ejercitar sus capacidades de pensamiento que florecen, intentando entender los procesos que tienen lugar dentro del cuerpo, reconociendo su complejidad y sus misterios y enfrentándose a los temas que surgen con el progreso de la medicina. (Ritcher, 2000, p.110).</p> | <p>del consumo de ciertas sustancias; factores culturales y tecnológicos en la sexualidad, medidas de prevención de embarazo y enfermedades de transmisión sexual; respeto por el cuerpo y el de los demás; tradición del género respecto a la sexualidad y reproducción; decisiones sobre la alimentación y ejercicios para la salud; procesos internos del cuerpo, reconociendo complejidad y misterios junto a temas que aparecen en la medicina.</p> |
|---|---|--|

Transversalización de Ciencias Sociales desde la Guía 7 y el Plan de estudio de la Pedagogía Waldorf:

| <p align="center">Transversalización de Ciencias Sociales Grados Décimo y Undécimo.</p> | | |
|---|---|---|
| <p>Guía 7: Formar en Ciencias ¡El desafío!</p> | <p>Plan de Estudios de la Pedagogía Waldorf: Ciencias Sociales (Historia y Geografía)</p> | <p>Transversalización de ambos textos rectores y ambos grados:</p> |
| <p>-Los estándares en Ciencias Naturales y Ciencias Sociales pretenden fomentar y desarrollar: la curiosidad, la honestidad en la recolección de datos y su validación, la flexibilidad, la persistencia; la crítica y la apertura mental, la</p> | <p>-Comienzan a descubrir su espacio anímico interior, y por tanto, pueden acercarse a los fenómenos del mundo con un nivel superior de sutileza.</p> | <p>-Descubrir el espacio anímico para acercarse a fenómenos del mundo con el nivel superior de sutileza, fomentando la curiosidad, recolectando datos, validando, flexibilizando y persistiendo, en la crítica,</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p>disponibilidad para tolerar la incertidumbre y aceptar la naturaleza provisional, propia de la exploración científica; la reflexión sobre el pasado, el presente y el futuro; el deseo y la voluntad de valorar críticamente las consecuencias de los descubrimientos científicos y la disposición para trabajar en equipo (MEN, 2004, p. 7).</p> | | <p>apertura mental, reflexión del presente y futuro y valoramiento de consecuencias, desde el trabajo en equipo.</p> |
| <p>-Estudiantes, maestros y maestras se acercan al estudio de las ciencias como científicos e investigadores, pues todo científico –grande o chico- se aproxima al conocimiento de una manera similar, partiendo de preguntas, conjeturas o hipótesis que inicialmente surgen de su curiosidad ante la observación del entorno y de su capacidad para analizar lo que se observa. (MEN, 2004, p. 8). -A medida se avanza, el aprendizaje de las ciencias,, las preguntas conjeturas e hipótesis de los niños, niñas y jóvenes se hacen cada vez más complejas pues se relacionan con conocimientos previos más amplios y con conexiones que se establecen entre nociones aportadas por diferentes disciplinas. (MEN, 2004, p. 8).</p> | <p>-Pueden empezar a entender las sutiles correlaciones en la red de causa y efecto, el tipo de pensamiento necesario para captar fenómenos complejos como los ecosistemas. Eso permite llevar a los alumnos más allá de lo que habían sido capaces de imaginar hasta entonces. -La historia claramente implica geografía, literatura, ciencia, arte, tecnología, matemáticas, lenguas extranjeras, etc. Siempre que pueda, la enseñanza se beneficia cuando los aspectos relevantes de todas estas asignaturas se interrelacionan e interpretan mutuamente. (Ritcher, 2000, p.168).</p> | <p>-Estudios de las ciencias como científicos e investigadores, partiendo de preguntas, hipótesis, conjeturas, relación causa-efecto, lo cual surge de la curiosidad y observación de los entornos y de la capacidad de analizar lo observado, captando fenómenos complejos y yendo más allá de lo que se podía imaginar antes. -La enseñanza se beneficia de la transversalización de ciencias cuando se interrelacionen e interpretan de forma conjunta, permitiendo avances en el aprendizaje a partir del enlace entre conocimientos previos con otros más amplios.</p> |
| <p>-Valiéndose de la curiosidad por los seres humanos y por las organizaciones a las que pertenecen, en la escuela se crean condiciones para el desarrollo de las ciencias sociales a partir de la observación personal y social, la recolección de información y la discusión con otros, hasta llegar a la conceptualización y a la teorización que las ciencias sociales aportan a la</p> | <p>-El otro punto de partida metodológica clave es comenzar tratando los temas de historia en el presente. Es decir, no solamente tratar asuntos actuales y buscar su explicación, sus orígenes y trasfondo en los procesos históricos, sino también empezar desde el punto en el que se encuentran los jóvenes en cuanto a sus intereses y desarrollo general. La historia</p> | <p>Tratar los temas de historia en el presente, teniendo en cuenta sus orígenes y trasfondos, empezando desde el contexto propio, los intereses y desarrollo general de cada persona, buscando comprender el mundo y emanciparse. Para esto es importante valerse de la curiosidad por los seres humanos y las organizaciones a las que pertenece.</p> |

| | | |
|--|---|---|
| <p>comprensión del ser humano y de su acción social. (MEN, 2004, p. 9).</p> | <p>sirve esencialmente al objetivo primordial de ayudarnos a entender el mundo en el que vivimos. (Ritcher, 2000, p.168). -La historia ha de ser un proceso de emancipación.</p> | <p>Partir de la observación, recolección de información y toma de decisiones con otros, hasta llegar a la conceptualización y teorización.</p> |
| <p>-Formulo proyectos: -Planteo un tema o problema de investigación. -Delimito el tema o problema espacial y temporalmente. -Justifico la importancia de la investigación que propongo. -Defino los objetivos y la hipótesis del trabajo. -Describo la metodología que seguiré en mi investigación que incluya un plan de búsqueda de diversos tipos de información pertinente a los propósitos de mi investigación. -Diseño un crono grama de trabajo. -Diseño un plan de búsqueda bibliográfica con diferentes términos y combinación de términos para encontrar información pertinente. -Desarrollo las investigaciones: -Hago una revisión bibliográfica siguiendo mi plan. -Analizo críticamente los documentos (qué tipo de documento es, quién es el autor, a quién está dirigido, de qué habla, por qué se produjo, desde qué posición ideológica está hablando, qué significa para mí...). -Recojo información de otras fuentes pertinentes según mi plan. -Registro información de manera sistemática. -Clasifico, comparo e interpreto la información</p> | <p>-Una de las preocupaciones primordiales de los alumnos de décimo curso (16 años) es la cuestión de la causalidad y de los orígenes. El cómo las cosas han llegado a ser como son es un interrogante fundamental que los jóvenes le plantean al mundo. (Ritcher, 2000, p.176). -En su desarrollo interior el estudiante de decimo curso esta sintonizado con las fuerzas de la Tierra, pero necesita despertarse al reino de las ideas que articulan estas relaciones. . (Ritcher, 2000, p.176). -En undécimo curso los estudiantes suelen dar importantes pasos en su desarrollo y madurez interior. (Ritcher, 2000, p.178).</p> | <p>-Es importante analizar el como las cosas han llegado a ser y como son, por lo cual el trabajo a partir de la formulación de proyectos con sus diferentes componentes es algo relevante, la búsqueda bibliográfica y dar a conocer los resultados de diferentes formas y con diversas herramientas. -Se dan pasos hacia el desarrollo y madurez interior, despertando el reino de las ideas, articulando la relación entre los estudiantes y la tierra. -Respetar las posturas de los otros frente a los fenómeno, participando en debates y discusiones académicas, proponiendo mecanismos de cambio; analizando la influencia de los medios, tomando decisiones frente al cuidado del cuerpo y relaciones con otras personas, asumiendo posiciones críticas frente a acciones violentas y la paz, considerando las partes involucradas en estas.</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <p>obtenida en las diversas fuentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilizo herramientas de las diferentes disciplinas de las ciencias sociales para analizar la información. -Saco conclusiones. -Presento los resultados: -Utilizo diversas formas de expresión, para dar a conocer los resultados de mi investigación. -Cito adecuadamente las diferentes fuentes de la información obtenida. -Promuevo debates para discutir los resultados de mi investigación y relacionarlos con otros. -Respeto diferentes posturas frente a los fenómenos sociales. -Participo en debates y discusiones académicas. -Asumo una posición crítica frente a situaciones de discriminación ante posiciones ideológicas y propongo mecanismos para cambiar estas situaciones. -Analizo críticamente la influencia de los medios de comunicación en la vida de las personas y de las comunidades. -Tomo decisiones responsables frente al cuidado de mi cuerpo y de mis relaciones con otras personas. -Asumo una posición crítica frente a las acciones violentas de los distintos grupos armados en el país y en el mundo. -Asumo una posición crítica frente a los procesos de paz que se han llevado a cabo en Colombia, teniendo en cuenta las posturas de las partes involucradas. | | |
| <p>-Identifico algunas características culturales y sociales de los procesos de</p> | <p>-Se ve la tierra como un organismo vivo con procesos vitales que tienen lugar en las</p> | <p>-Algunos temas, contenidos y ámbitos de trabajo, que se consideran se podrían llevar a</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>transformación que se generaron a partir del desarrollo político y económico de Colombia y el mundo a lo largo del siglo XX.</p> <p>-Analizo el periodo conocido como “la violencia” y establezco relaciones con las formas actuales de violencia.</p> <p>-Identifico y analizo las diferentes formas del orden mundial en el siglo XX (Guerra Fría, globalización, enfrentamiento Oriente-Occidente...).</p> <p>-Identifico y analizo las consecuencias sociales, económicas, políticas y culturales de los procesos de concentración de la población en los centros urbanos y abandono del campo.</p> <p>-Comprendo que el ejercicio político es el resultado de esfuerzos por resolver conflictos y tensiones que surgen en las relaciones de poder entre los Estados y en el interior de ellos mismos.</p> <p>-Identifico los principales postulados del liberalismo clásico, el socialismo, el marxismo-leninismo... y analizo la vigencia actual de algunos de ellos.</p> <p>-Establezco algunas relaciones entre los diferentes modelos de desarrollo económico utilizados en Colombia y América Latina y las ideologías que los sustentan.</p> <p>-Explico y evalúo el impacto del desarrollo industrial y tecnológico sobre el medio ambiente y el ser humano.</p> <p>-Analizo críticamente los factores que ponen en riesgo el derecho del ser humano a una alimentación sana y suficiente (uso de la tierra, desertización, transgénicos...).</p> <p>-Identifico algunos factores que han dado origen a las</p> | <p>profundidades de la tierra, en su corteza rocosa, en sus envolturas acuosas y aéreas, y hasta en el espacio exterior. En todos los casos se estudian eminentemente los procesos más rítmicos.</p> <p>-Puede haber una clase principal de astronomía que permitan entrar en el mundo de lo que es inconcebiblemente grande.</p> <p>-El tema principal de este curso es la eco- geografía. Disciplina que estudia la interacción entre el espacio exterior, el relieve de la superficie de la tierra, el clima, la vegetación y el ser humano. Geografía más económica y social.</p> <p>-Las clases de tecnología a lo largo del año pueden añadir más a profundidad a estos temas.</p> <p>-La evolución de la conciencia humana que expresa este gran periodo de la prehistoria e historia primitiva refleja cualitativamente la conciencia cambiante de cada individuo en el curso de su biografía. De esta manera la exploración de los orígenes de la sociedad humana es también un proceso de autodescubrimiento. (Ritcher, 2000, p.176).</p> <p>-Este es el momento de emprender una segunda aproximación a la historia cultural de la humanidad, desde los tiempos prehistóricos, pasando por la revolución neolítica, por las civilizaciones sofisticadas, hasta el declive de las ciudades-</p> | <p>cabos: Características culturales y sociales de transformación generadas desde el desarrollo político y económico del siglo XX en Colombia, periodos de violencia, diferentes formas del orden mundial del siglo XX (Guerra Fría, enfrentamiento Oriente-Occidente, etc), ejercicio político como respuesta a resolver conflictos y tensiones de poder en las relaciones entre Estado y en su interior, la tierra como organismo vivo, espacio exterior, astronomía, ecogeografía; relación entre el espacio exterior, relieve, tierra, clima, vegetación y ser humano; liberalismo clásico, socialismo, marxismo, leninismo, modelos de desarrollo económico, impacto del desarrollo industrial y tecnológico en sus diferentes esferas; factores de nuevas formas de organización económica, prehistoria, historia primitiva, Origen de las sociedades, declive de las Ciudades-Estado griegas, revolución neolítica, expansión de Alejandro Magno, transición de la Antigüedad a la Edad Media, impacto de la globalización, concentración de la población en centros urbanos y abandono del campo; Edad Media como herencia del Imperio Greorromano, corriente evolutiva germánica y judeo cristiana; además de las tensiones entre el Estado-Iglesia, la cultura occidental-oriental y el individualismo moderno en la cultura de la ciudad.</p> |
|---|---|--|

| | | |
|---|--|--|
| <p>nuevas formas de organización de la economía mundial (bloques económicos, tratados de libre comercio, áreas de libre comercio...).</p> <p>-Análisis consecuencias de estas nuevas formas de organización sobre las relaciones económicas, políticas y sociales entre los estados.</p> <p>-Reconozco el impacto de la globalización sobre las distintas economías y reconozco diferentes reacciones ante este fenómeno.</p> | <p>estado de Grecia y la expansión de la cultura griega provocada por Alejandro Magno. (Ritcher, 2000, p.176).</p> <p>-Algunas corrientes atraviesan el periodo histórico cubierto en este curso, que abarca la transición de la antigüedad a la Edad Media. (Ritcher, 2000, p.178).</p> <p>-Las clases de historia en este curso muestran la manera en que se produjo la Edad Media como herencia del Impero Greco-romano, y de la corriente evolutiva germánica y judeocristiana. Además el mundo medieval, con sus tensiones entre Estado-Iglesia, y entre la cultura occidental y oriental, prepararon el individualismo moderno en la cultura de la ciudad. (Ritcher, 2000, p.178).</p> | |
|---|--|--|

Transversalización de Tecnología e Informática desde la Guía 30 y el Plan de estudio de la Pedagogía Waldorf:

| Transversalización de Tecnología e Informática. Grados Décimo y Undécimo. | | | |
|---|---|--|--|
| <p>Guía 30: Ser competente en Tecnología ;Una necesidad para el Desarrollo!</p> | <p>Plan de Estudios de la Pedagogía Waldorf: Tecnología e Informática.</p> | <p>Anexo: “Education for Media Literacy. Media in Waldorf Education”</p> | <p>Transversalización de los textos rectores y ambos grados:</p> |
| <p>-Motivar a niños, niñas, jóvenes y maestros hacia la comprensión y la apropiación de la tecnología desde las relaciones que establecen los seres</p> | <p>El objetivo final es equipar a los estudiantes para que puedan juzgar por sí mismos de qué manera pueden hacer el mejor uso del ordenador como</p> | <p>-Analog procedures are easy for children to understand because they can grasp things in the true sense of the word. Only after the age of twelve, when the last phase</p> | <p>-Aunque la Pedagogía Waldorf no tiene un Plan de Estudios detallado en uso de los medios, pues aún debe completarse, puesto que se cuenta con</p> |

| | | | |
|---|--|---|--|
| <p>humanos para enfrentar sus problemas y desde su capacidad de solucionarlos a través de la invención, con el fin de estimular sus potencialidades creativas (MEN, 2008, p.3).</p> | <p>instrumento al servicio de necesidades realmente percibidas. (Ritcher, 2000, p.303). Estas clases intentan proporcionar experiencia vital, más que conocimiento exacto. En esta etapa es importante que los alumnos empiecen a entender la vida práctica que se despliega a su alrededor, temas que los pongan en contacto con el mundo externo. Como quiera que la mayor parte de los estudiantes ya estén familiarizados con ello, hará falta hablar de los aspectos sociales y culturales del uso del ordenador. La creación de un currículo abarcante para la tecnología de la información todavía ha de completarse.</p> | <p>of brain maturation begins with the onset of puberty, is the young person really able to understand circuit logic, as well as to gradually become capable of impulse control, i.e. to withstand the seductions emanating from media content (Hübner, 2018, p.4). -After children have become familiar with analog techniques, which are an essential part of every media competence, based on practice, the basis is created to judge from their own experience how digital procedures can replace analog ones and, above all, when and how they can be used meaningfully (Hübner, 2018, p.4). -These pedagogical ideas were implemented individually in the schools depending on the personnel and material possibilities, so that Waldorf schools did not have a detailed, generally binding curriculum, but shared a common approach, including the consensus that an introduction to computer technology should be based on the practical handling of electronic components and devices. (Hübner, 2018, p.22).</p> | <p>enfoques introductorios desde el manejo práctico. -Se recomienda no empezar el manejo de los medios antes de los 12 años, teniéndose como grado tentativo a noveno grado, después que se hayan familiarizado con experiencias analógicas y estén maduros para el uso de lo digital de forma significativa. -Motivar a niños, jóvenes y maestros para la comprensión, apropiación y equipamiento para hacer el mejor uso de los medios desde experiencias vitales, sociales, culturales, etc; donde la tecnología se relacione con los seres humanos para enfrentar problemas y necesidades y ser capaz de solucionarlos desde posturas creativas.</p> |
| <p>-Entender la educación en</p> | <p>-La tecnología se concibe como un</p> | <p>-From a Waldorf perspective, media</p> | <p>-La Educación en Tecnología, se trabaja</p> |

| | | | |
|--|--|---|---|
| <p>tecnología como un campo de naturaleza interdisciplinaria implica considerar su condición transversal y su presencia en todas las áreas obligatorias y fundamentales de la educación Básica y Media. (MEN, 2008, p.3).</p> <p>-La educación en tecnología es interdisciplinaria y, en consecuencia, se facilita su desarrollo y apropiación como campo de conocimiento transversal en todas las áreas básicas y fundamentales de la educación. (MEN, 2008, p.26).</p> <p>-Interrelación entre tecnología y técnica (saber cómo hacer y porque), ciencia, innovación (mejoramiento, invención (creación), descubrimiento (hallazgo), diseño (solucionar problemas y satisfacer necesidades presentes y futuras), informática (TIC) y ética (responsabilidad y acceso).</p> | <p>proceso que no puede separarse de los seres humanos que la crean. Tampoco es una simple producción de aparatos y objetos. Tiene varias dimensiones y por consiguiente hay que tenerlas en cuenta en el currículo:</p> <p>La dimensión natural, que implica perspectivas científicas, ecológicas y de ingeniería. La dimensión humana que implica perspectivas antropológicas, fisiológicas, psicológicas y estéticas. La dimensión que implica los aspectos económicos, sociales, políticos, cultural-históricos, jurídicos y éticos. (Ritcher, 2000, p.301).</p> | <p>education is divided into two levels: an indirect media education, which guides the adolescent to individual maturity, and a direct media education, which enables the self-competent person to deal meaningfully with the media world. Media literacy is possible only when both factors are taken into account. (Hübner, 2018, p.6).</p> | <p>de forma interdisciplinaria y transversal, facilitando su aplicación como campo de conocimiento, la cual debe respaldar los diferentes contextos del ser humano (social, político, económico, etc), en una misma relación.</p> <p>-En la Pedagogía Waldorf, la educación en medios se desarrolla de forma indirecta, guiando la madurez individual, y directa que permita formar a la persona de manera autosuficiente en el trato con los medios.</p> |
| <p>-Apropiación y uso de la tecnología: -Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas</p> | <p>La tecnología como tal, tiene algunas tareas pedagógicas específicas que desempeñar, en concreto pretende educar la observación precisa, los procesos del pensamiento práctico y la conciencia social. (Ritcher, 2000,</p> | <p><i>I. Media content</i> 1. Being able to understand and judge the contents of texts, images and acoustic productions presupposes the most comprehensive Education possible. <i>II. Media forms</i> 2. Being able to write</p> | <p>-Apropiación y uso de la tecnología: Principios de funcionamiento y criterios de selección y utilización segura y eficiente de artefactos, productos, sistemas tecnológicos y herramientas informáticas, como ayuda a tareas</p> |

| | | | |
|---|--|---|---|
| <p>tecnológicos de mi entorno.</p> <p>-Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.</p> <p>-Utilizo e interpreto manuales, instrucciones, diagramas y esquemas, para el montaje de algunos artefactos, dispositivos y sistemas tecnológicos.</p> <p>-Utilizo herramientas y equipos en la construcción de modelos, maquetas o prototipos, aplicando normas de seguridad.</p> <p>-Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación</p> <p>-Integro componentes y pongo en marcha sistemas informáticos personales utilizando manuales e instrucciones.</p> <p>-Comprender, evaluar, usar y transformar objetos, procesos y sistemas tecnológicos, como requisito para su desempeño en la vida social y productiva.</p> | <p>p.301).</p> <p>-uso del ordenador y alfabetización informática básica; procesamiento elemental de textos y habilidades mecanográficas.</p> <p>Como utilizar el software básico para producir, editar almacenar y recuperar texto; cómo usar bases de datos, hojas de cálculo, gráficos, edición electrónica, etc. Uso del ordenador como instrumento de soporte de otras tareas y como acceder a internet y utilizarlo.</p> <p>Comprender como se relaciona el hardware y software, como están diseñados los programas de software y cómo funcionan los sistemas de archivos.</p> <p>Habría que enseñar a los alumnos las habilidades básicas del teclado y de la mecanografía al tacto. Ello incluye guardar y encontrar archivos, hacer hojas de cálculo, usar bases de datos y gráficos sencillos. (Ritcher, 2000, p.303).</p> <p>Puede enseñarse el uso de los ordenadores para la información y la comunicación, por ejemplo, cómo usar el correo electrónico y el acceso a internet.</p> <p>Es especialmente importante como seleccionar la información y hacer</p> | <p>and read.</p> <p>3. Being able to produce and judge pictures, films.</p> <p>4. Being able to produce and judge music productions, radio reports.</p> <p><i>III. Media carriers</i></p> <p>5. Being familiar with the basic functioning of important devices and the internet.</p> <p>6. Being able to handle technical equipment.</p> <p>7. Using devices sensibly for learning: research and presentation.</p> <p><i>IV. Self-competence</i></p> <p>8. Ability to concentrate, mindfulness</p> <p>9. Self-control, mental discipline</p> <p>10. Being able to actively engage in something; developing interest and initiative.</p> <p>-From 9th grade: Learning the language of photographic and cinematic images from the practical handling concrete tasks. Analysis of films. Make your own movie. Learning to understand the structure and function of advertising with images. Analysis of advertising spots. (Hübner, 2018, p.18).</p> <p>-From 9th grade on: Analysis of contemporary light music, analysis of film music, production of a radio feature. (Hübner, 2018, p.19).</p> | <p>pedagógicas y como requisito para el desempeño en la vida social y productiva.</p> <p>-Algunas actividades que se pueden proponer:</p> <p>Educar la observación, conciencia social, uso del ordenador, alfabetización informática básica, procesamiento de textos, habilidades mecanográficas, uso de base de datos y hojas de cálculo, gráficos, edición, acceso a internet, comprender y juzgar contenidos, producir películas y creaciones musicales, hacer investigaciones y presentaciones, tener autocontrol y disciplina frente al manejo de los medios, comprender el lenguaje de las imágenes fotográficas y cinematográficas, análisis de videos e imágenes, hacer avisos publicitarios, funcionamiento de sistemas de archivos, comunicación desde correo, programación; uso de programas para cascadas, fractales, vectores, teoría del caos; montaje de artefactos y dispositivos, utilización de herramientas y equipos en diferentes construcciones, aplicación de normas de seguridad,, trabajo en equipo, comunicación,</p> |
|---|--|---|---|

| | | | |
|--|--|--|---|
| | <p>uso fructífero de la misma. (Ritcher, 2000, p.303). Entender cómo funcionan realmente los ordenadores y la programación. Sólo entonces tiene sentido usar los programas informáticos para enseñar sobre cascadas, fractales, vectores y la teoría del caos. (Ritcher, 2000, p.303).</p> | <p>-It was a matter of course that as early as the mid-1980s Waldorf teachers were looking for ways of discussing the subject of “computers” in school in terms of teaching methods. Since that time, teaching about computers and computer technology has been introduced in Waldorf schools from the 9th grade onwards. (Hübner, 2018, p.21).</p> <p>10th grade: Learning to understand AND, OR and NOT circuits in practice with relays, building an adder from half and full adders. Learning to understand the basic structure of a CPU. Learning about historical and cultural aspects of computer technology. (Hübner, 2018, p.23).</p> <p>Discuss from 8th/9th grade, include from 10th/11th grade in class: Researching on the net with search engines, types of search engines, basic procedures and points of view when searching, getting to know subject portal and meaningful Research portals. Being able to apply criteria to check the credibility of websites. The topic of source criticism is treated again at</p> | <p>proyectos involucren herramientas, creación de cartas de solicitud, configurar seguridad del ordenador, estar al día con la seguridad de las redes, socializar presentaciones, comprender circuitos y aspectos históricos de los avances tecnológicos.</p> |
|--|--|--|---|

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | <p>appropriate times in the classroom. Correspondence on the internet. Netiquette. Creating a business email. Letters of application. Learning how to formulate meaningful subject headers. Browser security settings. Security in networks. (Hübner, 2018, p.24).</p> <p>10th grade: Practical testing and critical discussion of presentation techniques with PC, overhead, flipchart, blackboard, whiteboard, etc. Using presentation software sensibly, knowing the individual strengths and weaknesses. Learning how to avoid presentation errors. Getting to know aspects of how to arrange fileinventories in a meaningful way. Knowing the differences between the diverse file formats. (Hübner, 2018, p.24).</p> | |
| <p>-Naturaleza y Evolución de la Tecnología: -Análisis y Valoración Crítica de los Componentes y Evolución de los Sistemas Tecnológicos y las Estrategias para su Desarrollo. -Describo cómo los procesos de innovación,</p> | <p>No hay duda de que la Pedagogía Waldorf- Steiner ha de enfrentarse con el importante tema, para el presente y el futuro, de la tecnología informática. (Ritcher, 2000, p.303). Un elemento crucial de lo que se ha mencionado hasta aquí es que se</p> | | <p>-Naturaleza y evolución de la tecnológica: Análisis de los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias de desarrollo, entendiendo el presente y futuro de la tecnología informática, comprendiendo sus</p> |

| | | | |
|---|--|--|--|
| <p>investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.</p> <p>-Identifico y analizo ejemplos exitosos y no exitosos de la transferencia tecnológica en la solución de problemas y necesidades.</p> <p>-Relaciono el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas.</p> <p>-Explico con ejemplos la importancia de la calidad en la producción de artefactos tecnológicos.</p> <p>-Explico los propósitos de la ciencia y de la tecnología y su mutua interdependencia.</p> <p>-Tener en cuenta que la alfabetización tecnológica comprende tres dimensiones interdependientes: el conocimiento, las formas de pensar y la capacidad para actuar. La meta de la alfabetización tecnológica es proveer a las personas de herramientas para participar asertivamente en su entorno de manera fundamentada.</p> | <p>entienda a fondo el ordenador como un instrumento, con sus ventajas y desventajas.</p> <p>La tecnología trata ahora de dos ámbitos muy importantes: por un lado de la energía y por otro de la sustancia. En undécimo curso se nos muestra el presente.</p> | | <p>principios básicos, ventajas y desventajas.</p> <p>Comprendo procesos de innovación, investigación y experimentación, que producen los avances tecnológicos, aportando a solución de problemas y necesidades con el apoyo de otras ciencias, aportando al entorno de desenvolvimiento de manera fundamentada.</p> |
| <p>-Solución de</p> | <p>En último, término la</p> | | <p>-Solución de</p> |

| | | | |
|--|---|--|--|
| <p>Problemas con Tecnología: -Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado. - Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño. - Identifico las condiciones, especificaciones y restricciones de diseño, utilizadas en una solución tecnológica y puedo verificar su cumplimiento - Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, ventajas y dificultades. - Optimizo soluciones tecnológicas a través de estrategias de innovación, investigación, desarrollo y experimentación, y argumento los criterios y la ponderación de los factores utilizados. - Propongo soluciones tecnológicas en condiciones de incertidumbre. - Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos (como respuesta a necesidades o problemas), teniendo en cuenta las restricciones y</p> | <p>contribución de la Pedagogía Waldorf-Steiner al uso de los ordenadores consiste en cultivar las cualidades de alfabetización, resolución de problemas, la formación del juicio y la creatividad. (Ritcher, 2000, p.303).</p> | | <p>problemas con tecnología: Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo soluciones considerando especificaciones del problema, formando el juicio y la creatividad. Para esto evalúo y selecciono mis propuestas y decisiones de diseño, identifico condiciones y restricciones, verifico su cumplimiento y propongo varias ideas; explico origen, ventajas y desventajas de diversas situaciones; establezco estrategias de innovación, investigación, desarrollo y experimentación; construyo prototipos de artefactos y procesos, represento ideas innovadoras con uso de registros, textos, figuras, etc; uso de herramientas informáticas, apropiación de conceptos tecnológicos desde la dimensión práctica e interdisciplinaria, incremento el interés, flexibilidad y creatividad; trabajar la motivación desde la curiosidad científica y tecnológica puesta en la realidad.</p> |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| <p>especificaciones planteadas.</p> <p>-Interpreto y represento ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos, empleando para ello (cuando sea posible) herramientas informáticas.</p> <p>-El manejo creativo de la incertidumbre y la posibilidad de formular muchas respuestas a una pregunta, propician la innovación y la invención. (MEN, 2008, p.26).</p> <p>-Permitir la vivencia de actividades relacionadas con la naturaleza del conocimiento tecnológico, lo mismo que con la generación, la apropiación y el uso de tecnologías. Es necesario, por lo tanto, propiciar el reconocimiento de diferentes estrategias de aproximación a la solución de problemas con tecnología, tales como el diseño, la innovación, la detección de fallas y la investigación. Todas ellas permiten la identificación, el estudio, la comprensión y la apropiación de conceptos</p> | | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|---|--|---|---|
| <p>tecnológicos desde una dimensión práctica e interdisciplinaria. -Mantener e incrementar el interés de los estudiantes. Por ello es indispensable generar flexibilidad y creatividad en su enseñanza, a lo largo de todos los niveles educativos. Se sugiere trabajar la motivación a través del estímulo de la curiosidad científica y tecnológica, para mostrar su pertinencia en la realidad local y su contribución a la satisfacción de necesidades básicas. Pero la tarea no es simplemente para el sector educativo; también los medios de comunicación, las comunidades de científicos, ingenieros y productores de tecnología en general comparten la responsabilidad de ampliar la divulgación de la ciencia y la tecnología a todos los sectores de la sociedad</p> | | | |
| <p>-Tecnología y Sociedad: -Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente.</p> | <p>Prácticas de trabajo seguro y aspectos legales, como por ejemplo, el copyright. La influencia social, cultural y personal de los ordenadores, incluyendo los aspectos liberadores de ahorro de tiempo, y algunos de los</p> | <p><i>V. Social skills</i> 11. Ability to empathize 12. Ability to assume responsibility -The basic didactic goal is the development of media awareness. Media awareness is the ability to</p> | <p>-Tecnología y sociedad: Implicaciones éticas, sociales, políticas ambientales, educativas, culturales, etc, del ámbito tecnológico, como por ejemplo: el copyright. Analizo y evalúo</p> |

| | | | |
|--|--|---|--|
| <p>-Analizo y describo factores culturales y tecnológicos que inciden en la sexualidad, el control de la natalidad, la prevención de enfermedades transmitidas sexualmente y las terapias reproductivas</p> <p>-Evalúo las implicaciones para la sociedad de la protección a la propiedad intelectual en temas como desarrollo y utilización de la tecnología.</p> <p>-Evalúo los procesos productivos de diversos artefactos y sistemas tecnológicos, teniendo en cuenta sus efectos sobre el medio ambiente y las comunidades implicadas.</p> <p>-Analizo proyectos tecnológicos en desarrollo y debato en mi comunidad, el impacto de su posible implementación.</p> <p>-Propongo acciones encaminadas a buscar soluciones sostenibles dentro un contexto participativo.</p> <p>-Tomo decisiones relacionadas con las implicaciones sociales y ambientales de la tecnología y comunico los criterios básicos que utilicé o las razones que me condujeron a tomarlas.</p> <p>-Desarrollar la reflexión crítica</p> | <p>posibles aspectos negativos obsesivos y antisociales.</p> | <p>distinguish between reality and fiction. This includes above all the insight that the virtual online world and the real “offline world” have different rules. (Hübner, 2018, p.25).</p> <p>-The “Internet driving license” should cover the following topics: Dealing with contacts on the internet: security rules in chat, rules in dealing with social networks, “netiquette”. Protection against internet bullying. Protection of one’s own data and that of others. Publication with pictures in the net: rights and obligations. Copyright information: what is protected, what is free, what is a criminal offense. Criminal law: which publications are forbidden. Search engines: learn to deal with search engines, get to know the different search engines Learn how to judge the trustworthiness of websites. (Hübner, 2018, p.25).</p> | <p>factores que inciden en la sexualidad, control de natalidad, propiedad intelectual, producción de artefactos y sistemas tecnológicos, además de sus efectos.</p> <p>-Propongo soluciones en contextos participativos a dificultades y comunico razones que llevan a tomarlas, desarrollando la reflexión crítica, evaluación y control, deliberando sobre temas tecnológicos y su influencia social, buscando siempre transformar y a portar a contextos y entornos.</p> <p>-Desarrollar una conciencia acerca del uso de los medios, ser capaz de distinguir la realidad de la ficción y, los riesgos del mundo virtual y digital.</p> |
|--|--|---|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| <p>frente a las relaciones entre la tecnología y la sociedad. Como producto cultural, la actividad en ciencia y tecnología tiene efectos para la sociedad y para el entorno y, por consiguiente, es necesario que los individuos participen en su evaluación y control. De ahí la importancia de educar para la comprensión, la participación y la deliberación, en torno a temas relacionados con la tecnología. Según afirma la OECD (2004), “más allá de proveer información apropiada en respuesta a la incertidumbre y a la conciencia del público asociada con ciencia y tecnología, la formación de los ciudadanos se debe orientar a incentivar y facilitar el debate público”.</p> <p>-Reconocer la naturaleza del saber tecnológico como solución a los problemas que contribuyen a la transformación del entorno. Además del estudio de conceptos como el diseño, los materiales, los sistemas tecnológicos, las fuentes de energía y los procesos productivos, la evaluación de las transformaciones que produce la tecnología</p> | | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|---|--|--|--|
| en el entorno deben ser parte esencial de su enseñanza. | | | |
|---|--|--|--|

Transversalización de las tres áreas (Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología e Informática) a modo general para el proyecto:

| Transversalización de Ciencias Naturales | Transversalización de Ciencias Sociales | Transversalización de Tecnología e Informática | Transversalización Conjunta de las áreas. |
|--|--|--|---|
| Fomentar la curiosidad, el pensar analítico y holístico, la comprensión de los procesos vivos, honestidad en la recolección de datos, validación, flexibilidad, apertura mental, tolerar la incertidumbre, disponibilidad en trabajo en equipo, etc. | -Descubrir el espacio anímico para acercarse a fenómenos del mundo con un nivel superior de sutileza, fomentando la curiosidad, recolectando datos, validando, flexibilizando y persistiendo, en la crítica, apertura mental, reflexión del presente y futuro y valoración de consecuencias, desde el trabajo en equipo. | -Aunque la Pedagogía Waldorf no tiene un Plan de Estudios detallado en uso de los medios, pues aún debe completarse, puesto que se cuenta con enfoques introductorios desde el manejo práctico. -Se recomienda no empezar el manejo de los medios antes de los 12 años, teniéndose como grado tentativo a noveno grado, después que se hayan familiarizado con experiencias analógicas y estén maduros para el uso de lo digital de forma significativa. -Motivar a niños, jóvenes y maestros para la comprensión, apropiación y equipamiento para hacer el mejor uso de los medios desde experiencias vitales, sociales, culturales, etc; donde la tecnología se relacione con los seres humanos para enfrentar problemas | -Uso de los medios desde el manejo práctico introductorio, a partir de los 12 años o del grado noveno, después de experiencias analógicas que preparen a los educandos para el momento del uso de medios digitales de forma significativa -Fomentar la curiosidad, flexibilidad, trabajo en equipo, recolección de datos, apertura mental; pensar analítico, holístico y con alto nivel de sutileza al acercarse a los fenómenos; validación de datos, crítica; reflexión del pasado, presente y futuro; valoración de consecuencias en la comprensión de procesos vivos, desde la motivación de niños, jóvenes y maestros, en equipamiento, apropiación y manejo de los medios, desde experiencias sociales, vitales, culturales, etc; donde la tecnología sirva para alcanzar esto |

| | | | |
|--|---|--|---|
| | | y necesidades y ser capaz de solucionarlos desde posturas creativas. | y, solucionar los problemas y necesidades de los seres humanos desde posturas creativas. |
| <p>-Despertar la curiosidad por los seres y objetos que nos rodean, haciendo énfasis en la hipótesis, medida y demostración, que permitan tener claridad intelectual y una perspectiva más amplia sobre el mundo vivo, fortaleciéndose la facultad de pensamiento y habiendo más compromiso con las ideas.</p> <p>-Observación e interacción con el entorno, recolección de información, discusión con otros para conceptualizar, y abstracción y uso de modelos que explican y predicen fenómenos.</p> <p>-Formulo preguntas a teorías científicas; hipótesis con base en conocimientos, teorías y modelos científicos; busco diferentes fuentes, recojo información de forma pertinente y doy el crédito correspondiente a sus autores; relaciono datos recopilados, persisto en la búsqueda de respuestas a preguntas; comunico procesos y resultados utilizando gráficas, tablas, etc; escucho a mis compañeros,</p> | <p>-Estudios de las ciencias como científicos e investigadores, partiendo de preguntas, hipótesis, conjeturas, relación causa- efecto, lo cual surge de la curiosidad y observación de los entornos y de la capacidad de analizar lo observado, captando fenómenos complejos y yendo más allá de lo que se podía imaginar antes.</p> <p>-La enseñanza se beneficia de la transversalización de ciencias cuando se interrelacionen e interpretan de forma conjunta, permitiendo avances en el aprendizaje a partir del enlace entre conocimientos previos con otros más amplios.</p> | <p>-La Educación en Tecnología, se trabaja de forma interdisciplinaria y transversal, facilitando su aplicación como campo de conocimiento, la cual debe respaldar los diferentes contextos del ser humano (social, político, económico, etc), en una misma relación.</p> <p>-En la Pedagogía Waldorf, la educación en medios se desarrolla de forma indirecta, guiando la madurez individual, y directa que permita formar a la persona de manera autosuficiente en el trato con los medios</p> | <p>-Por medio de la observación e interrelación con los entornos, despertar la curiosidad por lo que los rodea teniendo una perspectiva más amplia del mundo. Para esto es importante hacer énfasis en hipótesis; investigación desde diferentes fuentes de donde se pueda extraer información, relacionar datos, buscar respuestas, analizar lo observado, enlazar los conocimientos nuevos con los previos, usar modelos, explicar y predecir fenómenos, demostrar relaciones causa- efecto, medir, hacer gráficas y tablas. Con esto se busca mayor claridad intelectual, en la abstracción, fortalecimiento en la facultad de pensamiento y conceptualización, compromiso con teorías y modelos científicos (ideas), dar crédito a los autores, estudiar como científicos-investigadores. De esta manera, es indispensable, informarse en avances tecnológicos; transversalizar la enseñanza, interrelacionar ciencias e interpretar de forma conjunta, creando una interdiscipliniedad</p> |

| | | | |
|---|--|--|---|
| <p>reconozco sus puntos de vista, comparto mis ideas, cambio argumentos por otros más sólidos, cumplo mis funciones en grupo y me informo sobre avances tecnológicos.</p> | | | <p>entre estas; discutir con otros, comunicar procesos y resultados, escuchar a los demás, reconocer los puntos de vista, compartir ideas, llevando al cambio de argumentos por otros más sólidos y cumpliendo con las respectivas funciones. Cabe tener presente que la formación en medios se da de forma indirecta, donde los individuos van madurando para el uso de medios, y directa donde se dé un trato autosuficiente con medios.</p> <p>Se convierte en algo importante, el analizar las cosas como son y han llegado a ser, formular proyectos, el desarrollo y madurez interior, trabajar desde el interés de los estudiantes y sus contextos, despertar la curiosidad por el ser humano y las organizaciones a las que pertenece, además de comprender el mundo y emanciparse.</p> |
|---|--|--|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| <p>-Diversidad biológica, consecuencia de los cambios ambientales, genéticos y dinámicos dentro de los ecosistemas desde la relación entre individuo, población y comunidad, enfocados en ideales de la conciencia contemporánea como teoría de la célula, genética y trabajo práctico con la planta y el animal.</p> <p>-Importancia de la fotosíntesis para la conversión de la energía de organismos aerobios; relación entre ADN, ambiente y diversidad en los seres vivos; relación entre mutación, selección natural y herencia; estudio de botánica y zoología actual; células, genética, darwinismo, genética práctica, germinación de semillas, cambios químicos en la vida cotidiana y ambiente; relación entre materia y energía en las cadenas alimentarias; y potencial de los recursos naturales en la obtención de energía.</p> <p>-Énfasis sobre el cuerpo humano y procesos en el ámbito físico: cambios químicos en el ser humano; relación entre deporte, salud física y mental; efecto nocivo del consumo de ciertas sustancias; factores</p> | <p>Tratar los temas de historia en el presente, teniendo en cuenta sus orígenes y trasfondos, empezando desde el contexto propio, los intereses y desarrollo general de cada persona, buscando comprender el mundo y emanciparse. Para esto es importante valerse de la curiosidad por los seres humanos y las organizaciones a las que pertenece. Partir de la observación, recolección de información y toma de decisiones con otros, hasta llegar a la conceptualización y teorización.</p> <p>-Es importante analizar el cómo las cosas han llegado a ser y como son, por lo cual el trabajo a partir de la formulación de proyectos con sus diferentes componentes es algo relevante, la búsqueda bibliográfica y dar a conocer los resultados de diferentes formas y con diversas herramientas.</p> <p>-Se dan pasos hacia el desarrollo y madurez interior, despertando el reino de las ideas, articulando la relación entre los estudiantes y la tierra.</p> <p>-Respetar las</p> | <p>.-Apropiación y uso de la tecnología: Principios de funcionamiento y criterios de selección y utilización segura y eficiente de artefactos, productos, sistemas tecnológicos y herramientas informáticas, como ayuda a tareas pedagógicas y como requisito para el desempeño en la vida social y productiva.</p> <p>-Algunas actividades que se pueden proponer: Educar la observación, conciencia social, uso del ordenador, alfabetización informática básica, procesamiento de textos, habilidades mecanográficas, uso de base de datos y hojas de cálculo, gráficos, edición, acceso a internet, comprender y juzgar contenidos, producir películas y creaciones musicales, hacer investigaciones y presentaciones, tener autocontrol y disciplina frente al manejo de los medios, comprender el lenguaje de las imágenes fotográficas y cinematográficas, análisis de videos e imágenes, hacer avisos publicitarios, funcionamiento de sistemas de archivos, comunicación desde correo, programación; uso de programas para</p> | <p>-Apropiar el uso de la tecnología, principios de funcionamiento, uso seguro y eficiente de artefactos tecnológicos y herramientas informáticas, para respaldar los criterios de selección, tareas pedagógicas, vida social y productiva.</p> <p>-Potenciar la alfabetización informática, búsqueda en base de datos, edición, acceso a internet, manejo de correo electrónico, análisis de videos e imágenes, comprensión y juzgamiento de contenidos, programación, innovación, investigación, experimentación, solución de problemas, construcción de prototipos y procesos, respeto por la propiedad intelectual, solución en contextos participativos y que aporten al entorno, conciencia frente al uso de los medios y riesgos del mundo digital o virtual, diferenciación entre lo ficticio y lo real; comprensión de las implicaciones éticas, sociales, culturales, educativas, etc; buscando con esto, respaldar los procesos y aspectos formativos en contenidos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prehistoria, darwinismo, cambios ambientales, genéticos y del entorno (y sus |
|---|---|---|---|

| | | | |
|--|---|--|---|
| <p>culturales y tecnológicos en la sexualidad, medidas de prevención de embarazo y enfermedades de transmisión sexual; respeto por el cuerpo y el de los demás; tradición del genero respecto a la sexualidad y reproducción; decisiones sobre la alimentación y ejercicios para la salud; procesos internos del cuerpo, reconociendo complejidad y misterios junto a temas que aparecen en la medicina.</p> | <p>posturas de los otros frente a los fenómenos, participando en debates y discusiones académicas, proponiendo mecanismos de cambio; analizando la influencia de los medios, tomando decisiones frente al cuidado del cuerpo y relaciones con otras personas, asumiendo posiciones críticas frente a acciones violentas y la paz, considerando las partes involucradas en estas.</p> <p>-Algunos temas, contenidos y ámbitos de trabajo, que se consideran se podrían llevar a cabo:</p> <p>Características culturales y sociales de transformación generadas desde el desarrollo político y económico del siglo XX en Colombia, periodos de violencia, diferentes formas del orden mundial del siglo XX (Guerra Fría, enfrentamiento Oriente- Occidente, etc), ejercicio político como respuesta a resolver conflictos y tensiones de poder en las relaciones entre Estado y en su interior, la tierra como organismo vivo, espacio exterior, astronomía, ecogeografía; relación entre el espacio exterior, relieve, tierra, clima, vegetación y ser</p> | <p>cascadas, fractales, vectores, teoría del caos; montaje de artefactos y dispositivos, utilización de herramientas y equipos en diferentes construcciones, aplicación de normas de seguridad,, trabajo en equipo, comunicación, proyectos involucren herramientas, creación de cartas de solicitud, configurar seguridad del ordenador, estar al día con la seguridad de las redes, socializar presentaciones, comprender circuitos y aspectos históricos de los avances tecnológicos.</p> <p>-Naturaleza y evolución de la tecnológica:</p> <p>Analizo los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias de desarrollo, entendiendo el presente y futuro de la tecnología informática, comprendiendo sus principios básicos, ventajas y desventajas.</p> <p>Comprendo procesos de innovación, investigación y experimentación, que producen los avances tecnológicos, aportando a solución de problemas y necesidades con el apoyo de otras ciencias, aportando al</p> | <p>consecuencias) ; mutación, selección natural; herencia, célula y ADN (plantas, animales y seres humanos).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ambiente y diversidad (biológica), tierra como organismo vivo, estructura de la tierra, espacio exterior; relieve, tierra, clima, vegetación y ser humano (con su cuerpo y sus diferentes sistemas internos). • Revolución Neolítica, Origen de la sociedad; relación entre individuo, población y comunidad; desarrollo industrial y económico, declive de Ciudades- Estado griegas, expansión de Alejandro Magno (Helenismo), Transición de la Antigüedad a la Edad Media, Edad Media, Edad Media como herencia del Imperio Grecorromano, |
|--|---|--|---|

| | | | |
|--|--|--|---|
| | <p>humano; liberalismo clásico, socialismo, marxismo, leninismo, modelos de desarrollo económico, impacto del desarrollo industrial y tecnológico en sus diferentes esferas; factores de nuevas formas de organización económica, prehistoria, historia primitiva, Origen de las sociedades, declive de las Ciudades-Estado griegas, revolución neolítica, expansión de Alejandro Magno, transición de la Antigüedad a la Edad Media, impacto de la globalización, concentración de la población en centros urbanos y abandono del campo; Edad Media como herencia del Imperio Grecorromano, corriente evolutiva germánica y judeo cristiana; además de las tensiones entre el Estado- Iglesia, la cultura occidental-oriental y el individualismo moderno en la cultura de la ciudad.</p> | <p>entorno de desenvolvimiento de manera fundamentada. -Solución de problemas con tecnología: Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo soluciones considerando especificaciones del problema, formando el juicio y la creatividad. Para esto evalúo y selecciono mis propuestas y decisiones de diseño, identifico condiciones y restricciones, verifico su cumplimiento y propongo varias ideas; explico origen, ventajas y desventajas de diversas situaciones; establezco estrategias de innovación, investigación, desarrollo y experimentación; construyo prototipos de artefactos y procesos, represento ideas innovadoras con uso de registros, textos, figuras, etc; uso de herramientas informáticas, apropiación de conceptos tecnológicos desde la dimensión práctica e interdisciplinaria, incremento el interés, flexibilidad y creatividad; trabajar la motivación desde la curiosidad científica y tecnológica puesta en la realidad. -Tecnología y sociedad:</p> | <p>Corriente Evolutiva Germánica y Judeo Cristiana, Tensión entre Iglesia y Estado, Cultura Oriental-Occidental, Individuo Moderno y Cultura de la Ciudad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nuevas Formas de Organización Económica, Modelos de Desarrollo Económico, Liberalismo Clásico, Socialismo, Marxismo y Leninismo. |
|--|--|--|---|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | <p>Implicaciones éticas, sociales, políticas ambientales, educativas, culturales, etc, del ámbito tecnológico, como por ejemplo: el copyright.</p> <p>Analizo y evalúo factores que inciden en la sexualidad, control de natalidad, propiedad intelectual, producción de artefactos y sistemas tecnológicos, además de sus efectos.</p> <p>-Propongo soluciones en contextos participativos a dificultades y comunico razones que llevan a tomarlas, desarrollando la reflexión crítica, evaluación y control, deliberando sobre temas tecnológicos y su influencia social, buscando siempre transformar y a portar a contextos y entornos.</p> <p>-Desarrollar una conciencia acerca del uso de los medios, ser capaz de distinguir la realidad de la ficción y, los riesgos del mundo virtual y digital.</p> | |
|--|--|--|--|

Objetivos de Transversalización final de las tres áreas del proyecto (Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología e Informática) a partir de los textos rectores, evidenciados en el proceso:

-Uso de los medios desde el manejo práctico introductorio, a partir de los 12 años o del grado noveno, después de experiencias analógicas que preparen a los educandos para el momento del uso de medios digitales de forma significativa

-Fomentar la curiosidad, flexibilidad, trabajo en equipo, recolección de datos, apertura mental; pensar analítico, holístico y con alto nivel de sutileza al acercarse a los fenómenos; validación de datos, crítica; reflexión del pasado, presente y futuro; valoración de consecuencias en la comprensión de procesos vivos, desde la motivación de niños, jóvenes y maestros, en equipamiento, apropiación y manejo de los medios, desde experiencias sociales, vitales, culturales, etc; donde la tecnología sirva para alcanzar esto y, solucionar los problemas y necesidades de los seres humanos desde posturas creativas.

-Por medio de la observación e interrelación con los entornos, despertar la curiosidad por lo que los rodea teniendo una perspectiva más amplia del mundo. Para esto es importante hacer énfasis en hipótesis; investigación desde diferentes fuentes de donde se pueda extraer información, relacionar datos, buscar respuestas, analizar lo observado, enlazar los conocimientos nuevos con los previos, usar modelos, explicar y predecir fenómenos, demostrar relaciones causa- efecto, medir, hacer gráficas y tablas. Con esto se busca mayor claridad intelectual, en la abstracción, fortalecimiento en la facultad de pensamiento y conceptualización, compromiso con teorías y modelos científicos (ideas), dar crédito a los autores, estudiar como científicos- investigadores.

-De esta manera, es indispensable, informarse en avances tecnológicos; transversalizar la enseñanza, interrelacionar ciencias e interpretar de forma conjunta, creando una interdisciplinariedad entre estas; discutir con otros, comunicar procesos y resultados, escuchar a los demás, reconocer los puntos de vista, compartir ideas, llevando al cambio de argumentos por otros más sólidos y cumpliendo con las respectivas funciones.

-Cabe tener presente que la formación en medios se da de forma indirecta, donde los individuos van madurando para el uso de medios, y directa donde se dé un trato autosuficiente con medios.

-Se convierte en algo importante, el analizar las cosas como son y han llegado a ser, formular proyectos, el desarrollo y madurez interior, trabajar desde el interés de los

estudiantes y sus contextos, despertar la curiosidad por el ser humano y las organizaciones a las que pertenece, además de comprender el mundo y emanciparse.

-Apropiar el uso de la tecnología, principios de funcionamiento, uso seguro y eficiente de artefactos tecnológicos y herramientas informáticas, para respaldar los criterios de selección, tareas pedagógicas, vida social y productiva.

-Potenciar la alfabetización informática, búsqueda en base de datos, edición, acceso a internet, manejo de correo electrónico, análisis de videos e imágenes, comprensión y juzgamiento de contenidos, programación, innovación, investigación, experimentación, solución de problemas, construcción de prototipos y procesos, respeto por la propiedad intelectual, solución en contextos participativos y que aporten al entorno, conciencia frente al uso de los medios y riesgos del mundo digital o virtual, diferenciación entre lo ficticio y lo real; comprensión de las implicaciones éticas, sociales, culturales, educativas, etc; buscando con esto, respaldar los procesos y aspectos formativos en contenidos como:

- Prehistoria, darwinismo,: cambios ambientales, genéticos y del entorno (y sus consecuencias); mutación, selección natural; herencia, célula y ADN (plantas, animales y seres humanos).
- Ambiente y diversidad (biológica), tierra como organismo vivo, estructura de la tierra, espacio exterior; relieve, tierra, clima, vegetación y ser humano (con su cuerpo y sus diferentes sistemas internos).
- Revolución Neolítica, Origen de la sociedad; relación entre individuo, población y comunidad; desarrollo industrial y económico, declive de Ciudades- Estado griegas, expansión de Alejandro Magno (Helenismo), Transición de la Antigüedad a la Edad Media, Edad Media, Edad Media como herencia del Imperio Grecorromano, Corriente Evolutiva Germánica y Judeo Cristiana, Tensión entre Iglesia y Estado, Cultura Oriental- Occidental, Individuo Moderno y Cultura de la Ciudad.
- Nuevas Formas de Organización Económica, Modelos de Desarrollo Económico, Liberalismo Clásico, Socialismo, Marxismo y Leninismo.

Contenidos a Trabajar desde la Transversalización de las Áreas:

- Prehistoria, darwinismo,: cambios ambientales, genéticos y del entorno (y sus consecuencias); mutación, selección natural; herencia, célula y ADN (plantas, animales y seres humanos).
- Ambiente y diversidad (biológica), tierra como organismo vivo, estructura de la tierra, espacio exterior; relieve, tierra, clima, vegetación y ser humano (con su cuerpo y sus diferentes sistemas internos).
- Revolución Neolítica, Origen de la sociedad; relación entre individuo, población y comunidad; desarrollo industrial y económico, declive de Ciudades- Estado griegas, expansión de Alejandro Magno (Helenismo), Transición de la Antigüedad a la Edad Media, Edad Media, Edad Media como herencia del Imperio Grecorromano, Corriente Evolutiva Germánica y Judeo Cristiana, Tensión entre Iglesia y Estado, Cultura Oriental- Occidental, Individuo Moderno y Cultura de la Ciudad.
- Nuevas Formas de Organización Económica, Modelos de Desarrollo Económico, Liberalismo Clásico, Socialismo, Marxismo y Leninismo.
- Apropiar el uso de la tecnología, principios de funcionamiento, uso seguro y eficiente de artefactos tecnológicos y herramientas informáticas, para respaldar los criterios de selección, tareas pedagógicas, vida social y productiva.
- -Potenciar la alfabetización informática, búsqueda en base de datos, edición, acceso a internet, manejo de correo electrónico, análisis de videos e imágenes, comprensión y juzgamiento de contenidos, programación, innovación, investigación, experimentación, solución de problemas, construcción de prototipos y procesos, respeto por la propiedad intelectual, solución en contextos participativos y que aporten al entorno, conciencia frente al uso de los medios y riesgos del mundo digital o virtual, diferenciación entre lo ficticio y lo real; comprensión de las implicaciones éticas, sociales, culturales, educativas, etc; buscando con esto, respaldar los procesos y aspectos formativos.

Nota: Todo esto se trabajará de manera transversal, buscando enlazar los contenidos como aparecen en los listados donde el uso de los medios servirá de mecanismo para alcanzar esto, y poner en juego los contenidos y fines del área de tecnología e informática.

Recursos a Implementar:

- Aula de Clase Convencional
- Computadores portátiles que pueda facilitar la Institución y otros traídos desde casa por los estudiantes.
- División de 3 estudiantes por grupo, combinando ambos grados.
- Transversalización con los docentes de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología.
- Video Beam.
- Espacios de clases, hora y media semanal.

Resultados esperados con este módulo:

Con el presente módulo se pretende alcanzar los siguientes resultados:

- Respaldo el proceso mediante el cual se desarrolla la estrategia didáctica, buscando que este módulo sirva de apoyo y guía dentro del desenvolvimiento de los estudiantes en el proyecto de investigación.
- Aportar a que el manejo y uso de medios tecnológicos en los procesos formativos de la IEMARA y la Pedagogía Waldorf, tengan un soporte escrito desde una estrategia didáctica, lo cual puede servir de base y ejemplo para futuras investigaciones en estos temas.
- Lograr que el trabajo colaborativo sea una realidad en este proceso, desde la innovación y comunicación, y esto se vea reflejado en cada una de las actividades que se proponen dentro del módulo y proceso investigativo.
- Guiar el proceso en el cual, los estudiantes aprendan el manejo de la herramienta Scratch y tener una base sobre la cual se respalden las creaciones de los videojuegos.
- Complementar el proceso de transversalización de las áreas de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática, dentro de cada uno de los parámetros que se establecen dentro del módulo.

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN AVANZADA

FORMATO PARA EVALUACIÓN

Avalado en Acta 88 del Comité de Posgrados del 30 de abril de 2019

PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO EN MAESTRÍAS

PROPUESTA ESCRITA

A continuación, se presenta el formato aprobado por el Comité de Posgrados de la Facultad de Educación para la evaluación del **PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO** en los programas de **Maestrías Modalidad Investigación y Profundización** que se ofrecen en la Facultad de Educación de la Universidad de Antioquia. Esta evaluación atiende a un criterio académico, con miras a mejorar y cualificar los Trabajos de Grado de cada estudiante y, consecuentemente, los procesos de investigación al interior de las líneas de formación y de los grupos de investigación que las constituyen.

La evaluación del proyecto de Trabajo de Grado está regida por el Acuerdo de Facultad 385 de octubre 18 de 2017, en sus artículos 8 y 9 y será realizada en el segundo semestre por dos pares académicos (uno interno y otro externo a la Universidad) con título equivalente o superior al correspondiente al nivel del programa, con reconocida experiencia en la temática a investigar y que no presenten conflictos de intereses con el estudiante evaluado o su director y que no haga parte de su grupo de investigación.

Señor(a) evaluador(a):

Por favor revise los ítems planteados y describa su apreciación sobre el proyecto de Trabajo Grado teniendo en cuenta cada uno de los aspectos propuestos; si hubiere alguno adicional que no se incluyó en el formato, puede agregarlo.

Su valoración será indispensable para que el Comité de Programa recomiende al Comité de Posgrados la aprobación del proyecto de Trabajo de Grado. En tal caso, se autorizará la socialización del proyecto al interior de la línea de formación.

Usted dispone de un (1) mes calendario para realizar la evaluación, una vez haya recibido el proyecto de Trabajo de Grado para su lectura y valoración. Recuerde que cualquier inquietud durante este proceso de evaluación puede ser expresada a la Coordinación del Programa a través del correo electrónico:

| Programa académico | Correo electrónico |
|--|--|
| Maestría en Educación en Ciencias Naturales | maestriaeducacioncienciasnaturales@udea.edu.co |
| Maestría en Educación Modalidad Investigación | maestriaeducacion@udea.edu.co |
| Maestría en Educación Modalidad Profundización | maestriaeducacionprofundizacion@udea.edu.co |
| Maestría en Educación Modalidad Virtual | maestriaeducacionvirtual@udea.edu.co |
| Maestría en Estudios en Infancias | maestriaestudioseninfancia@udea.edu.co |

Gracias por contribuir con el mejoramiento de la calidad del trabajo académico realizado por los estudiantes de los programas de Maestría de la Facultad de Educación de la Universidad Antioquia.

DATOS DEL EVALUADOR

Nombres y apellidos: Ana Milena López Rúa

Título (s) de posgrado: Magíster en Enseñanza de las Ciencias

Universidad o entidad de afiliación: Universidad Autónoma de Manizales

Correo electrónico: cpe.analopez@gmail.com, ana.lopezru@autonoma.edu.co

Teléfono (s): (6)8767676 ext. 136

Breve descripción del perfil profesional (áreas principales de investigación y otros aspectos académicos que desee resaltar):

Licenciada en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Nautrales y Educación Ambiental de la Universidad de Antioquia
 Magíster en Enseñanza de las Ciencias de la Universidad Autónoma de Manizales
 Candidata a Doctora en Didáctica, Universidad Tecnológica de Pereira
 Coordinadora de la Maestría en Enseñanza de las Ciencias
 Actualmente miembro del grupo de Investigación Cognición y Educación Categoría A de Colciencias

Áreas de investigación: modelos y modelización, cambio conceptual, desarrollo del pensamiento crítico.

DATOS GENERALES DEL PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO

Programa de Posgrado: Maestría en Educación - Modalidad Virtual

Línea de formación: Educación y TIC

Título del Trabajo de Grado:

Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf

Nombre del (los) estudiante (s):

Haidiver Arbeláez Vélez

EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO

Señor (a) evaluador (a), por favor analice y valore cada uno de los siguientes aspectos relacionados con el proyecto de Trabajo de Grado en cuestión. Por favor, refiérase a cada uno de los aspectos que están al interior de la pregunta.

1. TÍTULO

¿Existe coherencia entre el título y los objetivos?

¿El proyecto de Trabajo de Grado posee un título que está en relación con el contenido?

Valoración:

El trabajo es coherente con el contenido del trabajo.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Hay un objeto de estudio identificable en el proyecto de investigación?



¿El problema está planteado con claridad, precisión conceptual y está sustentado en la revisión de literatura?

¿El problema en cuestión se justifica desde aspectos teóricos, prácticos y/o metodológicos?

¿El problema deriva en una(s) pregunta(s) de investigación?

¿El problema formulado es relevante para el desarrollo de la línea de formación en que está inscrito el Trabajo de Grado?

¿El (los) objetivo (s) de la investigación está (n) bien delimitado (s) y hay coherencia entre este (os) objetivo(s) con el planteamiento del problema y el objeto de estudio de la investigación?

Valoración:

El planteamiento contiene elementos muy valiosos para su delimitación; no obstante, aunque la cantidad no es igual a la calidad, considero que este puede ser un poco más detallado en términos de cuáles otras dificultades se evidencian y qué impactos generan en los procesos de aprendizaje.

En el problema se podrían emplear autores más recientes que lo sustenten y que den cuenta que hay un problema actual que vale la pena ser investigado.

Respecto a la justificación considero que se debe replantear en cuanto esta debe responder a cuestiones como por qué es importante la investigación, para qué es la investigación, cuál es el aporte y cuál es la novedad de haberla. Esto, debería responderse desde lo que el trabajo podría aportar, incluso muchos investigadores recomiendan no usar autores de referencia, pues estos no pueden sustentar la importancia de otro trabajo.

La pregunta problema es clara, pero el problema se queda corto para llegar a ella.

El objetivo general no tiene relación o coherencia con la pregunta. Este apunta a caracterizar el proceso de aprendizaje a partir del trabajo colaborativo y la pregunta apunta a caracterizar el impacto de la estrategia (nunca se menciona el aprendizaje).

3. MARCO TEÓRICO O CONCEPTUAL

¿El marco teórico o conceptual se articula con el problema de investigación?

¿Usa referencias teóricas que responden a las discusiones actualizadas sobre el objeto de estudio?

¿La revisión de literatura sintetiza los elementos centrales de las investigaciones y experiencias relacionadas con el objeto de estudio atendiendo a los objetivos y metodologías?

¿En el marco teórico se expresa una posición teórica clara, actual y pertinente?

Valoración:



El marco teórico es preciso y aborda aspectos relevantes; no obstante realizo las siguientes observaciones:

- No se aborda la categoría central que es aprendizaje colaborativo.
- Se exponen exageradamente citas textuales y el marco teórico no es una colección de citas, sino una discusión entre autores y el investigador. Por ello, se debe matizar el uso de citas textuales y más cuando se ponen de manera muy secuencial. El uso de citas textuales debe hacerse solo cuando sea estrictamente necesario, de lo contrario se sugiere el parafraseo.
- Lo relacionado con el programa Scratch considero no debería ir en el marco, pues es una estrategia y no una categoría.

4. OBJETIVO(S)/PROPÓSITO(S)

¿El (los) objetivo(s)/propósito(s) para la investigación está(n) bien formulado(s), bien delimitado(s) y es (son) viable (s)?

¿Existe coherencia entre el objetivo(s)/propósito(s) con el planteamiento del problema y el objeto de estudio?

Valoración:

El objetivo general no tiene coherencia con la pregunta de investigación. Esto se debe revisar con mucho cuidado.

Como sugerencia, muchos investigadores proponen que la pregunta y el objetivo deben ser igual, solo que en el objetivo aparece un verbo; por ejemplo: Caracterizar el impacto que genera la implementación de una estrategia didáctica mediada por TIC y que respalde el trabajo colaborativo con los estudiantes de noveno y décimo de la IEMRAR del municipio del Carmen de Viboral (Ant).

Los objetivos específicos son muy metodológicos y aunque es claro que estos deben dar cuenta de asuntos metodológicos, deben acercarse más a describir cómo alcanzar el objetivo general. Se deben revisar con mucho cuidado, incluso porque el primer objetivo específico parece tener un alcance mayor que el general en el sentido que pretende identificar relaciones.

Los verbos usados se deben revisar, pues son actividades inherentes a todo proceso investigativo el sistematizar y analizar la información; se deben usar verbos que permitan reconocer cierto alcance: describir, reconocer, identificar, comprender...

Especialmente el tercer objetivo específico me parece que contiene muchas categorías, se debe precisar.



5. METODOLOGÍA

¿El diseño metodológico propuesto es coherente con el problema, el propósito y la (s) pregunta (s) de investigación?

¿El trabajo tiene un diseño metodológico definido (paradigmas de investigación, métodos, formas de producción de registros y datos, análisis de datos, entre otros aspectos)?

¿Hay manifestación explícita de criterios éticos necesarios para el desarrollo del proyecto?

¿Se presenta un cronograma que exprese coherencia entre el tiempo requerido para el desarrollo de la investigación con el problema, los objetivos y el diseño metodológico propuesto?

Valoración:

Es claro que la metodología es cualitativa, pero no se logra identificar el alcance. Entre más transparente sea la metodología mucho mejor. A qué hace referencia un trabajo cualitativo socio crítico IA; esto no es para nada claro y parece no tener mucha relación con lo propuesto. Sería mejor proponer un estudio cualitativo, estudio de caso (colectivo o algunos casos específicos). Se debe precisar que los grupos focales deben ir en instrumentos y estrategias y no donde aparece en el documento.

Tampoco es clara la razón que se da respecto al por qué es cuali y por qué la IA.

Es necesario recordar que en estudios cualitativos no se habla de muestra, sino de unidad de trabajo.

En la metodología es supremamente importante describir la unidad de análisis y presentar la operacionalización de las categorías de análisis, sino el lector no logra identificar qué es lo que el investigador quiere analizar en coherencia con lo propuesto en los objetivos. Para ello, se recomienda presentar una tabla:

| Categorías | Subcategorías | Sub-subcategorías | Indicadores |
|-------------------|----------------------|--------------------------|--------------------|
| | | | |
| | | | |

La metodología también debe contener un diseño metodológico que explique ojalá de forma gráfica todo el proceso que seguirá el investigador. Asimismo, debe presentar una posible ruta para el análisis de la información: qué técnica se usará (del contenido o del discurso), cómo se sistematizará la información.

A modo de orientación, a continuación presento el contenido que toda metodología debe



contener, en aras de precisar al lector el trabajo de campo:

Enfoque y diseño
Población y contexto
Unidad de trabajo (cuántos estudiantes, criterios de selección)
Consideraciones éticas
Unidad de análisis (categorías y subcategorías)
Técnicas e instrumentos de recolección de la información
Diseño metodológico
La estrategia didáctica
Plan de análisis

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

¿Las referencias bibliográficas provienen de fuentes reconocidas por la comunidad académica (revistas indexadas, bases de datos científicas, libros y capítulos de libro de editoriales reconocidas)?

¿Se identifica el uso apropiado de citas y referencias de acuerdo con las normas APA vigentes?

¿La bibliografía es pertinente, suficiente, y actual?

Valoración:

Hay muchas referencias actualizadas, lo cual es importante. Se debe revisar el uso de la norma APA en el apartado de las referencias.

Revisar:

- En el texto aparece Espino de Lara (2010) y en las referencias 2005.

- En el texto aparece Salinas (2004, 2018) y en las referencias Salinas (2008)

- La siguiente referencia no se citó en el texto: Yakman G y Hyonyong L. (2012). Exploring the exemplary STEAM education in the U.S as a Practical Educational Framework for Korea. J Korea Assoc, Sci, Edu, 32 (6), p. 1072, 1086. Recuperado de: <http://www.koreascience.or.kr/article/JAKO201213459004832.page>

7. OTRAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO

La propuesta atiende a un proyecto de Trabajo de Grado en nivel de maestría?

El proyecto está redactado apropiadamente para este tipo de trabajo académico?

El texto escrito presenta coherencia y cohesión?

Se explicita el impacto social de la propuesta?

El proyecto posee pertinencia académica y educativa?



Valoración:

Es un trabajo pertinente que puede aportar mucho al campo de la educación.

Considero que para un trabajo de maestría aun hace falta mejorar varios aspectos, principalmente coherencia entre problema y metodología, lo que sugiero revisar con mucho cuidado.

El documento en términos generales está bien escrito, pero se debe revisar la producción textual en función de ser muy claro en la exposición de las ideas, especialmente en el uso excesivo de citas textuales.

8. OBSERVACIONES ADICIONALES (si lo considera)

Considero que es un trabajo muy valioso que puede aportar de forma transversal a tres campos de conocimiento: educación, didáctica y pedagogía; sin embargo, es importante poder problematizar el problema, pues trabajos de nivel de maestría requieren una delimitación clara y una buena exposición de las problemáticas que son relevantes y valen la pena ser objeto de estudio. Esto permitirá además llegar gradualmente a la pregunta propuesta.

La apuesta metodológica finalmente es la que le permite al lector identificar la claridad que el investigador tiene en cuanto al logro de los objetivos; si bien, esto puede ir cambiando durante la recolección de la información, hay algunos elementos que deben ser muy claros desde el inicio: el enfoque, el alcance, las categorías y la unidad de trabajo. Claridad en estos elementos consolidan una buena propuesta. Esta parte se debe revisar con bastante cuidado.

VALORACIÓN DE LA PROPUESTA ESCRITA DEL PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO

De acuerdo con la evaluación anterior, su valoración final sobre el proyecto de Trabajo de Grado es (marque con una X):

| | | |
|-----------------|---|----------|
| APROBADO | a. Sin modificaciones | |
| | b. Con modificaciones supervisadas por el evaluador (En este caso al jurado se le devolverá una nueva versión del proyecto, para que emita su concepto final) | X |



| | | |
|------------------|--|--|
| | c. Con modificaciones supervisadas por el asesor (En este caso al asesor se le devolverá una nueva versión del proyecto, para que emita su concepto final) | |
| RECHAZADO | | |

En caso de que el proyecto de Trabajo de Grado sea **RECHAZADO** debe realizarse una síntesis de los argumentos por los cuales se toma esta decisión.

| |
|--|
| 9. SÍNTESIS DE LOS ARGUMENTOS QUE JUSTIFICAN LA VALORACIÓN DE RECHAZADO |
| |

En caso de que el proyecto de Trabajo de Grado sea **APROBADO con modificaciones supervisadas por el evaluador** (aspectos de contenido, metodología y estructura del trabajo) el estudiante dispone de un mes calendario para hacer las correcciones, aclaraciones y ajustes respectivos. Al cabo de este tiempo el estudiante entregará, con el aval del director, al Comité de Programa una nueva versión de su proyecto con una carta en la que se especifique cómo se acogieron las observaciones y se argumenten las que no fueron tenidas en cuenta. Esta versión y la carta le serán enviadas nuevamente **para que emita su concepto final** (tendrá 15 días calendario para ello). (Artículo 9 del Acuerdo de Facultad 385 de octubre 18 de 2017).

| |
|---|
| 10. FECHA DE LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA |
| 30 de noviembre de 2019 |

ANA MILENA LÓPEZ RUA
FIRMA DIGITAL DEL EVALUADOR



Anexo B. Concepto final del proyecto de investigación que fue aprobado con modificaciones mayores

El Acuerdo del Consejo de Facultad 385 -Reglamento Específico de Posgrados- establece en el Artículo 9, numeral 1, lo siguiente:

“una vez recibidas las evaluaciones, el estudiante dispone de un mes calendario para hacer las correcciones, aclaraciones y ajustes respectivos. Al cabo de este tiempo el estudiante entregará, con el aval del director, al Comité de Programa, una nueva versión de su proyecto con una carta en la que se especifique cómo se acogieron las observaciones y se argumenten las que no fueron acogidas. Esta versión y la carta serán enviadas a los pares evaluadores para que emitan su concepto final, quienes tendrán dos semanas para ello”.

Una vez revisada la nueva versión del proyecto de investigación, le solicitamos que emita el concepto final del proyecto que valoró.

| | |
|-------------------------------|--|
| Título | Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf |
| Autor(a) o autores | Haidiver Arbeláez Vélez |
| Asesor(a) | Angela Maria Arboleda |
| Lector externo | Ana Milena López Rúa |
| Fecha de la valoración | Febrero 05 de 2020 |

Aprobado

Aprobado con modificaciones que deben ser revisadas y avaladas por el asesor de la investigación

Espacio para los comentarios:

Considero que con los ajustes realizados el documento es más claro, más fluido en la lectura. El marco teórico es coherente, bien estructurado y cuenta con referencias actualizadas.



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Se valora que hay más coherencia interna del trabajo al ser organizados los objetivos en consonancia con el problema de investigación.

En aspectos metodológicos insisto que es muy arriesgado proponer un estudio cualitativo-descriptivo socio crítico IA, pues siempre la simplicidad genera mayor claridad para los lectores; además, los objetivos no están propuestos en función de la transformación de una práctica, sino en la caracterización del impacto que se puede generar, lo cual no lleva necesariamente a una transformación total.

En el plan de análisis si bien es claro que se hará ejercicio de triangulación de instrumentos también lo es la teórica, que les permitirá contrastar los resultados con los encontrados por otros investigadores. Asimismo, es necesario aclarar la técnica con la cual se analizarán los datos: uso de software, matrices, oraciones nucleares, análisis del contenido, análisis del discurso, etc.

Felicito al estudiante y a la evaluadora por los avances logrados y los invito a que sigan trabajando en la consecución de los objetivos propuestos.

Firma digital del evaluador

ANA MILENA LÓPEZ RÚA

Ana Milena López Rúa

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN AVANZADA

FORMATO PARA EVALUACIÓN

Avalado en Acta 88 del Comité de Posgrados del 30 de abril de 2019

PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO EN MAESTRÍAS

PROPUESTA ESCRITA

A continuación, se presenta el formato aprobado por el Comité de Posgrados de la Facultad de Educación para la evaluación del **PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO** en los programas de **Maestrías Modalidad Investigación y Profundización** que se ofrecen en la Facultad de Educación de la Universidad de Antioquia. Esta evaluación atiende a un criterio académico, con miras a mejorar y cualificar los Trabajos de Grado de cada estudiante y, consecuentemente, los procesos de investigación al interior de las líneas de formación y de los grupos de investigación que las constituyen.

La evaluación del proyecto de Trabajo de Grado está regida por el Acuerdo de Facultad 385 de octubre 18 de 2017, en sus artículos 8 y 9 y será realizada en el segundo semestre por dos pares académicos (uno interno y otro externo a la Universidad) con título equivalente o superior al correspondiente al nivel del programa, con reconocida experiencia en la temática a investigar y que no presenten conflictos de intereses con el estudiante evaluado o su director y que no haga parte de su grupo de investigación.

Señor(a) evaluador(a):

Por favor revise los ítems planteados y describa su apreciación sobre el proyecto de Trabajo Grado teniendo en cuenta cada uno de los aspectos propuestos; si hubiere alguno adicional que no se incluyó en el formato, puede agregarlo.

Su valoración será indispensable para que el Comité de Programa recomiende al Comité de Posgrados la aprobación del proyecto de Trabajo de Grado. En tal caso, se autorizará la socialización del proyecto al interior de la línea de formación.

Usted dispone de un (1) mes calendario para realizar la evaluación, una vez haya recibido el proyecto de Trabajo de Grado para su lectura y valoración. Recuerde que cualquier inquietud durante este proceso de evaluación puede ser expresada a la Coordinación del Programa a través del correo electrónico:

| Programa académico | Correo electrónico |
|--|--|
| Maestría en Educación en Ciencias Naturales | maestriaeducacioncienciasnaturales@udea.edu.co |
| Maestría en Educación Modalidad Investigación | maestriaeducacion@udea.edu.co |
| Maestría en Educación Modalidad Profundización | maestriaeducacionprofundizacion@udea.edu.co |
| Maestría en Educación Modalidad Virtual | maestriaeducacionvirtual@udea.edu.co |
| Maestría en Estudios en Infancias | maestriaestudioseninfancia@udea.edu.co |

Gracias por contribuir con el mejoramiento de la calidad del trabajo académico realizado por los estudiantes de los programas de Maestría de la Facultad de Educación de la Universidad Antioquia.

DATOS DEL EVALUADOR

Nombres y apellidos: Marcos Julio Solano Florez

Título (s) de posgrado: Magister en educación. Estudiante de doctorado

Universidad o entidad de afiliación: Universidad de Antioquia. Universidad Cuauhtémoc

Correo electrónico: msolanoflorez@gmail.com

Teléfono (s): 3127690242

Breve descripción del perfil profesional (áreas principales de investigación y otros aspectos académicos que desee resaltar):

Licenciado en matemáticas y física, magister en educación de la Universidad de Antioquia. Estudiante de doctorado en ciencias de la educación en la Universidad Cuauhtémoc de México.
Intereses académicos en tecnologías y educación, enseñanza y aprendizaje de las matemáticas, aprendizaje cooperativo, competencias ciudadanas, entre otros.

DATOS GENERALES DEL PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO

Programa de Posgrado: Maestría en Educación - Modalidad Virtual - 2019/2

Línea de formación: Línea de Investigación: Educación y TIC. Cohorte IV

Título del Trabajo de Grado:

Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf

Nombre del (los) estudiante (s):

Haidiver Arbeláez Vélez

EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO

Señor (a) evaluador (a), por favor analice y valore cada uno de los siguientes aspectos relacionados con el proyecto de Trabajo de Grado en cuestión. Por favor, refiérase a cada uno de los aspectos que están al interior de la pregunta.

1. TÍTULO

¿Existe coherencia entre el título y los objetivos?

¿El proyecto de Trabajo de Grado posee un título que está en relación con el contenido?

Valoración:

El título de la propuesta de trabajo estrategia didáctica de trabajo colaborativo mediado por tic en el marco de la Pedagogía Waldorf se relaciona con el objetivo general que pretende caracterizar el proceso de aprendizaje desde el trabajo colaborativo mediado por las TIC en una institución educativa que trabaja la pedagogía Waldorf. A lo largo del contenido del documento se hace alusión a los conceptos expresados en el título y los objetivos.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Hay un objeto de estudio identificable en el proyecto de investigación?

¿El problema está planteado con claridad, precisión conceptual y está sustentado en la

revisión de literatura?

¿El problema en cuestión se justifica desde aspectos teóricos, prácticos y/o metodológicos?

¿El problema deriva en una(s) pregunta(s) de investigación?

¿El problema formulado es relevante para el desarrollo de la línea de formación en que está inscrito el Trabajo de Grado?

¿El (los) objetivo (s) de la investigación está (n) bien delimitado (s) y hay coherencia entre este (os) objetivo(s) con el planteamiento del problema y el objeto de estudio de la investigación?

Valoración:

En el proyecto de investigación se identifica un objeto de estudio relacionado con la caracterización del proceso de aprendizaje desde el trabajo colaborativo mediado por tic en una institución con pedagogía Waldorf. Se plantea el problema con claridad, con aspectos teóricos sustentados en revisión de literatura, desde la práctica pedagógica de la institución y con apuntes metodológicos hacia la viabilización de la propuesta.

En la pregunta de investigación se sugiere definir en qué variable se espera determinar el impacto de la implementación de una estrategia mediada por TIC, si es en el aprendizaje, en la convivencia, en el trabajo colaborativo, entre otras.

Al abordar el planteamiento desde el uso de las tecnologías, el problema es relevante para el desarrollo de la línea de formación.

En el objetivo de investigación se pretende caracterizar el proceso de aprendizaje, por tanto, en la pregunta de investigación se debería tener esta caracterización.

3. MARCO TEÓRICO O CONCEPTUAL

¿El marco teórico o conceptual se articula con el problema de investigación?

¿Usa referencias teóricas que responden a las discusiones actualizadas sobre el objeto de estudio?

¿La revisión de literatura sintetiza los elementos centrales de las investigaciones y experiencias relacionadas con el objeto de estudio atendiendo a los objetivos y metodologías?

¿En el marco teórico se expresa una posición teórica clara, actual y pertinente?

Valoración:

El marco teórico da cuenta de la articulación con el problema de investigación. Las referencias teóricas y conceptuales que se usan dan cuenta de las discusiones actualizadas sobre el objeto de estudio. En la revisión de la literatura se hace una síntesis de los elementos centrales de las investigaciones y experiencias relacionadas con el planteamiento, el objeto de estudio, los objetivos y metodologías. Se presenta una relación clara entre la pedagogía Waldorf del tercer septenio, el método de aprendizaje STEAM, las nuevas tecnologías, scratch, el aprendizaje colaborativo, entre otros.



4. OBJETIVO(S)/PROPÓSITO(S)

- ¿El (los) objetivo(s)/propósito(s) para la investigación está(n) bien formulado(s), bien delimitado(s) y es (son) viable (s)?
- ¿Existe coherencia entre el objetivo(s)/propósito(s) con el planteamiento del problema y el objeto de estudio?

Valoración:

Se sugiere alinear el objetivo de investigación con la pregunta de investigación. En el objetivo de investigación se pretende caracterizar el proceso de aprendizaje, por tanto, en la pregunta de investigación se debería tener esta caracterización.

El primer objetivo específico hace mención a la sistematización de la relación pedagógica existente entre los principios de la pedagogía Waldorf del tercer septenio y el método de aprendizaje STEAM, con lo cual se da por hecho que la relación existe. Se sugiere que se pueda hacer primero un proceso de indagación y análisis de estas relaciones.

5. METODOLOGÍA

- ¿El diseño metodológico propuesto es coherente con el problema, el propósito y la (s) pregunta (s) de investigación?
- ¿El trabajo tiene un diseño metodológico definido (paradigmas de investigación, métodos, formas de producción de registros y datos, análisis de datos, entre otros aspectos)?
- ¿Hay manifestación explícita de criterios éticos necesarios para el desarrollo del proyecto?
- ¿Se presenta un cronograma que exprese coherencia entre el tiempo requerido para el desarrollo de la investigación con el problema, los objetivos y el diseño metodológico propuesto?

Valoración:

El diseño metodológico está planteado para dar cuenta del problema, los objetivos y la pregunta de investigación. Se define el paradigma de investigación, el tipo de estudio, el método, la herramienta para obtener información a través de los grupos focales los instrumentos de entrevistas semiestructuradas y observación participante.

No se especifican los criterios para el análisis de datos, faltan manifestación de Los criterios éticos y la elaboración de un cronograma.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ¿Las referencias bibliográficas provienen de fuentes reconocidas por la comunidad académica (revistas indexadas, bases de datos científicas, libros y capítulos de libro de editoriales reconocidas)?

¿Se identifica el uso apropiado de citas y referencias de acuerdo con las normas APA vigentes?

¿La bibliografía es pertinente, suficiente, y actual?

Valoración:

Se presentan referencias bibliográficas provenientes de fuentes reconocidas. En la gran mayoría del texto se presenta un uso apropiado de citas y referencias de acuerdo con las normas APA. La bibliografía presenta autores y artículos actuales que tienen relación con la temática abordada.

7. OTRAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO

La propuesta atiende a un proyecto de Trabajo de Grado en nivel de maestría?

El proyecto está redactado apropiadamente para este tipo de trabajo académico?

El texto escrito presenta coherencia y cohesión?

Se explicita el impacto social de la propuesta?

El proyecto posee pertinencia académica y educativa?

Valoración:

La propuesta de investigación presenta un planteamiento coherente y claro para un nivel de maestría, con una redacción acorde a este tipo de trabajos académicos. Se da cuenta del posible impacto social de la propuesta con los resultados esperados. La relación que se pretende establecer resulta pertinente desde lo académico y pedagógico.

8. OBSERVACIONES ADICIONALES (si lo considera)

Muy buena propuesta de investigación. El escrito es coherente y se presenta variadas fuentes de referencia.

VALORACIÓN DE LA PROPUESTA ESCRITA DEL PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO

De acuerdo con la evaluación anterior, su valoración final sobre el proyecto de Trabajo de Grado es (marque con una X):

| | | |
|-----------------|------------------------------|--|
| APROBADO | a. Sin modificaciones | |
|-----------------|------------------------------|--|

| | | |
|------------------|---|----------|
| | <p>b. Con modificaciones supervisadas por el evaluador (En este caso al jurado se le devolverá una nueva versión del proyecto, para que emita su concepto final)</p> | |
| | <p>c. Con modificaciones supervisadas por el asesor (En este caso al asesor se le devolverá una nueva versión del proyecto, para que emita su concepto final)</p> | X |
| RECHAZADO | | |

En caso de que el proyecto de Trabajo de Grado sea **RECHAZADO** debe realizarse una síntesis de los argumentos por los cuales se toma esta decisión.

9. SÍNTESIS DE LOS ARGUMENTOS QUE JUSTIFICAN LA VALORACIÓN DE RECHAZADO

En caso de que el proyecto de Trabajo de Grado sea **APROBADO con modificaciones supervisadas por el evaluador** (aspectos de contenido, metodología y estructura del trabajo) el estudiante dispone de un mes calendario para hacer las correcciones, aclaraciones y ajustes respectivos. Al cabo de este tiempo el estudiante entregará, con el aval del director, al Comité de Programa una nueva versión de su proyecto con una carta en la que se especifique cómo se acogieron las observaciones y se argumenten las que no fueron tenidas en cuenta. Esta versión y la carta le serán enviadas nuevamente **para que emita su concepto final** (tendrá 15 días calendario para ello). (Artículo 9 del Acuerdo de Facultad 385 de octubre 18 de 2017).

10. FECHA DE LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

18/11/2019

Marcos Solano
FIRMA DIGITAL DEL EVALUADOR

El Carmen de Viboral, 17 de diciembre de 2019

Señores:

Comité de Programa

Maestría en Educación Modalidad Virtual- Línea: Educación y TIC

Cohorte IV

Asunto: Presentación de modificaciones al proyecto según solicitud de segunda evaluadora Ana Milena López Rúa.

Cordial saludo,

Después de recibida la evaluación del proyecto de investigación de maestría, por parte de la Segunda Evaluadora Ana Milena López Rúa, el pasado 2 de Diciembre de 2019 y registrada por ella el 30 de Noviembre del mismo año, se presenta como resultado final Aprobado con modificaciones vigiladas por el evaluador. Frente a esto, se solicitan realizar diversas modificaciones dentro del proyecto, donde se lleva a cabo un proceso de mejoramiento de acuerdo a las solicitudes dadas, de la siguiente manera:

- El **Planteamiento del Problema** se organiza de forma más detallada, tocando aspectos puntuales respecto al uso de TIC dentro de los procesos formativos de la Institución Educativa; también se resalta dentro de este la necesidad del trabajo colaborativo. Además de esto, se anexa la fuente: Agudelo T, L. M, Betancur V.C.A y Díaz P.F. (2016). *Pedagogía Waldorf Constructivista: Una Gestión Integradora para el Aprendizaje Significativo de los Estudiantes de la Institución Educativa Comercial Antonio Roldán Betancur Público y Colegio Rudolf Steiner Privado, Enfocado en la Gerencia Educativa* (Tesis de Especialización en Gerencia Educativa). Universidad Católica de Manizales, Medellín Colombia. Recuperado de: <http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/1477/Carlos%20Arturo%20Betancur%20Villegas.pdf?sequence=1&isAllowed=y> cumpliendo a la solicitud hecha de en este apartado del proyecto incluir fuentes un poco más actuales.

- En la **Justificación**, se resalta mucho más el por qué, para qué y cuál es el aporte y novedad de la investigación, destacándose el papel del trabajo colaborativo y la potencia que tiene la estrategia, tanto para la Institución en la cual se realiza el estudio como para la Pedagogía Waldorf.
- Se busca que tanto Planteamiento del problema, justificación, pregunta y objetivo general, conecten por medio del trabajo colaborativo y versen sobre este que es la base de la estrategia didáctica. De esta forma se conecta **Pregunta y Objetivo General** de investigación.
- Se organizan **Objetivos Específicos**, para que no versen tan metodológicamente y den respuesta al general. De esta manera, se cambian algunos verbos utilizados y se ajustan en la redacción. El tercer objetivo pasa sólo a centrarse en las categorías innovación y comunicación, y el primer objetivo toma un acento, donde no suena más potente que el general.
- En el **Marco Teórico** no hay modificaciones de antecedentes, al no recibir sugerencias frente a estas. Se reduce el número de citas por medio del parafraseo permitiendo una lectura más fluida de la construcción teórica, se aborda la categoría de trabajo colaborativo dentro de uno de los capítulos y al interior del mismo se mantiene y no modifica conceptos sobre la herramienta Scratch, al considerar que permite comprender la intención de implementación de la propuesta mediada por dicha herramienta y comprender la relación con el trabajo colaborativo en la propuesta didáctica que se plantea dentro de la Pedagogía Waldorf y la implementación de TIC en los procesos formativos de la IEMRAR.
- En la **Metodología**, se aclara de mejor manera porque es una investigación de corte cualitativo y el alcance del estudio. Se explica de mejor forma porque es una investigación de corte Socio Crítico e Investigación Acción, para lo cual se acuden a fuentes que respalden los argumentos.
 - Se continúa como técnicas e instrumentos de recolección de información con los Grupos Focales y la Entrevista Semiestructurada y Observación Participante a los que se pueden acudir desde este. Acá se explica de mejor forma porque la utilización de estos y las formas de proceder.
 - Se establece el paso a paso que recomienda a seguir la evaluadora, modificándose los títulos que se tenían dentro de la metodología y además se anexan los ítems que hacían falta dentro de estos, como lo es la unidad de análisis (con la tabla que

se recomienda dentro de este), plan de análisis y el cronograma. Los otros ítems que se tenían, se organizan dentro de los títulos y encabezados de paso a paso.

-Los grupos focales se establecen dentro del ítem técnicas e instrumentos de recolección de información, ya que se encontraba dentro del encabezado enfoque y diseño.

- En la **Bibliografía**, se organizan las fuentes:

-Espino de Lara R. (2005). Educación Holística. Revista Iberoamericana de Educación (OEI): p.1-8. Recuperado de:

<https://rieoei.org/historico/deloslectores/330Espino.pdf>

Salinas I.J. (2008). Innovación Educativa y Uso de las TIC. Sevilla, España: Universidad Internacional de Andalucía. Recuperado de

https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/3647/2008_innovacioneducativa.pdf?sequence=1 **HYPERLINK**

Estas se organizan tanto en el apartado de Bibliografía como en el cuerpo del texto.

-Además de esto, se debe mencionar que la fuente: Yakman G y Hyonyong L. (2012). Exploring the exemplary STEAM education in the U.S as a Practical Educational Framework for Korea. J Korea Assoc, Sci, Edu, 32 (6), p. 1072, 1086. Recuperado de:

<http://www.koreascience.or.kr/article/JAKO201213459004832.page>, la cual se dice que no se citó en el cuerpo del texto, se resalta que esta se encuentra mencionada en la Justificación, en el párrafo 4:

“La propuesta de investigación se apoya en el enfoque STEAM (Science, Technology, Engineering, Art y Math), donde Yackman y Hyonyong (2012), proponen la conexión entre el arte y otras ciencias, dando forma al desarrollo de la enseñanza, la evolución del aprendizaje, la transversalización de contenidos y los objetivos formativos. Y se espera profundizar en la relación que existe entre este enfoque y la pedagogía Waldorf para continuar fortaleciendo los procesos de enseñanza de la Institución Educativa”.

- De acuerdo a las modificaciones hechas, se genera un enlace entre el planteamiento del problema y lo metodológico, siendo muy minucioso incluso en

la conexión de objetivos con la propuesta metodológica a llevarse a cabo para alcanzarlos.

Estas modificaciones y mejoras son supervisadas y potenciadas por mi asesora de Tesis: Ángela María Arboleda, con la cual he tenido un proceso de diálogo y trabajo continuo en aras de potenciar de mejor forma el presente proyecto.

Nota: Esta carta va adjunta al proyecto de investigación, en el cual se realizan las modificaciones mencionadas con anterioridad. Con esto se da cumplimiento al debido proceso establecido desde la normatividad sobre la que se rige el proceso de Maestría.

Mil gracias por la atención prestada, esperando disculpen posibles molestias causadas.

Cordialmente,

Angela Maria Arboleda Posada
Asesor proyecto de grado
Maestría en Educación Investigación
Facultad de Educación

Haidiver Arbelaez Velez
Estudiante
Maestría en Educación Investigación
Facultad de Educación

Primera Socialización

<https://udearroba.zoom.us/rec/share/ou50ALHa-UJJBZxz1HvNCp8LPYLheaa8gXAbqPMLmU2jtfs1v41y01PEFNEQGhFJ?startTime=158282898700>

0

Intentos de videojuegos:

Maria Clara: <https://scratch.mit.edu/projects/366800371/>

Juan Pablo: <https://scratch.mit.edu/projects/366933603/>

Sofía: <https://scratch.mit.edu/projects/366752080>

Mayet: <https://scratch.mit.edu/projects/366750459/>

Jorge: <https://scratch.mit.edu/projects/366747058>

Andrés: <https://scratch.mit.edu/projects/394572893/>

Raquel y Ana Maria: <https://scratch.mit.edu/projects/366750333/>

Alejandro: <https://scratch.mit.edu/projects/370223705/>

Esteban: <https://scratch.mit.edu/projects/366756782/>

Camilo: <https://scratch.mit.edu/projects/368031427>

ENSAYO

JORGE, ANA MARIA Y ANDRÉS.

Durante toda la historia de la humanidad se han dado ciertas cantidades de evoluciones, tanto en especies animales como vegetales, pero dentro de estas se han dado ramificaciones evolutivas dentro de algunas especies que tienen que ver más como la manera de vivir de estas especies.

En primera instancia se hablará de la evolución de los vegetales para un beneficio de las especies animales actuales, entre estas están los tomates que en algún momento del pasado eran totalmente venenosos. pero desde otro punto de vista, se puede ver como los vegetales esclavizaron las especies animales indirectamente, ya que por medio de su necesidad para alimentarse cogió cada especie vegetal y la plantó cada vez por más partes del planeta; esto pudo vivenciar en algún momento con el trigo, ya que grandes cantidades de terreno fueron tratadas para la cosecha del trigo.

La evolución de animales fue más complicada aun ya que, aunque tenían la capacidad de moverse existe algo llamado selección natural, esta consiste en dos cosas, la supervivencia del más fuerte y la supervivencia del más apto para su nuevo entorno, teniendo en cuenta la selección natural podemos entender por qué la historia ha pasado por múltiples etapas, donde han habitado múltiples cantidades de animales, y como muchas de estas no siguen vivas con nosotros.

Ahora miremos las evoluciones que ha tenido el ser humano durante muchos millones de años, primero comenzó como un primate el cual ya había evolucionado a ser primate, de ser primate empezó a caminar por la necesidad de buscar alimento ya que escaseaba su alimento, desde ese momento empezaron a caminar, después de eso empezaron a tener la necesidad de ver un horizonte más amplio, así que para cumplir esta misión interna, necesitó empezar a erguirse y solo esa necesidad, hizo que todo su cuerpo empezara a reestructurarse para poder vivir sin necesidad de dolores o molestias internas, pero estas son evoluciones internas.

¿Cómo evolucionó el ser humano socialmente? Todo empezó con la inexistencia de lo tuyo o de lo mío, ¿Cómo funciona esto? Todo es de todos, si querías una manzana simplemente ibas a donde estaba el árbol y la cogías. ¿Cómo empezó a existir lo tuyo y lo mío? Fue cuando uno de la millonada que había empezado a decir: "de este árbol solo puedo coger yo", y todos los demás aceptaron y por su necesidad de utilizar este nuevo método, cada uno se empezó a adueñar de su parte, solo con esto, empezó a existir la propiedad privada. Luego empezaron a existir clanes donde se repartían tareas y así se podía hacer más,

con menos esfuerzo y así nació la propiedad pública-privada, después de esta pequeña idea de supervivencia, empezó a darse civilizaciones más estratégicas, donde necesitaban un orden ya que empezaron a surgir dudas como: ¿Qué pasa si tomo más de lo que me toca? ¿qué pasa si daño propiedad pública? ¿qué debería de cambiar y por cuánto? ¿quién decide en común? Y desde esas preguntas empezó a crearse la política, la economía, y las reglas.

A base de la economía, política, y leyes, se empezaron a dar clanes más avanzados y más grandes, los cuales en "poco" tiempo se empezaron a convertir en civilizaciones, pero como no todos pensaban igual, no había una civilización, si no que había muchas civilizaciones, y de esto nace algo llamado "la guerra", esta funciona de la manera más fácil posible, queremos algo que tiene otra civilización, tomémoslo a la fuerza.

Poco a poco, políticamente empezó a avanzar cada civilización por su parte, ya fuera que una persona tomara las decisiones sin preguntar, y en la que un grupo de personas tomaban decisiones, fuera de la manera que fuera, esto tenía que progresar, ya que o sino empezarían a decaer y en la primera señal de guerra iban a caer fácilmente arrodillados ante otras civilizaciones.

Económicamente, las civilizaciones empezaron a aprender a convivir entre ellas obligadas por necesidades internas, tales como la variedad de plantas que se pueden tener, pero no todas se pueden cultivar en la misma tierra, y así es como nace la moneda.

Después de muchas civilizaciones, fueron apareciendo ciudades mucho más grandes, entre estas, Grecia, y Roma, de estas aparece el gran Alejandro Magno el cual hizo grandes cambios políticos y no solo eso, sino que también fue uno de los conquistadores más grandes del mundo antiguo, apenas conquista Alejandro Magno a Grecia, surge una decadencia política en Atenas y otras ciudades, y a esto se le denomino helenismo.

Cuando llega Roma a conquistar todo, empieza la época romana, donde se empieza a ver una oligarquía, pero luego llegaron los pueblos germanos y bajaron a Roma del trono, cuando este decae, empieza la edad media donde fueron más los problemas que hubieron, ya que la mayoría era de la religión, ¿Cómo es esto? muy sencillo, la religión necesitaba tener supremacía ante todos por lo cual estaba en constante lucha contra el estado político ya que el estado tomaba la religión como algo no muy útil, y no solo esto pasa con la religión, sino que también se buscaba tener una sola religión global, donde se hacían

cruzadas entre la cultura occidental y la cultura oriental para ver cuál era el dios absoluto. Pero todas estas luchas se terminaron cuando paso la toma de Constantinopla y Cristóbal Colon descubre América.

Tomando en cuenta todo esto, se puede ver como por medio de tantos millones de años cada especie se ha desarrollado por si sola tomando en cuenta el medio que lo rodea, y además de esto, muchas personas con la misma información han hecho teorías totalmente diferentes sin la necesidad de inventar información.

ENSAYO

JUAN PABLO, CAMILO Y SOFÌA.

El ser humano ha pasado por múltiples cambios de ser una diminuta célula a ser lo que es hoy en día.

Después de estar totalmente evolucionado al homo sapiens sapiens el ser humano busco evolucionar de otra manera, no físicamente si no cognitivamente lo cual lo demuestra la agricultura y la domesticación resultando así en el sedentarismo.

Desencadenando la evolución del ser humano socialmente, al ser sedentario el ser humano busco maneras de sobrevivir como el vivir en comunidad para tener repartición en las actividades.

Al ya estar unidos empezamos a tener diferencias lo cual trae economía, política y la necesidad de tener orden entre nosotros mismos, pero por tener diferencias nos separamos para tener otras comunidades las cuales piensen igual, así es que se empiezan las civilizaciones de diferentes culturas y saberes y mucho más grandes que las comunidades

Estas civilizaciones eran la edad antigua donde ya se empezaban a ver imperios y monarquías y se dieron las guerras por superarse los unos a los otros (también se empezaron a ver edificaciones mucho más elaboradas).después de la caída del ultimo imperio(romano).Empezó el medio evo donde la sociedad era regida por la religión y los que no estuvieran de acuerdo serian ejecutados de maneras crueles y final mente llegamos a la era moderna donde se realizan las revoluciones industriales y dando gran giro al mundo y se presencia la actualidad. Esto muestra la capacidad del ser humano.

ENSAYO.

MARIA CLARA, ALEJANDRO Y ESTEBAN.

La existencia del hombre ha venido evolucionando durante miles de años atrás. Comenzando a partir de que los organismos que surgieron del agua (células, parásitos, corales, peces), como único elemento que existía en la tierra. Pero con el paso del tiempo, estos seres pudieron evolucionar tanto de sus partes internas como sus cuerpos según el ambiente en el que viven (selección natural).

Estos seres marinos, llega a un punto en el que en vez de estar en un medio acuoso pasa a estar en un terreno sólido en donde el oxígeno era su medio de vida, convirtiéndolos en seres terrestres (reptiles, mamíferos...) hasta llegar a los primeros homínidos, que por sus necesidades dieron sus primeros pasos por el mundo, siendo dependientes de su ambiente para poder evolucionar. Por ejemplo, los primeros Australopithecus tuvieron que cazar para satisfacer su necesidad de comer. Pero los Homo sapiens ya no tenían que cazar tanto; porque al asentarse pudieron reconocer que la agricultura es un medio de volverse más sedentarios, pero con la misma necesidad de comer y sobrevivir.

Muchas de estas civilizaciones surgieron a partir de que el humano se asentara, creando ciertos sistemas para el control de la población según sus necesidades como: escrituras, división social (esclavitud), economía, política... Dando inicio al legado de nuestros antepasados.

Surgiendo ciudades como Mesopotamia y por consiguiente, surgieron los imperios como Persia, Grecia, Roma (edad antigua), ciudades que dominaron unas sobre otras a través de guerras que ayudaron al poder de los terrenos y potenciar sus sistemas políticos sociales. Muchas de estas guerras fueron mandadas por un rey o emperador que estaba al tanto de todo lo que pasaba en su imperio.

Ya luego de la caída del último imperio (Roma), comienza una nueva era (el medioevo). En donde la esclavitud cambia para servir al feudo. Por decirlo así, un lazo entre un monarca y un obrero con ciertas condiciones que tenían que cumplir los dos en esta era. Pero el mandato de estas ciudades era mandado por la religión católica, en donde su principal objetivo es que por medio de las palabras de Dios sean esclavos de sus palabras ya que si este no le gustaba estas posturas era castigado por hereje, sin que las ideas, pensamientos que el pueblo pensara o opinara al respecto fueran cegadas por este

movimiento religioso, que duro hasta aproximadamente mas de mil años con el descubrimiento de américa, dando paso a la etapa moderna con la revolución industrial.

ENSAYO: SUPERVIVENCIA, ADAPTACIÓN Y PODER: EVOLUCIÓN.

MAYET Y RAQUEL.

El inicio de nuestra historia se entra en la insignificancia del tiempo; dentro de un mar químico, la vida se sumergía en años sin cuenta, cuando apareció un pequeñísimo organismo unicelular.

El proceso mediante el cual este pequeño, pero importantísimo ser mejora y estimula su calidad de vida teniendo un cuerpo más resistente es llamado fagocitosis: así captura y digiere partículas que brindan energía y alimento, en ocasiones, no las digiere y las hace parte de él porque identifica que puede beneficiarlo, aparecen muchas más células con diferentes cualidades; cuando un día, una de tantas se divide.

Y aquí, se inicia lo que define nuestra naturaleza, nuestra vida se mueve en un juego de supervivencia: el que mejor viva, es quien gana.

Cada célula continua con su proceso de fagocitosis, dividiéndose y creando cada vez más diversidad; y así es como inicia la lucha, algunas crearán flagelos para desplazarse más rápido y huir de otros: evolucionan.

Se desarrolla toda una vida bajo el agua para después salir a tierra firme, para desenvolvernos en un nuevo mundo, nos enfrentaremos al sol, arboles etc. Ante este nuevo plano físico nos encontramos como reptiles, somos ovíparos...pero siempre hay mejores formas de sobrevivir entre los nuestros, así que nuestro cuerpo va cambiando, y este es un largo proceso, hasta de miles de años, aquí aparecen los mamíferos.

El entorno va estimulando el cambio de cada organismo, y entre la vida de los arboles aparecen nuestros antepasados: los primates.

el inicio de esta forma es como la de una musaraña, en cuatro patas y dependiente de la cercanía entre un árbol y otro para alimentarse y resguardarse, el mantener fijo un entorno así, era difícil, por lo tanto, iniciamos a caminar en dos pies, para desplazarnos entre árbol y árbol, alcanzar los frutos erguidamente y no depender de estos para tener un refugio.

Y aquí se evidencia la primera especie humana: el australopitecus; la especie humana va esparciéndose alrededor del mundo, adaptándose a nuevos climas, y más diversidad genética, evolucionando, para pasar del australopitecus al homo habilis, ergaster,

erectus, antecesor, neandertal, sapiens; hasta finalmente llegar al homo sapiens sapiens: hombre que piensa sobre lo pensado.

Aquí, aparece la especie más peligrosa del mundo, la más dañina, que ha estado arrasando con todo a su alrededor desde el principio de su historia.

El homo sapiens forma clanes y se vuelve sedentario, así aparece la primera civilización: Mesopotamia, en la se da desarrollo por primea vez a la agricultura, política, economía, astronomía, matemáticas etc., pero principalmente, Mesopotamia era sanguínea, y contaba con un poderoso ejército, porque alrededor de su territorio se daba lugar a nuevas civilizaciones; y la más fuerte, era la que tenía el poder...aquí, se reafirma nuestra avara naturaleza.

Pero, el imperio persa estaba buscando expandir su imperio, y eran más fuertes que los mesopotámicos, así que los dominan; el poder de esta civilización es arrebatada por los romanos, quienes también querían inculcar su diversa cultura sobre los otros, y lo consiguen.

Al caer el ultimo imperio romano iniciamos otra era de desarrollo, el medioevo, la cual es un reflejo de este periodo antiguo, aunque la magnitud de la avaricia se expande aún más y deteriora nuestro entorno.

La historia del hombre siempre se ha regido por el poder, la adaptación y la supervivencia, desde el principio de la historia, esto es evidente, pero al analizar el resultado de esto analicemos, si esto es realmente lo que hemos llamado “evolución”.

TRAMA

Mayet y Raquel

El videojuego “una aventura de cavernícolas” expone al jugador a una historia interactiva que se basa en el periodo prehistórico demostrando de manera entretenida cómo era la vida en ese entonces llevando a sentir vigente los retos que exigía para ese entonces la evolución y el entorno.

TRAMA

MARIA CLARA, ESTEBAN Y ALEJANDRO.

La trama de juego refleja asunto de la existencia de humano “dominancia “no siempre física sino intelectual. Una búsqueda constante por ganar al otro.

Abarcara los 4 periodos: la prehistoria, periodo antiguo, medioevo, moderno.

En la prehistoria la caza (la genética y ADN) y el inicio de la sociedad, pasa a la antigüedad (Persia conquista, Grecia inventa y roma invade, luego su caída por barbaros, iniciando la era religiosa católica, toman la tierra vacía y se hacen los castillos y luego los imperios. Luego de los mil años se da la caída de la iglesia y con ella la creación de inventos. Continuando con la revolución industrial.

El objetivo principal del juego, es mostrarle al espectador como la evolución hombre tiene un objetivo claro en la historia de la humanidad. Que es dominar su entorno.

Trama Organizada

Alejandro, Esteban y Maria Clara

Pasos de la historia:

1-Inicia en la prehistoria el humano Nómada que todavía andaba en 4 patas, en grupos y cuyo cerebro solo se empieza a desarrollar aproximadamente 1000000-50000 AC

2-el humano que acaba de aprender de las herramientas un homínido que sigue en evolución que comprende un arte y un grupo 50000-10000 AC

3-el humano que ya asimila las herramientas y construyo su sociedad Naciendo los fenicios, mesopotámicos, egipcios, caldeos nacen las lenguas e ideogramas del cual saldrán los abecedarios está siendo la época antigua 10000 DC-476 AC

4-Con los griegos y posteriormente los Romanos Civilizaciones con cultura, creencias, política, este periodo el humano se aferra a una sociedad piramidal esta edad antigua termina con la caída de roma occidental en el 476 DC

5-La edad media Caracterizada por el dominio del cristianismo en Europa empezando con la caída de Roma pasando por Alta edad media y Baja edad media siendo un retroceso histórico pues se eliminó la información ya recolectaba pues alejaba de la verdad que daba la biblia termina en 1456 con el descubrimiento de América o la caída de Constantinopla

6-El descubrimiento del nuevo mundo iniciando en las islas caribe y luego avanzando al continente fue la época de enriqueciendo de los imperios pues tenían ahora más tierra más recursos

Trama

La trama de juego refleja asunto de la existencia de humano “dominancia “no siempre física sino intelectual. Una búsqueda constante por ganar al otro.

Abarcara los 4 periodos: la prehistoria, periodo antiguo, medioevo, moderno. Pero principalmente les 3 primera.

En la prehistoria la caza, el inicio de la sociedad, pasa a la antigüedad; pero se abarcara en la escena con la caída de roma contra los barbaros, iniciando la era religiosa

católica, toman la tierra vacía y se hacen los castillos y con el fin de la conquista de américa.

El objetivo principal del juego, es mostrarle al espectador como la evolución hombre tiene un objetivo claro en la historia de la humanidad. Que es dominar su entorno.

TRAMA

JUAN PABLO, CAMILO Y SOFIA.

PERSONAJE: Un mono llamado Philip.

ANTAGONISTA: los escenarios y pruebas a la que se enfrentan

FONDOS: escenarios de la historia de la humanidad

El juego con nombre de “EvoLUcioNN 345” consta de un personaje perdido en el tiempo de manera desconocida atraviesa diversas épocas de la historia del hombre, teniendo que atravesar una diversa cantidad de retos, los cuales se desarrollan en una gran diversidad.

A través del juego los controles se estarán explicando de diversas maneras, como en cuadros de texto dichos por el personaje, a su vez en alguna de las 4 esquinas de la pantalla del juego.

El juego se desarrolló de manera “sencilla” procurando a través de las criticas mostrar una mejoría, en asuntos como:

*nuevos niveles

*mejor ambientación

* más argumentos

*mayor dificultad

*mayor variabilidad de escenarios y pruebas

Trama

Personaje: Un mono llamado Philip.

Antagonista: Los diversos escenarios a los que se tiene que enfrentar (T rex, pterodáctilos, flechas de los antiguos guerreros, ETC)

Fondos: Los diferentes escenarios a los que nuestro personaje se tiene que enfrentar, desde una jungla lleno de dinosaurios hasta el fondo del lecho marino.

El juego con nombre de EvoLUcioNN 345 consta de un personaje perdido en el tiempo y que se encuentra con un gran número de escenarios y obstáculos que están llenos de depredadores hambrientos de monos y grandes gladiadores con ansias de matar, el objetivo de este juego es lograr pasar los diferentes niveles para así poder volver a su línea de tiempo original y que nuestro mono vuelva a su vida tranquila en el amazonas.

A través del juego los controles se estarán explicando de diversas maneras como en cuadros de texto dichos por el personaje en alguna de las cuatro esquinas de la pantalla del juego.

El juego se desarrollo de manera “sencilla” procurando atreves de las criticas mostrando una mejoría, en asuntos como:

*Nuevos niveles

*Mejor ambientación

*Mas argumentos

*Mayor dificultad

*Mayor variabilidad en escenarios y pruebas

TRAMA

JORGE, ANA MARIA Y ANDRÉS

(El juego empieza con un pequeño tutorial para enseñar los controles)

Personaje: célula con capacidades evolutivas

Antagonista: enemigo 1

Fondos: etapas de la tierra

Orbes: objetos con los cuales se podrá evolucionar

El juego está basado en las diferentes etapas de la tierra, donde cada etapa de la tierra (fondos) tiene suficientes orbes para evolucionar, los orbes son seres que se quedaron en la evolución pasada. Primero serás una célula común, luego un gusano muy poco desarrollado, luego un pez más evolucionado, y así se irá sucesivamente hasta terminar con las evoluciones tanto animales como vegetales, luego la especie se verá sujeta a cosas naturales tales como la gravedad. El ser podrá evolucionar sin necesidad de los orbes, pero es un reto conseguirlos todos.

Para poder evolucionar, el ser se deberá dirigir al cuadrado que dice “evolucionar” y oprimir la tecla “espacio”, pasará directamente a la otra evolución, sin importar si recolectó todos los orbes o no.

El juego tendrá 3 cinematografías, la primera será al principio del juego donde el gato protagonista del sistema Scratch te diga las instrucciones del juego, la segunda será en el nivel 8 donde se muestra como la pequeña evolución como ratón pudo sobrevivir a la gran caída del meteorito que extinguió a los dinosaurios, y la tercera y última, será al finalizar el nivel, donde se muestra como el primer homínido va dejando su rastro de lo que descubrió y así podemos tener lo que tenemos hoy en día.

En el quinto nivel, es el único donde se muestra un enemigo, este enemigo se activa justo al momento de que el ser haga contacto con algún orbe, si el ser está en movimiento y lo toca el enemigo, el ser perderá todos los orbes, en cambio, si el ser está totalmente quieto, el enemigo lo podrá tocar y no se perderá ningún orbe.

Información extra del juego:

Objetos en total: 40

Códigos usados: 689

Fondos en total: 12

Disfraces en total: 70

Pistas de reproducción: 2

Links de los videojuegos:

Maria Clara, Alejandro y Esteban: <https://scratch.mit.edu/projects/370580226/>

Jorge, Ana Maria y Andrés: [https://scratch.mit.edu/projects/370591771-
<https://scratch.mit.edu/projects/370591771>](https://scratch.mit.edu/projects/370591771-https://scratch.mit.edu/projects/370591771)

Juan Pablo, Sofía y Camilo: <https://scratch.mit.edu/projects/370585852/>

Raquel y Mayet: <https://scratch.mit.edu/projects/370384019/>

Opiniones y Recomendaciones a modo de Criticas Constructivas sobre los videojuegos realizados por los grupos décimo y undécimo.

Docente Beatriz Montoya- Directora de grupo y docente de Tecnología Informática del grado décimo, docente de Artes de ambos grados:

Una aventura de cavernícolas

El trabajo conceptual es muy bueno, y el comienzo del juego es interesante pero el juego no exige retos y no parece realmente un juego sino una historia. Pues, estos cavernícolas deben pasar por muchos retos para poder sobrevivir cada día y en el juego esto no se ve.

En cuanto a la parte gráfica, están muy bien las imágenes de los cavernícolas, pero sería interesante si se le pone una música que acompañe los movimientos.

La última parte que bien podría ser un juego que de alguna manera planteé una forma de moverse en el espacio, no propone realmente nada como juego, por eso digo que es más bien un ensayo de comandos, pero sin un motivo o una meta definida.

Las etapas más importantes de la historia

Este juego es muy interesante y se ve que ha tenido bastante trabajo y dedicación, está bien explicado y las voces en modo robot lo complementan muy bien.

No comprendo bien el objetivo de la primera parte porque parece que solo es mover las figuras con las flechas, pero sin ningún resultado más allá de esto. Y no se comprende muy bien cómo es que se logra pasar de nivel. Solo se queda uno dando vueltas hasta que de pronto el nivel cambia y el juego se torna más dinámico. Aunque sencillo el juego del laberinto ya involucra de manera más activa a los participantes.

En la tercera parte tampoco se hace mucho más que mover al personaje de un lado para otro, Pero ¿qué pasa más allá? Atravesar el portal debería ser algo que uno se gana, pero sucede sin saber cómo.

Son esos detalles que pienso que deberían trabajarse más para que el juego se enfoque más hacia la participación. Y de Mesopotamia me quede ahí y no sé cómo avanzar.

Virus evolución

Es claro el planteamiento, el juego comienza muy simple y se va enriqueciendo gráficamente, le convendría mucho tener sonido para darle más dinamismo, al igual que los otros dos no es muy dinámico, y no está muy coordinado. De pronto te quedas en una

etapa y no se ve el modo de salir ni está bien indicado. Y la velocidad que alcanza la flecha y el movimiento de los círculos hace muy difícil lograr algo. En este me quede en la tercera etapa y no sé cuál es el planteamiento.

Evolución 345

Este es a mi modo de ver el juego que está mejor logrado y que cumple con los objetivos de lo que

debe ser un video juego, las indicaciones están claras, se cuenta una historia y no deja de ser un video juego, ofrece retos para pasar de un nivel a otro y tiene música que lo acompaña y que le lo hace más interesante.

No comprendí muy bien lo de los bananos romano, pero en general pienso que es el más avanzado.

Docente Gustavo Tobon- Docente de Ciencias Naturales y Biología de ambos grados:

Una aventura de cavernícolas:

Sin dejar de reconocer el valor que la realización del trabajo que ya tienen, debo hacer algunas preguntas para posibilitar una futura mejora del trabajo que están llevando a cabo. ¿De dónde sacaron los cavernícolas y la idea de que el animal se podía meter al fuego?, no creo que se hubieran aventurado a cazar un león, más fácil otro tipo de organismo, y es conveniente recordar que su dieta se basaba principalmente en frutos y verduras, posteriormente integraron la carne.

Las etapas más importantes de la historia:

Cuando dice que “dio sus primeros pasos”, hay que especificar cómo los dio, si fue erecto o inclinado.

Virus evolución:

Un poco largo el proceso, las instrucciones se hacen complejas, llega un momento en el que no sé qué hacer. Por otro lado, es interesante el reconocimiento que hacen de los orígenes de la evolución, en 2 aspectos: en el agua, y en el uso de un ente muy simple como un virus (aunque hay inacierto al suponer que la evolución deriva de un virus).

Evolución**345:**

Muy bueno el juego, pero el volumen del sonido está muy alto y a veces las instrucciones son confusas. No entiendo por qué un primate explica al inicio y luego aparece un organismo más sencillo, para luego volver a aparecer el primate.

Docente Camilo Aristizabal- Director de grupo y docente de Tecnología Informática del grado undécimo, docente de matemáticas, física y química de ambos grados:

Una aventura de cavernícolas:

No es un juego, es muy corto y simple, el tema es muy interesante pero faltó desarrollarlo más, darle trama y mayor interacción para el público.

Las etapas más importantes de la historia

Es divertido, el laberinto tiene una dificultad media y esto lo hace interesante, sería bueno hacer mas pequeños los frutos y mas grande el homínido. En el segundo nivel no atrapé las frutas y ahí se quedó, sería bueno dar la posibilidad de continuar jugando.

Virus**evolución:**

Me gusta mucho la integración de la tecla espacio, tiene mayor dificultad, presenta varios niveles haciéndolo entretenido. Genera interés y ganas de seguir jugando.

Evolución**345:**

Me gusta mucho la integración de la tecla espacio, tiene un nivel mayor de dificultad, dan ganas de jugar varias veces, me gusta la trama, pero al llegar al nivel de las lanzas, no hay posibilidad de seguir.

**Recomendaciones de los diversos colectivos de trabajo a los videojuegos grupales
de los demás compañeros.**

| | | |
|---|--|--|
| Nombre del Videojuego: EvoLUcioNN 345 | | |
| Integrantes del grupo que realizaron el videojuego: Juan Pablo, Sofía y Camilo | | |
| Sugerencias y/o recomendaciones de mejora: | Aspectos que aconseja no quitar y que por el contrario debería potenciar más: | Solicitudes de aspectos que desean tomar para su propio videojuego: |
| <p>Los fondos no coinciden, para solucionar esto podría buscar fondos de acuerdo con la época que quiera tratar. También sería bueno bajarle la velocidad a los monstruos, ya que para ser el segundo nivel o incluso el primero, están muy complicados, para esto sería bueno ir a los códigos fuente y bajarle la velocidad en un 25%.</p> <p>También hay que cambiarle las bananas romanas, ya que no tiene mucho que ver con la época, para esto podrías buscar objetos de la época y utilizarlos como representantes de los romanos. También debe de guardar un orden cronológico, ya que de ser un mono pasa a ser una célula y después uno mono de nuevo, para esto deberías de cambiar el orden de los niveles o si algo cambiarle la trama al nivel específicamente.</p> | <p>Se podría mejorar los niveles en tanto enemigos, eso sí, considerandos los niveles y la dificultad que debe de tener.</p> | <p>La dificultad de algunos niveles</p> |
| Integrantes del grupo que realiza la revisión y brinda los respectivos aportes y realiza las solicitudes: | | |
| <p>Jorge Andrés López, Andrés Barragán y Ana Maria Morales</p> | | |

**Recomendaciones de los diversos colectivos de trabajo a los videojuegos grupales
de los demás compañeros.**

| | | |
|--|---|--|
| Nombre del Videojuego: SIN NOMBRE | | |
| Integrantes del grupo que realizaron el videojuego: Maria Clara del Pilar, Alejandro Toro, | | |
| Esteban Salomón Ramírez | | |
| Sugerencias y/o recomendaciones de mejora: | Aspectos que aconseja no quitar y que por el contrario debería potenciar más: | Solicitudes de aspectos que desean tomar para su propio videojuego: |
| <p>Que desde el primer nivel se den las instrucciones de cómo se juega, en el segundo nivel arreglar el cómo se mueve en tres dimensiones, además que no se pueda salir de las paredes del laberinto. Y que se necesite hacer más para cambiar entre homínidos. En la trama del videojuego deberían marcar más cómo funciona el juego, ya que da en que se basa pero no como funciona, y para poder corregir el resto, deben solucionar el problema del segundo nivel, ya que no se pueden jugar los demás.</p> <p>Para mejorar estos se pueden utilizar movimientos automáticos que se generen desde el principio del videojuego.</p> <p>Para mejorar el laberinto puede que cuando entre en contacto con las paredes del laberinto, se devuelva para el principio.</p> | <p>El laberinto, pero debe parecer más un laberinto corrigiendo, el hecho que no se pueda caminar por las paredes y funcione moviendo en 2 dimensiones.</p> | <p>Solicitamos que nos dejen usar el primer homínido que aparece</p> |
| Integrantes del grupo que realiza la revisión y brinda los respectivos aportes y realiza las solicitudes: | | |
| Jorge Andrés López, Andrés Barragán, Ana Maria Morales | | |

**Recomendaciones de los diversos colectivos de trabajo a los videojuegos grupales
de los demás compañeros.**

| | | |
|---|--|--|
| Nombre del Videojuego: MAYET Y RAQUEL | | |
| Integrantes del grupo que realizaron el videojuego: Mayet Escobar, Raquel Arbeláez | | |
| Sugerencias y/o recomendaciones de mejora: | Aspectos que aconseja no quitar y que por el contrario debería potenciar más: | Solicitudes de aspectos que desean tomar para su propio videojuego: |
| Intentar que se pueda interactuar más con el personaje ya que hasta el momento son más que todo cinematográficas. Y buscar que en los homínidos se represente más etapas. Necesita un poco de música, ya que para poder entretener. | Los carteles que explican en la esquina superior izquierda, deberían resaltarse más, ya que no se ve importante. | Como se ve el cambio de tiempo como el día, tarde, noche. |
| Integrantes del grupo que realiza la revisión y brinda los respectivos aportes y realiza las solicitudes: Jorge Andrés López Acevedo, Andrés Barragán, Ana Maria Morales. | | |

**Recomendaciones de los diversos colectivos de trabajo a los videojuegos grupales
de los demás compañeros.**

| | | |
|---|---|--|
| Nombre del Videojuego: virus evolution | | |
| Integrantes del grupo que realizaron el videojuego: Jorge Andrés López, Ana María Morales, Andrés barragán | | |
| Sugerencias y/o recomendaciones de mejora: | Aspectos que aconseja no quitar y que por el contrario debería potenciar más: | Solicitudes de aspectos que desean tomar para su propio videojuego: |
| Cada juego es único y el proceso que le acaece a este también, como recomendación propondría una mayor variedad de niveles. | El orden cronológico en el que se desarrolla el juego La idea a través de los escenarios | |
| Integrantes del grupo que realiza la revisión y brinda los respectivos aportes y realiza las solicitudes: Juan pablo Anacona Sofía Zamora Camilo Vera | | |

| | | |
|--|---|--|
| Nombre del Videojuego: Una aventura de cavernícolas | | |
| Integrantes del grupo que realizaron el videojuego: Raquel Arbeláez, Mayet Escobar | | |
| Sugerencias y/o recomendaciones de mejora: | Aspectos que aconseja no quitar y que por el contrario debería potenciar más: | Solicitudes de aspectos que desean tomar para su propio videojuego: |
| <p>*si bien es cierto que no todos los juegos constan con una gran variedad de escenarios y niveles, sería de total acogida un mayor número de estos.</p> <p>*De acuerdo a su ensayo el hombre experimenta diversas fases de evolución, su nivel inicial sería el abrebocas perfecto para el inicio de esta.</p> | <p>El juego en si está muy bien desarrollado, ese podría ser el inicio para “una aventura de cavernícolas”. A partir de esa introducción se podría crear el juego con sus niveles</p> <p>No se debería cambiar el diseño de personajes y escenarios.</p> | <p>Cavernícolas, y algunas decoraciones del fondo</p> |
| Integrantes del grupo que realiza la revisión y brinda los respectivos aportes y realiza las solicitudes: Juan pablo Anacona Sofía Zamora Camilo Vera | | |

| | | |
|---|--|--|
| Nombre del Videojuego: https://scratch.mit.edu/projects/370 https://scratch.mit.ed | | |
| Integrantes del grupo que realizaron el videojuego: Maria Clara, Esteban, Alejandro Toro | | |
| Sugerencias y/o recomendaciones de mejora: | Aspectos que aconseja no quitar y que por el contrario debería potenciar más: | Solicitudes de aspectos que desean tomar para su propio videojuego: |
| *Los controles del juego presentan algunas fallas, sería pertinente el arreglo de estas | Los personajes y los escenarios están perfectos tal como están | Varios personajes, como los romanos |
| Integrantes del grupo que realiza la revisión y brinda los respectivos aportes y realiza las solicitudes: Juan pablo Anacona Sofía Zamora Camilo Vera | | |

**Recomendaciones de los diversos colectivos de trabajo a los videojuegos grupales
de los demás compañeros.**

| | | |
|---|---|--|
| Nombre del Videojuego: virus evolution | | |
| Integrantes del grupo que realizaron el videojuego: Jorge Andrés López, Ana María Morales, Andrés Barragán | | |
| Sugerencias y/o recomendaciones de mejora: | Aspectos que aconseja no quitar y que por el contrario debería potenciar más: | Solicitudes de aspectos que desean tomar para su propio videojuego: |
| Mayor dificultad en los niveles, y variedad de desafíos. El juego en si es lo mismo constantemente, solo cambian los escenarios | Diseño de los personajes y el escenario, están muy simples El orden cronológico en el que se desarrolla el juego | |
| Integrantes del grupo que realiza la revisión y brinda los respectivos aportes y realiza las solicitudes: Juan Pablo Anacona Sofía Zamora Camilo Vera | | |

| | | |
|--|--|--|
| Nombre del Videojuego: Una aventura de cavernícolas | | |
| Integrantes del grupo que realizaron el videojuego: Raquel Arbeláez, Mayet Escobar | | |
| Sugerencias y/o recomendaciones de mejora: | Aspectos que aconseja no quitar y que por el contrario debería potenciar más: | Solicitudes de aspectos que desean tomar para su propio videojuego: |
| <p>*parece más una animación que un juego</p> <p>*niveles interactivos, con pruebas y con varios índices de dificultad</p> <p>*De acuerdo a su ensayo el hombre experimenta diversas fases de evolución, en el juego no se aprecia una y no se da a entender cuál es</p> | <p>El juego en si está muy bien desarrollado, ese podría ser el inicio para “una aventura de cavernícolas”. A partir de esa introducción se podría crear el juego con sus niveles</p> | <p>Cavernícolas, y algunas decoraciones en el fondo</p> |
| Integrantes del grupo que realiza la revisión y brinda los respectivos aportes y realiza las solicitudes: | | |
| <p>Juan Pablo Anacona Sofía Zamora Camilo Vera</p> | | |

| | | |
|---|--|--|
| Nombre del Videojuego: https://scratch.mit.edu/projects/370 https://scratch.mit.ed | | |
| Integrantes del grupo que realizaron el videojuego: Maria Clara, Esteban, Alejandro Toro | | |
| Sugerencias y/o recomendaciones de mejora: | Aspectos que aconseja no quitar y que por el contrario debería potenciar más: | Solicitudes de aspectos que desean tomar para su propio videojuego: |
| *Los controles del juego están muy confusos, presentan gran cantidad de fallos por corregirse | Los personajes y los escenarios están perfectos tal como están | Varios personajes, como los romanos |
| Integrantes del grupo que realiza la revisión y brinda los respectivos aportes y realiza las solicitudes: Juan Pablo Anacona Sofía Zamora Camilo Vera | | |

**Recomendaciones de los diversos colectivos de trabajo a los videojuegos grupales
de los demás compañeros.**

| | | |
|---|--|---|
| Nombre del Videojuego: EvoLUCioNN 345 | | |
| Integrantes del grupo que realizaron el videojuego: Juan Pablo, Sofía y Camilo | | |
| Sugerencias y/o recomendaciones de mejora: | Aspectos que aconseja no quitar y que por el contrario debería potenciar más: | Solicitudes de aspectos que desean tomar para su propio videojuego: |
| <ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la cronología del juego. Se sugiera de que se tenga presente el inicio de todo como es la evolución de la célula (que ya lo tienen), después pueden pasar a la vida de un pez en el agua, luego a un reptil y así sucesivamente con las eras de tiempo hasta llegar a los romanos • Cambiar el mono, ya que este se ve algo raro en las épocas planteadas en el video juego. Se sugiere que sea en la época del video juegos un ratón, en la de los dinosaurios otro animal inferior a estos, en los romanos una persona. Que el personaje no sea el mismo <ul style="list-style-type: none"> • Mejorar los personajes romanos, que no sean frutas, pueden ser personas que estén disfrazadas para mejor entendimiento de la era • Falta la música. Se sugiere que en cada tema, se le ponga un ambiente ya que este genera un mayor interés a este. | <ul style="list-style-type: none"> • No quitar los mini juegos | <ul style="list-style-type: none"> • Pedir colaboración en los min juegos. Lo que es el nivel de pasar de un lado al portal, de atrapar las “vidas” para no morir. |
| Integrantes del grupo que realiza la revisión y brinda los respectivos aportes y realiza las solicitudes: | | |
| Esteban, Alejandro, Maria Clara | | |

| | | |
|--|--|--|
| Nombre del Videojuego: virus evolution | | |
| Integrantes del grupo que realizaron el videojuego: Jorge, Ana María, Andrés | | |
| Sugerencias y/o recomendaciones de mejora: | Aspectos que aconseja no quitar y que por el contrario debería potenciar más: | Solicitudes de aspectos que desean tomar para su propio videojuego: |
| <ul style="list-style-type: none"> • Se saltó muchos años de evolución. (De como salió el pez del agua al reptil en la tierra.) Mostrar como en un video rápido de como pasar de pez a reptil. • Mejorar los gráficos y el sonido del ambiente que se encuentre. Se sugiere que los dibujos que tengan más profundidad; y en la música no se la misma que sea más suave y no tan intensa. • Que la evolución no se dé tocando el botón de “EVOLUCION”. Puede ser que se dé un nuevo fondo, después de comer sus presas, se cambie de cuerpo. •Decir o explicar en qué contexto se encuentra cada nivel. Por ejemplo esta es la célula se dice que fue uno de los primeros organismos que existieron en la historia de la tierra. Y así sucesivamente •Se sugiere crear que las víctimas (las orbes) luchen por su vida, (que también se mueva en el espacio) siendo más interactivo para el jugador • Se sugiere: Especificar las ocasiones o situaciones que | <ul style="list-style-type: none"> • Dar más protagonismo a los orbes (movimiento, mejorar dibujos...). Por decirlo así, que si las orbes son tan importantes, que haya una consecuencia por no atraparlas (si no las trapo no se puede evolucionar, dominancia.) | <ul style="list-style-type: none"> •Utilizar las técnicas de dominancia en el juego y potenciarlo. Que cuando tu adquieres un objeto, una “orbe” se pueda evolucionar |

| | | |
|---|--|--|
| pasaron a la hominización. ejemplo: mostrar el desencadenamiento del mono al homo sapiens en la cinematografía del final | | |
| Integrantes del grupo que realiza la revisión y brinda los respectivos aportes y realiza las solicitudes: | | |
| Esteban, Alejandro, Maria Clara | | |

| | | |
|--|--|--|
| Nombre del Videojuego: Mayet y Raquel | | |
| Integrantes del grupo que realizaron el videojuego: Mayet y Raquel | | |
| Sugerencias y/o recomendaciones de mejora: | Aspectos que aconseja no quitar y que por el contrario debería potenciar más: | Solicitudes de aspectos que desean tomar para su propio videojuego: |
| <ul style="list-style-type: none"> • Es necesario más trama para que el video juego sea más didáctico. Se sugiere que después de matar al león y de comérselo se continúe con más actividades para los cavernícolas • En el principio del juego se le indica mostrar un comentario de las instrucciones del juego Como moverse en este caso el cavernícola • Sugerencia en la parte que matan el león que el jugador pueda matarlo siendo más interactivo | <ul style="list-style-type: none"> • Los dibujos están muy lindos ☺ | |
| Integrantes del grupo que realiza la revisión y brinda los respectivos aportes y realiza las solicitudes: | | |
| Esteban, Alejandro, Maria Clara | | |

**Recomendaciones de los diversos colectivos de trabajo a los videojuegos grupales
de los demás compañeros.**

| | | |
|--|--|--|
| Nombre del Videojuego: virus evolution | | |
| Integrantes del grupo que realizaron el videojuego: Jorge Andrés López Acevedo, Andrés Felipe Barragán, Ana María Morales | | |
| Sugerencias y/o recomendaciones de mejora: | Aspectos que aconseja no quitar y que por el contrario debería potenciar más: | Solicitudes de aspectos que desean tomar para su propio videojuego: |
| *Descartar el uso de la música, dado que esta se torna estresante para el jugador, volviendo tediosa la experiencia del juego; este estaría bien con ausencia musical. *Se necesita un conector que le de paso al final del juego, dado que se ve superpuesto; se deberían agregar textos que expliquen el paso a este fondo. | *Los antagonistas, dado que le agregan más dificultad al juego y no se torna monótono. | |
| Integrantes del grupo que realiza la revisión y brinda los respectivos aportes y realiza las solicitudes: Raquel Arbeláez Morales Mayet Escobar Taborda | | |

| | | |
|--|--|--|
| Nombre del Videojuego: https://scratch.mit.edu/projects/370580226/ | | |
| Integrantes del grupo que realizaron el videojuego: Maria Clara del Pilar Bejarano Restrepo, Alejandro, Esteban | | |
| Sugerencias y/o recomendaciones de mejora: | Aspectos que aconseja no quitar y que por el contrario debería potenciar más: | Solicitudes de aspectos que desean tomar para su propio videojuego: |
| *Se debe aclarar la estructura de la programación porque el juego presenta algunas falencias que no permiten un desarrollo adecuado. *Agregar instrucciones. | Se evidencia correctamente los periodos de evolución histórica desde la aparición del homo sapiens al paso del periodo greco-romano. | |
| Integrantes del grupo que realiza la revisión y brinda los respectivos aportes y realiza las solicitudes: Raquel Arbeláez Morales Mayet Escobar Taborda | | |

| | | |
|--|--|--|
| Nombre del Videojuego: EvoLUcioNN 345 | | |
| Integrantes del grupo que realizaron el videojuego: Sofía Zamora, Juan Pablo Anacona, Camilo Andrés Vera | | |
| Sugerencias y/o recomendaciones de mejora: | Aspectos que aconseja no quitar y que por el contrario debería potenciar más: | Solicitudes de aspectos que desean tomar para su propio videojuego: |
| <p>*El juego presenta incoherencias en torno al periodo de evolución; dado que no hay un hilo conductor en cada fondo, los cuales eximan de un final conclusivo.</p> <p>* ¿Qué significa el banano o a quien representa?</p> | <p>*Darle una estructura cronológica a los niveles (están, pero en desorden.)</p> | |
| Integrantes del grupo que realiza la revisión y brinda los respectivos aportes y realiza las solicitudes: Raquel Arbeláez Morales Mayet Escobar Taborda | | |

Formato para que los diversos colectivos den respuesta a las solicitudes hechas por los otros grupos, frente a tomar elementos de sus creaciones:

NO SE HICIERON SOLICITUDES PARA NUESTRO JUEGO

Nombre del videojuego:

Integrantes:

Respuesta de aprobación o negación frente a las solicitudes:

Argumentos por los cuales se aprueba o niega la solicitud:

Sugerencias de búsqueda y planteamiento de otras opciones que se recomiendan seguir, de negarse la solicitud:

Formato para que los diversos colectivos den respuesta a las solicitudes hechas por los otros grupos, frente a tomar elementos de sus creaciones:

Nombre del videojuego: EvoLUcioNN 345

Integrantes: Juan Pablo, Sofía y Camilo.

Respuesta de aprobación o negación frente a las solicitudes:

Grupo de Jorge, Ana María y Andrés: La dificultad de algunos niveles: Si lo aprobamos.

Grupo de María Clara, Esteban y Alejandro: Pedir colaboración en los mini juegos. Lo que es el nivel de pasar de un lado al portal, de atrapar las “vidas” para no morir: Si lo aprobamos y les colaboraremos en la solicitud hecha.

Argumentos por los cuales se aprueba o niega la solicitud:

Aprobamos a las solicitudes realizadas, considerando que estas pueden potenciar sus creaciones y brindamos nuestro apoyo al grupo que lo solicita, esperando también estos puedan aportar a las solicitudes realizadas por nuestro grupo.

Esperamos que los aspectos solicitados no sean tomados tal cual, sino que los adapten a sus creaciones.

Sugerencias de búsqueda y planteamiento de otras opciones que se recomiendan seguir, de negarse la solicitud:

Ninguna.

Formato a las respuestas de los maestros de apoyo:

Proyecto de Investigación

Grupo: María Clara, Alejandro y Esteban

| Sugerencias por parte de los maestros | Respuesta a las sugerencias |
|---|---|
| <p>Beatriz: No comprendo bien el objetivo de la primera parte porque parece que solo es mover las figuras con las flechas, pero sin ningún resultado más allá de esto. Y no se comprende muy bien cómo es que se logra pasar de nivel. Solo se queda uno dando vueltas hasta que de pronto el nivel cambia y el juego se torna más dinámico. Aunque sencillo el juego del laberinto ya involucra de manera más activa a los participantes. En la tercera parte tampoco se hace mucho más que mover al personaje de un lado para otro, Pero ¿qué pasa más allá? Atravesar el portal debería ser algo que uno se gana, pero sucede sin saber cómo. Son esos detalles que pienso que deberían trabajarse más para que el juego se enfoque más hacia la participación. Y de Mesopotamia me quede ahí y no sé cómo avanzar.</p> | <ul style="list-style-type: none">• Nuestra idea es Captar lo esencial en el video juego. Los fondos, personajes etc... (que se observe y reconozca su transición).• Es donde se busca el proceso y no el final.• En transcurso del juego busca poco a poco ser más dinámico trabajándole a los controles y demás personajes del video juego. |
| <p>Gustavo: Cuando dice que “dio sus primeros pasos”, hay que especificar cómo los dio, si fue erecto o inclinado</p> | <p>Analizaremos y lo configuraremos para realizarle sus respectivos cambios en la frase. Agregándole al final la palabra <i>inclinado</i>.</p> |
| <p>Camilo:</p> | |
| | |
| | |

Formato para que los diversos colectivos den respuesta a las solicitudes hechas por los otros grupos, frente a tomar elementos de sus creaciones:

Nombre del videojuego: Una Aventura de Cavernícolas

Integrantes: Mayet Escobar y Raquel Arbeláez

Respuesta de aprobación o negación frente a las solicitudes:

No aprobamos a la solicitud de compartir los personajes de nuestro videojuego.

Argumentos por los cuales se aprueba o niega la solicitud:

Compartir nuestro cavernícola sería entregar el aspecto más sobresaliente de nuestro videojuego y lo que complementa su esencia.

Sugerencias de búsqueda y planteamiento de otras opciones que se recomiendan seguir, de negarse la solicitud:

Podrá ser usado como fuente de inspiración.

Formato para registrar los respectivos cambios al videojuego y diseño del producto final:

| Nombre del videojuego: | | | |
|--|--|--|--|
| Integrantes del Grupo: | | | |
| Recomendaciones y/o sugerencias | Si lleva a cabo las recomendaciones | No lleva a cabo las Recomendaciones | Argumentos para la decisión tomada frente a la sugerencia. |
| *Descartar el uso de la música, dado que esta se torna estresante para el jugador, volviendo tediosa la experiencia del juego; este Estaría bien con ausencia musical. | x | | Se eligio que si ya que durante el proceso de creación del video juego la música se demostraba estresante ante el que lo jugaba y los de su alrededor |
| *Se necesita un conector que le de paso al final del juego, dado que se ve superpuesto; se deberían agregar textos que expliquen el paso a este Fondo. | x | | Volviendo a jugar, si se pude notar que hace falta una corta cinematográfica que ayude en la evolución final |
| Mayor dificultad en los niveles, y Variedad de desafíos. El juego en si es lo mismo constantemente, solo cambian los escenarios | x | | El juego mas que proponer un reto, propone un método de estudio, pero si se debería mostrar como en la evolución se volvían las cosas mas complicadas. |
| | | | |
| | | | |

Formato para registrar los respectivos cambios al videojuego y diseño del producto final:

| Nombre del videojuego: EvoLUcioNN 345. | | | |
|---|--|--|--|
| Integrantes del Grupo: Juan pablo, Sofia, Camilo | | | |
| Recomendaciones y/o sugerencias | Si lleva a cabo las recomendaciones | No lleva a cabo las Recomendaciones | Argumentos para la decisión tomada frente a la sugerencia. |
| Poner música | x | | Si pusimos música por que mejora el ambiente del juego |
| Dar una mejor cronología respecto a las épocas | x | | Se mejoró esto para dar mayor entendimiento al juego |
| Cambiar al mono por distintos personajes | x | x | Se hace en un nivel, no en todos |
| Cambiar los personajes romanos por humanos | | x | Los bananos se pueden entender como romanos es una manera más sencilla de representarlos |
| | | | |

Formato para registrar los respectivos cambios al videojuego y diseño del producto final:

Maria Clara, Esteban y Alejandro

| Nombre del videojuego: las etapas más importantes de la historia | | | |
|--|--|--|---|
| Integrantes del Grupo: Esteban, Alejandro y María Clara | | | |
| Recomendaciones y/o sugerencias | Si lleva a cabo las recomendaciones | No lleva a cabo las Recomendaciones | Argumentos para la decisión tomada frente a la sugerencia. |
| Que desde el primer nivel se den las instrucciones de cómo se juega, en el segundo nivel arreglar el cómo se mueve en tres dimensiones, además que no se pueda salir de las paredes del Laberinto. | x | | Si, por qué se debe tener en cuenta para el jugador sepa las instrucciones y las reglas |
| Y que se necesite hacer más para cambiar entre homínidos. | | x | No porque el tiempo que tenemos, es muy cortó. Y pensamos mostrar lo esencial. |
| En la trama del videojuego deberían marcar más como funciona el juego, ya que da en que se basa pero no como funciona, y para poder corregir el resto, deben solucionar el problema del segundo nivel, ya que no se pueden jugar lo demás | x | | Es necesario para avanzar y continuar con las épocas. |
| Para mejorar estos se pueden Utilizar movimientos automáticos que se generen desde el principio del videojuego. Para mejorar el laberinto puede que cuando entre en contacto con las paredes del laberinto, se devuelva para el principio. | x | | Ya se tiene en cuenta para su desarrollo. |

| | | | |
|--|----------|--|--|
| <p>Se debe aclarar la estructura de la programación porque el juego presenta algunas falencias que no permiten un desarrollo adecuado.</p> | <p>x</p> | | <p>Si claro. Porque es necesario para permitir un mejor desarrollo de la idea y del juego para que sea más fructífera la actividad</p> |
| <p>Agregar instrucciones</p> | <p>x</p> | | <p>Es necesario para que el jugador entienda como jugar</p> |

Formato a las respuestas de los maestros de apoyo:

Proyecto de Investigación

Grupo: María Clara, Alejandro y Esteban

| Sugerencias por parte de los maestros | Respuesta a las sugerencias |
|--|---|
| <p>Beatriz:</p> <p>No comprendo bien el objetivo de la primera parte porque parece que solo es mover las figuras con las flechas, pero sin ningún resultado más allá de esto. Y no se comprende muy bien cómo es que se logra pasar de nivel. Solo se queda uno dando vueltas hasta que de pronto el nivel cambia y el juego se torna más dinámico. Aunque sencillo el juego del laberinto ya involucra de manera más activa a los participantes.</p> <p>En la tercera parte tampoco se hace mucho más que mover al personaje de un lado para otro, Pero ¿qué pasa más allá? Atravesar el portal debería ser algo que uno se gana, pero sucede sin saber cómo.</p> <p>Son esos detalles que pienso que deberían trabajarse más para que el juego se enfoque más hacia la participación. Y de Mesopotamia me quede ahí y no sé cómo avanzar.</p> | <ul style="list-style-type: none">· Nuestra idea es Captar lo esencial en el videojuego. Los fondos, personajes etc... (que se observe y reconozca su transición).· Es donde se busca el proceso y no el final.· En transcurso del juego busca poco a poco ser más dinámico trabajándose a los controles y demás personajes del videojuego. |
| <p>Gustavo:</p> <p>Cuando dice que “dio sus primeros pasos”, hay que especificar cómo los dio, si fue erecto o inclinado</p> | <p>Analizaremos y lo configuraremos para realizarle sus respectivos cambios en la frase. Agregándole al final la palabra <i>inclinado</i>.</p> |

| | |
|---|--|
| <p>Camilo: Es divertido, el laberinto tiene una dificultad media y esto lo hace interesante, sería bueno hacer más pequeños los frutos y mas grande el homínido. en el segundo nivel no atrapé las frutas y ahí se quedó, sería bueno dar la posibilidad de continuar jugando.</p> | <p>Se le configura las manzanas y los frutos en el videojuego, habilitando la posibilidad de participación y continuidad de este. con el homínido seria algo difícil ampliarlo ya que se tendría que configurar el laberinto. Sin embargo, se hará un intento para que este pueda verse mejor.</p> |
| | |
| | |

Formato para registrar los respectivos cambios al videojuego y diseño del producto

final:

| Nombre del videojuego: Una aventura de Cavernícolas | | | |
|--|--|--|--|
| Integrantes del Grupo: Mayet Escobar y Raquel Arbeláez | | | |
| Recomendaciones y/o sugerencias | Si lleva a cabo las recomendaciones | No lleva a cabo las Recomendaciones | Argumentos para la decisión tomada frente a la sugerencia. |
| *niveles interactivos, con pruebas | | x | nuestro juego está planeado de manera que su desarrollo exponga una historia, no desafíos. |
| *De acuerdo a su ensayo el hombre experimenta diversas fases de evolución, en el juego no se aprecia una y no se da a entender cuál es | | x | El ensayo también exponía diversas fases de la evolución, no sólo del hombre por lo cual esta es tan sólo un fragmento de todas en su pleno desarrollo, no hay paso de un homínido a otro; pero en todas las clases planeadas realizamos talleres que complementaban este conocimiento, nótese que por las características del homínido (tenía herramientas, era omnívoro, manipulaba el fuego). y ubicándonos en la prehistoria, la primera raza de homínido con estas capacidades era el homoabilis. |
| Falta la trama: explicación del contexto, qué sucede después que los Cavernícolas se comen al león. | | x | el juego muestra un día en la vida homínida y cómo se desenvolvían frente a algunas cosas en su entorno; y esta es la trama. también se encuentra explícita al final del ensayo |
| En el principio del juego mostrar un comentario de las instrucciones del juego Cómo mover el Cavernícola. | x | | Lo tendremos en cuenta. Se van a agregar instrucciones en la pantalla para que el jugador no se pierda en el desarrollo de la historia. |
| Que sea más didáctico (movimientos con flechas) para realizar otras cosas: Puede ser que después de que cazan y que cocinen, hacer otras actividades. Como la siembra | | x | en el juego rebosa de importancia el transcurso de un contexto a otro meramente por los gráficos. |

| | | | |
|---|---|---|--|
| Falta de juego es más video que juego | | x | No todo juego es completamente interactivo |
| Intentar que se pueda interactuar mas con el personaje ya que hasta el momento son más que todo cinematográficas. | x | | No es una cinematografía porque sí se le permite al jugador tomar control de los movimientos del personaje. En el momento en el que esto está siendo escrito ya se pueden tomar más libertades con el personaje después de la primera etapa del juego. |
| Buscar que en los homínidos se represente mas etapas. | | x | El juego sólo se enfoca en un día del desarrollo de una etapa. |
| Necesita un poco de música, ya que para poder entretener. | | x | muchas gracias por el aporte, pero esta situación se decide por preferencias personales. |

|

Videojuego final

Mayet y Raquel: <https://scratch.mit.edu/projects/370384019>

Juan Pablo: <https://scratch.mit.edu/projects/381156943/>

Jorge: <https://scratch.mit.edu/projects/370591771>

Maria Clara: <https://scratch.mit.edu/projects/370580226/>

Entrevista con los estudiantes del grado décimo y undécimo:

Alejandro Toro Moreno.

Nota: Cada vez que aparezcan palabras entre paréntesis, es que la otra persona va opinando en medio de la conversación del otro.

H: Luego de realizar el trabajo con los videojuegos, es momento de realizar una corta entrevista, para valorar el proceso y de acuerdo a eso, te pregunto:

¿Qué opina del trabajo en equipo realizado, para aprender algunos temas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología e Informática, con el uso de la herramienta Scratch?

A: Pues a mí me pareció muy interesante, eh... por... Scratch ya que... bueno hay vimos un poquito de diseño, como hacer los personajes, las imágenes... eh...también se habló un poquito de historia, que también me pareció muy interesante, como hablar todo de historia que hemos visto... cómo desde la prehistoria, hasta la...(bien)...hasta la...(Edad Media)...hasta eso...hasta la Edad Media...pues si, a mí me gusto ese proceso que llevamos a cabo, o sea y eso que hasta se dañó el juego (jejeje), para nosotros si estaba bien, pero cuando otro lo jugaba, o el león no se movía o no aparecía la carne, y pues...también respeto mucho, ya que, para mis compañeros María Clara hizo mucho trabajo del videojuego, porque nosotros solo le dábamos unas ideas y ella ya veía como ponía el trabajo.. Eh...también me gusto como uno es libre en ese juego y usted puede hacer cualquier cosa... eh...hay también me puse a jugar otros juegos de otros creadores... quesque casa los fantasmas, (muy bien) acción policía, eh...coger quesque unos arbustos...a mí me pareció muy interesante, y pues...si me ponen otro trabajo, yo ay sí, me gustaría hacerlo en Scratch.

H: Yo te pregunto ahí, respecto a otro punto importante y es... Vos viste que para poder empezar a llevar a cabo el trabajo, colocamos dos clases, para aprender a manejar el programa Scratch, vos viste que primero hicimos un intento de videojuego (si), antes de

crear el videojuego en sí, que ahí, vos hiciste un videojuego interesante donde pasan varias imágenes así rápido, Esteban hizo un videojuego donde el man se quitó la cabeza ahí de una forma toda exótica toda extraña (jajaj sí) y María hizo como un fantasma ahí moviéndose pa allá y pa acá, como si estuviera loco el fantasma, entonces respecto a eso, yo te pregunto: ¿Consideras que ese proceso de introducción, de aprender a manejar la herramienta fue un proceso que es importante, que fue importante llevarlo a cabo o consideras que el programa Scratch se puede aprender a manejar sin necesidad de uno tener ese proceso de entrenamiento, de familiarización con la herramienta?, ¿Vos que pensás?

A: Pues...para aprender los códigos de Scratch, para crear mi propio videojuego, yo en mi caso tuve que ver varios videojuegos, para qué servía este código, o como juntamos estos códigos, para que los personajes se muevan, eh...pues también... como ver, como se cambia esto, o se tenía, entre el video más pelle, por ejemplo cómo se mueve el personaje (jejeje) hasta que se empieza a desaparecer o a cambiar de forma o que se empieza a mover, que no se quede quieto, pues eso si me estresó un poquitico, porque era viendo videos, y entonces ah... entonces ya hice esta parte, hagamos esta otra, cómo cambia de imagen y si, fue un proceso muy interesante, un poquito estresante pero (jejeje) interesante.

H: ¿Pero consideras que ese proceso de esas dos clases para crear ese intento de videojuego, son importantes haberlas llevado a cabo... o consideras que Scratch se maneja así... sin necesidad de cacharrear y de una exploración previa?, ¿Porque?

A: Si, pues eso fue lo que hicimos, cacharrear, eh... ver cómo serían los códigos, si eso, pues eso, es más importante como para empezar a hacer un videojuego bien bacano, pues empezamos con algo un poquito algo mediocre, y ya cuando usted tenga más idea y más aprendizaje del juego y de los códigos, ahí si ya empieza a hacer un buen videojuego (muy bien, bien alejo).

H: ¿Cómo describiría los procesos de comunicación que experimentó junto a sus compañeros de grupo y con los diversos colectivos de trabajo a lo largo de cada uno de los encuentros de trabajo?

A: Pues...en el comienzo de esos días de investigación, pues tuvimos un mal manejo, de... mediocre, no nos contactábamos tanto...ah... que usted hace esto y usted investiga esto y usted hace aquello, que sí, uno lo hace, pero uno como va a saber cómo juntamos todo lo que estudiamos, ese fue el problema de nosotros, ya que, a mí me pusieron a investigar...ah...me pusieron a investigar esto, bueno entonces como hago que lo que investigue, eh... se una con lo otro (bien).

H: ¿Pero entonces bien, consideras que el proceso de comunicación mejoró o estuvo ahí, regular?

A: Eh, no... empezó desde lo regular, ya después empezamos con las exigencias y María Clara era en la nuca de uno todo el tiempo (jajaj), no, pero... pues si me gustó eso, porque si no, no hubiéramos tenido nada en ese día y si, empezó a mejorar la comunicación entre nosotros.

H: ¿Y cómo describirías el proceso de comunicación con los otros colectivos?

A: Pues eso sí... Si hubo un poquito, ya que cuando pedíamos la idea de otro jugador, como que no, dígame usted, ah no dígame usted, no ah... que le diga usted, y si... pues fue un poquito maluco, si queríamos la idea de otro videojuego, como que nos daba, como un poquito de miedo pedirselo (bien), entonces empezábamos a, a...hablar, no que pídaselo usted o cuando por decir el grupo de Juan Pablo, Sofía y Esteban, pues nos pidieron los gladiadores y era María Clara... usted que piensa y que yo no sé qué...que... qué piensa si le prestamos el diseño, ahí empezaron las discusiones, que ah...si se lo prestábamos o que no y eso se fue un tremendo rato ahí, que si se lo prestábamos o no...

H: ¿Pero hubo buena comunicación o qué, porque yo vi, que ustedes trabajaron mucho con Juan Pablo, y que Juan Pablo sacó el ratico y les ayudo, hubo entonces una buena comunicación entre grupos o que pensás...?

A: Si, fue mucha colaboración entre otros grupos...más que todo para hacer el videojuego

H: Muy bien, muy bien Alejo...y te pregunto ahí... frente a eso... otro aspecto importante y es... ¿Cuáles pudieron haber sido, los mayores logros alcanzados durante las clases llevadas a cabo, con los diversos colectivos de trabajo?

A: Pues se llevó...por decirlo... yo aprendí mucho en esto, fue como del aprendizaje como contar la historia por videojuegos y utilizar mucho el manejo de computador o los medios móviles (bien), para investigar, también como, con...coger todas esas historias, toda esa investigación y juntarla (muy bien) y ya...

H: ¿Y respecto a los aprendizajes con los otros grupos de trabajo qué aprendizajes obtuvieron ustedes como grupo en relación con los otros grupos?

A: Pues en relación con los otros grupos... eh...pues...lo de ahorita que llevábamos un manejo malo cuando nosotros veíamos que por decir otros grupos se llevaban... ah que usted hace esto, que usted hace...pero lo juntábamos y ahí si empezábamos a hablar que vea que como hacen en este grupo, que tenemos que llevar también una forma de interactuar como ellos, pues... algo más fácil, ya que muchos grupos, los otros grupos nos ayudaron como el ejemplo de estar al día con las tareas, con las investigaciones... porque (muy bien), las primeras, en el primer mes de investigación, pues que sea la supuesta entrega, pues que del manejo del videojuego, no entregue nada, ese fin de semana no hice tanto, solo hice las imágenes y en cambio ya el de Jorge ya había terminado y pues ahí empecé como, ay juepuchica, que pena parece...se me olvido...

Pues...este aprendizaje me llevó a que no tenía que ser como tan a ras, de entregar la tarea a tiempo, hacerlo como con unos días antes de anticipación y no entregarla un día antes (bien), también pues, coger esas críticas y uno...ah... nos hicieron estas críticas y ya...no...leer la crítica bien y ver qué problemas eh... tiene en esa crítica para poder mejorarlo.

H: Bien, o sea que el trabajo en equipo.

A: Si.

H: Muy bien... y la última... la última pregunta Alejo es...eh... para ejecutar y llevar a cabo las actividades que se tenían planeadas y que vos lo lograste desarrollar con tu grupo, ¿Ustedes qué estrategias implementaron, o sea ustedes como grupo... y tanto individual como de forma grupal...ustedes dijeron vea... para lograr este objetivo, para lograr esto que nos proponemos y para lograr esa tarea, vamos a hacer esto, vamos a hacer aquello...cómo trabajaron ustedes, como fue el trabajo interno dentro del grupo, para conseguir eso que lograron a lo último que fue un muy buen trabajo?

A: Pues...eso fue un despelote en el colegio (jejeje), ya jajaj... como te dije, porque a uno le encargaban el trabajo a uno...y uno como que ah...ya terminaron, y le falta el pedazo de uno, pues empezamos a mejorar eso y bueno, mejoramos y empezamos a implementar como...cómo...se unen...y... pues ese proceso me gusto, ya que, pues, si no... María Clara era todos los días...Alejo mándame esto (jejeje), Alejo mándame aquello y uno como hay... pues sí, pues un poquito malucos con esa pregunta que hiciste y si... (pero, o sea, que... hay que...), pero o sea...

H: ¿Para ejecutar los procesos y actividades programadas a lo largo del proyecto, qué estrategias implementaron individual, grupal y colectivamente para alcanzar los objetivos trazados?

A: Pues...investigar y ya de aquí nos uníamos como por una reunión por zoom o por el Watshap (ah) y hacíamos (o sea que se ponían tareas y después unían)... sí y por decirlo, como si le estuviera diciendo al público lo que investigue, entonces María Clara tomaba apuntes de lo que yo decía y ya después lo metíamos al juego y por decir al otro día, ah vea...qué le parece la idea que decía Alejandro, la de los homínidos, meterla ahí al videojuego...ah.. Entonces empezábamos entre los 3, a decir ah qué, podíamos hacer como un minijuego con esta historia en este punto (muy bien), con...y si... y si...

H: Alejo, muy bien hermano, los felicito por su trabajo. Muchas gracias, se cuida bastante.

A: Hágale....gracias profe...chao...

Entrevista estudiantes grados décimo y undécimo:

Ana Maria Morales Giraldo.

Nota: Cada vez que aparezcan palabras entre paréntesis, es que la otra persona va opinando en medio de la conversación del otro.

H: Luego de realizar el trabajo con los videojuegos, es momento de realizar una corta entrevista, para valorar el proceso y de acuerdo a eso, te pregunto:

¿Qué opina del trabajo en equipo realizado, para aprender algunos temas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología e Informática, con el uso de la herramienta Scratch?

AM: Haidi, pues el trabajo muy chévere (jmm...), pues muy interesante el tema de tener que hacer un videojuego y todas estas cosas y de poder socializar con los del otro grado y si...mmm...a ver...

Yo no soy muy fans de tener que hacer cosas así virtuales, pues o sea...de tener que hacer videojuegos o cosas así...a mí nunca me han interesado ese tipo de cosas entonces como que me aburrió un poco el tema.

A mí me gusta más ese tema de estar sentada escuchando y listo... (¿Por qué?)...no se (jeje).

H: ¿Sentís que es importante hacer ese momento, donde uno explora, se familiariza y se relaciona con la herramienta Scratch, antes de empezar a manejarla de lleno...o será que esta se puede manejar sin necesidad de familiarizarse y de explorar con ella?

AM: No pues...obviamente hay que mirar en sí, las cosas que tiene y hay que hacer como...como es que se dice eso...(explorar)...se me olvido la palabra...pues o sea...hay que hacer como un boceto para saber ya las cosas...(bien)...entonces si...

H: Pero entonces sentís que es necesario y que es importante ese momento...

AM: Si.

H: ¿Porque sentís que ese momento es importante?

AM: Porque si uno va a empezar a hacer todo de una, y ya pailas, porque no sabe cómo (es el manejo)...como hacer las vueltas y se va a terminar enredando uno (muy bien).

H: ¿Sentís que se trabajo es una buena forma para aprender los contenidos?

Si...pero como ya dije anteriormente me aburre jejeje.

H: ¿Cómo describiría los procesos de comunicación que experimentó junto a sus compañeros de grupo y con los diversos colectivos de trabajo a lo largo de cada uno de los encuentros de trabajo?

AM: No sé qué decir...

Teniendo en cuenta que Andrés a veces era un poquito terco (jejeje), porque era como que...íbamos leyendo un pedacito y el metía una palabra sin haber entendido, comprendido...lo que habíamos leído antes (¿cómo así?)...digamos...jejeje...este...un parrafito (ja)...y era como que...agreguémosle palabras para que se escuche mejor (jajaj)...entonces Andrés decía una palabra que no tenía nada que ver.

H: ¿La comunicación entre ustedes como se daba... como hacían...?

AM: No... yo me comunicaba con Jorge y Jorge se comunicaba con Andrés.

H: ¿La comunicación fue asertiva...siempre tuvieron consensos de buena manera?

AM: Si.

H: ¿Y como ves la comunicación de los otros grupos, como viste la comunicación entre ellos...?

AM: Estaban juntos...Camilo, Sofía y Juan Pablo...cierto... (Jmm)...que combinación tan horrible...jajaj... (¿Por qué?... jejeje)...Juan Pablo y Camilo, bien fastidiosos que son y con Sofía que no soporta ni media (jajaj).

H: Pero como viste la comunicación, ya que viste la presentación de algunos grupos.

AM: Bien...bien...pues...bien...ah...con...Mayet y Raquel si hubo un problemita...(porque)...porque como que Mayet le decía algo a Raquel...le pedía algo sobre el trabajo y Raquel le esquivaba el tema o se demoraba en hacerlo y así...pues...Mayet, me presentaba esas quejas a mi...

H: ¿Cómo fue la comunicación de tu grupo con los demás grupos. Consideras que fue una comunicación acorde, respetuosa, asertiva...sentís que hubo una buena comunicación y porque?

AM: Pues a ver...ya no sé qué decirte, porque en tema de nosotros dar las críticas...este...Jorge se encargó de eso...cierto... (Ajá)...y en si...no hubo como mucha comunicación en ese momento de hacer las críticas a las demás...a los otros grupos...y...pues aja...

Pues a ver...yo no soy muy tesa, pa esto de tecnología, ni nada de esas cosas (aja)...leve...Y Jorge si sabía ya más cosas... (Bien)...entonces pues...si pedían ayuda en cualquier cosita...yo si veía que Jorge les ayudaba...si tenían algún inconveniente (bien)...y pues si...pero ya ahí sí, yo no podría decir (bien)...nada mejor.

H: ¿Cuáles pudieron haber sido, los mayores logros alcanzados durante las clases llevadas a cabo, con los diversos colectivos de trabajo?

AM: No se...ya más compañerismo... (¿Cómo?)...más compañerismo...Si... ya uno aprende a trabajar más en grupo (muy bien)...y... a no ser tan terco (jejeje)

H: ¿Y sentís que se fortaleció la comunicación o fue un compañerismo sin comunicación...eso sería muy extraño?...jajaj...

AM: Pues más o menos...estuvo leve... (Jejeje).

H: ¿Sentís que dentro de ese proceso, también hubo innovación o no?

AM: Profè... en el tema de las críticas constructivas, quienes fueron los que dijeron sobre...los dibujos (sino estoy mal de Raquel y Mayet)...de Maria Clara... (ah... de Maria Clara...si...)...eh...pues...a ver...Eso sí estuvo complicado, porque Jorge era el que se estaba encargando de los dibujos, ya que yo no podía estar como que...(bien)...me daba garra...y teniendo en cuenta que Jorge como que jeje...le metió

mucha moral a la dificultad de los...como es que se dice...de los niveles (bien)...y...también le metió mucha cabeza de cómo iban a ser los niveles, no le metió mucha moral a los dibujos...(jejeje)...jejeje...(entonces sentís...) y la música.

H: ¿Entonces sentís que los logros serian cuales...el compañerismo y cuales más podrías considerar ahí?

AM: Jorge le metió mucha moral...Yo creo que el crédito en si...se lo llevaría Jorge por completo...

H: ¿Que logros se obtuvieron?... Porque estamos hablando de un colectivo...donde el trabajo...lo hicieron entre todos...

AM: No sé qué decirte...No sé... La Paciencia... (Jajaj ¿Por qué?)...por Andrés y por mí. Porque yo también soy muy terca...entonces...Jorge paciente no es... nos tiene mucha paciencia, pero paciente no es...

H: ¿Cuáles son los aspectos negativos que viste en este proceso?

AM: Que no me gusta (porque), porque me da pereza el tema de tener que aprenderme ciertos tipos de códigos para poder hacer un videojuego que pa que lo voy a hacer sí...no me va a gustar.

H: No había que aprender códigos...

AM: Pero es que era como tener que saberse...bueno...si hacemos esto y le ponemos esto, y le pegamos esto otro, el muñequito va a hacer esto...entonces... (Jejeje) no...

H: ¿Para ejecutar los procesos y actividades programadas a lo largo del proyecto, qué estrategias implementaron individual, grupal y colectivamente para alcanzar los objetivos trazados?

AM: Pues en sí, Jorge era como que el líder del grupo, el mediador, entonces Jorge era como que...escogía que hacíamos cada uno y listo...ya nadie ponía problema...

H: ¿Cómo se repartieron ese trabajo ese trabajo entre ustedes?...por ejemplo...¿vos te encargaste de que... Andrés de que...como fue ese trabajo?

AM: Yo no me acuerdo de que me encargue yo... (Jejeje)...ni de que se encargó Andrés...Jorge decía: Andrés le toco esto, a mí esto y a usted esto...yo como que ah bueno...y ya... (¿te toco parte escrita?)...Ah...Jorge en una parte me dijo como que...este... me tocaba leer ciertos resúmenes que él hacía... y cambiarles ciertas palabras para que a veces tuviera más coherencia o corregir la ortografía (jeje) y así...

H: Listo Ana...Organiza con tu grupo para mandar los aspectos faltantes y quedar al día con todo. Compromiso y mucho juicio...se cuida bastante...

AM: Igualmente...Chao.

H: Muchas gracias por el tiempito.

AM: A ti...Haidi.

Entrevista con los estudiantes del grado décimo y undécimo:

Andrés Felipe Barragán Betancur.

Nota: Cada vez que aparezcan palabras entre paréntesis, es que la otra persona va opinando en medio de la conversación del otro.

H: Luego de realizar el trabajo con los videojuegos, es momento de realizar una corta entrevista, para valorar el proceso y de acuerdo a eso, te pregunto:

¿Qué opina del trabajo en equipo realizado, para aprender algunos temas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología e Informática, con el uso de la herramienta Scratch?

AF: Pues primero que todo...eh...Me pareció muy bien el trabajo, para explorar más sobre los medios digitales (bien), ya que en estos tiempos...eh...se están...estamos estudiando de manera digital con las (muy bien) con... con ese tema de los celulares, con la Tablet, con las computadoras y la experiencia me gusta. Muy bien y el trabajo en equipo que, que trabajamos con Jorge, Ana Maria y yo y todo eso.

H: Tuvimos dos clases para explorar la herramienta Scratch, ¿Consideras que ese proceso de introducción, de aprender a manejar la herramienta fue un proceso que es importante, que fue importante llevarlo a cabo o consideras que el programa Scratch se puede aprender a manejar sin necesidad de uno tener ese proceso de entrenamiento, de familiarización con la herramienta?, ¿Vos que pensás?

AF: No pues... son muy importantes para... para la vida humana, para la cultura, para familiarizarnos con la cultura y para conocer más, sobre más aspectos de la vida que se puedan presentar.

H: ¿Y frente al proceso, sentís que es importante primero explorar Scratch, antes de llegar a crear algo?

AF: Pues sí, primero es importante explorar Scratch para poder hacer los trabajos.

H: ¿Y porque pensás eso Andrés? Contáme.

AF: Pues, para que todos los que siguen estudiando, todos los niños puedan....a seguir estudiando con...ah...con los medios para poder estudiar más y profundizar más a fondo las ideas que uno quiere estudiar.

H: ¿Vos como describís la comunicación que tuviste con tus dos compañeros de grupo, para llevar a cabo ese proceso?

AF: No pues, pues... nosotros nos comunicamos de manera...de buena manera...no hubo problemas y todo eso.

H: ¿Y como era la comunicación, por medio de llamadas, o como hacían, se repartían tareas y cada uno las hacía, o como era la comunicación entre ustedes?

AF: Nos repartíamos las tareas. Era muy buena, excelente.

H: ¿Cómo era la comunicación de tu grupo con los otros grupos?

AF: Pues no...fue... fue... bien.

H: Si... ¿porque?

AF: Bueno...no...Eh... Nosotros... eh... Les dábamos las ideas a los otros grupos...las ideas para que podían... más ideas para los otros grupos para perfeccionar los juegos grupales de cada grupo.

H: Vos que pensás... ¿Cuáles pudieron haber sido, los mayores logros alcanzados durante las clases llevadas a cabo, con los diversos colectivos de trabajo?

AF: Pues no...pues...em...vivimos una muy buena experiencia profe...

H: ¿Porque Andrés, porque pensás eso?

AF: Quería conocer más sobre los medios digitales.

H: ¿Y que pensás que pudo haber negativo en este proceso?

AF: No...no...no hubieron cosas negativas... La idea es seguir explorando los medios digitales...

H: ¿Y vas a seguir explorando Scratch?

AF: Si profe...y los trabajos que me pongan en la universidad.

H: Y una última pregunta es... ¿Para ejecutar los procesos y actividades programadas a lo largo del proyecto, qué estrategias implementaron individual, grupal y colectivamente para alcanzar los objetivos trazados?

AF: Pues las estrategias que nosotros dijimos, fue, lo de...que nosotros pusiéramos de nuestra parte cada uno...eh...también hicimos también, dijimos que...que fuéramos trabajando en lo que nos tocaba y todo... y más consultando lo que nos estaba tocando exponer en (muy bien) en la entrevista...

H: Mil gracias Andrés por la participación, Chaito Hombre.

AF: Saludes a Emilia.

H: Vale...se cuida bastante Andrés, chau, chau...

AF: Dale, que este muy bien profe.

Entrevista estudiantes Grados décimo y undécimo:

Camilo Andrés Vera López.

Nota: Cada vez que aparezcan palabras entre paréntesis, es que la otra persona va opinando en medio de la conversación del otro.

H: Luego de realizar el trabajo con los videojuegos, es momento de realizar una corta entrevista, para valorar el proceso y de acuerdo a eso, te pregunto:

¿Qué opina del trabajo en equipo realizado, para aprender algunos temas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología e Informática, con el uso de la herramienta Scratch?

C: Pues...a mí la verdad, me gustó mucho el trabajo por varias razones si... (Ajam), por ejemplo trabajamos en equipo, aprendimos a trabajar en equipo, que pues...yo...de trabajar en equipo, no soy muy bueno (ajam). También aprendimos a manejar la plataforma, que antes ni la conocía...eh...y pues ahí, implementamos con el proyecto, pues las materias (muy bien).

La verdad me gustó mucho...

H: Ese proceso introductorio para manejar la herramienta, ¿Consideras que ese proceso de introducción, de aprender a manejar la herramienta fue un proceso que es importante, que fue importante llevarlo a cabo o consideras que el programa Scratch se puede aprender a manejar sin necesidad de uno tener ese proceso de entrenamiento, de familiarización con la herramienta?, ¿Vos que pensás?

C: No...obviamente, es muy importante, pues, tener la exploración con la plataforma, porque así uno...pues... conoce más...o sea...conoce mejor la...aplicación, cierto (bien), porque si uno, no ha explorado con la plataforma anteriormente, ya queda muy difícil, uno directamente saber sobre ellas (muy bien Cami), o sea... a mí me gustó mucho el proceso

de explorarla (muy bien)...Digamos de que no tengamos que llegar directamente, si no ir haciendo, paso a paso.

H: ¿Vos como describís ese proceso de comunicación que vos experimentaste con tus compañeros de tu grupo de trabajo?

C: Por ejemplo nuestro grupo, a mí me pareció que hubo muy buena comunicación...O sea, nosotros a pesar de que no, nos podíamos encontrar por la pandemia, nos escribíamos. Nos decíamos, bueno muchachos, esto es lo que vamos a hacer, nos dividíamos el trabajo, nos preguntábamos, nos llamábamos, practicamos, entonces, por ejemplo en mi grupo, me pareció que hubo una buena comunicación.

H: Por ahí Sofí me comento, que habían creado un grupo de Watshap. ¿Entonces la comunicación fue constante?

C: Constante. Pues cuando yo estaba en México, yo si la verdad no...no...pues...no hice realmente nada allá...Pero cuando llegue les dije...bueno muchachos que hacemos, que hay pa hacer y si...eso fue..

H: ¿Cómo describís la comunicación de tu grupo, vos y tus compañeros, con los otros colectivos, con los otros grupos de trabajo?

C: Pues eh...esa parte de que mi grupo se comunicó con los otros grupo, yo estaba pues en México, entonces, yo pues...la verdad no opine mucho, sobre que alguien...como decirlo, o sea yo no me exprese con los otros grupos, si me entiendes...

H: ¿Cuáles pudieron haber sido los mayores logros que se alcanzaron con el trabajo que se llevó a cabo en cada una de las clases, y desde cada uno de los colectivos?

C: Pues para mí, principalmente el logro de tener un mejor manejo con las tecnologías, con las TIC, si... (Ajam). Porque por ejemplo, paso a paso, por ejemplo, se supo manejar una nueva plataforma que era la de Scratch (muy bien) y también se manejó mucho lo que era Word, Power Point y todo eso...para hacer las diapositivas y los ensayos. Pues para mí lo

principal fue ese logro y también el logro de trabajar en grupo... no... (Muy bien)...entonces, pues me pareció muy, muy chévere y me pareció muy importante saber acerca de esas tecnologías y lo que se logró con este trabajo.

H: ¿Cuáles serían esos aspectos negativos o cosas que se pueden mejorar, y que se dieron dentro del proceso?

C: Profe, pues la verdad yo la verdad, verdad, no vi nada pues, así negativo que yo diga no...lo hubiera hecho así, así...a mí... yo aprendí muchas cosas con este proyecto y... pero negativamente, no.

H: Por último y para culminar... ¿Para ejecutar las actividades programadas a lo largo del proyecto, que estrategias implementaron individual y grupalmente para alcanzar los objetivos trazados?

C: Bueno, nosotros lo que hicimos fue dividirnos el trabajo...si...o sea...no dijimos... como que tú haces esto, esto...cierto... no... Sino que cada uno frente a lo que cree que puede hacer y que se siente más cómodo para hacerlo (muy bien), entonces cada uno se dividió el trabajo y luego lo unimos, y luego nos reuníamos por medio de... virtualmente y los hablábamos y eso (muy bien).

H: ¿Y todo el proceso fue así, porque hubieron etapas como lo lograste ver en el proceso. En cada etapa trabajaron de esa forma, o en algunas trabajaron de forma diferente?

C: No... siempre trabajamos así.

H: ¿O sea que ustedes dijeron...vamos a implementar esta metodología de principio a final y lo logramos pues...?

C: No...al principio si éramos, o sea, todo lo hacíamos juntos (ajam), pero eso no funcionaba muy bien porque por ejemplo yo a veces no hacía nada o lo hacía Sofía siempre, o lo hacía Juan Pablo siempre...o lo hacía yo solo, cuando lo hacíamos grupalmente. Entonces de ahí nació la idea de que mejor lo implementábamos de forma de que cada uno hiciera lo que le gustara, pues lo que se sentía más cómodo (muy bien). Pero al principio siempre era, lo hacíamos todos juntos, pero realmente, no funcionaba muy bien

porque cuando nos reuníamos, uno hacia uno, o sea, uno hacia el trabajo, entonces no (muy bien Cami) funcionaba muy bien.

H: Me alegra mucho que te haya gustado el trabajo y la interacción que tuvieron como grupo, y los felicito por el trabajo. Listo Cami, bendiciones papá, se me cuida bastante.

C: Listo, Chao profe.

Entrevista estudiantes grado décimo y undécimo:

Esteban Ramírez García.

H: Luego de realizar el trabajo con los videojuegos, es momento de realizar una corta entrevista, para valorar el proceso y de acuerdo a eso, te pregunto:

¿Qué opina del trabajo en equipo realizado, para aprender algunos temas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología e Informática, con el uso de la herramienta Scratch?

E: Yo opino, tengo dos partes en que se divide, como el trabajo que tuve con Maria Clara y Alejandro, y mi opinión de trabajar en equipo. No me gusta trabajar en equipo, pero el trabajo que tuve esta vez con ese grupo, fue bien...Estuvo hasta un punto bien repartido...porque hasta un punto bien repartido...

Y con la herramienta Scratch, no me gusta manejar esas cosas, sigo sin entenderla bien y la verdad yo ayudaba a Maria Clara, ella me pedía ayuda principalmente en las ideas. Intente en algunas ocasiones, intentar manejar esa cosa, no me dio y yo ponía los comandos que era y no me daba, entonces sigo sin ser capaz de manejar cosas de esas (listo Esteban), ¿y que más hacia parte de la pregunta?

H: ¿Y cómo te pareció ese trabajo en equipo con los contenidos, pues con las materias que usamos ahí, por ejemplo la conexión entre Ciencias Naturales y Sociales?

E: Bien, aunque yo me arrepiento de no haber incluido a Japón fluvial...tan solo que en el colegio no lo incluyen (jajaja) porque tienen tanto parecido con lo que paso hace 200 años con Colombia, en lo que esta pasado hoy en día (excelente), entonces me interesó mucho.

H: Ese proceso introductorio, ese proceso de dos clases, donde vos creaste ese intento de videojuego en el programa Scratch... ¿Consideras que ese proceso de introducción, de aprender a manejar la herramienta fue un proceso que es importante, que fue importante llevarlo a cabo o consideras que el programa Scratch se puede aprender a manejar sin

necesidad de uno tener ese proceso de entrenamiento, de familiarización con la herramienta?, ¿Vos que pensás?

E: En mi caso no me sirvió mucho porque seguí sin entender Scratch y en el caso en donde Scratch...

Creo que el programa se puede manejar sin explorar si la persona sabe de todos esos temas, porque el mismo programa y lo que me han contado personas, es de que funciona de esa manera, cuando haga esto, haga esto...un código, códigos de esos...tan solo que tienen metas y un montón de comandos...entonces lo que hace Scratch es resumir eso...entonces si la persona sabe previamente todos esos temas no necesita explorar el programa, pero una persona que no sabe, ya...explorar el programa le tomará hasta tiempo.

H: ¿Entonces consideras que este manejo del programa y de otros programas digitales, deberían empezarse a usar en el colegio desde grados mucho más atrás que décimo y once?

E: Pues si fuera por opinión personal, yo diría que en ningún colegio deberían utilizar tecnología (¿Por qué?), ya que yo...hasta un punto...es de que en ninguna manera me gusta...No me gusta manejar un computador y no lo quiero saber manejar, y ni lo se manejar todavía...No me gusta tener que leer cosas en el celular... me gusta es leer así físico... Tan solo es que el mundo se está adaptando a la tecnología, que aunque yo esté completamente seguro que en algún punto el mundo va a acabar con la tecnología...entonces va a acabar con...eh...por...es de que pasa otra cosa ahí con la tecnología y ya dependerá de quien maneje la tecnología, porque en África es donde se consiguen los recursos para crear la tecnología (bien) y si África se convierte en potencia, la mayoría de población, ya no podrá acceder a la tecnología, porque ya no es una empresa por así decirlo más publica, será algo más privado, privado de un continente... entonces (bien) un celular será mucho más caro...un celular sería solamente para... Entonces...desde el punto de vista subjetivo mío, que no enseñen, desde el punto objetivo en donde la sociedad va seguir avanzando en tecnología, pues toca.

H: ¿Vos como describís ese proceso de comunicación que ustedes tuvieron como grupo a lo largo del proceso desarrollado?

E: Mal con Alejandro...porque Alejandro...eh...tenía muchos problemas con el internet, estaba en una finca y eh...esas cosas...

En si el internet muchas veces falla en mi casa...

Maria Clara se comunicaba conmigo, cuando necesitaba ayuda o tenía un problema...entonces...normalmente cuando...si ella se comunicaba conmigo iba a tener un problema de comunicación, puede que me demorara un poco...porque yo tampoco estoy pegado constantemente a esto o me llega inmediatamente, pero cuando lo leía, ya decidía ayudarla...ya que me preguntaba o lo que me decía, lo hacía. Con Alejandro ella muchas veces me dijo, de que tenía muchas dificultades comunicándose con él...

H: ¿Cómo superaron esas dificultades frente a la comunicación, para lograr el trabajo que obtuvieron?

E: Que cada uno tuviera algo más específico que hacer...que Alejandro investigara sobre la tecnología, que Maria Clara hiciera los procesos de Scratch y que yo tuviera la parte histórica...que cada uno tuviera un tema específico, que cada uno se centrara en ese tema y para cuando nos tocara reunirnos para decir todo...cogiéramos otra vez todo eso, y luego que cada uno volviera a separarse y así...como tejiendo, como trenza (bien)...Entonces eran tres caminos que se unían en algún momento, y tres caminos que se abrían...pero siempre haciendo algo, por así decirlo.

H: ¿Frente al proceso de comunicación con los otros colectivos, como valoras o como viste ese trabajo de los demás grupos?

E: Pues bien...pero la comunicación tiene que ver de alguien que haga y alguien que revise y yo siento que en muchas de las críticas no me interesaba decirlas, porque era como repeticiones o cosas que yo sabía que ya había puesto en el juego, que habíamos puesto...Pero que yo decía que así estaba bien el juego, como poner más cosas en el juego.

El juego se basaba en que tiene que ser lineal, no tener que hacer algo más, como lo hicieron los demás...entonces hay unas que si les preste atención y otras que no...(muy bien), pero en si esa comunicación si...estuvo bien.

H: ¿Cuáles pudieron haber sido, los mayores logros alcanzados durante las clases llevadas a cabo, con los diversos colectivos de trabajo?

E: Yo sinceramente...creo que los mayores logros...no los tendrían todas las personas...

Maria Clara porque pudo hacer un videojuego, pero yo los temas ya los sabía, entonces yo tampoco los repasaba a todo rato...porque yo... ya los tenía en la cabeza...Alejandro sabía...es que es...depende...a quien le preguntes, porque unos si lo van a considerar como logro y otros que no...y yo ya sabía lo que iba a hablar, porque yo...ya lo tenía pensado desde el principio...

Maria Clara...logró crear una base del videojuego y hacer que un juego fuese funcional, entonces para ella ese es un logro. Alejandro lo que hizo fue investigar de la tecnología y la parte donde él exponía no puse mucha atención, porque no entendía muchas cosas de las que él hablaba...entonces...ya dependerá de quien le preguntes si es un logro verdadero para él o no...

H: ¿Consideras que hay logros en la comunicación, en la innovación...consideras que hay logros del trabajo en equipo?

E: Pues al fin y al cabo la comunicación iba a tocar, iba a haber críticas, pero ya sobre la funcionalidad...como digo va a depender del receptor...si lo toma o no lo toma (bien) entonces muchas veces puede que si...muchas veces puede que no...

Yo me conecte a zoom. De vez en cuando logramos conectarnos los 3 a una misma hora y solucionar algunas cosas (bien).

H: ¿Para ejecutar los procesos y actividades programadas a lo largo del proyecto, qué estrategias implementaron individual, grupal y colectivamente para alcanzar los objetivos trazados?

E: Yo como te había dicho, yo creo que la mayor estrategia sería la que...nos separamos los 3 y en un punto nos encontramos para juntar todo lo que habíamos recolectado...Y no constantemente estar haciendo un solo aspecto, porque luego eso va a confundirse, sino que cada uno con sus cosas y en un punto lo juntamos todo otra vez...es como (un

trenzado)...Es como... Tú no vas a hacer el arroz sobre el pollo o los vegetales, tú vas a tener el arroz en una parte, el pollo en una parte y los vegetales en una parte y cuando quieres hacer arroz con pollo, en un mismo recipiente los junto... apenas todos estén listos...(muy bien Esteban).

H: Listo, Muchas Gracias Esteban... Bendiciones...

E: Si...igualmente chao.

Entrevista estudiantes grados décimo y undécimo:

Jorge Andrés López Acevedo.

Nota: Cada vez que aparezcan palabras entre paréntesis, es que la otra persona va opinando en medio de la conversación del otro.

H: Luego de realizar el trabajo con los videojuegos, es momento de realizar una corta entrevista, para valorar el proceso y de acuerdo a eso, te pregunto:

¿Qué opina del trabajo en equipo realizado, para aprender algunos temas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología e Informática, con el uso de la herramienta Scratch?

J: Pues a mí me gusta, bastante. Porque es algo como que encarreta y a la vez estresa, es como la combinación perfecta. Pero pues, no se debe tomar como un tipo de metodología ya que no con todos puede funcionar (muy bien), no a todos se les va a dar con facilidad.

H: ¿De esa forma de trabajo llevada a cabo...qué opinas del trabajo en equipo que se realiza a partir de ella?

J: No me gusta, para nada.

H: ¿Por qué?

J: Porque yo no sirvo pa depender de otra persona pa que me mande trabajos y yo pueda hacer lo que me toca (jejeje)

H: ¿Consideras que ese proceso de introducción, de aprender a manejar la herramienta fue un proceso que es importante, que fue importante llevarlo a cabo o consideras que el programa Scratch se puede aprender a manejar sin necesidad de uno tener ese proceso de entrenamiento, de familiarización con la herramienta?, ¿Vos que pensás?

J: Yo pienso que es necesario, no porque sea fácil de manejar, sino porque al momento en que a uno le dan la libertad de explorarlo, uno le coge gusto a trabajar con él.

H: Y esto conduce a otra pregunta muy importante que es... ¿Cómo describís el proceso de comunicación que ustedes como compañeros dentro del grupo experimentaron?

J: Bien.

H: ¿Por qué?

J: Por ejemplo, porque como yo cogí las riendas de ese grupo, a mí o me contestaban o me contestaban (jejeje), entonces ahí como que no habían peros...Entonces si cualquier cosa, yo le escribía una, dos o hasta 3 veces, ya de ahí, empezaba a quemarle el celular llamando hasta que me contestarían (bien). A mí, no me importaba la hora que fuera, yo necesitaba respuestas.

H: ¿Muy bien... o sea que consideras que ese proceso de comunicación dentro del grupo fue bueno y se llevó a cabo de la mejor forma o consideras que faltó o que hay que pulir cosas?

J: Si... que usted mire a quien pone en los equipos.

H: ¿Por qué?

J: Porque como que complicado trabajar con una exnovia.

H: ¿Cómo fue esa comunicación tanto en las críticas constructivas, como la cooperación o trabajo entre grupos, como describís esa comunicación?

J: Pues bien y mal.

H: ¿Por qué?

J: Porque por ejemplo...Ellos cumplieron su trabajo al mismo momento de hacer las críticas y en su momento con lo de responder a las solicitudes, pero por ejemplo, yo nunca fue que me puse a escribirle a Juan Pablo de que me ayudara, o Maria Clara, o a Sofía (bien), era como que la comunicación necesaria para hacer el trabajo y ya (muy bien).

H: ¿Cuáles pudieron haber sido, los mayores logros alcanzados durante las clases llevadas a cabo, con los diversos colectivos de trabajo?

J: El lograr entrelazar temas que no tendrían nada que ver en un ambiente escolar, pues...

Porque por ejemplo el videojuego nosotros, pues mi equipo, mezclo varios temas...desde la evolución hasta las fases de la tierra y por ejemplo...unas son de sociales y otras son de ciencias naturales.

A usted en el colegio nunca va a ver que un profesor de Ciencias Sociales y uno de Ciencias Naturales se junten en común y te den la clase (bien).

H: Respecto a los aspectos negativos o falencias, ¿Cuáles consideras que hubieron?

J: Falencias como tal...ninguna.

Más que todo, pues el hecho de que se tuvieron que perder entre comillas varias clases, para poder realizar esto...porque por ejemplo física...usted dice, ah no... pues eso después se recupera, pero vienen 3 lunes festivos (bien).

H: ¿Para ejecutar los procesos y actividades programadas a lo largo del proyecto, qué estrategias implementaron individual, grupal y colectivamente para alcanzar los objetivos trazados?

J: Pues a ver... Desde la tercera clase que fue ya, cuando se empezó a trabajar como tal en el proyecto, cuando pues, se revisó el taller...lo primero que se hizo fue dividir cada punto...se pudiera o no se pudiera en su momento (bien)...

Entonces ahí Morales hizo algunos puntos, Andrés otros y yo otros... Y ahí, ya cuando se empezó con el ensayo, la trama y el videojuego, era más que todo como comunicación por teléfono, entonces ya de ahí...estás de acuerdo con esto, no estás de acuerdo y eso... si...

H: Listo amigo, eso era como todo. Se cuida bastante... Mi Dios le pague por el tiempito.

J: Hágale... Adiós.

Entrevista estudiantes de los grados décimo y undécimo:

Juan Pablo Anacona Restrepo.

Nota: Cada vez que aparezcan palabras entre paréntesis, es que la otra persona va opinando en medio de la conversación del otro.

H: Luego de realizar el trabajo con los videojuegos, es momento de realizar una corta entrevista, para valorar el proceso y de acuerdo a eso, te pregunto:

¿Qué opina del trabajo en equipo realizado, para aprender algunos temas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología e Informática, con el uso de la herramienta Scratch?

JP: Pues es que a la final el trabajo nos abre múltiples áreas de conocimiento, porque por lo menos tuvimos que investigar un proceso de un virus que, una bacteria perdón, que estuvo hace 5 millones de años, pero también como fue el proceso de esa bacteria, para ir evolucionando, entonces, ya en la implementación del juego por ejemplo tuvimos que dibujar esa bacteria o idear una manera de representar ese proceso gráficamente y matemáticamente ubicando la bacteria en ciertas coordenadas, en la pantalla que aparece el juego, entonces todo conecta, y en general mi grupo y pues yo...eh...me parece que tuvimos un gran proceso y pudimos repartirnos bien el trabajo, de manera en la que todos aprendimos y no fue verdaderamente una carga.

H: Listo muy bien. Te pregunto a partir de ahí... ¿Consideras que ese proceso de introducción, de aprender a manejar la herramienta fue un proceso que es importante, que fue importante llevarlo a cabo o consideras que el programa Scratch se puede aprender a manejar sin necesidad de uno tener ese proceso de entrenamiento, de familiarización con la herramienta?, ¿Vos que pensás?

JP: Esas clases para mi grupo, sirvieron más que cacharrear la aplicación, como mirar cómo funciona, fue como para...empezar como a conocernos, como saber con quién íbamos a trabajar (muy bien) y en que se enfocaba cada uno en conocimiento. Por ejemplo, yo no cacharree mucho la aplicación, por mi cuenta, lo que alcance a ver, no lo

podía entender, me toco ir en tiempo libre, mirar tutoriales, gente que hacia juegos, inclusive mirar juegos en la programación como estaba (muy bien), entonces, fue importante para mi grupo, no para aprender a usar la aplicación, sino para conocernos.

H: ¿A partir de ahí, sentís que si es necesario un proceso de explorar la plataforma y la herramienta, antes de empezar a realizar algún contenido?

JP: Pues sí, siempre es importante, eh, por ejemplo, usted no puede investigar algo, o sea usted para que hace algo si ya lo sabe, entonces...si...si es importante...mucho.

H: A partir de ahí te pregunto... ¿Cómo describís el proceso de comunicación que tuviste con tus compañeros de grupo?

JP: Pues...yo la podría describir de una manera...mmm...podría decirse acertada, porque...(muy bien)...al momento de medio conversar sobre de que se iba a tratar el juego y sobre cuál iba a ser el camino a recorrer, se nos dio la idea de crear un grupo de Watshap... Mediante, fue transcurriendo el proceso y las diferentes actividades que nos iban, usted, pues tu nos ibas poniendo...pude...digo acertada, porque todos se interesaron por todo, inclusive Camilo que se fue, pues en un viaje a México, a la final si siguió pendiente del proceso y nosotros no quisimos, pues un poco saliéndonos del tema ya, no quisimos como ponerle muchos cargos (muy bien), pues como trabajo, porque uno en un viaje no quiere trabajos, para no preocuparse de nada.

Pero si, todos se preocuparon de todos y a pesar de dificultades, por ejemplo, Sofía con el internet y otra vez Sofía para encontrarnos físicamente, en la casa de alguno...de una u otra manera buscaban la manera de aportar al grupo y si estuvo bastante bien.

H: ¿Cómo describís la comunicación de tu grupo con los otros grupos?

JP: Pues, por lo menos nuestro grupo, no tuvo mucha comunicación con los demás, pero nos interesamos mucho en el proceso que estaban llevando Alejandro, Esteban y Maria Clara (muy bien), hicimos charlas, yo personalmente me reuní con Maria Clara para programar, ayudarle con programación y los dos tomamos ideas de cada uno, pero con los otros grupos fue más...no...no...es que nada...y en críticas constructivas...en eso fue como muy lo que teníamos que hacer y ya.

H: ¿Cuáles pudieron haber sido, los mayores logros alcanzados durante las clases llevadas a cabo, con los diversos colectivos de trabajo?

JP: Pues más que aprender a usar una herramienta y entender a una manera muy general como se hace un videojuego...eh...

La importancia de la tecnología en el ambiente educativo y otras muchas cosas, es más...el trabajo en equipo y como puede repartirse las diferentes funciones de acuerdo a un trabajo (muy bien), teniendo siempre como ese riesgo de que si falla uno, fallan todos (muy bien)... entonces el mayor aprendizaje fue como trabajar en grupo y como se lleva ese proceso.

H: A partir de ahí, ¿cuáles serían esos aspectos negativos que consideras hay en todo ese proceso?

JP: Mmm...pues en general a mí me parece que el proceso estuvo bastante bien completo y bien explicado, de pronto si hubo un poco de inclaridad, no sé si es una palabra...en la parte de...siempre están las cosas de otros grupos...

La verdad yo...y junto con otros grupos, especial tuvimos, ya le conté...tuve un contacto especial con el de Maria Clara, y Alejandro y Esteban. No supimos como tomar cosas de un videojuego al otro, quedo como esa parte de cómo hacerlo... quedo como al aire...entonces a la final pues se hicieron todos...y bueno por lo menos mi grupo, no tuvo nada de nadie...(listo, muy bien), pero en cuanto a todo, a mí me parece que está bien...

H: Siendo esta la última pregunta....contáme... ¿ustedes como grupo y...tanto de forma individual como de forma grupal que estrategias implementaron o que planificación hicieron para alcanzar ese objetivo y meta trazada?

JP: Pues....al inicio...voy a hablar como en una cronología... (Aja)...

Al inicio yo fui el que se interesó más por ver cómo funcionaba la programación, entonces mire tutoriales como lo dije anteriormente o como era la programación de otros juegos y así...

Entonces al entrar con la parte de las preguntas y de las primeras partes del videojuego, nos dividimos de acuerdo a lo que se nos daba mejor, obviamente si...por lo menos yo...fui el que se encargó de la mayor parte del videojuego, diseñarlo y programarlo, pero obviamente también...estaban mis otros dos compañeros para decirme, no me gusta esto, metámonos por esto...ya yo hacía y obviamente les explicaba, ya que la idea, era que todos lo hiciéramos... entonces que supiéramos como lo hice y así no perdíamos ninguno (muy bien)...

Por lo menos en una parte del módulo, en los talleres...había algo de animales y Dioses, lo recuerdo muy bien... y yo particularmente no sabía que era eso. Camilo tenía ya el conocimiento de lo que se trataba no sé qué es...un libro...(sí, muy bien), y fue quien por lo menos me ayudó con esa parte...

Nos dividimos de acuerdo a nuestros conocimientos y de ahí, todos pudimos aprender (muy bien)...eh...yo me encargaba de esto, Camilo de esto y Sofía de esto, concertábamos cierto día, para reunirnos en la casa de alguien (muy bien)...tan... nos reuníamos y ahí avanzábamos y mirábamos como iba el proceso de cada uno y así lo fuimos sobrellevando (listo)...A cada uno se le asignaban su respectivo trabajo y nos reuníamos en algún sitio para concretarlo todo (muy bien), y ya...se exponía lo de cada uno y ya.

H: Listo Juan Pa...se cuida bastante, muchas gracias por el tiempito ahí hermano y felicitaciones por el trabajo realizado con su grupo en este proceso.

JP: Listo profesor, muchas gracias.

Entrevista estudiantes de los grados décimo y undécimo:

Maria Clara del Pilar Bejarano Restrepo.

Nota: Cada vez que aparezcan palabras entre paréntesis, es que la otra persona va opinando en medio de la conversación del otro.

H: Luego de realizar el trabajo con los videojuegos, es momento de realizar una corta entrevista, para valorar el proceso y de acuerdo a eso, te pregunto:

¿Qué opina del trabajo en equipo realizado, para aprender algunos temas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología e Informática, con el uso de la herramienta Scratch?

MC: Pues el proceso, en sí, pues fue algo complicado al inicio...pues... porque no teníamos como que muy claro la... como los papeles de cada uno a realizar...cierto...ehh...

Se dieron cada uno como que las tareas...ehh...se hizo un intento de socialización, pero por las circunstancias, un compañero no cumplió, pero bueno...ehh...investigo, se hizo cada uno por su lado en esa investigación...Y pues... es un trabajo mucho de comunicación, esa es la esencia de lo que uno tiene que hacer como equipo...la comunicación, ser clara en lo que usted dice....ehh...las tareas y pues, si no cumplió, se tendrán sus consecuencias frente al proceso o se hará otro proceso diferente con el compañero, pero pues sí. Es principalmente eso...de comunicación...

Pues como te cuento al principio es complicado, pero luego cuando uno ya toma el papel de líder ya, bueno uno dice, nos tenemos que reunir, cada cierto tiempo, a estas horas, si a usted no le gusta, entonces le va tocar hacer otra cosa y ser muy fuerte en ese...bueno tienes que hacer esto, porque si no pues que vamos a hacer ahora.

H: ¿Consideras que ese proceso de introducción, de aprender a manejar la herramienta fue un proceso que es importante, que fue importante llevarlo a cabo o consideras que el programa Scratch se puede aprender a manejar sin necesidad de uno tener ese proceso de entrenamiento, de familiarización con la herramienta?, ¿Vos que pensás?

MC: Pues yo creo que como todo proceso de la vida, uno aprende, experimentando. Pues en lo más básico de que uno ha aprendido, uno aprende experimentando... y entonces pues si pienso de que si es importante familiarizarse con la aplicación, porque es un nuevo método en el cual, pues yo como estudiante no había conocido y apenas lo conozco... y pues...me hizo crear una nueva perspectiva de sus controles, de todo lo que lleva la aplicación y ya para llevarlo a cabo al videojuego.

H: Entra otro aspecto importante y sería... ¿Cómo puedes describir esa comunicación que hubo entre compañeros?

MC: Mmm...en forma general...complicada. Pues porque hubo manifestaciones en algunos de que eran muy pesimistas y decían, como que hay...es que yo no sé...es que a veces esto de la tecnología y eso como que desalienta mucho...y yo creo que esos fueron unos de los motivos en los que uno se estresa...uno como líder, pues le pesa eso, pero eso, pues sí...

Es como esa comunicación y principalmente la confianza, pues porque, si tu estas con alguien o en grupo necesitas tenerle la confianza suficiente para manifestar todas esas inconformidades y todo eso que se siente, entonces creo que fue algo complicado, pero que al fin y al cabo, pues...tuvimos la confianza y yo creo que la voluntad, para llevar esto a cabo.

H: ¿Ese proceso de comunicación entre grupos, como lo experimentaste y como lo describís?

MC: Bueno pues...ehh... yo me comuniqué mucho con otros grupos, pues principalmente el de Jorge y el de Camilo, porque eran los principales grupos que sabían más de estos medios de control, pues sí, y todo eso (bien)...

En cuanto a... pues yo si me reunía con Juan Pablo, él me explicaba, me colaboró mucho...ehh...con Jorge también y en cuanto a lo académico, por ejemplo las solicitudes, pues si hubo en algún momento un inconveniente en cuanto a las críticas constructivas que eso fue un momento que se manifestó en el proceso (bien)...que hubo algunas inconformidades, ya que pues...al fin y al cabo fueron críticas que de pronto no se tomaron de la mejor manera y se tomaron muy personales...sí...

Y pues también hasta uno cuando al ver esas críticas, como que de los otros compañeros, ya que nosotros por ejemplo cuando veíamos el día de la presentación...nosotros teníamos muchos errores en el proceso...entonces yo como líder fue como algo desgastante pero pues...ya luego se tomó de la mejor forma y pues la voluntad...

Pues si se corrigió las sugerencias que se hicieron, ya que usted tomó asunto en esa cuestión y pues, si hicieron de la mejor manera...ehh pues no era con ánimos de ofender, porque muchos compañeros por ejemplo Esteban que era de los que decía, pero como es que pasa esto, pero si esto no ocurría, entonces como se atreven a hacer esto...entonces yo era como....bueno... (jajaj)...pues yo pienso que esto sea como de la mejor manera para decirlo ahí y hagámoslo como que más cariñoso, mas... y les decimos las sugerencias en si....pero que les vamos a pegar y darle una puñalada al grupo que apenas también está aprendiendo no me parece (ajam...muy bien)...

Entonces por eso se le cambio y en la reunión que tuvimos en la última exposición, pues si manifesté como esas despulpas por si de pronto...si ese grupo salió algo lastimado y toda la cosa...y si...pues...esto es un trabajo y pues creo que, yo también me he equivocado mucho en eso y confundo mucho lo académico con lo personal (muy bien), porque entonces todos los trabajos...de...no me van a criticar o algo así...entonces yo digo...bueno... Esta, me está criticando y no le vuelvo a hablar...no...pues esa es una persona que me está criticando, y que me está ayudando para la vida y ya.

H: ¿Cuáles pudieron haber sido, los mayores logros alcanzados durante las clases llevadas a cabo, con los diversos colectivos de trabajo?

MC: Pues primero que todo...eh...conocer...pues no me refiero nada más que a la aplicación en sí, sino también a los compañeros. Porque yo por ejemplo, yo con ese grupo, yo casi no hablo, entonces es como esa familiarización con ellos.

Lo segundo, también es como...eh...tener la voluntad de acercarse a los temas que se abarcaron aunque algunos ya se vieron, pero eso le ayuda a reforzarlos.

Lo otro es sería...la aplicación, pues ya que uno en...por ejemplo algo que...me pareció interesante y que Alejandro lo tocara...es que nosotros pensamos de que los medios de comunicación son las redes sociales y eso es muy erróneo, porque las redes sociales hacen parte de las nuevas tecnologías comunicativas...pero hay más aplicaciones en las que te puedes fortalecer en conocimientos (bien)...y eso lo he visto mucho, porque yo en cierto punto...yo he buscado un montón de aplicaciones para fortalecer mis conocimientos y como que ya en este punto de personería...eh...mucho...la coordinadora me ha ayudado mucho como a investigar mucho...mucho...eh...otras aplicaciones, para tener una guía de eso...entonces yo creo que es más que todo como falta de adentrarse más al mundo tecnológico, en el sentido de buscar nuevas herramientas de comunicación y de investigación. Esa es una...otra...mmm...pues de comunicación...luego, vuelvo y lo reitero la voluntad, eh...que creo que es algo que se tuvo que hacer si o si, porque es un proceso...eh...pues...si es como que eso (muy bien) ya...la voluntad...

H: ¿Qué aspectos consideras que hay para mejorar, aspectos negativos...?

MC: Mmm...pues primeramente, me hubiera gustado como que...no se...

Pues aunque yo entiendo que en algún momento yo se lo exprese que...mi inconformidad con el grupo que tenía, como quiero otro grupo...como diciéndolo al azar...pero hasta cierto punto, usted tiene razón de que por ejemplo ellos nunca había tocado la...los compañeros nunca habían tocado unas aplicaciones y escasos conocimientos de eso, pues esa fue una de mis primeras inconformidades, pues, ya que, como que no me había familiarizado mucho con ellos... (Muy bien).

La segunda, me hubiera gustado como que hubiera sido otra aplicación, pues sé que es una aplicación como muy básica para crear videojuegos, pero también me hubiera gustado como en ciertos aspectos básico más, como de...bueno...vamos a hacer un escrito, bueno para hacer el escrito de forma completa, entonces necesitamos el título...eh...la introducción, el nudo y el desenlace de la historia...tienen que tener esos aspectos en cuenta...cierto...y entonces de los temas que ustedes tienen o del pequeño resumen que ustedes tienen para hacer la trama, tengan en cuenta estos temas...si me hago entender...(bien)...tener como que claro eso, porque por ejemplo Esteban estaba muy perdido en que, bueno yo porque tengo que poner Times New Roman 12, para qué es eso...(jajaj muy bien...)

Entonces es como que también se adentren, básicamente los últimos grados para lo que próximamente vamos a enfrentar todo joven ya salido del colegio que son una vida universitaria que ya van a exigir más, en cuanto a presentación de documentos, organización de cómo hacer un resumen...entonces me gustaría como que también se dé como que un espacio de... como introducción a la vida universitaria o por ejemplo como adentrarse más a lo que...es...como hacer un resumen en...cuanto a...si tipo así...porque por ejemplo en el PIVU, nos están fortaleciendo mucho en que es un resumen y nos lo decían de forma práctica, pero no era como de...bueno...resumen es esto, esto y esto....no...nos decían hagamos actividades prácticas y uno entendía... (muy bien)... Las aplicaciones, pues por ejemplo...si es eso...

H: ¿Que estrategias individuales y grupales decidieron implementar para ejecutar y alcanzar los objetivos que como grupo se habían planteado en este proyecto?

MC: Bueno lo básico es que bueno, nosotros experimentamos la aplicación...cierto... (Ajam)...

Ya luego, ya nos distes los temas, de los temas que tendrían que ir dentro del videojuego, que ya cada grupo se implementó a su modo, de que hacer trama, nosotros como que...hicimos varias propuestas de hablar de todo un poquito, entonces hablamos desde el homínido, pero lo básico...es como que...el homínido reconoció de que tenía pies y dio el primer paso y ya empieza con otras herramientas a la creación del fuego...y es como que tan básico eso...sino que buscar algo como que muy general, en donde...de a poquito se ve como que una pequeña imagen del transcurso de la historia, cierto...

Pues...nos reunimos, hablamos de esto...cuando tuvimos la oportunidad de reunirnos en el colegio, cambiamos todo...decidimos...hablar desde el homínido hasta la industrialización y yo le dije al compañero Esteban que era el que estaba proponiendo eso...ehh...que le hiciéramos nada más hasta cuando los españoles llegan a América...entonces ya...se accedió...y o sea lo hicimos muy básico...eh...cuando se hizo la primera revisión del videojuego, pues si tuvimos ciertos problemas en cuanto a...la ...como se dice...los controles, ya que muchos controles eh...no teníamos muy claro, la función de cada control, pero ya los compañeros nos ayudaron...

Ya luego, se hizo el intento ya de corregirlo, tocamos muy básico, lo de las sugerencias que nos hicieron que creo que fue el cambio principal que se hizo es de cómo pasaron de las primeras civilizaciones que se hicieron a una civilización como es Roma, entonces, nosotros dijimos, bueno...tenemos que cambiarlo...entonces ya cuando iba a ser la presentación del videojuego, yo había, me había metido en el protocolo o en el módulo de trabajo, y había una carpeta donde decía, como que más instrucciones o si quieres agregar esto...entonces yo me metí y pues lo gestione y...hice como una cinematografía...yo se los presente a los compañeros que como les parecía, pues que...que pensaban y dijeron que estaba bien...

Pues ya cuando se acabó todo el trabajo, yo ya estaba más tranquila, entonces ya me dio como que más tiempo para hablar tanto con los compañeros y establecer como ciertas guías y ciertos casos como que vamos a tener para terminar de la mejor manera el videojuego. Entonces yo le decía...Esteban, necesito que me hagas estos dibujos para esta tal fecha, entonces él los hacía y toda la cosa y ya luego...pues Alejandro al fin y al cabo cuando...ya tuvo internet, ya pudimos como establecer como que esa línea de apoyo, para la creación de la presentación...eh después de esos cambios que se hicieron cinematográficos, también se añadió más niveles, para que fuera más interactivo y tuviera más dificultad y al fin y al cabo ya...realizar todo eso...y pues si...pues...

H: Al ser la líder, tenías que retacar por los trabajos, ¿cómo fue ese proceso...?

MC: Huy Haidi, eso fue algo brutal...porque al principio nada de comunicación, como lo reitero y lo sigo diciendo, creo que la comunicación, fue un papel fundamental, que llevo eso...pues...que llego y que creo que fue lo principal que me hizo dar cuenta de que yo tengo que comunicarme 24/7, con los muchachos, para caer en cuenta de que esto es un proceso, de que tienen que tener como la disciplina y la voluntad, que creo que eso es lo que más les falta a ellos, para llevar a cabo sus cosas.

Entonces, pues por ejemplo al principio,...Si admito de que al principio, al inicio de todo esto, había dicho o había asignado unas tareas que no eran, porque como Alejandro, un día se quedó conmigo, había adelantado el trabajo y al otro día que tenía que presentar la parte del inicio del videojuego, se le había eliminado y yo le dije como...vos no lo guardaste y por eso me dio mucha rabia con él y yo estaba enojadísima y le alegue y pues eso fue al principio (jejeje)...

Luego ya nos empezamos a reunir más en el colegio...pues hablamos y a veces de hablar y chismociar tanto pues...no avanzábamos mucho (jajaj), pero ya teníamos mucha confianza ahí...eh...ya luego, cuando ya paso esto de la contingencia...

Esteban no tenía medios para comunicarse, porque él decía que no sabía cómo llamar, que yo no sé qué...y yo le escribía y le mandaba audios y me decía...Maria no me mande audios...que yo no sé qué...y yo pero es que entonces como te aclaro las cosas...

Con Alejandro también...pues que si fue otro...rollo...ehh...la comunicación...yo le decía...que Alejandro mira...hace esto...ayuda...

Por ejemplo...antes de la contingencia y que nos quedáramos cada uno en su casa y que los menores no podíamos salir...el vino a mi casa, avanzamos, nos sugeríamos y brindábamos cosas, pero ya cuando se quedó en la casa, en la finca de él...eso si fue un problema...porque yo decía...Alejandro como hacemos...tráete tu computador, no se...ayúdame con esto, porque...cuando estaba más estresada...él decía pero es como quiere que no...o sea...yo estaba tan nublada que solo decía...y él se recargaba de eso...y le daba mucha ira...y creo que fueron esas como las dos dificultades que más tuve...pero que ya cuando por ejemplo, ya de estas clases virtuales, como que nos ayudaron mucho para comunicarnos...porque yo les decía...el lunes la reunión para mostrarles el proceso del videojuego, y hacemos esta reunión para mirar lo de la presentación del videojuego...muchachos que piensan de esto...muchachos que piensan de lo otro...porque también me parece importante y yo no me puedo cargar en un trabajo y algo que no les guste (muy bien)...cierto porque...

Entonces yo les decía...muchachos que les parece si hacemos esto y si decían que no...de que estaba complicado...entonces yo digo... Bueno los suelto y hacemos lo que tenemos que hacer y yo le iba a agregar hasta más cosas y yo dije...pues no...y si los muchachos dijeron que está bien así, entonces dejémoslo aquí, ya está bien, ya le pusimos el fin y ya se le corrigió lo que tenía que hacer y ya (muy bien). ..Pues es eso...

H: Muy completas tus respuestas....Muchas gracias por todo Maria... Se cuida bastante.

MC: Chao Haidi...Gracias...

Entrevista estudiantes de los grados décimo y undécimo:

Mayet Escobar Taborda.

Nota: Cada vez que aparezcan palabras entre paréntesis, es que la otra persona va opinando en medio de la conversación del otro.

H: Luego de realizar el trabajo con los videojuegos, es momento de realizar una corta entrevista, para valorar el proceso y de acuerdo a eso, te pregunto:

¿Qué opina del trabajo en equipo realizado, para aprender algunos temas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología e Informática, con el uso de la herramienta Scratch?

M: A ver...del trabajo en equipo, yo diría que chévere que me haya tocado con Raquel, ah...porque pues...de no haber sido por eso, yo hubiera estado como chao...prefiero perder... Ah porque honestamente no me importa lo suficiente nada jajaj...como para empujarme a terminar supongo...entonces pues...por ese lado chévere que me hayas puesto con alguien que de verdad me importa su bienestar (jajaj bien).

H: ¿Y qué opinas de aprender esos temas, respecto a la transversalización de materias y basados en a herramienta Scratch?

M: No se...honestamente sigo sin saber que tiene que ver física y matemáticas en todo esto (jajaj).

Me di cuenta de los fastidioso jajaj que es Gustavo con esa cosa de cómo tipo...oh...em...es que ellos solían comer yo no sé qué y la carne y después...como...es un juego, o sea...suficiente pues... (Bueno)...ah...mmm...pero no sé, ese tema yo lo he visto toda mi vida y sigo sin ver su relevancia en mi día a día...pero bueno...pff...

¿Consideras que fue adecuado ese uso de la herramienta Scratch o no?

Pues si...si...estuvo bien (listo) y si...jajajaj...

H: ¿Consideras que ese proceso de introducción, de aprender a manejar la herramienta fue un proceso que es importante, que fue importante llevarlo a cabo o consideras que el programa Scratch se puede aprender a manejar sin necesidad de uno tener ese proceso de entrenamiento, de familiarización con la herramienta?, ¿Vos que pensás?

M: Yo pienso...o sea...que fue bueno, pero también pienso que también se pudo haber llevado a cabo mejor...

H: ¿Porque...?

M: Amm...porque pues como tú dices mucha gente...o bueno, algunas personas no han tenido como ese acercamiento, no habían tenido ese acercamiento a ese tipo de... de herramientas, de cosas...entonces, algunos les tomo más trabajo y estoy casi segura que más de la mitad sigue sin saber cómo usarla (muy bien).

H: ¿Cómo describís la comunicación que tuviste con tu compañero de grupo?

M: Ah...pues...fue...fue muy buena, honestamente ella y yo, seguimos hablando así...normal...(jejeje)...

H: ¿Y dentro del trabajo hubo entendimiento, fue buena la comunicación?

M: Si fue bien ah...ella y yo concordamos con muchas cosas, entonces también chévere...

H: ¿Frente a la comunicación con los diversos grupos de trabajo, como viste esa comunicación entre colectivos a lo largo de este proyecto...?

M: La comunicación entre los otros, es...o sea...poca, tirando a nula...o sea...pues...sí...mucho hablábamos como personas y no como grupos así...colectivos de trabajo...como digamos yo escuchaba que Maria Calara, se quejaba de cosas, pero como Maria Clara...no como...no se grupo de trabajo...supongo...amm...Juan Pablo, como Juan Pablo como compañero mío Juan Pablo (jejej)...am...que molestamos...pero pues...no fue como tipo así como equipo y con...Jorge y todo eso...pues no hubo casi que nada (bien).

H: ¿Y como viste esa comunicación académica, ya frente al trabajo, con las críticas constructivas?

M: A ver...ah...ya respecto a la palabra rayada...críticas constructivas...porque honestamente creo que no voy a querer escuchar eso en mi vida (bien)...amm...a ver...cuando respondieron a todo eso...pues a ver...su manera de hablar es pues, lo que menos importa...es como que pues...de que intentaban...amm...transmitir su forma de compartir, decir... amm...a ver, yo recuerdo que la primera vez, yo no me vuelto a fijar en eso...pero la primera vez, por ejemplo Maria Clara...amm...pues en la cosa esta de respuestas...yo...Raque y yo...éramos leyendo eso y como que...como que...pues que es esto, porque en unas partes así, era como tipo...así...y muy bonito y uno es como que...jajaja...o sea uno que se supone que responde a eso, pues (jajaja) como...o sea...no era muy raro...eso era como pues...lo que más me acuerdo...amm...y sí...amm...o sea pues bien o lo que sea...pero creo que mucha gente no entendió lo que se suponía que escribían ahí...(jejeje)...

H: ¿Cuáles pudieron haber sido, los mayores logros alcanzados durante las clases llevadas a cabo, con los diversos colectivos de trabajo?

M: Como decirlo Haidiver...amm...honestamente...es que...es que...ahh...a ver...amm...(honesta...tranquila)...no...es porque no...es que...se lo que quiero decir...pero no me gusta las palabras que estoy eligiendo para decirlo...(normal, tranquila Mayet)... a ver bueno...lo voy a decir...quiero primero aclarar...yo no tengo nada en contra de los Icfes....la palabra no me parece algo negativo...pero honestamente, pues todo eso, no se dé...mmm...que se alcanzó y todo eso...me parece basura hippie...jejeje...o sea pues...es como también, yo tengo una vista muy...bueno quizá no muy...pero tengo una vista muy diferente a la que me imagino están intentando transmitir del colegio (jejej)...entonces eso es pues... como que...yo me burlo mucho de...de...la Palabra Waldorf...amm...y todo eso...o sea yo sé que ...yo sé que es como que pues...no se...algo en serio y todo eso...pero no puedo evitar sentir...que...risa y a su manera...no se...pena ajena...amm (bien) de todo eso...

H: ¿Pero sentís que hubo logros o no hubo nada positivo ahí?

M: Siento que...mmm...ah...si lograron algo dentro de sí mismos y crecer como personas...es todo lo que importa.

H: ¿No sentís que hubo como logros de aprender a trabajar en equipo, de comunicación...aspectos como esos...?

M: Yo no sé, porque yo no me fije en los otros...yo no me fije en las cosas de los otros grupos.

H: ¿Y ustedes como grupo que logros sentís que alcanzaron a lo largo de todo este proceso?

M: Ah...pues, buena comunicación entre Raquel y yo...ah...buena dinámica de trabajo, lástima que haya salido como salió, pero pues...o sea...como grupo...ah...yo me siento bien, como pues, con lo que...con todo lo de Raquel, pero honestamente, las presentaciones yo estaba ahí como jmm...como suena muy bueno para ser cierto...como lo dicen...suena muy robótico.

H: ¿Qué aspectos por mejorar o negativos, consideran que entran en este proceso?

M: Pues yo ya de eso...te hable un poquito alguna vez...que era de, pues como...si es posible, porque yo sé que tú no eres el director del colegio...am...jajaj...como sabe uno que la gente no quiere ser...digamos programador, diseñador de software o como se diga eso...o sea me parece que sería bueno, si lo aplicaran desde grados más...amm...bajos.

H: ¿Por allá más o menos un que...séptimo, octavo...?

M: Sexto, séptimo, octavo...como ya en secundaria temprano, porque eso no es algo que se aprende de la noche a la mañana...yo veo tecnología desde primero...amm...entonces...o sea...sería chévere que haya ahí un acercamiento a eso, porque también se usa bastante Excel...jajaj...amm...y...Word y todo eso, y mucha gente no sabe usar power point y no entiendo porque, más gente no sabe usar power point...jajaja (está muy bien esa postura).

H: Y ya la última pregunta... ¿Para llevar a cabo los procesos y actividades programadas, que estrategias usaron como grupo y de forma individual, para alcanzar los objetivos trazados?

M: Si se dividió el trabajo, primero que todo...amm...Raquel hizo más la parte de escritura y eso, y yo de programación...

Ella alguna vez...o sea yo siempre estuve abierta a la idea de que ella hiciera algo de programación y ella quería...ella y yo en realidad, pues como...ella una vez vino...a que yo medio le mostrara...jajaja...o sea...a fin de cuentas, decidió que no es para ella, pero siempre estuvo la posibilidad, yo no era como tipo...este es mi trabajo...ahh...amm...

Y pues con lo de la escritura yo...también creo que aporte un poquito amm...y si la cosa es que yo tengo ideas pero no las se plantear en papel...amm...y también Raquel tiene una buena manera de suavizar mis palabras (jejej), entonces si...

H: Bueno mujer...muchas gracias pues...

M: Bueno Haidiver...gracias.

H: Mil bendiciones y gracias por todo.

M: Muchas gracias Haidiver.

H: Chao pues...

M: Vale...Chao...

Entrevista con los estudiantes de los grados décimo y undécimo:

Raquel Arbeláez Morales.

Nota: Cada vez que aparezcan palabras entre paréntesis, es que la otra persona va opinando en medio de la conversación del otro.

H: Luego de realizar el trabajo con los videojuegos, es momento de realizar una corta entrevista, para valorar el proceso y de acuerdo a eso, te pregunto:

¿Qué opina del trabajo en equipo realizado, para aprender algunos temas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología e Informática, con el uso de la herramienta Scratch?

R: A ver... (tu opinión...lo que pienses)...eh...o sea los temas si conectan, los de biología y español, y también física y artística...mmm...Porque bueno, Scratch... La manera para programar, pues para hacer que los muñequitos se muevan...ahí entra la física, el diseño en artística, y la transversalización pues como con Sociales y Biología, se da pues como por las temáticas que se ven en el grado...(muy bien)...

Y para usarlo con Scratch, pues o sea a ver...en si...sirve como un lugar para plasmar las ideas, para dejarlas ahí...para transversalizarlas, para darles vida...pero ya después viendo la exposición de los videojuegos de los otros compañeros...si se ve que Scratch...no es que tenga mucha calidad la verdad, porque por ejemplo vos viste que el videojuego de Jorge como que se volvía a reiniciar, también Luis el de...el de...novenos...que es todo tecnológico y esas cosas...él nos dijo que él había entrado como dos días porque de resto le pareció así, pues como súper pelle...

Ehh...tal vez, no será la súper herramienta, pero está bien para iniciar porque la...plataforma en si...presenta muchos programas...o sea...está bien para iniciar, pero como plataforma, pues ya como para los que hicieron Scratch, ahí si...ya es como...jmmm...

H: ¿Consideras que es adecuado...ese proceso de conexión que se hace y qué opinas del trabajo realizado?...Así...muy general.

R: No quiero... (Como)...a ver que opino...mmm...que opino en general...(sí... sí)...a ver...que...no se... (Con tranquilidad)...

Pues que de pronto para iniciar a usar las TIC, no fue la manera adecuada porque se debió haber iniciado, por lo que se inicia en todas partes...Word...power point, Excel...porque por ejemplo vos viste que Sofía, ni si quiera sabia poner la presentación en grande...(ajam)..jajaja...(si...sí)...entonces habría que iniciar por eso...eh...mmm...pero sinceramente que yo sienta así que dé como programar me va a dejar algo así, pues...como en mi vida...no...yo siento que en las TIC...lo que se tiene que utilizar son los programas básicos...yo siento que irse hasta por allá...en algunos casos...no sirve jajaja...(bien)...pues por ejemplo si yo voy a estudiar psicología...pues no creo que me vayan a pedir juegos en la carrera...(jajaja)...o si...

No sé de qué sirva un videojuego en mi vida...hacer un videojuego en mi vida...aparte de además para alardear...decir...así como que hice un videojuego...pero no... (Pero bien bien)...así como que aporte, aporte algo...no creo...de a mucho...

H: ¿Consideras que ese proceso de introducción, de aprender a manejar la herramienta fue un proceso que es importante, que fue importante llevarlo a cabo o consideras que el programa Scratch se puede aprender a manejar sin necesidad de uno tener ese proceso de entrenamiento, de familiarización con la herramienta?, ¿Vos que pensás?

R: A ver...jmm... si es necesaria la experimentación previa... (y porque)...y por ejemplo si hiciste el manual...espere...

Vos hiciste el manual y si habían cosas que uno podía hacer sin necesidad de eso...pero que está bien implementarlos, porque pues uno no sabe...pero para mí...por ejemplo no era necesario explicar cómo se crea un usuario...jajaja...(Jejej)...pues...y esas cosas...(bien)...pero...pues... es necesario primero cacharrearle como para ya saber...ya tener un buen control sobre los...como se llaman esos cositos...los...sobre los...(códigos, las herramientas de programación y todo lo que tiene que ver ahí...)...si...para de ahí...desenvolverse de a poquito...

H: ¿Cómo describís ese proceso de comunicación...que tuvieron ustedes como grupo de trabajo?

R: Pues a ver...yo la verdad siento que si hubo muy buena comunicación porque ella y yo estábamos a lo último...trabajando así como...como con desenfreno (bien)...

Y el profesor Gustavo dijo como que...que no había comunicación...cuando detrás de todo si había mucha...mmm...por...pues...

O sea...toda fue construida entre las dos...cada idea de que iba a pasar (muy bien)...yo siento que si hubo comunicación aunque pues...la gente haya creído que no...jajaja...(muy bien y respecto...) y de hecho (dale)...pues que si me sirvió mucho trabajar con ella y justamente por eso...por la comunicación... (Muy bien).

H: ¿Como ves el proceso de comunicación entre las personas de los otros grupos...?

R: Pues yo sé que Jorge lo hizo solo (aja)...yo sé que Jorge lo hizo solo...eh...o sea...

Siempre si o si...hay un líder...alguien que jala, pero tampoco como para dejarle el trabajo solo a una persona y ya...por ejemplo a...Maria Clara...fue la que jalo el equipo de ella...Anacona dio a entender que él fue el que más aportó para la creación del videojuego y (jajaja) y la misma Sofía dijo que ellos eran los que les daban el visto bueno o no...(bien)...pero pues...yo siento que cada quien trabajo como pudo, como lo considero bien...

H: ¿Cómo viste la comunicación entre grupos...?

R: Ehh...pues a ver...siento que estuvo...pues o sea...no hubo ayuda, ni nada, pero si comentarios bien estipulados.

De mi grupo y de Mayet...porque...bueno...al principio hicimos pues...sátiras, pero como pues...de molestar...de joder (jajaj) y después, nos dio pereza hacerlo de verdad (jajaj)...después nos dio pereza hacerlo bien...

H: ¿Y como viste desde la parte académica, desde la construcción y demás...esa comunicación?

R: En un principio, pues... cuando teníamos que hacer los talleres, yo fui donde el profesor Gustavo y el me explicó bien...ehh...

Beatriz opinó, lo que no debía opinar...pues o sea...ella tenía que opinar únicamente de artística, no del contenido en si...pues o sea...ella tenía que opinar de lo visual, no de lo demás...

Con Camilo no hubo que preguntarle nada...mmm...también...ya es eso, pues...ehh...la información...eh...

Pues o sea, tipo para resolver dudas y todas esas cosas, cuando recurrí a los profesores, me respondieron bien, en la parte del taller...en lo demás.

Ya cuando ellos observaron el videojuego...mmm...pues...por ejemplo Gustavo, dijo que la alimentación de los homínidos, no se basaba únicamente en frutas y esas cosas, y yo... ya, después le respondí por Watshap internamente y él me dijo como que fresca...jmm...pues... (Bien).

H: ¿Cuáles pudieron haber sido, los mayores logros alcanzados durante las clases llevadas a cabo, con los diversos colectivos de trabajo?

R: Pues que algunos les dio más acercamiento, les dio más interacción, más experiencia con las TIC...ehh...una nueva experiencia jajaj...(muy bien)...también nos relacionamos más con los de decimo y ya...

H: ¿Y del trabajo en equipo, sentís que hay puntos a favor o puntos en contra...?

R: Bien...no hay puntos en contra (bien y...)...antes así...se complementaron mejor las cosas y ya.

H: ¿Y qué aspectos negativos viste en este proceso...?

R: Mmm...iniciar desde donde se debe iniciar... (Bien)...emm...

Dejar muy claro desde un principio que es lo que se está pidiendo...pues como estipular dogmas por así decirlo... (Ajam)...emm...que más...

Tener en cuenta un nivel de exigencia para cada individuo (listo)...eh...y decirle a los profesores que cuando digan...que cuando den sus críticas constructivas frente a todo el mundo no se enojen por favor. Yo a Gustavo, le sentí mucha rabia, o sea...para mi...ese man estaba enojado y eso fue lo que me hizo sentir mal...que ese man parecía

pero...emputadisimo...jajaja... (Jejej)...demasiado en serio...y de verdad no entendí porque...

H: Para lograr culminar con el trabajo... ¿Ustedes que estrategias implementaron, tanto de forma individual, como de forma grupal...para alcanzar los objetivos que se habían trazado...?

R: Pues...a ver...mmm....primero...eh...verificamos que ambas partes estuvieran de acuerdo en el contenido que íbamos a crear, ehh...nos distribuimos el trabajo, ehh...independiente pues que ya cada una, tenía su trabajo...también hay una parte que era conjunta y ya...

H: ¿Y desde el principio se trazaron alguna meta, o dijeron vamos dándole y paso a paso, vamos consiguiendo los objetivos...?

R: No...desde el principio nos trazamos una meta (muy bien)...hacer una historia interactiva con unos dos posibles finales y ya....

H: Bueno...mil gracias...por todo...se cuida bastante...

R: Bendiciones...chao...chao...

Entrevista estudiantes de los grados décimo y undécimo:

Sofía Zamora Tablada.

Nota: Cada vez que aparezcan palabras entre paréntesis, es que la otra persona va opinando en medio de la conversación del otro.

H: Luego de realizar el trabajo con los videojuegos, es momento de realizar una corta entrevista, para valorar el proceso y de acuerdo a eso, te pregunto:

¿Qué opina del trabajo en equipo realizado, para aprender algunos temas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología e Informática, con el uso de la herramienta Scratch?

S: Pues yo creo que bien...o sea...yo no... yo no...si todo se vio igual y eso fue algo más de la imaginación de cada uno que ya...pues de cada grupo que decidió plasmar los temas que estaban ahí, pues de forma...de...pues de cada grupo obviamente y ya por mi estaba bien...yo creo que todo se vio y obviamente habían temas de nosotros, y temas de...de...decimo, bien, pues algo normal...jajaja

H: ¿Y entonces que opinión puedes sacar de ese trabajo en equipo que se llevó a cabo para trabajar esas materias...que me puedes manifestar en cuanto a eso...?

S: Pues yo creo que...obviamente fue un proceso...pues a mí...en mi caso fue difícil, porque es que yo...yo no soy de estar con...ahí...haciendo y programando y entonces por fin me sale una cosa, pero se daña otra y tengo que añadir, cien cosas más...yo no soy de esas, pero igual fue que igual...

Yo aprendí mucho de Juan Pa, el me ayudó mucho en ese tipo de cosas, porque el como que...o sea yo igual trate mucho de buscar y hacer que se movieran las cosas...jejej...pero igual ahí...o sea...yo creo que estuvimos...sí estuvo bien...igual siempre fue que nos...aprendimos todos un poquito de Juan Pa...porque o sea...hacíamos las cosas obviamente, entonces Juan Pa, nos daba una visión más...como que...ah no, mire se le puede hacer esto y el igual nos explicaba y bien...yo creo que estuvo bien...igual todo estuvo relacionado de forma correcta (muy bien).

H: ¿Consideras que ese proceso de introducción, de aprender a manejar la herramienta fue un proceso que es importante, que fue importante llevarlo a cabo o consideras que el programa Scratch se puede aprender a manejar sin necesidad de uno tener ese proceso de entrenamiento, de familiarización con la herramienta?, ¿Vos que pensás?

S: Si porque o sea, si de por si...al igual aunque nos diste el tiempo...que estuvo bien e igual tuvimos dificultades, porque igual teníamos que seguir buscando de otras maneras y más cosas porque pues obviamente, para llegar a manejar una aplicación así, uno necesita, un buen...mucho más tiempo...pues o sea...

Aquí fue algo que tuvimos al recurso y tratamos de lograr, y pues si no lo hubiéramos hecho...hubiéramos estado mucho más enredados, porque entonces hubiéramos estado...tratando de hacer todo desde el principio, entonces no hubiéramos podido como hacer las cosas básicas que alcanzamos aprender en ese tiempo... (Muy bien).

H: ¿Cómo describiría los procesos de comunicación que experimentó junto a sus compañeros de grupo y con los diversos colectivos de trabajo a lo largo de cada uno de los encuentros de trabajo?

S: Desde el principio estuvimos pendientes, y toda la vaina, estábamos ahí...y creamos un grupo...y pues empezamos a decir...ah bueno...entonces usted pone esto, usted pone lo otro. Si hubo un momento en el que todos llegamos a fallar en algo, pues, llegamos a demorarnos obviamente entregando algunas cosas y pues, para poder unir todo, pero de resto estuvimos muy bien...

Ahí con la presentación, siempre pendientes todos...diciendo hay usted hace esto, usted lo otro y después (bien) se unifica en tal parte. Pues yo creo que tuvimos buena comunicación a excepción de ese momento en el que estuvimos un poquito flojos.

H: ¿Cómo experimentan como grupo de trabajo, esa comunicación con los otros colectivos?

S: Pues sinceramente, no hubo mucho, así como que...lo hiciéramos colectivamente, porque prácticamente...yo me atribuyí, y yo pues me quede con algunas cosas que me

mandaron y Juan Pablo se quedó con otras, porque en ese tiempo fue cuando Cami...no estaba presente (muy bien) y entonces, prácticamente, nos dividimos eso y cada uno igual...o sea... lo manejamos bien...

Igual cuando había algo que no entendíamos de algo así...decíamos ahh bueno usted que piensa y pues...respondíamos de la manera que considerábamos pues en ese momento, antes de las correcciones correctas (muy bien) y pues... yo creo pues...sí... estuvo bien...o sea necesariamente igual, siempre estuvimos un poquito ahí...cada uno decidió algo, ya a menos que se necesitará el consenso de cada uno, ya a menos de que cada uno de nosotros pidiera un consejo sobre lo que se había...nos habían mandado...no...cada uno decidió pues... plasmar lo que consideraba (bueno muy bien).

H: ¿Cuáles pudieron haber sido los mayores logros alcanzados, durante estos procesos con tu grupo de trabajo?

S: Yo creo que...para nosotros fue la presentación (bien), el videojuego en sí, el final, o sea, hablo de la presentación, de cómo la dirigimos y todo eso pues nos gustó.

Después...nos pusimos a charlar y nos...sinceramente nos gustó el desenlace de...el enlace y desenlace de toda la presentación...eh...

También mucho el videojuego...mmm...y ya después creo que fue pues...trabajamos bien en equipo, pues aunque cada uno se encargaba de ciertas cosas, igual al final salieron bien, aunque haya sido algo individual dependiendo de los trabajos, igual salieron como si lo hubiera hecho una misma persona, entonces considero que bien... (Muy bien).

H: ¿Cuáles pudieron haber sido esos aspectos negativos, los aspectos por mejorar?

S: Creo que el único momento negativo que tuvimos fue e cuanto a la comunicación que tuvimos en algún momento, pero que igual al final ya enmendamos y terminamos haciendo bien las cosas y pues (bien) el otro no...igual...

Por ejemplo, yo me di cuenta de que todos mejoramos en muchas cosas, porque...yo por ejemplo me demore con el mismo ensayo, porque no me gustaba como me quedaba

redactado, hasta que al final lo logre (bien) y creo que todos los errores que llegamos a tener y los aspectos a mejorar...los mejoramos en el mismo proceso.

H: La última pregunta para llevar a cabo sería: ¿Que estrategias implementaron cómo grupo y de forma individual para alcanzar ese objetivo final?

S: Pues al principio obviamente fue los temas que teníamos que usar, cada uno se separó las cantidades de preguntas...las preguntas y ya al final...esas preguntas eran entregadas hacia mí, para que yo pudiera hacer el ensayo y lo unificaba, y pues así yo escribía obviamente todo eso...

Ya con Camilo, el junto a Juan Pablo, porque ellos eran los que tenían en general...mayormente la idea del videojuego, crearon la trama, la conectaron ya mejor con el ensayo y eso ya fue más adelante, haciendo los arreglos que nos faltaban y pues...

Ya después de eso obviamente eso fue la primera fase, de ahí, a partir de eso...creamos el videojuego...obviamente éramos dando ideas, cualquier cosa...obviamente, el que mayor, el que hizo casi todo lo de la programación fue Juan Pa.

Pues entonces Juan Pa, siempre era pendiente de decirnos...bueno que piensan...aquí tal cosa...el primer juego...entonces le decimos, no acá está muy rápido...no tal cosa...o sea...íbamos dando opinión acerca de todo lo que teníamos que mejorar...no solo lo que nos decían...sino también lo que opinábamos entre nosotros... (Muy bien)...por querer que mejorara pues...

Ya después de eso, llego pues las mejoras y también lo de las...lo de recibir y de dar críticas que eso ya fue algo...que como ya dije...mejor...eh...hicimos...Juan Pablo y yo, pues por la falta de Cami, pues Cami no estaba y entonces ahí fue más bien, obviamente él y yo...o sea diciendo...bueno...yo puse esto o no...y usted que piensa...que dice...ah mejoremos tal palabra para tal cosa...si pues ya lo hicimos nosotros y ya después...fue lo de la presentación... (Listo)...

En la presentación, si ya fue...nosotros decidimos hacer algo como tipo inicio, nudo y desenlace (muy bien)y cada uno...nos reunimos los tres y dijimos, bueno...aquí vamos a empezar a decir tal cosa, lo de las primeras clases y tal cosa...y nos fuimos yendo,

hasta que formamos obviamente ese formato, que ahí tenemos en el chat del grupo y fuimos diciendo como que...ahh...bueno...y al final empezamos a decir...bueno usted hace esto, usted tal cosa y cada uno de forma de presentación...obviamente lo escribió...y ya esto fue (muy bien) pasado, ya que Juan Pablo...se ofreció el mismo a hacer la diapositiva y entonces, el decidió unir todo...y al final, obviamente antes de que la entregáramos o te la mostráramos, fue más bien que nosotros, nos reunimos y volvimos a mirar, y dijimos...no Juan Pa...tal y tal cosa, no mejor decimos esto, o sea fue prácticamente cualquier oportunidad que nos diera, cogíamos y nos reuníamos y nos poníamos a organizar bien como se hacían las cosas y al final fue el resultado y obviamente lo último, para revisar...

Obviamente la video llamada que tuvimos contigo, para pues (muy bien), cualquier cosa que necesitáramos y ya así...jejej...eh...fue como para asegurarnos de que no nos fuera mal y que se nos quitara los nervios, antes de la presentación...en si nos reunimos los tres y...hicimos y...dijimos...y nos pusimos a hacer cómo si estuvieran viéndonos y empezamos a hacer la presentación...(muy bien Sofí) y cualquiera duda que hubiéramos tenido en ese momento, lo corregimos y ya, pues ya se vio reflejado en la presentación final.

H: Muy bien...y fue muy bueno el proceso... Los felicito como grupo por el trabajo que realizaron.

Listo Sofí...mi Dios le pague por el tiempito...muchas gracias por todo mujer...Bendiciones y se cuida bastante.

S: Listo profè...lo mismo para usted y su nuevo cachorrito...chao.

Diario de Campo.

Proyecto de Investigación: Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.

Haidiver Arbeláez Vélez.

Maestría en Educación: Línea de Investigación Educación y TIC.

UdeA- 2020.

Unidad de análisis:

Proceso de trabajo llevado a cabo por los estudiantes de los grados décimo y undécimo, donde la variable sobre la cual se hará énfasis, será el trabajo colaborativo y la medida es la influencia de dicho trabajo en sus procesos formativos, especialmente en algunas subcategorías, reflejadas en la siguiente tabla:

| Categorías | Subcategorías | Indicadores |
|----------------------|---------------------|---|
| Trabajo Colaborativo | Comunicación | <ul style="list-style-type: none">● Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos.● Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva.● Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego.● Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo.● Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. |
| | Innovación | <ul style="list-style-type: none">● Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación.● Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones.● Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas.● Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien |

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>(recomendaciones externas, investigaciones, etc).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. |
|--|--|---|

Procesos previos a la realización y ejecución del proyecto de campo:

Previo al inicio de las actividades, el docente organiza y planifica de forma minuciosa, el proceso de trabajo que busca ejecutar con los estudiantes. De esta manera analiza los documentos ministeriales conocidos como Estándares Básicos de Competencias, el Plan de Estudio de la Metodología Waldorf, sobre el que la Institución apoya su quehacer curricular, y el texto Education For Media Literacy: Media in Waldorf Education. De dichos documentos, el docente, se centra especialmente en tres áreas del conocimiento: Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología e Informática.

A partir de estos textos rectores, se toman los objetivos formativos, finalidades a alcanzarse dentro de cada área y proyección educativa que pretenden conseguir, especialmente en los grados décimo y undécimo.

En primera instancia, se toman los objetivos propuestos para cada área del conocimiento desde cada texto rector, es decir lo que se propone desde el MEN, se toma aparte de lo que se plantea en el Plan de Estudios de la Pedagogía Waldorf, esto para las áreas de Ciencias Naturales y Ciencias Sociales; y para el área de Tecnología e Informática, fuera de tomar lo que plantean estos dos textos rectores, se tiene presente también, lo propuesto en Education For Media Literacy: Media in Waldorf Education, siendo un documento que brinda ciertos aspectos, de cómo se podría llevar a cabo el manejo curricular de las TIC en la actualidad en los Centros Educativos Waldorf.

Luego empieza un proceso de contraste, donde se comparan por medio de tablas de análisis, los postulados de cada área y lo que se busca desde cada texto rector, y a partir de ahí, se tiende a unificar dichas finalidades, en objetivos en común. De esta forma se obtienen las finalidades de Tecnología e Informática, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales, desde un contraste entre los objetivos de lo ministerial y la Pedagogía Waldorf. Posterior a esto, y teniendo los objetivos de cada área desde la unificación de los textos rectores, se pasan a analizar cada uno de estos, en una tabla, buscando extraer, unos fines que unifiquen las tres áreas del conocimiento y que den mayor garantía, al

proceso de transversalización dentro del proyecto. A partir de las finalidades obtenidas desde la unión de las tres áreas, se obtienen también, los contenidos que se trabajaran desde el proceso de transversalización de las áreas.

De esta manera los objetivos trazados para el proyecto de campo, y en especial, los objetivos de la investigación y estrategia didáctica, pasan a dialogar también, con las finalidades ministeriales y de la Pedagogía Waldorf, desde los parámetros de cada área, para los grados décimo y undécimo.

Fuera de esto, se diseña también los diversos formatos de consentimientos informados, los cuales, buscan cumplir con los criterios éticos que debe tener la investigación. Teniendo presente esto, se diseña un consentimiento para el rector de la Institución, otros, para los docentes que harán parte del proceso de transversalización de áreas en el proyecto, además que se diseñan los respectivos consentimientos para los estudiantes de los grados dècimo y undécimo, y sus respectivos acudientes como responsables de estos. Para la entrega de consentimientos se lleva reunión informativa con cada uno de estos, previo al inicio del trabajo de campo, donde se les explica las finalidades del proyecto, lo que se llevara a cabo en el trabajo de campo, la manera como se transversalizan las áreas, la labor que cumplen dentro del proyecto y los compromisos que se pasan a adquirir. Luego de esto, se entregan los respectivos consentimientos, para llenar los datos y realizar la firma.

Se debe sumar también que, se diseñan también, los respectivos consentimientos informados para el manejo de imágenes con los estudiantes dentro del proyecto, el respectivo consentimiento para la realización de la entrevista al finalizar el procesos de campo y el respectivo consentimiento para el momento de diálogo con los docentes, al presentar los resultados de la propuesta y lo que esta arroja como frutos investigativos.

Desde rectoría, se aprovecha el encuentro donde se firma el consentimiento y se explica el proceso investigativo, para la solicitud nuevamente, de una carta que avale y de garantía a modo de autorización, el llevar a cabo el proceso investigativo y trabajo de campo en la Institución, esto, al haber cambio de administración para el presente año.

Para cada reunión y cada encuentro del proyecto, incluyendo las de las firmas de los consentimientos, se diseña además, un formato de asistencia, donde se explican los

aspectos que se llevan a cabo en cada encuentro y donde se registra la asistencia de los estudiantes a estas.

Se diseña también un proceso introductorio del manejo de la herramienta Scratch, donde se explica el manejo del programa desde que el estudiante ingresa a google, y se empieza a explicar para que sirve cada función dentro de la plataforma, lo que se desprende de cada pestaña y cuál es la finalidad de estas dentro de cada proyecto que se emprenda. Con esto se busca ayudar con el proceso de familiarización de los estudiantes con la herramienta y su desenvolvimiento dentro de esta. Con esta pequeña guía, el estudiante puede tener posturas más fijas al momento de proyectarse y desenvolverse dentro del programa y su creación de intento de videojuego, puede ser un poco más amena de llevar, puesto que fuera de lo escrito, se incluyen imágenes que especifican los diversos componentes del programa.

Dentro de esta guía, también se especifican y brindan algunos links, donde nos encontramos con:

- links dentro del mismo programa Scratch, donde se brindan tutoriales, proyectos, ideas para el manejo de la herramienta, guías, entre otros.
- Además de esto, se sugieren también algunos tutoriales de manejo y algunas creaciones de videojuegos desde YouTube.
- Por último se les brinda algunos links extraídos de google, que conducen a unas guías de manejo, que pueden complementar la creada por su docente, pero que además, puede brindar nuevas visiones y proyecciones en sus creaciones.

Además de esto, se crea también un organigrama, donde entran las diversas actividades que se han de llevar a cabo y las fechas en que se realizaran, se mencionan los aspectos claves a seguir, la división y proyección del trabajo, fuera de las fechas de entrega de los productos finales dentro de cada eje de trabajo, entre otros.

Se establece además, una especie de módulo de trabajo, donde se postula lo que cada estudiante debe realizar dentro de cada encuentro, es decir, se crea una especie de guía, donde se le dice al estudiante la finalidad de cada encuentro en sí, y a lo que se espere que llegue en cada uno de estos. Se especifican los temas, contenidos, formas de trabajarse, etc.

Cabe anotar que se diseña también la estructura de entrevista que se aplicara a los estudiantes; el formato de matriz, que servirá para llevar el registro del trabajo de los estudiantes, enfocado en los indicadores que miden las subcategorías del trabajo colaborativo, ítems que se perciben al inicio de este documento; se establecen además los temas, preguntas e hilo conductor que se llevara a cabo en el dialogo con los docentes; y se crea también, el formato de registro de diario de campo, que aparece de igual manera, en este documento. Estos formatos, fueron revisados, analizados y evaluados por los docentes: Gerzon Jair Calle y Alejandro Uribe, quienes dieron su veredicto aprobatorio y aciertas recomendaciones que se tuvieron en cuenta y se anexaron dentro de estos.

Cabe anotar para finalizar este recuento de actividades previas al inicio del trabajo de campo, que en el momento de dialogo y firma de consentimientos con estudiantes y acudientes, se le menciona la importancia de que estos puedan traer para dichos encuentros de sus hogares las herramientas tecnológicas y/o digitales con que cuenten en sus hogares, y desde las cuales puedan llevar a cabo las labores, cada uno de los estudiantes.

Diario de Campo

| DIARIO DE CAMPO | | | | |
|--|---|--------------------------------------|------------|----------------------------|
| Clase N°: 1 | Institución y grado: Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez. Décimo y Undécimo. | Fecha: 17 de Febrero de 2020. | | |
| Forma del trabajo: Individual: () En equipo (X) | | | | |
| Actividades programadas | Descripción clase | Aspectos a interpretar | | |
| | | Comunicación | Innovación | Observaciones del profesor |
| | | | | |

| | | | | |
|--------------------------|---|--|--|---|
| <p>Momento expansión</p> | <p>La clase inicia con el saludo grupal, luego se hace el verso del encuentro: “Cuida tus pensamientos” y posteriormente, se hace el primer ejercicio de movimiento, que irá a lo largo de los primeros tres encuentros: “Piececitos rápidos”. Con este movimiento se busca, reducir la expansión con la que vienen los estudiantes de los contextos externos a la Institución. Con esto se proyecta trabajos lúdicos que implican concentración y que dispone a los estudiantes para el trabajo del encuentro.</p> | <p>Dentro de este momento, la comunicación es notoria, puesto que todo parte de una buena disposición del estudiante para escuchar las directrices de su docente, además de esto, depende también de un buen grado de concentración y entendimiento con el grupo de compañeros, para que la armonía rítmica se pueda dar, y el movimiento, se vea equilibrado.</p> | <p>En este momento del encuentro, los estudiantes deben buscar innovar, en el momento en que se puedan perder, dentro del movimiento, tratando de no hacer muy notorio, el momento en que pierden el hilo conductor del movimiento.</p> | <p>En este primer movimiento se observa algo que es normal, al iniciar estos procesos con grupos de personas que no han trabajado juntos continuamente, viéndose poco armónico el movimiento, en cuanto al desenvolvimiento o corporal y ritmo grupal. Se perciben además, algunos estudiantes del grado décimo un poco reacios ante el movimiento, característica que enmarcan principalmente algunos de los educandos de dicho grado.</p> |
| <p>Momento reflexión</p> | <p>Para el momento de reflexión, siendo este el primer momento dentro del proyecto, se lleva a cabo la lectura de un cuento que invita a la reflexión del trabajo colaborativo. Este cuento se llama “Gotita de agua, Copito de Nieve”, el cual sirve de antesala a la introducción del trabajo. Posterior a la lectura, se hacen algunos</p> | <p>En este momento, la comunicación, se convierte en algo esencial, puesto que, se percibe no solo el grado de escucha y la importancia que dieron los estudiantes a la narración, sino que se asumen las posturas previas frente al trabajo en grupo, y las diversas</p> | <p>Para este momento de reflexión, se buscó generar algo nuevo con los estudiantes, y esto fue, plasmar un cuento, que los hiciese revivir un poco su infancia dentro de la Pedagogía, teniendo presente que las características de literatura</p> | <p>En este momento, se percibe buena acogida por el cuento seleccionado. Los estudiantes que llevan el proceso Waldorf, se sienten muy identificados con la lectura del cuento y aquellos que no llevan dicho proceso, sintieron un poco extraño el</p> |

| | | | | |
|--|---|--|---|--|
| | <p>comentarios referente a este por parte de los estudiantes, desde algunas posturas del docente que inviten a que estos se den, para de esta forma, el docente, culminar mencionando la importancia del trabajo colaborativo para la vida y para el proyecto que se emprenderá a partir de dicho momento, donde el trabajo en grupo es esencial.</p> <p>Los próximos momentos de reflexión, giraran en torno a las retrospectivas de los encuentros anteriores con las respectivas reflexiones a las que lleguen los estudiantes, después de su desenvolvimiento en estas.</p> | <p>posturas y pensamientos que estos guardan hacia el trabajo colaborativo.</p> <p>En este momento de la clase hay buena participación por parte de los estudiantes.</p> | <p>con la que se trabajan en cada grado, son muy diferentes. Este fue algo que encajo muy bien en dicho momento y que a los estudiantes, les llamo mucho la atención, en especial aquellos que han llevado el proceso educativo Waldorf, desde pequeños.</p> <p>Cada estudiante, busca en sus aportes, tratar de brindar aspectos diferentes a los demás compañeros, respecto a la reflexión a que los lleva la lectura del cuento.</p> | <p>cuento para su edad, pero al momento de mencionarles la finalidad del cuento para pasar a brindar sus aportes, comprendieron como el contenido encajaba muy bien con la finalidad trazada. Esto último se percibe muy bien desde los comentarios que los estudiantes realizan a la luz del cuento, tanto del trabajo en grupo, como del trabajo colaborativo.</p> <p>Algunos aspectos claves, que se rescatan de los comentarios, seria: “El trabajo en grupo es esencial, puesto que permite que tengamos en cuenta los puntos del otro”, “por medio del trabajo colaborativo, todos nos podemos apoyar y juntos sacar adelante los proyectos que nos tracemos”, “con la lectura, me imagino que nos va a poner a trabajar en grupo dentro del</p> |
|--|---|--|---|--|

| | | | | |
|-------------------------|---|--|--|---|
| | | | | proyecto, lo cual me parece muy importante, puesto que eso es algo que necesitamos para nuestro futuro y para comprendernos más como grupos y colectivos” |
| Introducción al Trabajo | <p>En este momento del encuentro, se pasan a dar las respectivas directrices, sobre las que se enmarcará el desarrollo del trabajo de campo de la investigación, donde se presenta el organigrama con las respectivas fechas de trabajo y entregas, la guía del manejo del programa Scratch y de las clases; en sí, los diversos aspectos que harán parte de este proceso al cual se le da inicio, y que permiten un mejor desenvolvimiento dentro de cada una de las labores de los estudiantes.</p> <p>Además de esto, se presenta la finalidad del presente encuentro, y el interés de iniciar con un trabajo individual de familiarización con el programa Scratch, para luego pasar a un trabajo mucho más grupal, colectivo y</p> | <p>La comunicación en este momento, se convierte en algo muy importante, puesto que los estudiantes escuchan las directrices de trabajo, pero además pueden brindar sus aportes y pareceres, respecto a estas, estando muy abierto el docente a sus posturas, habiendo flexibilidad de cambio y/o modificación.</p> <p>Sin embargo no hubo sugerencias de cambio, sino aportes positivos en cuanto a la preparación que denotaban del proyecto y de las actividades.</p> | <p>Dentro de este momento de la clase, los estudiantes destacan el proyecto como algo nuevo y organizado, y se llega a la conclusión que la idea es vivenciar lo expuesto allí.</p> <p>Se percibe mucha curiosidad por parte de los estudiantes, frente a los momentos que integran el proyecto, además se refleja el deseo de querer comenzar con dicho trabajo y lo postulado en este.</p> | <p>La presentación de los diversos elementos que harán parte del proceso de campo y que sirven de respaldo para el trabajo de los estudiantes, se proyectan desde el video bean, para de esta forma tener una mejor panorámica por parte de los estudiantes. Además de esto, se le pide el correo electrónico a cada uno de los estudiantes y se firma la asistencia del encuentro, mientras se presentan dichos elementos del proceso a llevarse a cabo con los educandos.</p> <p>Se percibe una buena acogida de lo planeado en el proyecto por parte de los estudiantes,</p> |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>colaborativo.</p> <p>Fuera de esto, se presentan también los grupos de trabajo que harán parte del proceso y trabajo de campo.</p> | | <p>quienes destacan la preparación y planificación que ven en este, no habiendo sugerencias, ni recomendaciones de cambios por parte de estos.</p> <p>Se presentan dudas acerca de cada uno de los momentos que integra el proyecto que conforman cada clase y estos se solucionan en su momento, a lo largo de la presentación.</p> <p>Fuera de esto, se les da una pauta de tranquilidad a los estudiantes frente al proceso, puesto que se notaba un poco de angustia por parte de unos estudiantes y ansiedad por parte de otros, postulándose de acuerdo con esto, el compromiso de un acompañamiento constante en el proceso por parte del docente.</p> <p>Además de esto, es de suma importancia y que el trabajo se vaya dando paso a paso, algo que deben</p> |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <p>tener presente los estudiantes, siguiendo los ciclos que conforman a este, y con este argumento, ayudar a controlar un poco la ansiedad que genera el comienzo del proceso.</p> <p>Y cabe tener presente que a lo largo del proceso irán apareciendo como estos, otros tipos de sentimientos y, muchos interrogantes y dudas, por lo cual, siempre estar el respaldo y acompañamiento del docente.</p> <p>Fuera de esto, se les da la garantía de su estancia dentro del proyecto y la posibilidad de que, al momento de no querer seguir en este, no habría problema, siendo este un ámbito ético, dentro de la investigación que se debe respetar por parte del investigador. Para que esto no se dé, el docente debe seguir abogando por</p> |
|--|--|--|--|

| | | | | |
|------------------------|--|---|--|--|
| | | | | <p>estrategias motivacionales, pero de llegar a pasar, el docente debe diseñar también mecanismos de clase diferentes para aquellos estudiantes, siendo esto, algo que se debe tener presente en procesos como estos, ya que no se está libre de que pueda suceder.</p> |
| Desarrollo del Trabajo | <p>Para iniciar el desarrollo del trabajo, se percibe que, muchos de los estudiantes no contaban con las herramientas tecnológicas, para llevar a cabo el trabajo de manera individual. Frente a esto, el docente cambia la metodología e inicia con un trabajo grupal desde el inicio, pero donde cada educando deba cumplir con su intento de videojuego, en estos dos primeros encuentros, tal y como se tenía programado.</p> <p>Se les brinda a modo de recomendación a los estudiantes, que para la creación del intento de videojuego, acudan a las guías del</p> | <p>Para este momento del encuentro, se percibe una buena comunicación por parte de los grupos de trabajo, donde estos, dialogan sobre la distribución de las labores, turnos de trabajo y la forma en que se desarrollarán con la herramienta y el programa Scratch.</p> <p>De esta forma se percibe como unos estudiantes van trabajando en la herramienta y los otros los acompañan en su proceso de exploración, y van solucionando entre todos,</p> | <p>Se percibe como desde la preparación y proyección de la clase, que se tenía programada, se debe tender a generar ciertos cambios por cuestiones contextuales y de infraestructura, cambio que genera unos buenos resultados, según lo que se percibe en los trabajos.</p> <p>Es notorio, la forma positiva en que los estudiantes asumen el quehacer del proyecto, percibiéndose mucha motivación en el manejo del programa. Fuera de esto,</p> | <p>En este momento se percibe en primera instancia, el incumplimiento por parte de algunos estudiantes, para llevar los medios tecnológicos al colegio, sin embargo es claro que el docente debe contar, con diversas estrategias, para casos como estos, y así no afectar los procesos establecidos, por esto se hace el cambio de un trabajo individual, al trabajo grupal, desde el primer encuentro.</p> <p>La distribución de los grupos combinando</p> |

| | | | | |
|--|---|--|--|---|
| | <p>manejo del programa Scratch y los enlaces que se proponen en este para llevarlo a cabo, además que estén atentos a las fechas establecidas en el organigrama y a las recomendaciones, y paso a paso de cada encuentro, para cumplir con los tiempos y actividades programadas de la mejor manera posible.</p> <p>Se debe tener presente que el intento de videojuego, girara en torno a un contenido libre, para que de esta manera, los estudiantes se familiaricen de la mejor manera con la herramienta de trabajo, sin tener pautas o limites en su interacción y proyección dentro de esta, tanto en este encuentro, como en el siguiente. Lo más importante acá, es que el educando tenga una buena interacción con la herramienta y la use, desde una experimentación amigable con ella.</p> <p>Pese a la unión en grupo, los educandos harán de forma individual, sus intentos de videojuegos, por lo que es de suma</p> | <p>inquietudes como, ¿Qué pasa si damos click acá?, y ¿Si juntamos este patrón con este otro que genera?, ¿Si nos metemos por este otro lado que sucede?, entre otros aspectos que se van generando a partir de las exploraciones de los estudiantes en Scratch y de los diálogos que se crean a partir de estos.</p> <p>El docente en el constante acompañamiento o del proceso, debe enmarcar una comunicación asertiva con los estudiantes, dejando claro las posturas del trabajo y aportando a la solución de inquietudes que se vayan presentando en este.</p> <p>Es interesante ver, como las experiencias que ganan en el manejo unos, las comunican a los otros, y entre todos buscan sacar sus proyectos adelante, respaldarse los</p> | <p>se observa como cada uno tiende a reflejar intentos de videojuego diferente y como entre todos generan aportes, que proyectan y reflejan, muy buenas creaciones en sus intentos de videojuegos.</p> <p>La libertad de contenido para la creación de los intentos de videojuegos, termina generando una buena dinámica en los estudiantes, los cuales toman el proceso de exploración con calma y con mucha creatividad, buscando innovar y generar ideas nuevas y diferentes en cada miembro del grupo.</p> | <p>miembros de los diversos grados, fue un punto a favor, además de la división de los grupos teniendo en cuenta las características particulares de cada estudiante. Esto ayudó mucho, puesto que las aptitudes de cada miembro, fortalecen mucho la comunicación, y las perspectivas hacia las cuales pretenden apuntar con sus intentos de videojuego.</p> <p>En los trabajos al interior de cada grupo, se percibe gran motivación por el trabajo, además de una buena comunicación entre los miembros de cada grupo, respaldándose unos a otros en sus creaciones. Se nota alegría cuando el gato de Scratch realiza algún movimiento, después de unir patrones del programa, y cuando dichos movimientos les sale de la mejor manera.</p> <p>Se observa</p> |
|--|---|--|--|---|

| | | | |
|--|---|---|---|
| | <p>importancia que entre los miembros del grupo de trabajo, según las experiencias que vayan adquiriendo desde el manejo del programa, vayan respaldando las creaciones y proyección de los demás compañeros de trabajo.</p> <p>El docente estará en un acompañamiento constante, frente a cada una de las dudas, sugerencias, inquietudes, recomendaciones y demás aspectos que se vayan presentando a lo largo del encuentro, y dentro de las creaciones de los estudiantes.</p> <p>Antes de la finalización del encuentro (entre 10-15 minutos aproximadamente), el docente revisa las labores realizadas dentro de cada grupo de trabajo, realiza las últimas retroalimentaciones, les solicita guardar los avances, cerrar programas y organizar los espacios de trabajo, para de esta forma, pasar al último momento del encuentro.</p> | <p>unos a los otros y generar unos buenos vínculos comunicativos, los cuales se reflejan en sus quehaceres.</p> | <p>como entre los miembros se dan recomendaciones y el que está al frente en la pantalla, las tiene en cuenta y busca potenciar su creación a partir de estas. Además, se ve un gran interés del trabajo colectivo, cuando observan no solo el trabajo de sus compañeros de grupo, sino que analizan las creaciones de los compañeros de otros grupos, y entre ellos se cuentan como lograron ciertos aspectos en sus videojuegos.</p> <p>Surgen muchas preguntas hacia el docente respecto al manejo del programa, y este en su acompañamiento constante, busca darles solución de la mejor manera. Fuera de esto, recomienda, seguirse apoyando en el material enviado por este, y aprovecharlo para extraer información, que les pueda servir para</p> |
|--|---|---|---|

| | | | | |
|--------------------------|--|---|---|---|
| | | | | <p>potenciar mucho más, sus intentos de videojuegos.</p> <p>Gracias a esto, se puede decir que en este, el primer encuentro del proyecto, se alcanzaron grandes aspectos, respecto a lo pensado para este, pese al incumplimiento con las herramientas tecnológicas, por parte de algunos estudiantes.</p> |
| Coevaluación del Trabajo | <p>En este momento, se pasa a realizar una evaluación por parte de los estudiantes de lo trabajado en el encuentro, analizando no solo lo aportado por el docente y la preparación de los encuentros, sino que desde una perspectiva mucho más global, mencione también como vio por ejemplo la acogida del trabajo, individualmente como le pareció, como valora su trabajo individual, el del grupo y el del colectivo, como le parece la herramienta y su manejo, entre otros aspectos.</p> | <p>En este momento de la clase, la comunicación adquiere gran relevancia, puesto que pasa a convertirse dicho dialogo en un aporte esencial para el proceso.</p> <p>Los estudiantes que participan plantean sus opiniones de forma clara, concisa y de manera tranquila. Frente a sus planteamientos, se obtienen buenos postulados por parte de los estudiantes, resaltando la preparación del</p> | <p>Respecto al proceso de innovación, se perciben comentarios de parte de los estudiantes, que conectan de buena forma con esta. Teniendo presente esto, los educandos mencionan, como el respaldo entre compañeros fue esencial, puesto que los aportes que se iban brindando entre ellos ayudaban a mejorar el desempeño de las creaciones, además que se iban anexando aspectos que aparecían en</p> | <p>Este momento, es un momento de mucha consciencia, donde los estudiantes reflexionan de sus procesos, del grupo y del colectivo en sí, donde se mencionan también como ven el proceso planificado para el proyecto, por lo cual sirve también para brindar sugerencias de mejora y críticas constructivas.</p> <p>Se observan muy buenos comentarios por parte de los estudiantes, resaltando</p> |

| | | | | |
|---|---|---|--|---|
| | <p>Este proceso se hace de forma libre, donde los estudiantes que quieran brindar su opinión, lo pueden hacer con tranquilidad.</p> <p>Para finalizar, se hace el verso de cierre, que en este caso, es el mismo con el que se abre la clase: “Cuida tus pensamientos”.</p> | <p>proyecto, un paso a paso muy organizado y un programa muy interesante y llamativo, refiriéndose a Scratch.</p> <p>Destacan el trabajo en grupo y el entendimiento que hubo, resaltándose así la comunicación entre los miembros de cada uno de estos.</p> <p>Resaltan también la cooperación de los compañeros, que no siendo miembros del grupo, ayudaban en el trabajo de estos, es decir una comunicación y cooperación interesante entre el colectivo en sí.</p> | <p>las guías de trabajo que daban vida a los trabajos, y el tener en cuenta las experiencias que se iba logrando cada integrante del grupo, servía y respaldaba mucho las creaciones del otro.</p> <p>A esto súmese los aportes que daban los miembros de los otros grupos de trabajo, lo cual era de gran ayuda para el trabajo, y rescatan también los aportes y sugerencias que brindaba el docente en el acompañamiento constante del proceso.</p> | <p>desempeños en cuanto a comunicación e innovación, destacando haber un gran compañerismo entre los estudiantes, que, pese a ser de grados, tuvieron buena acogida y un excelente respaldo en el trabajo programado a lo largo de la sesión.</p> |
| <p>Interpretación de la sesión</p> | <p>La sesión se puede considerar, alcanzo los objetivos trazados, puesto que, hubo una buena acogida del proyecto y lo que se pretendía con este, pero además se llevó a cabo un buen trabajo por parte de los estudiantes.</p> <p>Es claro que para el momento del ritmo, falta un poco más de acogida en algunos estudiantes, siendo esto algo propio de los procesos que han tenido a lo largo de su formación Waldorf, y de la forma de ser de cada uno, pero es algo que se debe tender a fortalecer, buscando a posterioridad enganchar a todos en estos movimientos, a partir de los cuales se debe generar un ritmo de trabajo.</p> <p>La lectura seleccionada, funcionó de la mejor manera y encajo con los fines temáticos y formativos que se buscaban resaltar para el encuentro, lo cual demuestra, que tender a puntos neutrales en este campo, al tener dos grupos muy diversos en cuanto a contenidos y características personales, puede</p> | | | |

funcionar de la mejor manera.

Se destaca la motivación que había por parte de los estudiantes, mientras se explicaba las directrices del proyecto, de las sesiones, de las actividades programadas, de las fechas de entrega y de todo lo relacionado, con lo que se pretende llevar a cabo dentro de este. Se percibe mucha curiosidad, resumida, en diversos interrogantes a lo largo de la explicación y los cuales al darse respuesta, fueron teniendo mayor claridad para el desempeño.

Debe tenerse presente que se percibía mucha ansiedad para iniciar con el trabajo por parte de algunos estudiantes, en especial de aquellos que han tenido el proceso Waldorf desde pequeños, y que poco contacto habían tenido con los medios tecnológicos, dentro de sus procesos formativos, frente a lo cual se les da pautas de tranquilidad, y se les pide que vayan paso a paso, y vivenciando las diversas etapas del proceso.

Al iniciar los procesos de trabajo y después de que hubo claridad de las actividades a llevarse a cabo a lo largo del proceso, se presenta la situación de que no todos los estudiantes tuvieron la posibilidad de haber llevado al salón de clases, las herramientas tecnológicas, para llevar a cabo las labores. Frente a esto, se tuvo que replantear el trabajo individual, por un trabajo grupal, desde el inicio y para los dos primeros encuentros, los cuales consisten en la exploración y familiarización con el programa Scratch, desde la creación de un intento de videojuego.

Como profesor, un cambio metodológico inesperado, puede generar incertidumbre si realmente vaya a funcionar o no, pero esto demuestra como dentro de la labor docente deben haber variadas estrategias, frente a una misma actividad propuesta para una misma clase, puesto que los cambios se pueden ir dando a lo largo de esta, siendo algo que no se planifica, sino que simplemente se presentan. Esto demuestra además, la flexibilidad que se tiene o se puede lograr también, dentro de los procesos formativos con TIC, puesto que hubo cambios, en lo programado, pero no hubo una afección, como si se pudiese haber generado, con un proceso formativo sin la mediación de estas herramientas. Con lo cual, no se busca dar garantía total a estas herramientas, solo rescatar su flexibilidad, puesto que estas tampoco garantizan una funcionalidad total y de la mejor manera, puesto que, ¿Dónde no hubiese sido solo, la no asistencia con las herramientas de trabajo, sino que se hubiese ido la energía, o se hubiese caído por completo el internet?, cabe tener claro, que todos estos aspectos, no solo son algo que se deben tener presente para los encuentros del proyecto, sino también para todo el desempeño dentro de la labor docente.

Otros aspecto que dio garantía a que este altercado, no afectara el proceso, fue que dentro de la organización previa, realizada por el docente, ya se tenían distribuidos los diversos grupos de trabajo, donde se combinaban los estudiantes de los dos grados, y se tenía presente las características de los estudiantes, es decir, aquellos más creativos en grupos diferentes, al igual que los más cognitivos, fuera de aquellos que presentan algún tipo de diagnóstico, al igual que los que ya tenían cierto acercamiento a la herramienta, y así por el estilo, habiendo gran diversidad dentro de cada grupo. Esta diversidad, nutre mucho mejor las discusiones, comunicaciones y toma de decisiones dentro de las bases de trabajo del proyecto de cada grupo, y esto fue algo que se reflejó de la mejor manera a lo largo del encuentro.

Desde lo mencionado, se percibe y se destaca la relevancia, que tiene para cada docente, conocer de forma previa, no solo los contextos, sino a sus estudiantes y las características que cada uno de estos enmarca, algo que deben hacer los maestros, o al menos intentarlo, desde el primer momento que entre a un aula de clase, puesto que de esa identificación, es que puede proyectar de la mejor manera sus procesos formativos. Un punto a favor en este ámbito, fue el largo lapso de tiempo que como docente, he tenido la oportunidad de compartir con los estudiantes que hacen parte de estos grupos.

A lo largo del trabajo del encuentro, y del desempeño que los grupos van teniendo, se van analizando los indicadores de las dos subcategorías que se evaluarán a lo largo del proceso: Comunicación e Innovación. Desde estas bases, se percibe como hay en primera instancia una buena conexión entre los grupos de trabajo, es decir, entre los miembros de estos, pese a que muchos nunca habían trabajado conjuntamente al ser de grados diferentes y pese, a las diferencias en personalidad que enmarca cada estudiante.

Además de esto, se refleja como el aprendizaje desde los medios y herramientas tecnológicas y/o digitales, no se hace solo de manera individualizada, sino que permiten llevar a cabo desde el trabajo mancomunado entre los estudiantes, teniendo presente, fines y metas claras por conseguir.

En lo respectivo a la comunicación, se percibe como la interacción entre los miembros de los grupos se lleva a cabo de la mejor forma, habiendo buen entendimiento dentro del trabajo de los diversos. Se percibe como entre los miembros que integran cada grupo, comparten sus experiencias y se comunican entre ellos, respecto a la potenciación del trabajo, no pensándose solo en el intento de videojuego individual, sino teniendo presente que las creaciones de los otros, también son importantes. Al percibir la forma en que dialogan entre ellos, se ve que tratan de transmitir sus aportes de manera clara, buscando que los demás las comprendan, incluso, cuando miembros de grupos diferentes comparten sus experiencias. Al haber algo que no entienden entre ellos, o que no hay consenso, de manera respetuosa solicitan ayuda a su docente, quien en su acompañamiento constante, busca dar las respectivas soluciones. De esta forma, se percibe como cada idea es valiosa dentro del trabajo, y al haber cuestionamientos por algo, se buscan consensos, desde la crítica constructiva y la comunicación asertiva, algo que se destaca mucho, al ser el primer encuentro de trabajo.

Respecto a la innovación, se percibe el ingenio de los estudiantes para desenvolverse dentro del programa Scratch, como de forma individual y grupal, buscan estrategias para llevar a cabo sus creaciones, potenciando su desenvolvimiento dentro de este. Fuera de esto, cada uno propone ideas novedosas, respecto a lo que podrá adentrar el otro compañero en su videojuego, y a partir de ahí, buscan la forma de hacerlo realidad dentro del programa. Esto demuestra como los aportes se respaldan como insumo, en primera instancia en los aportes entre los miembros del grupo, pero además, se percibe, como muchos grupos, se apoyan en las guías que el docente les facilita, para su desenvolvimiento. Pero lo más interesante, es observar los miembros como evalúan, la forma en que pueden llevar de mejor manera los procesos y que pueden ir anexando en la trama del videojuego, no solo en el propio, sino en el de los demás compañeros, para

| | |
|--|--|
| | <p>determinar si estos si encajan de buena forma en sus proyectos.</p> <p>Por último, cabe rescatar, los comentarios positivos que se obtienen de los estudiantes en el momento final de la evaluación, donde destacan la preparación del proyecto, las planificaciones que se tuvieron, y resaltan el trabajo no solo individual, sino también de los demás compañeros, destacando la compatibilidad que tuvieron dentro del desempeño, y que aunque avanzaron no mucho en el desarrollo de la trama, si sienten un gran progreso en lo que refiere, al manejo de la herramienta y su familiarización con esta, siendo esto muy importante, puesto que es en sí, el objetivo primordial de estos dos encuentros, junto al trabajo colaborativo, el cual se percibe se dio de la mejor manera.</p> |
|--|--|

| DIARIO DE CAMPO | | | | |
|--|---|--|---|--|
| Clase N°: 2 | Institución y grado: Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila Ramírez. Décimo y Undécimo. | Fecha: 19 de Febrero de 2020. | | |
| Forma del trabajo: Individual: () En equipo (X) | | | | |
| Actividades programadas | Descripción clase | Aspectos a interpretar | | |
| | | Comunicación | Innovación | Observaciones del profesor |
| Momento expansión | Para este encuentro, se lleva a cabo el verso de inicio de clase “Cuida Tus Pensamientos”, luego pasamos al movimiento “Piececitos Rápidos”. Con este movimiento se busca, reducir la expansión con la que vienen los estudiantes de los contextos externos a la Institución. Con esto se proyecta trabajos lúdicos que implican concentración y que dispone a los estudiantes para el trabajo del encuentro. | Para este momento, la comunicación se hace muy importante, puesto que los estudiantes, escuchan las directrices del movimiento y realizan las funciones asignadas. Es importante que en dicho movimiento el docente sea quien lo proyecte y sea ejemplo para su realización. El dialogo, comunicación y entendimiento, entre los | La innovación se convierte en un aspecto clave, puesto que la metodología que se proyecte en este movimiento, debe buscar que todos los estudiantes los lleven a cabo, teniendo presente las características de algunos estudiantes que compaginan poco con dichos movimientos. Además de esto, los estudiantes | El saludo y verso se lleva a cabo, sin contratiempos. Para el movimiento hubo mejor participación por parte de los estudiantes del grado dècimo que estuvieron un poco reacios a este en el primer encuentro, reflejándose, una actitud diferente. Se percibe mejora, en cuanto al ritmo y armonía grupal, relacionada con |

| | | | | |
|-------------------|---|--|--|---|
| | | estudiantes, es una postura clave, para adquirir un movimiento cada vez más rítmico y de armonía grupal. | deben buscar en la manera en que se desvíen del movimiento, buscar las estrategias para volver a coger la armonía rítmica en el colectivo de estudiantes. | el movimiento, lo cual va demostrando mejor vínculo entre los alumnos de ambos grados y refleja mayor unión entre el colectivo de trabajo que hace parte del proyecto. |
| Momento reflexión | <p>Para el presente encuentro, se lleva a cabo la retrospectiva del encuentro pasado, donde la estudiante Mayet del grado décimo, es la encargada de realizar esta.</p> <p>La estudiante entonces, hace el respectivo recordis de lo que se abordó la sesión pasada, pero además, menciona su sentir individual y grupal de lo realizado en la sesión anterior.</p> <p>Menciona aspectos sobre la planificación y desarrollo del encuentro, entre otras posturas, generadas a lo largo de los trabajos.</p> | <p>Dentro del momento de reflexión, se hace muy importante la comunicación entre los estudiantes con el docente, en especial aquel estudiante encargado de hacer la retrospectiva.</p> <p>En este momento del encuentro, la comunicación se lleva a cabo de la mejor manera, la estudiante brinda sus puntos de vista en relación con lo trabajado en el encuentro pasado, resaltando la planificación, pero además de esto, lo interesante que fue para ella, como para su grupo de trabajo, las labores con el programa Scratch.</p> | <p>En cuanto a la innovación, se rescata en este momento de clase, la forma en que la estudiante expresa sus ideas, frente a lo trabajado en el encuentro pasada.</p> <p>Menciona además que el trabajo en grupo, puede ayudar a potenciar mejor los intentos de videojuego y que es algo muy productivo y curioso, trabajar con herramientas nuevas durante las clases.</p> | <p>Se observa y destaca en este momento del encuentro, un comentario que hace la estudiante, cuando dice, haber tenido un acercamiento con el programa Scratch, en una de las Instituciones por las que había pasado, antes de haber llegado a la IEMRAR, por lo cual el programa, ya le era familiar. Pero además de esto, anexa que la forma de trabajo con que se inició el proyecto es muy interesante, puesto que permite familiarizarse con el programa con gran libertad, siendo una exploración donde no se debe tener miedo a equivocarse, mientras que en</p> |

| | | | | |
|--------------------------------|--|--|--|--|
| | | <p>Fuera de esto, se rescata también la escucha de los demás compañeros, quienes en silencio, escuchan y respetan las opiniones de su compañera.</p> | | <p>las experiencias que tuvo antes, así no supiesen manejar los programas y a veces sin explicaciones previas, solicitaban de inmediato proyectos y se enfocaban meramente en el producto final que se obtuviese. La estudiante no hace mención al nombre de la Institución y este no se pregunta, por el respeto y ética investigativa que se requiere para estos casos.</p> <p>Menciona que es muy bueno ver a todos enfocados y motivados a cumplir con el proyecto y resalta la cooperación que se tuvo entre los miembros, además del acompañamiento o docente que se tuvo.</p> |
| <p>Introducción al Trabajo</p> | <p>En este momento del encuentro, se explican las actividades que se han de realizar dentro de este encuentro.</p> <p>La sesión girara en torno a continuar, con la creación del</p> | <p>En este momento del encuentro, se percibe una buena comunicación, los estudiantes de manera respetuosa, escuchan las actividades</p> | <p>Dentro de la introducción al trabajo, hay tendencia a la innovación, puesto que se presentan las estrategias de trabajo a seguir, además que se le dan pautas a</p> | <p>Se percibe mucha motivación por parte de los estudiantes, al momento de iniciar la sesión. Al momento de dar las recomendaciones, se nota</p> |

| | | | | |
|------------------------|--|---|---|---|
| | <p>intento de videojuego por parte de los estudiantes, y a su exploración y familiarización con el programa Scratch, haciendo más ameno su acercamiento a dicha herramienta. Se continúa con el trabajo grupal, como se realizó en el primer encuentro, pese a que esta vez, los estudiantes llevaron sus materiales de trabajo. Con esto se busca, no solamente seguir fortaleciendo el vínculo entre los integrantes del grupo, sino seguir potenciando la comunicación e innovación, aspectos claves, dentro del proyecto y el trabajo colaborativo.</p> <p>Cabe aclarar que estos grupos continuaran unidos hasta el final del proyecto.</p> <p>Se debe tener pendiente también que luego de esta sesión, los estudiantes, deben entregar su intento de videojuego, enviando el link de este al docente.</p> | <p>que se desempeñaran a lo largo de la sesión, preguntan y solucionan sus inquietudes con su docente, respecto al paso a paso del trabajo a llevarse a cabo, el dialogo se hace ameno, claro y conciso, habiendo buen entendimiento entre docente y estudiantes.</p> | <p>los estudiantes, para que tiendan a mejorar sus creaciones. Se solucionan las inquietudes desde el acompañamiento o constante por parte del docente y se espera que estas, sean base de proyección para mejoras en las creaciones y procesos de experimentación en la herramienta.</p> | <p>mucha ansiedad por parte de algunos estudiantes, querer empezar con el desarrollo de las actividades de forma inmediata, sin embargo escuchan las recomendaciones y finalidades del encuentro de forma muy respetuosa, y al momento de tener inquietudes, levantan la mano y piden la palabra. Desde los postulados y recomendaciones iniciales, junto al acompañamiento o constante del docente, se inicia el proceso de innovación del encuentro, buscando siempre generar aportes que sirvan, ayuden y potencien no solo los videojuegos, sino su desenvolvimiento con el manejo de la herramienta.</p> |
| Desarrollo del Trabajo | Los estudiantes, se reúnen con sus compañeros de grupo y retoman sus labores, | La comunicación en este momento del encuentro, es | Se percibe una constante adecuación por parte de los estudiantes a | Se percibe en primera instancia mucho más afincamiento |

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
| | <p>ingresando al programa y continuando con sus procesos de exploración dentro de este. Es importante aclarar, que, pese a que los estudiantes siguen trabajando en sus grupos con los cuales avanzaran a lo largo del proceso, cada uno tendra a cumplir con su propia creación de forma individual, teniendo la posibilidad al interior del colectivo, experimentar el manejo y proyecciones que le posibilita el programa.</p> <p>Lo más importante de este proceso es la familiarización que los estudiantes vayan teniendo con la herramienta y las exploraciones que van llevando a cabo, dentro de esta.</p> <p>El docente continúa en su proceso de acompañamiento constante, revisando los trabajos, solucionando las inquietudes que se vayan generando y retroalimentando de forma continua, los procesos de cada uno de los estudiantes.</p> <p>Previo a la finalización del</p> | <p>esencial, ya que los estudiantes al interior de su colectivo continúan compartiendo sus ideas, avanzando en sus creaciones y complementan do el trabajo de los otros. Algunos educandos van culminando con su creación individual, y continúan complementan do a sus compañeros.</p> <p>Entre los miembros de los diferentes grupos, se comparten estrategias, experiencias con el programa y diversas funciones que logran en este, lo cual respalda mucho las creaciones de los otros.</p> <p>El docente constantemente se mueve entre los grupos y va revisando los trabajos, soluciona dudas que se vayan presentando, dialoga con los</p> | <p>sus videojuegos, donde se percibe en diversas creaciones, como los estudiantes, siguen las recomendaciones de los miembros de su grupo de trabajo, de los otros colectivos y del docente, y ponen en marcha funciones y adecuaciones, buscando proyectar mejoras a sus creaciones. Fuera de esto, muchos grupos exploran opciones que se presentan en el módulo de trabajo, y van encontrando diversas proyecciones, principalmente en los links, propuestos allí.</p> <p>Se percibe mucha minuciosidad en el diseño de unos, mientras que otros, siendo un poco más prácticos, hacen diseños sin tanto rigor estilístico y con algunas proyecciones en trama un poco más básicas.</p> | <p>entre los miembros que integran los diversos grupos de trabajo, denotándose un poco más de entendimiento y confianza entre ellos, a la hora de dialogar, de comunicar las ideas y expresarse libremente frente al otro, lo cual demuestra una buena convivencia.</p> <p>Para este encuentro, se realiza un pequeño cambio en uno de los grupos, donde una de las estudiantes que ha tenido procesos de programación, en otras Instituciones, pasa a conformar pareja con una de las estudiantes que es un poco más reacia a los temas tecnológicos, pero con aptitudes cognitivas y artísticas muy potentes. La otra estudiante que hacia parte de la pareja desvinculada, pasa al grupo con dos compañeros, equilibrando</p> |
|--|--|---|---|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>encuentro, el docente, hace las últimas recomendaciones a cada grupo, y solicita guardar los avances alcanzados a lo largo del encuentro y disponerse para el último momento de la sesión.</p> <p>Si algunos de los miembros de los grupos, sienten que no han terminado con sus intentos de videojuegos, por algún motivo, el docente deja abierta la posibilidad de que estos envíen los enlaces para ingresar a estos, previo al encuentro posterior,</p> | <p>estudiantes en torno a sus proyecciones con el programa y las creaciones que están realizando, además va recibiendo posibles sugerencias y postulados, referente al trabajo que se está realizando.</p> | <p>mucho ese grupo, adentrando no solo los potenciales tecnológicos, sino también la parte artística, en especial la parte musical.</p> <p>Pese al cambio, tanto estos grupos como los demás siguen avanzando de la mejor manera en sus creaciones, percibiéndose una buena comunicación, la cual es muy asertiva entre los miembros, puesto que se hace con respeto y siempre buscando aportar al otro.</p> <p>Se denota como para los estudiantes no solo los aportes del docente, sino también los de los demás, son piezas claves, para su proyección y desarrollo dentro del manejo del programa, además, que adquieren gran relevancia en la mejora continua de sus creaciones.</p> <p>Un aspecto importante que</p> |
|--|---|--|--|

| | | | | |
|--------------------------|---|---|--|---|
| | | | | se percibe, es que se utiliza un poco más el modulo diseñado por el docente por parte de algunos estudiantes. |
| Coevaluación del Trabajo | <p>Se pasa al momento de la clase, donde algunos estudiantes evalúan el trabajo realizado a lo largo del encuentro. En este espacio, mencionan sus sentires personales, de acuerdo al desempeño grupal, individual y colectivo.</p> <p>Por último se hacer el verso, con el cual se cierra la sesión.</p> | Se percibe una buena comunicación entre los miembros de ambos grados, donde aquellos que comunican sus sentires, lo hacen de forma clara, mientras aquellos que no hablan, se encuentran muy prestos, escuchando los aportes de los demás compañeros. | <p>Frente al proceso innovativo, se destacan mucho las funciones de cada uno de los grupos de trabajo, donde manifiestan como cada estudiante, en medio de sus diálogos y aportes de los demás compañeros, van complementand o sus labores dentro del programa Scratch, y en sus respectivas creaciones.</p> <p>Destacan también que para este proceso, es importante el acompañamiento del docente, para realizar de la mejor manera esta labor, tal y como se ha venido dando.</p> | <p>Los educandos que toman la vocería para evaluar el proceso llevado a cabo, destacan como un acierto la realización de estos dos encuentros, como forma de exploración y familiarización con el programa Scratch.</p> <p>Destacan la importancia de no establecerse de antemano, lo que se debía llevar a cabo, puesto que esa libertad, para crear el intento de videojuego, brinda un poco más de confianza, en el proceso de experimentación y creación con el programa.</p> <p>Mencionan además, como entre los grupos han ido estableciendo unos vínculos interesantes de trabajo, de buena comprensión e incluso de amistad, pese a que estudien en</p> |

| | | | |
|---|--|--|---|
| | | | <p>grados diferentes y a que antes, poco o nunca había socializado.</p> <p>Resaltan tener una buena comunicación entre los miembros y como los aportes que se brindan dentro del colectivo para cada uno, como el respaldo del docente, permiten mejores proyecciones y mejoras en las creaciones propuestas.</p> |
| <p>Interpretación de la sesión</p> | <p>Evaluación y análisis del encuentro:</p> <p>El saludo y el verso, se lleva a cabo con normalidad. El movimiento, acoge más a los estudiantes que poco les interesa llevarlos a cabo, viéndose un poco más de dinamismo en su desenvolvimiento en este momento del encuentro.</p> <p>Para el momento de reflexión, se presentan posturas de unas buenas labores de los grupos alrededor del encuentro pasado, habiendo muy buena proyección hacia lo planificado para dicho encuentro. Cabe rescatar que se resalta por parte de la estudiante que lleva a cabo la retrospectiva una buena impresión, respecto a la planificación del proyecto, puesto que ella, ya había pasado por procesos de programación, pero de una manera, un poco más restrictiva.</p> <p>Se destaca para este momento, la escucha y el respeto de los compañeros por quien tiene la palabra y los complementos que surgen después de escuchar a su compañera, resaltando de igual manera, lo que se trabajó en dicho encuentro.</p> <p>Para el momento de la introducción del trabajo, se percibe a los estudiantes muy motivados y otros muy ansiosos con deseos de querer ahondar prontamente en las labores de la sesión, sin embargo, escuchan con claridad las recomendaciones y plantean interrogantes, acerca de la entrega del trabajo para el encuentro, y que pasaría si no se lograra entrar en esta sesión, las cuales fueron solucionadas de la mejor manera, y se les brinda una pauta de tranquilidad, a los diferentes colectivos. Se les sugiere a los estudiantes además, la importancia de acudir constantemente al módulo entregado, para que se desenvuelvan de mejor manera dentro del programa y tengan diversas visiones y proyecciones, no solo en su manejo y</p> | | |

proyección dentro del programa Scratch, sino también, dentro de la potenciación de sus creaciones.

Se les sugiere también que pueden estar planteando constantemente dudas, solicitando apoyo y pidiendo sugerencias de sus labores, de forma continua al docente, lo cual, lo pueden hacer de forma tranquila, puesto que el docente, siempre estará ahí pendiente para colaborar en este proceso, desde un acompañamiento continuo. De esta forma las pautas quedan claras y se da paso al desarrollo de las actividades programadas.

Pasando al desarrollo del trabajo, se percibe mayor compenetración, dentro de los diferentes grupos de trabajo, donde hay mayor vinculo y lazos de fraternidad entre los integrantes de los grupo, a los cuales, se les ve alegres y motivados con esta experiencia formativa, la cual para mucho de los estudiantes, es algo nuevo. Se sigue viendo una buena comunicación, al igual que el encuentro pasado y mucho apoyo en el trabajo de cada miembro del grupo, por sus demás compañeros. Se observa, como cada aporte y recomendación la tienen en cuenta y como de forma respetuosa se escuchan entre ellos y ponen en práctica muchas de las sugerencias que el otro les brinda, y cuando no están de acuerdo, brindan los argumentos concisos, cuando se plantea algo con lo cual no concuerdan.

Es interesante como entre todos, buscan lo mejor para la creación del otro y no meramente, para la propia.

Cabe puntualizar como algunos de los grupos acuden un poco más al módulo diseñado por el docente, para respaldar su desempeño dentro del programa, siendo este, uno de los fines por el cual se diseña dicho modulo, pero además se observa, como otros grupos, y específicamente algunos estudiantes, acuden a la exploración del programa, desde lo empírico y lo que se vayan encontrando en la exploración dentro de este.

De acuerdo a esto, se percibe como unos grupos y en especial algunos estudiantes, son muy minuciosos con todo lo relacionado, con el estilo, el diseño, lo artístico, etc; siendo muy minuciosos con cada uno de los elementos que establecen en sus creaciones, otros por su parte son un poco más prácticos, y esos aspectos los pasan por alto, centrándose más en la trama del videojuego y en buscar cumplir con el tiempo de entrega. Esto refleja, como unos se centran más en el proceso y otros en el producto final, a lo cual el docente hace un llamado de atención, a que lo más importante es que aprendan, así solo se entregue un personaje que dé pasos solamente, pero que lo que desarrollen lo hagan con la mayor conciencia posible de que realmente estén aprendiendo a desenvolverse dentro del programa, que es lo que más interesa.

Como se menciona al inicio del encuentro, se hace la separación de la pareja que se estableció al inicio del proyecto, teniendo presente las características de cada estudiante y del complemento que podrían llevar a cabo junto a otras personas, teniendo presente sus aptitudes y conociendo los procesos por los que han pasado, además, de la labor que ejecutaron conjuntamente en el encuentro pasado, donde se percibe ciertas dificultades comunicativas, pese a que fluyeron y trabajaron de buena manera, dentro de sus labores. Las pequeñas dificultades, se daba principalmente, por ciertas diferencias personales, por ende, era de suma importancia, el haber realizado dicho cambio.

| | |
|--|--|
| | <p>Esta separación, pudo haber traído ciertos movimientos en los colectivos de trabajo, pero al contrario, sirvió para potenciar los grupos de trabajo y colectivos conformados, puesto que las dos estudiantes de la pareja anterior, en sus nuevos grupos, tuvieron un cambio actitudinal y desenvolvimiento interesante, además que la comunicación que en el encuentro pasado fue bueno, pese a las diferencias, esta vez fue mucho mejor. Ambas estudiantes llegaron a brindar lo mejor de sí, a los colectivos a los cuales llegaron.</p> <p>Cabe aclarar que para este encuentro, los estudiantes llevaron las herramientas, para el trabajo individual, pero se decide seguirse proyectando en grupo, pero cada uno desarrollando un intento de videojuego propio. El aumento de herramientas tecnológicas para este encuentro, mejora los procesos, ya que, cada estudiante tenía su herramienta e iba trabajando en su creación, pero además como grupos se iban asesorando en lo nuevo que exploraban, en lo interesante que les parecía que cumplían una función, cuando al acudir al módulo, veían algo novedoso y que ayuda a potenciar en gran medida sus creaciones, entre muchos otros aspectos, que hacen parte de ese proceso de la familiarización con la herramienta.</p> <p>Al final, se percibe que algunos estudiantes iban culminando sus creaciones y lograban entregar a tiempo, otros no lograron culminar y se les dio el tiempo de prórroga para la entrega. Pero lo más interesante de esto, era ver, como aquellos que culminaban se dirigían a otros grupos, compartían sus creaciones y desde esta, iban apoyando a los demás compañeros, tanto de su propio grupo como el de los otros, lo cual reflejaba a gran escala, ese trabajo colaborativo, sobre el que se basa este proyecto.</p> <p>Para el momento de la coevaluación, hay una buena escucha y transmisión de aportes, lo cual se lleva a cabo de forma respetuosa y de la mejor manera. Es importante resaltar que dentro de los aportes, se destaca el acompañamiento y planificación que el docente ha realizado dentro del proyecto, se destaca el acompañamiento y respaldo entre los compañeros del mismo grupo, como de los demás, fuera de esto, se resalta como un acierto ese proceso de exploración previa de la herramienta y la libertad que se da en cuanto a contenido para la creación del intento de videojuego, no llegando de antemano, estableciendo postulados que se tengan que cumplir de forma obligatoria. Además de esto, se menciona como la socialización que se ha logrado entre las personas de los dos grupos, es algo interesante.</p> |
|--|--|

| DIARIO DE CAMPO | | | | |
|--|---|-------------------------------|------------|----------------------------|
| Clase N°:3 | Institución y grado: IEMRAR- Décimo y Undécimo | Fecha: 24 de Febrero de 2020. | | |
| Forma del trabajo: Individual: () En equipo (X) | | | | |
| Actividades programadas | Descripción clase | Aspectos a interpretar | | |
| | | Comunicación | Innovación | Observaciones del profesor |

| | | | | |
|--------------------------|---|---|---|---|
| | | | | |
| <p>Momento expansión</p> | <p>El encuentro, inicia con el saludo y el verso de la clase. De forma posterior se hace el movimiento “Piecitos rápidos”, con el cual, se busca reducir la expansión que vienen los estudiantes de sus contextos externos y los dispone para el proceso de los trabajos escolares del día.</p> <p>Estos trabajos fuera de la expansión, exigen mucha concentración, unión grupal, ritmo, entre otros aspectos.</p> | <p>Para este momento del encuentro, es muy importante la comunicación y disposición de los estudiantes, para llevar a cabo la actividad estipulada.</p> <p>Disposición, puesto que es reducir la expansión, por momento de concentración y entrega, a las actividades que inician; además de la voluntad para desarrollar las actividades planteadas.</p> <p>Comunicación puesto que implica escucha atenta de las indicaciones que brinda el docente en este momento y a partir de estas, el dialogo y entendimiento para que, junto a sus compañeros, se pueda llevar a cabo una labor rítmica compenetrada y que el movimiento fluya de la mejor manera. De acuerdo a esto, escucha y dialogo, no solo verbal, sino gestual, es esencial para ejecutar entre todos y de manera grupal, la actividad de la mejor forma.</p> | <p>En este momento del encuentro, la innovación rítmica es muy importante, para solucionar inconvenientes de descoordinación que se puedan ir presentando.</p> <p>Con el movimiento, de los piecitos rápidos, se requiere de una buena compenetración grupal, para que el movimiento se vea armonioso, por ende ante una perdida en el ritmo o aspectos similares que implica un movimiento como este, la innovación, para que las fallas no sean muy notorias y la conexión con el colectivo, fluya de la mejor forma posible.</p> | <p>Para este momento del encuentro, sigue mejorando la disposición de los estudiantes, para llevar a cabo el movimiento, siendo más compenetrada la actividad y fluyendo del mejor modo el desarrollo rítmico de esta.</p> <p>Se percibe cada vez más, un buen vínculo entre los miembros de los dos grados, respecto a esta etapa de la clase, sintiéndose más armonía en los movimientos y mayor entendimiento en el fluir de estos.</p> <p>Se perciben menos fallas al momento de ejecutar los movimientos, y cuando se dan estas, se percibe buenos criterios de solución por parte de los estudiantes para no dañar la armonía grupal de la actividad.</p> <p>Esto demuestra no solo la compenetración grupal, que se va adquiriendo, sino también, como es importante ir teniendo movimiento rítmico por cierto tiempo, para ir generando</p> |

| | | | | |
|-------------------|---|--|--|--|
| | | | | confianza y afianzar su desarrollo en los estudiantes, por ende, es algo que se debe realizar de manera continua. |
| Momento reflexión | <p>En el momento de reflexión, el estudiante Alejandro del grado decimo, lleva a cabo la retrospectiva del encuentro pasado, donde realiza un recuento de lo trabajado en este.</p> <p>En su relato, se menciona su sentir individual, y las vivencias grupales que se dieron a lo largo de dicha sesión.</p> <p>Además de eso, destaca también las planificaciones que ha tenido el proyecto y la manera como se ha venido ejecutando.</p> | <p>Para este momento del encuentro, se percibe una buena comunicación entre los estudiantes, junto al docente, percibiéndose mucho respeto en la escucha. Además de esto, hay una manera concisa, concreta y entendible por medio de la cual, el estudiante, transmite sus ideas a los demás compañeros.</p> | <p>Se percibe la innovación, no solamente desde los postulados que resalta el estudiante, sino que también desde la forma en que han llevado los trabajos, tanto de forma individual, como de forma colectiva, donde se buscan diversas estrategias de proyección en su trabajo, se potencia a partir de las sugerencias y se respaldan los elementos que se anexan en estos, desde el uso de módulo de trabajo.</p> | <p>Se observa en lo mencionado por el estudiante, su afinidad que ha tenido durante la vida con los videojuegos, y destaca su proyección para jugarlos, pero menciona lo diferente que es jugar un videojuego, al pasar a crearlo.</p> <p>Además de esto, y siendo uno de los estudiantes que lleva el proceso formativo Waldorf desde preescolar, rescata que aunque ha sido poca la interacción que ha tenido con los medios digitales, procesos como estos, le ayudan mucho a irse capacitando para proyecciones académicas futuras.</p> <p>Menciona lo interesante que y fructífero que ha sido su trabajo con los compañeros de su grupo, donde se percibe un buen relacionamiento y una buena comunicación de parte de todos, fuera de que entre</p> |

| | | | | |
|-------------------------|--|---|--|--|
| | | | | <p>sus miembros se complementan mutuamente en sus labores.</p> <p>Es interesante además, al plantear que en el desarrollo no solo de las creaciones, sino también de las exploraciones en el programa Scratch, se apoyan en el módulo, buscando fluir de la mejor manera, y potenciar aquellos intentos de videojuego que están llevando a cabo. Es interesante también, como para avanzar en sus proceso, tienen muy en cuenta las sugerencias que les brindan los otros y las tendencias a las que apuntan, desde estas.</p> |
| Introducción al Trabajo | <p>En este momento del encuentro, se dan las recomendaciones y forma como se trabajara a lo largo del encuentro.</p> <p>Para este encuentro, los estudiantes dentro de los grupos de trabajo que vienen realizando sus intentos de videojuego y explorando la herramienta, pasan a la creación del videojuego grupal en su primera</p> | <p>Para este momento del encuentro, la comunicación fluye de buena forma. Los estudiantes se encuentran muy atentos a las recomendaciones de trabajo que se ejecutarán a lo largo de la sesión, habiendo una buena escucha, en cuanto a los postulados del docente. Se nota una impresión grande, cuando se les menciona que el trabajo cambia a partir de ese momento y tendrá</p> | <p>Respecto al eje de la innovación, es importante tener presente que, estas sugerencias y bases de trabajo sirven como proyección inicial, para el desenvolvimiento de los grupos de trabajo, en cada una de sus creaciones.</p> <p>Además de esto, se hace</p> | <p>Se observa mucha inquietud por parte de los estudiantes sobre el trabajo de cómo se llevara a cabo, en especial, de aquellos que poco o nada, habían acudido al módulo de trabajo, claridad y puntualidad que se les ha venido dando a lo largo del proyecto, en cada uno de los encuentros y al inicio de este.</p> <p>Las dudas que se presentan al</p> |

| | | | | |
|--|---|---|--|---|
| | <p>etapa, siendo este videojuego, el insumo final del proyecto.</p> <p>Es importante tener presente, para el desarrollo del videojuego, que los estudiantes en este momento del proyecto, deben acudir al módulo de trabajo, donde se encuentran las bases teóricas, para desarrollar y llevar a cabo sus videojuegos.</p> <p>De esta forma es importante aclarar a los estudiantes que el videojuego no girara en torno a libertad de contenido como se hizo en el proceso de las dos clases anteriores, donde se familiarizaron con la herramienta y llevaron a cabo sus intentos de videojuego, sino que, estos videojuegos, ya tendrán unos contenidos determinados como eje de proyección desde las 3 áreas transversalizadas.</p> <p>Estos contenidos surgen posterior, a un proceso investigativo, de análisis de información, entre otros aspectos, lo cual culmina con la creación de un</p> | <p>un contenido determinado, para la ejecución de las creaciones, y se les cuenta del proceso investigativo que lo complementa.</p> <p>De esta manera surgen dudas que se solucionan de buena manera por parte del docente, y entre los miembros del grupo, empiezan a dialogar sobre la importancia que tiene ir al módulo, para tener presente de lo que sigue en cada encuentro, especialmente, aquellos que no habían tenido presente los postulados de este. De esta forma, hay una buena dinámica comunicativa que permiten dar paso al desarrollo del trabajo.</p> | <p>importante, el diálogo, sugerencias, inquietudes y aportes que se plantean en este momento, puesto que sirve de base de claridad para cada estudiante, y de esta manera se puedan emprender unas labores con los requerimientos de trabajo ya claros, y esto se pueda reflejar en sus creaciones.</p> | <p>postular las bases del trabajo, se les logra dar respuesta de la mejor manera, y esto se logra a que hay una comunicación muy asertiva, donde conecta la escucha, la transmisión de la información de forma puntual y un dialogo ameno y respetuoso entre los estudiantes y el docente.</p> <p>Se presenta ansiedad por parte de algunos estudiantes por enfrentarse a lo programado para el encuentro de forma inmediata, con muchos deseos de empezar con sus creaciones. Por parte de otros, se nota un poco de angustia, en especial los que poco contacto han tenido con la tecnología, los cuales esperan poderse proyectar de la mejor manera en este trabajo, en especial pesando en el producto final, esperando que su creación, trascienda de la mejor forma. A estos dos grupos se les da la respectiva pauta de tranquilidad, y se resalta que lo más importante es que aprendan, se la</p> |
|--|---|---|--|---|

| | | | | |
|------------------------|--|--|---|---|
| | <p>ensayo y una trama escrita de lo que se reflejara en el videojuego, y donde ambos conectan en sus contenidos.</p> <p>Luego a la luz de este proceso, se pasara a la creación del videojuego, en el próximo encuentro.</p> | | | <p>gocen y trabajen de la mejor manera con sus compañeros y/o colectivo de trabajo.</p> |
| Desarrollo del Trabajo | <p>Antes de iniciar con el proceso de creación grupal, se solicita a los estudiantes que aún no han enviado el intento de videojuego individual, pasar a realizar el envío del link, al docente a su correo.</p> <p>Luego, los estudiantes, se pasan a reunir con sus compañeros de trabajo, para iniciar con las respectivas creaciones grupales y se dispone el espacio para ello.</p> <p>El docente, menciona las respectivas sugerencias de trabajo, donde se aclara la importancia de ir acudiendo al módulo para irse guiando con los pasos, que hacen parte de la creación del videojuego, y en</p> | <p>Dentro de este momento del encuentro, se percibe una buena interacción entre los grupos, demostrándose cada vez mayor afincamiento, dentro de cada colectivo de trabajo,</p> <p>Se percibe, como, posterior a la entrega de las recomendaciones por parte del docente, acuden al módulo y respaldan sus labores, guiándose desde este, lo cual demuestra una buena escucha de los parámetros brindados y refleja la comunicación asertiva entre docente y estudiantes.</p> <p>Fuera de esto, se percibe una buena comunicación entre los miembros de los grupos, a la hora de ponerse de acuerdo, frente a la</p> | <p>Para este momento del encuentro se percibe un buen trabajo por parte de los estudiantes, quienes después de escuchar las recomendaciones del docente, ponen en marcha la labor a llevar a cabo, y entre ellos, buscan las mejores estrategias para llevar a cabo, las labores asignadas y planteadas para el presente encuentro.</p> <p>Fuera de la comunicación, se observan unas buenas planificaciones por parte de cada grupo, donde la distribución de las tareas</p> | <p>Se percibe en primera instancia, como todos los grupos deben acudir al módulo de trabajo, donde los grupos que venían siendo tan empíricos en su proceso de exploración y experimentación con el programa Scratch, deben tender a un proceso más guiado, puesto que ya se establece un contenido de base para su creación y no simplemente de la imaginación, sin sustento teórico.</p> <p>En un principio, se percibe una buena labor de cada grupo de trabajo y esto continua a lo largo del encuentro, habiendo una buena comunicación de cada colectivo, lo cual se refleja en la manera en que llegan a los</p> |

| | | | | |
|--|--|---|---|---|
| | <p>especial con el trabajo del presente encuentro.</p> <p>Se aclara que para realizar el videojuego, los estudiantes en primera instancia deben desarrollar algunos puntos de investigación teórica y análisis de información, con la realización de algunos puntos de un taller. A partir de estos puntos, surge uno, donde los estudiantes, deben reunir los contenidos trabajados a lo largo de este, en un ensayo, y luego desde el contenido de dicho ensayo, deben generar su trama escrita de videojuego, la cual sustentara aquello que se desee plasmar en la pantalla y en el programa Scratch.</p> <p>Este encuentro servirá entonces, como medio de planificación del videojuego, donde, a partir de unos contenidos determinados (en los cuales se reflejan la transversalización de las áreas que hacen parte del proyecto), los estudiantes terminan generando el</p> | <p>distribución de labores, para este momento del encuentro y para la actividad que hace parte de esta, no evidenciándose conflictos, ni discusiones frente a este aspecto, sino mucho entendimiento y buenas formas de distribución, por lo cual, se da inicio al desarrollo de las actividades de manera tranquila y motivante dentro de cada colectivo, y así se sigue manifestando a lo largo del encuentro.</p> <p>Se percibe además, como antes de finalizar el encuentro, se distribuyen labores pendientes y buscan llegar al próximo encuentro, con las diversas labores al día y de esta manera seguir potenciando su proceso, estando nivelado con la planificación dentro de los cronogramas.</p> <p>Se refleja también, una buena comunicación, entre los estudiantes y el docente, quien desde su acompañamiento constante, busca complementar las inquietudes, sugerencias, recomendaciones e interrogantes, que</p> | <p>permite ir reflejando buenos avances al interior de los colectivos. Además de esto, se refleja cómo cada aporte en los grupos son importantes y los ponen en marcha y los ejecutan dentro de sus labores.</p> <p>Fuera de esto, es interesante la manera en que acuden a la información, siendo muy cautelosos en la búsqueda de la información que dispondrán para el desarrollo del taller, teniendo presente que este será el insumo para la posterior creación en Scratch.</p> <p>De esta forma se puede decir que la distribución de tareas son adecuadas en cada grupo, y se refleja en las labores emprendidas a lo largo del encuentro, y lo cual refleja la forma como cada grupo</p> | <p>respectivos acuerdos de trabajo y distribución de tareas, de forma calmada, consensuada y aprobada por cada uno de los miembros de trabajo, quienes desde sus diversos puntos de vista, iban alcanzando, los diversos acuerdos para su mejor desenvolvimiento grupal. Se percibe una comunicación asertiva entre estudiantes y docente, reflejada al momento de escuchar las indicaciones y luego ponerlas en práctica, y a l momento de tener inquietudes la forma clara, como se solucionan a los interrogantes y se continúa con las labores de la mejor manera.</p> <p>Se percibe innovación desde las estrategias en que reparten las funciones determinadas de trabajo, donde algunos grupos reparten la cantidad de puntos entre sus miembros, otros van realizando de a punto por cada estudiante y van unificando, otros van trabajando algunos en el</p> |
|--|--|---|---|---|

| | | | | |
|--|--|---|---|---|
| | <p>contenido y demás aspectos que hará parte de su videojuego.</p> <p>Los próximos dos encuentros, servirán para proyectar, lo plasmado en el papel, dentro del programa Scratch.</p> <p>Si los estudiantes logran culminar estos puntos, en dicho encuentro, podrían empezar a generar sus videojuegos dentro del programa Scratch, reflejando los aprendizajes adquiridos en ese proceso de exploración y familiarización con la herramienta.</p> <p>El trabajo se seguirá llevando con los mismos grupos de trabajo que se ha venido llevando a cabo el proceso, para seguir potenciando esa compenetración que se ha venido generando, y estos seguirán sus labores hasta finalizar el proceso.</p> <p>El docente, continúa con su acompañamiento constante en las labores de cada uno de los grupos y en las dudas que vayan apareciendo a lo largo del</p> | <p>van apareciendo a lo largo del encuentro, y las cuales quedan claras para los estudiantes, permitiéndoles un mejor avance dentro del proceso de la sesión y de su trabajo.</p> | <p>innova en la manera tan diferente como cada uno asume sus labores.</p> | <p>contenido y lo escrito, los otros van buscando ir generando el videojuego, teniendo presente que tenían ciertos indicios sobre los contenidos abordados, esta variedad demuestra las diversas formas en que los grupos asumen una misma tarea desde diversas formas de realización, lo cual se refleja desde la innovación con que asumen sus compromisos. Este proceso de planificación y distribución de labores, se asume con gran compromiso, teniendo claro, que es a partir de esta esfera, que se puede terminar generando una adecuada proyección de videojuego, a desarrollarse en Scratch.</p> <p>Para este encuentro, se observa también, como todos los grupos avanzan en su ejercicio investigativo, reflexivo y de escritura, pero se detalla, como unos grupos avanzan de buena forma dentro de las labores de clase mientras que otros van un poco mas</p> |
|--|--|---|---|---|

| | | | | |
|--------------------------|--|--|---|--|
| | <p>proceso.</p> <p>Faltando 15 minutos aproximadamente para finalizar el encuentro, el docente, solicita a los estudiantes ir cerrando con sus labores e ir guardando los avances que lograron obtener a lo largo del encuentro, además se les sugiere, mas como consejo que como imposición, que de no haber logrado culminar con este proceso a lo largo del encuentro, busquen avanzar en la casa y si es posible culminar con este proceso escrito, para que de esta manera, puedan iniciar los procesos de creación del videojuego en el programa Scratch, en el próximo encuentro.</p> | | | <p>lento; y esto se percibe desde diversos aspectos: unos dialogan mas que otros y ejecutan mas poco, otros investigan y trabajan de forma silenciosa y tienden a culminar con la tarea que le asignaron dentro del colectivo, otros pasan por varias fuentes de información y se demoran por decidirse por una o ir enlazando información, otros a medida trabajan, también van revisando redes y dialogando de otros asuntos; estos aspectos son los que terminan reflejando los avances de unos grupos, más que otros.</p> <p>Antes de finalizar el encuentro, se percibe algunos grupos, buscando asumir la sugerencia de su docente de avanzar en la casa, para arrancar en el próximo encuentro con la creación del proyecto en Scratch, otros por su parte dejan todo para realizarlo en clase.</p> |
| Coevaluación del Trabajo | <p>Por último, se pasa al momento de la coevaluación del encuentro. En esta parte del encuentro, los</p> | <p>Para este momento del encuentro, se da una buena comunicación entre los estudiantes, y estos con el</p> | <p>Respecto a la innovación, se destacan los postulados de los estudiantes,</p> | <p>Los estudiantes que toman la vocería en este momento del encuentro, resaltan el trabajo grupal</p> |

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | <p>estudiantes mencionan sus puntos de vista, respecto a lo trabajado en el encuentro, y donde, a partir de sus opiniones y sentires, individuales como grupales, expresan aquello que les quedó y les generó las labores realizadas.</p> <p>Por último, se lleva a cabo, el respectivo verso, con el cual se da cierre al encuentro.</p> | <p>docente.</p> <p>Se percibe mucho respeto ante la palabra del otro, permitiendo que exprese sus ideas sin interrupción, habiendo muy buena escucha de aquel que no tiene la palabra. Se percibe muy buenos complementos entre los argumentos de las personas que hablan, y maneras muy claras y concisas de expresar sus sentimientos y aquello que les deja el encuentro. Los postulados que cada estudiante brinda, trata siempre de respaldar sus criterios con argumentos y no solo hablar por hablar.</p> | <p>cuando evalúan la forma en que como grupo asumen las labores del encuentro y como al escuchar a los otros colectivos, empiezan a replantear las formas en que pueden asumir sus labores, sin interrumpir aquel que tiene la palabra en su momento.</p> <p>De esta manera, muchos colectivos, empiezan a evaluar sus propuestas de diseño y empiezan a generar nuevas posturas de trabajo, lo cual se percibe, como al finalizar el encuentro, muchos de ellos se reúnen para readecuar lo que venían llevando a cabo.</p> | <p>que se lleva a cabo en el encuentro, resaltando las formas en que, como grupo, asumieron las actividades programadas. Algunos hablan acerca de sus avances y lo que se propuso el grupo a ejecutar en los hogares. Además de esto, destacan el entendimiento entre los miembros de los grupos, a la hora de distribuir las tareas y funciones.</p> <p>Es importante resaltar, como a la luz de lo que mencionan algunos grupos, los otros van asumiendo nuevas perspectivas de trabajo, llevando a replantear la manera en que estaban ejecutando las tareas y reestructurando el desenvolvimiento que tendrán de acá en adelante.</p> <p>Además de esto, se perciben más avances en unos grupos que en otros y se ve, como algunos desde su voluntad de trabajo, se proponen como grupo culminar esto en casa y de esta forma, arrancar con sus creaciones en la</p> |
|--|---|--|--|--|

| | | | | Institución. |
|------------------------------------|--|--|--|--------------|
| Interpretación de la sesión | <p>La sesión se desarrolla con tranquilidad y muy amena. El saludo y verso inicial se ejecutan de buena manera, percibiéndose cada vez más, una fuerte compenetración grupal. El movimiento se desarrolla con normalidad, donde los estudiantes que se oponían a este en un principio lo ejecutan sin reparo alguno. Hay una buena compenetración rítmica, comunicación gestual y un mejor desenvolvimiento grupal a lo largo de la actividad. Se percibe además una buena innovación por parte de los estudiantes que se pueden ir perdiendo a lo largo del movimiento, los cuales, buscan la forma de compenetrarse de forma inmediata al movimiento, sin que se perciba su falla, estableciendo una base de concentración y acción- reacción, muy interesante. Este proceso refleja mayor confianza y afinamiento a medida se van desarrollando los procesos rítmicos con el paso del tiempo.</p> <p>Para el momento de reflexión, se resalta los postulados que el estudiante menciona, donde plasma la gran diferencia entre jugar un videojuego a pasar a realizarlo, y fuera de esto, que destaca el acompañamiento que se ha venido teniendo a lo largo del encuentro. Se destaca, además, como la comunicación que se desarrolla a partir de este dialogo, se hace de forma concisa, concreta y amena, no solo desde los criterios que plasma el estudiante, sino también desde la escucha y respeto que ejercen los estudiantes que no toman la palabra.</p> <p>Cabe resaltar un aspecto esencial que el estudiante menciona dentro de sus criterios, y es la poca interacción que los estudiantes Waldorf han tenido, a lo largo del proceso que este lleva en la Institución (quien estudia en esta desde preescolar), y destaca, como proyectos y ejercicios de este estilo, ayudan al porvenir de los estudiantes que a futuro, decidan por procesos formativos universitarios y/o profesionales, siendo muy relevante el manejo de estos medios para su proyección. Y por último considera como un buen método, el trabajo con los compañeros, donde todos aprenden de forma conjunta, se respaldan y comparten sus diferentes conocimientos y aptitudes, lo que en gran medida respalda los aprendizajes y crea fuertes vínculos de interacción con los otros, desde la comunicación, el dialogo y el entendimiento que se genera a partir de actividades como esta, donde todos se visionan hacia un mismo fin.</p> <p>En la introducción del trabajo, se percibe un gran interés, mucha curiosidad en algunos y ansiedad en otros, de saber qué es lo que sigue dentro de este proceso. Los estudiantes presentan una buena escucha, lo que hace que las sugerencias y bases del trabajo sean claras y esto genera que se tenga una buena disposición para dar paso al trabajo grupal. Muchos estudiantes se sorprenden cuando se les menciona que para ejecutar el videojuego, se deben seguir unos pasos que aparecen en el módulo, donde entra investigación, análisis de información y procesos de escritura, puesto que el videojuego no puede partir de la nada.</p> <p>Esto genera un poco de impresión y de intriga, ya que muchos de los estudiantes creían que se iban a enfrentar a otra creación libre, como la que venían desempeñando en el proceso de familiarización con el programa Scratch. Las dudas fueron apareciendo y estas se solucionaron de buena forma, y esto generó, que los estudiantes pudiesen pasar con los criterios claros al desarrollo de las labores programadas para este encuentro.</p> <p>A partir de esto, se pasa a la distribución de los espacios para llevar a cabo las labores programadas, para el presente encuentro.</p> <p>Iniciando el desarrollo del encuentro, se da la claridad a los estudiantes del envío</p> | | | |

del intento de videojuego, por parte de los estudiantes que aún no han llevado a cabo sus entregas, para que de esta forma, lo hagan llegar al correo del docente.

Se percibe como los diferentes equipos, empiezan sus labores respaldándose y guiándose desde los módulos de trabajo, siguiendo el paso a paso que se establece allí, para llevar a cabo el proceso escrito, de análisis de información y proceso de escritura, teniendo las bases sobre las cuales versara la creación de su videojuego grupal.

Se observa diversos procesos de planificación para llevar a cabo las tareas asignadas por el docente, donde los estudiantes se reparten tareas y actividades entre ellos, y buscan llevar a cabo de la mejor manera, cada una de los puntos establecidos para la actividad. En este proceso de planificación, se detalla un buen dialogo entre los integrantes de los grupos, reflejándose una comunicación asertiva, donde prima la escucha, el entendimiento y el consenso, lo cual hace que la clase fluya de buena manera, puesto que cada estudiante, pasa a asumir sus compromisos con la mayor responsabilidad del caso.

El docente continua con su acompañamiento constante, percibiéndose a lo largo del encuentro, un poco más de inquietudes e interrogantes que en encuentro pasados. Estos interrogantes se enfocaban en su gran mayoría, ya no tanto sobre el manejo de la herramienta, si no en los contenidos que entran en cada uno de los puntos asignados y de la finalidad a la que tiende cada uno de estos. El docente busca ser lo más claro posible en sus respuestas y esto genera que el trabajo continúe avanzando de la mejor manera posible.

Es interesante también observar el proceso de transversalización, dialogo y participación continúa de los demás docentes, donde los estudiantes al tener inquietudes acerca de temas puntuales, no solo acuden ante el docente que se encuentra en el proceso en ese momento que es el docente de Ciencias Sociales, sino que acuden también ante el profesor de Ciencias Naturales, y los otros dos profes que hacen parte del proceso de Tecnología e Informática de los grados, y donde uno de ellos, tiene el criterio artístico para ir analizando sus creaciones dentro del programa Scratch. De esta forma se percibe no solo la transversalización de contenidos, sino en ese acompañamiento docente en las labores de los estudiantes, sus aprendizajes y desarrollo de este proceso.

Se detalla además la cautela de muchos de los grupos al buscar la información, analizando muy bien las fuentes y aquellos datos que registran, a partir de los cuales, realizaran sus ensayos y tramas, insumo clave para la realización de sus videojuegos.

Fuera de la buena comunicación que hubo entre los miembros de cada grupo, es interesante también la forma en que cada grupo innova y asume las asignaciones a realizar, de formas completamente diferentes, lo cual refleja no solo su creatividad, sino la voluntad y responsabilidad con que proyectan sus trabajos. Las maneras en que asumen este trabajo son muy diferentes, pero siempre tendientes al logro de la meta final.

En los grupos, cada integrante pasa a asumir una responsabilidad demasiado grande para una buena proyección de las creaciones, puesto que al entregársele algunas labores puntuales que luego pasaran a hacer parte de un todo, será lo que posibilite el desarrollo y consecución de la meta final. De acuerdo a esto, cada estudiante debe tener mucha voluntad, autonomía, responsabilidad y seriedad, en el desarrollo de las tareas asignadas por parte de su grupo, puesto que pasan a ser estas labores, engranajes claves para que todo en el colectivo, fluya de la mejor

manera.

Dentro del acompañamiento docente, también se encuentra un aspecto clave y es que los estudiantes acudan a fuentes de investigación confiables, y debe guiar este proceso de la mejor manera, generando un buen desenvolvimiento dentro del ciberespacio. Además de esto, es importante estar pendiente, de que los estudiantes no desvíen sus labores, por dedicarse a otras actividades como chatear, ver videos y otras cosas que en su momento, nada tengan que ver con las labores emprendidas para el encuentro. Lo más interesante en el encuentro, es que no hubo malentendidos desde estos ámbitos, los estudiantes se iban asesorando de las fuentes y de si realmente al información a la que acudían era válida y no se percibe a ninguno de los grupos alejado hacia otras actividades fuera del trabajo puntual que se estuviese llevado a cabo.

Para este encuentro la mayoría de los grupos no logran culminar con las actividades propuestas, por lo que se les da la sugerencia seguir avanzando en casa, desde la distribución de puntos, que siendo investigativos sería más viable de ejecutar a la distancia y poder llegar al encuentro siguiente, ya con estos realizados para iniciar con la creación del videojuego en el programa Scratch.

Se percibe además, diversas metodologías dentro del desenvolvimiento del trabajo, donde algunos grupo, iban tomando apuntes en sus cuadernos, otros iban investigando y escribían directamente en documentos de Word, otros simplemente iban leyendo y dialogando con sus compañeros en cada uno de los puntos, pero al fin y al cabo, todos los grupos se encontraban en función de las actividades asignadas y la realización de los puntos del taller, insumo para ensayo y trama, las cuales serán el argumento escrito del videojuego que se reflejara en Scratch.

El docente continua su proceso de respaldo ante las dudas y proyección de los trabajos, les aporta sugerencias, recomendaciones, brinda estrategias y destaca como algunos contenidos que el grado undécimo tuvo la oportunidad de ver en algún momento, puede ayudar a ser más amigable el proceso. Este menciona también la importancia del trabajo colaborativo y de que cada uno de los estudiantes asuma las tareas asignadas por sus demás compañeros de la manera más responsable posible, para que de esta manera, el grupo en sí, tienda a conseguir las metas trazadas.

Antes de culminar el tiempo de la sesión y después de la sugerencia que les brinda el docente de poder trabajar externamente en los puntos, lo cual no era camisa de fuerza, se escucha a algunos grupos querer reunirse de forma externa, sea de forma presencial o por medios virtuales, para seguir avanzando con sus labores. Algunos buscan dejar sus labores escritas ya culminadas, otros pretenden seguir trabajando de forma individual y luego reunir los puntos, para hacer el ensayo y la trama en el próximo encuentro y de esta manera, proyectar luego lo escrito en el programa Scratch.

Este proceso empieza a reflejar los avances y retrocesos que pueden llegar a tener cada grupo de trabajo, en la manera en que tiendan a asumir sus labores y permite evidenciar a futuro, el reparo que algunos grupos harán frente a los tiempos, puesto que, es importante en procesos como estos, la voluntad y empeño que vayan colocando los estudiantes, además la responsabilidad con la que asuman las funciones, y esto se menciona, puesto que se ve, empeño y entusiasmo de algunos por seguir laborando de forma externa, pero otros mucho entusiasmo por hacerlo y cumplir con las fechas estipuladas. De acuerdo a esto, es normal que a futuro, se empiecen a ver unos grupos más avanzados que otros,

| | |
|--|--|
| | <p>y aquellos con poco avances, haciendo reparos por el tiempo y con otras excusas, algo normal dentro de los procesos formativos y principalmente desde los trabajos académicos.</p> <p>El docente se dirige en última instancia haciendo revisión de los trabajos realizados a lo largo del encuentro, percibiéndose buenos avances, pero claro está, unos grupos más adelante que otros, y esto hace parte de la forma en que desenvuelven sus labores. El docente les solicita guardar los avances y cerrar los programas, para dar paso al último momento del encuentro.</p> <p>En el momento de la coevaluación, cierre del encuentro, se evidencia un dialogo ameno de los estudiantes que manifiestan sus sentires y evalúan el proceso llevado a cabo a lo largo del encuentro. Hay respeto por la palabra de los compañeros, buena escucha y una transmisión de ideas claras y concisas. Se manifiesta desde las palabras de los integrantes de los diferentes colectivos, las formas en que asumieron los trabajos, lo cual refleja la innovación que tuvieron, para la proyección de sus labores y procesos creativos.</p> <p>Los aportes que brindan en este espacio, sirven de insumo a los compañeros de los demás colectivos para repensar la manera de ejecución de las actividades, generandose así, nuevas perspectivas, que permiten a los grupos tender a generar nuevas formas de asumir las labores y cambiar diversos aspectos de la planificación planteada hasta el momento.</p> <p>Se resalta la forma en que están organizadas las actividades y se manifiesta gusto y agrado por estas. Se resalta la colaboración que han ido teniendo entre compañeros y algunos de los estudiantes, destacan la conexión que se percibe entre los contenidos y la importancia de que los demás docentes también estén ahí para colaborar en el proceso.</p> <p>Destacan que, así se traten de áreas diferentes es interesante la interconexión que se genera y como realmente pueden conllevar a la generación de la trama. Por último, resaltan el acompañamiento que ha venido teniendo el docente a lo largo de las sesiones.</p> |
|--|--|

| DIARIO DE CAMPO | | | | |
|--|--|--|--|--|
| Clase N°: 4 | Institución y grado: IEMRAR- Décimo y Undécimo | Fecha: 26 de Febrero de 2020. | | |
| Forma del trabajo: Individual: () En equipo (X) | | | | |
| Actividades programadas | Descripción clase | Aspectos a interpretar | | |
| | | Comunicación | Innovación | Observaciones del profesor |
| Momento expansión | Se da inicio al encuentro con el saludo grupal y el respectivo verso de inicio de clase "Cuida tus | En este momento del encuentro, se percibe una buena comunicación | Para este momento se percibe la innovación, desde diferentes | Dentro de este momento del encuentro se percibe una buena escucha por parte de los |

| | | | | |
|--|---|---|---|--|
| | <p>pensamientos”.</p> <p>Se pasa de forma posterior al movimiento “La estrella”, siendo este el segundo movimiento que se realiza a lo largo del proyecto, realizando un proceso de acoplamiento de cada movimiento, por tres encuentros continuos, lo cual permita que los estudiantes lo adentren, sin caer en la monotonía.</p> <p>Con este movimiento, se busca reducir la expansión con la que vienen los estudiantes de sus contextos externos, iniciando un proceso de concentración y disposición para el inicio de las actividades académicas programadas.</p> | <p>entre los estudiantes y el docente, desde el momento en que se transmiten las bases sobre las cuales se llevará a cabo el movimiento.</p> <p>Esto se refleja en la ejecución de la actividad, donde sin complicaciones se ejecuta el movimiento, según las directrices dadas por el docente.</p> <p>Fuera de esto, en el momento de la realización de la actividad, se percibe diálogos gestuales y orales, relacionados con la confianza que debe tener cada estudiante para con sus demás compañeros, al momento de realizar la actividad.</p> | <p>puntos de vista. En primera instancia se visiona desde la planificación docente, con nuevas actividades que hacen parte de este momento del encuentro, donde busca seguir fortaleciendo los lazos colaborativos y de integración colectiva entre los miembros de ambos grados. Fuera de esto, son interesantes las formas en que los estudiantes buscan y tienden a unificarse en el movimiento, hallando diversas formas porque la estrella no se desarme y la armonía del movimiento perdure, durante el tiempo programado.</p> <p>Fuera de esto es claro, como las recomendaciones son tenidas en cuenta y son aplicadas en el contexto del movimiento.</p> | <p>estudiantes, lo cual se refleja en el quehacer de la actividad. Se percibe mayor disposición por parte de los estudiantes, al momento de llevar a cabo la actividad, siendo más participativa la funcionalidad de cada uno de los integrantes de ambos grados.</p> <p>Hay un buen vínculo grupal, reflejado en este movimiento, donde se percibe mayor compenetración entre los estudiantes.</p> <p>Se denota buena comunicación dentro de la ejecución de la actividad, donde los estudiantes reflejan desde su interacción y diálogo en el movimiento, mucho consenso, que permite llevar a cabo la actividad de buena manera, denotando armonía rítmica.</p> <p>En la parte de la innovación, se percibe en primera instancia como los estudiantes</p> |
|--|---|---|---|--|

| | | | | |
|-------------------|--|---|--|--|
| | | | | <p>llevan a la práctica las recomendaciones dadas por el docente, y al momento de tender a romperse el enlace del movimiento y la armonía que se genera, buscan las estrategias para volver a encajar con el grupo.</p> <p>Se percibe inseguridad por parte de algunos y falta de confianza en el otro, ya que esta es una actividad, donde la integridad de cada estudiante depende el otro. Esto se refleja mucho al comienzo de la actividad, pero luego, se va haciendo más amigable para el colectivo y se lleva a cabo sin inconvenientes y manifestándose, mucho dinamismo y alegría en su ejecución.</p> |
| Momento reflexión | Pasamos al momento de reflexión, donde uno de los estudiantes menciona los aspectos abordados en el encuentro pasado y va postulando sus | En este momento la comunicación es muy relevante, puesto que la estudiante que desarrolla el proceso de la retrospectiva, | La innovación se refleja desde los comentarios que brinda la estudiante, donde resalta la labor como grupo y la manera en que su colectivo | Se observa en primera instancia una forma de diálogo y comunicación asertiva, donde la persona que habla, es concreta y |

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | <p>sentires y reflexiones que deja este en su ser y en el de su grupo de trabajo.</p> <p>Para esta sesión, la estudiante Ana Maria, lleva a cabo la retrospectiva.</p> | <p>debe ser muy clara, concisa y tener unos buenos argumentos desde sus planteamientos, para llevar a comprender las ideas a sus compañeros, además que al hablar del grupo de trabajo, debe argumentar sobre la realidad de su colectivo, por lo cual, sus argumentos deben conectar realmente con los pensamientos de su grupo de trabajo, más allá de sus criterios individuales.</p> <p>La estudiante busca que sus ideas sean comprendidas y da mucha claridad de lo que plantea, lo cual conlleva a que sus mensajes sean entendidos por los demás compañeros y sus docentes, quienes presentan una buena disposición de escucha, frente a los argumentos establecidos por la estudiante.</p> | <p>asumió, el trabajo en el encuentro pasado. Fuera de esto, resalta la diversidad con que cada grupo asume una misma tarea, desde diversas formas de trabajo.</p> <p>Se presenta también, en la forma como la estudiante brinda sus argumentos después de que se le solicita hacerlo, plasmándose de esta manera la forma en que la estudiante tiende a transmitir sus postulados, después de la sugerencia brindada.</p> | <p>busca hacer entendible los argumentos que plantea, y las personas que escuchan, prestan mucha atención y respeto por el argumento que brinda, en este caso, la estudiante que transmite sus ideas.</p> <p>En los argumentos que la estudiante plantea, destaca lo interesante que le ha parecido el trabajo, resaltando la importancia que puede llegar a tener el uso de estos medios para su futuro formativo.</p> <p>Resalta el trabajo que como grupo han venido realizando, puesto que esta labor conlleva, a que cada uno asuma con responsabilidad, las labores que entre los miembros del colectivo, se van asignando. Esta asignación de labores es indispensable el compromiso y voluntad de realización de cada estudiante, puesto que con que un solo</p> |
|--|--|---|--|--|

| | | | | |
|-------------------------|---|---|--|---|
| | | | | <p>miembro del grupo incumpla, se empieza a retrasar, las labores que como grupo ejecutan para alcanzar el objetivo final.</p> <p>Otro de los aspectos que se resaltan dentro de los argumentos, tiene que ver con el acompañamiento o docente, dentro de las labores y la organización que se estipula para el desarrollo de este, donde se denota preparación del educador, para la programación y ejecución de las actividades.</p> <p>Menciona haber una buena organización y planteamiento de actividades al interior del módulo, además que refleja una buena conexión entre los contenidos de materias como Sociales y Ciencias Naturales.</p> |
| Introducción al Trabajo | Se pasa al momento de la introducción del trabajo, espacio en el cual, se explica todo aquello que se | Para el encuentro y especialmente en este momento de la clase, se percibe | Se denota innovación, en primera instancia a partir de la programación | Es interesante ver, la comunicación asertiva que se da entre los estudiantes y el |

| | | | | |
|----------------|---|--|---|---|
| | <p>realizara a lo largo del encuentro.</p> <p>Para este encuentro, se continúa con las creaciones grupales de los videojuegos en su primera parte, donde los estudiantes se siguen guiando desde los pasos que se asignan en el módulo de trabajo.</p> <p>Cada grupo inicia y retoma sus labores en este encuentro, a partir del momento creativo en el que se encuentre su creación.</p> <p>La idea del trabajo programado para el encuentro, es que los estudiantes continúen avanzando con la proyección de su trama pero ya dentro del programa Scratch y de esta manera, la próxima clase, puedan culminar con dicha creación en su primera etapa.</p> | <p>una buena comunicación, por parte de los participantes, es decir, del docente y los estudiantes.</p> <p>Se percibe la forma clara y concisa en que el docente transmite las ideas y esto se refleja en que los estudiantes comprenden el mensaje que este les desea transmitir, y para lograr esto, los estudiantes reflejan una buena disposición de escucha, para de esta manera, tener claro los parámetros sobre los que versará la ejecución de actividades del encuentro.</p> | <p>que el docente realiza de las actividades programadas.</p> <p>Fuera de esto, se percibe en la forma en que los estudiantes, escuchan, se concentran y prestan gran atención, a los parámetros que el docente les brinda, siendo el insumo para el inicio de ejecución de actividades.</p> <p>Es interesante ver como las recomendaciones es brindadas por el docente, cada grupo las interioriza y las empieza a conectar con el proceso que llevan de la creación, es decir, como la conectan hasta el punto donde va su realización, siendo esto, realidades diferentes para cada colectivo.</p> | <p>docente en este momento del encuentro y como a partir de dicha comunicación empiezan a quedar claros los parámetros sobre los cuales se desenvolverán las actividades.</p> <p>Las dudas que van apareciendo en su momento se solucionan de la mejor manera posible por parte del docente, y esto hace que los grupos puedan iniciar con sus actividades de buena manera y de forma tranquila.</p> <p>Frente al planteamiento de las actividades a llevarse a cabo en el encuentro, es interesante ver la disposición inmediata de los grupos de trabajo por llevar a cabo las actividades, denotándose dinamismo y motivación, en el proceso de inicio y de pasar a cada colectivo a proyectar sus trabajos.</p> |
| Desarrollo del | Para este momento del encuentro, los | Dentro de este momento del | Dentro del proceso de la | Para este momento del |

| | | | | |
|----------------|---|--|--|---|
| <p>Trabajo</p> | <p>estudiantes después de escuchar las pautas del trabajo, pasan a reunirse con sus demás compañeros de grupo y retomar las creaciones desde el punto, en el que se encuentra su desenvolvimiento colectivo.</p> <p>Se espera que para este encuentro, los estudiantes, tengan una buena dinámica de trabajo grupal, a partir de la cual, tengan buenos avances, para que de esta manera, el próximo encuentro, puedan hacer entrega de su videojuego, en su primera etapa.</p> <p>Los grupos comienzan sus labores después de reunirse y disponer el espacio para ejercer las actividades.</p> <p>Los grupos retoman labores desde las funciones en que quedaron la última vez en que se reunieron a llevar a cabo las labores del proyecto. Por lo cual, es normal encontrar algunos grupos más avanzados que otros en sus funciones y trabajos, como proyección a la</p> | <p>encuentro se denota una buena comunicación entre los diferentes grupos de trabajo, donde en un principio dialogan entre ellos, la forma en que asumirán los trabajos para la clase.</p> <p>Algunos grupos dialogan entre ellos, para recolectar los trabajos y tareas que se plantearon como consenso entre sus miembros, para continuar con sus labores a lo largo de este encuentro.</p> <p>Se nota desde estos dos ámbitos, una comunicación asertiva, tanto desde quien habla, siendo concreto, coherente y conciso, como desde quien escucha, siendo muy respetuosos por la palabra de los otros.</p> <p>Fuera de esto, se percibe buenos consensos desde la comunicación grupal y aquello</p> | <p>innovación que se percibe a lo largo del encuentro, entran diferentes aspectos que permiten identificarla.</p> <p>En primera instancia se denotan diversas estrategias desde el trabajo que emprende cada grupo, las cuales buscan mejorar y potenciar lo abordado dentro de cada colectivo.</p> <p>Fuera de esto, en contraste al encuentro pasado, se detalla como a partir de algunas operaciones propuestas por algunos de los miembros de los grupos, se empiezan a percibir como esos aportes generan cambios en las maneras como ejecutan las tareas en los diferentes colectivos. Esto demuestra cómo, el momento de coevaluación final, donde algunos miembros de los grupos</p> | <p>encuentro, cabe resaltar que hay buena comunicación por parte de los grupos de trabajo en el desarrollo de sus funciones, plasmándose esto en los consensos y diálogos asertivos entre los miembros de los diversos colectivos. Esto hace que el desarrollo de las actividades, se lleven a cabo desde un ambiente tranquilo y sin altercado alguno.</p> <p>Se percibe innovación en el trabajo de los grupos, los cuales desde la implementación de las diversas estrategias, postulan nuevas perspectivas de trabajo, donde pueden entrar como base, las recomendaciones de los otros grupos en el encuentro pasado, las sugerencias hechas entre los mismos estudiantes que hacen parte de dichos grupos y los aportes que brinda el docente para potenciar sus</p> |
|----------------|---|--|--|---|

| | | | | |
|--|--|--|---|---|
| | <p>creación del producto final.</p> <p>El docente continúa en su proceso de acompañamiento constante en los diferentes grupos de trabajo, buscando no solo ayudar a la potenciación de las creaciones, sino, solucionar las dudas que se vayan presentando a lo largo del encuentro y apoyar en el proceso del manejo del programa Scratch.</p> <p>Faltando entre 10 a 15 minutos para cerrar el encuentro, el docente les solicita a los estudiantes ir guardando los avances del encuentro y disponerse para el último momento de la clase, claro está, después de que hace las últimas revisiones en cada uno de los grupos de trabajo.</p> | <p>que se plantea desde los argumentos que hacen parte de esta.</p> <p>Se percibe como los compañeros aportan desde sus argumentos al trabajo, buscando estrategias para proyectar de buena manera, el desenvolvimiento del respectivo trabajo. Los argumentos se hacen cada vez más coherentes y buscan conectar de buena forma lo que hacen con los contenidos plasmados.</p> <p>Entre los miembros escuchan los aportes de buena manera, y tienen en cuenta cada aporte, y cuando sienten que este no se puede seguir, por algún motivo, presentan las razones y justificaciones adecuadas para no hacerlo.</p> <p>Un último aspecto a resaltar, es como ante el incumplimiento</p> | <p>mencionaron la forma en que abordaban la tarea, sirvió como insumo, para proyectar nuevas formas de desenvolvimiento de los colectivos a lo largo del encuentro en cada una de las tareas estipuladas entre sus miembros. De esta manera las propuestas de diseño de los otros, sirven de insumo para generar nuevas visiones de trabajo.</p> <p>Fuera de esto, es importante resaltar como los aportes entre los miembros del grupo, las sugerencias del docente y recomendación es de otros compañeros, son tenidos en cuenta para una mejor proyección de las creaciones que se ejecutan dentro de las labores grupales de los colectivos de trabajo.</p> | <p>trabajos.</p> <p>Se nota dentro de las labores, diferencias puntuales en cuanto los avances que desarrollan en sus proyectos, donde unos grupos tienen mayor avance que otros, percibiéndose como dedicaron tiempo extra clase al desarrollo de las actividades, buscando adecuarse a un ritmo planteado de antemano en cuanto a tiempos por el docente. Esto no solo demuestra dedicación y voluntad por parte de estos, sino sentido de pertenencia por aquella creación que están llevando a cabo y que desean culminar de la mejor manera.</p> <p>Teniendo presente lo anterior, es normal ver a lo largo del encuentro, algunos grupos con mayores avances, que otros, estando un poco más adelante en las actividades. Frente a esto, se</p> |
|--|--|--|---|---|

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | <p>por parte de algunos miembros en sus labores, se percibe buenas maneras de dirigir recomendaciones y reclamos, desde dicha falta, para con el grupo y el trabajo que se viene realizando dentro de estos, lo cual permite seguir conservando mucha armonía desde la generalidad colectiva del proyecto.</p> | <p>intenta ser flexible, sin embargo, se le va mencionando la importancia de cumplir a tiempo con las actividades y buscar mayor disposición para su ejecución, para que, de esta manera, todos puedan llegar nivelados, al momento, en el que se comparten los videojuegos, para brindar las respectivas sugerencias.</p> <p>De esta manera, mientras que algunos grupos siguen en la parte investigativa y de recolección de información, otros ya van en la creación de ensayo y trama, por su parte otros van en el proceso de crear personajes e ir diseñando fondos etc; mientras que otros, ya inician su proceso de plasmar lo escrito, dentro del programa Scratch.</p> <p>Pese a que hay diferencias puntuales, en los procesos y proyección de trabajo de cada grupo, la</p> |
|--|--|--|---|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <p>comunicación e interacción entre los miembros de cada uno de estos, avanza de la mejor manera, puesto que desde las tareas que cada estudiante realiza, se percibe compromiso y deseos de cumplir y llevar a cabo las labores de la mejor forma.</p> <p>En cada grupo, se percibe deseos de nivelarse con los otros e ir a un mismo ritmo. El docente no presiona, puesto que se debe tener criterio ético en la investigación y desde la labor docente comprender que los procesos formativos son algo que se debe asumir con calma y mucho criterio profesional, y fuera de esto, entiende las diferencias de trabajo que pueden tener cada grupo, de acuerdo a las características de los estudiantes, sin embargo, resalta que es</p> |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <p>importante tener presente el respeto por las fechas y cronograma planteado y aceptado por todos, desde el primer encuentro, buscando fortalecer con esto, la responsabilidad, la autonomía y la voluntad, ejes esenciales para el septenio en el cual se encuentran los estudiantes de estos grados.</p> <p>Cabe anotar que desde el encuentro pasado, la responsabilidad individual según la tarea asignada por el colectivo era algo esencial, y muchos grupos tenían metas trazadas de llegar a este encuentro con lo escrito ya listo, sin embargo, pese al incumplimiento de algunos de los estudiantes, este proceso y metas en común de ciertos colectivos, se empiezan a ver un poco estancado y se debe postergar. Sin embargo, se retoman</p> |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <p>criterios innovadores, puesto que de acuerdo a la irresponsabilidad que presentan algunos estudiantes, ciertos colectivos deben repensar las dinámicas y formas como las asumirán a lo largo del encuentro.</p> <p>A lo largo del encuentro, los grupos logran avanzar de manera significativa en el desarrollo de los videojuegos, sin embargo algunos de estos, no logran pasar de la parte escrita, postergando aún más, lo relacionado con el desarrollo del videojuego dentro del programa Scratch. Sin embargo, se percibe desde el proceso, un gran esfuerzo por parte de los estudiantes para nivelarse, aunque como lo dijimos algunos grupos no lo consiguen.</p> <p>Al analizar múltiples factores de los retrasos se presenta que</p> |
|--|--|--|--|

| | | | | |
|--------------------------|--|-------------------------------------|---|---|
| | | | | <p>algunos estudiantes, revisan otras páginas en el momento del trabajo del encuentro, otros, charlan mucho entre ellos de otros aspectos poco o nada relacionados con la labor asignada, y otros, se enfocan mucho en ciertos puntos, donde se puede decir que, por realizar algunos de los puntos con mucha minuciosidad, no pasan a los siguientes ítems que hacen parte de este trabajo.</p> <p>Antes de finalizar el encuentro, el docente les menciona la importancia de nivelarse y organizar las fechas de trabajo, según las labores diseñadas por su docente, para que, de esta manera, puedan entregar los videojuegos realizados en su primera etapa, el próximo encuentro.</p> |
| Coevaluación del Trabajo | Dentro del último momento del encuentro, | Para este momento del encuentro, la | La innovación se relaciona con los argumentos | Se observa en este momento del encuentro |

| | | | | |
|--|--|--|---|---|
| | <p>realizamos el proceso de coevaluación de lo trabajado a lo largo de este.</p> <p>Algunos de los estudiantes, expresan sus sentires, relacionados con el trabajo llevado a cabo a lo largo del encuentro, tanto desde posturas individuales como desde posturas colectivas.</p> <p>Para culminar se hace el verso de cierre del encuentro.</p> | <p>comunicación se vuelve algo de suma importancia, puesto que de todo lo abordado dentro del encuentro, los estudiantes sacan sus propias reflexiones y evalúan desde diversas posturas todo lo que se realiza a lo largo de la clase. De esta forma, a partir del dialogo grupal, brindan sus postulados, observándose aspectos muy positivos en aquello que mencionan, de la planificación y el desarrollo de las labores emprendidas.</p> <p>Se da una comunicación asertiva, donde aquel que tiene la palabra, transmite las ideas de forma clara y aquellos que escuchan, lo hacen con respeto y cuando no están de acuerdo con algo, solicitan de forma decente la palabra, levantando la mano, y plantean los argumentos, sobre los cuales tienden a</p> | <p>que presenta cada estudiante que toma la palabra en el momento que evalúa el trabajo. A partir de estos, se denota y ratifica lo observado por el docente, donde se percibe el avance de los grupos y las formas diversas en que se asumen sus labores.</p> <p>Fuera de esto, es interesante cuando hay contraposición en los argumentos, como los estudiantes defienden sus posturas con argumentos, y siempre manifestando sus postulados de forma respetuosa hacia el otro.</p> | <p>una buena comunicación, en el momento en que se transmiten los postulados de cada estudian, y a partir de los cuales, se evalúa el proceso ejecutado hasta el momento.</p> <p>No se presentan altercados, pero si diversas posturas, tanto negativas como positivas.</p> <p>Los estudiantes que van al día con las labores según las fechas del cronograma y que desde la generalidad van adelante, sea porque avanzaron en la casa o sea porque asumieron y aprovecharon el tiempo de los encuentros, mencionan desde posturas muy positivas el desarrollo del proyecto y la planificación que se ha llevado a cabo.</p> <p>Aquellos grupos que van un poco más atrás, y de los cuales se ha percibido a otros estudiantes, no de forma continua, y</p> |
|--|--|--|---|---|

| | | | | |
|--|--|--------------------------|--|---|
| | | fortalecer sus posturas. | | tampoco durante todo el encuentro, pero que de una u otra forma, si han tenido diversos momentos de distracción, han realizando labores por fuera de lo planteado, no se proponen actividades para avanzar de forma extraescolar o, hay incumplimiento por algunos de los miembros del grupo; son aquellos grupos, los que mencionan que el proyecto debería tener más tiempo; cuando se les recuerda la importancia de cumplir con los tiempos que consensuamos desde el primer encuentro, mencionan que ellos también tienen otras cosas que hacer; dicen que los otros grupos más avanzados porque son unos frikies, ñoños o cosas por el estilo, posturas desde las cuales buscan justificar la falta de voluntad y autonomía, para llevar a cabo labores sin una |
|--|--|--------------------------|--|---|

| | | | | |
|---|---|--|--|---|
| | | | | <p>constante vigilancia por parte del docente.</p> <p>Dentro de los buenos comentarios, una de las estudiantes, graba un video, donde resalta y destaca el proceso de conexión de los contenidos de Ciencias Naturales y Ciencias Sociales.</p> |
| <p>Interpretación de la sesión</p> | <p>El inicio del encuentro, se lleva a cabo de buena manera. El saludo y verso de inicio, se lleva a cabo con respeto y disposición por parte de los estudiantes, percibiéndose incluso, desde este momento, un poco más de compenetración entre los estudiantes de los dos grados.</p> <p>En el movimiento, se ve mejor disposición y participación de los estudiantes, además que se nota mayor acogida por aquellos que se les dificultaba llevar a cabo las actividades programadas para este momento. Dentro de la parte rítmica, hay una mayor conexión entre cada uno de los estudiantes, lo cual hace que los movimientos sean mucho más armónicos y el ambiente que genera esta actividad, realmente genere el proceso de disposición y concentración, para el inicio de las actividades, fuera de los demás fines como la unión grupal, la interacción y entendimiento, la confianza en el otro, etc, lo cual se genera a partir de este nuevo movimiento llamado “La estrella”.</p> <p>La retrospectiva y momento de reflexión, se ejecuta sin inconvenientes, donde la estudiante menciona sus puntos de vista y resalta los trabajos que se han venido ejecutando y la importancia para el futuro académico de cada uno de los estudiantes. Para este momento, se percibe mucha sinceridad por parte de la estudiante y esto permite que se pueda ir analizando y teniendo insumos, no solo desde las bases individuales del trabajo, sino también desde la postura de su colectivo.</p> <p>Para el momento de la introducción del trabajo, el interés y entusiasmo para arrancar con las actividades se notan, y el deseo de comenzar y continuar con las labores de cada colectivo de trabajo. En este momento el docente menciona el trabajo como se llevara a cabo y distribuye los espacios para su ejecución.</p> <p>Estando en el desarrollo del trabajo, se empiezan a percibir diversas cuestiones, que permiten comprender y conectar con los postulados que los estudiantes luego mencionan en el momento de la coevaluación de los trabajos llevados a cabo.</p> | | | |

Primero que todo, se nota una buena acogida por las programaciones que planifico el docente para este proyecto, lo cual se refleja en el entusiasmo y motivación que se presentan en los estudiantes a lo largo del desarrollo de las actividades, siendo este aspecto insumo importante para la ejecución de una actividad, puesto que lo primero que debe estar presente ahí, es la motivación.

Un segundo aspecto esencial es que hay una buena complementariedad entre los estudiantes, donde se observan buenas relaciones interpersonales, mayor confianza entre ellos, buen complemento de trabajo, comunicación asertiva y buena interacción, diálogos adecuados, respeto por la palabra del otro, buena escucha, diversas formas de llegar a consensos y ser concretos al momento de justificar y argumentar cuando entre ellos, no están de acuerdo con algo. Lo más relevante, es que siempre tienen en cuenta la opinión del otro y permiten que se exprese, y ya después de que analizan los planteamientos, determinan la importancia o no para el proyecto.

En tercera instancia, se percibe los cambios y adecuaciones que hicieron los grupos, respecto a la forma en que trabajaban en el encuentro anterior, percibiéndose así, que el momento de coevaluación del trabajo de la clase anterior, sirvió para que la mayoría de los colectivos organizaran los engranajes de sus procesos y del trabajo del colectivo, y proyectaran otras maneras para ejecutar las actividades del presente encuentro.

Un cuarto aspecto, tiene que ver con los avances que tuvieron los grupos en el encuentro pasado y las tareas que se asignaron, no solo para el encuentro pasado, sino también para trabajar extra clase, ya que muchos grupos, decidieron colocarse compromisos para la casa y de esta forma llegar con proyecciones adelantadas para el encuentro. Como se logra percibir en el encuentro anterior, no todos los grupos avanzaron en un mismo nivel, sino que unos iban más adelante que otros, en los avances de sus proyectos. Lo que genera esto, es que se empieza a generar una ruptura entre grupos, donde unos llevan un proceso más avanzado, mientras que otros llevan un proceso un poco más lento. Esto denota en primera medida la motivación y voluntad que asumen los grupos más avanzados, y el interés que ponen por cumplir con las actividades con los tiempos programados, siendo en este caso, la investigación y procesos de escritura y planificación, actividades que permitían tener dichos avances y distribuciones extraescolares.

Por su parte, los grupos que van un poco más atrasados cumplen con lo básico y en el momento de clase y no está mal, pero el inconveniente es cuando en ciertos momentos, el tiempo de clase, no les rinde en gran medida por proyectar algunas otras actividades.

Pero también de presenta el caso, de algunos grupos que tenían unas metas por desarrollar extra clase y así, poder avanzar y llegar a este encuentro con algunas proyecciones ya listas, por lo cual, se pusieron tareas, pero algunos miembros de los grupos, incumplieron con sus compromisos, lo cual frena los objetivos trazados por el colectivo para dicho encuentro.

Desde el continuo acompañamiento docente, se dialoga con cada colectivo y se les plasma la importancia de cumplir con los compromisos individuales, siendo ese aporte algo esencial para la consecución de las finalidades, pero además se les menciona a los grupos, la importancia de trazarse objetivos, teniendo presente las fechas de entrega, para lo cual, la

autonomía y voluntad, pasan a ser eje clave de dichas finalidades, puesto que es a partir de estas, es que la responsabilidad se fortalece y el compromiso para con el grupo de trabajo.

En quinta instancia y teniendo presente los avances mencionados, es normal ver dentro de las labores grupales que cada grupo está ejecutando en su momento, una labor diferente. De esta forma, unos siguen investigando y analizando la información de acuerdo a los 7 puntos relacionados con estos aspectos, otros grupos ya están reuniendo la información y pasando a diseñar trama y ensayo, los cuales son los puntos 8 y 9 del trabajo asignado. Por su parte otros colectivos pasan al punto 10, donde a partir del ensayo y la trama escritos, pasan a plasmar dicha planificación al programa Scratch, y convirtiendo lo que está en el papel, en una realidad.

De acuerdo a esto, se perciben consensos diferentes, al igual que las estrategias para llevar a cabo las labores, y diversas tendencias, metas y objetivos para conseguir al final del encuentro. Pese a estas diferencias marcadas, se sigue percibiendo una buena comunicación entre los integrantes, donde todos dan aportes, transmiten sus ideas de forma clara y concisa, buscan plantear argumentos lógicos y que conecten con el trabajo, y además que tienen en cuenta los aportes que les brindan otros compañeros y el docente, siendo muy respetuosos con la escucha hacia el otro.

La innovación, también aflora a lo largo de toda la sesión, donde cada grupo de acuerdo a la realidad que presenta en sus trabajos, plasma diversas estrategias buscando alcanzar los objetivos trazados, entre los miembros, establecen tareas individuales y operaciones que permitan el desarrollo y consecución de sus metas, introducen los aportes de sus compañeros de grupo, de los miembros de otros colectivos y de su docente, después de un proceso de análisis grupal. Además de esto, reestructuran y pulen constantemente sus procesos, buscando generar productos de calidad, pese a que el docente continuamente les menciona, que no tienen que llevar a cabo el mejor videojuego de todos, sino que lo más importante es el aprendizaje que se logra dentro del proceso.

Se percibe también, cuando se hace análisis minucioso de cada grupo y de los avances que tienen, como algunos, presentan poco progreso, pero realmente tiene que ver porque entre ellos, pese a que trabajan, por momentos revisan otras páginas, dialogan de otros temas completamente diferentes a los del trabajo, en pocas palabras, asumen otras funciones. Por lo cual, desde el acompañamiento docente, se les recalca la importancia del buen aprovechamiento del tiempo y de no estar en otras funcionalidades, diferentes a lo que nos encontramos en el momento del encuentro, fuera de que el tiempo de entrega se empieza a acortar, siendo el próximo encuentro, dicha fecha.

Otros grupos por su parte, llevan un proceso un poco más lento, ya que, desde las características de algunos de los estudiantes, estos son muy cautelosos en sus selecciones de fuentes, procesos de escritura, etc; y esto hace que sus avances sean un poco lentos. Frente a este aspecto, el docente les aconseja ser un poco más concretos al seleccionar la información y ese trabajo de minuciosidad, lo pueden plasmar en los procesos de escritura de los puntos 8 y 9, los cuales reúnen la información recolectada. Estos estudiantes, asumen el consejo y reflejan buenos avances en sus trabajos a

lo largo del encuentro, a partir del dialogo y las recomendaciones que les brinda el docente.

Para este encuentro los estudiantes traen los insumos y medios tecnológicos necesarios, para llevar a cabo las labores de su colectivo de trabajo, lo cual permite también que las actividades se lleven a cabo de buena forma.

El acompañamiento del docente a lo largo del encuentro es algo esencial, puesto que, tras la diversidad de momentos en los que se encuentra cada colectivo, incitan que vayan apareciendo diversas inquietudes y dudas, las cuales deben ser complementadas en su momento, para que el proceso de los colectivos avance de la mejor manera. Fuera de esto, al percibirse aspectos como los mencionados a lo largo del encuentro, se hace importante ese respaldo del docente en el proceso, ya que se resalta mucho más, ese papel de guía y mediador de los procesos, y no de figura unilateral y coaccionantes, que se ejerce o presenta en los procesos de adoctrinamiento tradicionalistas.

Al momento de pasar a realizar la coevaluación del encuentro y llevar a cabo el cierre de la sesión, algunos estudiantes mencionan sus puntos de vista, los cuales conectan y se reflejan a partir de los trabajos realizados por cada colectivo.

Mencionado lo anterior, es normal observar como algunos estudiantes resaltan la planificación y la forma en que se ha distribuido el trabajo desde los diversos encuentros, percibiéndose las conexiones entre unos y otros. Además de esto, se destaca la transversalización de los contenidos y el enlace que estos reflejan, en especial, de ciencias naturales y ciencias sociales. Se resalta además, que las creaciones versen sobre unos temas específicos pero que permiten que los grupos, también reflejen la creatividad que surge a partir de esos contenidos, de esta manera hay unos límites determinados, pero también hay libertad en las diversas proyecciones.

Por su parte algunos de los estudiantes que hacen parte de los grupos que van más atrás, por situaciones como las mencionadas, hacen referencia a aspectos como que, el proyecto debería tener más tiempo, que se hace complejo el manejo de algunos medios, que por el tiempo se vuelve un poco saturado los trabajos, que son muchas actividades y/o aspectos por el estilo. Estos aspectos, los contradicen en gran medida, los estudiantes que llevan buenos avances, respondiendo con posturas como, es cuestión de saber invertir el tiempo y distribuirlo de buena manera, es importante que ustedes le pongan esmero a lo que hacen, para que entonces, invierten tiempo en otras cosas y/o estar charlando en vez de avanzar; este no es el momento de mencionar estos aspectos, cuando desde la primera clase llegamos al consenso de la importancia de respetar los tiempos y aceptamos estar de acuerdo con los tiempos, y allí tuvimos el tiempo de cambiar estos aspectos; entre otras posturas.

Esto refleja dos divisiones que se presentan a partir de los avances, y lo cual refleja en los estudiantes que van atrasados, la falta de voluntad y autonomía para asumir procesos educativos como estos, falta de trabajo en grupo y discernimiento, entre las acciones que se llevan a cabo y los resultados que se obtienen, para pasar a plantear postulados como estos. Es importante que los estudiantes adquieran esa capacidad de organizar los

| | |
|--|---|
| | <p>tiempos y de trazarse metas que pueda tender a cumplir desde esa organización de tiempos, lo cual permita reflejar la voluntad, autonomía y libertad, que tanto se busca para este septenio.</p> <p>Por último se resalta el acompañamiento docente a lo largo del proceso y en todas las etapas, que hacen parte de este.</p> |
|--|---|

DIARIO DE CAMPO

| | | |
|------------|---|-------------------------------|
| Clase N°:5 | Institución y grado: IEMRAR- Grados: Décimo y Undécimo | Fecha: 2 de Marzo de 2020. |
|------------|---|-------------------------------|

Forma del trabajo: Individual: () En equipo (X)

| Actividades programadas | Descripción clase | Aspectos a interpretar | | |
|-------------------------|---|---|---|--|
| | | Comunicación | Innovación | Observaciones del profesor |
| Momento expansión | <p>La clase inicia con el saludo grupal y el verso “Cuida tus pensamientos” y posteriormente, se da paso al movimiento, donde se continúa realizando “La Estrella”, buscándose con esto, que cada movimiento proyectado, se pueda adentrar en cada estudiante y la proyección de este, sea cada vez mejor.</p> <p>Este es el momento de expansión, con el cual se busca disponer a los estudiantes para el trabajo del encuentro, reducir la expansión con que llegan de sus contextos externos y llevar a cabo un espacio de concentración, desde el cual, pasen</p> | <p>En este momento del encuentro se percibe una buena comunicación entre los estudiantes y el docente. Primero habiendo buena disposición y segundo mucho concordancia desde la comunicación verbal y gestual al momento de llevar a cabo el movimiento del encuentro, gracias a lo cual, la armonía rítmica se percibe y se da, de la mejor forma.</p> | <p>La innovación, se percibe, no solo desde la planificación docente de las actividades, sino que en el movimiento de las Estrella, como situación relevante a partir de la cual versa la actividad, se desprenden en su ejecución diversas formas de ejecución, desde las cuales, los estudiantes deben optar por la más adecuada para no dañar o alterar la armonía del movimiento.</p> | <p>Se continúa percibiendo, muy buena disposición por parte de los estudiantes, en este momento del encuentro. Los estudiantes que en su momento, manifestaban inconformidad frente a estas actividades rítmicas y de movimiento, ya las ejecutan con gran soltura y con la mayor disposición del caso.</p> <p>Entre todos se presenta mucha concordancia rítmica, lo cual refleja la comunicación e innovación, tal y como se menciona en los dos recuadros</p> |

| | | | | |
|-------------------|--|---|---|--|
| | con la mejor disposición a asumir las actividades que competen dentro del encuentro. | | | anteriores. La actividad fluye de la mejor manera y sin contratiempos. |
| Momento reflexión | <p>Pasando al momento de reflexión, uno de los estudiantes, en este caso Juan Pablo del grado décimo, pasa a realizar la retrospectiva del encuentro pasado.</p> <p>En esta etapa el estudiante recuerda lo trabajado en el encuentro pasado, y además de esto, menciona sus sentires y los de su colectivo, respecto a las actividades llevadas a cabo a lo largo de dicho encuentro.</p> | <p>Para este momento del encuentro, la comunicación se convierte en un aspecto central, puesto que, a partir de los argumentos que brinda el estudiante, se abre una pauta de diálogo interesante, donde de forma concisa y coherente, brinda sus puntos de vista, respecto al encuentro anterior.</p> <p>El resto de los compañeros, asume una postura de escucha y respeto por lo que el estudiante menciona al igual que el docente, y en los respectivos momentos que deben opinar lo hacen, reflejándose, buenas formas de argumentar y presentar sus ideas.</p> | <p>Frente a la innovación, se percibe en primera instancia la manera como el estudiante presenta sus argumentos, pero además en su discurso se visiona, desde la forma como su colectivo ha ido asumiendo las labores asignadas.</p> <p>Es interesante además, como al momento de contrastar sus ideas con los aportes de los compañeros y las pequeñas intervenciones del docente, se generan diversas visiones y proyecciones de los trabajos realizados, además de consensos respecto a las visiones que se tienen de los trabajos desarrollados hasta el momento.</p> | <p>Para este momento del encuentro se logra evidenciar una buena dinámica de discusión, diálogo y consenso respecto al trabajo llevado a cabo hasta el momento en el proyecto.</p> <p>Dentro de los aportes del estudiante se destaca, lo interesante que ha sido para él, como para su grupo el trabajo abordado a lo largo de los encuentros, fuera de que menciona lo importante de actividades como estas y los aprendizajes que genera para su porvenir profesional y destaca que la Institución y docentes que hacen parte de esta, deberían tender a la adecuación de procesos formativos apoyadas con estas herramientas y</p> |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <p>formas de trabajo, ya que el manejo de estos medios, serán algo que necesitaran para su futuro.</p> <p>Destaca la manera como ha venido trabajando su grupo y el entendimiento que han tenido, rescatando que para llevar a cabo, labores como estas en los procesos de aprendizaje como estudiantes, pasa a convertirse cada aporte individual, en algo esencial, para conseguir las metas trazadas dentro del grupo de trabajo.</p> <p>Por ultimo destaca la labor docente y la organización que ha tenido a lo largo del proyecto.</p> <p>Muchos de estos argumentos se convierten en punto de discusión, desde los colectivos que van un poco atrasados el proceso, resaltando que el tiempo es corto, y donde</p> |
|--|--|--|---|

| | | | | |
|--------------------------------|---|--|--|---|
| | | | | <p>se vuelve a presentar una discusión parecida a la del encuentro pasado, pero en este caso, los estudiantes que iban un poco más atrasados en sus procesos, pasan a asumir un poco más de conciencia, en cuanto a la importancia que debe tener ponerse al día.</p> |
| <p>Introducción al Trabajo</p> | <p>Pasando a la introducción del trabajo, se explican las diversas actividades que se ejecutarán a lo largo del encuentro.</p> <p>Para esta sesión, se continua con la creación de los videojuegos en su primera etapa, y se busca que los diversos colectivos traten de culminar dichas creaciones.</p> <p>La idea es que cada colectivo retome sus labores a partir del punto en que quedaron en el encuentro pasado, o luego de avanzar de forma extraescolar, como decisión propia de cada colectivo.</p> <p>Se les sugiere seguir acudiendo al módulo de trabajo, no solo para guiar sus labores, sino también, para</p> | <p>Para este momento, la comunicación es un punto esencial, teniendo presente que es a partir de este momento, donde las puntualidades y bases del trabajo a realizar, deben quedar claras para que se dé una buena ejecución en las actividades.</p> <p>El docente transmite de forma clara, puntual y concisa la información lo cual se revela, no solo en el momento de transmitir las ideas y solucionar las dudas, sino que se revela en el momento en el que los</p> | <p>En cuanto a la innovación, esta se refleja desde el momento de la planificación del encuentro por parte del docente y de las puntualidades para esta sesión en especial.</p> <p>Es importante, los aportes que van presentando los estudiantes a lo largo de este espacio, ya que estos pueden generar diversas perspectivas de funcionalidad en cada colectivo de trabajo.</p> <p>Fuera de esto, al solucionarse las inquietudes que se van presentando,</p> | <p>En este momento del encuentro, se presenta una buena comunicación por parte de los estudiantes, además que se genera muchas inquietudes por parte de los estudiantes, en especial con el tiempo, teniendo presente los avances más puntuales y notorios en unos grupos, que en otros, y esto se refleja en cierto estrés por la entrega.</p> <p>Se percibe cómo quedan claras las pautas de trabajo y se dan pautas de tranquilidad frente a la entrega de los videojuegos en su primera</p> |

| | | | | |
|------------------------|---|---|---|---|
| | <p>proyectar diversas visiones de realización del videojuego, de acuerdo a las características de lo que este plasmado en su trama, y esto lo permite, los diversos link de respaldo que se postulan dentro de dicho módulo.</p> <p>Cabe resaltar que, para este encuentro se espera que los estudiantes puedan culminar con sus creaciones en Scratch y que puedan hacer el envío del link de su videojuego al docente, quien realizará las respectivas revisiones y proyectará, las sugerencias de mejora, y las entregará luego de que se realicen los procesos de revisión de los videojuegos de los otros grupos, por parte de cada uno de los colectivos.</p> | <p>estudiantes desarrollan las actividades, observándose mucha claridad dentro de su desenvolvimiento.</p> <p>Los estudiantes por su parte escuchan con atención las recomendaciones y tienen muy en cuenta las sugerencias y aportes del docente y de los demás compañeros, habiendo mayor claridad al momento de iniciar con el desarrollo de cada uno de los pasos a ejecutarse.</p> | <p>permiten tener diversas visiones de desempeño en cada uno de los colectivos, lo cual permite proyectar diversas formas de trabajo.</p> | <p>etapa, donde se le menciona a los estudiantes que no debe haber algo de extrema calidad, puesto que lo más interesante es el aprendizaje que se logre por medio de este proceso.</p> <p>Se destaca la buena comunicación en este momento del encuentro, quedando muy claras las bases del trabajo que se llevará a cabo, dentro del encuentro y la disposición de los estudiantes, para iniciar con sus actividades sin contratiempos, después de una buena escucha y atención frente a los parámetros expuestos por el docente.</p> |
| Desarrollo del Trabajo | <p>Se dispone el espacio para llevar a cabo las actividades y se organizan los diversos grupos de trabajo que han venido desenvolviéndose a lo largo de las diversas sesiones.</p> <p>Cada grupo continúa con sus labores, hasta el</p> | <p>En este momento del encuentro, se hace muy importante el proceso de comunicación.</p> <p>Esta se refleja en primera instancia, desde el acompañamiento o constante del docente, quien</p> | <p>Desde el ámbito de la innovación, se percibe a los estudiantes el uso de diversas estrategias dentro de cada grupo de trabajo, buscando alcanzar los objetivos trazados dentro de cada</p> | <p>A lo largo del encuentro se percibe que cada colectivo de trabajo, se encuentra en una esfera diferente de su creación, plasmándose como unos van más adelante que otros, y notándose poca y gran</p> |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | <p>punto, donde las viene desarrollando, reactivando así, el quehacer de sus proyectos.</p> <p>Al iniciar las actividades y pasar por cada colectivo, revisando sus avances, se continúa percibiendo como unos grupos se encuentran un poco más adelantados que otros, en lo referente a sus creaciones.</p> <p>La gran mayoría de los grupos, se encuentran en la etapa de la creación del videojuego desde Scratch, habiendo unos más adelante que otros, y un único grupo, se encuentra culminando el proceso de escritura de ensayo y trama.</p> <p>Pese a estas diferencias puntuales entre los grupos de trabajo, los estudiantes que integran cada colectivo, continúan sus labores de la mejor forma.</p> <p>El docente continúa con su acompañamiento constante a lo largo del encuentro, y apoya a los docentes en sus necesidades e inquietudes, y busca respaldar sus trabajos con sugerencias y</p> | <p>escucha de forma atenta las inquietudes y postulados de cada grupo y a partir de allí, busca aportar al desenvolvimiento dentro de sus labores y proyección de sus creaciones. Donde los grupos de trabajo, toman los aportes que consideran potencian de la mejor manera sus labores y los empiezan a llevar a cabo.</p> <p>En segunda instancia, se percibe la comunicación, dentro de las mismas labores de cada colectivo de trabajo, donde los estudiantes brindan sus aportes entre ellos y buscan lograr los objetivos desde los aportes de cada uno de estos.</p> <p>Las ideas se transmiten de forma clara y concisa, además que cada postulado que brinda cada miembro se argumenta de buena manera, y se busca entre los miembros, tomar</p> | <p>colectivo de trabajo. Es interesante la forma en que todos los miembros proponen sus ideas y entre los integrantes de los colectivos, determinan realmente cuales son las que pueden nutrir sus trabajos. Es importante que cada cambio generado vaya con su argumento claro, siendo esto algo que se percibe dentro de cada colectivo, demostrándose como se evalúan las propuestas y se determinan por las convenientes para la proyección del grupo y de sus creaciones.</p> | <p>diferencia entre cada uno de los grupos de trabajo.</p> <p>Se percibe como algunos grupos toman la iniciativa de ir avanzando en sus hogares, por su parte, otros solo dejan las actividades para ir avanzando en cada uno de los encuentros, y esto hace que la diferencia en los avances se perciba de forma más notoria tanto al comenzar como al finalizar la sesión.</p> <p>Para el encuentro cada grupo avanza de buena manera en esta parte de la sesión, y se perciben diversas estrategias para llevar a cabo sus labores, lo cual se complementa mucho con el diálogo y los consensos que se van presentando en los diferentes colectivos de trabajo. Se nota como cada idea es importante para cada mancomunado y se pone como una carta sobre la mesa, para</p> |
|--|--|--|--|--|

| | | | |
|--|---|---|---|
| | <p>aportes que ayuden a una mejor proyección de las creaciones de cada colectivo.</p> <p>Faltando entre 15 y 20 minutos aproximadamente para culminar la sesión, el docente pasa por cada grupo en un último acercamiento dentro del encuentro, revisa los avances alcanzados por cada grupo, le solicita guardar estos, brinda las últimas recomendaciones acerca del proyecto de cada colectivo, y les solicita cerrar los programas y disponerse para la última etapa del encuentro.</p> | <p>decisiones colectivas, después escuchar y analizar los planteamientos, cada uno de los miembros del grupo. De esta manera se percibe, como cada aporte de cada estudiante que hace parte del grupo, se tiene en cuenta, se analiza y se determina si es válido o no adentrarlo a las creaciones.</p> | <p>luego, por medio de la discusión respecto a estas, se postula la importancia o no, de ejecutarlas y ponerlas en acción.</p> <p>Cada grupo se encuentra en una etapa diferente de las creaciones, pero se denota como todos los colectivos, se ponen en función de cumplir con el objetivo propuesto dentro del proyecto, especialmente, en lo relacionado con los tiempos.</p> <p>Fuera de esto, la comunicación y diálogo que se presenta dentro de cada colectivo, para tomar una determinación en relación con el videojuego, se hace de forma consensuada y siempre se busca tender a lo mejor para el proyecto.</p> <p>Hay una mejor proyección en cuanto al manejo del programa Scratch y se</p> |
|--|---|---|---|

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <p>percibe una buena conexión entre los contenidos e información investigada, el ensayo, la trama y lo que se empieza a percibir dentro de las pantallas.</p> <p>La interacción y compañerismo entre los miembros de cada grupo, se percibe de una forma cada vez más interconectada, donde los miembros buscan dar lo mejor de sí, en aras de ejecutar un muy buen trabajo.</p> <p>Para este encuentro, se percibe un gran avance en cada una de las creaciones, donde uno de los grupos tiende a terminar, y otro le falta poco para culminar con la creación, por su parte, los otros dos colectivos, se encuentran en proceso de creación, uno de estos, con ciertos aspectos avanzados y el otro en proceso de inicio hacia la proyección en</p> |
|--|--|--|---|

| | | | | |
|--------------------------|---|--|---|---|
| | | | | <p>la pantalla.</p> <p>De acuerdo a esto, el docente menciona que pueden continuar e ir avanzando con las creaciones en sus hogares, distribuyéndose labores, si lo desean y al igual dispondrá cierta parte del próximo encuentro, para llevar a cabo, los aspectos faltantes y de esta manera, tender a no solamente nivelarse, sino poder culminar con las creaciones y dar paso a la siguiente etapa del proyecto, que sigue de forma posterior a esto.</p> |
| Coevaluación del Trabajo | <p>Para este momento de la sesión, se pasa a evaluar desde la postura de cada uno de los estudiantes, no solo el proceso y desenvolvimiento individual a lo largo del encuentro, sino también de su colectivo y de lo que se logra visionar del desempeño de los demás grupos de trabajo.</p> <p>En este fuera del proceso de evaluación del trabajo realizado,</p> | <p>En este momento del encuentro, se percibe de buena manera la comunicación, detallándose unos buenos aportes entre los compañeros que hacen parte del proyecto.</p> <p>Aquellos que brindan sus posturas, lo hacen de forma clara, coherente y con muy buena</p> | <p>Respecto a la innovación, se denota, no solo en la manera en que los estudiantes organizan sus argumentos en aras de transmitir un mensaje en relación con el trabajo realizado, sino que, tras los argumentos y planteamientos que generan en otros, se percibe como, ante el</p> | <p>Para este momento del encuentro, se tienen buenos comentarios, respecto a la planificación y organización que se ha tenido a lo largo del proyecto. Se destacan las labores dentro de los grupos y el trabajo que se vienen llevando a cabo al interior de estos, donde se hace esencial la comunicación y</p> |

| | | | | |
|---|--|--|---|---|
| | <p>cada estudiante puede aportar los sentires que las actividades realizadas, les genera a su ser.</p> | <p>argumentación, buscando que sus postulados sean comprensibles para todos. Frente a interrogantes de otros compañeros, hay una buena forma de asumir las respuestas, siendo muy concretos en lo mencionado. Por último, podemos resaltar que hay una comunicación asertiva entre todos los asistentes, y una buena escucha, por parte de aquellos no toman la palabra.</p> | <p>cuestionamiento de los otros, los estudiantes de forma rápida organizan sus ideas y las transmiten a los demás compañeros y al docente.</p> <p>Además de esto, destacan y resaltan las estrategias de trabajo que se implementan, tanto al interior de su grupo, como de los otros colectivos, y fuera de esto la planificación que el docente ha desarrollado hasta el momento.</p> | <p>la búsqueda continua de estrategias, para ir desempeñando mejores formas de trabajo, que conlleven a la consecución de los objetivos trazados.</p> <p>Fuera de esto hace notorio y resaltan la conexión de los contenidos estipulados a lo largo del proyecto, y como se hace interesante la creación de los videojuegos, a partir de estos.</p> <p>Se hace la anotación por parte de algunos grupos en lo que refiere al tiempo, y agradecen las pautas de tranquilidad y flexibilidad que el docente tiene, y el compromiso que deben asumir luego de dicho lapso de tiempo.</p> |
| <p>Interpretación de la sesión</p> | <p>El saludo y el verso se llevan a cabo con normalidad. El movimiento se desarrolla cada vez más, con mejor proyección, entendimiento y compenetración grupal, viéndose mejor disposición de los estudiantes para dicho momento.</p> <p>Para el momento de reflexión, estando dentro de esta la retrospectiva y sentires de uno de los estudiantes, se resalta mucho el trabajo individual y colectivo que se ha venido dando al interior del grupo de trabajo, pero además, resalta desde perspectivas muy positivas, las labores que vienen desempeñando los otros grupos, en los cuales se percibe mucha disposición y esmero por sacar adelante cada una de las creaciones.</p> | | | |

Es importante como se destaca no solo en este momento, sino también en la coevaluación de la clase, la labor que viene desempeñando el docente, desde su acompañamiento constante y respaldo en cada una de las actividades que se vienen dando a lo largo del proyecto, fuera de la planificación que se ha dispuesto para el proyecto.

El estudiante que lleva a cabo la retrospectiva, la hace con mucho criterio y sinceridad, y esto permite ir analizando diversas posturas que se tienen del proceso, en especial de su colectivo de trabajo.

Cuando se da el momento de la introducción del trabajo, se percibe mucha disposición y entusiasmo por parte de los estudiantes, frente al quehacer y paso a paso que se llevará a cabo a lo largo del encuentro. Los estudiantes escuchan con mucha atención aquello que se ejecutará en la clase y cuando tienen algún interrogante, buscan solucionarlo, tratando de dejar todo claro, para arrancar y desenvolverse con el trabajo de la mejor manera. Aunque este momento, se convierte también, en un espacio para dialogar acerca de los tiempos de entrega, especialmente de los grupos, que por diferentes motivos van un poco más atrasados que otros en el desarrollo de sus creaciones, los cuales manifiestan sus inquietudes en este momento.

Se percibe la preocupación de los estudiantes que a lo largo de su proceso, se han relajado un poco más que los otros en sus creaciones y se empiezan a plasmar diversas justificaciones frente a estas situaciones de retraso.

Los estudiantes al finalizar este momento, se disponen de la mejor manera, para comenzar con las actividades en donde se encuentra el proceso de su colectivo.

Pasando al desarrollo de las actividades, se observa como cada grupo conecta en el momento en que se encuentran desarrollando sus actividades y a partir de ahí inicia con sus labores para dicho encuentro.

Se evidencia desde el acompañamiento constante del docente, como cada grupo presenta estrategias diferentes para desarrollar las actividades programadas para este encuentro. Esto se da no solo por la innovación de cada grupo de trabajo y la creatividad que ponen en su proceso, sino que esto también tiene de trasfondo el que unos grupos van más adelante que otros. De esta manera, un grupo termina la parte escrita e inicia con el desarrollo del videojuego dentro del programa Scratch, por su parte otro grupo avanza en la creación del videojuego en gran medida, otro por su parte se encuentra a punto de culminarlo y un último grupo, se encuentra finalizando su creación.

En cada colectivo, se denota una buena comunicación y muy buena interacción entre los diversos colectivos de trabajo, donde entre sus miembros comparten sus ideas, las ponen sobre la mesa y tras un proceso de análisis, determinan cuales son los aportes más adecuados para proyectar en sus creaciones y que realmente las potencien.

El trabajo, se lleva con responsabilidad, no habiendo contratiempos en ninguno de los colectivos, y dándose un ambiente adecuado para el desarrollo de las actividades.

Los grupos se disponen de la mejor manera para la realización de las actividades y cada uno de los miembros de cada grupo en sí, busca aportar con su respectiva función, labor o deber, para que su grupo de trabajo

alcance el fin u objetivo trazado por su colectivo dentro del encuentro.

Se percibe que los grandes avances que tienen algunos de los colectivo, tienen que ver en especial, no sólo con el compromiso grupal de sus miembros, sino también con que las tareas que se ponen las cumplen a tiempo y se esmeran, reuniéndose de forma extra, para ir avanzando con los compromisos solicitados, en aras, de alcanzar los fines propuestos, dentro de cada colectivo.

Al percibir los contenidos que se van dando dentro de cada una de las creaciones, se observa como estas, conectan con los contenidos solicitados en la fase de la investigación y recolección de la información, y como tienden a cumplir dentro de sus esferas con lo solicitado a lo largo de los postulados y planteamientos del docente. Fuera de la conexión con los contenidos, se percibe como ensayo, trama y lo creado dentro de Scratch, también encierran y enmarcan su conexión, plasmándose y cumpliéndose con los parámetros indicados.

Se puede decir que las estrategias implementadas dentro de cada grupo de trabajo, denotan creatividad e innovación, desde lo realizado, para alcanzar los objetivos trazados dentro de los colectivos.

En el momento de la coevaluación del trabajo realizado, se percibe como cada colectivo empieza a reflexionar sobre la planificación, organización y distribución de los trabajos que realizaron, y contrastan esto con lo alcanzado dentro de sus creaciones y desde las labores proyectadas en el grupo hasta el momento. Analizan también, entre ellos, las versiones de los otros grupos que quizá, vayan más adelante en sus procesos que los otros, y teniendo presente sus aportes, los otros colectivos continúan reestructurando su desenvolvimiento y buscan implementar nuevas formas de trabajo, dentro de ellas, colocarse tareas extras para ir avanzando y nivelarse a los que pueden ir mas adelante.

Dentro del desarrollo de la sesión, el docente continua al igual que a lo largo de todo el proceso, con su acompañamiento constante en las funciones y labores que se llevan a cabo dentro de cada grupo de trabajo, no solo solucionando inquietudes y/o ayudando con necesidades que se vayan dando, dentro del proceso, sino que se busca respaldar y apoyar en las creaciones y manejo del programa, buscando que cada colectivo trascienda en sus creaciones.

Se reciben también buenos comentarios del proceso que se lleva a cabo , quienes manifiestan estar a gusto con el trabajo y destacan la importancia de la implementación de estos medios para el futuro escolar que les puede acercar en una universidad. Se resalta la colaboración entre los miembros de los grupos, y entre los diversos colectivos.

Algo importante, es la mención que hace uno de los estudiantes, cuando dice que es muy importante y se destaca, como para crear un videojuego, todo se debe planificar y organizar con anticipación, y ahora comprende que estos no vienen de la nada, sino que realmente conectan con asuntos reales, por muy ficticios que sean. Menciona que gracias a seguir unos contenidos determinados y un hilo conductor, es que se permite dan un mayor orden a las creaciones.

Fuera de esto, algunos estudiantes destacan la organización y planificación

| | |
|--|---|
| | que se tiene estipulado dentro del módulo de trabajo, habiendo conexiones y coherencia en el paso a paso establecido, y eso permite, un mejor desenvolvimiento dentro de las funciones que ejecuta cada miembro del trabajo y cada grupo en sí. |
|--|---|

DIARIO DE CAMPO

| | | |
|-------------|--|------------------------------|
| Clase N°: 6 | Institución y grado: IEMRAR- Grados Dècimo y Undécimo | Fecha: 9 de Marzo de 2020 |
|-------------|--|------------------------------|

Forma del trabajo: Individual: () En equipo (X)

| Actividades programadas | Descripción clase | Aspectos a interpretar | | |
|-------------------------|---|---|--|--|
| | | Comunicación | Innovación | Observaciones del profesor |
| Momento expansión | Se inicia con el saludo, el verso “Cuida tus pensamientos”, y luego se da paso al movimiento que se ha venido realizando, y donde siendo este el tercer encuentro en que se realiza se le pasa a dar cierre. Este movimiento es “La estrella”, por movimiento por medio del cual, se busca disponer a los estudiantes para la clase, y adentrarlos al trabajo del encuentro, buscando potenciar su concentración y reducir la expansión con la que pueden venir de lo contextos externos. | Para este momento del encuentro, la comunicación es clave, ya que los estudiantes escuchan los parámetros que se buscan seguir, dentro del movimiento, y a partir de estos, se pasa a una proyección grupal, donde cada estudiante debe tratar de mantener la armonía del colectivo, desde sus movimientos propios, en este caso de mantener la estabilidad de la estrella y ayudar al equilibrio de los otros, | La innovación, en este momento del encuentro, es clave, puesto que complementa mucho, las estrategias que los estudiantes ponen en marcha, para ejecutar este movimiento, fuera de que es insumo importante para que como colectivo se respalden, al momento de que la armonía del movimiento, tienda a verse afectada, y la estrella, no tienda a desvanecerse. Cada quien desde su particularidad, puede | Este momento se lleva a cabo de la mejor manera, percibiéndose un grado de compenetración grupal muy alto. Los compañeros de ambos grados se respaldan, en cuanto al equilibrio y la armonía grupal, habiendo mucha compenetración en el movimiento y la comunicación que se proyecta desde este. Se puede percibir que hay más confianza entre los miembros que se desenvuelven dentro de este ejercicio, puesto que se entregan al movimiento, siempre |

| | | | | |
|-------------------|---|---|---|--|
| | | <p>quienes en gran medida depositan su confianza.</p> <p>De acuerdo a que hay un compromiso grupal, desde este movimiento, se hace relevante la comunicación, verbal y gestual.</p> | <p>implementar la estrategia que considera más adecuada para el desarrollo del movimiento, pero al momento de proyectarse en el grupo, es que realmente e da cuenta, si esta es la más adecuada para el desenvolvimiento, dentro del respectivo movimiento.</p> | <p>depositando la confianza en el otro, sin que estos los fuesen a dejar caer.</p> <p>Cada estudiante implementa estrategias diferentes, sea desde la fuerza, el equilibrio, la posición en que se dispone, etc; pero dichas estrategias siempre buscan adecuarlas al bien del movimiento y a la tendencia de durar un tiempo determinado, es por esto que, es normal percibir a algunos estudiantes variando movimientos, siendo innovadores, con tal de adaptarse, al contexto del movimiento, en que se encuentran.</p> |
| Momento reflexión | <p>En este momento del encuentro, se lleva a cabo la retrospectiva del encuentro pasado, donde uno de los estudiantes de los grados que hacen parte del proyecto, hacen un recuento de lo abordado en la sesión pasada, pero además refleja sus sentires, respecto a dicho trabajo, tanto desde el plano individual, como</p> | <p>La comunicación para este momento del encuentro, se convierte en algo esencial, teniendo presente no solo los postulados que el estudiante transmite al resto del colectivo y su docente, sino</p> | <p>Para este momento, la innovación se convierte en algo esencial, desde el punto de vista en que el estudiante, desde la asignación del docente, debe adecuar un discurso por medio del cual transmitir, no solo lo trabajado en el</p> | <p>Se percibe mucha tranquilidad en el estudiante al momento de llevar a cabo la retrospectiva. Dentro de sus postulados, resalta la comunicación y disposición de trabajo en equipo de su colectivo, donde han tenido buen entendimiento</p> |

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | <p>desde el colectivo de trabajo.</p> <p>La retrospectiva de este encuentro, la lleva a cabo, Esteban, estudiante del grado décimo, quien realiza esta, con mucha calma y de una forma muy sincera y concreta.</p> | <p>la forma en que lo lleva a cabo. Puesto que se transmiten las ideas de forma clara y concisa, lo cual hace que sus planteamientos sean creíbles y conecten con lo que lleva a cabo de manera individual y en su grupo de trabajo.</p> <p>Además de esto, brinda los respectivos argumentos a los planteamientos y al momento de surgir preguntas o confrontaciones es por parte de sus compañeros, busca dar solución de la mejor manera posible.</p> <p>Los compañeros por su parte, escuchan con atención, y al momento de tomar la palabra, lo hacen con respeto, y esto permite que la comunicación se lleve a cabo de forma</p> | <p>encuentro pasado, sino también, la forma de abordaje, individual como grupal.</p> <p>Fuera de esto, es importante también, la forma en que organiza sus planteamientos, desde los contra-argumentos, de sus compañeros, donde debe adecuar y ser muy coherente con lo mencionado y la respuesta que tiende a dar, frente al planteamiento de los demás.</p> <p>Por último, se percibe también la innovación, desde lo que menciona, en relación, en como asume las labores de la creación de sus videojuegos, tanto de forma individual, como de forma colectiva.</p> | <p>para llevar a cabo los trabajos, relacionados con su videojuego.</p> <p>Destaca la comunicación y las diversas estrategias implementadas en el desarrollo de la creación, además del acompañamiento que el docente ha tenido a lo largo del trabajo. Fuera de esto, resalta la conexión de los contenidos, respecto al proceso de recolección de información y a análisis de esta, para el desarrollo de los videojuegos.</p> <p>Menciona los diversos aprendizajes alcanzados y en especial desde su postura, donde ha sido poco el contacto con la tecnología, destacando que ha sido un encuentro un poco complejo el manejo de esta, pero destaca la importancia que tiene para contextos como los actuales, aprender a manejar estas</p> |
|--|--|---|--|--|

| | | | | |
|-------------------------|---|---|---|--|
| | | asertiva. | | herramientas y desenvolverse con familiaridad con estas. |
| Introducción al Trabajo | <p>En este momento del encuentro, el docente, menciona las respectivas indicaciones del trabajo que se llevará a cabo a lo largo del encuentro.</p> <p>Para esta sesión, los estudiantes pasan a revisar uno de los videojuegos, de los demás colectivos, y en un formato, diseñado por el docente, pasan a registrar las respectivas críticas constructivas que les hacen. Además de esto, en otro formato, registran las respectivas solicitudes de los elementos que consideran les pueden servir para su videojuego y les pueden ayudar a potenciar mucho más el desarrollo de estos. La idea de este último formato, es que los estudiantes respeten el derecho de autoría de las creaciones de los demás compañeros, y no terminen tomando lo que se encuentra en cada videojuego sin la respectiva autorización de los creadores.</p> <p>De esta forma, se potencia el trabajo colaborativo, entre</p> | <p>La comunicación para este momento del encuentro, se convierte en algo de suma importancia, puesto que los estudiantes dejan claras las bases de trabajo, sobre las cuales se ejecutaran, las labores que se llevaran a cabo, a lo largo de la sesión.</p> <p>Fuera de esto, es un espacio clave, para llegar a consensos de trabajo, respecto a los avances que tiene cada grupo y el punto de partida, desde el cual pasarán a asumir las labores del encuentro.</p> <p>Se percibe una comunicación asertiva entre los estudiantes y el docente, tanto desde la forma en que se transmiten los mensajes, siendo estos, algo claro y</p> | <p>La innovación se refleja, no solo desde lo programado por el docente para el encuentro, siendo algo nuevo para los estudiantes dentro de sus procesos formativos, sino que se denota además en la manera en que los estudiantes, asumen la metodología de trabajo que se llevará a cabo.</p> <p>Es interesante ver, como a medida que se va mencionando el paso a paso, a realizarse dentro de la sesión, los estudiantes, empiezan diseñar estrategias, de forma individual de manera escrita y por momentos dialogando suavemente entre ellos.</p> <p>Cabe resaltar también, que los estudiantes por medio de los interrogantes,</p> | <p>Se puede mencionar que este momento del encuentro se desarrolla con mucha tranquilidad, habiendo un diálogo asertivo entre las diferentes partes.</p> <p>La escucha, transmisión de ideas y comunicación, se establece de buena manera, habiendo un dialogo respetuoso y asertivo entre las diferentes partes.</p> <p>El proceso innovativo se refleja desde los aspectos mencionados, y se puede decir que cada aporte y postulado de como los grupos asumen las labores, permiten ir generando diversas tendencias en la proyección de estrategias a llevarse a cabo en el desarrollo de las actividades.</p> <p>En este espacio, se denota</p> |

| | | | | |
|--|--|--|---|---|
| | <p>los estudiantes, donde cada grupo, ya no piensa solamente en sus creaciones, sino que pasan a dar su respectiva opinión y críticas constructivas al trabajo de los demás compañeros.</p> <p>Cabe resaltar en primera instancia, que antes de iniciar con las actividades, es importante verificar el punto de partida, desde el cual, cada grupo, iniciará el trabajo de la sesión.</p> | <p>conciso, además que en el momento de solucionar las dudas, se busca la manera de que las cosas queden bien estipuladas, y así los estudiantes, puedan llevar a cabo sus labores sin ningún contratiempo.</p> <p>Los argumentos que se dan frente a las sugerencias y solicitudes que hacen los estudiantes, deben tener unos postulados muy claros y tendientes a cumplir con las expectativas de los educandos.</p> <p>Por último, cabe mencionar que algo que permite una buena comunicación en este momento, es la escucha y atención que ponen los estudiantes, siendo muy respetuosos por quien tiene la palabra y</p> | <p>sugerencias y postulados que brindan, permiten evaluar y analizar las propuestas de diseño establecidas por el docente e introducir nuevos aportes al quehacer que se busca llevar a cabo.</p> | <p>también, como algunos colectivos siguen un poco atrás que los otros, respecto a la creación de sus videojuegos, lo cual hace que el docente deba replantear una estrategia de última hora, para estos grupos de trabajo, los cuales hacen la solicitud, de forma respetuosa, como consenso, dentro de este momento, en el cual se dan las respectivas bases de trabajo.</p> <p>Buscando mucha flexibilidad en el desarrollo de las labores y siendo comprensivo con los respectivos contratiempo que se pudiesen dar en este proceso, y los cuales se analizaron previo al inicio del trabajo de campo, el docente a los dos grupos que van un poco atrás en sus actividades, les estipula, poder aprovechar este tiempo para culminar con</p> |
|--|--|--|---|---|

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | <p>solicitando con respeto, tomar la voz dentro del dialogo, para postular sus ideas y/o aportes.</p> | <p>sus labores de creación de videojuego, pero con el compromiso de que para el oro encuentro, ambos colectivos deben ponerse al día con el proceso de revisión de videojuegos de los demás grupos de trabajo, y de brindar las respectivas críticas constructivas y solicitudes a los de los colectivos, nivelándose así, en el proceso, con los demás grupos.</p> <p>Por su parte los otros dos colectivos, compartirán sus videojuegos, tramas, ensayos y pasarán, de acuerdo a lo observado, analizado en estos, explorado, jugado, etc; a plantear las respectivas sugerencias, recomendaciones y críticas constructivas que consideran se les puede dar a dichos videojuegos, buscando aportar en la potenciación de</p> |
|--|--|---|--|

| | | | | |
|------------------------|--|---|--|--|
| | | | | <p>estos. Pero además este espacio, se convierte en una oportunidad, para que respetando el derecho de autoría del otro colectivo, se les haga las respectivas solicitudes de aspectos que se encuentran en el videojuego y que les puede servir para mejorar mucho más su propio videojuego.</p> |
| Desarrollo del Trabajo | <p>En primera instancia se distribuyen los espacios y se organizan los respectivos grupos de trabajo, quienes iniciarán sus actividades de acuerdo al punto de partida en el que se encuentra cada grupo de trabajo.</p> <p>Luego de estar dispuestos para iniciar con sus funciones, el docente continua con sus proceso de acompañamiento dentro de cada colectivo, y pasa a dar las respectivas recomendaciones e indicaciones de inicio de trabajo, soluciona las dudas y busca brindar aportes que considera adecuados pueden encajar y potenciar cada una de las creaciones de</p> | <p>La comunicación, en este momento del encuentro, se percibe a lo largo de toda la sesión.</p> <p>En primera instancia, se denota desde la organización de los grupos de trabajo y la disposición que tienen para llevar a cabo las labores asignadas, donde los estudiantes de los colectivos, se comunican entre ellos para disponer el espacio y tener un buen ambiente de trabajo.</p> | <p>La innovación a lo largo del desarrollo el encuentro, se desarrolla desde diferentes perspectivas.</p> <p>En primera instancia, se denota desde la flexibilización docente, para asumir las diversas situaciones que se presentan en el encuentro, principalmente con los grupos que van más atrás, a partir de lo cual debe reestructurar la distribución y planeación de la clase.</p> <p>En segunda instancia, esta se percibe, desde el trabajo de los diversos</p> | <p>En este momento del encuentro, se percibe una buena comunicación entre los estudiantes, en sus diversos grupos de trabajo, buscando las estrategias más adecuadas, para llevar a cabo, las respectivas funciones que permitan alcanzar los objetivos estipulados, dentro de estos.</p> <p>Fuera de esto, el acompañamiento o del docente a lo largo del encuentro y de todo el proyecto de forma constante, permite develar como cada</p> |

| | | | | |
|--|---|--|--|---|
| | <p>los estudiantes.</p> <p>El docente se mueve en este encuentro, sobre dos bases de trabajo, una, sobre los grupos que plasman las respectivas recomendaciones, sugerencias y críticas constructivas al videojuego del otro colectivo, pero además, están los otros colectivos que continúan con el proceso de la creación de los videojuegos, desde su ciclo de cierre.</p> <p>Después de las distribuciones y recomendaciones, el docente, continua con su acompañamiento constante dentro de las funciones de los diversos colectivos de trabajo, solucionando dudas, apoyando y respaldando en los procesos de creación, aportando a las críticas constructivas y las formas como visionan las creaciones y los argumentos que generan respecto a estas, etc.</p> <p>El docente fuera del acompañamiento en aspectos como los mencionados, también debe estar muy atento a las recomendaciones que entre los grupos se hacen, detallando</p> | <p>Al estar reunidos dentro de cada colectivo, se percibe también una buena comunicación, a partir del momento de trabajo en que se encuentra cada colectivo.</p> <p>Los estudiantes aportan sus diversas ideas y posturas, sea en la creación del videojuego y/o en las sugerencias que les dan a los demás grupos de trabajo, de acuerdo al punto en que van avanzando en la creación y dentro del proyecto. En cada colectivo, se percibe como entre los miembros comparten sus ideas de forma clara, efectiva y creíble, llevando al análisis y debate grupal las diferentes posturas, decidiendo al acorde al contexto y esfera de análisis en la</p> | <p>colectivos, no importando que unos vayan más adelante que otros, puesto que, desde la labor en la que se encuentren, todos buscan las estrategias más adecuadas, para llevar a cabo las labores de la mejor manera posible y desarrollar sus creaciones con gran calidad. Fuera de esto, se percibe como cada uno de los estudiantes propone operaciones de diseño y de sugerencias, sea para su colectivo o el de los demás, buscando con esto generar aportes que permitan ir proyectando de mejor manera, las diversas creaciones.</p> <p>Es muy interesante también en este ámbito como cada colectivo, evalúa las recomendaciones que cada integrante del grupo brinda, sea en un caso para mejorar el videojuego, o en el otro para hacer las respectivas</p> | <p>grupo, no tiene una estrategia definida de antemano, sino que a medida se va dando el proceso, las estrategias van variando y las actividades se van desarrollando de diversas formas, teniendo en cuenta el presente por el que atraviesa cada grupo de trabajo. Esto permite entender como la innovación se encuentra a lo largo del proyecto y de las funciones que ejecutan los estudiantes al interior de sus grupos, pero además como la comunicación asertiva que se viene teniendo al interior de los colectivos, permiten también que el desarrollo de la innovación se lleve a cabo de buena manera.</p> <p>Se hace importante en este proceso, el haber tenido en cuenta diversos aspectos que se pudiesen haber dado, a lo largo del proyecto, en este caso en relación al tiempo y al</p> |
|--|---|--|--|---|

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | <p>que realmente los aportes, sean críticas constructivas, y no postulados hirientes que tienda a ir en contra o a dañar la integridad de los otros compañeros y de sus creaciones.</p> <p>Faltando entre 15 a 20 minutos aproximadamente, para finalizar el encuentro, el docente hace la revisión final de los trabajos realizados por cada grupo de trabajo, dentro del presente encuentro, les sigue aportando a sus desempeños y les solicita guardar los avances alcanzados y cerrar las funciones ejecutadas en la sesión, y de esta manera, disponerse para el último momento del encuentro.</p> | <p>que se encuentren profundizando en su momento.</p> <p>Es interesante como cada estudiante brinda sus argumentos, pero fuera de esto, escucha, respeta y tiene en cuenta los aportes de los demás compañeros, lo cual hace que la comunicación se lleve a cabo de manera asertiva y dentro de los grupos haya mucho entendimiento, al momento de tomar las respectivas decisiones.</p> <p>Fuera de esto, hay una buena comunicación entre los estudiantes y el docente, lo cual se denota desde las sugerencias que el docente les brinda de forma constante, el complemento frente a las dudas y/o necesidades que se vayan presentando en el desarrollo de las creaciones,</p> | <p>críticas constructivas al otro grupo, para lo cual buscan buenos argumentos que respalden sus postulados.</p> <p>En tercera instancia, la innovación se manifiesta también, a partir de los aportes que brinda el docente, sea desde el acompañamiento y revisión constante, o desde la respuesta a las inquietudes, sugerencias y/o necesidades que van presentando los diversos colectivos. En este ámbito, se denota como esos aportes son tenidos en cuenta por los estudiantes, y sirven de base para generar nuevas estrategias y proyectar nuevas formas de desempeño, frente a cada una de las actividades que se estipulan dentro de los colectivos.</p> | <p>atraso de algunos grupos de trabajo en las entregas de la primera parte del videojuego. Aquí es importante tener en cuenta que las tres clases de revisión minuciosa de los videojuegos entre los colectivos, se decide llevar a cabo con que sean 3 sesiones y en cada una, cada colectivo revise un videojuego, lo cual permite que los grupos atrasados tengan tiempo de nivelación, y entre ellos se planteen estrategias de conectar y estar al día con los tiempos y con los requerimientos no solo del videojuego, sino también de las respectivas críticas constructivas que les darán a los demás grupos de trabajo.</p> <p>Teniendo presente eso, se puede estipular, que la flexibilización que permiten los trabajos de este tipo, son muy</p> |
|--|--|--|--|---|

| | | | | |
|--------------------------|--|--|---|--|
| | | <p>pero además, frente al respaldo y/o sugerencias que los estudiantes vayan planteando. Es interesante como ambas partes se escuchan, y como el docente se encuentra presto a buscar estrategias de forma conjunta con los estudiantes y así poder trascender en las diferentes creaciones que se van llevando a cabo.</p> <p>De acuerdo a esto, se podría decir que la comunicación que se desarrolla a lo largo del desarrollo del encuentro, se ejecuta y lleva a cabo de la mejor manera.</p> | | <p>interesantes, puesto que le enseña al estudiante a fortalecer su autonomía y voluntad para la ejecución de las actividades, y se da cuenta que en gran medida el proceso de avance o retraso depende propiamente de él, y del empeño que coloque en cada una de las actividades.</p> <p>Se puede mencionar que al finalizar la sesión, los estudiantes avanzan de buena manera y posiblemente, para el próximo encuentro, tiendan a cumplir con estar nivelados en el proceso, entre los diversos colectivos.</p> |
| Coevaluación del Trabajo | Para finalizar el encuentro, se llega al momento de la coevaluación, donde algunos de los estudiantes reflexionan y dan sus puntos de vista en relación con los aspectos trabajados y abordados a lo largo de la sesión. | <p>Dentro de este espacio, la comunicación se convierte en un insumo clave, para llevarse a cabo.</p> <p>Los compañeros dan sus respectivos</p> | Dentro del proceso de coevaluación del encuentro, la innovación se percibe en los argumentos que los estudiantes brindan, puesto que hacen un proceso de análisis y | Se denota una buena participación de los estudiantes dentro de este momento del encuentro. Hay una comunicación asertiva y se desprende un dialogo interesante con |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | <p>En este espacio, los estudiantes no solo dan sus puntos individuales, sino también grupales, lo que visionan en los demás colectivos, la planificación y labor docente, entre otros aspectos, en los cuales se transmite también, el sentir de cada uno de los estudiantes que aportan opiniones.</p> | <p>aportes en relación con todo lo trabajado, percibiéndose dentro de dichos postulados, una transmisión de ideas muy claras. Fuera de esto, desde cada postulado, se percibe a los estudiantes el deseo de argumentar de la mejor manera, aquello que transmite a sus compañeros.</p> <p>Hay muy buena escucha por parte de los demás compañeros, y al momento de quererse brindar una contraparte a los argumentos de algún estudiante, los demás compañeros levantan la mano, habiendo primero una buena sintonía de escucha y una base de respeto, para la comunicación que se lleva a cabo en este momento.</p> | <p>reflexión rápido y tras esto, realizan los respectivos comentarios, es decir, buscan estrategias rápidas, para adecuar su discurso a un contexto determinado.</p> <p>Además de esto, se nota dentro de sus postulados las diversas estrategias que su colectivo implementa para llevar a cabo sus labores, y tras los comentarios de los demás compañeros, se percibe como cada colectivo tienen en cuenta esos postulados y va nutriendo su proceso.</p> <p>Es interesante como, desde la comunicación asertiva de este momento, cada estudiante busca estrategias para defender sus postulados, tras los argumentos de los otros compañeros, los cuales pasan a mencionarlos, no solo nutriendo el debate, sino llevando a realizar</p> | <p>los estudiantes, a partir de lo abordado a lo largo del encuentro.</p> <p>Cada colectivo, menciona sus aportes, desde la experiencia que cada uno tiene a partir del ámbito en que se encuentra trabajando, por esto, es normal escuchar comentarios, a partir de las críticas constructivas que plantean a los demás colectivos, pero fuera de esto.</p> <p>Este momento, también permite comprender un poco más, de manera profunda, la forma en que cada colectivo, asume las respectivas labores, lo cual termina de vislumbrar, las estrategias que aplican, viéndose reflejadas en estas la innovación.</p> <p>Se tienen muy buenos comentarios acerca de la planificación y acompañamiento docente, además de las labores de los</p> |
|--|--|--|--|--|

| | | | | |
|---|---|--|---|--|
| | | | <p>procesos de análisis más profundos, en relación con todo lo trabajado.</p> | <p>colectivos, por parte de los estudiantes que toman la palabra, dentro de este momento del encuentro.</p> <p>Se destaca el proceso de dar las recomendaciones y sugerencias a los demás colectivos, como algo muy significativo, puesto que se ponen a disposición las voces de todos los participantes de este proyecto, y se percibe la colaboración entre todos por sacar los proyectos adelante, además que se hace el proceso ético, de respetar el videojuego del compañero y no tomar nada de estos, si su respectiva autorización.</p> |
| <p>Interpretación de la sesión</p> | <p>El encuentro se lleva a cabo, sin contratiempo alguno. El saludo y verso del encuentro, se desarrolla con normalidad.</p> <p>El momento de expansión, donde entra el movimiento de la estrella, se ejecuta de forma armoniosa, percibiéndose mayor compenetración del colectivo, más confianza entre los estudiantes de ambos grados y más comprometidos con este momento que hace parte del encuentro.</p> <p>El momento de reflexión se ejecuta de buena forma, donde el estudiante que realiza la retrospectiva, menciona de forma honesta, no solo el proceso que ha llevado a cabo de forma individual dentro del proceso, sino que también reflexiona acerca del trabajo de su grupo y lo que percibe de los demás colectivos de trabajo. Rescata además, el proceso que a lo largo de</p> | | | |

sus ciclos escolares, ha tenido con las herramientas tecnológicas dentro de sus procesos escolares y la importancia que pueden llegar a tener estas para su posterior formación académica. Resalta que estos procesos son importantes y que deberían seguirse realizando.

En la introducción del trabajo, se desarrolla un momento que sirve para el consenso, respecto a los procesos y ritmos que llevan los diferentes grupos de trabajo, donde los colectivos que van un poco más atrás que los otros, solicitan un poco más de tiempo para ponerse al día con los tiempos estipulados dentro del proyecto. De acuerdo a esto, se convierte en algo de suma importancia, no solo la flexibilidad que el docente tiene para con las actividades, y las estrategias que debe implementar a última hora, sino también con el respeto ético que los estudiantes merecen dentro del proceso investigativo y a los cuales no se les debe forzar a cumplir de forma restrictiva con el proceso. Es importante tener presente, que este proceso de revisión, se diseña o estructura dentro de la planificación, previendo que estos aspectos se podrían dar dentro del proceso de campo, por lo cual, fue un acierto el haber tenido eso en cuenta de forma a priori, considerando las diversas características de los estudiantes que participan dentro del proyecto.

En el desarrollo de trabajo, pese a las diferencias que se tienen dentro de los colectivos, de acuerdo a que unos van un poco más adelante que los otros en el desarrollo de las actividades, se percibe entusiasmo, compromiso y deseos de cumplir con las labores de la mejor forma posible y en los tiempos estipulados. Pese a la flexibilización que se tiene dentro del proceso, es importante recordarle a los estudiantes que estas actividades, también responden a los parámetros de las respectivas materias que entran dentro del proceso, por lo cual es indispensable que se asuman los compromisos con la mayor responsabilidad del caso, y se busque estar al día con los tiempos y actividades estipulados, pese al recordatorio, se les brinda el espacio, para que los grupos sigan trabajando en donde se encuentra su proceso, pero con el compromiso de ponerse al día y nivelarse con las actividades.

Dentro del trabajo de los colectivos, se evidencia una buena comunicación, donde se escuchan al interior de cada grupo, los aportes de los compañeros en sus labores, pero además de escucharlos, se entra en un proceso de análisis y reflexión, y de manera mancomunada deciden cuáles son esas proyecciones que ayudarán y posibilitarán una mejor proyección de las creaciones y una tendencia a lograr los objetivos trazados dentro de los grupos de trabajo.

Además de esto, se percibe no solo en este encuentro, sino a lo largo del proyecto, como los diversos colectivos desarrollan diversas estrategias de trabajo, sobre las cuales apoyar el desarrollo de sus funciones como grupo. Esto se hace más notorio en los grupos de trabajo que van un poco más atrasados, puesto que, se ingenian diversas maneras, por medio de las cuales, ponerse al día con los demás colectivos y cumplir de la mejor manera con los compromisos pendientes. Esto demuestra la innovación, que se ha tenido a lo largo de todo el proceso, donde los grupos día a día, asumen de diversas maneras sus labores, con lo cual, se demuestra que detrás de un mismo proyecto, hay diversas formas de abordarse y todas estas perspectivas de trabajo, se deben tener en consideración.

Al finalizar el desarrollo de las funciones de los grupos se percibe un buen

| | |
|--|---|
| | <p>avance de los colectivos, habiendo un solo grupo de trabajo que puede tender a verse más atrasados que los otros, puesto que avanza pero no a gran escala como si lo hace el otro grupo que iba un poco atrasado y que para el próximo encuentro, posiblemente se encuentre al día con sus funciones. Esto es una consideración que se debe tener presente para un próximo encuentro, para replantear el proceso de trabajo que se vaya a implementar en el próximo encuentro.</p> <p>Pasando al último momento del encuentro, donde se lleva a cabo el proceso de coevaluación de la clase, se detallan buenos comentarios por parte de los estudiantes, los cuales resaltan, las labores que se han llevado a cabo dentro de los colectivos y de manera individual. Algunos estudiantes destacan la planificación que se ha tenido para el proyecto, la forma en que se ha realizado, el acompañamiento por parte de los docentes, la relación que enmarcan los contenidos y ese proceso de mencionar las sugerencias, recomendaciones y solicitudes a los compañeros de forma escrita, lo cual es una muestra de respeto por el otro y por el derecho de autoría.</p> <p>Los estudiantes que hacen parte de los grupos que se encuentran en el proceso de revisión del videojuego de los demás colectivos, resaltan como algo muy entretenido ir jugando y conocer el videojuego de los otros, pero además poder opinar de estos y brindarles aportes, que puedan llegar a potenciar mucho más sus creaciones.</p> <p>El grupo que va un poco atrasado, menciona tener un poco de estrés y respecto al tiempo, hace diversas sugerencias, posturas que se pueden asumir, debido a que el colectivo se deja colgar un poco en sus funciones, debido a que se les ha visto y llamado la atención por dedicarse a otras funciones y trabajar con mucha parsimonia, colocando poca voluntad y autonomía en la ejecución de las actividades, fuera de que falta mucha más responsabilidad, al momento de cumplir con sus funciones. En contraste de lo que se percibe en los videojuegos, este quizá tienda a ser el más pobre en cuanto a calidad, aunque se resalta que las estudiantes trabajan, pero se considera que estas podrían dar un poco más de sí.</p> |
|--|---|

| DIARIO DE CAMPO | | | | |
|--|--|--|--|---|
| Clase N°:7 | Institución y grado: IEMRAR- Grados Décimo y Undécimo | Fecha: 16 de Marzo de 2020 | | |
| Forma del trabajo: Individual: () En equipo (X) | | | | |
| Actividades programadas | Descripción clase | Aspectos a interpretar | | |
| | | Comunicación | Innovación | Observaciones del profesor |
| Momento expansión | Se hace el saludo, el verso y el respectivo movimiento del | Para este momento del encuentro, la actividad se lleva a cabo de | Para este momento, la innovación se desarrolla, no solo desde la | Este momento se lleva a cabo con tranquilidad, habiendo buena |

| | | | | |
|--|---|--|---|---|
| | <p>encuentro.</p> <p>Se dispone el espacio y sonido para llevar a cabo el movimiento.</p> <p>Para este encuentro se dispone un nuevo movimiento, en este caso “Bastones 1-2”, con la cual se busca no solo una armonía rítmica, sino concentración y disponer a los estudiantes para llevar a cabo las actividades posteriores de la mejor manera.</p> <p>De esta manera, los estudiantes se toman de las manos y siguiendo las instrucciones del docente, proyectan el respectivo movimiento, el cual se hará en dos ocasiones dentro del encuentro, buscando que los estudiantes, tengan un buen acercamiento a dicho movimiento.</p> | <p>la mejor manera, habiendo una buena disposición por parte de los estudiantes para llevar a cabo la actividad, primero desde una buena escucha por parte de los estudiantes, en cuanto a las indicaciones que transmite el docente, pero además, desde la interacción que se tiene al momento de ejecutar el movimiento, donde la buena comunicación verbal, y la interacción gestual, permite ir coordinando de la mejor forma el movimiento y que esa armonía rítmica y un buen ambiente de desenvolvimiento, se lleve a cabo de la mejor forma posible.</p> | <p>planificación del docente, al ser un movimiento nuevo que se establece dentro del proceso, sino que cuando se realiza, se pone en juego diversas alternativas por parte de los estudiantes, para que su movimiento compenetre y encaje con el de los demás compañeros y se puede dar la respectiva armonía rítmica, que brinda el movimiento.</p> <p>Fuera de esto, es interesante el momento, cuando por algún motivo se presenta cierta descoordinación, como los estudiantes, buscan encajar de nuevo sus movimientos con el de los demás compañeros y así, poder ejecutar la actividad, de buena manera.</p> | <p>acogida por parte del colectivo, donde los estudiantes que en algún momento, chocaban con esta parte del encuentro, pasan a desenvolverse sin complicaciones y con muy buena disposición.</p> <p>Además de esto, se percibe una buena disposición, por parte de los estudiantes, no solo desde el momento en que se dan las indicaciones y estos las asumen de la mejor manera y a las cuales prestan mucha atención, sino también en la ejecución de las actividades.</p> <p>Se puede considerar como un acierto, ir variando los movimientos, cada tres encuentros, puesto que no se vuelve algo monótono y los estudiantes los asumen de una mejor forma.</p> |
|--|---|--|---|---|

| | | | | |
|--------------------------|---|---|--|---|
| <p>Momento reflexión</p> | <p>Para este momento del encuentro, se lleva a cabo la retrospectiva del encuentro, donde Raquel, estudiante del grado Undécimo, recuerda lo trabajado en el encuentro pasado y además brinda sus sentires, respecto a lo programado, a su trabajo individual y el trabajo grupal, que se ejecuta y se lleva a cabo, a lo largo del encuentro.</p> <p>Fuera de esto, algunos de los compañeros, pasan a brindar los respectivos aportes, respecto a los postulados de la estudiante, y se establece un pequeño diálogo grupal respecto a lo abordado.</p> | <p>La comunicación se desarrolla de buena forma, percibiéndose como la estudiante brinda sus aspectos con claridad y los argumenta de la mejor manera posible, buscando que los demás compañeros concuerden con sus posturas.</p> <p>Los demás compañeros escuchan con atención sus posturas, y al momento de tener dudas, recomendación es o sugerencias, solicitan la palabra y con mucho respeto, manifiestan sus postulados. La estudiante brinda sus respuestas y el dialogo se lleva a cabo de forma asertiva, siendo el docente quien concluye y da paso al siguiente momento del encuentro.</p> | <p>La innovación en este momento del encuentro, se percibe, desde las posturas que menciona la estudiante a partir de la solicitud del docente, donde adecua el respectivo discurso para llevar a cabo su participación.</p> <p>Fuera de esto, se denota también, cuando menciona el trabajo que dentro del colectivo se lleva a cabo, donde da a conocer las estrategias que el grupo se encuentra ejecutando para cumplir con los objetivos trazados.</p> <p>Por último se percibe, desde la forma en que la estudiante responde a las inquietudes o contra-argumentos que le plantean sus compañeros, donde debe adecuar sus respuestas, de forma que encajen con lo solicitado, pero que no se salga de su discurso.</p> | <p>Este momento del encuentro, se lleva a cabo con calma y de buena manera.</p> <p>La estudiante organiza su discurso de buena forma y pasa a transmitir su mensaje de manera adecuada.</p> <p>La comunicación para este momento, se da de una buena manera, habiendo un dialogo asertivo entre los miembros y una participación de la discusión muy respetuosa.</p> <p>Se percibe la manera en que la estudiante adecua de buena forma su discurso a las solicitudes del momento y trata de responder de la mejor manera a los cuestionamientos de los demás.</p> <p>Dentro de los postulados mencionados por la estudiante se resalta la planificación de los contenidos, donde se evidencia una buena conexión entre los temas de Ciencias Naturales y</p> |
|--------------------------|---|---|--|---|

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | <p>Ciencias Sociales.</p> <p>Además de esto, resalta el acompañamiento del docente a lo largo del proceso.</p> <p>Menciona que sería importante antes de enfrentarse a estos procesos que se pensara en capacitar un poco más en el manejo de Word, Excel, etc; teniendo presente que muchos estudiantes han tenido poco contacto con la tecnología.</p> <p>Destaca que sería importante darse un poco más de tiempo en el desarrollo de estas actividades, puesto que se ha sentido muy cargada de trabajo. Frente a este postulado, recibe diversas posturas contrarias de los compañeros, quienes mencionan que las culpables son el grupo de ambas estudiantes, por no aprovechar de mejor manera los tiempos y por ponerle poco</p> |
|--|--|--|--|--|

| | | | | |
|-------------------------|---|--|---|--|
| | | | | <p>empeño a las labores que se asignan por parte del docente.</p> <p>Estos postulados se asumen de la mejor manera, y es comprensible las palabras de la estudiante, puesto que, hace parte del grupo que en su momento va más atrasado en el proceso y que ha puesto muy poca voluntad en el desarrollo de las actividades.</p> |
| Introducción al Trabajo | <p>Para este momento del encuentro, se dan las respectivas recomendaciones por parte del docente para ejecutar las actividades programadas para el encuentro.</p> <p>Para este encuentro, los estudiantes continuarán estableciendo las respectivas sugerencias, recomendaciones y críticas constructivas a los demás grupos de trabajo y a sus videojuegos. Se espera que los colectivos estén al día con las actividades, para seguir avanzando de la mejor forma</p> | <p>A lo largo de este momento, se denota una buena comunicación, donde el docente brinda las recomendaciones y pautas del trabajo a seguir en el desarrollo del encuentro y los estudiantes escuchan con atención cada una de estas.</p> <p>Al momento de surgir inquietudes, sugerencias y/o recomendaciones, los estudiantes solicitan la palabra de forma respetuosa y el</p> | <p>La innovación, se vislumbra no solo en la planificación que se tiene previamente a cada encuentro, sino que, se desarrolla también, dentro de las estrategias que empiezan a planificar en los colectivos, para asumir las labores dentro de la sesión</p> <p>Fuera de esto, se estipula dentro de las estrategias que el docente va teniendo en cuenta y busca establecer, de no tenerse las actividades dentro de cada</p> | <p>Para este momento del encuentro se percibe una buena comunicación por parte del docente y los estudiantes en la estipulación de las bases de trabajo. Por su parte las estrategias se plasman de parte y parte, del docente desde la planificación que busca tener en cuenta posibles cambios que se puedan dar a lo largo del encuentro, pero además, desde los estudiantes, teniendo presente las</p> |

| | | | | |
|------------------------|--|--|--|---|
| | <p>posible.</p> <p>Se debe tener en cuenta otras alternativas frente a la distribución del trabajo, por si algún grupo, no se encuentra al día con sus actividades.</p> <p>El docente continuará en un proceso constante de acompañamiento y estará aportando a que los colectivos alcancen los fines propuestos. Fuera de esto, ira brindando sugerencias que puedan encajar dentro de las creaciones y ayuden a que el proceso y trabajo del colectivo, se ejecute de mejor manera.</p> <p>Se les solicita a los estudiantes mucha medida y respeto al momento de dar las recomendaciones al dar y sugerencias a los demás colectivos, donde estas sean realmente críticas constructivas que busquen aportar a los procesos, mas no agredir de alguna forma a las personas integrantes del grupo o a sus creaciones.</p> | <p>docente no avanza en el proceso hasta que estas queden claras para cada colectivo de trabajo y cada estudiante.</p> <p>Fuera de esto, el docente busca ser muy claro con sus argumentos, teniendo presente la importancia de que las bases del trabajo queden estipuladas de buena forma, para que los estudiantes, puedan desenvolverse en sus proyecciones con mucha propiedad.</p> | <p>colectivo al día, desde lo cual, debe replantear el proceso que se llevara a cabo como actividades dentro de la sesión.</p> | <p>formas en que pretenden asumir los trabajos asignados por el docente.</p> <p>Es importante como al quedar claros los trabajos que se llevaran a cabo a lo largo del encuentro, permiten que los estudiantes, pasen al trabajo grupal con mejor disposición, puesto que tienen las bases de las labores a realizar mucho más claras, debido a la comunicación asertiva con los estudiantes.</p> |
| Desarrollo del Trabajo | Para este encuentro, se continuará con el respectivo diligenciamiento de las sugerencias, recomendaciones y | Para este momento del encuentro, la comunicación, se percibe a gran escala, | La innovación se percibe también a lo largo de todo el proceso y en este encuentro | Para este encuentro, el trabajo se lleva con calma y armonía. Cuando el |

| | | | | |
|--|---|---|---|--|
| | <p>críticas constructivas, entre los diferentes colectivos de trabajo, las cuales se postularán en el formato diseñado para estos.</p> <p>Fuera de esto, el encuentro, al igual que el anterior, servirá para que los grupos de trabajo plasmen en el respectivo formato de solicitudes, aquellos aspectos y elementos que hacen parte de los videojuegos de los compañeros, y que consideran pueden encajar de buena forma en sus propios videojuegos.</p> <p>Los grupos pasan a reunirse y se dispone el espacio para llevar a cabo las labores estipuladas. El docente inicia el respectivo proceso de acompañamiento para este encuentro y revisa en que parte del proceso se encuentra cada colectivo, y a partir de allí, brinda las respectivas sugerencias, aportes y compromisos que cada grupo debe ir asumiendo, no solo para el encuentro, sino para el desarrollo de lo que falta del encuentro.</p> <p>Luego se da inicio a las labores de cada</p> | <p>puesto que entre los estudiantes de los diferentes grupos, desarrollan procesos de dialogo, desde el entendimiento, el respeto, la comprensión de la diferencia entre otros, lo cual termina generando procesos de comunicación asertiva.</p> <p>Es interesante observar como cada propuesta que se establece dentro de cada grupo de trabajo, se tiene en cuenta, se analiza y se discute sobre ella, y luego de ese proceso reflexivo, se pasa a tomar las respectivas decisiones, en relación con los asuntos planteados.</p> <p>Entre los estudiantes buscan ser muy claros dentro del dialogo, al igual que cuando se tiene dudas e inquietudes que se quieren plantear al docente, y a</p> | <p>no es la excepción.</p> <p>En un primer momento se percibe en la planificación que tiene el docente para el encuentro, donde debe ser muy flexible y tener diversas estrategias de trabajo,, de acuerdo a las realidades de cada colectivo, y el momento en que se encuentren desarrollando su proceso.</p> <p>En segunda instancia, la podemos rescatar desde la organización y distribución de labores que se tiene dentro de cada colectivo, en este caso, desde la forma en que organizan y plantean las ideas de sus miembros, en aras de establecer parámetros e ideas, que ayuden a potenciar el trabajo de los demás compañeros.</p> <p>Por ultimo podríamos mencionar que a partir de las dudas que</p> | <p>docente pasa revisando el proceso de cada colectivo, se nota como uno de estos, no logra estar al día en las labores, mientras que los otros 3 grupos ya se encuentran en el momento de plasmar las críticas constructivas,, recomendaciones y/o sugerencias a los demás compañeros.</p> <p>Frente a esta situación, el docente busca las estrategias de trabajo, donde todo el grupo, pueda fluir en aras de proyectarse de la mejor manera, a conseguir los objetivos del proyecto y aquellas trazadas por el grupo de trabajo. De esta manera, mientras los tres colectivos aportan sus sugerencias y recomendaciones a los demás grupo, buscándose la manera de rotar los proyectos y/o videojuegos sin que se repitan, el grupo que va un poco</p> |
|--|---|---|---|--|

| | | | | |
|--|---|---|---|--|
| | <p>colectivo y se desarrolla cada una de las actividades, según las que se encuentra cada grupo de trabajo en su momento.</p> <p>La docente continua en su proceso de acompañamiento constante y los grupos avanzan con sus labores.</p> <p>Faltando de 15 a 20 minutos, el docente hace el último proceso de revisión de los avances de los estudiantes a lo largo de este encuentro, brinda las recomendaciones, aportes, sugerencias, sigue complementando frente a las dudas e inquietudes que se tengan de algún aspecto del proceso, y por último, se pasa a que los estudiantes guarden sus avances, cierren sus programas y se dispongan para el último momento de la sesión.</p> | <p>partir de esto, también obtienen respuestas que aportan a sus procesos, desde los planteamientos del docente.</p> <p>Para cada idea o planteamiento que se percibe mencionar dentro del encuentro, se observa como cada uno de estos busca tener sus respectivos argumentos, desde los cuales se busca que todo aquellos estipulado, tienda a ser creíble y a cumplir con las dinámicas que se vienen desarrollando al interior del grupo.</p> <p>Por último se podría mencionar que la escucha es esencial en todo este proceso, puesto que es a partir de esta, que se pueden establecer buenos canales de comunicación y entendimiento a lo largo del trabajo de cada</p> | <p>vayan presentando los estudiantes, el docente debe tener la capacidad de buscar soluciones novedosas y diferentes para cada grupo de trabajo, ayudando a mejorar constantemente sus creaciones, pero además los estudiantes deben ser muy críticos y cautelosos frente aquello que tomen de los aportes que brinda este, y que plasmen en sus críticas constructivas o proyecten en sus videojuegos. Pero además se observa también, en las estrategias y diálogos que estos estipulan a partir de sus propias conversaciones como colectivo, donde las acciones a llevar a cabo, pueden varias de manera constante.</p> | <p>más atrás, sigue en proceso de creación de su videojuego, estableciéndose como directriz, que para este encuentro y al comienzo del próximo encuentro, es importante que este, se encuentre ya terminado.</p> <p>De esta forma se da paso a los trabajos dentro de cada colectivo, donde se percibe a mayor escala la comunicación, tanto de los grupos que se encuentran planteando las críticas constructivas a los demás grupos, como del grupo que se encuentra terminando su creación. Todos comparten sus ideas, argumentan, debaten y desarrollan aquello que como grupo, todos concuerdan.</p> <p>Se hace notorio también la implementación constante de diversas estrategias de trabajo y el planteamiento de diversas</p> |
|--|---|---|---|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | uno de los colectivos, y en su relación con el docente., | <p>ideas, tanto en el que sigue creando su videojuego, cómo en aquellos grupos que se encuentran brindando las recomendaciones, lo cual demuestra la innovación que se da, a lo largo del encuentro y del proyecto en sí.</p> <p>El acompañamiento docente, es esencial en todo este proceso, puesto que las dudas siguen apareciendo, en especial, en la forma en que se pueden transmitir las recomendaciones a los demás grupos, donde el docente es muy cauteloso de que esas posturas no transgredan, ni dañen a las otras personas o a sus creaciones.</p> <p>Fuera de esto, se respalda bastante el proceso del grupo que viene un poco más atrás, buscando que este, se logre nivelar en sus funciones con los demás grupos de</p> |
|--|--|--|--|

| | | | | |
|--------------------------|--|---|---|---|
| | | | | <p>trabajo.</p> <p>Es importante resaltar que durante todo el proceso, los estudiantes, también acuden a las indicaciones y recomendaciones de los otros tres docentes, quienes se encuentran muy prestos para apoyar estos procesos, y gracias a esto, tienen muchas más perspectivas sobre las cuales enfocar, no solo las recomendaciones que hacen a los otros grupos, sino también las proyecciones que pueden establecer dentro de sus mismas creaciones.</p> |
| Coevaluación del Trabajo | <p>En este momento del encuentro se hace el proceso de coevaluación, donde algunos de los estudiantes evalúan el proceso individual y grupal, del trabajo que se lleva a cabo dentro del encuentro.</p> <p>Además de esto, plantean desde sus sentires, aquello que piensan de la actividad y de todo lo que se desarrolla</p> | <p>Para este momento, la comunicación se hace indispensable, puesto que los estudiantes que toman la vocería, buscan transmitir de forma clara sus ideas, buscando que todos los demás, comprendamos estos aspectos</p> | <p>Es interesante en este momento, como los estudiantes desarrollan sus argumentos después de reflexionar acerca de lo que sería más adecuado mencionar, como proceso de evaluar lo trabajado a lo largo del encuentro.</p> | <p>Para este momento del encuentro, se denota en primera instancia una buena comunicación entre los estudiantes, y estos con el docente. Se percibe como los estudiantes, buscan o proyectan diversas estrategias, por</p> |

| | | | | |
|--|-----------------|--|---|---|
| | dentro de esta. | <p>de la mejor forma posible. Fuera de esto, establecen argumentos, por medio de los cuales sus aportes se justifiquen y tiendan a tener bases sólidas, al momento de plantearse y de esta forma, sean algo creíble y que el colectivo tienda a aprobar.</p> <p>Esencial también, es la escucha, puesto que gracias a esta, es que se establecen canales de comunicación asertiva y se demuestra respeto por la palabra y argumento de los demás compañeros.</p> | <p>Fuera de esto, frente a los aportes y complementos que se van estableciendo, es interesante como los estudiantes ante los contraargumentos de algunos de los compañeros, buscan las maneras de defender sus postulados, observándose diversas estrategias propositivas.</p> <p>Además de esto, se proyecta y da a conocer de primera mano, las formas en que los colectivos, asumen sus tareas, denotándose, gran variedad de estrategias.</p> | <p>medio de las cuales, tiendan a plantear sus argumentos y defender sus posturas en los momentos en que se presenten contraargumentos.</p> <p>Se escuchan buenos comentarios de la planificación, del acompañamiento docente, de la forma en que los contenidos se relacionan, además de la disposición que tiene cada uno de los profes para respaldar los procesos.</p> <p>Además de esto, se destaca la flexibilidad con que se asumen las labores, y frente al planteamiento nuevamente del tiempo y de que se sienten con mucha carga por parte del colectivo que va un poco más atrasado, los compañeros hacen los respectivos contra-argumentos, de la importancia de es aprovechar el tiempo, colocar más disciplina en sus creaciones y ser</p> |
|--|-----------------|--|---|---|

| | | | | |
|---|--|--|--|---|
| | | | | <p>un poco más responsables que se establecen, teniendo presente, que estos son aspectos que requerirán para su futura vida profesional, laboral o universitaria.</p> <p>Con lo cual, se destaca algo muy positivo, y es como éntrelos mismos estudiantes se corrigen y buscan proyectar los trabajos de la mejor forma posible.</p> <p>Esto demuestra la consciencia, autonomía y madurez que los estudiantes tienen para llevar a cabo, procesos como estos, lo cual les podrá servir para la gestación de proyectos en su vida profesional futura.</p> |
| <p>Interpretación de la sesión</p> | <p>Para este encuentro, el saludo, verso y movimiento, se proyecta con normalidad. Los estudiantes que antes se les dificultaba la proyección rítmica, ya lo hacen con mayor soltura y disposición. Es importante en este momento, como todos los estudiantes desde su individualidad hacen todo lo posible por mantener la armonía del movimiento, por lo cual la comunicación verbal y gestual ayuda a que esto se dé, de la mejor manera posible.</p> <p>En el momento de la retrospectiva realizada por la estudiante, se observa como este espacio, se convierte en un momento de diálogo previo a las actividades y como los estudiantes, no solo aquel o aquella que lleve a cabo este proceso, es aquel que postula sus argumentos, sino que los demás a</p> | | | |

partir de estos, también pueden ofrecer sus puntos de vista, sea a favor o en contra. Lo más importante y que se rescata en este momento, es el respeto, con que los estudiantes asumen dicho dialogo.

Dentro de la retrospectiva, la estudiante toca aspectos con el tiempo y sentirse un poco cargada, no solo ella, sino su compañera de trabajo, lo cual, los estudiantes que se encuentran al día, les resaltan la importancia de tener mucha más voluntad para hacer las cosas, mayor responsabilidad, disponibilidad y compromiso, para ejecutar las actividades, y no relajasen tanto, como lo han venido haciendo ellas, respondiendo con lo mínimo, aprovechando poco el tiempo de clase, y no sacando raticos extra-clase para trabajarle al proyecto.

Se percibe además, y se puede analizar, como algunos de los estudiantes, en especial las dos que van un poco atrás en su proceso, justifican su falta de voluntad, buscando culpa en el proyecto y las labores que se tienen dentro de esto. Es importante no solo dialogar con las estudiantes, sino ayudar a fortalecer su compromiso con los procesos formativos y acompañarlas mucho más dentro del proyecto, en aras de que se puedan nivelar y así seguir avanzando en el proceso, al igual y en sintonía con sus compañeros.

Fuera de esto, es muy interesante, como entre los grupos evalúan los trabajos y desempeños que ejecutan los otros, lo cual denota, que no están pensando solo en sus proyectos, sino que entre todos buscan sacar sus creaciones adelante y si es posible respaldar el trabajo de los demás colectivos, en aras de que todos alcancen los objetivos trazados. Es importante la postura de respeto, con que los compañeros hacen caer en cuenta la falta de compromiso que ha tenido dicho colectivo y lo importante que es, no justificar un problema que viene propiamente de ellas, y es notorio, y no habrá porque culpar a la planificación y proyección del docente, cuando es falta de compromiso por parte de ellas.

En la introducción del trabajo, el docente deja claro el paso a paso que se tiene estipulado para el encuentro, pero no deja de lado la posibilidad de que se puedan presentar contratiempos que puedan llevar a modificar lo planeado para este. En este momento del encuentro, hay muy buena escucha por parte de los estudiantes ya ante las dudas, buscan aclararlas, y así, puedan pasar a desarrollar las actividades programadas de la mejor manera posible. El docente es muy receptivo y busca que todo tienda a quedar claro, para que de esta forma no haya tropiezos a lo largo de la sesión.

Al iniciar el desarrollo del trabajo y analizar los avances de cada grupo, y el punto de partida del encuentro, se detalla como uno de los grupos se encuentra un poco más atrás que los otros, y dentro de este, se encuentran las estudiantes que en su momento, realizan los comentarios relacionados con el tiempo y con sentirse un poco cargadas con el trabajo que se está llevando a cabo, y quienes en el desarrollo de las sesiones, se les percibe pocos avances, muy metidas en otros asuntos y que se perciben con poco esmero en el proceso. Con este colectivo, se dialoga, se les brinda las respectivas sugerencias del trabajo y la importancia de ponerse al día en el proceso, y fuera de esto, se les establece seguir trabajando de la mano con el docente de una forma mucho más continua, para sacar adelante su proyecto. Fuera de esto, se les recomienda, poder sacar raticos extra escolares, para ir avanzando en los hogares y de esta forma, lograr

nivelarse, con el resto de los colectivos.

Además de esto, el docente desde su flexibilización, realiza la distribución del trabajo, de una forma diferente a la planificada para la sesión, buscando con esto, no solo respaldar el trabajo de las estudiantes, sino ser muy ético y humano con los procesos de cada colectivo y las individualidades de los participantes, que hacen parte del proyecto.

Los otros tres grupos y que se encuentran al día con su proceso, continúan dando las respectivas recomendaciones y sugerencias a los demás grupos de trabajo, respecto a sus creaciones. Fuera de esto plantean las solicitudes de los elementos que consideran les puede servir a sus proyectos, llevando a cabo dicha solicitud por escrito a los demás compañeros.

Dentro de estos colectivos, dos de los grupos dan las respectivas sugerencias a un mismo grupo de trabajo, que para este encuentro, pasa a estar al día con sus actividades, y por su parte este colectivo, pasa a dar las recomendaciones a estos dos grupos de trabajo, de esta manera, todos quedan equilibrados con los tiempos y con las respectivas recomendaciones, donde cada grupo tendrá los aportes de los otros dos grupos. De esta forma solo quedan faltando las recomendaciones del colectivo que se encuentra culminando su video, y para este faltarían las recomendaciones de los tres colectivos, lo cual se espera poderse desarrollar en el próximo encuentro.

Pese a que uno de los grupos va un poco más atrás que los otros, en cada colectivo se percibe un buen trabajo entre los estudiantes, percibiéndose una buena comunicación entre los miembros del colectivo, donde todos comparten sus ideas, las analizan, las discuten y a partir de ahí, deciden cuales son los aportes más válidos para proyectarlos sea en los videojuegos o en las recomendaciones que brinda a los compañeros. Se percibe una buena escucha entre los compañeros y como cada cual que brinda los aportes busca hacerlo con los argumentos más validos que permitan tener los insumos necesarios y bases firmes sobre las cuales proyectar los trabajos.

Fuera de esto, la innovación se percibe en cada uno de los colectivos, desde las diferentes estrategias que implementan para llevar a cabo sus funciones. Estas estrategias parten de los diálogos entre los estudiantes y fuera de esto, de la comunicación constante y acompañamiento continuo del docente, con cada uno de los grupos de trabajo. De esta manera, se percibe como las estrategias pueden ir variando a lo largo del proceso, no solo del encuentro, sino del proyecto en sí, donde los estudiantes van disponiendo diversas formas por medio de las cuales ejecutan sus actividades.

La planificación y el proceso de acompañamiento constante, ha sido algo clave, ya que ha permitido ir avanzando en el proceso de la mejor forma, dar más respaldo a los estudiantes en sus creaciones y potenciar a gran escala, cada uno de los videojuegos que se han dado. Fuera de esto, es esencial el estar pendiente de las sugerencias, recomendaciones y críticas constructivas, en aras que los comentarios no afecten de alguna manera, las individualidades y/o creaciones de los estudiantes.

Cabe destacar también el respaldo de los diferentes profesores que hacen parte de la transversalización, quienes han estado muy pendiente a lo largo del proceso, nutriendo y apoyando la planificación y el quehacer de los

| | |
|--|---|
| | <p>estudiantes, pero además, frente a las dudas e inquietudes que estos van presentando en su proceso, los docentes están siempre ahí, para darles solución a sus postulados.</p> <p>Pasando al momento de la coevaluación, esta se desarrolla de la mejor manera. Cada estudiante que participa evalúa el proceso individual, el del colectivo y el del proyecto a modo general y de los avances que se tienen.</p> <p>Acá entran aportes recomendaciones muy importantes al igual que en la retrospectiva, donde se determina la importancia de que antes de iniciar procesos como estos, es importante llevar a cabo otros procesos formativos como aprender a manejar Excel, Word, y otros programas, puesto que no se puede dar por sentado de que todos los estudiantes ya saben manejar estas herramientas. Este comentario se plantea, teniendo presente que este acercamiento a la tecnología, es el primero para muchos de los estudiantes de ambos grados, en especial, los que han llevado el proceso formativo Waldorf, desde pequeños.</p> <p>Es muy importante los correctivos que entre los estudiantes se hacen, en especial, cuando las estudiantes del colectivo que van un poco atrás en el proceso, mencionan estar un poco sobrecargadas y que el tiempo de trabajo es corto, por lo cual, muchos de los estudiantes de los otros grupos, realizan, las respectivas correcciones y les postulan, la importancia de tener mayor disciplina de trabajo, enfocarse y dedicar tiempo al trabajo y no a otras cosas en los momentos que se dispone para ello, tener mayor responsabilidad y consciencia con los tiempos de entrega, y muchas otras recomendaciones, que les demuestran a las estudiantes la falta de voluntad que han tenido, al igual que el compromiso y la dedicación que falta proponerse para con su proyecto y para con sus labores.</p> <p>Después de estos buenos aportes que se dan no solo en el momento de la coevaluación, sino que se vislumbran a lo largo de todo el encuentro, se da cierre al encuentro y se puede considerar que este ha sido uno de esos encuentros que ha arrojado aspectos muy fructíferos para la investigación.</p> |
|--|---|

| DIARIO DE CAMPO | | | | |
|--|---|--|---|--|
| Clase N°: 8 | Institución y grado: IEMRAR- Grados: Décimo y Undécimo | Fecha: 18 de Marzo de 2020 | | |
| Forma del trabajo: Individual: () En equipo (X) | | | | |
| Actividades programadas | Descripción clase | Aspectos a interpretar | | |
| | | Comunicación | Innovación | Observaciones del profesor |
| Momento expansión | Se hace el saludo y el verso con normalidad. Luego se pasa al momento de | En este momento del encuentro la comunicación se hace muy importante, no | La innovación en este momento del encuentro se desarrolla y se lleva a cabo | Este momento se ejecuta de buena manera. Se percibe muy buena complementarie |

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
| | <p>expansión, donde se realiza el movimiento programado para el encuentro, en este caso será “Bastones 1-2”.</p> <p>Con este movimiento se busca reducir la expansión con la que vienen los estudiantes de sus contextos externos, y disponerlos a los procesos de clase posteriores. Este movimiento no solo implica disposición física y rítmica, sino también mucha concentración, por lo cual los estudiantes deben tender a concentrarse y disponerse de buena forma para ejecutar dicha actividad.</p> | <p>solo por las bases de trabajo que transmite el docente y la escucha que disponen los estudiantes, para entender las bases y llevarlas a la práctica.</p> <p>Por su parte la comunicación, se refleja también al momento de ejecutar las actividades, donde los estudiantes buscan conectar y entenderse desde la comunicación oral y verbal, para de esta manera, poder desenvolverse en un movimiento con armonía rítmica y proyectarlo de la mejor manera.</p> | <p>desde diferentes perspectivas. En una primera instancia desde la planificación docente, lo cual se establece desde el movimiento programado y se detalla, desde la variabilidad que se ha tenido a lo largo del encuentro.</p> <p>En segunda instancia se percibe desde el movimiento en su ejecución, donde los estudiantes desde la comunicación gestual y verbal, disponen diversas estrategias para que el movimiento se refleje de forma armoniosa y tienda a desarrollarse de forma coordinada y se termine percibiendo con estética rítmica.</p> <p>Y por último se detalla, desde las estrategias que implementan los estudiantes que por algún motivo se pierden en el movimiento y</p> | <p>dad entre los estudiantes en el desarrollo de la actividad, y se evidencia, que, al ser el docente quien lidera el movimiento y lo haga junto a los estudiantes, genera mucha más motivación para ejecución. Cabe destacar que esto es algo que se dan dentro de los procesos formativos, y que dentro del proceso que se ha llevado a cabo, no ha sido la excepción.</p> <p>La comunicación se desarrolla de la mejor manera, lo cual permite observar un movimiento cada vez más afianzado y con mejor proyección entre los estudiantes. Fuera de esto, las estrategias para mantener la armonía rítmica y una buena coordinación grupal, se refleja desde las estrategias individuales, donde los estudiantes, buscan siempre conectar sus movimientos</p> |
|--|--|---|---|--|

| | | | | |
|-------------------|--|---|--|--|
| | | | <p>caen en descoordinación, puesto que buscan las maneras más adecuadas por volver a conectar con el ritmo que llevan los demás compañeros.</p> | <p>con los del colectivo. Esto demuestra como la innovación se encuentra presente, dentro del momento de expansión.</p> <p>Por último, podemos mencionar que la disposición para el movimiento, mejora a medida pasan los encuentros y esto hace también que este momento sea muy ameno y se desarrolle de la mejor forma posible.</p> |
| Momento reflexión | <p>En este momento del encuentro, uno de los estudiantes lleva a cabo la retrospectiva del encuentro pasado.</p> <p>Para esta sesión, la retrospectiva, es realizada por la estudiante Maria Clara del grado undécimo, quien brinda no solo los ítems abordados en el encuentro pasado, sino que, a partir de estos puede mencionar los sentires individuales y grupales de todo lo que se abordó a lo largo del encuentro, y también lo que se ha venido llevando a cabo a lo largo del proyecto.</p> | <p>La comunicación para este momento del encuentro, se desarrolla de buena manera y se percibe desde diferentes puntos de análisis.</p> <p>En primera instancia, la forma clara y concisa, en que la estudiante busca transmitir sus ideas y a portes al colectivo de compañeros, buscando hacer comprensible el mensaje que quiere dar a</p> | <p>La innovación en este momento del encuentro, se percibe desde la intervención que realiza la estudiante. En primer lugar desde la adecuación que realiza la estudiante para llevar a cabo su proceso de participación y de postulación de argumentos.</p> <p>En segunda instancia, se denota desde los comentarios y el mensaje que transmite, donde se plasma las estrategias de trabajo propias</p> | <p>El momento de reflexión se lleva a cabo de la mejor manera, habiendo muy buena participación de los estudiantes dentro de este, y un buen desenvolvimiento, por parte de la estudiante que establece y desarrolla la retrospectiva de esta clase.</p> <p>La comunicación se da, de forma asertiva, por lo que hay un buen diálogo y entendimiento, observándose mucho respeto al momento de</p> |

| | | | | |
|--|---|--|--|---|
| | <p>El docente busca ser un moderador de presentarse un dialogo entre los estudiantes y escuchar con mucha atención, cada uno de los aportes que surgen en este momento del encuentro.</p> | <p>entender desde sus posturas.</p> <p>Por otro lado se percibe como la estudiante, busca que sus comentarios sean creíbles para los demás miembros del grupo. De acuerdo a esto, busca argumentar de la mejor manera, cada uno de los aportes que transmite dentro de la retrospectiva.</p> <p>Fuera der esto, se percibe muy buena escucha y disposición por parte del docente y de los compañeros, quienes al momento de mencionar algo solicitan la palabra con mucho respeto y esto hace que se genere un dialogo asertivo durante este momento del encuentro.</p> <p>El docente, respalda mucho este proceso, asumiendo un papel de mediador dentro del dialogo que se</p> | <p>y grupales.</p> <p>En tercera instancia, se percibe, desde la forma en que la estudiante adecua las respuestas a las dudas y argumentos de los demás compañeros, respecto a sus postulados, donde no solo deben encajar los planteamientos que se expongan con una respuesta que encaje a la pregunta de sus compañeros, sino que dicha respuesta no se desvincule del hilo conductor de su discurso.</p> | <p>tomarse la palabra y escuchar a la persona que realiza la retrospectiva y los otros compañeros.</p> <p>Fuera de esto, la innovación se refleja desde diversos ámbitos como los estipulados.</p> <p>Es clave mencionar que, dentro de sus planteamientos y argumentos, la estudiante resalta, la planificación docente del proyecto, el trabajo de su grupo, los postulados del módulo, la conexión entre contenidos y las etapas que integran la creación del videojuego.</p> <p>Fuera de esto menciona, la importancia que tiene que dentro del grupo, las responsabilidad es que se establecen de forma individual, estas tiendan a cumplirse de la mejor manera, puesto que las funciones personales de cada compañero de grupo, es</p> |
|--|---|--|--|---|

| | | | | |
|-------------------------|---|--|---|---|
| | | desprende a lo largo de este momento. | | indispensable, para que todos alcance los objetivos finales que como grupo se trazan. |
| Introducción al Trabajo | <p>Pasando al momento de la introducción del trabajo, el docente menciona el trabajo que se llevará a cabo a lo largo del encuentro.</p> <p>Para esta sesión, los estudiantes continuarán realizando las respectivas críticas constructivas a las creaciones de los demás compañeros.</p> <p>Se espera que para este encuentro, los estudiantes estén al día con las actividades, para así, poder avanzar de forma conjunta a la próxima etapa del proyecto.</p> <p>Se brindan las respectivas bases del trabajo que se realizaran a lo largo del encuentro, y se disponen los espacios para iniciar con las actividades programadas.</p> | <p>En este momento del encuentro, se percibe una buena comunicación.</p> <p>El docente brinda las bases del trabajo, que planifica con anticipación al encuentro y que se tienen organizadas desde el principio del proyecto.</p> <p>Para la transmisión de los postulados, el docente busca la manera de que estos, sean concretos, coherentes y comprensibles para los estudiantes, puesto que, de esta claridad, depende un buen desenvolvimiento por parte de estos, en las actividades programadas.</p> <p>Los postulados conectan con lo que se viene llevando a cabo y se argumentan de</p> | <p>En este momento del encuentro, se percibe la innovación desde diferentes posturas.</p> <p>En primera instancia desde la planificación del docente para el encuentro, al igual que a lo largo del proceso.</p> <p>Fuera de esto, se percibe desde la postura del docente y sus planteamientos, respecto a las inquietudes que van teniendo los estudiantes con el proceso.</p> <p>Se percibe además, desde las estrategias que los grupos van dialogando entre ellos, para ejecutar las funciones que el docente va estipulando para el encuentro.</p> <p>Además de esto, cuando se resalta el trabajo que han tenido los</p> | <p>Se percibe en este momento una buena comunicación, entre las partes que hacen parte de este proceso. Fuera de esto, cabe resaltar, la planificación y organización que ha tenido el proyecto, lo cual se refleja en la manera como los estudiantes, tienen interiorizado el proceso y se disponen de la mejor manera, para ejecutar las actividades solicitadas para este encuentro.</p> <p>De parte de los estudiantes, hay una buena disposición de escucha y un diálogo asertivo con el docente, donde por medio de las inquietudes que establecen, buscan dejar claras las bases del trabajo y de esta forma pasar con una buena disposición, a asumir los trabajos del encuentro.</p> |

| | | | | |
|------------------------|--|---|--|---|
| | | <p>la mejor manera. Las inquietudes y sugerencias que se vayan presentando, también se tratan de dejar claras, y de esta forma, los estudiantes pasan a desarrollar sus actividades con la mayor claridad posible.</p> <p>La escucha y respeto por la palabra del otro, se manifiesta dentro de los postulados que expone el docente, pero además, se evidencia al momento en que los estudiantes, presentan sus sugerencias y dudas al educador.</p> | <p>grupos a lo largo del proceso..</p> | <p>Se percibe para esta clase, como los estudiantes se encuentran equilibrados dentro del proceso, por lo cual, se puede asumir el trabajo de la sesión, de buena manera, y así se pueden proyectar los trabajos de los diferentes colectivos, hacia la postura de los demás. Algunos culminan con los aportes a los demás, y el colectivo que venía un poco atrasado, pasa a dar las respectivas recomendaciones y críticas constructivas a los demás grupos de trabajo.</p> |
| Desarrollo del Trabajo | <p>Después de dar las recomendaciones y bases, sobre las cuales se desarrollara el trabajo del encuentro, el docente y los colectivos de trabajo, disponen el espacio y pasan a reunirse entre los compañeros que conforman el grupo, y de esta manera dar inicio a las labores desde las cuales, se encuentra</p> | <p>En este momento del encuentro, la comunicación cumple un papel esencial puesto que, a partir de esta es que los diversos miembros de los grupos conectan las ideas, por medio de las cuales desarrollan las actividades</p> | <p>Alrededor de la comunicación, se van generando diversos puntos de vista, desde los cuales se pueden asumir y proyectar las diversas funciones y proyecciones que se establecen, al interior de cada colectivo.</p> <p>Los colectivos,</p> | <p>Se puede mencionar que el desarrollo de las actividades se lleva a cabo de la mejor manera posible, percibiéndose una buena disposición por parte de cada grupo de trabajo.</p> <p>La comunicación entre los miembros de los</p> |

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | <p>cada grupo de trabajo.</p> <p>El docente en primera instancia hace llegar los respectivos link de los videojuegos a los grupos de trabajo y envía los formatos a diligenciar a estos, en especial, a los grupos que no los tengan a la mano.</p> <p>El docente inicia revisando en qué punto del trabajo se encuentra cada colectivo, donde 3 de los grupos pasan a la revisión del ultimo videojuego y uno de estos, el que iba un poco atrás, pasa a la revisión de los 3 videojuegos de los demás grupos de trabajo.</p> <p>El docente continúa con el proceso de acompañamiento constante, desde el inicio de las actividades, tal y como lo ha venido haciendo a lo largo del encuentro. Después de revisar el punto de partida de cada colectivo, les brinda, las diversas bases de trabajo y las respectivas sugerencias acerca de aquello que desempeñaran a lo largo del encuentro. El docente, sigue en su acompañamiento constante, respaldo los procesos de</p> | <p>planteadas para la sesión.</p> <p>Se denota dentro de cada grupo de trabajo una buena comunicación, donde los estudiantes brindan sus aportes, los ponen en discusión con los demás compañeros, quienes los analizan y luego entre todos toman las decisiones que consideran más adecuadas para ejecutar sus labores.</p> <p>Esto demuestra el respeto por la escucha y la palabra del otro. Fuera de esto, los estudiantes, buscan aportar con sus postulados a las creaciones del grupo, por lo cual no solo buscan transmitir sus ideas de forma clara, sino que buscan argumentarlas de manera profunda, para que de esta manera se puedan proyectar de forma adecuada en sus creaciones</p> | <p>utilizan diversas estrategias en el desenvolvimiento de sus labores, por esto cada estudiante va proponiendo diversas posturas en la forma en que pueden asumir el trabajo, viéndose una esfera muy propositiva dentro de estos, y a partir del análisis de dichas propuestas, determinan cuales son los más adecuados para ejecutarse dentro de sus proyectos.</p> <p>Fuera de que se analiza muy bien los aportes que brindaran a los compañeros, buscan que aquellas críticas constructivas, sugerencias y o recomendaciones que les plantean, estén muy bien argumentadas, para que de esta manera, todo aquello que establecen y dan como opción de mejora sean creíbles para los diversos colectivos y los puedan</p> | <p>diversos colectivos, se lleva a cabo de la mejor manera, y esto se percibe en la manera en que todos piensan en realizar las solicitudes que más puedan ayudar a sus videojuegos, pero fuera de esto, y no pensando solo en sus creaciones, buscan dar críticas constructivas que realmente nutran los procesos de los demás compañeros, viéndose desde estos dos ámbitos unas posturas éticas, que ayudan mucho a esa formación personal de los estudiantes.</p> <p>Se evidencia la innovación de los grupos, desde los aportes que les brindan a los otros, pero como en medio del dialogo y la comunicación, postulas argumentos, ideas y aspectos que son analizados y que son proyectados siempre a la búsqueda de los</p> |
|--|--|---|--|--|

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| | <p>cada grupo de trabajo.</p> <p>Cada colectivo se reúne, planifica sus procesos y retoman sus labores, y a partir de ahí, se desenvuelven en sus compromisos y funciones, buscando cumplir con los aspectos solicitados para el encuentro.</p> <p>Faltando entre 15 y 20 minutos aproximadamente, para finalizar la sesión, el docente hace la última revisión de este encuentro, siguiendo con el respectivo acompañamiento de los procesos de cada uno de los estudiantes. A partir de ahí, brinda las últimas recomendaciones a los colectivos, y soluciona las dudas que se tengan como aspecto final del encuentro. Luego, les solicita guardar los avances y cerrar los programas. Como sugerencia y compromiso, les solicita a los colectivos, enviar al correo electrónico del docente, las respectivas sugerencias y/o críticas constructivas, además de las solicitudes que hacen, para tomar alguno de los</p> | <p>y tiendan a innovar sus procesos.</p> <p>Se debe resaltar como cada idea se escucha, se tiene en cuenta y se evalúa, y como así, las decisiones se toman entre todos los miembros del grupo.</p> <p>Por último podemos decir que la comunicación asertiva, también se refleja desde la interacción entre los estudiantes y el docente, desde el acompañamiento constante, donde el docente siempre está presto a escuchar las sugerencias, necesidades y dudas de los estudiantes, buscando ayudar a potenciar los trabajos de cada colectivo y las diferentes proyecciones, en cada una de las creaciones que están ejecutando al interior de estos.</p> | <p>considerar como opciones adecuadas de mejora, y que realmente ayuden a potenciar los trabajos de cada grupo.</p> <p>Por último, se puede mencionar que cada estrategia y postura que se proyecta desde cada colectivo es analizada con minuciosidad y se tiende a que cuando se proyecte, este realmente aporte al colectivo al que se dispone la propuesta.</p> <p>Por último se puede mencionar que las solicitudes de los elementos que van haciendo los colectivos, de acuerdo a las creaciones, se hacen de forma ética, pero también pasan por un proceso de proposición por parte de los integrantes de los diferentes grupos, considerando que de esos elementos, son los que realmente nutran los</p> | <p>elementos que nutran el proceso del grupo, como el trabajo de los demás compañeros, es decir, se presentan diversas posturas, desde las cuales, los estudiantes consideran son las más adecuadas tanto para sus proyectos, como para el de los demás compañeros y grupos de trabajo.</p> <p>Se percibe desde este punto el trabajo colaborativo a gran escala, puesto que todos los estudiantes apoyan y respaldan las creaciones de todos y de esta forma, cada videojuego, contiene los puntos de vista de todos los estudiantes que hacen parte de este proyecto.</p> <p>Es interesante la forma respetuosa en que los estudiantes brindan sus puntos de vista al resto de compañeros y la manera ética en</p> |
|--|--|--|---|--|

| | | | | |
|---------------------------------|--|--|--|--|
| | <p>elementos de los videojuegos.</p> <p>Estos formatos, serán insumo para que el próximo encuentro, cada colectivo, realice las respectivas mejoras a sus creaciones, por esto, se recalca la importancia de que los estudiantes cumplan con los tiempos indicados, frente a dicha actividad.</p> <p>De esta manera, se da paso a la última parte del encuentro.</p> | | <p>videojuegos.</p> | <p>que no toman nada de sus creaciones, sin antes tener la aprobación de estos, y por es, llevan a cabo dichas solicitudes de forma escrita.</p> <p>Fuera de esto, se resalta la manera en que los colectivos se ponen al día con sus funciones en aras de llevar a cabo el trabajo en un mismo ritmo y permitir que se pueda dar paso a la siguiente etapa de una forma equilibrada dentro del proceso, esto refleja que aunque por momentos falta voluntad, los estudiantes también pueden hacer esfuerzos grandes por cumplir con las asignaciones que se tienen dentro de los trabajos que asignan sus docentes.</p> |
| <p>Coevaluación del Trabajo</p> | <p>En este momento del encuentro, los estudiantes pasan a analizar y evaluar el trabajo realizado a lo largo de la sesión, donde valoran sus aportes en las labores realizadas de forma</p> | <p>Para este momento del encuentro la comunicación ese esencial, puesto que es a partir de esta que se conocen los diversos postulados y puntos de</p> | <p>Se denota innovación, al momento de plasmarse los postulados por parte de los estudiantes, puesto que estos adecuan un discurso, por medio del cual</p> | <p>Este momento del encuentro se lleva con calma y se desarrolla de la mejor manera posible.</p> <p>Se denota un buen proceso de comunicación entre los</p> |

| | | | | |
|--|---|---|--|--|
| | <p>individual y grupal.</p> <p>Desde la evaluación que lleva a cabo, cada uno de los estudiantes que intervienen en este momento del encuentro, estos, pueden presentar sus sentires y puntos de vista que tienen de aquellos que se aborda a lo largo del encuentro y de las perspectivas que genera todo lo que se ha venido trabajando hasta el momento.</p> | <p>vista, que los estudiantes tienen respecto a sus procesos.</p> <p>En un primer momento, la comunicación se denota desde los aportes que realizan los estudiantes, donde buscan que sus mensajes sean claros y concisos, y de esta forma sea comprensible para cada uno de los compañeros.</p> <p>Los estudiantes que intervienen en este momento, buscan plasmar sus argumentos para cada uno de los comentarios que postulan dentro de sus planteamientos . Fuera de esto, la escucha y respeto por la palabra es algo que siempre se ha tenido a lo largo del proceso y que en este momento se continúa reflejando y lo cual hace que la comunicación y dialogo que se tiene en este momento del</p> | <p>tienden a representar un proceso que se ha venido dando y desde el cual, se generan diversos sentires individuales y grupales.</p> <p>Se presentan las formas en cómo, cada colectivo ha ido asumiendo las etapas, trabajadas hasta el momento y eso demuestra, la variabilidad de estrategias que se dan, dentro de un mismo trabajo.</p> <p>Fuera de esto, los argumentos que presentan los estudiantes, siempre conectan con la búsqueda de lo mejor para las creaciones tanto de los propios colectivos como de los demás grupos de trabajo, entrando en juego aspectos no solo innovadores, sino también éticos y de respeto por el trabajo del otro, esto último se refleja especialmente, en el momento en que los</p> | <p>estudiantes, y de estos con el docente, al momento de brindar sus posturas. Esto se manifiesta por medio del respeto a la palabra, la buena escucha y la forma clara en que los estudiantes buscan hacer llegar su mensaje a los demás.</p> <p>La innovación se detalla, desde la manera en que los estudiantes adecuan sus comentarios y las estrategias que mencionan dentro de su discurso, lo cual plasma como cada proceso que hace parte del proyecto, y en sí, los trabajos que se van ejecutando dentro de este, se pueden tomar desde diversas formas de desarrollo.</p> <p>Se percibe en este momento del encuentro, unos buenos comentarios de la planificación y del acompañamiento que se ha tenido por parte del docente a lo largo del</p> |
|--|---|---|--|--|

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | <p>encuentro, se proyecte de una forma asertiva.</p> | <p>estudiantes hacen las respectivas solicitudes de los elementos que consideran les puede servir, de las creaciones de los demás.</p> | <p>proceso que se viene llevando a cabo.</p> <p>Se destaca también el trabajo en grupo que han venido realizando los diversos colectivos y lo importante que son los aportes que cada miembro pone en el proceso, en aras de alcanzar los objetivos trazados. Fuera de esto, se resalta la importancia del respeto por las creaciones de los otros y la forma en que se dirigen las críticas constructivas, las cuales deberían tender a aportar a los procesos, más que destruir las creaciones de los demás.</p> <p>Una de las integrantes que hace parte del colectivo que venía un poco atrasado en el proceso, postula el comentario, de sentirse cargadas de trabajo, y que realmente este proceso ha generado estrés, puesto que siente que está cumpliendo con</p> |
|--|--|--|--|--|

| | | | |
|---|---|--|--|
| | | | <p>mucho en poco tiempo, a lo cual recibe comentarios de contraparte de los compañeros, quienes resaltan que es culpa del poco empeño que han puesto en la realización, puesto que solo se han dedicado a buscar justificaciones y a criticar al docente y al proyecto, buscando generar malestar, en vez de proyectar esas energías en mejores desempeños para su proceso como grupo.</p> |
| <p>Interpretación de la sesión</p> | <p>La sesión se desarrolla con normalidad, denotándose, mayor acoplamiento por parte de los estudiantes en el proceso y percibiéndose mayor disposición para realizar cada uno de estos, con mayor propiedad, teniéndose un poco más adentrado el paso a paso de las sesiones y lo que se desarrolla en cada una de estos.</p> <p>Dentro del encuentro se percibe una buena comunicación desde las diversas esferas mencionadas, y se destaca como a lo largo del encuentro, se desarrolla encuentro una comunicación asertiva, donde hay respeto por la palabra de los otros, una buena escucha y una buena disposición para asumir desde el análisis y debate grupal, los postulados que se consideren más acordes para cada momento de la sesión y para el respectivo momento por el que pasa las labores del grupo de trabajo.</p> <p>Desde la parte de la innovación, se observan las diferentes estrategias que los estudiantes, van asumiendo para una misma labor, lo cual demuestra como la creatividad se encuentra permanentemente dentro de cada momento, pero en especial como esta al proyectarse, genera nuevas perspectivas hacia las cuales llevar los trabajos del grupo.</p> <p>El momento de expansión se realiza sin inconvenientes, viéndose mucho más adentrado el movimiento en los estudiantes, habiendo mayor disposición y fuera de esto, se percibe como los estudiantes realizan los diversos momentos del encuentro, de una forma particular, ya no teniéndose que mencionar que continua, sino que cada uno va proyectando esos momentos de la mejor manera posible.</p> | | |

Es notorio el entendimiento que se percibe entre los estudiantes, frente al ritmo y movimiento que se propone, no solo desde la coordinación que van teniendo, sino también desde la forma en que todos buscan que el desarrollo del movimiento, se proyecte de la mejor forma posible, notándose un compromiso colectivo, por tratar de hacer las cosas bien, en dicho momento.

Para el momento de reflexión, se denota la buena comunicación entre los estudiantes, en especial en el respeto por la palabra y postura de los demás compañeros. Este espacio, se convierte en un momento de diálogo, donde cada cual aporta sus ideas y buscan con argumentos, dar a conocer sus postulados. En este momento la estudiante que lleva a cabo dicha retrospectiva, expone lo interesante que le ha parecido el proceso desde la planificación y acompañamiento, y valora mucho el trabajo individual y colectivo que se ha venido dando con los demás compañeros, donde reconoce que desde el trabajo en grupo se hace muy importante el aporte de cada miembro dentro del colectivo, para así poder alcanzar los objetivos que se van trazando. Este último aspecto es clave y lo resalta bastante, puesto que menciona que si no se tienen objetivos estipulados de antemano, se hace muy difícil saber hacia que se quiere tender y cuáles son las funciones específicas de cada miembro.

Dentro de la introducción del trabajo se presentan los aspectos que se abordarán a lo largo del encuentro, denotándose interés, pero además observándose cada uno de los procesos mucho más interiorizados por parte de los estudiantes, donde algunos de los miembros del grupo ya saben que aspecto del encuentro continua, gracias a que acuden al módulo constantemente, y después de las vivencias han ido interiorizando el ritmo de trabajo que se va llevando, algo muy importante dentro de la pedagogía Waldorf.

Pasando a la introducción del trabajo es claro desde el principio como los grupos se encuentran en buena disposición para ejecutar las actividades, y esto se percibe al disponer los espacios y unirse como colectivos para el inicio de las actividades, donde se percibe entusiasmo y motivación, para dar inicio a sus funciones grupales.

Cuando se pasa por cada colectivo para dar las indicaciones de trabajo, se percibe que el colectivo que venía un poco atrás, se encuentra al día con las actividades, no con el mejor diseño de trabajo, aunque eso no es lo más importante, pero si con el deseo de ponerse al día con las funciones, lo cual es muy importante dentro del proceso, puesto que se percibe a dicho colectivo en aras de alcanzar los objetivos trazados.

Esta nivelación por parte de las estudiantes, permite que las actividades programadas para el encuentro, se puedan llevar de la mejor forma posible y todos los grupos se encuentren en disposición de culminar los aportes, sugerencias, críticas constructivas a los demás grupos de trabajo. De esta manera, el grupo de trabajo que venía un poco atarazado, debe brindar las respectivas críticas constructivas a los 3 colectivos, mientras que estos, con el envío del link del videojuego, por parte de dicho grupo de trabajo, pasan a hacerle las recomendaciones y críticas constructivas, al trabajo hecho por parte de las estudiantes.

El docente reenvía el formato a algunos de los colectivos que por algún motivo no los tienen a la mano y de esta manera se inicia, un proceso de

trabajo, donde los 4 colectivos, se encuentran al día con estos. De esta forma, los estudiantes vuelven a estar nivelados en sus procesos y todos marchan en una misma sintonía. De esta manera, los estudiantes pasan a las labores programadas para el encuentro, e inician el proceso de revisión de los videojuegos y de estipular las críticas constructivas a partir de estos, fuera de que realizan las solicitudes que consideran deberían entrar o se podrían tener en cuenta, dentro de las creaciones propias del grupo.

Como se mencionò en el apartado de la comunicación, dentro del momento del desarrollo del trabajo, los colectivos implementan variadas estrategias y estas surgen de procesos de comunicación asertiva, donde en cada grupo, se tienen en cuenta los aportes de cada uno de los integrantes y se ponen en cuestión hacia la proyección y mejoramiento de sus videojuegos.

Se puede decir que el trabajo se desarrolla de la mejor manera, y queda pendiente el colectivo que venía un poco atrás, por terminar de enviar las respectivas críticas constructivas a los demás colectivos, fuera de las sugerencias que consideran les pueden hacer, respecto a aquello que consideran pueden tomar de sus creaciones y proyectarlas en las propias.

Pasando al momento de la coevaluación, se resalta nuevamente a planificación y el acompañamiento docente dentro del proceso que se ha venido llevando a cabo. Fuera de esto, se resalta el trabajo en grupo que se ha venido llevando, y la importancia de que el docente, este muy pendiente de los comentarios y las críticas constructivas que entre los diversos grupos se brindan para potenciar y mejorar los respectivos videojuegos.

Fuera de esto, se percibe un asunto ético, sobre como los estudiantes ya no piensan solo en su creación, sino que busca dar aportes que les puedan servir a los compañeros para llevar a cabo una mejor proyección, dentro de su creación. Fuera de esto, se nota un gran respeto por parte de los estudiantes, al momento de dar las respectivas recomendaciones a los demás grupos de trabajo, buscando siempre no transgredir, ni sus creaciones, ni la personalidad de cada uno de los compañeros.

Las estudiantes que vienen un poco atrás en el proceso, manifiestan estar un poco cargadas de trabajo y mencionan que se debería tener un poco más de tiempo en el proceso, por lo cual, los mismos compañeros, testigos del avance y trabajo del grupo, les refutan sus posturas, y consideran que las estudiantes se encuentran generando malestar debido a su falta de compromiso y empeño para con la actividad, y ese malestar se refleja en comentarios externos al proceso, buscando convencer a los demás profesores, a sus padres y tratando de que los demás compañeros se unifiquen a su malestar, y al recibir una negativa por parte de estos, buscan excusas para justificar sus avances.

Estas actitudes demuestran dos aspectos importantes, el primero es un aspecto negativo con que no se contaba al principio del proyecto y no se había previsto, lo cual se refleja con lo que pasa con ambas estudiantes, respecto a generar malestares respecto al proyecto y buscar convencer a otros con sus malestares. Lo otro, que se manifiesta es como los estudiantes que se han esforzado por estar al día con su proyecto, sirven de jueces y ellos mismos evalúan, la actitud de sus compañeras, buscando hacerlas caer en cuenta de que la falla que se está presentando, realmente viene de ellas y del poco empeño que han puesto en sus creaciones.

En algunas conversaciones con las estudiantes, se puede considerar que ese poco avance y retroceso, se debe en gran medida, no porque estas nunca hayan tenido contacto con la tecnología, sino que sus acercamientos a estas, las cuales se dieron en otras Instituciones, no fueron las más adecuadas y eso hizo, que su familiarización con esta, sea un poco esquiva y de ahí, el poco empeño que le han puesto al proceso.

Es importante, considerar, según lo que se percibe con esto, que no todos los estudiantes han tomado de la mejor forma el proyecto, y eso es normal en procesos investigativos como estos, pero cabe tener en cuenta que es importante apoyar la formación de los estudiantes en que, por algo que no le llame la atención a una persona, no significa que a los otros no les atraiga y es importante no tender a generar malestares como los que se busca proyectar de su parte, y principalmente por falta de responsabilidad.

Fuera de esto, es importante tener en cuenta que estos procesos, no solo hacen parte de una investigación, sino que se integran dentro de los procesos formativos de los estudiantes, puesto que se dispone de tiempo escolar para estos, y el trabajo de 4 docentes que intervienen en el proceso, por lo cual es importante tender a asumir mayor responsabilidad con lo que corresponder y poner mayor compromiso en las funciones que los docentes establecen dentro de sus concepciones formativas.

Encuentros 9 y 10: Afección del Proceso y Trabajo de Campo por Pandemia Global y Emergencia Sanitaria, debido al Covid 19 y Determinación del Presidente de Cuarentena Obligatorio y Aislamiento Preventivo de los diferentes sectores productivos del país, dentro de ellos el campo de la Educación.

Los encuentros 9 y 10, se tenían programados para el 30 de Marzo y 13 de Abril de 2020, pero debido al Covid 19 este proceso se ve un poco empañado, debido a esta situación, que de apoco se venía extendiendo y tomando mayor fuerza en nuestro país. El presidente el lunes 23 de marzo, siendo día de fiesta en nuestra Nación, se presenta en los diferentes medios de comunicación y plantea las determinaciones estatales, que el Gobierno de la Republica decide implementar para hacerle frente a esta situación.

Dentro de ellas, y especialmente en el campo educativo, determina que las labores dentro de estos 15 días, anteriores al receso de Semana Santa que tienen los estudiantes, se trabajen de manera virtual y de esta forma se proyecte el trabajo de los estudiantes y los docentes, desde casa. De acuerdo a esta situación, y buscando darle continuidad al proceso, el docente busca diseñar una estrategia inmediata, donde va convocando a cada estudiante de forma individual y va realizando un proceso de evaluación del proceso y le va mencionando el proceso de forma particular y grupal, frente a las labores de como

las vienen realizando, y de aquellos aspectos que les hacen falta para quedar nivelados en su proceso.

El dialogo con los estudiantes se lleva a cabo en la semana del 24 de Marzo al 27 de Marzo, donde se diálogo de lo que se tiene estipulado, pero además se hace un proceso de evaluación del proceso que se ha venido llevando a cabo.

En el diálogo individual con los estudiantes, el docente en primera instancia les solicita ejecutar las diferentes mejoras al videojuego en estos 15 días, buscando darle cumplimiento a los tiempos programados, además de ejecutar los aspectos individuales faltantes, para quedar al día con todo, dentro de cada uno de los colectivos. Pero después de dialogar con la asesora, se determina no tomar el proceso de esa forma acelerada, y más en esta situación de pandemia, que va generando un cambio en la forma de vida de los estudiantes, y más aún, de estos, que llevan un proceso formativo Waldorf y que se tienen que ir acoplando a procesos formativos virtuales, lo cual para muchos de ellos, puede ser un cambio un poco fuerte.

Teniendo presente lo dialogado con la asesora, se da paso a un proceso de pausa y con calma, poder diseñar de mejor manera, la forma en que asumiremos este reto que se da, debido a la pandemia, para finalizar el proceso de campo con los estudiantes de la mejor manera, teniendo en cuenta, los diversos sentimientos que se pueden encontrar y generar, a partir de la situación por la que pasa el mundo debido al Covid 19.

De esta forma, la semana del 30 de Marzo al 3 de Abril de 2020, me vuelvo a reunir de forma virtual con los estudiantes, y de esta forma organizar el proceso que se llevará a cabo. Se les aconseja que esta semana busquen ir avanzando y ponerse al día con los aspectos que como grupo les van faltando, previos a los últimos 4 encuentros finales, que tienen que ver, con proyectar las mejoras a los videojuegos desde las sugerencias brindadas y luego llevar a cabo la presentación con los estudiantes de los procesos realizados. Fuera de esto y teniendo presente que el presidente adelanta las vacaciones de mitad de año, entre el 6 y 24 de Abril de 2020 para las Instituciones Educativas, se les dice a los estudiantes, que desde la iniciativa de cada uno, no siendo algo obligatorio, quieren avanzar en estos procesos, no habría problema, y de esta forma pueden llegar con más tranquilidad a afrontar los procesos faltantes del proceso. Esta propuesta se les hace, teniendo en cuenta que debido al aislamiento preventivo, los estudiantes no se pueden desplazar estas vacaciones a ningún lugar, y por ende, si

sienten que estas creaciones, pueden hacer parte de sus procesos de hobbies, los pueden realizar, sino, no hay inconveniente, puesto que para eso, se tendrán los próximos dos encuentros, apenas ingresen de vacaciones.

Lo importante y que si se deja como claridad es que los procesos anteriores a la mejora de los videojuegos, si deben estar al día para dicho momento, en que se retomen las labores de cada uno de los colectivos, para que de esta manera, se puedan disponer los trabajos de la mejor forma y los colectivos arranquen con sus labores, de forma nivelada y desde un mismo punto de partida.

De esta manera, el docente también aprovecha ese receso escolar, para continuar con el proceso de escritura y organizar bien el proceso que se llevara a cabo y la manera como se desarrollara este, teniendo presente la educación virtual y la situación de la cuarentena y aislamiento preventivo. De esta forma, las vacaciones adelantadas, sirven para proyectar no solo el trabajo con los estudiantes, sino también, como se seguirá el proceso de diálogo constante con los docentes que hacen parte del proceso de transversalización.

La semana del 27 de Abril del 1 de Mayo de 2020, periodo en el cual, se retoman y reinician las labores escolares, después del receso de los estudiantes, sirve, no para iniciar el proceso de campo de manera inmediata, sino para comunicar a los estudiantes la forma en que se llevará a cabo los 4 encuentros restantes, después de un proceso de organización minuciosa por parte del docente y fuera de esto, para organizar con los docentes la manera, en que desenvolveremos el proceso de transversalización y acompañamiento constante de los procesos formativos de los estudiantes, y los canales de comunicación en que iremos analizando y desarrollando, dichos procesos, en relación con este proyecto.

De esta manera, lo primero que se realiza es una reunión con los docentes que hace parte del proceso de transversalización. Primeramente me reúno con el docente director de grupo del grado undécimo y quien maneja el área de Tecnología e Informática de dicho grado, quien ha estado muy comprometido con este proyecto, tanto que dispuso algunos tiempos del área de física, para llevar a cabo el proceso los días lunes con ambos grados, claro está, después de ciertas negociaciones en tiempos con el docente investigador. Para esa reunión, también estuvo presente el docente de Ciencias Naturales de ambos grados (décimo y undécimo), quien desde un principio, estuvo muy

conectado con el proceso y junto a él, se llevó a cabo la transversalización de contenidos que se refleja en el módulo de trabajo y que hasta el momento, ha tenido muy buenos comentarios, por parte de los estudiantes. Fuera de esto, este docente, ha estado en ese proceso de acompañamiento constante al igual que el docente director de grupo del grado once y la docente directora de grupo del grado décimo y quien maneja los procesos de Tecnología e Informática, de dicho grado.

Con la directora de grupo del grado decimo, no se dio la posibilidad de reunirnos de forma presencial, por lo que organizamos una reunión por Zoom, pero tras fallas de internet e intentos de conectarnos varias veces, terminamos realizando la reunión, por video llamada de Watshap. Con la docente se ha tenido un acompañamiento muy interesante y de forma constante en el proceso, puesto que esta, le ha ido brindando bases básicas desde el manejo de programas básicas al grado décimo, de Word, Excel, entre otros; pero además, su potencial desde la parte artística, ha servido notoriamente para fortalecer la parte grafica de los estudiantes de décimo y undécimo, en cada una de sus creaciones.

Con el docente de Ciencias Naturales y el director de grupo del grado undécimo, debido a la coincidencia del pico y cédula que se estableció en el municipio del Carmen de Viboral (Ant), nos pudimos encontrar en la Institución Educativa de forma presencial y dialogar acerca del proceso.

En la reuniones programadas y donde nos encontramos y unificamos nuestros postulados, los 4 docentes que hacemos parte de este proceso, hablamos en primera instancia de lo planificado y lo que se les dio a conocer a ellos previo al inicio del proceso, desde allí, se les estableció, como se ha trabajado con los estudiantes, la manera en que se ha ejecutado el proceso, la forma en que los estudiantes se han desenvuelto en su trabajo individual como grupal, la conexión de los contenidos, el paso a paso y lo que este proceso ha arrojado hasta el momento. Fuera de esto, cada uno compartió, las observaciones que ha tenido desde el acompañamiento que han hecho del proceso y los comentarios que han escuchado por parte de los estudiantes como de sus acudientes.

Narran como a partir de los comentarios que han escuchado, se tienen muy buenas perspectivas del trabajo por parte de muchos estudiantes y de sus padres de familia. Pero conectan en que dos de las estudiantes, las cuales venían atrasadas en su proceso y

después de que se les mostro sus avances, son las que vienen haciendo comentarios negativos de este proyecto e incluso del docente que lo está llevando a cabo de forma principal. Con sus comentarios buscan indisponer al grupo y al llevar estos comentarios a los hogares, buscan que los padres también hagan comentarios negativos de este proceso, tal y como se ha estipulado también a lo largo del análisis que se ha hecho en este diario de campo y del proceso que han tenido dichas estudiantes.

Los docentes reconocen que este es un proceso muy interesante y que se ha venido dando de buena manera, y que refleja una buena disposición de los estudiantes.

Fuera de esto, el docente investigador les brinda la forma en que considera, se puede seguir llevando a cabo el proceso de la mejor manera, para dar ciclo de cierre a este proyecto y cumpliendo al aislamiento preventivo y la educación virtual, con que se debe ir llevando a cabo el proceso. Teniendo en cuenta esto, se propone crear una Carpeta en Classroom, siendo esta la plataforma de trabajo que implementará la Institución para llevar a cabo sus procesos educativos virtuales.

La creación de esta carpeta, servirá para que los estudiantes presenten sus proyectos y el proceso que se ha venido dando a lo largo del proceso, montando a dicha plataforma cada una de las actividades que se han venido realizando y a partir de las cuales se llega al producto final. Es importante ver reflejado también, los formatos de críticas constructivas y sugerencias que entre los grupos se plasman, para que así, se tengan presente las indicaciones que entre los compañeros, se hacen a cada una de las creaciones.

De esta forma, cada uno de los docentes, tendrán de primera mano, el proceso que se ha mencionado en este dialogo, y a partir de lo cual, tendrán los insumos necesarios, para hacer las respectivas criticas constructivas a cada colectivo de trabajo, puesto que en dicha carpeta estarán alojados como docentes invitados. Al igual que los docentes, se anexa e invita a la asesora del proyecto investigativo y a la coordinadora de la Institución, quienes también irán visionando el proceso, de primera mano.

Fuera de esto, el docente investigador, les menciona también, que se creará un grupo de Watshap, para ir dialogando acerca del proceso e ir recordando los compromisos que se van estipulando a lo largo de este ciclo de cierre del proyecto. De esta manera, se abren diversos canales de comunicación, que permiten tener mayor contacto entre los docentes

que hacen parte de este proceso, y poder proyectar mejores perspectivas, hacia el desenvolvimiento del trabajo. Los docentes se encuentran de acuerdo, y queda cómo compromiso, que después de revisar el Classroom, la carpeta Proyecto de Investigación y allí ahondar en los trabajos de los diversos colectivos, pasaran a establecer las respectivas criticas constructivas que les hacen a cada grupo de trabajo.

Luego de esta reunión, se programa un encuentro con cada colectivo de trabajo y se les plantea la forma en que se desenvolverá estas últimas etapas del proyecto. Los estudiantes, se encuentran de acuerdo y asumen el compromiso de ir montando los procesos que se han venido llevando a cabo a lo largo de sus creaciones, se les sugiere quedar al día con las actividades pendientes, y de esta manera se les estipula la forma de trabajo que se llevaran a cabo para los encuentros 9, 10, 11 y 12.

Los encuentros 9 y 10, se desarrollarán los días Lunes 4 y 11 de Mayo y servirán como espacio para que los estudiantes adecuen las críticas constructivas que les hicieron los compañeros y docentes a sus videojuegos y a los formatos, donde se registran los cambios y aquel, donde dan respuesta a las solicitudes que los demás grupos les hicieron de sus creaciones. Además para que preparen sus presentaciones, donde organizan como la llevaran a cabo, como distribuirán esta, de qué manera lo hará, etc; teniendo presente que dichas presentaciones, se desarrollaran de forma virtual.

Teniendo presente que el lunes 18 de Mayo el colegio lo estipula como compensatorio por el día del maestro y el lunes 25 de Mayo es día de fiesta, el docente dialoga con dos de los educadores que hacen parte del proceso de transversalización, el docente de Ciencias Naturales, quien se encuentra en época con el grado undécimo y el docente de Tecnología e Informática del grado undécimo, quien desarrolla su época de Matemáticas con el grado décimo, para abrir los días miércoles 20 y 27 de Mayo, los respectivos espacios para presentar los proyectos de los colectivos, teniendo presente la situación de los días Lunes. Ambos docentes están de acuerdo y consideran que para las presentaciones sería importante que estuviésemos los docentes que hacemos parte de este proceso, muy unificados, observándolas de forma conjunta y dando nuestros postulados acerca de cada una de estas.

De esta manera, todos aprobamos que estuviéramos unidos viendo las presentaciones, a excepción de la docente directora del grado décimo, quien al estar en clase en ese momento, no puede asistir a las presentaciones, pero se llega al acuerdo, que estas se

grabarán y serán enviadas, a su correo electrónico. Fuera de esto, todos llegamos al consenso de que, para la entrega de informes del primer periodo, el docente investigador sacaría un logro para las calificaciones, relacionado con este proceso, donde cada uno de los 4 docentes montaríamos en los respectivos informes que se entregan a los padres de familia.

De esta forma, se reorganiza el proceso y se retoman las labores que hacen parte del trabajo de campo con los estudiantes de ambos grados.

Las clases seguirán estando compuestas por los 5 momentos, pero sufrirán algunas variables, buscando de esta manera no solo proyectar encuentros más personalizados que ayuden a la potenciación de las creaciones y fortalezcan los procesos de los estudiantes en su proceso formativo Cabe tener en cuenta que las clases se estaban desarrollando en un lapso de tiempo de una hora y treinta minutos, por lo cual este tiempo se distribuyó de la siguiente manera:

Grupo 1: Mayet y Raquel: De 10am a 1020am

Grupo 2: Maria Clara, Esteban y Alejandro: De 1025am a 1045am

Grupo 3: Jorge, Ana Maria y Andrés: De 1050am a 1110am

Grupo 4: Juan Pablo, Camilo y Sofía: De 1115am a 1135am

Esta distribución se hace, para de esta forma poder trabajar de forma personalizada con la creación de cada colectivo, dar las respectivas bases de trabajo y tener ese acompañamiento constante que cada grupo requiere, para proyectar sus creaciones de la mejor manera.

Las pautas de trabajo se manifiestan en un grupo de Watshap que se diseña también para los estudiantes, donde se dan las recomendaciones generales a estos y las indicaciones que deben seguir, mientras que llega su momento de encuentro con el docente. De esta forma, mientras que el docente va trabajando de forma particular con cada grupo de trabajo, cada colectivo ira avanzando en las respectivas funciones indicadas, que en este caso, tienen que ver con las adecuaciones y mejoras a su videojuego, el registro de los cambios en el formato dispuesto para ello y la respuesta a las solicitudes de los demás grupos de trabajo, fuera de preparar la presentación que se llevara a cabo, en los próximos dos encuentros.

Teniendo presente las modificaciones que se establecerán en el proceso, cabe resaltar que estas, son las siguientes:

En el momento de expansión, el saludo y verso se lleva con normalidad y el movimiento se plasma en video para que, a partir de este, se de paso a la reflexión a la que invita el docente con esto. Este cambio, permite que se conecte el momento de expansión, con el momento de reflexión y de esta manera el tiempo con cada colectivo permita cumplir con los momentos programados. Gracias a lo mencionado, en el momento de reflexión, los participantes de cada colectivo, puedan participar de este, y ya no es solo un estudiante el que lleva a cabo este momento de reflexión, sino que se abre este espacio, para que los miembros del colectivo puedan brindar sus posturas.

Se pasa al momento de la introducción del trabajo, donde se les brinda las sugerencias al colectivo de lo que se espera alcanzar durante el desarrollo del encuentro y el compromiso que deben asumir, los integrantes de los diferentes colectivos, puesto que el trabajo pasa a ser mucho desde la voluntad y autonomía de cada uno de los miembros del grupo. Después de las indicaciones y los consensos que se establecen con cada grupo de trabajo, los grupos pasaran a realizar las actividades, y se les menciona que el momento de coevaluación, se llevará a cabo en el momento de reflexión del próximo encuentro.

De esta manera, se refleja la forma en que se llevara a cabo el desarrollo de estos encuentros, que se trabajarán de forma virtual.

| DIARIO DE CAMPO | | | | |
|--|--|-------------------------------------|-------------------------------------|--|
| Clase N°: 9 | Institución y grado: IEMRAR- Grados Décimo y Undécimo | Fecha: 4 de Mayo de 2020 | | |
| Forma del trabajo: Individual: () En equipo (X) | | | | |
| Actividades programadas | Descripción clase | Aspectos a interpretar | | |
| | | Comunicación | Innovación | Observaciones del profesor |
| Momento expansión | Se hace el saludo, el verso y el movimiento. | Para este momento del encuentro, la | La innovación se refleja en primera | En el momento de expansión, se presentan |

| | | | | |
|--|--|--|---|---|
| | <p>Se plasma por medio de video, el movimiento que veníamos realizando en los dos encuentros pasados, plasmando como este movimiento hace parte de las diferentes comunidades Waldorf del mundo.</p> <p>El video se llama “Corto corto largo rítmica bastones Waldorf”: https://www.youtube.com/watch?v=Nro3gdR_nfk, y refleja el movimiento “bastones 1-2” que se venía trabajando.</p> <p>Para este momento, se percibe en los estudiantes mucha concentración, y se lleva a la reflexión, el cómo se siente esta etapa del movimiento ejecutada de esta manera y la importancia de aprovechar en lo presencial momentos como estos, lo cual logran ver, como una circunstancia, por la que pasa el mundo ahora, pueden variar de un momento a otro.</p> <p>Se menciona que este momento lo</p> | <p>comunicación se torna muy importante, puesto que refleja el sentir de los estudiantes, respecto a la reflexión que invita el docente a realizar.</p> <p>Se perciben diversas posturas de llevar el movimiento de esta manera, algunas positivas, otras negativas, pero siempre argumentando su postura acerca de lo que se plasma.</p> <p>Se desarrolla una comunicación asertiva del lado del docente y de los estudiantes, habiendo respeto por la palabra otro, muy buen escucha y una buena disposición, para proyectar los postulados y puntos de vista, desde los que se toma esta actividad.</p> | <p>instancia, desde la forma en que el docente proyecta de manera nueva el movimiento, detallando como se percibe un movimiento Waldorf desde lo virtual, y llevando al análisis a los estudiantes de la importancia que es aprovechar los espacios presenciales, con el interés de que siga mejorando la disposición para estos momentos del encuentro, y que esto no sea algo que se logre con el tiempo, sino que desde un principio en los procesos, se sigan aprovechando dichos espacios.</p> <p>En segunda instancia, se torna la innovación, desde la reflexión que plantean los estudiantes, donde adecuan sus discursos de acuerdo a sus vivencias y lo que se ha venido ejecutando, y así, desde</p> | <p>diversas posturas por parte de los estudiantes. Se puede decir que la innovación en este caso, se presenta primeramente desde la planificación docente y en segundo lugar, desde la manera en que los estudiantes organizan sus ideas para transmitir las al docente, donde su sentir y sus vivencias, se compaginan con lo plasmado por el docente.</p> <p>La comunicación se desarrolla de buena forma y se presentan diversos puntos de vista. Para algunos consideran que este es un buen ejercicio de recordar y que viendo también se interiorizan los movimientos, otros mencionan que no hay nada como ejecutarlo y otros consideran que es mejor estarlo observándolo que ejecutándolo, lo cual se refleja también desde el</p> |
|--|--|--|---|---|

| | | | | |
|-------------------|--|---|---|---|
| | llevaremos en estos últimos encuentros de esta forma, y sacaremos reflexiones acerca de esto. | | diversos argumentos, poder plantear sus respectivos sentires. | temperamento de cada uno de los estudiantes y el anímico por el que puedan estar en su momento. |
| Momento reflexión | <p>El momento de reflexión, también sufre cierta variable, puesto que se busca que este conecte con el de expansión y sean todos los miembros del colectivo los que aporten este proceso, ya no siendo un estudiante particular, aquel que lo realice.</p> <p>En este momento se refleja no solo lo que se ha venido trabajando, sino el sentir que tiene los estudiantes de lo trabajado hasta el momento.</p> <p>Se busca mucho, que los estudiantes que faltan por cumplir con este momento, participen bastante y de esta forma, tener los insumos y postulados de este momento, desde cada una de sus perspectivas.</p> | <p>En este momento del encuentro, la comunicación se percibe de buena manera.</p> <p>El docente dialoga con los estudiantes y busca conectar los dos momentos, y por medio de preguntas va incentivando a que los estudiantes ofrezcan sus postulados.</p> <p>Este momento se lleva con tranquilidad y se percibe una forma clara, concisa y bien argumentada de hablar de los procesos, incluso se percibe más confianza de los estudiantes al no estar todos los estudiantes de ambos grupos en este momento, sino solo los miembros de sus colectivos.</p> <p>Hay una buena escucha y muy buena disposición,</p> | <p>En este momento del encuentro se percibe una buena proyección de la innovación. Esto se refleja en un principio, desde la manera como los estudiantes organizan sus planteamientos, argumentos y postulados, con sus sentires y con el proceso que han ido vivenciando de forma individual y grupal. Esto refleja como desde el trabajo de un colectivo, presenta diversos sentires y puntos de vista, a partir de las perspectivas que tiene cada miembro del grupo.</p> <p>Fuera de esto y al contrastar procesos con los demás grupos de trabajo, denotan las diversas perspectivas estratégicas que los grupos implementan y</p> | <p>Este momento del encuentro se desarrolla de buena manera, donde cada uno de los miembros de los diversos colectivos, presentan sus puntos de vista respecto de lo trabajado en los encuentros pasados y los sentires y reflexiones que dichas actividades generan en su ser. Se tienen diversas posturas relacionadas con las estrategias implementadas dentro de los grupos, resaltando la comunicación y el compromiso que han tenido los miembros del colectivo a lo largo del proceso.</p> <p>Se rescata posturas, donde los estudiantes también evalúan los procesos de los demás compañeros y destacan como los estudiantes que no han</p> |

| | | | | |
|--------------------------------|---|--|---|--|
| | | <p>por parte de los estudiantes y esto ayuda a que se genere un momento adecuado de escuchar las diversas perspectivas de cada colectivo y sus sentires. Incluso, este momento sirve bastante para que entre los estudiantes reflexionen acerca del proceso de los demás compañeros, sus avances y lo que han logrado alrededor de este proceso.</p> | <p>como hay un deseo de los estudiantes por querer proyectar las cosas de mejor manera.</p> | <p>tenido procesos formativos continuos en aspectos tecnológicos, se han ido acoplado y han ido adquiriendo grandes capacidades en estos asuntos.</p> <p>Cabe destacar que los estudiantes, que no han participado de este momento, lo hacen de buena manera y tienden a dar unos buenos comentarios, acerca de lo abordado a lo largo del proyecto.</p> |
| <p>Introducción al Trabajo</p> | <p>En este momento se dan las bases de trabajo,</p> <p>Para este encuentro, los estudiantes avanzarán con las mejoras a sus creaciones, de acuerdo a las críticas constructivas que les hicieron los demás compañeros que hacen parte de los otros grupos de trabajo.</p> <p>Para esto se distribuye el trabajo por colectivos, con quienes se va dialogando por encuentros de 20 minutos aproximadamente cada uno. En este</p> | <p>Para este momento del encuentro, la comunicación se proyecta de la mejor manera.</p> <p>El docente busca ser claro y conciso con los argumentos que se presentan a cada colectivo de trabajo y fuera de esto brinda los argumentos más acordes, para guiar de la forma más adecuada los procesos.</p> <p>Fuera de esto, se percibe una</p> | <p>La innovación en este momento del encuentro se percibe desde diferentes ámbitos. En una primera instancia se refleja desde la planificación docente, donde se percibe un cambio en lo programado para el desarrollo de los encuentros, teniendo presente las situaciones globales actuales.</p> <p>En segundo lugar, se observa en las</p> | <p>La introducción del trabajo se lleva a cabo de la mejor manera.</p> <p>La comunicación se lleva a cabo de forma asertiva, habiendo un buen dialogo en relación con el proceso que se pretenden ejecutar a lo largo del encuentro.</p> <p>Para este encuentro, la comunicación se plasma en primera instancia de forma escrita,</p> |

| | | | | |
|--|---|---|---|---|
| | <p>tiempo estipulado, no solo se llevan a cabo los 5 pasos del encuentro, sino que se guía y acompaña el proceso de cada colectivo, buscando las mejores proyecciones en sus procesos.</p> <p>Mientras el docente se reúne con cada colectivo, los demás grupos de trabajo, van siguiendo las indicaciones que el docente va estipulando dentro del grupo de Watshap, diseñado para ello. De esta manera, cada colectivo sigue avanzando en sus funciones y recibe, las respectivas indicaciones del docente.</p> <p>En este momento del encuentro, fuera de que se estipulan las bases de trabajo, también sirven para que se lleguen a consensos dentro de los colectivos, sobre las mejores proyecciones que pueden ir teniendo los trabajos de los estudiantes, y también, para ir dejando claras las bases sobre las cuales se proyectarán las presentaciones de los últimos dos encuentros.</p> | <p>buena disposición por parte de los estudiantes, en relación con la escucha y el diálogo asertivo que se desarrolla dentro de este momento.</p> <p>Los estudiantes buscan dejar claros los aportes y distribución de trabajo del docente, fuera de las indicaciones que les brinda, para que de esta manera, proyecten sus labores de la mejor forma.</p> <p>Se percibe además de esto, una buena comunicación escrita, por medio del grupo de Watshap, donde los educandos de buena forma asumen las actividades programadas y buscan proyectarlas en el momento del encuentro, lo cual se denota, cuando se dialoga con los grupos, a medida empiezan los encuentros de</p> | <p>estrategias que implementan los grupos de trabajo y las cuales van argumentando, a medida van pasando al momento de reunión con el docente.</p> <p>En tercera instancia se observa desde la planificación, dudas e interrogantes que van presentando los diversos colectivos, y a partir de los cuales van diseñando las estrategias de trabajo que van a proyectar dentro de los colectivos de trabajo.</p> | <p>donde el docente comunica por medio de Watshap el trabajo que se ejecutara a lo largo del encuentro y deja claro la forma en que se desarrollara el proceso.</p> <p>Luego en una parte del encuentro, cada grupo de trabajo, pasa al encuentro sincrónico con el docente, donde se aprovecha para solucionar las dudas que se tengan de las actividades, plasmar las bases del trabajo y proyectar diversas maneras, para ejecutar estas funciones.</p> <p>De esta forma se continúa con ese proceso de acompañamiento o constante a lo largo del proceso, por parte del docente.</p> <p>A medida van ingresando los grupos al encuentro con el docente, se van mencionando la forma en que vienen</p> |
|--|---|---|---|---|

| | | | | |
|------------------------|---|--|---|---|
| | | forma virtual con el docente. | | trabajando y además el docente, va planteando diversas estrategias que ayuden a potenciar el desenvolvimiento de los diferentes colectivos. |
| Desarrollo del Trabajo | <p>El trabajo para este encuentro se lleva a cabo de la siguiente manera.</p> <p>En un grupo de Watshap, diseñado por el docente y en el cual se encuentran los estudiantes que hacen parte de este proceso, el docente proyecta la forma en que se llevará a cabo el proceso y como se desarrollará cada uno de los encuentros.</p> <p>Los estudiantes observan las sugerencias en el grupo de Watshap y durante el tiempo de la clase, van trabajando en estos postulados, mientras llega el momento del encuentro sincrónico con el docente, para aclarar las dudas que se tengan del trabajo y de lo que resta del proceso, para manifestar la forma en que vienen trabajando y para escuchar las</p> | <p>Para este momento del encuentro, la comunicación se percibe desde diferentes posturas.</p> <p>En primera instancia, la comunicación se manifiesta, desde la parte escrita, donde los estudiantes comprenden las posturas que propone el docente para la realización del trabajo del encuentro, en el grupo de Watshap.</p> <p>En segunda instancia, se denota desde el diálogo que van teniendo los diversos colectivos a lo largo del proceso de mejoramiento de los videojuegos, donde toman las críticas constructivas y las solicitudes</p> | <p>En este momento del encuentro, la innovación se percibe a gran escala.</p> <p>En primer lugar, se manifiesta desde la planificación docente, donde se proyecta la ejecución de las actividades de forma diferente, teniendo en cuenta, la situación por la que pasa el contexto educativo, donde se debe acomodar a un modelo virtual.</p> <p>En un segundo contexto se percibe desde las diferentes proposiciones que ejecutan los grupos de trabajo, para proyectar los respectivos cambios en sus videojuegos, teniendo en cuenta las recomendaciones</p> | <p>El desarrollo del trabajo se proyecta de buena manera. Se percibe muy buena comunicación, al interior de los colectivos, puesto que se denotan diálogos, donde tienen respeto por la palabra del otro, se plantean aportes de forma argumentada y la escucha siempre está presente, por lo cual cada aporte es válido y es analizado, y entre los miembros se decide por aquel que puede aportar de mejor manera a los procesos del grupo.</p> <p>La innovación se manifiesta en cada uno de los momentos del encuentro, desde la planificación docente, las determinaciones</p> |

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
| | <p>respectivas sugerencias y proyecciones que el docente les propone ejecutar al interior de su colectivo de trabajo.</p> <p>De esta manera, mientras que unos grupos se encuentran de forma sincrónica con el docente, los demás colectivos, estarán trabajando en las mejoras de sus videojuegos, registro de cambios y respuesta a las solicitudes que les hicieron los demás compañeros.</p> | <p>que los demás grupos les brindan, y a partir de estas, inician un proceso de análisis y diálogo, para determinar, cuáles de estas, son las más adecuadas proyectar en sus creaciones y cuáles de la solicitudes aceptarán, teniendo en cuenta, la importancia de argumentar de buena forma cada una de sus decisiones.</p> <p>A esto se debe sumar, en última instancia, la comunicación que se enmarca en ese proceso de acompañamiento constante por parte del docente, donde por medio del encuentro sincrónico programado para cada grupo, se busca aclarar los procesos y ayudar a los colectivos a tener mejores proyecciones dentro de sus trabajos.</p> <p>Hay mucho respeto por la opinión de los</p> | <p>es que les brindan los demás colectivos.</p> <p>En tercer lugar, se percibe la innovación, después que el docente brinda los diferentes argumentos a los estudiantes, respecto de cada una de sus labores, y a partir de estos postulados, los estudiantes, pasan a realizar las respectivas adecuaciones a sus videojuegos, puesto que el docente busca complementar sus procesos, a partir de las dudas, inquietudes y sugerencias que tengan, fuera de que brinda aportes, que consideren pueden ayudar a potenciar los procesos.</p> <p>Cabe tener presente que las mejoras, se dan, después de que los colectivos analizan las posturas brindadas, y luego si, las proyectan en sus creaciones.</p> | <p>y decisiones de cada grupo, así como, las elecciones por la que se inclina cada colectivo a seguir y proyectar, dentro de su proceso.</p> <p>Se percibe como hay una buena acogida frente a la forma de trabajo proyectada, y como cada grupo sigue las indicaciones brindadas por el docente, por lo que el trabajo sincrónico y asincrónico se lleva a cabo de buena forma, al interior de cada grupo de trabajo.</p> <p>Al momento del encuentro sincrónico, se percibe la forma en que cada grupo, viene llevando a cabo sus actividades, donde por medio de preguntas, el docente logra percibir los avances que vienen teniendo los estudiantes en su proceso, principalmente en el encuentro y en las labores asignadas.</p> <p>Gracias a esto y lo que se</p> |
|--|--|---|---|--|

| | | | | |
|---------------------------------|---|--|---|---|
| | | <p>otros, por la escucha y por la argumentación que se establece dentro de cada uno de los postulados de los diversos colectivos.</p> | | <p>percibe en cada colectivo, se nota mucha variabilidad de estrategias, pero una buena disposición por conseguir los objetivos finales.</p> <p>Al momento de mencionar las indicaciones, los diversos grupos de trabajo, presentan una buena disposición y muchos deseos de sacar adelante sus procesos.</p> |
| <p>Coevaluación del Trabajo</p> | <p>Se debe aclarar que el proceso de coevaluación del trabajo se obtiene en el momento de reflexión del próximo encuentro.</p> <p>En este momento los estudiantes de los diversos colectivos evalúan el proceso individual y grupal, frente al desenvolvimiento de las actividades que se vienen llevando a cabo, a lo largo del proceso, pero además de las funciones que realizaron en este encuentro, donde varia en gran medida, la forma en que se venían realizando las</p> | <p>Para este momento del encuentro, se desarrolla una buena comunicación.</p> <p>Los estudiantes, transmiten sus ideas de forma clara y concisa, además que buscan argumentar de buena forma el trabajo llevado a cabo a lo largo de la sesión.</p> <p>Se da un proceso de dialogo, donde la escucha prima y el respeto por la palabra del otro, es algo</p> | <p>La innovación dentro de este momento del encuentro, se percibe en la forma en que los estudiantes organizan su discurso, en este caso, no solo para reflejar lo abordado en el encuentro y el desempeño que tuvieron dentro de este, sino para plasmar como conectan estos postulados, con sus sentires y el pensar del colectivo.</p> <p>Fuera de esto, la innovación también se percibe, desde los comentarios</p> | <p>Se aprovecha la etapa del momento de reflexión, del próximo encuentro para realizar este momento de la clase.</p> <p>En ese momento, se busca conectar la retrospectiva con la evaluación de este encuentro, habiendo mayor participación de los estudiantes, puesto que los miembros de los diferentes colectivos asumen la vocería, donde se represente el análisis de lo trabajado a lo largo del</p> |

| | | | | |
|--|---|---|---|---|
| | <p>actividades.</p> <p>Cabe destacar que gracias a la forma en que se pasan a realizar los procesos de coevaluación, donde se aprovecha el momento de reflexión del próximo encuentro, se tiene más participación por parte de los estudiantes, puesto que de cada colectivo, se obtienen diversas opiniones y evaluaciones que las pasan, respecto a lo trabajado.</p> | <p>que siempre se tiene en cuenta. De esta forma, como grupo de trabajo, entre todos los miembros del grupo hablan un mismo idioma a la hora de transmitir sus posturas y son muy analíticos a la hora de postular sus ideas y planteamientos al docente.</p> <p>El docente escucha con atención los parámetros que van planteando los estudiantes, y a medida avanzan en sus postulados, este va realizando preguntas que no solo refleja la innovación, sino que demuestra la conexión entre los estudiantes, el complemento entre ellos al defender posturas, etc.</p> | <p>de cada uno de los colectivos, donde se reflejan las funciones que ejecutan y las estrategias que proyectan, para el desenvolvimiento de cada una de sus actividades.</p> <p>A esto se suma la planificación tan diferente que se tiene para el encuentro y la forma en que los estudiantes se adaptan a dicha planificación, y a partir de ahí, buscan proyectar diversas formas de desenvolvimiento, por medio de las cuales alcanzan los objetivos trazados para este.</p> <p>Es notorio como tras una misma actividad, los estudiantes, asumen diversas formas de ejecución.</p> | <p>encuentro y se evalúa dicho proceso.</p> <p>Además de esto, cabe resaltar que dentro dicho momento, se obtienen buenos comentarios en relación con la planificado y la forma de trabajo que se proyecta desde este ámbito formativo virtual. Los estudiantes consideran que esta combinación de lo sincrónico y asincrónico, es muy productiva, y resalta la importancia de que cada estudiante se apropie de sus procesos formativos.</p> <p>Consideran que cada grupo debe asumir mucha autonomía, voluntad, responsabilidad y disciplina para cumplir de buena manera con el trabajo, el cual, se reflejará en la presentación. Este trabajo, debe enmarcar dichas características, teniendo presente que el docente ya no estará ahí</p> |
|--|---|---|---|---|

| | | | |
|---|--|--|---|
| | | | <p>presencialmente detallando lo que hace cada colectivo, puesto que este, va revisando los avances y solo entra la consciencia de los estudiantes del empeño que le ponen.</p> |
| <p>Interpretación de la sesión</p> | <p>En este encuentro, las actividades programadas se llevan a cabo de buena manera. Se percibe muy buena disposición por parte de los estudiantes, para asumir las nuevas formas en que se pasan a realizar las actividades y mucho entusiasmo por parte de la mayoría de los estudiantes por culminar de la mejor forma los procesos, y retomar nuevamente las labores que se venían proyectando y que debido a la situación el Covid 19, se vio un poco estancada.</p> <p>El desarrollo de las actividades de forma asincrónica y sincrónica es algo que llamo la atención de los estudiantes, además de los diferentes canales de comunicación que se pasan a implementar, donde nos encontramos con: Video llamadas o Reuniones por Zoom, video llamadas y chat por Watshap, además de la comunicación por correo electrónico y respaldo de la plataforma Classroom que sirve de portafolio.</p> <p>Es interesante como esta emergencia sanitaria y situación que se da en el mundo, cambia las formas de vida tradicionales y las maneras en cómo se venían llevando a cabo las funciones desde las diferentes Instituciones y Contextos Sociales. Un cambio que se puede tomar como algo fuerte, dentro del marco de la Pedagogía Waldorf, es el uso de los medios tecnológicos y digitales, con estudiantes muy pequeños, y fuera de esto, la manera como se cambia muchas clases, no solo con los niños pequeños, sino con los estudiantes de diferentes grados, donde la presencialidad se hace tan importante, especialmente en las materias que contienen bases manuales, como carpintería, tejido, teatro, cerámica, entre otros. De esta manera, se puede considerar que esta pandemia es un replanteamiento a la manera como se venían haciendo las cosas y una oportunidad para considerar la tecnología como un medio facilitador de procesos, y que puede respaldar en gran medida el desenvolvimiento de los procesos formativos, y más en estos tiempos, donde la educación virtual, pase a convertirse en el modelo educativo global.</p> <p>Para nadie es un secreto, que esto se pasa a convertir en un desafío grande, no solo para este proyecto, donde se replantea muchos de los aspectos que hacen parte de un encuentro de la Pedagogía Waldorf, normalmente, y que integran también, el quehacer de los procesos de este modelo pedagógico, sino que demuestra como en muchas Instituciones Waldorf, se hace importante procesos formativos desde la alfabetización digital, tanto para docentes como para estudiantes puesto que, debido a esta situación que se presente actualmente, se hace notorio estas falencias, incluso, en estudiantes que se encuentran en las edades en as que según los principios y filosofía de la Pedagogía Waldorf, pueden hacer uso de los medios</p> | | |

tecnológicos, dentro de sus procesos formativos.

Se observa cómo, para volver a retomar las clases, se hace un proceso largo de planificación por parte del docente, buscando encajar los momentos que hacen parte de las clases en los procesos Waldorf y cumplir con los elementos que integran el proyecto, como lo son la transversalización, el trabajo colaborativo, la comunicación, etc; pero esta vez, desde procesos educativos virtuales. De acuerdo a esto, se refleja que la tecnología simplemente es un medio por medio de la cual se pueden proyectar los procesos formativos, pero que en definitiva, lo más importante es todo ese proceso de planificación y proyección que el docente realiza, para alcanzar diversos objetivos formativos con los estudiantes. Teniendo en cuenta esto, se debe tener en cuenta, que los procesos formativos de la Pedagogía Waldorf realizados de forma virtual, no tienen por qué perder su esencia, todo depende de la forma como los docentes las proyecten a través de estos medios, aunque está claro, se requiere mucho compromiso, responsabilidad, autonomía, motivación, etc; por parte del estudiante que se encuentra al otro lado de la pantalla, haciendo parte de los procesos formativos, puesto que al estar solo en su casa, depende mucho de él y del empeño que ponga sacara adelante esos procesos, y ahí es donde se hace esencial, algo que en la Pedagogía Waldorf es clave, y es el acompañamiento de los padres.

Algo que se debe considerar dentro de estos procesos formativos, es que los estudiantes de la Institución, al no tener un proceso formativo en los medios continuo, puede hacer que el desenvolvimiento con estos medios no tiendan a ser los mejores, no solo por el manejo de las herramientas, sino por el mal uso que se les puede dar a estas.

Pasando a hablar del encuentro en sí, podemos mencionar que este, se desarrolla con normalidad. El saludo y el verso, se llevan a cabo sin inconvenientes. El movimiento varia, y pese a que no se realizan desplazamientos rítmicos y/o físicos como lo hacíamos desde la presencialidad, por cuestiones de tiempo dentro de la clase, no se pierde este momento, pero lo transmitimos por video, donde lo interiorizamos por medio la observación, y partir de estos, se obtienen comentarios y análisis muy interesantes, tanto a favor como en contra de que se ejecute de esa manera. Un aspecto a resaltar acá, es como estudiantes que se oponían en un principio a este tipo de actividades, pasan a reclamarlas y decir que las extrañan.

El momento de reflexión conecta con el de expansión, siendo dos momentos reflexivos y estos conectan con la introducción del trabajo y las disposiciones que se llevarán a cabo en el encuentro. Para este momento (el de reflexión), la retrospectiva es llevada a cabo por el colectivo, donde el docente por medio del dialogo con los estudiantes, no solo hace el recuento de la clase pasada, sino que va teniendo en cuenta los sentires individuales y grupales de cada colectivo, respecto al proceso que se viene llevando a cabo. Se puede mencionar que los comentarios en su mayoría son positivos, a excepción del colectivo con el cual siempre se ha encontrado oposición a lo largo del encuentro, por las situaciones mencionados, donde la falta de compromiso y esmero por parte de las estudiantes, llevan a que se dejen ir acumulando de cosas y luego, solo critiquen los procesos porque se sienten muy cargadas y por falta de tiempo, siendo el único colectivo con el cual se ha presentado dicha eventualidad.

La introducción al trabajo se desarrolla de dos maneras, en primera instancia asincrónica, donde por medio de un grupo de Watshap diseñado para los estudiantes, se les menciona la forma en que se desenvolverá el encuentro y la forma en que se ira trabajando mientras que es el momento del encuentro sincrónico con el docente. Se recuerda que lo más importante es ir avanzando en los compromisos pendientes, en ese caso la mejora de los videojuegos a partir de las críticas constructivas, el registro en el formato que se lleva para argumentar los cambios que se van haciendo y la respuesta a las solicitudes que los demás grupos les hacen.

La idea es que los grupos que vienen posteriores al primer colectivo, demuestre los avances que vienen teniendo a lo largo del encuentro. Por su parte, el colectivo que inicia y luego pasa con las indicaciones de Watshap y aquellas que se les brindaron de forma sincrónica, pasan a desarrollar las funciones establecidas desde los dos ámbitos, y el próximo encuentro dará garantías de las actividades que vienen desarrollando como colectivo de trabajo.

De esta manera, se puede detallar como introducción y desarrollo del trabajo conectan en uno solo.

En el desarrollo del trabajo cada colectivo, se encuentra en función de ir cumpliendo dentro del horario escolar, con las funciones programadas para este, donde, cada colectivo tomara las sugerencias y críticas constructivas que les brindan los demás colectivos y los docentes, y a partir de estos, pasan a realizar las respectivas adecuaciones a sus videojuegos, las cuales van registrando en el formato diseñado para ello. En este momento cabe destacar, que los estudiantes no tienen que realizar todos los cambios que se les asignan, puesto que ellos, después de un proceso de análisis minucioso, de diálogo y consenso entre los compañeros, pasan a determinar cuáles son esos aspectos más adecuados, a realizar dentro de sus trabajos.

Los diferentes colectivos van trabajando en este ámbito, mientras llega el momento de pasar a reunirse de forma sincrónica con el docente, quien desde su acompañamiento constante, va analizando los avances de los colectivos, las funciones que van ejecutando, la forma en que se están proyectando, a partir de ahí, pasa a solucionar dudas y a complementar con recomendaciones los procesos que se vienen dando al interior de cada colectivo. Este espacio, también sirve para que el docente les hable acerca de cómo va el proceso, que se encuentra pendiente al interior de cada colectivo, tanto de forma individual como grupal y así se pongan al día con todo, pero además para dejar claras las bases sobre las cuales se ejecutaran las presentaciones de los últimos dos encuentros. Para esto, el docente acompaña la presentación de unas diapositivas, que finalizados los encuentros sincrónicos, pasa a publicar en el classroom y complementa con algunos mensajes en dicha plataforma, donde monta, los documentos entregados por cada grupo hasta el momento, y anexa aquellos que se es deba realizar alguna mejora o los formatos que aún faltan porque los colectivos registren.

De esta manera, se deja más claro, el proceso de trabajo virtual que se llevara a cabo, y los estudiantes se desenvuelven con muchas más soltura y afianzamiento dentro del proceso. Cabe resaltar que el trabajo llevado a cabo por los grupos de trabajo a lo largo de la sesión, según lo que se va evidenciando, se desarrolla de buena manera, pese a que la mayoría de los

estudiantes, no había tenido un modelo de trabajo como este, a lo largo de sus procesos formativos.

Por último, cabe mencionar que la coevaluación de trabajo, se va realizando cuando se les pregunta por los avances a los estudiantes en el momento sincrónico, lo cual arroja buenos resultados, pero más profundamente este momento del encuentro, se conoce a mayor profundidad en el momento de reflexión del próximo encuentro. Esto demuestra como el desarrollo del trabajo conecta con este momento, y como este proceso de coevaluación, conecta también con el siguiente encuentro.

De acuerdo a esto, podemos decir que el momento de coevaluación, se puede extraer de dos momentos que hacen parte de la conexión de los dos encuentros.

Para este momento del encuentro, se perciben las posturas de los diferentes colectivos, puesto que al estar trabajando casi que de forma personalizada con cada grupo, permite conocer las posturas de cada uno de estos. Dentro de estos aportes, los estudiantes destacan la planificación y organización que se ha tenido, además de lo importantes que se hacen las críticas constructivas y el tenerlas en cuenta, ya que realmente nutren los trabajos que se vienen realizando.

Resaltan también que dentro de esta forma de trabajo, depende mucho de la voluntad y el empeño que le ponga cada grupo de trabajo, teniendo presente que el docente no está ahí de forma presencial, por lo cual es mucha disciplina la que el grupo debe tener, para proyectar de la mejor manera, las actividades y objetivos que se van trazando. Sin embargo, resaltan que el acompañamiento virtual, siempre ha estado ahí, y no solo en tiempo de clase, sino extra clase, lo cual ha ayudado mucho a los avances de los colectivos.

Mencionan que los procesos llevados de esta forma, debido al Covid 19, son un poco extraños, puesto que son algo nuevo por los estudiantes, pero sienten que se han ido asumiendo de la mejor manera y permiten grandes aprendizajes, y detallan como estos procesos de formación tecnológica, son muy importantes y esto se refleja en situaciones como la actual, donde el manejo de los medios alcanzan un papel esencial en los procesos formativos.

| DIARIO DE CAMPO | | | | |
|--|--|------------------------|------------------------------|----------------------------|
| Clase N°: 10 | Institución y grado: IEMRAR- Grados Décimo y Undécimo | | Fecha: 11 de Mayo de 2020 | |
| Forma del trabajo: Individual: () En equipo (X) | | | | |
| Actividades programadas | Descripción clase | Aspectos a interpretar | | |
| | | Comunicación | Innovación | Observaciones del profesor |
| | | | | |

| | | | | |
|--------------------------|--|---|--|---|
| <p>Momento expansión</p> | <p>Se hace el saludo, el verso “Cuida tus pensamientos”, el cual es el verso que se ha llevado y llevará a largo del proyecto, siendo este el verso principal de las clases que dicta el docente investigador.</p> <p>El movimiento para este encuentro, se proyectara al igual que en el encuentro pasado de forma digital. Para estos tres últimos encuentros, se cambia de movimiento, como se ha venido llevando a cabo, cada tres encuentros. De esta manera, el movimiento será la danza circular “Zorba el Griego”:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=sn3kW0S8Vu4</p> <p>Este movimiento, se proyecta de esta manera, para la proyección interna del estudiante, por medio de la observación, pero además para llevarlos a un espacio de reflexión que se puede generar a partir de la proyección del movimiento realizado de esta</p> | <p>En este momento del encuentro, la comunicación se desarrolla de buena manera.</p> <p>Se percibe en primera instancia la forma en que el video transmite diversas perspectivas y emociones en los estudiantes, lo cual se refleja en su gestualidad en la manera como lo detallan.</p> <p>Posterior se refleja en el dialogo, donde de forma concisa y clara los estudiantes transmiten con argumentos su sentir frente al movimiento desarrollado de esta forma.</p> <p>Cuando alguien tiene a palabra, hay mucho respeto por parte de los otros con su escucha, y al momento de dialogar se plantean los acuerdos y desacuerdos, pero en sí, se logra un proceso de comunicación asertiva entre los estudiantes y el docente a lo largo de este</p> | <p>La innovación dentro del desarrollo de este momento del encuentro se percibe de varias maneras.</p> <p>En una primera instancia se percibe, desde e proceso de la planificación del docente, quien reestructura de acuerdo a la situación social dicho momento.</p> <p>Este momento, permite la generación de diversas posturas por parte de los estudiantes, después de haber pasado del proceso vivencial a un proceso más de la observación y el análisis. Este cambio arroja diversos puntos de vista y permite comprender como de una actividad, pueden surgir diversos puntos de vista.</p> <p>Se puede mencionar además, que la interiorización de un movimiento, también de puede proyectar desde la observación, y</p> | <p>Este momento del encuentro se desarrolla con clama y se ejecuta de la mejor manera.</p> <p>Este proceso permite comprender diversos puntos de vista, habiendo quienes están de acuerdo con el movimiento llevado a cabo de esta manera, otros que no están de acuerdo, y otros que por su parte no establecen opiniones.</p> <p>Se puede decir que de este momento, se proyectan muy buenas reflexiones, realizadas frente a este movimiento, donde se hace una análisis a lo vivencial y lo que simplemente se observa y se detalla dicho movimiento. En su mayoría, incluso los estudiantes que en un principio se oponían a estos movimientos, consideran que es mejor lo vivencial y de esto, se les recalca la importancia de</p> |
|--------------------------|--|---|--|---|

| | | | | |
|-------------------|---|--|---|---|
| | manera. | momento del encuentro. | esto puede generar diversas concepciones, según el temperamento y estado anímico de los estudiantes. | aprovechar las cosas en su momento. Este movimiento, genera nuevas forma de proyección y permite generar consciencia en los estudiantes. |
| Momento reflexión | <p>El momento de reflexión se hace al interior de los encuentros sincrónicos con cada colectivo de trabajo y se busca que este conecte con la reflexión que surge a partir del momento anterior del encuentro.</p> <p>Para este momento, se hace la retrospectiva del encuentro pasado y se va evaluando el trabajo realizado por el grupo de trabajo, fuera de que se va mencionando el sentir individual y colectivo de cada uno de los miembros, que hacen parte de los grupos.</p> <p>De esta manera, el momento de reflexión, ya no pasa a estar a cargo de una persona, sino que se realiza de forma un poco más mancomunada y esto hace que realmente se</p> | <p>En este momento del encuentro la comunicación se desarrolla desde diferentes perspectivas. En primera instancia desde el sentir individual, donde los estudiantes reflexionan acerca de su proceso, y también desde su sentir colectivo, donde manifiestan la forma en que el grupo valora el trabajo realizado y los procesos de los cuales han hecho parte.</p> <p>En estos planteamientos se refleja el esfuerzo por manifestar de forma clara las ideas, además de que los postulados tengan una buena argumentación.</p> | <p>Para este momento del encuentro, en primera instancia, la innovación se percibe desde una nueva forma de llevarse a cabo dicho momento, lo cual refleja ciertos cambios en la planificación docente.</p> <p>Fuera de esto, se percibe en la manera en que los estudiantes argumentan lo trabajado en el encuentro pasado, pero además, evalúan sus desempeños y la forma en que llevan a cabo los procesos. Esto refleja innovación, puesto que se perciben diversas estrategias de trabajo y distintas proyecciones hacia una</p> | <p>Se rescata en este momento, la adaptación que han tenido los colectivos para la modificación de este momento. Se resalta la participación de los estudiantes desde sus colectivos, donde ya no es solo una persona la que lleva a cabo dicho momento, sino que se refleja la participación colectiva, dentro de este, y en especial se percibe una buena participación de los estudiantes que faltaban por cumplir con dicha actividad.</p> <p>Se presentan muy buenas posturas, respecto a la innovación y comunicación y se denota haber un buen trabajo colaborativo por parte de los</p> |

| | | | | |
|--------------------------------|--|---|--|---|
| | <p>conozca la perspectiva global del grupo de trabajo.</p> | <p>La escucha de aquellos que en su momento no toman la voz se manifiesta y de esta manera, se percibe mucho respeto por la palabra del otro.</p> <p>El docente realiza preguntas acerca de lo que van planteando y eso ayuda a que la comunicación, se perciba y denote cada vez más rica, en cuanto a argumentos y contenidos.</p> | <p>misma actividad.</p> <p>Además de esto, se detalla la manera como los estudiantes adecuan su discurso al trabajo que se lleva a cabo, a los sentimientos grupales y a su sentir particular, y desde estas concepciones manifiesta los respectivos argumentos con los que realizan la retrospectiva.</p> | <p>grupos de trabajo.</p> <p>Además de esto, se percibe como cada grupo conecta de la mejor forma entre sus miembros en las ideas que estipulan, por lo cual no se notan contradicciones en los mismos planteamientos del colectivo.</p> <p>Cabe resaltar que en su mayoría, los sentimientos son positivos, a excepción de uno de los colectivos de trabajo.</p> |
| <p>Introducción al Trabajo</p> | <p>La introducción del trabajo al igual que el encuentro pasado, primeramente, se hace de forma asincrónica, esta vez, por el grupo de Watshap y por el tablón de Classroom. En estos, el docente brinda las respectivas bases del trabajo que se llevarán a cabo a lo largo del encuentro y la manera de desenvolvimiento que tendrán estas.</p> <p>Fuera de esto, se va convocando en un horario determinado a cada grupo de</p> | <p>Para este momento el dialogo asertivo es muy importante. En primera instancia, el docente debe ser muy claro en los mensajes escritos, lo cual no tienda a interpretaciones diferentes, ya que es a partir de estos, que se ejecuta el desarrollo del trabajo.</p> <p>Hay una buena disposición por parte de los estudiantes en este momento, y de haber dudas por los</p> | <p>La innovación en este momento del encuentro, se percibe desde las bases de trabajo que postula el docente de forma escrita en los medios dispuestos para ellos, donde se resalta el cambio de estrategia que se implementa debido a la situación del aislamiento preventivo.</p> <p>Fuera de esto, se destaca también la forma en que los estudiantes</p> | <p>Este momento del encuentro, se desarrolla de forma tranquila y de buena manera. Los estudiantes asumen de buena forma el trabajo asincrónico y sincrónico programado para el encuentro.</p> <p>Cumple y sigue los pasos estipulados de forma escrita y asisten a los encuentros por Zoom.</p> <p>Se brindan las recomendaciones por parte del docente y se</p> |

| | | | | |
|------------------------|---|---|---|--|
| | <p>trabajo para ir dialogando de sus avances, solucionar dudas e ir dando las respectivas recomendaciones, que el docente siente, pueden encajar de buena forma dentro de sus proyecciones.</p> | <p>mismos canales de comunicación, los estudiantes las manifiestan, y eso ayuda a que las bases de trabajo queden claras.</p> <p>Fuera de esto, en el momento del encuentro sincrónico, también se da una buena comunicación, donde se escuchan los planteamientos del docente con atención, se solucionan las dudas y se complementan los procesos. Para esto la argumentación, el papel propositivo y un lenguaje clara y conciso, son los que permiten que este momento se ejecute de buena manera, y los estudiantes se dispongan para las labores de buena manera.</p> | <p>van proyectando las labores dentro del grupo, siendo muy diversos y lo cual demuestra como desde una misma actividad, se reflejan diversas posturas de ejecución.</p> <p>Por último se refleja, como los estudiantes analizan las recomendaciones que se les brindan desde los demás colectivos y desde los docentes que hacen parte de la transversalización, fuera de las indicaciones que brinda el docente, a partir de las cuales, inician un proceso de proyección y mejora en sus creaciones.</p> | <p>analiza la proyección que como colectivos han venido teniendo y de esta manera, los colectivos se disponen de buena forma a la ejecución de las actividades, y continuación de estas para otros colectivos, teniendo presente el momento en que se realiza el encuentro por Zoom.</p> <p>De esta manera se percibe que el acompañamiento o constante por parte del docente, ha estado y estará a lo largo del proceso, y lo más importante es el proceso formativo que se proyecta a partir de trabajos como estos.</p> |
| Desarrollo del Trabajo | <p>Para este encuentro, los estudiantes, seguirán avanzando en las mejoras al videojuego, continuarán registrando el formato dispuesto para plasmar los cambios que</p> | <p>En el desarrollo del trabajo, la comunicación se desenvuelve de la mejor manera.</p> <p>Cuando se pasa al momento del encuentro sincrónico, el docente conoce</p> | <p>La innovación en este momento del encuentro se desarrolla desde diferentes planos, tanto para el docente, como para los estudiantes.</p> | <p>Este momento del encuentro, se desarrolla de la mejor manera. Los estudiantes siguen las recomendaciones que se les da por classroom y por el grupo de Watshap, y van</p> |

| | | | | |
|--|--|---|---|---|
| | <p>realizan y los que no, con su respectiva argumentación; y plasmarán la respuesta a las solicitudes hechas por los demás colectivos de trabajo. Fuera de esto, tanto el encuentro anterior como este, sirven de espacio, para que los estudiantes realicen las presentaciones, que se ejecutarán en las dos sesiones siguientes.</p> <p>Mientras van realizando esto, el docente ira encontrándose con cada colectivo de trabajo, de forma sincrónica pro reuniones de Zoom, y en estas reuniones se solucionarán las dudas, se revisarán los avances que se tienen a lo largo del encuentro y se darán las respectivas recomendaciones que el docente crea, les pueden ayudar a potenciar de mejor manera sus creaciones.</p> <p>Se hace un pequeño sorteo, donde se determinan que colectivos son los que presentan el próximo encuentro y cuales lo harán en el encuentro</p> | <p>de primera mano los avances de los estudiantes y la manera cómo están ejecutando sus labores. Se percibe como los estudiantes dialogan de forma asertiva, ponen en cuestión y análisis cada uno de sus argumentos y a partir de la reflexión, determinan cuales de los aportes que les hicieron compañeros y docentes, son los más indicados para llevarlos a cabo, dentro de sus proyectos.</p> <p>Hay procesos de diálogos asertivos entre estos, y al dialogar acerca de las dudas, sugerencias y recomendacion es con el docente, se denota una buena escucha, cuando el docente brinda sus planteamientos, fuera de que se dialoga en relación a las recomendacion es que este brinda, y de forma conjunta se extraen</p> | <p>En primera instancia, cabe destacar que la innovación, se percibe en un primer momento desde la planificación desarrollada por el docente, donde se dan ciertas reestructuraciones a la forma como se venía llevando a cabo el proceso.</p> <p>Fuera de esto, se destaca también en la manera como cada colectivo analiza diversas propuestas de trabajo que pueden proyectar a partir de las sugerencias que les brindadas por los docentes y los estudiantes, y determinan por medio del dialogo, cuáles son las que realmente pueden proyectar mejores cambios a sus creaciones y de esta forma las proyectan en sus videojuegos.</p> <p>Cabe tener que aquellas sugerencias no proyectadas, se les debe argumentar en el formato</p> | <p>realizando sus actividades de forma asincrónica, mientras llega el momento del encuentro sincrónico con el docente. Los procesos de comunicación e innovación, se reflejan de buena manera en el desarrollo de las actividades de los estudiantes, lo cual se percibe desde los avances que van teniendo cada uno de estos y de los cuales se dialoga en el encuentro sincrónico.</p> <p>Cabe resaltar que los grupos asisten a los encuentros sincrónicos y estos se llevan a cabo de la mejor manera.</p> <p>Se percibe buen trabajo por parte de los colectivos, pero se refleja poco avance del grupo que ha venido atrás en el proceso, lo cual refleja no estar aprovechando los tiempos dispuestos para estos trabajos de la mejor manera. Frente</p> |
|--|--|---|---|---|

| | | | | |
|--------------------------|---|--|---|---|
| | siguiente a ese. | <p>aquellas concepciones que realmente fortalecerán el desempeño de los colectivos.</p> <p>De esta manera, se puede mencionar que el espacio de comunicación, se hace más fuerte en esta forma de proyección de los trabajos desde los medios virtuales, puesto que es a partir de la comunicación, que los colectivos pueden desenvolverse de mejor manera, para alcanzar los objetivos trazados.</p> | <p>diseñado para ello, por qué no se proyecta dicho cambio.</p> <p>Se manifiesta también, la innovación, en el momento en que los estudiantes analizan, si aprueban o no las solicitudes hechas por los demás, y el porqué de su determinación.</p> | <p>a esta situación, el docente siendo flexible, les da como pauta de tranquilidad que sean el último grupo en presentar, para que tengan tiempo de llevar a cabo las actividades y presentar de la mejor manera, sus creaciones, frente a lo cual se obtiene una respuesta afirmativa, pero no muy convincente. De resto, la mayoría de grupos, se encuentran dispuestos para la presentación, y los dos colectivos que inician con las presentaciones, solicitan espacios de atención para escuchar la manera en la cual, desarrollarían y proyectarían sus presentaciones.</p> |
| Coevaluación del Trabajo | Este momento se realizara con los estudiantes que prepararan la presentación, en un espacio previo a esta, donde se guiara y se les dará pautas para la ejecución de la presentación, y de tenerla lista, para escuchar la manera | Para este momento del encuentro, que se complementa con el diálogo que se tiene con los estudiantes en la fase preparatoria de la presentación, con dos de los colectivos, se puede decir que | Para este momento del encuentro, se percibe la innovación, desde los argumentos que exponen los estudiantes. Para estos argumentos hay una | Este momento se desarrolla de buena manera. La conexión que ha tenido con el encuentro y actividades posteriores, como lo es la preparación para las presentaciones |

| | | | | |
|--|--|---|--|---|
| | <p>e que la tienen preparada. Con ese ejercicio, se busca que los estudiantes lleguen mejor preparados y con mayor seguridad a la presentación.</p> <p>Este momento del encuentro conectará con el ejercicio preparatorio de la presentación, a partir del cual, se conocerán las posturas y evaluaciones de los colectivos que hacen parte del proceso. Los otros dos colectivos, realizarán esta función, en su momento preparatorio, para la respectiva presentación.</p> | <p>la comunicación se da de una forma muy asertiva.</p> <p>Los estudiantes plantean sus posturas en relación con el trabajo realizado, de forma individual y de manera colectiva, fuera de que conecta sus sentires y perspectivas que le arroja el proceso.</p> <p>En el desarrollo de estos planteamientos, se busca ser muy concretos con lo que postulan, pero además buscan argumentar de buena manera aquellos postulados que mencionan.</p> <p>La escucha entre los compañeros se da de buena manera, habiendo respeto por la palabra de los demás, pero se percibe que cada colectivo enmarca en sí, posturas muy positivas frente a los procesos, a excepción de uno de estos, del cual se ha mencionado</p> | <p>contrastación entre lo que piensan el colectivo, lo que siente cada uno y lo que se extrae de todo el proceso, y a partir de esas variables, se genera un discurso que permite reflejar la coevaluación del proceso, donde se manifiesta lo grupal y lo individual.</p> <p>Se percibe innovación también desde la reestructuración de este momento debido a la situación de emergencia actual, donde dicho momento pasa a conectar con los otros momentos de la sesión y sirve de conexión con los otros encuentros.</p> <p>Fuera de esto, es interesante como en cada colectivo se van evaluando los aportes y todos buscan conectar en una misma idea, que pasa a convertirse en un sentir grupal. Esto demuestra, el respaldo de los compañeros en</p> | <p>es muy interesante, puesto que refleja el sentir grupal y se manifiesta en mayor medida la participación de cada estudiante.</p> <p>Esto ha permitido tener las concepciones de los diferentes colectivos y de estudiantes que faltaban por mencionar sus sentires respecto al proceso. Se puede decir que en gran medida los aportes son muy positivos respecto a la interacción, comunicación y búsqueda de estrategias al interior de los colectivos, según los postulados de los estudiantes.</p> <p>Se destaca y se hace mucha mención, a los trabajos que se vienen dando dentro de los colectivos y las estrategias que les ha permitido, no solo estar al día y cumplir a tiempo con las actividades, sino también los diferentes aprendizajes</p> |
|--|--|---|--|---|

| | | | | |
|------------------------------------|---|-----------|---|---|
| | | bastante. | este proceso y el trabajo colaborativo que se ha logrado. | que les ha ido dejando el proyecto a lo largo de estos tiempos. |
| Interpretación de la sesión | <p>El desarrollo de este encuentro se lleva a cabo de la mejor manera. El saludo y el verso se desarrollan con normalidad y de buena forma.</p> <p>Se puede mencionar que las estrategias con que se organiza el proyecto, para hacerle frente a esta situación de emergencia ha tenido una buena acogida por parte de los estudiantes, a quienes se percibe llevando a cabo las labores de buena manera, desde lo sincrónico y lo asincrónico. Lastimosamente uno de los colectivos que a lo largo del proceso venía un poco atrasado y debido a esta situación que se presentó por el Covid 19, se logró nivelar, se vuelve a percibir un poco atrás en su proceso, denotándose la falta de compromiso y de asumir las labores que corresponden en el tiempo que se dispuso, para el trabajo asincrónico. Esto se manifiesta, ya que se ha tenido gran flexibilidad con este colectivo a lo largo del proceso, fuera de esto, se fue postergando entregas para que cumplieran, se estableció como el primer grupo de encuentro para estas dos sesiones de mejoras de videojuego y que así, después de las indicaciones del docente, aprovecharan el tiempo asincrónicos para hacer las mejoras, y sin embargo, para este encuentro, se muestran pocos avances. El docente ha brindado las estrategias y nuevamente abre otra opción, y es que será el grupo que presente de último, en el encuentro final del proceso, para que de esta forma, tengan tiempo de llevar a cabo las labores de la mejor manera, sin embargo se recibe una respuesta afirmativa, pero poco convincente. Se espera que dicho colectivo, asuma con mayor responsabilidad estos compromisos. Este aspecto, se ha venido dialogando con los docentes y estos tienen muy en cuenta esto, para el desempeño de ambas estudiantes, puesto que al hacer parte de un proceso escolar, disponerse tiempo de clase y entrar en juego diferentes materias, este proceso tendrá su respectiva valoración dentro del desenvolvimiento académico de ambas estudiantes.</p> <p>Los demás colectivos se encuentran al día con sus funciones, e incluso los dos grupos que por el sorteo deben presentar el próximo encuentro, solicitan un espacio de reunión con el docente, como una forma de preparación, antes del último encuentro, en el cual se llevara a cabo esta actividad. Esto refleja la motivación, el empeño, la disciplina y el entusiasmo con que estos grupos de trabajo, vienen asumiendo su desenvolvimiento dentro del proyecto.</p> <p>El momento de expansión se desarrolla de buena manera, estando el cambio que se mencionó, y donde se proyecta este por medio de video. Esto permite generar reflexiones y sentires en los estudiantes, en cuanto a la forma en que se desenvuelve esta actividad, lo cual proyecta la importancia de aprovechar las cosas en el momento en que se cuenta con ellas.</p> <p>El momento de reflexión, es un momento que conecta con el análisis del movimiento, y donde, gracias a la reestructuración que se da en el proceso, se lleva ahora de una forma mucho más colectiva. Gracias a esto, se tiene la postura de los diferentes integrantes de cada grupo y se refleja el sentir de cada colectivo de trabajo. En este espacio, no solo se da una postura de hacer el recuento de la clase pasada, sino que, cada estudiante menciona</p> | | | |

sus sentires y perspectivas que deja lo que se ha trabajado hasta el momento. Se obtienen muy buenas posturas como se ha venido mencionando a excepción de uno de los colectivos.

La introducción del trabajo se proyecta de forma escrita y previa al encuentro sincrónico, donde los estudiantes irán avanzando en sus funciones y bases de trabajo programadas por el encuentro para el docente. Los estudiantes continúan con su proceso de mejoras a las creaciones a partir de las críticas constructivas realizadas por los compañeros y docentes, las cuales pasan a ser analizadas y estipuladas en el respectivo formato para ello, donde manifiestan que cambios asumen y cuáles no, pero siempre argumentando y siendo propositivos de porque los llevan o no a cabo. Fuera de esto, los estudiantes pasan a responder a las solicitudes hechas por los estudiantes de los otros grupos de trabajo y de ahí determinan que consideran viable que sus compañeros tomen de sus proyectos y que no, pero siempre argumentando su decisión y dando otras opciones sobre las que se pueden enfocar, si su respuesta es negativa.

Este momento sirve también para dialogar acerca de consensos, del trabajo, y de lo que se avicina dentro del proyecto, siendo este momento, donde se les plantea la nueva opción de trabajo que se les brinda al grupo de trabajo que viene un poco atrás en su proceso, siendo muy flexible en este proceso con las estudiantes, y abriendo siempre las opciones, para que estas proyecten de la mejor manera sus procesos formativos.

En el desarrollo del trabajo, se percibe unas buenas labores por parte de los diferentes colectivos. La comunicación se manifiesta en la postulación de ideas, análisis de esta, escucha de sugerencias y proyección hacia lo que consideran más viable y mejor para sus proyectos, esto demuestra un dialogo y comunicación asertiva a lo largo del encuentro y del proceso. La innovación se refleja, desde las diferentes estrategias de funcionalidad que se ejecuta dentro de cada colectivo y como a partir de diferentes propuestas de diseño, propias, de los demás grupos y de los docentes, pasan a determinar cuáles son las más adecuadas para proyectarlas en sus creaciones. A esto se debe sumar, que al responder a las solicitudes de los demás compañeros, deben considerar que se esas solicitudes, es lo más adecuado brindar a los demás colectivos, sin que ello signifique hacer perder autenticidad a los proyectos propios.

En este momento se proyecta mucho dinamismo, motivación y deseo de los estudiantes por culminar este proceso de la mejor forma posible.

Por último, se debe reconocer dentro del proceso de coevaluación, donde intervienen dos colectivos, la forma en que estos valoran todo el proceso llevado a cabo a lo largo de estos encuentros. Consideran que es un proceso de aprendizaje interesante, que ayuda a fortalecer la creencia en lo que cada uno construye, el trabajo en grupo, la comunicación y las estrategias que se implementan para ejecutar cada una de las etapas que hacen parte del proceso, y aunque por momentos genera estrés, se debe tener en cuenta que estos son procesos formativos, y que por ende es importante tomarlos con clama, pero siempre con mucha responsabilidad y dedicación.

Lo más importante, es considerar siempre las posturas de todos y siempre encaminar los procesos hacia objetivos grupales, donde todos tiendan a fines establecidos de antemano, para poder que el proyecto tienda a alcanzar algo fijo, y todos desde su particularidad, propongan ideas para

| |
|---|
| trazar y alcanzar esos objetivos, que aunque no todos los planteamientos se pueden estipular en las creaciones, es importante considerarlas y tenerlas presente dentro de las concepciones de mejoramiento. |
|---|

Previo a las Primeras dos Presentaciones:

Los dos colectivos que presentan en el próximo encuentro, solicitan al docente reunirse con ellos, para un encuentro que sirva de acompañamiento previo a las presentaciones. El docente en su papel de acompañamiento constante con los estudiantes, lleva a cabo dichos encuentros.

En un primer momento, ese da la reunión con el grupo de Jorge, Andrés y Ana Maria, donde se escucha la forma en que ellos presentarán y se les brinda las respectivas indicaciones, sobre las que se llevara la presentación y que se encuentran plasmadas dentro de las diapositivas que se les presentó en el encuentro 9, cuando se retoman las labores. Este grupo, representa su proceso, ofrece una forma de presentación muy organizada y quedan listos, para ejecutar su presentación el próximo miércoles 20 de Mayo de 2020.

En un segundo momento me reúno con el grupo de Maria Clara, Esteban y Alejandro, quienes serán el segundo grupo para presentar el próximo miércoles 20 de Mayo, después del grupo mencionado anteriormente. Este colectivo, realiza una presentación de como harían la presentación, a partir de lo cual se les da unas cuantas recomendaciones de aspectos por pulir dentro de esta, pero en sí, el trabajo y presentación cumple con los parámetros indicados y se plasma un buen trabajo.

Estos encuentros se llevan a cabo en tiempo extra clase, y sirve también para complementar el proceso de coevaluación del encuentro pasado, donde se retoman las posturas de cada colectivo, los sentires y los argumentos, desde cada uno de los estudiantes y lo que estos resaltan de lo abordado hasta el momento.

| DIARIO DE CAMPO | | |
|------------------------|--|----------------------------|
| Clase N°: 11 | Institución y grado: IEMRAR- Grados Décimo y Undécimo | Fecha: 20 de Mayo de 2020. |

Forma del trabajo: Individual: () En equipo (X)

| Actividades programadas | Descripción clase | Aspectos a interpretar | | |
|-------------------------|---|--|---|--|
| | | Comunicación | Innovación | Observaciones del profesor |
| Momento expansión | <p>Se hace el saludo, el verso “Cuida tus pensamientos”, el cual es el verso que se ha llevado y llevará a largo del proyecto, siendo este el verso principal de las clases que dicta el docente investigador.</p> <p>El movimiento para este encuentro, se proyectara al igual que en el encuentro pasado de forma digital. De esta manera, el movimiento será la danza circular “Zorba el Griego”:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=sn3kWOS8Vu4</p> <p>Este movimiento, se proyecta de esta manera, para que el estudiante lo trabaje de manera interna, por medio de la observación, pero además para llevarlos a un espacio de reflexión que se puede generar a partir de la realización del movimiento de esta manera.</p> | <p>Este momento del encuentro, presenta un buen desarrollo de la comunicación.</p> <p>El docente, revive el movimiento que se tenía estipulado para este encuentro, por medio de video de YouTube.</p> <p>El mensaje es claro, siendo la interiorización de dicho movimiento, ejercicio que se viene realizando de forma previa con los estudiantes, de esta manera.</p> <p>Para este encuentro, se deja la parte reflexiva como ejercicio interno, donde el estudiante analizará por qué el movimiento de esta forma, tal y como se venía haciendo en encuentros pasados.</p> | <p>La innovación, para este momento del encuentro, se refleja de primera forma, en la manera en que se planifica la actividad, siendo algo completamente nuevo.</p> <p>Vemos que en una primera instancia, desde lo presencial, se hacia el movimiento y se interiorizaba desde la vivencia, luego se buscó una interiorización por medio de la reflexión y por último, se busca que cada estudiante lo interiorice de forma individual, sin que su docente deba realizarle preguntas. Con esto el movimiento busca que conecte, no solo con la parte física del estudiante, sino que se haga consciente para su ser.</p> | <p>Este momento se realiza de buena manera.</p> <p>Los estudiantes observan el video en silencio y durante este, se percibe diferentes rostros, algunos con deseos de ejecutarlos, otros con gestualidad burlesca, entre otros, pero se percibe que dicho movimiento realizado de esta manera, genera algo interno en cada estudiante, lo cual se hace consciente para cada uno y a su manera.</p> <p>El movimiento no solamente tiene la finalidad mencionada, sino también que se ejecuta de esta forma por cuestiones de tiempo y por aspectos individuales de cada estudiante, donde muchos para la presentación están un poco</p> |

| | | | | |
|-------------------|---|--|--|--|
| | | | | ansiosos y con deseos de ejecutarla prontamente, con lo cual se busca ayudar a su anímico. |
| Momento reflexión | <p>El momento de reflexión para este encuentro, se hará por medio de un video reflexivo que se plasmará a través de YouTube, dicho video será, “Trabajo en equipo Pingüinos, Hormigas y Cangrejos”: https://www.youtube.com/watch?time_continue=80&v=qvF3jfSWq8A&feature=emb_title.</p> <p>En este encuentro, se decide no llevar a cabo retrospectiva, teniendo presente que los colectivos reflexionarán y darán a conocer todo el proceso realizado, a lo largo de este tiempo, lo cual se podría tomar como una retrospectiva de todo un proceso llevado a cabo.</p> <p>Teniendo presente esto, la retrospectiva estaría enmarcada por la participación de los diferentes integrantes de cada uno de los colectivos., pasando de lo</p> | <p>En este momento, se plasma un video donde se representa el trabajo colaborativo.</p> <p>La comunicación en este momento se ejecuta de buena manera, puesto que el mensaje del video es claro y transmite el mensaje que se desea estipular.</p> <p>Los docentes que hacen parte del colectivo destacan y comunican entre ellos, lo acorde del video para la presentación, pero el interés con esta reflexión, es que cada estudiante en estos últimos dos encuentros, interioricen no solo el movimiento, sino también la reflexión estipulada.</p> <p>De esta forma, la comunicación es muy interna, pero se resalta</p> | <p>Se percibe innovación en este momento, en una primera instancia, desde la planificación del docente, quien realiza un ejercicio de forma diferente, buscando fortalecer la parte reflexiva interna del estudiante, generando primeramente una proyección en su ser, puesto que, continuará dentro del encuentro un momento, donde la idea es expresar sus procesos, vivencias y demás aspectos donde entran sentires, emociones, aprendizajes, y demás aspectos, que puede dejar este proceso, al interior de cada ser.</p> <p>Se percibe además, como los docentes que hacen parte de este</p> | <p>El momento reflexivo, se realiza de buena manera. Hay respeto por parte de los estudiantes, quienes escuchan de forma atenta el mensaje que se desea transmitir, y cada individualidad, genera sus propias conclusiones.</p> <p>Los docentes resaltan este proceso, como algo bien estipulado, previo a un proceso de presentación, ya que invita a la reflexión a cada estudiante, respecto a lo aportado dentro de su colectivo y a lo largo del proceso.</p> <p>Fuera de esto, al ser un video corto con varias reflexiones dentro de su contenido, permite que cada individualidad, genere su propio punto de vista, puesto</p> |

| | | | | |
|-------------------------|--|---|--|--|
| | individual, a algo más grupal. | como un ejercicio provechoso, desde el planteamiento de los docentes y la perspectiva que esta genera. | proceso, resaltan este proceso reflexivo y del movimiento, puesto que invitan al trabajo interno de los estudiantes y, más aun de forma previa a la presentación, donde se brinda ese espacio, para que cada uno reconozca los aportes que hizo dentro del proceso a su colectivo. | que el video estipulado, así lo permite. Por último el docente, realiza una corta reflexión de lo visto, donde resalta el trabajo colaborativo, que permite dar paso al planteamiento, de los aspectos que se trabajaran en la sesión. |
| Introducción al Trabajo | <p>Dentro de los encuentros previos a la presentación, se les expone a los dos colectivos, la manera en que se desenvolverá el encuentro, para que así, tuviesen un proceso de proyección más cómodo y proyectaran su trabajo, con mucha más propiedad.</p> <p>Fuera de esto, se hace el respectivo recordatorio por medio de Watshap y Classroom, donde los estudiantes estuviesen informados de la forma en que se llevara a cabo el trabajo y fuera de eso, que tuviesen en cuenta que, así no presentarían ese</p> | <p>La comunicación para este momento del encuentro, se lleva a cabo de forma asertiva.</p> <p>El docente transmite de forma clara y apoyado en diapositivas, la manera en que se realizará el encuentro, presentando el itinerario a seguir y los aspectos que irán dentro de cada uno de estos. El mensaje se hace claro y conciso, buscando que cada estudiante tenga presente el proceso a llevarse a cabo y de esta manera,</p> | <p>La innovación se percibe desde diferentes planos.</p> <p>En primera instancia desde la planificación docente, no solo porque esta sea una etapa nueva del proyecto, sino porque se ejecuta de forma diferente, donde se avisan algunos de estos aspectos con tiempo de preparación a los colectivos que exponen y a los demás colectivos que no, por otros canales de</p> | <p>El docente en encuentros previos con los colectivos expositores les transmite, la manera en que se llevara a cabo el encuentro, por lo que estos vienen mucho más preparados y dispuestos a lo que se ejecutara dentro de este y la manera en que se desenvolverán a lo largo de este. Fuera de esto, de que se transmite, no solo la citación, sino algunos aspectos a trabajarse a los demás grupos, que no exponen en este</p> |

| | | | | |
|------------------------|--|--|---|--|
| | <p>día, es muy importante su asistencia a la socialización de los demás compañeros.</p> <p>Además de esto, se les presenta a los estudiantes el orden del día por medio de diapositiva el día del evento, para que ellos, tengan un hilo conductor claro, en cuanto a la forma en que se llevará a cabo el evento y su desarrollo.</p> | <p>el desarrollo del encuentro sea ameno, al tenerse claro, el proceso que se llevará a cabo, a lo largo del encuentro.</p> <p>Hay una buena disposición de escucha y se presta atención de buena manera por parte de los estudiantes, lo cual garantiza la transmisión del mensaje y deja claras las bases de desenvolvimiento.</p> | <p>comunicación.</p> <p>Fuera de esto, la información se transmite respaldada con medio visual, lo cual permite el acceso de la información desde diferentes puntos de conexión en los estudiantes y diferentes formas de que llegue el mensaje que se desea transmitir.</p> | <p>encuentro, para que tengan claridades de lo que se abordará durante la sesión.</p> <p>De esta manera, la forma previa en que se transmite el mensaje, mas, el refuerzo del paso a paso que se llevará a cabo a lo largo de encuentro, con el uso de medio visual, permite plantear las bases del trabajo, de una manera comprensible para todos y que el desarrollo del encuentro, se pueda llevar a cabo de la mejor manera.</p> |
| Desarrollo del Trabajo | <p>Finalizado el proceso del movimiento, la reflexión y la introducción al trabajo, el docente con unas palabras que invitan al desarrollo de la sesión, manifiesta y da paso a la presentación de los colectivos.</p> <p>El encuentro y presentación se lleva a cabo de forma virtual, por medio de encuentro por zoom, por medio de la cual, los estudiantes, pueden presentar</p> | <p>La comunicación en este momento del encuentro, se percibe a gran escala.</p> <p>En primera instancia, se percibe en la manera en que el docente dirige la presentación y busca que cada uno de los aspectos programados se lleven a cabalidad.</p> <p>Se percibe además desde la interacción entre</p> | <p>La innovación se percibe a lo largo de toda la sesión.</p> <p>En primera instancia se percibe en la manera en que cada uno de los colectivos prepara su presentación y la manera en que dan a conocer sus procesos y la forma en que trabajaron al interior de cada colectivo, tanto a lo largo de todo el proceso, como</p> | <p>Podemos mencionar respecto a este momento del encuentro, que se realiza de buena manera.</p> <p>Se presenta un proceso de comunicación asertiva donde cada compañero, escuchaba de forma atenta a los colectivos que presentaron sus trabajos, pero además, al momento de brindar los aportes, solicitaban la</p> |

| | | | | |
|--|---|---|---|---|
| | <p>sus actividades, interactuando con los demás compañeros y argumentando los procesos que llevan a cabo.</p> <p>En este encuentro, presentan, en una primera etapa el grupo de Jorge, Ana Maria y Andrés, y de forma posterior, presentará el grupo de Maria Clara, Esteban y Alejandro.</p> | <p>los miembros de los colectivos expositores, quienes desenvuelven su discurso de forma clara y convincente para los demás compañeros y para los docentes.</p> <p>Se percibe también en el momento en que de forma respetuosa se da la participación del público, quienes dan sus aportes o retroalimentación al trabajo realizado por cada uno de los colectivos.</p> <p>Por último podemos decir que se manifiesta desde la escucha y el respeto por la palabra del otro, a lo largo de todo el encuentro, denotándose una comunicación asertiva entre los diferentes integrantes y participantes del proyecto llevado a cabo.</p> | <p>en la misma presentación.</p> <p>Fuera de esto, se nota mucha innovación, al momento en que los compañeros y docentes plantean algunas sugerencias y recomendaciones y los colectivos de acuerdo a lo mencionado a lo largo de la presentación, brindan sus posturas conectando lo trabajado con el argumento que responde a los interrogantes planteados.</p> <p>Por último se puede decir que la planificación de los grupos, como del docente fuera de que son algo nuevo, permiten la realización de reflexiones, desde diversos puntos de vista, del público asistente.</p> | <p>palabra de forma respetuosa.</p> <p>Fuera de esto, los colectivos asumieron una buena postura de argumentación ante los interrogantes y aceptaron de buena manera, la retroalimentación, brindada por los docentes.</p> <p>Las presentaciones, se llevaron a cabo de una buena forma, percibiéndose unos muy buenos procesos, y fuera de esto, una excelente preparación previa a las presentaciones, dentro de cada colectivo.</p> <p>Dentro de cada grupo, hay mucha propiedad a la hora de hablar y exponer sus procesos, lo cual demuestra el buen trabajo en grupo realizado, pero además mucha sintonía entre los miembros de los grupos y mucha propiedad, al hablar de sus trabajos, fuera de que cada</p> |
|--|---|---|---|---|

| | | | | |
|--------------------------|--|--|--|--|
| | | | | <p>grupo presenta de forma natural y no busca relucir o cambiar su forma de ser dentro de la presentación.</p> <p>Un punto a destacar es el ver a los docentes que hicieron parte del proceso de la transversalización y que hacen parte de estas presentaciones, de manera unificada, en aras de retroalimentar los procesos y estar siempre en la mejor disposición de los aspectos formativos de cada uno de los estudiantes.</p> |
| Coevaluación del Trabajo | <p>Después de que cada grupo termine su presentación, se dispone un espacio, para que los demás compañeros y los docentes realicen un espacio de dialogo y retroalimentación del proceso, teniendo presente, lo estipulado por cada grupo de trabajo a lo largo de su presentación.</p> <p>Lo cual quiere decir que este proceso de coevaluación, se</p> | <p>La comunicación para este momento, que se llevó a cabo a lo largo del encuentro, fue algo esencial.</p> <p>En primera instancia, se percibe como de forma clara y concisa los estudiantes que no presentaron ese día y los docentes, manifiestan sus posturas, respecto a cada uno de los</p> | <p>La innovación en este momento se percibe desde el marco de los diferentes asistentes al encuentro. Los docentes desde cada una de sus retroalimentaciones del proceso, los estudiantes que o presentan, desde las posturas que brindan a sus compañeros, y cada uno de los colectivos que</p> | <p>Este momento del encuentro, se lleva con tranquilidad y de forma amena. Los estudiantes brindan sus puntos de vista respecto al proceso de buena manera, y los momentos de las sugerencias, recomendaciones y retroalimentación, se desarrolla de forma respetuosa y desde una</p> |

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | <p>hará a lo largo de todo el encuentro. Todos los participantes de este proyecto, estando ahí cada colectivo que presenta, o al final de cada una de estas presentaciones, los demás compañeros y los docentes, pueden ir, brindando las respectivas retroalimentaciones y aportes del proceso y de lo trabajado por cada uno de los colectivos.</p> | <p>trabajos realizados por los colectivos. Por su parte los estudiantes que realizan la presentación, buscan responder a los interrogantes de buena forma, lo cual hace que la comunicación sea asertiva, puesto que, se da un complemento de lado y lado, desde el compartimiento de argumentos, pero además, hay una buena escucha y un respeto por la palabra del otro, lo cual permite que de este momento, se obtengan unos buenos criterios de análisis.</p> | <p>presenta en este encuentro, manifiesta innovación, desde los postulados que establecen para manifestar sus ideas y defender cada uno de los parámetros que hacen parte de sus labores como colectivos.</p> <p>Además de esto, se hace notorio, los procesos innovadores que ejecutan dentro de sus trabajos, y a esto se debe sumar la manera como ejecutan la presentación, y la forma como dan a conocer las estrategias implementadas para ejecutar sus labores, percibiéndose gran diferencia entre los dos colectivos.</p> | <p>comunicación asertiva.</p> <p>Se percibe innovación de los colectivos a la hora de brindar respuestas como grupo, nunca viéndose que alguno de los integrantes, desvíe en algún momento su discurso de lo estipulado a lo largo de la presentación.</p> <p>Se destacan posturas en relación con el trabajo en grupo, la forma en que llevan a cabo las labores, las estrategias implementadas, los aprendizajes alcanzados dentro de este proceso, siendo el trabajo en grupo uno de estos aspectos; pero además como esto va fortaleciendo los aprendizajes en asuntos tecnológicos.</p> |
|--|---|--|--|--|

| | |
|------------------------------------|--|
| Interpretación de la sesión | <p>El encuentro en sí, se desarrolla de buena manera y obteniéndose muy buenas proyecciones a lo largo de este y de las labores realizadas por cada uno de los colectivos de trabajo.</p> <p>En el momento del movimiento, se presenta este de buena manera, permitiéndose dar un adentramiento rítmico de este a partir de la observación.</p> <p>Para el momento de la reflexión, se presenta un video, el cual representa diversos momentos del trabajo colaborativo, el cual encaja de buena manera con la proyección del trabajo que se llevara a cabo dentro de la sesión, y que permite disponer el encuentro, para las labores de representación que se ejecutaran a lo largo de la sesión. La reflexión postulada, se lleva a cabo como un proceso de adentramiento desde cada individualidad, que permita a cada estudiante, generar sus propias conclusiones, respecto a lo brindado a lo largo del proceso.</p> <p>Se pasa al momento de la introducción del trabajo, momento en el que se mencionan los aspectos que se trabajaran a lo largo del encuentro. Considero que un acierto, para que las bases del trabajo fuesen claras, y posterior a esto, la proyección del trabajo se diera de la mejor manera, influye mucho la comunicación por medio de Watshap, classroom y correo electrónico con los estudiantes y los docentes, puesto que esto brinda mayor claridad respecto al paso a paso sobre el que se desenvolverá el encuentro, pero además el respectivo desenvolvimiento de los colectivos dentro de este. Este momento, es respaldado con diapositiva, lo cual permite una mejor disposición visual, donde se observa aquello que se desarrollará a lo largo de la sesión.</p> <p>Se debe reconocer además que el trabajo y encuentro previo con cada uno de los colectivos, ayudaron a que los estudiantes llegaran a la presentación con mayor propiedad, confianza y se desarrollaran de forma natural, a lo largo de las exposiciones realizadas. Esto ayuda a una mejor disposición para el trabajo a realizarse, y permite que los estudiantes tengan claro su momento de proyección y claros los parámetros, sobre los cuales se moverá el encuentro.</p> <p>Al momento de la ejecución del trabajo, se perciben grupos con mucha propiedad a la hora de expresar el trabajo realizado, hablando un mismo idioma y una buena conexión entre los postulados y planteamientos de cada uno de los integrantes. Dentro de los grupos que presentaron y los trabajos realizados, tanto de forma individual como colectivamente, se resalta mucho el trabajo, las labores realizadas a lo largo de este tiempo y la manera como se desarrolló dentro de la presentación, del estudiante Andrés Barragán, quien teniendo un diagnóstico y currículo flexible, referente a un retardo mental moderado, y quien realiza una excelente labor y es muy repetitivo a lo largo de los aportes de querer seguir realizando videojuegos.</p> <p>Cada colectivo que presenta dentro del encuentro, muestra una buena organización y planificación de los trabajos, diapositivas cortas, claras y con buena redacción y ortografía; una distribución acorde y muy adentrada por parte de cada integrante, donde cada uno, reconoce su respectivo momento de participación, entre otros aspectos, que demuestran la preparación previa, para realizar las labores programadas al interior de cada</p> |
|------------------------------------|--|

grupo de trabajo.

Fuera de esto, hay una buena comunicación entre los estudiantes, quienes al momento de presentar, se muestran seguros, preparados y a la vez hablando de forma tranquila y con mucha naturalidad. Cada grupo, dialoga entre ellos, y de forma poco notoria organizan diversos aspectos relacionados con la transmisión de sus planteamientos, lo cual permita ver preparación y liderazgo por parte de algunos estudiantes, denotándose un buen afianzamiento dentro del desarrollo de los colectivos. A esto, se debe sumar que cada miembro del grupo, tienen un mismo discurso, lo cual demuestra el trabajo en equipo realizado, la participación de todos los integrantes dentro de las creaciones y la apropiación de cada estudiante por el trabajo realizado, puesto que hay mucha propiedad en cada estudiante al referirse a sus creaciones.

Se debe anexar, que dentro de cada presentación, hay innovación, ya que cada grupo de trabajo plantea formas diferentes de transmitir y dar a conocer sus procesos, buscando formas adecuadas, mediante las cuales cada uno de los colectivos de a conocer a los demás compañeros, los procesos emprendidos, para alcanzar las metas trazadas al interior del grupo. Fuera de esto, dentro de sus comentarios, se percibe como cada grupo, aborda de formas diferentes las labores planteadas, lo cual denota, como una misma actividad, puede conducir a diversas estrategias de proyección y desenvolvimiento.

Dentro del primer colectivo, se destaca como uno de los estudiantes decide liderar el proceso, este pone tareas, unifica y entre todos van tomando las mejores decisiones de proyección, llegando al resultado final y/o meta trazada.

En el segundo colectivo distribuyen labores individuales y enlazan, vuelven a colocar tareas individuales y enlazan y así, hasta llegar al objetivo planteado.

Cabe mencionar que dentro del proceso de determinar cuáles son esas críticas constructivas que decidieron ejecutar, y hacerlas parte del videojuego, también paso por procesos de estrategias y decisión colectiva, por medio de las cuales determinan cuales son las más validas ejecutar y cuáles realmente potenciaran sus creaciones, percibiéndose en este ámbito, aspectos propositivos muy interesantes como proyección por descarte, análisis entre posturas, etc.

Se destacan también, algunos aportes del segundo colectivo, donde mencionan por ejemplo, que el colegio es muy poco los trabajos que se realizan desde los medios tecnológicos o apoyados en el internet, especialmente dentro de los quehaceres formativos internos. Se destaca también como estudiantes que han llevado el proceso formativo Waldorf en la Institución desde muy pequeños, mencionan no haber tenido nunca un contacto con los medios tecnológicos y plasman como esto puede llegar a ser un problema en su futuro educativo universitario, profesional o laboral.

Hay un aspecto muy interesante dentro de las reflexiones de lo colectivos, cuando mencionan como los jóvenes, muchas veces, desperdician el uso y manejo de los medios y del internet, dedicando sea aspectos, relacionados con el ocio, dejando de lado muchos aspectos positivos dentro del ciberespacio, principalmente por el desconocimiento que se tiene en estos

asuntos. Algunos estudiantes, enfatizan en que el uso de los medios, se deberían implementar desde grados menores, y proyectan que el programa Scratch puede ser uno de esos medios que apoye estos procesos por su fácil manejo y proyección. Reconocen que el trabajo en colectivo es complejo, puesto que cada uno debe aportar la parte que le corresponde si desean que los objetivos trazados al interior del colectivo se puedan alcanzar.

Todos estos aspectos, se pueden considerar como aspectos de gran valor, a lo largo de la presentación.

Se puede estipular desde el momento de la coevaluación, la forma en que los docentes hacen los respectivos procesos de retroalimentación a cada colectivo, destacando el trabajo realizado en cada uno de estos, pero además, haciendo énfasis en cada una de sus áreas y de sus fuertes, lo cual nutre mucho el proceso de cada uno de los estudiantes y refleja el vínculo fuerte que hay entre este pequeño grupo docente, en aras de la mejor proyección. Es interesante como los docentes se reúnen en una misma mesa y se acuerda con la docente que no puede asistir al encuentro, enviársele la grabación de este, para que sea conocedora de primera mano, del proceso que se lleve a cabo dentro del encuentro y que refleje todo el proceso emprendido durante este tiempo.

Además de esto, es muy interesante, la manera en que los estudiantes de los colectivos evalúan el proceso, no solo de su desenvolvimiento a lo largo del trabajo emprendido, sino que analizan aspectos como la planificación docente, como la transversalización de los contenidos, el acompañamiento del docente entre otros, aspectos, los cuales tuvieron unos buenos comentarios a lo largo de la sesión.

El encuentro finaliza de buena manera, y se termina dando las últimas indicaciones para los colectivos que presentaran a lo largo del próximo encuentro.

Previo a las Últimas dos Presentaciones:

Finalizadas las presentaciones de los primeros dos colectivos de trabajo y antes de cerrar el encuentro, las dos estudiantes que han venido un poco atrás a lo largo del proceso, solicitan un espacio de conversación con el docente, antes de cerrar el encuentro, para lo cual, el docente les pide, cerrar sesión y reunirse desde el inicio de una nueva grabación, a partir del mismo link que hacia parte del encuentro de las presentaciones.

Se esperaba que dicha conversación fuese para aclarar aspectos relacionados con el trabajo, por ejemplo como realizar la presentación, o pedir un espacio para plantear alternativas de trabajo, o cosas por el estilo, pero no fue así. Las estudiantes solicitan este espacio, para hacer el planteamiento al docente, de no querer llevar a cabo la presentación en el próximo encuentro, y como no hacer dicha solicitud, cuando no

realizaron las mejoras al videojuego a partir de las críticas constructivas, se relajaron todo este tiempo y, terminan estableciendo como excusa, que las críticas constructivas de los compañeros y docentes las bloquearon y por eso no avanzaron más en el trabajo.

Esta actitud es algo complejo, que se ha tenido a lo largo del proceso y además, que sorprende un poco, puesto que es con el colectivo que se ha tenido mayor flexibilidad en cuanto a la realización del trabajo.

El docente busca ser claro y conciso en su respuesta, por lo cual les manifiesta a las estudiantes de que esta decisión, no le incumbe meramente a él, puesto que como tienen conocimiento, esto hace parte de un proceso de transversalización, donde participan diferentes docentes con sus respectivas materias, por lo cual, la respuesta se brindará, en el momento en que se haya hecho un análisis entre los docentes y se haya tenido un diálogo como colectivo de trabajo. De parte de las estudiantes se obtiene silencio y de esta manera, se finaliza con dicha conversación.

El docente pasa a comunicar por el grupo de Watshap, esta solicitud planteada por las estudiantes, y fuera de esta, una en específico planteada por la estudiante Mayet, quien manifiesta que de presentar solo lo hace por la nota que es lo que realmente le importa, pero que se tenga la posibilidad de salirse del encuentro apenas termine de presentar, puesto que, siente que ya es bastante con las críticas constructivas, como para asumir otras más.

Fuera de este caso, se analiza y reflexiona también, en cuanto a qué hacer con la situación de Ana Maria Morales, quien no presenta con su grupo de trabajo, con la excusa de la conexión y el internet.

De parte del colectivo docente que se encuentra transversalizando, se analiza estas posturas, desde diferentes planos: académico, formativo, personal, anímico, entre otros; teniendo presente los diferentes aspectos que hacen parte de esa formación integral desde el trabajo formativo de la Pedagogía Waldorf.

De acuerdo a esto, se plantea como conclusión que Mayet y Raquel deben presentar y se deben quedar hasta el final, no solo por aspectos de justicia con los demás colectivos, sino porque es algo que hace parte del proceso, que ayuda a la formación personal de cada una de las estudiantes el aprender a asumir las críticas constructivas y retroalimentaciones que se brinden, entre otros aspectos que pueden surgir, a partir de

dicho trabajo. Por último, se determina también que la estudiante Ana Maria Morales, debe llevar a cabo una presentación de forma individual, teniendo presente que es importante que cumpla con los objetivos trazados y no deje procesos inconclusos, algo clave dentro del desarrollo académico de la Pedagogía Waldorf.

Estas determinaciones, se les presenta a las estudiantes el día Jueves 28 de Mayo de 2020, para que tuviesen tiempo de preparación y de organización para el día del encuentro. De parte de la estudiante Ana Maria, se obtiene una respuesta afirmativa, mientras que por parte de las estudiantes Raquel y Mayet, se obtiene como respuesta de que tocará entonces cumplir, y cuando el docente les menciona que cuando se podrían reunir para trabajar conjuntamente y ayudar a sacar adelante el proceso (de Raquel y Mayet) que no realizaron en este corto tiempo, recibe como respuesta que ellas le avisarían.

El docente queda pendiente de estos dos casos, ante la solicitud de trabajo y ante las inquietudes que fueran presentando.

Mientras esto pasaba con estos casos específicos, el otro colectivo integrado por Juan Pablo, Sofía y Camilo, solicitaban al docente, un espacio para exponer la forma en que presentarían el día miércoles y la forma en que tenían organizada dicha presentación. Desde el dialogo con los estudiantes, respecto a sus espacios, estos mencionan que el día martes nos reuniremos y ese día presentarán, a forma de ensayo, para la presentación del miércoles.

De esta manera se quedó pendiente de la solicitud de trabajo por parte del colectivo de Mayet y Raquel, y teniendo claro desde el jueves la decisión y que no habían hecho nada de la última etapa del proceso. El lunes 25 de Mayo de 2020 siendo día de fiesta y aproximadamente al medio día, el docente es quien se debe comunicar con ellas, viéndose el poco interés de realizar las cosas por parte de las estudiantes, preguntándoles si realmente van a presentar y solo se obtiene respuesta en la tarde noche de ese día. Las estudiantes determinan reunirse con el docente al otro día, es decir el martes 26 de Mayo de 2020.

Ese día, me reúno con las docentes, esperando llevaran algo preparado o alguna propuesta de trabajo, pero no fue así. El docente al ver esto, les dice que opción de trabajo pueden realizar y estas mencionan que es imposible por el poco tiempo, ya que

es para el otro día, y terminan planteando que solo adecuaran un aspecto mínimo a su videojuego y con eso expondrán, y eso por no dejar, siguiendo con una actitud muy negativa frente al trabajo.

Ese mismo día, y posterior a la reunión, Raquel manifiesta problemas con la conexión de internet, lo cual abre un nuevo análisis y discusión, frente a tomar una decisión con este colectivo de trabajo, puesto que los docentes sentíamos esto como una excusa para no realizar el trabajo. Después de una larga discusión, casi toda la tarde en relación con este asunto, entre los docentes, Raquel manifiesta solucionado el problema y en definitiva, su colectivo realizaría la presentación al otro día, y con esto se da conclusión al dialogo docente, con este colectivo de trabajo.

Este proceso con estas estudiantes, deja muchos aprendizajes, dentro de la labor docente, donde nos encontramos por ejemplo, hasta qué punto es bueno ser flexible como educador; al tener en cuenta la diversidad en los procesos formativos Waldorf, que se puede considerar como pereza en los estudiantes y que tener en consideración como casos específicos en los estudiantes, y lo más importante, como un par de estudiantes pueden llegar a desequilibrar un proceso si se les da muchas alas y se les brinda mayor atención como complemento formativo.

Pero esto a la vez, también deja aspectos muy positivos, dentro los que se encuentran, como hay mayor fuerza en una decisión cuando se toma de forma colectiva, como es importante el respaldo de los docentes en estos aspectos, como una decisión tomada entre grupo de colegas se puede analizar desde diferentes planos y permiten mejores decisiones, respecto a los procesos, entre otros.

Cada docente, manifiesta respecto a estas situaciones asumir dentro de cada materia la respectiva valoración del trabajo, sea desde una nota como trabajo, o como proceso, y en este último influiría bastante, dentro de la nota final de cada una de las materias para el periodo académico que se encuentra en marcha.

| DIARIO DE CAMPO | | |
|------------------------|--|---------------------------|
| Clase N°: 12 | Institución y grado: IEMRAR- Grados Décimo y Undécimo | Fecha: 27 de Mayo de 2020 |

Forma del trabajo: Individual: () En equipo (X)

| Actividades programadas | Descripción clase | Aspectos a interpretar | | |
|-------------------------|---|--|--|---|
| | | Comunicación | Innovación | Observaciones del profesor |
| Momento expansión | <p>Se hace el saludo, el verso “Cuida tus pensamientos”, el cual es el verso que se ha llevado y llevará a largo del proyecto, siendo este el verso principal de las clases que dicta el docente investigador.</p> <p>El movimiento para este encuentro, se proyectara al igual que en el encuentro pasado de forma digital. De esta manera, el movimiento será la danza circular “Zorba el Griego”:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=sn3kWOS8Vu4</p> <p>Este movimiento, se proyecta de esta manera, para que el estudiante lo trabaje de manera interna, por medio de la observación, pero además para llevarlos a un espacio de reflexión que se puede generar a partir de la realización del movimiento de esta manera.</p> | <p>Para este momento del encuentro, se hace n proceso de comunicación, donde el estudiante observa el video que representa el movimiento del encuentro e interioriza lo que este le transmite a su ser.</p> <p>Lo que se palpa en el video es claro, conciso y resalta de manera muy clara, cada uno de los pasos que los estudiantes de forma presencial, en algún momento han llevado a cabo, en la realización de este movimiento.</p> <p>Los estudiantes, escuchan lo sonoro que representa el video y prestan mucha atención a lo que se plasma en este, observándose desde la gestualidad de cada uno de estos, incluso de los docentes,</p> | <p>..Se puede plasmar que en este momento hay innovación, puesto que es una forma nueva de ejecutar el movimiento, pero en este caso más desde lo reflexivo internamente.</p> <p>Fuera de esto, se percibe durante la transmisión del video, los sentires que este genera de forma individual, de acuerdo al sentir de cada estudiante, respecto al movimiento, pero también a partir de cada temperamento que hacen parte de la individualidad de cada estudiante.</p> <p>Sin embargo, al generarse diversas posturas en los estudiantes y docentes, se puede decir, que de esta manera, también se</p> | <p>Este momento se lleva de buena manera.</p> <p>El docente planifica, transmitir el movimiento en forma de video, no solo por las cuestiones de tiempo y de la emergencia social que se vive en la actualidad, sino que lo hace también, buscando generar diversos sentires y posturas individuales en cada uno de los estudiantes, buscando que estos, valoren más, estos momentos que se tienen en la presencialidad y que a veces por diversas aptitudes no aprovechan de la mejor manera.</p> <p>Cabe rescatar que en encuentros anteriores, se les solicitaba su opinión, para este momento, se dejan que los sentires sean algo interno,</p> |

| | | | | |
|-------------------|--|---|--|---|
| | | como este video del movimiento, genera diversos sentires en cada uno de los asistentes. | manifiesta y percibe la innovación. | buscando así, que los estudiantes adquieran un poco más de consciencia, respecto a este momento del encuentro. |
| Momento reflexión | <p>El momento de reflexión para este encuentro, se hará por medio de un video reflexivo que se plasmará a través de YouTube, dicho video será, “Trabajo en Grupo 01”: https://www.youtube.com/watch?v=8X9ILqyz6NA</p> <p>En este encuentro, se decide no llevar a cabo retrospectiva, teniendo presente que los colectivos reflexionarán y darán a conocer todo el proceso realizado, a lo largo de este tiempo, lo cual se podría tomar como una retrospectiva de todo un proceso ejecutado.</p> <p>Teniendo presente esto, la retrospectiva estaría enmarcada por la participación de los diferentes integrantes de cada uno de los colectivos., pasando de lo individual, a algo</p> | <p>Para del momento de reflexión, se dan diversas esferas comunicativas. En observamos como el mensaje que se transmite por medio de la reflexión es claro y conciso y resalta la importancia de apoyar al compañero para que los procesos avancen de la mejor forma, siendo esta una reflexión que los docentes que hacen parte del proceso, resaltan, al ser el mensaje que transmite, algo que conecta de forma adecuada con el proceso que se viene llevando a cabo.</p> <p>Fuera de esto, se percibe a cada uno de los participantes escuchando de forma respetuosa y observando lo que dicho video reflexivo quiere transmitir. La gestualidad en cada uno de los</p> | <p>Para este momento del encuentro, se percibe la innovación desde diferentes planos.</p> <p>En una primera instancia, se percibe desde la planificación docente y una nueva forma de llevar a cabo este momento.</p> <p>En un segundo momento se puede decir, que se percibe innovación, desde la forma en que cada estudiante asume este momento del encuentro, habiendo diversas gestualidades y proyecciones hacia lo que el docente plasma para como proceso reflexivo.</p> | <p>Este momento se desarrolla de buena manera.</p> <p>Pese a que cambia la manera en que se realiza, su esencia sigue siendo la misma y esta consiste en que los estudiantes reflexionen sobre aspectos que hagan parte del proceso que se viene realizando, en este caso el trabajo colaborativo.</p> <p>Se percibe desde la gestualidad de cada estudiante, como esta reflexión genera diversos sentires como alegría, inquietud por lo que se transmite, pereza, entre otros aspectos que se alcanzan a denotar.</p> <p>Sin embargo, este momento, se deja como una reflexión propia de cada</p> |

| | | | | |
|-------------------------|---|---|--|--|
| | más grupal. | participantes, manifiesta la manera en que cada estudiante asume y adentra la reflexión programada para este encuentro. | | estudiante, buscando generar consciencia, respecto a espacios como estos. |
| Introducción al Trabajo | <p>Dentro de los encuentros previos a la presentación, se les expone a los dos colectivos, la manera en que se desenvolverá el encuentro, para que así, tuviesen un proceso de proyección más cómodo y proyectaran su trabajo, con mucha más propiedad.</p> <p>Fuera de esto, se hace el respectivo recordatorio por medio de Watshap y Classroom, donde los estudiantes estuviesen informados de la forma en que se llevara a cabo el trabajo y fuera de eso, que tuviesen en cuenta que, así no presentaran ese día, es muy importante su asistencia a la socialización de los demás compañeros.</p> <p>Además de esto, se les presenta a los estudiantes el orden del día por medio de diapositiva el día del evento, para que ellos, tengan</p> | <p>En este momento se percibe una buena comunicación.</p> <p>En primera instancia se denota desde el mensaje escrito en Watshap, como en classroom, donde se busca dejar claras las bases del trabajo a desenvolver por cada colectivo de trabajo y la disposición que se espera para el encuentro, por parte de estos.</p> <p>Luego se puede decir, que la comunicación en relación con este momento del encuentro, también se percibe, a partir de los encuentros previos con cada colectivo de trabajo, que para este encuentro realizarían la presentación. Se puede mencionar que con uno de estos colectivos, la comunicación</p> | <p>Para este momento del encuentro, se percibe innovación, en primera instancia, porque es un momento que se pasa a componer de varios momentos, lo cual demuestra un cambio desde su planificación.</p> <p>En segunda instancia porque, para ejecutar la planificación, es importante la reunión previa que se lleva a cabo con los colectivos que presentan, algo que no se había manifestado con anterioridad.</p> <p>Fuera de esto, cabe resaltar que la manera de proyectar la forma en que se desenvolverá el trabajo, para este encuentro va acompañado</p> | <p>Este momento del encuentro se desarrolla con normalidad y de buena forma.</p> <p>Cabe mencionar que uno de los puntos a favor de este momento del encuentro, es llevar a cabo los parámetros desde diversas fuentes de comunicación, lo cual permite mejor compenetración y mayor disposición para las actividades, además que enfoca y dispone a cada uno de los estudiantes a tener claras las funciones que se ejecutarán.</p> <p>Esta disposición previa, de las bases de trabajo que desenvolverán los colectivos, sirve mucho, para que los estudiantes que no presentan tengan en cuenta la importancia de su asistencia y</p> |

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
| | <p>un hilo conductor claro, en cuanto a la forma en que se llevará a cabo el evento y su desarrollo.</p> | <p>giro en torno a solucionar inconvenientes, sin embargo cierto que la comunicación fue asertiva y que abre otro espacio, que se puede resaltar como un momento muy importante dentro de este proceso, y es la comunicación y toma de decisiones frente a casos particulares, por parte de los docentes.</p> <p>Por último, se resalta como aspecto comunicativo el momento del encuentro, en que el docente transmite las bases de trabajo que se desarrollarán a lo largo del encuentro, respaldándose en una presentación de power point.</p> <p>Se puede decir que en estos diferentes momentos, se dieron espacios de comunicación asertiva, donde se transmiten de forma clara y concisa, se presentan los argumentos frente a las</p> | <p>de presentación visual, lo cual complementa de mejor manera la manera en que se espera, se lleve a cabo el trabajo.</p> <p>Además de esto, dentro de la planificación de cada colectivo, se percibe la manera como cada uno tiene diferentes bases sobre las cuales proyectara, su respectiva presentación, lo cual se percibe en el encuentro preparatorio en este aspecto.</p> | <p>comprendan que este trabajo, hace parte y se lleva a cabo dentro el tiempo escolar Institucional.</p> <p>Este proceso, resalta la planificación del docente, pero además permite tener mayor propiedad sobre aquellos aspectos que se pretenden ejecutar dentro de la sesión.</p> <p>Se puede decir que dentro de este momento del encuentro, las bases del trabajo planificadas, se entienden de buena manera y son claras, percibiéndose una buena escucha, por parte de los estudiantes y buscando así, pasar a realizar las actividades con la mejor disposición del caso.</p> <p>Cuando no se llega a comprender algo, los estudiantes hacen preguntas y el docente busca responder de forma adecuada, tendiendo a que</p> |
|--|--|---|---|--|

| | | | | |
|------------------------|---|--|--|--|
| | | inquietudes que se puedan dar, pero además, hay una buena disposición de escucha, por aquellos que prestan atención al emisor. | | esos interrogantes sean resueltos y los estudiantes pasen al desarrollo de sus labores de la mejor manera posible. |
| Desarrollo del Trabajo | <p>Este encuentro se desarrolla por medio de la plataforma zoom, desde una clase sincrónica, por medio de la cual, los estudiantes se puedan ver, dialogar y compartir cada uno de los aspectos que hacen parte de su presentación y su proceso.</p> <p>La presentación se inicia después de que el docente, brinda unas palabras introductorias a este trabajo y da paso con estas, al desenvolvimiento de cada uno de los colectivos.</p> <p>Para este encuentro, los docentes se encuentran unidos en una misma mesa y unificados para escuchar la presentación de los estudiantes, exceptuando la docente Beatriz, quien en su momento se encuentra en clase y no puede estar con los demás docentes reunidos</p> | <p>La comunicación para este momento del encuentro, se lleva a cabo de buena manera, lo cual se percibe en la preparación que tienen los diversos integrantes de los colectivos, quienes de manera clara, buscan dar a conocer sus procesos, mediante la presentación preparada para el encuentro.</p> <p>Fuera de esto, de existir alguna duda o inquietud por parte de alguna de las personas del público, brindan sus posturas con argumentos acordes a lo expuesto y que tengan un buen hilo conductor con aquello que como colectivo dan a conocer a los demás compañeros y docentes.</p> <p>Se percibe</p> | <p>En este momento del encuentro, la innovación se desarrolla desde diversas esferas.</p> <p>Podemos decir que en primera instancia, se percibe la innovación desde la planificación diferente para el desarrollo del encuentro y la forma en que se desenvuelven cada uno de los pasos a llevar a cabo. Pero además de eso, cabe tener presente como cada colectivo, implementa y desarrolla diversas estrategias de trabajo, para dar a conocer sus procesos y creaciones.</p> <p>Fuera de esto, se percibe como los demás compañeros evalúan las propuestas de diseño que</p> | <p>Este momento del encuentro, se lleva a cabo de buena forma. Los estudiantes que desarrollan sus presentaciones lo hacen con naturalidad y no varían su forma de ser, ni de manifestarse, sino que siendo los mismos y con mucha medida presentan cada uno de sus procesos.</p> <p>La comunicación por parte de los grupos de trabajo, para expresar la forma en que llevaron a cabo sus procesos, lo hacen de una forma clara y entendible para los demás compañeros.</p> <p>Dentro de los procesos innovadores se presentan diversas formas de expresar sus procesos, pero se percibe una gran</p> |

| | | | | |
|---------------------------------|---|---|---|---|
| | <p>para este momento del encuentro.</p> <p>Para el desarrollo de este encuentro, las presentaciones estarán a cargo de Juan Pablo, Sofía y Camilo, y de forma posterior, presentará el grupo de Mayet y Raquel.</p> | <p>además, por parte de los asistentes una buena escucha y una buena disposición para cada una de las presentaciones, lo cual refleja el respeto por la persona que tiene la palabra y permite un desenvolvimiento comunicacional de forma asertiva, desde cada uno de los participantes.</p> | <p>cada uno de los colectivos ejecuto, dentro de cada uno de sus videojuegos y las variadas formas de trabajo que implementaron, para alcanzar sus objetivos finales.</p> | <p>diferenciación en los fines alcanzados por cada colectivo.</p> <p>Se destaca la proyección del ultimo colectivo en su presentación, quienes después de las solicitudes hechas presentan y se quedan a lo largo de toda la presentación, incluyendo el momento de la retroalimentación que hace el público de los procesos realizados por este.</p> |
| <p>Coevaluación del Trabajo</p> | <p>Cuando cada grupo termina su respectiva presentación, se pasa al momento de la coevaluación de cada uno de los procesos, por parte de los docentes como de los demás compañeros de clases. De esta manera, se puede mencionar que el proceso de coevaluación de los trabajos realizados por los colectivos, ya no se da al final del encuentro, sino que se hace a lo largo de este.</p> <p>Cada colectivo, tendrá diversos planteamientos tanto desde sus</p> | <p>Para este momento del encuentro la comunicación se percibe a gran escala, teniendo presente que, los diferentes integrantes del encuentro, presentan sus puntos de vista en relación con los trabajos realizados.</p> <p>Desde esta perspectiva, se puede mencionar que hay una forma clara por parte de los participantes como de los expositores, por dejar los mensajes claros,</p> | <p>Para este momento se logra percibir la innovación desde diferentes planos y puntos de vista.</p> <p>En primera instancia podemos mencionar que cada grupo, busco las mejores estrategias y aquellas que tuvieron a su alcance desde el trabajo realizado, para dar a conocer su proceso y los objetivos alcanzados por</p> | <p>Este momento del encuentro, sirvió mucho para la reflexión del trabajo de los grupos, en especial del segundo grupo expositor, con quien se tuvo atraso a lo largo de todo el proceso, y a quién le faltó voluntad, autonomía, disciplina y responsabilidad para ejecutar las labores asignadas y seguir los parámetros establecidos desde el principio a lo largo del</p> |

| | | | | |
|---|---|--|---|--|
| | <p>compañeros como desde sus docentes, teniendo en cuenta los diferentes puntos de vista que puede llegar a generar la forma en que realizaron su trabajo y los objetivos alcanzados a lo largo de este.</p> <p>Este proceso, servirá para que cada colectivo reflexione y analice sus procesos a partir de los postulados, recomendaciones y posturas que les brindan las demás personas, y que en gran medida no solo pueden llegar a respaldar los procesos formativos, sino que también, pueden ayudar a esa formación personal de los estudiantes.</p> | <p>buscando ser muy concisos y claros, pero además, tratando de argumentar de la mejor manera, cada uno de los postulados que se brindan.</p> <p>Se percibe como cada uno de los aportes se hace desde la crítica constructiva, buscando brindar los mejores aportes a los compañeros y que estos saquen adelante sus procesos de la mejor manera posible.</p> <p>Fuera de esto, se percibe mucha atención y una buena escucha por parte de los estudiantes que no tienen la palabra, dándose con esto, una comunicación y dialogo desde el respeto por la palabra y opinión del otro.</p> | <p>medio de este.</p> <p>Se puede mencionar que cada colectivo, introduce diversos aportes, buscando responder a las preguntas y sugerencias que le hace el público participante, pero sin desvincularse de los temas y mucho menos de los argumentos que plantean a lo largo de la exposición.</p> <p>Por ultimo podemos mencionar que este es un espacio donde los compañeros evaluaron las propuestas de los demás grupos, donde algunos tuvieron muy en cuenta las recomendaciones que se dieron a lo largo del proceso, y otros, plantearon lo que consideraron así era.</p> | <p>proceso.</p> <p>Hubo una buena comunicación, basada en el respeto y el dialogo asertivo, fuera de ue se percibia innovación en cada uno de los aportes que se planteaban.</p> <p>Este ejercicio permitió generar consciencia en algunos estudiantes, pero en otros demostró realmente una falta de voluntad y de consciencia para aceptar sus fallas, sin embargo los colectivos estuvieron hasta el final, llevaron a cabo los trabajos y asumieron los aportes que tanto docentes como compañeros les brindaron, en cuanto al proceso que emprendieron durante este tiempo.</p> |
| <p>Interpretación de la sesión</p> | <p>El encuentro se desarrolla de buena manera y se permiten alcanzar diversos logros y objetivos a lo largo de este.</p> <p>Se percibe unas buenas presentaciones por parte de los dos grupos de trabajo, pero a la vez, se denota mayor preparación en un colectivo que en</p> | | | |

el otro, sin embargo, ambos grupos, buscan llevar sus labores de la mejor manera.

Para el momento de expansión y reflexión, se lleva a cabo un proceso de reflexión interna, por parte de los estudiantes, pero esta vez, no invitándolos a que expresen sus reflexiones, sino a que hagan un ejercicio mucho más interno y de consciencia respecto a cada uno de estos momentos. De esta forma, se percibe diversas gestualidades en los estudiantes que permiten vislumbrar, que muchos de estos, quisieran estar en la presencialidad realizando dichas actividades. Pero fuera de esta percepción, otros se ven con mucha más curiosidad, otros con risa y alegría, y bueno se logra percibir diversos sentires, de acuerdo a la personalidad y temperamento de cada uno de los estudiantes, lo cual se buscaba con ejercicios como estos.

La introducción del trabajo, llevada a cabo en la forma en que se realizó, fue algo que permite mejor disposición para ejecutar las labores planteadas, puesto que hay avisos previos y con tiempo, que permiten que los estudiantes se encuentren en disposición para realizar las actividades de la mejor manera. Este momento del encuentro, se puede decir que se proyectó por medio del grupo de Watshap creado y del classroom, donde los estudiantes no expositores para el encuentro, sabían cuáles eran los pasos a seguir en la sesión y, la importancia de su disposición y participación dentro del encuentro.

Fuera de esto, se puede considerar que las reuniones previas con los grupos expositores, fueron puntos clave para la realización del trabajo durante el encuentro, puesto que, permite una mejor disposición para realizar dicho ejercicio a lo largo de la sesión, teniendo presente, que esto les permite llegar con mayor propiedad, mejor disposición, mucha seguridad, etc; a un momento como este.

Pero cabe rescatar que con uno de los grupos ese momento previo, presentó y generó un poco de polémica, por los aspectos presentados en los procesos previos a la sesión, sin embargo, siento que nos ayudó mucho a los docentes en nuestro proceso, para tomar decisiones unificados, reflexionar sobre los procesos y flexibilización, y un poco, para estar preparados, para la situación que se presentaría al momento de brindar los aportes a dicho colectivo, puesto que la actitud de dicho grupo de trabajo, ayuda muy poco a su crecimiento personal. Sin embargo, este colectivo presenta, se queda hasta el final, asumiendo las retroalimentaciones, asumiendo algunos aspectos que les mencionan los docentes, pero otros no, y bueno, siendo un ejercicio muy interesante y que deja varias enseñanzas para los que hicieron parte de este proceso.

Durante el momento, donde se desarrolla el trabajo, podemos mencionar que este espacio, se lleva a cabo de la mejor manera, percibiéndose buena disposición de los grupos, el haber preparado algo para dicho momento, quizá con un trabajo previo donde hay mayor esfuerzo en el primer colectivo, pero ambos buscando cumplir con esta parte del proceso.

Los colectivos presentan sus procesos, la forma en que se llevó a cabo cada una de las labores, presentan las estrategias implementadas, como fue la comunicación, el trabajo en equipo, la planificación que tuvieron y el respaldo docente que se tuvo. Sin embargo, es importante resaltar algunos aspectos claves y que vale la pena mencionar, y que los colectivos plantean

en sus presentaciones y en el momento de responder ante las retroalimentaciones, realizadas por los docentes

En el primer grupo, se percibe como hay inconvenientes por una estudiante, la cual tienen inconvenientes con la proyección de las diapositivas, siendo esta, una estudiante que ha llevado el proceso formativo de la Pedagogía Waldorf desde pequeña, lo cual cuestiona un poco, la importancia de la utilización de los medios tecnológicos en los procesos formativos Institucionales, viendo dificultades como estas, y especialmente en estudiantes que pronto se enfrentaran a una vida profesional, universitaria y/o laboral.

Los estudiantes de este colectivo, resaltan el acompañamiento del docente a lo largo del proceso. Consideran que las TIC, son muy importantes para el desenvolvimiento futuro, por lo cual, se convierte en algo de suma importancia, saber sobre ellas. Consideran que con este proceso tecnológico, les aporta muchos aprendizajes, como el manejo de escribir ensayos en Word, la programación, entre otros aspectos.

Se percibe como hay trabajo colaborativo, donde uno de los estudiantes es el que programa, y los demás se encargaron de otros aspectos que hacen parte del proceso y que permiten obtener unos buenos resultados al final de este.

Pasando al segundo colectivo, se evidencia en primera instancia, la poca sincronización y preparación que tiene dicho colectivo para la presentación, lo cual se denota cuando una de las estudiantes le quita una de las partes que la otra compañera debía mencionar. Fuera de esto, en cada una de las participaciones que hacen parte de su presentación, se presenta muy poco el proceso, como si hubiese poco que comentar de este, o como si fuese mejor ni expresarlo. Fuera de esto, se tiene una actitud un poco fastidiosa a lo largo de la presentación, donde las estudiantes, en especial Mayet, plantean diferentes indirectas, buscando empañar el proceso.

Las estudiantes mencionan haber sentido un poco de estrés y un choque con la tecnología, pero sin embargo, fue un proceso donde se colaboraron y se fueron adaptando.

Se resalta el trabajo en equipo y el apoyo entre todos, por parte de uno de los estudiantes no expositores, y resalta la oportunidad de conocer la tecnología que se brinda con este trabajo. Se resalta la calidad en cuanto al diseño.

El segundo colectivo plantea que el mundo virtual crece más y es muy importante ir de la mano con su progreso, porque apoya el futuro y realmente hay que agradecer estos procesos formativos, como el que se desarrolló en este proyecto, aunque como colectivo lo hayan disfrutado poco. Este colectivo, aclara que el problema en ningún momento fue el tiempo, sino la actitud con que tomaron el proceso, y pese a que no querían estar en la presentación, asumieron el reto de estar allí, escuchando los aportes de los docentes.

Se plantea lo tedioso y el choque que tuvieron con las TIC, y sin embargo el haber asumido el compromiso de estar ahí, buscando cumplir de la mejor manera el proceso. Se destaca el detalle y el diseño que se llevó a cabo y fuera de eso, de que una de las estudiantes que en su momento

| | |
|--|--|
| | <p>pensó en desistir, decidió hacer parte del proceso y sacar adelante cada uno de los aspectos que integran el proceso.</p> <p>Este colectivo, menciona que las críticas constructivas las bloquearon un poco, y las tomaron de forma personal, puesto que toleran poco las recomendaciones que les dieron los demás, ya que les genera frustración. Reconocen que se dedicaron mucho en el diseño y por ser perfeccionistas en el trabajo, fue que se empezaron a atrasar en el proceso, plantean que no hay motivación y manifiestan que por la nota fue que llevaron a cabo este proyecto, y que una de las estudiantes decidió hacer parte de esto, especialmente por complementar a la otra compañera.</p> <p>Una de las estudiantes participantes del encuentro, que no hace parte del colectivo, aclara de una forma muy adecuada, que cuando se hizo el proceso de críticas constructivas, y se hizo el proceso de revisión por parte del docente, este propone a replantear a cada grupo la manera en que por momentos se dirigían a los otros colectivos, puesto que tendían a generar malestar. Frente a eso, complementa</p> <p>De esta forma, se desarrolla también el proceso de coevaluación donde pueden encajar estos comentarios, y que se realizan a lo largo del encuentro. Además de esto, son muy valiosos los aportes que realizan los docentes, donde incluso, una de las estudiantes que realizaron el proceso de presentación, reconoce la comunicación asertiva y el buen dialogo que tuvieron al momento de expresar las retroalimentaciones, no solo a su colectivo, sino también, al de los demás compañeros.</p> <p>De esta manera se da ciclo de cierre, quedando pendiente la recolección de aspectos y formatos pendientes por parte de los estudiantes, la entrevista con cada uno de los estudiantes y una última conversación evaluativa con los docentes, con quienes se reflexionara acerca de este proceso.</p> |
|--|--|

Las entrevistas se programan para la semana del 1 al 5 de Junio de 2020, convocándose a los estudiantes por medio del grupo de Watshap, además de la plataforma de classroom. Esta misma semana, se convoca a un último espacio de dialogo en relación al proyecto a cada uno de los docentes que hicieron parte de este proceso formativo.

Último diálogo con los docentes como proceso evaluativo del proceso:

En este momento de diálogo con los docentes se evalúa el proceso y aquello que se llevó a cabo a lo largo de este, cada uno de los docentes manifiesta diferentes puntos de vista y a partir de estos, se pueden estipular los siguientes:

La docente Beatriz Montoya, directora de grupo del grado décimo, docente de Artística en décimo y undécimo, y docente de Tecnología e Informática en el grado décimo, manifiesta lo siguiente: En la formación secundaria, es cuando los estudiantes se acercan cada vez más, a la realidad social y productiva en la cual van a participar, y allí deben interactuar y llevar a cabo procesos desde diferentes disciplinas.

Por esto, instaurar en el modelo educativo procesos interdisciplinarios es importante, porque ayuda como en este, a participar en procesos como el trabajo en equipo, socialización de ideas, profundizar en temas desde puntos de vista más amplios por la relación entre disciplinas y permite conocimientos con alcances mayores.

Aprender a compartir ideas y aceptar las de los demás, es fundamental en estos procesos, tanto para el equipo de docentes, como para los estudiantes, puesto que se crea, a partir de la interrelación, donde se aporta, pero también se recibe en la construcción de proyectos.

Del proyecto, se resalta el acercamiento de forma didáctica a los medios tecnológicos, ya que los jóvenes tienen interés y han estado relacionados desde pequeños con los videojuegos, así que, involucrarlos en la creación de un videojuego, indagando a la vez en temas de historia, geografía, ciencias, matemáticas y tecnología, es una buena propuesta, para que los estudiantes se motiven a profundizar en los temas, en este caso de una forma vivencial.

Considero que estos procesos deben seguirse implementando en el modelo educativo, y se pueden llevar a cabo desde muchos campos y hacerlos parte del programa de las asignaturas, no solo porque permite a los estudiantes y docentes trabajar en equipo, sino que el conocimiento se hace más vivencial y real.

Sería importante que procesos como estos, se puedan planear y concertar desde principio de año, para conocer el interés y grado de participación que tendrían docentes y estudiantes, con esto, se podría tener un plan inicial en el que se invite a docentes y estudiantes, con mucho tiempo de anterioridad, puesto que es algo que se podría llevar a cabo en la planificación de principio de año.

Es importante, que en dicha planificación previa se tenga presente el manejo de los tiempos para estudiantes y docentes, ya que, un ejercicio como estos, requiere mucha

disciplina y voluntad y a veces invertir un poco de tiempo extra, son aspectos que por falta de organización o disposición, no se pueden realizar de buena manera.

Por su parte el docente Gustavo Tobón, docente de Ciencias Naturales en ambos grados, menciona lo siguiente:

El trabajo realizado, donde se dio la transversalización de varias materias, se usan las TIC y se desarrolla el trabajo colaborativo, da cuenta de diferentes potencialidades, puesto que abre la posibilidad de nuevas formas educativas, en cuanto al manejo temático y vínculo entre diversas áreas del conocimiento.

Sin embargo, se percibe unos grandes requerimientos y es, hacer uso de las herramientas tecnológicas en el currículo Waldorf, de forma más temprana, puede ser, de un grado séptimo en adelante, especialmente en el colegio.

En los trabajos realizados por los estudiantes en ese proceso de campo, hubo grandes aciertos y demostración de gran creatividad por parte de los estudiantes, no obstante, hubo otros que evidencian las pocas ganas y nula motivación para participar de la actividad, siendo mínimos los casos. Estos asuntos, se dan incluso normalmente en los procesos académicos, y son cosas que pasan. En este caso, no se pueden tomar como falta de interés, sino como ciertos indicadores de la voluntad que algunos estudiantes podrían manifestar o no en trabajos relacionados con las TIC.

Por último, el docente Camilo Aristizábal, docente de física y matemáticas en ambos grados, y docente de Tecnología e Informática en el grado undécimo, manifiesta lo siguiente:

El proceso tiene un valor positivo, desde el punto de vista del manejo de las tecnologías, del que tengan que investigar y asentar. Me parece importante este tema de la programación y la conformación de grupos, desde diferentes grados, todo eso es muy positivo.

Se nota un poco de estrés en algunos estudiantes, lo cual depende mucho, de sus estados de ánimo y de sus temperamentos, la manera en que van a reaccionar ante esto, algunos se estresan un momento y siguen adelante, y los otros se quedan ahí, no hacen nada y toman otros métodos de defensa.

Considero que es un trabajo que se puede continuar en el colegio, con una exigencia mucho menor, ya que es muy importante juntar varias materias, porque la transversalización es demasiado importante y fortalece mucho el conocimiento, pero si sería bueno que antes de hacer esto, que todos nos unamos en común acuerdo y se cree un proyecto desde principio de año, con unos objetivos claros, donde todos, desde las materias (tanto estudiantes como docentes), tengamos unas exigencias claras, para que los objetivos determinados se cumplan, y los estudiantes no salgan con sorpresas, puesto que hay estudiantes que pueden poner trabas al proceso, que critican y no aportan, que todo es negativo, que hacen pataletas y a la final no hacen nada, y al final, se victimizan como vimos con algunas estudiantes. Pero es muy interesante, observar este proceso y entrarlos a fortalecer. Pero realmente, considero que son más los aspectos interesantes y a rescatar.

Matriz de Observación Participante

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 1 | | |
| Nombre Estudiante: Alejandro Toro Moreno | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | | Análisis: | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| |
|--|
| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. |
|--|

| | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 2 | | |
| Nombre Estudiante: Alejandro Toro Moreno | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|--|
| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
| Fecha: | Sesión de Clase #: 3 | | |
| Nombre Estudiante: Alejandro Toro Moreno | | Grado: Décimo | |

| Indicadores: | Análisis: | | |
|--|------------------|----------------------|----------------|
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 4 | | |
| Nombre Estudiante: Alejandro Toro Moreno | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |

| | | | |
|--|--------------|----------------------|----------------|
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| | | | |
|---|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
| Fecha: | Sesión de Clase #: 5 | | |
| Nombre Estudiante: Alejandro Toro Moreno | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | | Análisis: | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |

| | | | |
|--|--------------|----------------------|----------------|
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
| Fecha: | Sesión de Clase #: 6 | | |
| Nombre Estudiante: Alejandro Toro Moreno | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de | | | X |

| | | | |
|--|--------------|----------------------|----------------|
| cada grupo de trabajo. | | | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| | | | |
|---|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
| Fecha: | Sesión de Clase #: 7 | | |
| Nombre Estudiante: Alejandro Toro Moreno | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |

| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
|--|--------------|----------------------|----------------|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 8 | | |
| Nombre Estudiante: Alejandro Toro Moreno | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 9 | | |
| Nombre Estudiante: Alejandro Toro Moreno | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| creaciones. | | | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|------------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 10 | | |
| Nombre Estudiante: Alejandro Toro Moreno | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|------------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 11 | | |
| Nombre Estudiante: Alejandro Toro Moreno | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |
|--|--|--|---|

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|------------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 12 | | |
| Nombre Estudiante: Alejandro Toro Moreno | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

INSTRUMENTO

Matriz de Observación Participante

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 1 | | |
| Nombre Estudiante: Ana Maria Morales Giraldo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | | Análisis: | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |
|--|--|--|---|

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 2 | | |
| Nombre Estudiante: Ana Maria Morales Giraldo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, | | X | |

| | | | |
|--|--|--|---|
| investigaciones, etc). | | | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 3 | | |
| Nombre Estudiante: Ana Maria Morales Giraldo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |

| | | | |
|--|--|---|---|
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 4 | | |
| Nombre Estudiante: Ana Maria Morales Giraldo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |

| | | | |
|--|--|---|---|
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 5 | | |
| Nombre Estudiante: Ana Maria Morales Giraldo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |

| | | | |
|--|--|---|---|
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 6 | | |
| Nombre Estudiante: Ana Maria Morales Giraldo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 7 | | |
| Nombre Estudiante: Ana Maria Morales Giraldo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 8 | | |
| Nombre Estudiante: Ana Maria Morales Giraldo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas | Siempre |

| | | | |
|--|--|--------------|---|
| | | veces | |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 9 | | |
| Nombre Estudiante: Ana Maria Morales Giraldo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |

| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
|--|--------------|----------------------|----------------|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|------------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 10 | | |
| Nombre Estudiante: Ana Maria Morales Giraldo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, | | | X |

| | | | |
|--|--------------|----------------------|----------------|
| sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| | | | |
|---|------------------------------|----------------------|----------------|
| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
| Fecha: | Sesión de Clase #: 11 | | |
| Nombre Estudiante: Ana Maria Morales Giraldo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |

| | | | |
|--|--------------|----------------------|----------------|
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|------------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 12 | | |
| Nombre Estudiante: Ana Maria Morales Giraldo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de | | X | |

| | | | |
|--|--------------|----------------------|----------------|
| cada grupo de trabajo. | | | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

INSTRUMENTO

Matriz de Observación Participante

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 1 | | |
| Nombre Estudiante: Andrés Felipe Barragán Betancur | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | | Análisis: | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |

| | | | |
|--|--|---|--|
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |
|--|--|---|--|

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 2 | | |
| Nombre Estudiante: Andrés Felipe Barragán Betancur | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, | | | X |

| | | | |
|--|--|---|--|
| investigaciones, etc). | | | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 3 | | |
| Nombre Estudiante: Andrés Felipe Barragán Betancur | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 4 | | |
| Nombre Estudiante: Andrés Felipe Barragán Betancur | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, | | X | |

| | | | |
|--|--|--|---|
| generando cambios significativos en estas. | | | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 5 | | |
| Nombre Estudiante: Andrés Felipe Barragán Betancur | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |

| | | | |
|--|--|---|---|
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 6 | | |
| Nombre Estudiante: Andrés Felipe Barragán Betancur | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| creaciones. | | | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 7 | | |
| Nombre Estudiante: Andrés Felipe Barragán Betancur | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 8 | | |
| Nombre Estudiante: Andrés Felipe Barragán Betancur | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 9 | | |
| Nombre Estudiante: Andrés Felipe Barragán Betancur | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|------------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 10 | | |
| Nombre Estudiante: Andrés Felipe Barragán Betancur | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|------------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 11 | | |
| Nombre Estudiante: Andrés Felipe Barragán Betancur | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas | Siempre |

| | | | |
|--|--|--------------|---|
| | | veces | |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| | | | |
|---|------------------------------|------------------------|----------------|
| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
| Fecha: | Sesión de Clase #: 12 | | |
| Nombre Estudiante: Andrés Felipe Barragán Betancur | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |

| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
|--|-------|---------------|---------|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

INSTRUMENTO

Matriz de Observación Participante

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 1 | | |
| Nombre Estudiante: Camilo Andrés Vera López | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | | Análisis: | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |
|--|--|--|---|

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #:2 | | |
| Nombre Estudiante: Camilo Andrés Vera López | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, | | X | |

| | | | |
|--|--|--|---|
| investigaciones, etc). | | | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 3 | | |
| Nombre Estudiante: Camilo Andrés Vera López | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |

| | | | |
|--|--|---|---|
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 4 | | |
| Nombre Estudiante: Camilo Andrés Vera López | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, | | X | |

| | | | |
|--|--|---|---|
| generando cambios significativos en estas. | | | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #:5 | | |
| Nombre Estudiante: Camilo Andrés Vera López | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |

| | | | |
|--|--|---|---|
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #:6 | | |
| Nombre Estudiante: Camilo Andrés Vera López | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las | | | X |

| | | | |
|--|--|---|---|
| creaciones. | | | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #:7 | | |
| Nombre Estudiante: Camilo Andrés Vera López | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |

| | | | |
|--|--|---|---|
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #:8 | | |
| Nombre Estudiante: Camilo Andrés Vera López | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y | | | X |

| | | | |
|--|--|---|---|
| potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #:9 | | |
| Nombre Estudiante: Camilo Andrés Vera López | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #:10 | | |
| Nombre Estudiante: Camilo Andrés Vera López | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #:11 | | |
| Nombre Estudiante: Camilo Andrés Vera López | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas | Siempre |

| | | | |
|--|--|--------------|---|
| | | veces | |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| | | | |
|---|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
| Fecha: | Sesión de Clase #:12 | | |
| Nombre Estudiante: Camilo Andrés Vera López | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |

| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
|--|--------------|----------------------|----------------|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

INSTRUMENTO

Matriz de Observación Participante

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|----------------------|---------------|---------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 1 | | |
| Nombre Estudiante: Esteban Ramírez García | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |
|--|--|--|---|

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 2 | | |
| Nombre Estudiante: Esteban Ramírez García | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| investigaciones, etc). | | | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 3 | | |
| Nombre Estudiante: Esteban Ramírez García | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 4 | | |
| Nombre Estudiante: Esteban Ramírez García | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, | | X | |

| | | | |
|--|--|--|---|
| generando cambios significativos en estas. | | | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 5 | | |
| Nombre Estudiante: Esteban Ramírez García | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |

| | | | |
|--|--|---|---|
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 6 | | |
| Nombre Estudiante: Esteban Ramírez García | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las | | | X |

| | | | |
|--|--|---|---|
| creaciones. | | | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 7 | | |
| Nombre Estudiante: Esteban Ramírez García | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |

| | | | |
|--|--|---|---|
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 8 | | |
| Nombre Estudiante: Esteban Ramírez García | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y | | | X |

| | | | |
|--|--|---|---|
| potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 9 | | |
| Nombre Estudiante: Esteban Ramírez García | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|------------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 10 | | |
| Nombre Estudiante: Esteban Ramírez García | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|------------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 11 | | |
| Nombre Estudiante: Esteban Ramírez García | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas | Siempre |

| | | | |
|--|--|--------------|---|
| | | veces | |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|------------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 12 | | |
| Nombre Estudiante: Esteban Ramírez García | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |

| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
|--|-------|---------------|---------|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

INSTRUMENTO

Matriz de Observación Participante

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|----------------------|---------------|-----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 1 | | |
| Nombre Estudiante: Jorge Andrés López Acevedo | | | Grado: Undécimo |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |
|--|--|--|---|

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 2 | | |
| Nombre Estudiante: Jorge Andrés López Acevedo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| investigaciones, etc). | | | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 3 | | |
| Nombre Estudiante: Jorge Andrés López Acevedo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 4 | | |
| Nombre Estudiante: Jorge Andrés López Acevedo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| generando cambios significativos en estas. | | | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 5 | | |
| Nombre Estudiante: Jorge Andrés López Acevedo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 6 | | |
| Nombre Estudiante: Jorge Andrés López Acevedo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| creaciones. | | | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 7 | | |
| Nombre Estudiante: Jorge Andrés López Acevedo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 8 | | |
| Nombre Estudiante: Jorge Andrés López Acevedo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 9 | | |
| Nombre Estudiante: Jorge Andrés López Acevedo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|------------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 10 | | |
| Nombre Estudiante: Jorge Andrés López Acevedo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|------------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 11 | | |
| Nombre Estudiante: Jorge Andrés López Acevedo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas | Siempre |

| | | | |
|--|--|--------------|---|
| | | veces | |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| | | | |
|---|------------------------------|------------------------|----------------|
| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
| Fecha: | Sesión de Clase #: 12 | | |
| Nombre Estudiante: Jorge Andrés López Acevedo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |

| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
|--|-------|---------------|---------|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

INSTRUMENTO

Matriz de Observación Participante

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 1 | | |
| Nombre Estudiante: Juan Pablo Anacona Restrepo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | | Análisis: | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |
|--|--|--|---|

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 2 | | |
| Nombre Estudiante: Juan Pablo Anacona Restrepo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| investigaciones, etc). | | | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 3 | | |
| Nombre Estudiante: Juan Pablo Anacona Restrepo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 4 | | |
| Nombre Estudiante: Juan Pablo Anacona Restrepo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| generando cambios significativos en estas. | | | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 5 | | |
| Nombre Estudiante: Juan Pablo Anacona Restrepo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 6 | | |
| Nombre Estudiante: Juan Pablo Anacona Restrepo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| creaciones. | | | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 7 | | |
| Nombre Estudiante: Juan Pablo Anacona Restrepo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 8 | | |
| Nombre Estudiante: Juan Pablo Anacona Restrepo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 9 | | |
| Nombre Estudiante: Juan Pablo Anacona Restrepo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|------------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 10 | | |
| Nombre Estudiante: Juan Pablo Anacona Restrepo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|------------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 11 | | |
| Nombre Estudiante: Juan Pablo Anacona Restrepo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas | Siempre |

| | | | |
|--|--|--------------|---|
| | | veces | |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| | | | |
|---|------------------------------|----------------------|----------------|
| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
| Fecha: | Sesión de Clase #: 12 | | |
| Nombre Estudiante: Juan Pablo Anacona Restrepo | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |

| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
|--|-------|---------------|---------|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

INSTRUMENTO

Matriz de Observación Participante

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 1 | | |
| Nombre Estudiante: Maria Clara del Pilar Bejarano Restrepo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |
|--|--|--|---|

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 2 | | |
| Nombre Estudiante: Maria Clara del Pilar Bejarano Restrepo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| investigaciones, etc). | | | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 3 | | |
| Nombre Estudiante: Maria Clara del Pilar Bejarano Restrepo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 4 | | |
| Nombre Estudiante: Maria Clara del Pilar Bejarano Restrepo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| generando cambios significativos en estas. | | | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 5 | | |
| Nombre Estudiante: Maria Clara del Pilar Bejarano Restrepo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 6 | | |
| Nombre Estudiante: Maria Clara del Pilar Bejarano Restrepo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| creaciones. | | | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 7 | | |
| Nombre Estudiante: Maria Clara del Pilar Bejarano Restrepo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 8 | | |
| Nombre Estudiante: Maria Clara del Pilar Bejarano Restrepo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 9 | | |
| Nombre Estudiante: Maria Clara del Pilar Bejarano Restrepo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|------------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 10 | | |
| Nombre Estudiante: Maria Clara del Pilar Bejarano Restrepo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|------------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 11 | | |
| Nombre Estudiante: Maria Clara del Pilar Bejarano Restrepo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas | Siempre |

| | | | |
|--|--|--------------|---|
| | | veces | |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| | | | |
|---|------------------------------|------------------------|----------------|
| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
| Fecha: | Sesión de Clase #: 12 | | |
| Nombre Estudiante: Maria Clara del Pilar Bejarano Restrepo | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | | Análisis: | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |

| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
|--|--------------|----------------------|----------------|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

INSTRUMENTO

Matriz de Observación Participante

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 1 | | |
| Nombre Estudiante: Mayet Escobar Taborda | | | Grado: Décimo |
| Indicadores: | | Análisis: | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |
|--|--|---|--|

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 2 | | |
| Nombre Estudiante: Mayet Escobar Taborda | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, | | X | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| investigaciones, etc). | | | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 3 | | |
| Nombre Estudiante: Mayet Escobar Taborda | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 4 | | |
| Nombre Estudiante: Mayet Escobar Taborda | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, | | X | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| generando cambios significativos en estas. | | | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 5 | | |
| Nombre Estudiante: Mayet Escobar Taborda | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 6 | | |
| Nombre Estudiante: Mayet Escobar Taborda | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las | | X | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| creaciones. | | | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 7 | | |
| Nombre Estudiante: Mayet Escobar Taborda | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 8 | | |
| Nombre Estudiante: Mayet Escobar Taborda | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y | | X | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|-----------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 9 | | |
| Nombre Estudiante: Mayet Escobar Taborda | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las | | X | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|------------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 10 | | |
| Nombre Estudiante: Mayet Escobar Taborda | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |

| | | | |
|--|--|---|--|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|------------------------------|----------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 11 | | |
| Nombre Estudiante: Mayet Escobar Taborda | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas | Siempre |

| | | | |
|--|--|--------------|--|
| | | veces | |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| | | | |
|---|------------------------------|----------------------|----------------|
| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
| Fecha: | Sesión de Clase #: 12 | | |
| Nombre Estudiante: Mayet Escobar Taborda | | Grado: Décimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |

| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
|--|-------|---------------|---------|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

INSTRUMENTO

Matriz de Observación Participante

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 1 | | |
| Nombre Estudiante: Raquel Arbeláez Morales | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | | Análisis: | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |
|--|--|---|--|

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 2 | | |
| Nombre Estudiante: Raquel Arbeláez Morales | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, | | X | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| investigaciones, etc). | | | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 3 | | |
| Nombre Estudiante: Raquel Arbeláez Morales | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 4 | | |
| Nombre Estudiante: Raquel Arbeláez Morales | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, | | X | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| generando cambios significativos en estas. | | | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 5 | | |
| Nombre Estudiante: Raquel Arbeláez Morales | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 6 | | |
| Nombre Estudiante: Raquel Arbeláez Morales | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las | | X | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| creaciones. | | | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 7 | | |
| Nombre Estudiante: Raquel Arbeláez Morales | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 8 | | |
| Nombre Estudiante: Raquel Arbeláez Morales | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y | | X | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 9 | | |
| Nombre Estudiante: Raquel Arbeláez Morales | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las | | X | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|------------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 10 | | |
| Nombre Estudiante: Raquel Arbeláez Morales | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |

| | | | |
|--|--|---|--|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|------------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 11 | | |
| Nombre Estudiante: Raquel Arbeláez Morales | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |
| Innovación | Nunca | Algunas | Siempre |

| | | | |
|--|--|--------------|--|
| | | veces | |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

| | | | |
|---|------------------------------|------------------------|----------------|
| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
| Fecha: | Sesión de Clase #: 12 | | |
| Nombre Estudiante: Raquel Arbeláez Morales | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | X | |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | X | |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | X | |

| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
|--|--------------|----------------------|----------------|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | X | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | X | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | X | |

INSTRUMENTO

Matriz de Observación Participante

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|----------------------|-----------------|---------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 1 | | |
| Nombre Estudiante: Sofía Zamora Tablada | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |
|--|--|--|---|

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 2 | | |
| Nombre Estudiante: Sofía Zamora Tablada | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | X | |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | X | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| investigaciones, etc). | | | |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 3 | | |
| Nombre Estudiante: Sofía Zamora Tablada | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 4 | | |
| Nombre Estudiante: Sofía Zamora Tablada | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, | | X | |

| | | | |
|--|--|--|---|
| generando cambios significativos en estas. | | | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 5 | | |
| Nombre Estudiante: Sofía Zamora Tablada | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | X | |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |

| | | | |
|--|--|---|---|
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 6 | | |
| Nombre Estudiante: Sofía Zamora Tablada | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las | | | X |

| | | | |
|--|--|---|---|
| creaciones. | | | |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 7 | | |
| Nombre Estudiante: Sofía Zamora Tablada | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |

| | | | |
|--|--|---|---|
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|--|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 8 | | |
| Nombre Estudiante: Sofía Zamora Tablada | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y | | | X |

| | | | |
|--|--|---|---|
| potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | X | |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|-----------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 9 | | |
| Nombre Estudiante: Sofía Zamora Tablada | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las | | | X |

| | | | |
|--|--|--|---|
| creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|------------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 10 | | |
| Nombre Estudiante: Sofía Zamora Tablada | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|------------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 11 | | |
| Nombre Estudiante: Sofía Zamora Tablada | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |
| Innovación | Nunca | Algunas | Siempre |

| | | | |
|--|--|--------------|---|
| | | veces | |
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

| Matriz para valorar el desempeño de los estudiantes en cuanto a los indicadores alcanzados. | | | |
|---|------------------------------|------------------------|----------------|
| Fecha: | Sesión de Clase #: 12 | | |
| Nombre Estudiante: Sofía Zamora Tablada | | Grado: Undécimo | |
| Indicadores: | Análisis: | | |
| Comunicación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
| Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos. | | | X |
| Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva. | | | X |
| Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego. | | | X |
| Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo. | | | X |
| Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros. | | | X |

| Innovación | Nunca | Algunas veces | Siempre |
|--|--------------|----------------------|----------------|
| Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación. | | | X |
| Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones. | | | X |
| Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas. | | | X |
| Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc). | | | X |
| Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones. | | | X |

Análisis de Entrevistas.

Pregunta 1: Desde su punto de vista ¿Qué opina del trabajo en equipo realizado, para aprender algunos temas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología e Informática, con el uso de la herramienta Scratch?

Al interior de los colectivos se identifica diversidad en las opiniones sobre el trabajo colaborativo mediado por el programa Scratch y con temas de estudio de áreas transversales. Dentro de los aspectos que se consideran positivos, nos encontramos los siguientes:

Los estudiantes asumen el proceso como un aprendizaje y una oportunidad para desempeñar labores académicas en grupo. De acuerdo a esto, ellos resaltan la comunicación como un aspecto esencial para interactuar, compartir ideas, establecer acuerdos y consensos, argumentar los postulados, comprender al otro y generar confianza entre los miembros de los grupos: *“es un trabajo mucho de comunicación, esa es la esencia de lo que uno tiene que hacer como equipo...la comunicación, ser clara en lo que usted dice”*. Fuera de esto, consideran que el liderazgo asumido por algunos compañeros, posibilitaron la consecución de las finalidades, al interior de los colectivos: *“pero luego cuando uno ya toma el papel de líder ya, bueno uno dice, nos tenemos que reunir, cada cierto tiempo, a estas horas, si a usted no le gusta, entonces le va tocar hacer otra cosa”*.

Algunos estudiantes consideran que este proceso les permitió explorar un poco más el entorno digital, ya que es algo, que no hace parte de la cotidianidad de todos los estudiantes, pero que es de suma importancia para los contextos actuales: *“para explorar más sobre los medios digitales (bien), ya que en estos tiempos...eh...se están...estamos estudiando de manera digital con las (muy bien) con... con ese tema de los celulares, con la Tablet, con las computadoras”*. De acuerdo a esto, se resalta el papel de Scratch en el proceso formativo, considerándose como una herramienta adecuada para aprender a programar y proyectarse en el entorno tecnológico: *“me pareció muy interesante, eh... por... Scratch”*.

Fuera de esto, se destaca , por parte de algunos estudiantes, el proceso de relación que tuvieron los contenidos involucrados en la creación y la conexión que había entre

materias que hicieron parte del proceso, demostrándose un buen proceso de transversalización entre las diferentes áreas de conocimiento que hicieron parte del proyecto: *"La manera para programar, pues para hacer que los muñequitos se muevan...ahí entra la física, el diseño en artística, y la transversalización pues como con Sociales y Biología, se da pues como por las temáticas que se ven en el grado",* considerando además que, *"Scratch, pues o sea a ver...en sí...sirve como un lugar para plasmar las ideas, para dejarlas ahí...para transversalizarlas".*

Por otro lado, los estudiantes reconocen no tanto aspectos negativos, sino ciertas dificultades que se tuvieron dentro del desarrollo de las actividades, las cuales se generan a partir de diversos sentires de los estudiantes por el proceso, interacción con los medios y otras vertientes que se presentan normalmente en procesos académicos, pero que es importante tenerlas presente. Dentro de estos aspectos, nos encontramos con los siguientes:

Algunos estudiantes, mencionan no haber comprendido el manejo de este programa muy bien, aunque lo intentaron, y otros por su parte, solamente lo exploraron para crear el intento de videojuego, negándose a interactuar con este y con la tecnología, sea por desconocimiento o repudio hacia el manejo de los medios: *"Yo no soy muy fans de tener que hacer cosas así virtuales, pues o sea...de tener que hacer videojuegos o cosas así".* Otros por su parte, consideran que los procesos formativos con tecnología y uso de TIC, solo requiere saber lo básico considerando dentro de esto, algunos programas Microsoft (Word, Excel, etc): *"yo siento que en las TIC...lo que se tiene que utilizar son los programas básicos",* por su parte algunos estudiantes consideran que estos procesos las aburren porque es mejor llevar a cabo otros, donde sea menor el esfuerzo: *"A mí me gusta más ese tema de estar sentada escuchando y listo".*

En este aspecto es importante resaltar, que algunos estudiantes que han llevado a cabo el proceso formativo Waldorf desde pequeños en la Institución y por tanto han tenido poco contacto con lo tecnológico desde el contexto académico; consideran que se esforzaron en el proceso, reconocen que fue algo difícil, y que por eso mismo, sería importante iniciar procesos como estos, desde el manejo de programas básicos en relación con lo tecnológico e informático, estipulando los vacíos que tienen en esta esfera; *"Pues que de pronto para iniciar a usar las TIC, no fue la manera adecuada*

porque se debió haber iniciado, por lo que se inicia en todas partes...Word...power point, Excel”.

Por último, cabe resaltar, que para algunos estudiantes se hizo un poco complejo el trabajo colaborativo, ya que en un principio, no hubo distribuciones de labores claras y fijas: *“porque no teníamos como que muy claro la... como los papeles de cada uno a realizar...cierto...”*, y fuera de esto, hubo incumplimiento por parte de algunos estudiantes, en cuanto a las labores particulares que les correspondía ejecutar: *“las tareas y pues, si no cumplió, se tendrán sus consecuencias frente al proceso o se hará otro proceso diferente con el compañero, pero pues sí”*.

Esta cuestión de la responsabilidad, se recalca en algunos miembros de los colectivos, ya que fue un inconveniente que se dio en los colectivos, en algún momento del proceso: *“Porque yo no sirvo para depender de otra persona pa que me mande trabajos y yo pueda hacer lo que me toca”*, lo cual demuestra grandes vacíos de voluntad en algunos estudiantes, para ejecutar los procesos del proyecto, lo cual se relaciona mucho con su desinterés para trabajar con los medios tecnológicos en los procesos escolares, ya que, aquellos que tenían poca familiaridad con las herramientas tecnológicas, al menos, hacían el esfuerzo por tratar de hacer las cosas de buena manera.

Pregunta 2: El proceso introductorio y de exploración en el programa Scratch, realizado antes de crear el videojuego en sí, ¿Cree que es de suma importancia haberlo llevado a cabo, ó, que el programa se puede usar sin una exploración previa? ¿Por qué?

La mayoría de los estudiantes concuerdan que es importante la implementación del programa Scratch en el proceso introductorio, ya que permite la exploración y familiarización con este, antes de desarrollar los videojuegos en sí. Consideran que este proceso ayuda a conocer el manejo de códigos que hace parte del programa, permitiendo un mejor dominio en estos, que luego se verá reflejado en la creación, ayudando con eso, a despertar la motivación de los estudiantes: *“Yo pienso que es necesario, no porque sea fácil de manejar, sino porque al momento en que a uno le dan la libertad de explorarlo, uno le coge gusto a trabajar con él”*. Fuera de esto, algunos estudiantes reconocen que este proceso permite alejar confusiones y hacer un poco más fácil el desarrollo de las actividades, ayudando a conocer un poco mejor el programa:

“es importante familiarizarse con la aplicación, porque es un nuevo método en el cual, pues yo como estudiante no había conocido y apenas lo conozco... y pues...me hizo crear una nueva perspectiva de sus controles, de todo lo que lleva la aplicación y ya para llevarlo a cabo al videojuego”.

Mientras que la mayoría de los colectivos, se involucraron en el proceso de familiarización con la herramienta, uno de ellos, reconoce que este tiempo también lo aprovechó, para conocerse como grupo y ganar confianza entre ellos, lo cual se convierte en un punto a favor porque favorece el proceso comunicativo y creativo entre los participantes.

Algunos estudiantes de los diversos colectivos, resaltan que esto es un proceso de voluntad, ya que para desenvolverse de buena forma dentro del programa es importante buscar otras opciones como ver videos, leer el módulo o jugar en Scratch, siendo algo que requiere tiempo y mucha paciencia: *“cacharreeé mucho la aplicación, por mi cuenta, lo que alcance a ver, no lo podía entender, me toco ir en tiempo libre, mirar tutoriales, gente que hacia juegos, inclusive mirar juegos en la programación como estaba”.*

Algunos estudiantes habían tenido poco acercamiento a la tecnología en sus vidas, y fuera de que les tomo mucho trabajo el desenvolvimiento en el programa, comprendieron poco el manejo de este. Sin embargo resaltan que es importante adaptarse a lo tecnológico y lo que demandan los contextos actuales: *“algunas personas no han tenido como ese acercamiento, no habían tenido ese acercamiento a ese tipo de... de herramientas, de cosas...entonces, algunos les tomo más trabajo”,* sin embargo, *“Tan solo es que el mundo se está adaptando a la tecnología”,* y por eso, *“son muy importantes para... para la vida humana, para la cultura, para familiarizarnos con la cultura y para conocer más, sobre más aspectos de la vida que se puedan presentar”.*

De acuerdo a esto, algunos estudiantes consideran que Scratch es un programa muy básico y, que su manejo se debería iniciar desde grados inferiores a décimo y undécimo, mientras que para otros estudiantes, es algo muy complejo de manejar.

Pregunta 3: ¿Cómo describiría los procesos de comunicación que experimentó junto a sus compañeros de grupo y con los diversos colectivos de trabajo a lo largo de cada uno de los encuentros de trabajo?

Para responder a este interrogante se hará un análisis de los procesos comunicativos al interior de cada grupo y luego de la comunicación entre colectivos. En este proceso, se detalla, las formas y medios comunicativos entre los estudiantes, las maneras en que transmiten sus aportes e ideas para potenciar sus trabajos, la conexión de la comunicación respecto al momento del proceso en que se encuentren, la escucha y la importancia que le brindan al argumento de los otros compañeros; además se reflexiona en torno a las estrategias que utilizan y los logros que obtienen a partir de estas.

Uno de los colectivos reconoce que el proceso comunicativo mejora, cuando uno de los compañeros lidera el grupo y establece tareas específicas a los demás integrantes, y fuera de eso, mantiene plena atención de su cumplimiento. Al interior del colectivo, se acordaban las tareas, se realizaban individualmente, luego se unificaban y por último, se organizaban de forma colectiva tras el cumplimiento de estas: *"Entonces eran tres caminos que se unían en algún momento, y tres caminos que se abrían....pero siempre haciendo algo, por así decirlo"*.

Este colectivo se apoya en otros medios para comunicarse fuera de lo presencial, estando dentro de ellos Whatsapp, llamadas telefónicas y encuentros por Zoom, medios por los cuales, establecían acuerdos para ejecutar las funciones colectivas. En algunos momentos, se llegaron a reunir de forma extraescolar de manera presencial.

En el segundo colectivo, se resalta que la comunicación en los encuentros presenciales se daba de buena manera, y en los espacios de no presencialidad, contactaban entre ellos por llamadas telefónicas. Al interior del colectivo, se contaba con un líder que respaldaba mucho los procesos de comunicación: *"a mí o me contestaban o me contestaban (jejeje), entonces ahí como que no habían peros...Entonces si cualquier cosa, yo le escribía una, dos o hasta 3 veces, ya de ahí, empezaba a quemarle el celular llamando hasta que me contestarán (bien). A mí, no me importaba la hora que fuera, yo necesitaba respuestas"*. En este colectivo, se da una división de las actividades desde la presencialidad, que luego unificaban, y de forma conjunta, proyectaban los aportes, y aquello que consideraban más idóneo para la creación.

En el tercer colectivo, la comunicación se desarrolla desde los encuentros de exploración del programa Scratch, ya que estos encuentros, no solo sirvieron para trabajar en el intento de videojuego y conocer la herramienta, sino para distinguirse más como compañeros de trabajo, con lo cual ganaron más confianza como colectivo. Empezaron trabajando todo conjuntamente, pero al ver que no estaba funcionando esta estrategia, cambiaron de plan y decidieron dividir el trabajo según los conocimientos de cada uno para luego unificar los compromisos individuales. Para los momentos de no presencialidad, resaltan haber creado un grupo de Whatsapp, donde se ponían de acuerdo con las actividades a realizar, iban opinando entre ellos de los avances y unificaciones, además de las mejoras a la creación, y por momentos se reunían de forma extraescolar: *“Desde el principio estuvimos pendientes, y toda la vaina, estábamos ahí...y creamos un grupo...y pues empezamos a decir...ah bueno...entonces usted pone esto, usted pone lo otro”*.

Un último colectivo, menciona que la comunicación fue continua, puesto que al ser una pareja se podía establecer un mayor entendimiento. Este colectivo dividió las funciones del proceso y luego las unificaron, trabajando de manera compenetrada en la creación que estaban llevando a cabo: *“toda fue construida entre las dos...cada idea de que iba a pasar (muy bien)...yo siento que si hubo comunicación”*. En algunos momentos, se reunieron de forma extraescolar y en la no presencialidad, se comunicaron por medio de Whatsapp.

La comunicación entre colectivos se desarrollaba desde tres ámbitos, el primero con las críticas constructivas, el segundo desde la interacción y colaboración entre grupos, y el último, como compañeros en sentido de amistad.

Uno de los colectivos considera sólo haber interactuado con los demás compañeros en el sentido de la amistad y de dar las críticas constructivas como requisito del trabajo, pero nunca en forma de colaboración para el trabajo de aula que estaban realizando, incluso argumenta que ninguno de los otros grupos entendía las sugerencias que daban a los otros: *“pero creo que mucha gente no entendió lo que se suponía que escribían ahí”*, lo cual demuestra la falta de compenetrabilidad con los demás compañeros en el proceso, y una preocupación solo por lo propio. Este colectivo, según lo mencionado, nunca brindó, solicitó o recibió ayuda de ningún otro grupo.

Los otros tres colectivos, indican una buena colaboración y diálogo de amistad entre ellos, especialmente, en el proceso de creación del videojuego y lo relacionado con la programación. Fuera de esto resaltan, que compartían ideas entre ellos, con las cuales ayudaban a perfeccionar sus creaciones. Para llevar a cabo esto, los procesos de comunicación e interacción se dan entre algunos miembros de los colectivos, fuese desde la interacción por diversos medios tecnológicos o por encuentros en horario extraescolar.

Con la comunicación que se daba entre algunos miembros de los colectivos, se aprovechaban los conocimientos de cada estudiante y los avances de cada grupo y de esta manera, aportaban entre sí, a los procesos de los demás. Algunos estudiantes de los diferentes grupos, participaron muy poco en las interacciones entre los colectivos, desconociendo incluso, los procesos de comunicación que tenían los compañeros de su grupo con los demás: *“si pedían ayuda en cualquier cosita...yo si veía que Jorge les ayudaba...si tenían algún inconveniente (bien)...y pues si”*.

En la comunicación desde un sentido más de la amistad y no tanto de lo académico, se observa que los colectivos compartieron de buena manera, siendo una comunicación mucho desde el respeto y no generando indisciplina, bullying o situaciones por el estilo, sino dándose desde el dialogo asertivo y generando unas buenas relaciones interpersonales: *“nos comunicamos de manera...de buena manera...no hubo problemas y todo eso”*.

En el último ámbito de la comunicación entre colectivos, relacionado con las críticas constructivas y las respuestas a las solicitudes, se perciben los siguientes aspectos:

Todos los colectivos mencionan que al momento de realizar las críticas constructivas y responder a las solicitudes de los demás compañeros, hubo consenso grupal y un carácter propositivo de parte de todos los compañeros, y por medio del dialogo, cada integrante del grupo brindaba sus opiniones, las cuales eran escuchadas, tenidas en cuenta y determinaban cuales ejecutar, siempre, desde una buena argumentación. En este proceso, algunos estudiantes de los diferentes colectivos, resaltan la intervención docente, quien estaba pendiente de la comunicación asertiva y respetuosa entre colectivos: *“se corrigió las sugerencias que se hicieron, ya que usted tomó asunto en esa cuestión y pues, si hicieron de la mejor manera”*. Dentro de este proceso, se resalta

los aportes que los docentes que hacen parte del proceso de transversalización, les brindan a los colectivos.

Algunos compañeros, reconocen que uno de los colectivos de trabajo, se toma las críticas constructivas de forma muy personal, y generaron malestares dentro del proceso, no comprendiendo que estas son proyecciones de mejora que ayudan a una formación para la vida, sino tomándolo como algo negativo para su ser: *“esto es un trabajo y pues creo que, yo también me he equivocado mucho en eso y confundo mucho lo académico con lo personal (muy bien), porque entonces todos los trabajos...de...no me van a criticar o algo así...entonces yo digo...bueno... Esta, me está criticando y no le vuelvo a hablar...no...pues esa es una persona que me está criticando, y que me está ayudando para la vida y ya”*.

Por su parte, algunos estudiantes mencionan haber prestado poco atención a las críticas constructivas como proyección de mejora, lo cual se refleja al momento de presentar el producto final. Por último, varios estudiantes reconocen haber tenido una buena comunicación con los docentes que hicieron parte de este proceso de transversalización de áreas: *“Pues o sea, tipo para resolver dudas y todas esas cosas, cuando recurrí a los profesores, me respondieron bien”*, con lo que se refleja el compromiso docente que se tuvo a lo largo del proceso.

Con lo mencionado, se evidencia como los colectivos abordaron sus procesos de formas muy parecidas y como se fueron estableciendo diversas estrategias para ejecutar las actividades: *“yo siento que cada quien trabajo como pudo, como lo considero bien”*. Se percibe además, que algunos colectivos a lo largo del proceso van abriendo diversos canales de comunicación, apoyados en los medios tecnológicos, pero esta vez con fines educativos.

Se percibe que, para crear los videojuegos hubo unidad, estando siempre el consenso y las propuestas de todos los miembros de los grupos en la ejecución de las creaciones, lo cual demuestra como todos aportaron ideas en aras de potenciar el trabajo propio y el de los demás. En algunos momentos se presentaron problemas comunicativos al interior de algunos grupos, pero estos fueron superados y potenciados, lo que permitió que cada uno de los colectivos alcanzara la meta trazada.

Pregunta 4: ¿Cuáles pudieron haber sido, los mayores logros alcanzados durante las clases llevadas a cabo, con los diversos colectivos de trabajo?

Los estudiantes reconocen que dentro de los mayores logros que deja este proceso, entran aspectos como la voluntad, autonomía, paciencia, comunicación y disciplina. Un aspecto esencial que se reconoce por los estudiantes, es el trabajo grupal, al interior de los colectivos: *"el trabajo en equipo y como puede repartirse las diferentes funciones de acuerdo a un trabajo (muy bien), teniendo siempre como ese riesgo de que si falla uno, fallan todos (muy bien)... entonces el mayor aprendizaje fue como trabajar en grupo y como se lleva ese proceso"*. Algunos de los estudiantes, resaltan la colaboración entre grupos y el no pensar solo en el bienestar del propio colectivo, postulándose como desde el trabajo en grupo hay mejor complemento en el desarrollo de las actividades y mejores dinámicas de trabajo, fuera del compañerismo entre ambos grados.

Se establece desde la postura de algunos estudiantes, cómo el trabajo que desempeñaba cada colectivo, servía de ejemplo a los demás grupos de trabajo, quienes veían en ellos responsabilidad, disciplina y compromiso en sus funciones: *"nos ayudaron como el ejemplo de estar al día con las tareas, con las investigaciones..."*.

Para algunos estudiantes, el proceso les brinda mayor acercamiento, interacción y experimentación con las TIC, por lo cual consideran que los mayores logros son el videojuego, la presentación final, el manejo de los medios, el haber plasmado temas históricos en un videojuego, el utilizar el computador o los medios móviles para investigar y ser capaz de unificar estas en un programa. Otros resaltan haber aprendido el manejo del programa Scratch, haber manejado zoom, classroom, entre otras herramientas tecnológicas de apoyo formativo. Algunos estudiantes son un poco más específicos y mencionan el manejo de algunos programas que consideran como sus mayores logros: *"principalmente el logro de tener un mejor manejo con las tecnologías, con las TIC, si... (Ajam). Porque por ejemplo, paso a paso, por ejemplo, se supo manejar una nueva plataforma que era la de Scratch (muy bien) y también se manejó mucho lo que era Word, Power Point y todo eso...para hacer las diapositivas y los ensayos"*.

Cuando se menciona que entre los mayores logros está el manejo de los medios tecnológicos, aparece un aspecto muy interesante y resaltable: *"nosotros pensamos de que los medios de comunicación son las redes sociales y eso es muy erróneo, porque las*

redes sociales hacen parte de las nuevas tecnologías comunicativas...pero hay más aplicaciones en las que te puedes fortalecer en conocimientos", lo cual demuestra el grado de consciencia que se pueden alcanzar desde procesos como estos, en cuanto al uso de los medios como procesos de formación que superan los momentos de solo esparcimiento. Otro aspecto que se destaca como logro, tiene que ver con la transversalización que se ejecutó en el proceso: "El lograr entrelazar temas que no tendrían nada que ver en un ambiente escolar".

Uno de los estudiantes considera que los logros o falencias hacen parte de la subjetividad de la persona, por lo cual unos tendrán aspectos que consideran como logros y otros para quienes será todo lo contrario, siendo muy neutral en su argumento y no trascendiendo hacia lo positivo o negativo.

La gran mayoría de los estudiantes que hicieron parte del proceso, no vieron aspectos negativos: *"no vi nada pues, así negativo que yo diga no...lo hubiera hecho así, así...a mi... yo aprendí muchas cosas con este proyecto y... pero negativamente, no",* considerando haber vivido una buena experiencia, estableciendo que estuvo bien explicado y muy completo, y resaltando un gran interés por continuar explorando los medios tecnológicos y digitales.

Algunos estudiantes consideran que ciertos compañeros tenían algunos aspectos no muy claros en cuanto al manejo del programa, pero tampoco tenían la voluntad o el interés de solucionar las inquietudes que llegaban a tener: *"hubo un poco de inclaridad, no sé si es una palabra...en la parte de...siempre están las cosas de otros grupos..."*. Desde este argumento, se pueden considerar las reflexiones de algunos estudiantes, quienes mencionaban que, sería importante para otros procesos, tener en cuenta un nivel de exigencia diferente para cada individualidad, otro programa diferente a Scratch, entre otros aspectos.

Algunos estudiantes, consideran adecuado que los procesos educativos tecnológicos se inicien con grados inferiores a décimo y undécimo, para no seguir teniendo los vacíos que aún tienen muchos compañeros respecto al manejo y desenvolvimiento con estos medios, frente a esto se resaltan 3 postulados:

"Sexto, séptimo, octavo...como ya en secundaria temprano, porque eso no es algo que se aprende de la noche a la mañana...yo veo tecnología desde

primero...amm...entonces...o sea...seria chévere que haya ahí un acercamiento a eso, porque también se usa bastante Excel...jajaj...amm...y...Word y todo eso, y mucha gente no sabe usar power point".

"Los compañeros nunca habían tocado unas aplicaciones y escasos conocimientos de eso, pues esa fue una de mis primeras inconformidades, pues, ya que, como que no me había familiarizado mucho con ellos".

"Próximamente vamos a enfrentar todo joven ya salido del colegio que son una vida universitaria que ya van a exigir más, en cuanto a presentación de documentos, organización de cómo hacer un resumen...entonces me gustaría como que también se dé como que un espacio de... como introducción a la vida universitaria".

Aspectos como estos, permiten considerar la posibilidad de agregar en el currículo Institucional, la enseñanza mediada por las TIC, como una forma creativa para potenciar el aprendizaje, encajando en este proceso, el manejo de medios tecnológicos, alfabetización digital y formación en TIC.

Este proceso de integración de las TIC, sería algo de suma relevancia, teniendo en cuenta que desde las posibilidades de creación, innovación, interacción entre estudiantes y trabajo en equipo que posibilitan los medios tecnológicos, pueden ayudar a cerrar los vacíos que se perciben en el proceso, donde se manifiesta atraso en el manejo de los medios, aburrimiento frente a su manejo, falta de voluntad, pereza, entre otros factores, que se reflejan en los estudiantes. A esto se suma, que muchos estudiantes tienen nula familiarización con los medios tecnológicos y solo se han relacionado con estos desde el uso romántico de las redes sociales y programas de ocio- entretenimiento, lo cual hace que se genere tedio en el manejo de los medios en procesos educativos y cierto distanciamiento en su manejo, frente a estos aspectos. Por otra parte, algunos estudiantes no tuvieron las mejores proyecciones con los medios en otras Instituciones educativas donde estuvieron escolarizados, y eso genera que la relación con estos medios a lo largo del proceso, tampoco sea la mejor.

Pregunta 5: ¿Para ejecutar los procesos y actividades programadas a lo largo del proyecto, qué estrategias implementaron individual, grupal y colectivamente para alcanzar los objetivos trazados?

Las estrategias de los colectivos eran muy parecidas en el desenvolvimiento de sus funciones. Se percibe que todos dividen tareas individuales, las cuales unifican, y luego entre todos, aportan la creación de los videojuegos: *“verificamos que ambas partes estuvieran de acuerdo en el contenido que íbamos a crear, ehh...nos distribuimos el trabajo, ehh...independiente pues que ya cada una, tenía su trabajo...también hay una parte que era conjunta y ya...”*. Fuera de esto, se perciben procesos muy propositivos y participativos en la postulación de mejoras a los demás y de dar respuestas a las solicitudes.

A esto se suma que los colectivos buscaban las mejores estrategias de desenvolvimiento en el desarrollo de las actividades y consiguieron los objetivos trazados, observándose variables comunicativas y de funcionalidad: *“estaban mis otros dos compañeros para decirme, no me gusta esto, metámonos por esto...ya yo hacía y obviamente les explicaba, ya que la idea, era que todos lo hiciéramos... entonces que supiéramos como lo hice y así no perdíamos ninguno”*. Esto demuestra como la comunicación e innovación se dieron de forma permanente y de buena manera a lo largo del proceso, aunque como en todo proyecto y más siendo el primero en desarrollarse en un contexto determinado, tiene sus falencias y sus aspectos por analizar.

En el primer colectivo, independiente que cada integrante trabajaba de forma individual, había una parte que era donde se unificaban los postulados y trabajaban de forma conjunta. Fuera de esto, se manifiesta que, desde el principio se trazan una meta determinada para su creación: *“desde el principio nos trazamos una meta (muy bien)...hacer una historia interactiva con unos dos posibles finales”*.

En el segundo colectivo, cada integrante desde lo que se sentía más cómodo y desde sus conocimientos, dividieron el trabajo y luego lo reunían todo, por medio de los encuentros escolares presenciales, extraescolares y virtuales. En un principio, todo lo hacían de forma conjunta, pero al ver que esta forma de trabajo no estaba funcionando, deciden cambiar de estrategia y dividir los trabajos, para luego unificarlos: *“al principio si éramos, o sea, todo lo hacíamos juntos (ajam), pero eso no funcionaba muy bien porque por ejemplo yo a veces no hacía nada o lo hacía Sofía siempre, o lo hacía Juan Pablo siempre...o lo hacía yo solo, cuando lo hacíamos grupalmente”*.

Uno de los estudiantes se centró más en la programación y diseño del videojuego, sin embargo los otros compañeros le brindaban ideas y opiniones que ayudaban a potenciar

las creaciones, mientras que este, les explicaba todo lo relacionado con la programación, teniendo presente que la idea era que todos como grupo, aprendieran el manejo del programa Scratch. Los otros compañeros se encargaban de la parte escrita, apoyaban en el diseño y complementaban procesos de programación, según sus potencialidades. En la escritura, los compañeros investigaban y luego un integrante del colectivo unificaba la escritura para el ensayo y la trama, pero todos de forma conjunta aportaban con la creación (programación) del videojuego, desde la proposición de ideas bien argumentadas.

Al reunirse, revisaban el proceso realizado por cada uno de los integrantes del grupo y luego, unificaban los trabajos, exponiendo lo que cada uno llevo a cabo. Al analizar las críticas constructivas y postular mejoras en sus creaciones, determinaron cuales eran las más puntuales a ejecutar en sus videojuegos, desde los comentarios brindados por los demás y desde las determinaciones que como colectivo se propusieron a ejecutar. Por último, para la presentación se reunieron, organizaron, distribuyeron, planificaron y ensayaron, la manera en que llevarían a cabo esta actividad.

Los estudiantes se reunían de forma constante y organizaban aspectos relacionados con el quehacer del grupo, adecuando las mejores estrategias para llevar a cabo. Este colectivo tenía su grupo de Whatsapp y desde allí, organizaban muchas de sus funcionalidades. Por último, mantenían una comunicación constante con el docente, frente a cualquier duda o situación puntual, desde lo presencial como desde lo virtual. Previa a la presentación final, deciden exponer al docente de forma previa, para quitar los nervios y sentirse más preparados: *“yo me encargaba de esto, Camilo de esto y Sofía de esto, concertábamos cierto día, para reunirnos en la casa de alguien (muy bien)...tan... nos reuníamos y ahí avanzábamos y mirábamos como iba el proceso de cada uno y así lo fuimos sobrellevando (listo)...A cada uno se le asignaban su respectivo trabajo y nos reuníamos en algún sitio para concretarlo todo (muy bien), y ya...se exponía lo de cada uno y ya”*.

En el tercer colectivo en un principio, tuvo problemas de comunicación en algunos momentos, los cuales, lograron superar y sacar adelante. En este colectivo, también se da, una división de trabajos: *"La mayor estrategias seria la que...nos separamos los 3 y en un punto nos encontramos para juntar todo lo que habíamos recolectado...Y no constantemente estar haciendo un solo aspecto, porque luego eso va a confundirse, sino*

que cada uno con sus cosas y en un punto lo juntamos todo otra vez...". Primero experimentaron Scratch, luego tomaron los contenidos y diseñaron el ensayo y la trama.

Todos los miembros del grupo, aportaron a la creación del videojuego y ayudaron a dar respuestas a las críticas constructivas. El colectivo resalto el papel del módulo en el proceso, puesto que, les sirvió para dar mejor proyección a su creación: *"yo había, me había metido en el protocolo o en el módulo de trabajo, y había una carpeta donde decía, como que más instrucciones o si quieres agregar esto...entonces yo me metí y pues lo gestione y...hice como una cinematografía...yo se los presente a los compañeros que como les parecía, pues que...que pensaban y dijeron que estaba bien..."*.

En este colectivo, uno de los integrantes del grupo lideró el proceso y diferente al colectivo anterior, este, estableció tareas puntuales a cada uno de los integrantes con una fecha de entrega determinada, pero siempre en aras de mejorar el videojuego y buscar proyectarlo de la mejor forma posible. Los integrantes del colectivo reconocen que el gran motor para haber alcanzado el objetivo fue la comunicación que tuvieron y que lograron organizar: *"al principio nada de comunicación, como lo reitero y lo sigo diciendo, creo que la comunicación, fue un papel fundamental, que llevo eso...pues...que llegó y que creo que fue lo principal"*.

El colectivo no sólo se reunía de forma presencial en las clases, sino que lo hacían también de forma extraescolar, por Whatsapp o por Zoom. Todo este proceso, generó mayor confianza entre los compañeros y mejor disposición para el trabajo, sumado a que el liderazgo por parte de uno de los estudiantes, les exigió mayor voluntad y disciplina a los demás integrantes del colectivo: *"esto es un proceso, de que tienen que tener como la disciplina y la voluntad"*.

Aunque en el grupo, se dieron algunos contratiempos según lo mencionado por los estudiantes, estos se pudieron subsanar de la mejor manera y los procesos avanzaron, hasta conseguir los objetivos trazados.

En el cuarto colectivo, lo primero que hicieron, fue revisar el taller después de creado el intento de videojuego, y a partir de allí se dividieron los puntos del taller. En este grupo, hubo un líder que asignaba las funciones que los otros compañeros asumían sin oponerse, por lo cual, cada individualidad, cumplía con las actividades asignadas y los

puntos correspondientes. Para el ensayo, la trama y el videojuego, todos aportaban y brindaban sus ideas, tanto en la presencialidad como fuera de esta: *“Jorge era como que el líder del grupo, el mediador, entonces Jorge era como que...escogía que hacíamos cada uno y listo...ya nadie ponía problema...”* En los encuentros presenciales, determinaban los pasos a seguir y los aspectos particulares que cada uno debía cumplir, para lograr el objetivo final, que era la creación del videojuego. La comunicación de este colectivo por fuera de la presencialidad, se daba por medio de llamadas telefónicas.

Análisis del Diario de Campo a la luz de los indicadores de las matrices:

- Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos.

En este proceso de observación se logra percibir que en cada uno de los colectivos, la comunicación se desarrolla de buena manera, pese a que, en uno de los colectivos, este proceso se llevó a cabo de forma regular, todos los grupos de trabajo, alcanzan los objetivos propuestos dentro de este proceso.

Cabe considerar que, el proceso estaba diseñado para llevarse a cabo, en los dos primeros encuentros, de forma individual, donde cada uno de los estudiantes por su propia cuenta, diseñara su propio intento de videojuego, explora y se familiarizara con el programa Scratch. Este proceso sufre un giro, y se debe desarrollar desde un principio de forma grupal, ya que, varios de los estudiantes asisten a este primer encuentro, sin la respectiva herramienta de trabajo, lo cual había sido recordado por el docente desde la semana anterior. Es importante considerar esto, teniendo en cuenta que la Institución en ese momento, no contaba, ni con una sala de cómputo y tampoco, con dispositivos tecnológicos para cada uno de los estudiantes.

Considerando la forma en que los integrantes de cada grupo aportaban sus ideas para potenciar el trabajo propio y el de los demás colectivos, es importante considerar los siguientes aspectos:

En tres de los colectivos, este proceso se desarrolla de buena manera, viéndose interacción entre los compañeros que integran cada colectivo, y además, que hacen parte de los demás grupos de trabajo. Pese a que en cada grupo, hay una combinación de estudiantes que hacen parte de ambos grados, se denota *“un mejor vínculo entre los alumnos de ambos grados y refleja mayor unión entre el colectivo de trabajo que hace parte del proyecto”*.

Al interior de cada colectivo, pese a que cada estudiante respondía con su propia creación, compartía sus ideas y complementaba el de los demás compañeros. Fuera de esto, es importante considerar que: *“Entre los miembros de los diferentes grupos, se comparten estrategias, experiencias con el programa y diversas funciones que logran en este, lo cual respalda mucho las creaciones de los otros”*. Es importante considerar esto, ya que, de forma conjunta, los estudiantes fueron avanzando en sus creaciones.

Estos procesos, permiten observar cada vez más, un mayor afincamiento, entendimiento y confianza, entre los estudiantes, no solamente a la hora de dialogar como compañeros, sino también en los momentos de comunicar las ideas y expresar los puntos a los demás, lo cual se termina reflejando en una buena convivencia y ambiente escolar en el desarrollo del proceso. Gracias a esto, se puede concebir que, a lo largo del proceso, se tuvo una comunicación asertiva, respeto por la palabra del otro, aportación a las creaciones de los demás, y dentro del trabajo colectivo, decisiones siempre consensuadas y en aras de alcanzar las metas trazadas.

Cabe resaltar, que el docente constantemente acompaña a los grupos, revisa los procesos y aporta en la solución de dudas que se vayan dando a lo largo del trabajo: *“El docente constantemente se mueve entre los grupos y va revisando los trabajos, soluciona dudas que se vayan presentando, dialoga con los estudiantes en torno a sus proyecciones con el programa y las creaciones que están realizando, además va recibiendo posibles sugerencias y postulados,*

referente al trabajo que se está realizando". Es importante considerar que cada uno de los postulados que brindan los estudiantes a lo largo del proceso fueron tenidos en cuenta, siempre en aras de proyectar de la mejor manera los procesos, convirtiéndose el proceso en algo bilateral, donde tú me aportas, yo te apporto, y no solo entre estudiantes, sino entre docentes y estudiantes también.

En uno de los colectivos, el proceso se lleva a cabo de forma regular, teniendo en cuenta que poco fue el contacto con los demás grupos de trabajo y sólo se llegó a tener dicho vínculo, para hablar de aspectos por fuera de lo académico. Además de esto, al momento de que se les brindan las recomendaciones, estas las asumen de forma personal y de mala manera, lo cual hace que su proceso, no se desarrolle de la mejor forma posible. Este proceso de las críticas constructivas fue algo que se revisó durante todo el proyecto, por parte del docente, y se hizo repetir a algunos grupos, en cuanto a la manera en que se dirigían a los demás, ya que se consideraba: *"un asunto ético, sobre como los estudiantes ya no piensan solo en su creación, sino que busca dar aportes que les puedan servir a los compañeros para llevar a cabo una mejor proyección, dentro de su creación. Fuera de esto, se nota un gran respeto por parte de los estudiantes, al momento de dar las respectivas recomendaciones a los demás grupos de trabajo, buscando siempre no transgredir, ni sus creaciones, ni la personalidad de cada uno de los compañeros"*, es decir, este proceso, siempre fue pensado, más en aportar que en transgredir a la otra persona.

Este aspecto, más otros relacionados con la voluntad, se pueden considerar motor para que este proceso dentro de dicho colectivo, no se haya desarrollado de la mejor forma posible.

Diferente al proceso de este grupo, los otros 3 colectivos tenían muy presente las recomendaciones de los demás compañeros y docentes, y a partir de allí, diseñaban procesos de mejora: *"hubo constante adecuación por parte de los estudiantes a sus videojuegos, donde se percibe en diversas creaciones, como los estudiantes, siguen las recomendaciones de los miembros de su grupo de trabajo, de los otros colectivos y del docente, y ponen en marcha funciones y adecuaciones, buscando proyectar mejoras a sus creaciones"*. Esto es lo que marca una diferencia puntual en este proceso".

Dentro del proceso, se hace muy importante la compenetración, diálogo y comunicación constante, entre el grupo docente, quienes aportaban sus ideas y posturas, frente a aquello que consideraban más adecuado para el proceso, para colectivos específicos y demás aspectos que hicieron parte de todo este proceso: *"hay mayor fuerza en una decisión cuando se toma de forma colectiva, como es importante el respaldo de los docentes en estos aspectos, como una decisión tomada entre grupo de colegas se puede analizar desde diferentes planos y permiten mejores decisiones, respecto a los procesos, entre otros"*. Cabe resaltar también, que como colectivo docente, se retroalimenta de forma constante a los estudiantes, aportando de forma profunda en cada área de conocimiento a sus creaciones y potenciando los procesos formativos de cada uno de los estudiantes.

Cabe puntualizar que de los 3 colectivos, solo se presenta inconvenientes en este aspecto, de acuerdo a una de las compañeras, quien no puede hacer parte de la presentación por algunos inconvenientes en cuanto a conectividad.

Cabe resaltar también en este aspecto los diferentes medios comunicativos que se venían teniendo a lo largo del proceso, no estando meramente la presencialidad, sino habiendo procesos de acompañamiento constante en diversas esferas: *“El desarrollo de las actividades de forma asincrónica y sincrónica es algo que llamo la atención de los estudiantes, además de los diferentes canales de comunicación que se pasan a implementar, donde nos encontramos con: Video llamadas o Reuniones por Zoom, video llamadas y chat por Watshap, además de la comunicación por correo electrónico y respaldo de la plataforma Classroom que sirve de portafolio”*.

- Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva.

Al interior de los colectivos, se percibe una buena disposición por llevar a cabo los procesos de la mejor forma posible, buscando ser muy claros en los argumentos y que estos, realmente ayudaran a la proyección de las creaciones. En tres de los colectivos, este proceso se desarrolla de buena manera, lo cual se denota en cada una de las creaciones que se van llevando a cabo. Tan solo en uno de los colectivos se presenta un poco de retroceso en este aspecto, gracias a que por momentos se desviaban las funciones y diálogos de los encuentros a otras esferas, completamente diferentes, y que se tenía poca interacción con los demás compañeros, en aras de potenciar los trabajos.

En el proceso de los tres colectivos que no tuvieron contratiempos en este ámbito, al principio se presentan algunos contratiempos en esta esfera, pero luego los logran proyectar de la mejor forma posible. La comunicación al interior de los grupos mejora, y los aportes que se hacen, se desarrollan de buena manera, lo cual ayudaba que los colectivos, asumiera las posturas que los demás les brindaban de la mejor forma posible: *“Esta diversidad, nutre mucho mejor las discusiones, comunicaciones y toma de decisiones dentro de las bases de trabajo del proyecto de cada grupo, y esto fue algo que se reflejó de la mejor manera a lo largo del encuentro”*.

Cabe resaltar además, que los colectivos buscan ser muy concretos con aquello que les desean transmitir a los demás grupos de trabajo: *“el dialogo se hace ameno, claro y conciso, habiendo buen entendimiento entre docente y estudiantes”*, pero además de esto, algo que permite las mejores proyecciones entre los colectivos, tiene que ver con la comunicación asertiva, respeto y entendimiento, al momento de dirigirse a los demás: *“Lo más importante y que se rescata en este momento, es el respeto, con que los estudiantes asumen dicho dialogo”*.

Es importante tener en cuenta que, el colectivo que no encaja en la comunicación intergrupala, por el distanciamiento que tuvieron con los demás grupos en el proceso, al interior del colectivo, se comunicaban de buena forma al igual que los demás colectivos. El inconveniente estaba, principalmente en la interacción con los demás: *“Se obtienen muy buenas posturas como se ha venido mencionando a excepción de uno de los colectivos”*.

Sin embargo, se puede considerar que la interacción, comunicación y diálogo, entre los diferentes integrantes que hicieron parte del proyecto, se desarrolló de buena manera. Considerando esto, se puede mencionar que la transmisión de ideas y aportaciones a las creaciones, no solo se dio de la mejor manera entre estudiantes, sino que, en la relación con los docentes también hubo una buena dinámica: *“El docente en el constante acompañamiento*

del proceso, debe enmarcar una comunicación asertiva con los estudiantes, dejando claro las posturas del trabajo y aportando a la solución de inquietudes que se vayan presentando en este”.

Cabe anotar también que la comunicación de las ideas desde diferentes medios, permitían que la comunicación fuese más a amena a lo largo del proceso y hubiese mayor entendimiento, en cuanto al captar las ideas que se querían postular: “la comunicación por medio de Watshap, classroom y correo electrónico con los estudiantes y los docentes, brinda mayor claridad respecto al paso a paso sobre el que se desenvolverá el encuentro, pero además el respectivo desenvolvimiento de los colectivos dentro de este”. Esto refleja, como a lo largo de la planificación y desenvolvimiento del proceso, la trasmisión de ideas, siempre se buscó llevar a cabo de buena manera.

- **Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego.**

Algo que es muy importante en los procesos comunicativos y que realmente hacen que los postulados sean lo suficientemente creíbles, son los argumentos que se establezcan en un dialogo, conversación o mensaje que se desee transmitir a otra persona. Este proceso de argumentación se desarrolla de buena manera entre los colectivos, a lo largo del proceso, no solo al interior de estos, sino en la interrelación grupal.

El proceso de argumentación al interior del trabajo realizado, se hace más notorio, en el momento en que los colectivos brindan las respectivas críticas constructivas a las creaciones de los demás compañeros y hacen las solicitudes de los elementos que considera sirven para sus creaciones. Pero es muy notorio también, en el proceso de respuesta que los colectivos brindan a aquellos colectivos que les hicieron dichas menciones. Se puede considerar que en este proceso, hubo un buen trabajo de parte de todos los grupos, a excepción del colectivo que se ha venido mencionando con un proceso un poco más regular, puesto que, se dirigieron con sátiras a los demás colectivos y luego se tuvo que llevar a cabo un proceso de reestructuración, en las postulaciones hechas. Por otra parte los demás colectivos asumieron este proceso con seriedad y fueron muy pocas las correcciones que se tuvieron que llevar a cabo en la manera en que se dirigían a los otros de forma escrita, fuese para hacerles sugerencias o solicitar algo de sus creaciones: *“cuando se hizo el proceso de críticas constructivas, y se hizo el proceso de revisión por parte del docente, este propone a replantear a cada grupo la manera en que por momentos se dirigían a los otros colectivos, puesto que tendían a generar malestar”*.

Es importante que al interior de los tres colectivos que tuvieron un buen proceso en este aspecto, pese a que en un principio era poca la argumentación que tenían frente a la estipulación de las ideas que proponían, luego fueron puliendo esto y terminaron generando grandes aportes en el trabajo de su colectivo.

De acuerdo a esto, el docente a lo largo del proceso veló porque dicho proceso se llevara a cabo con gran criterio ético, para que este proceso, realmente aportara y no tendiera a transgredir, ni las creaciones, ni la personalidad de las personas que las ejecutaron: *“Fuera de esto, es esencial el estar pendiente de las sugerencias, recomendaciones y críticas constructivas, en aras que los comentarios no afecten de alguna manera, las individualidades*

y/o creaciones de los estudiantes”, de acuerdo a esto, se considera que los argumentos que se establezcan, frente a las creaciones de los demás siempre fueran dirigidos con respeto, ese que todo ser humano merece. Esto refleja como todos los grupos aportaron a la creación de todos, y como este proceso genera un trabajo mancomunado entre los integrantes de los diversos colectivos.

Al interior de los colectivos, es muy interesante como las ideas que aporta cada integrante son tenidas en cuenta, manifestándose comunicación asertiva, entendimiento y respeto por las manifestaciones de los demás colectivos: *“Se observa, como cada aporte y recomendación la tienen en cuenta y como de forma respetuosa se escuchan entre ellos y ponen en práctica muchas de las sugerencias que el otro les brinda, y cuando no están de acuerdo, brindan los argumentos concisos, cuando se plantea algo con lo cual no concuerdan”*. Esto demuestra, el carácter propositivo que tienen los estudiantes a lo largo de todo el proceso, la planificación y organización que asumen como colectivo, fuera de la compenetración al momento de tomar las decisiones.

Esta proyección se genera a partir de una buena interacción y el entendimiento que los integrantes de los colectivos, han venido teniendo a lo largo del proceso: *“la forma en que dialogan entre ellos, se ve que tratan de transmitir sus aportes de manera clara, buscando que los demás las comprendan, incluso, cuando miembros de grupos diferentes comparten sus experiencias. Al haber algo que no entienden entre ellos, o que no hay consenso, de manera respetuosa solicitan ayuda a su docente, quien en su acompañamiento constante, busca dar las respectivas soluciones”*. Esto refleja como la argumentación que se va estipulando dentro de los diferentes colectivos, pasan por un proceso de análisis, donde se tienen en cuenta diversas posturas, tanto de los demás colectivos, como del docente.

Fuera de esto, cabe resaltar que en ese proceso de brindar las respectivas críticas y recomendaciones a las creaciones de los demás colectivos, no solo entran las posturas de los compañeros, sino que, entran también las respectivas recomendaciones y aportes que hacen los docentes: *“De parte del colectivo docente que se encuentra transversalizando, se analiza estas posturas, desde diferentes planos: académico, formativo, personal, anímico, entre otros; teniendo presente los diferentes aspectos que hacen parte de esa formación integral desde el trabajo formativo de la Pedagogía Waldorf”*.

Cabe resaltar que en este proceso de brindar los argumentos, frente a las ideas que se van estipulando a las creaciones, entran en juego también los postulados que los estudiantes han ido ganando, frente al manejo de la herramienta, es decir, desde la experiencia: *“Es interesante ver, como las experiencias que ganan en el manejo unos, las comunican a los otros, y entre todos buscan sacar sus proyectos adelante, respaldarse los unos a los otros y generar unos buenos vínculos comunicativos”*.

Por último, cabe reconocer que este en este proceso de argumentación de ideas, entran también las bases que el docente propone para las creaciones en el módulo de trabajo diseñado para ello: *“Esto demuestra como los aportes se respaldan como insumo, en primera instancia en los aportes entre los miembros del grupo, pero además, se percibe, como muchos grupos, se apoyan en las guías que el docente les facilita, para su desenvolvimiento”*.

- Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo.

En los procesos comunicativos, se hace muy importante que aquellas estipulaciones que se hagan, o planteamientos que se propongan sean lógicos y conecten con el proceso por el cual se esté desarrollando determinados eventos, es decir, que estén en contexto y de la mano con la realidad.

En este orden de ideas, tres de los colectivos se encuentran en un proceso idóneo en cuanto al quehacer de los procesos, aunque cabe resaltar que algunos de los miembros de estos, en un principio tuvieron ciertas dificultades en este ámbito, pese a eso, se equilibra y se sacan los procesos delante de la mejor manera. Uno de los colectivos, el cual tuvo una constante de estar postergando procesos en el transcurso del proyecto, se ve un poco más en este ámbito, y con poca sincronización de las estudiantes en un mismo momento del trabajo, lo cual se refleja incluso en el momento de la presentación de su creación.

Cabe reconocer que pese a las diferencias puntuales entre colectivos, y como al interior de alguno de estos hubo ciertas distancias comunicativas, se puede considerar que, al ser este un trabajo más de compenetración al interior del colectivo, también permite buenas proyecciones comunicativas por parte de los estudiantes, de acuerdo a las funciones que venían ejecutando en su momento: *“percibiéndose una buena comunicación entre los miembros del colectivo, donde todos comparten sus ideas, las analizan, las discuten y a partir de ahí, deciden cuales son los aportes más válidos para proyectarlos sea en los videojuegos o en las recomendaciones que brinda a los compañeros. Se percibe una buena escucha entre los compañeros y como cada cual que brinda los aportes busca hacerlo con los argumentos más validos que permitan tener los insumos necesarios y bases firmes sobre las cuales proyectar los trabajos”*.

Se destaca que dentro de este proceso, se vuelve muy importante la escucha y el respeto por la palabra del otro, puesto que es la manera de obtener las nociones puntuales de aquello que se desea estipular en las creaciones y que realmente pueden permitir mejores avances en el desarrollo del proyecto: *“La comunicación se manifiesta en la postulación de ideas, análisis de esta, escucha de sugerencias y proyección hacia lo que consideran más viable y mejor para sus proyectos, esto demuestra un diálogo y comunicación asertiva a lo largo del encuentro y del proceso”*. De acuerdo a esto, cabe considerarse que en este proceso, se convierte en algo de suma importancia, ese proceso de distribuir labores, turnos, funciones, etc.

Un aspecto puntual, es el acompañamiento docente, lo cual ayudo a que cada uno de los procesos se llevaran a cabo de la mejor manera en el momento en que cada grupo fuese avanzando: *“resaltan que el acompañamiento virtual, siempre ha estado ahí, y no solo en tiempo de clase, sino extra clase, lo cual ha ayudado mucho a los avances de los colectivos”*. Se reconoce además de esto, que el grupo de docentes que hacen parte del proceso de transversalización, también estaban en cada uno de los momentos del proceso: *“donde los estudiantes al tener inquietudes acerca de temas puntuales, no solo acuden ante el docente que se encuentra en el proceso en ese momento que es el docente de Ciencias Sociales, sino que acuden también ante el profesor de Ciencias Naturales, y los otros dos profesores que hacen parte del proceso de Tecnología e Informática de los grados, y donde uno de ellos, tiene el criterio artístico para ir analizando sus creaciones dentro del programa Scratch. De esta forma se percibe no solo la transversalización de contenidos, sino en ese acompañamiento docente en las labores de los estudiantes, sus aprendizajes y desarrollo de este proceso”*.

Estos procesos de acompañamiento, brindan mejor base de desenvolvimiento a los estudiantes, de acuerdo al momento en que se encuentran desarrollando cada una de las funciones específicas, respecto al proceso, por el que se encuentre su grupo, en ese momento específico. Además de esto. Cabe resaltar que esto es un proceso de voluntad muy grande, donde cada estudiante asume sus compromisos y de acuerdo a la voluntad que le ponga, permite que su colectivo avance de buena forma o empiece a verse un poco atrasado en sus funcionalidades: *“Esto refleja la motivación, el empeño, la disciplina y el entusiasmo con que estos grupos de trabajo, vienen asumiendo su desenvolvimiento dentro del proyecto”*.

De acuerdo a esto, es muy importante que cada colectivo planifique y organice sus procesos, y de esta manera pueda el colectivo avanzar hacia unos fines determinados, puesto que los procesos se complejizan al no tener un inicio, unos parámetros de trabajo definidos, unas fechas estipuladas y unos logros a los cuales como colectivos todos tiendan: *“Lo más importante, es considerar siempre las posturas de todos y siempre encaminar los procesos hacia objetivos grupales, donde todos tiendan a fines establecidos de antemano, para poder que el proyecto tienda a alcanzar algo fijo, y todos desde su particularidad, propongan ideas para trazar y alcanzar esos objetivos, que aunque no todos los planteamientos se pueden estipular en las creaciones, es importante considerarlas y tenerlas presente dentro de las concepciones de mejoramiento”*. Esta es la base clave, para que las proyecciones del colectivo siempre tiendan a alcanzar los aspectos propuestos.

Un proceso como este, es el que permite que como colectivo, siempre se hable en unidad y los fines trazados, busquen alcanzar los fines propuestos. Esto quiere decir todos conocen lo realizado, lo sienten como algo propio y buscan proyectarlo siempre de la mejor manera: *“cada miembro del grupo, tienen un mismo discurso, lo cual demuestra el trabajo en equipo realizado, la participación de todos los integrantes dentro de las creaciones y la apropiación de cada estudiante por el trabajo realizado, puesto que hay mucha propiedad en cada estudiante al referirse a sus creaciones”*.

Un claro ejemplo en la falla de este aspecto, que se da en el colectivo que se proyecta de forma regular en este ámbito, es aquel que se visiona en la presentación, cuando no se tenía un consenso definido al momento de presentar y una estudiante le quita parte del contenido a la otra: *“poca sincronización y preparación que tiene dicho colectivo para la presentación, lo cual se denota cuando una de las estudiantes le quita una de las partes que la otra compañera debía mencionar. Fuera de esto, en cada una de las participaciones que hacen parte de su presentación, se presenta muy poco el proceso, como si hubiese poco que comentar de este, o como si fuese mejor ni expresarlo”*.

- Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros.

En los procesos de comunicación, la escucha de los aportes y opiniones de las demás personas son un motor muy importante para que haya diálogos y procesos de interacción asertivos, y para que por medio del consenso, se puedan tomar las mejores decisiones, respecto a procesos específicos.

En los colectivos se percibe un buen proceso de escucha, donde los estudiantes comparten sus ideas y posturas de forma asertiva, y cada uno de los integrantes respeta la opinión del otro. Cabe aclarar que uno de los colectivos, no desarrolla este proceso de buena forma, puesto que hace caso omiso a las sugerencias de mejora que les brindan los compañeros, teniendo muy

poco en cuenta, los aportes que los demás colectivos les brindan, incluso en el proceso de la entrevista, una de las estudiantes se llega a burlar de los aportes que los demás les hacían.

Al interior de los tres colectivos los planteamientos que hacen los diferentes integrantes del grupo, son muy relevantes para el proceso, puesto que entre los compañeros escuchan, analizan y argumentan, cuales son las mejores decisiones para los procesos de sus colectivos: *“Lo más relevante, es que siempre tienen en cuenta la opinión del otro y permiten que se exprese, y ya después de que analizan los planteamientos, determinan la importancia o no para el proyecto”*. Ese proceso de escucha por los aportes que hacen los demás a las creaciones, sea al interior de los colectivos o por fuera de estos, son insumos claves, que no solamente demuestran respeto, sino que permiten mejor interacción al comprender los postulados que los demás pueden llegar a brindar.

Cabe destacar el respeto que tienen los estudiantes en diferentes momentos del encuentro, donde se dan las respectivas indicaciones para el desarrollo de las actividades que hacen parte de cada uno de estos: *“sin embargo escuchan las recomendaciones y finalidades del encuentro de forma muy respetuosa, y al momento de tener inquietudes, levantan la mano y piden la palabra”*. El docente es muy receptivo y busca que todo tienda a quedar claro, para que de esta forma no haya tropiezos a lo largo de la sesión. Este proceso de aclarar las dudas que se vayan presentando es algo esencial, ya que, desde el momento en que quedan las bases del trabajo claras, permite que los estudiantes tengan mejores proyecciones de trabajo para el proceso de cada una de sus creaciones: *“todo parte de una buena disposición del estudiante para escuchar las directrices de su docente”*.

Fuera de esto, y como se vio en los apartados anteriores, a lo largo del proceso de fueron desarrollando diversos procesos comunicativos muy asertivos, los cuales permitieron alcanzar los resultados finales, aunque se presentaron algunos aspectos puntuales, pero que se lograron sobrellevar de la mejor forma posible.

- Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación.

Es importante reconocer que al interior de los colectivos se desarrollaron buenas dinámicas de trabajo, y se iban estableciendo diversas tareas, donde cada integrante de los grupos, aportaba con su parte y de esta manera, permitían que su colectivo, alcanzara las metas trazadas. Se percibe como todos los colectivos, dividen sus funciones entre los diversos integrantes, y luego, de forma conjunta, buscan unificar esos aspectos que le correspondía aportar a cada uno de los compañeros, en de cumplir con los objetivos estipulados: *“muchos grupos, decidieron colocarse compromisos individuales y de esta forma llegar con proyecciones adelantadas para el encuentro”, fuera de que, “ Los grupos se disponen de la mejor manera para la realización de las actividades y cada uno de los miembros de cada grupo en sí, busca aportar con su respectiva función, labor o deber, para que su grupo de trabajo alcance el fin u objetivo trazado por su colectivo dentro del encuentro”*.

Cabe resaltar que, para que un proceso como estos funcione, cada uno de los estudiantes, debe asumir el proceso con mucha responsabilidad, compromiso, voluntad y disciplina, ya que, si un miembro del colectivo incumple con sus deberes, empieza a afectar los procesos que se tienen al interior del grupo: *“Se percibe que los grandes avances que tienen algunos de los colectivo, tienen que ver en especial, no sólo con el compromiso grupal de sus miembros, sino*

también con que las tareas que se ponen las cumplen a tiempo y se esmeran, reuniéndose de forma extra, para ir avanzando con los compromisos solicitados, en aras, de alcanzar los fines propuestos, dentro de cada colectivo". De acuerdo a esto, es muy interesante la voluntad que ponen algunos colectivos, quienes no solo aprovechan los tiempos de clase, sino que de manera extraescolar, buscan los espacios para reunirse y avanzar en sus creaciones, buscando no solo cumplir con los tiempos de entrega estipulados, sino fortalecer el proceso de los colectivos. Cabe reconocer también, que los procesos por medio de los cuales se reúnen de forma extra, no solo son presenciales, sino que abren diversos canales de comunicación virtual en aras de potenciar sus procesos formativos.

Pese a que dividen sus trabajos de forma muy parecida, es importante tener en cuenta que uno de los colectivos, siempre estuvo un poco atrasado en su proceso, el docente fue flexible y permitió que las entregas se fueran dando con el paso del tiempo. Los otros tres colectivos, aunque por momentos tuvieron atrasos siempre buscaron la manera de estar al día, no frenar los procesos y cumplir con los tiempos estipulados para el desarrollo de las actividades. De acuerdo a esto, era normal que unos colectivos estuviesen más adelante que otros, mientras que aquellos que iban un poco atrás, tendieran a justificar sus procesos: *"De acuerdo a esto, es normal que a futuro, se empiecen a ver unos grupos más avanzados que otros, y aquellos con poco avances, haciendo reparos por el tiempo y con otras excusas, algo normal dentro de los procesos formativos y principalmente desde los trabajos académicos".*

Sin embargo, es importante reconocer que en los colectivos se buscan dar las mejores proyecciones posibles: *"Se puede decir que las estrategias implementadas dentro de cada grupo de trabajo, denotan creatividad e innovación, desde lo realizado, para alcanzar los objetivos trazados dentro de los colectivos".* Es importante a partir de acá, reconocer que no todos los colectivos siguieron una estrategia de trabajo de principio a fin, sino que, al interior de los colectivos iban considerando otras formas de trabajo, que les permitieran alcanzar los objetivos propuestos: *"muchos colectivos, empiezan a evaluar sus propuestas de diseño y empiezan a generar nuevas posturas de trabajo, lo cual se percibe, como al finalizar el encuentro, muchos de ellos se reúnen para readecuar lo que venían llevando a cabo".* Además de las proyecciones internas de los colectivos, es muy importante reconocer, como entre algunos miembros de los grupos, comparten sus experiencias y de esta forma nutren los procesos de los demás colectivos: *"Se percibe como entre los miembros que integran cada grupo, comparten sus experiencias y se comunican entre ellos, respecto a la potenciación del trabajo".*

Todos los procesos de reestructuración al interior de los colectivos, sirvieron para que de una u otra forma, los grupos tuviesen unas proyecciones claras y buscaran entre sí, alcanzar unas metas definidas: *"sirvió para que la mayoría de los colectivos organizaran los engranajes de sus procesos y del trabajo del colectivo, y proyectaran otras maneras para ejecutar las actividades".* Este proceso aporta mucho a la formación de los estudiantes y les brinda insumos, para que estos siempre piensen como colectivo: *"Consideran que es un proceso de aprendizaje interesante, que ayuda a fortalecer la creencia en lo que cada uno construye, el trabajo en grupo, la comunicación y las estrategias que se implementan para ejecutar cada una de las etapas que hacen parte del proceso, y aunque por momentos genera estrés, se debe tener*

en cuenta que estos son procesos formativos, y que por ende es importante tomarlos con calma, pero siempre con mucha responsabilidad y dedicación”.

En el momento de solucionar las críticas constructivas, responder a las solicitudes que entre colectivos se establecieron y potenciar los videojuegos, se percibe mucho el carácter propositivo de los colectivos, ya que, ante esas posibles mejoras que entre grupos se presentan, es importante que entren procesos de diálogo y proyección entre los compañeros, para determinar cuáles realmente de esas posturas externas, son las que terminan nutriendo los videojuegos: *“los estudiantes no tienen que realizar todos los cambios que se les asignan, puesto que ellos, después de un proceso de análisis minucioso, de diálogo y consenso entre los compañeros, pasan a determinar cuáles son esos aspectos más adecuados, a realizar dentro de sus trabajos”.* En este espacio, se hace mucho más notorio, ese proceso de selección de propuestas para potenciar cada una de las creaciones.

- **Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones.**

Es importante en esta esfera reconocer que los colectivos, siempre buscaron desenvolverse a partir del establecimiento de unas directrices claras, sin embargo, y como se ha venido resaltando, uno de los colectivos tuvo un proceso regular en las diversas esferas, pero logra culminar el proceso. Pese a que los otros tres colectivos, tuvieron casos particulares en que por momentos faltó ese carácter propositivo, se logran los objetivos trazados y los procesos fueron mejorando con el paso de los tiempos.

Fuera de los procesos de proyección individual y luego de reunión de esos criterios, en algunos colectivos se contó con el liderazgo de algunos estudiantes, lo cual ayudó mucho a la proyección de los colectivos: *“uno de los estudiantes decide liderar el proceso, este pone tareas, unifica y entre todos van tomando las mejores decisiones de proyección, llegando al resultado final y/o meta trazada”.* Sin embargo, las realidades al interior de los colectivos son diferentes y eso se nota en los procesos que cada uno va llevando y los avances que como grupo van teniendo.

En la esfera del diseño, se presentan diferencias puntuales en cada uno de los colectivos: *“unos grupos y en especial algunos estudiantes, son muy minuciosos con todo lo relacionado, con el estilo, el diseño, lo artístico, etc; siendo muy minuciosos con cada uno de los elementos que establecen en sus creaciones, otros por su parte son un poco más prácticos, y esos aspectos los pasan por alto, centrándose más en la trama del videojuego y en buscar cumplir con el tiempo de entrega”.* Esto refleja las diferencias operativas, al interior de los colectivos y a partir de que esferas, unos avanzan más que otros.

Por otro lado en la parte de la investigación y escritura, también se perciben diferencias puntuales: *“algunos grupos, iban tomando apuntes en sus cuadernos, otros iban investigando y escribían directamente en documentos de Word, otros simplemente iban leyendo y dialogando con sus compañeros en cada uno de los puntos, pero al fin y al cabo, todos los grupos se encontraban en función de las actividades asignadas y la realización de los puntos del taller, insumo para ensayo y trama, las cuales serán el argumento escrito del videojuego que se reflejara en Scratch”.* Estos aspectos, denotan la forma en que como colectivos avanzaban en sus proyecciones, y como cada grupo, pese a ser una misma tarea, la asumían de forma

completamente diferente, lo cual demuestra ese campo estratégico que aporta el trabajo colaborativo.

Otro aspecto, que denota los avances que algunos colectivos tuvieron dentro del proceso, es que muchos no se quisieron quedar solo con el trabajo que desempeñaban dentro de las clases, sino que por iniciativa propia, se reunían y buscaban avanzar en sus procesos de la mejor forma posible, lo cual marco gran diferencia en la proyección de los colectivos: *“se escucha a algunos grupos querer reunirse de forma externa, sea de forma presencial o por medios virtuales, para seguir avanzando con sus labores. Algunos buscan dejar sus labores escritas ya culminadas, otros pretenden seguir trabajando de forma individual y luego reunir los puntos, para hacer el ensayo y la trama en el próximo encuentro y de esta manera, proyectar luego lo escrito en el programa Scratch”*. Aspectos como estos denotan algo muy relevante dentro de procesos como estos, donde encaja la planificación y organización de los grupos, pero además la voluntad, motivación, autonomía, responsabilidad y disciplina de cada uno de los estudiantes.

Es importante resaltar que en procesos como estos hay un factor determinante como lo es el tiempo, por lo cual, el establecer funciones y metas claras, se convierten en insumo para que los colectivos trasciendan en sus procesos creativos de la mejor manera. Considerando esto, es importante tener en cuenta que algunos estudiantes aprovechan mejor los espacios de las clases, y eso también se refleja en los avances de cada uno de los colectivos: *“unos dialogan más que otros y ejecutan mas poco, otros investigan y trabajan de forma silenciosa y tienden a culminar con la tarea que le asignaron dentro del colectivo, otros pasan por varias fuentes de información y se demoran por decidirse por una o ir enlazando información, otros a medida trabajan, también van revisando redes y dialogando de otros asuntos; estos aspectos son los que terminan reflejando los avances de unos grupos, más que otros”*.

Fuera de esto, es muy importante también, la manera en que distribuyen sus funciones y tareas para que, como colectivo, puedan trascender y alcanzar los objetivos propuestos en este proceso: *“reparten las funciones determinadas de trabajo, donde algunas grupos reparten la cantidad de puntos entre sus miembros, otros van realizando de a punto por cada estudiante y van unificando, otros van trabajando algunos en el contenido y lo escrito, los otros van buscando ir generando el videojuego, teniendo presente que tenían ciertos indicios sobre los contenidos abordados”*, lo cual hace mucho más notorio el desenvolvimiento de los colectivos, y como en cada uno de estos, se aprovechan las bondades, capacidades y aptitudes, con las que cada integrante del grupo cuenta.

Los aspectos mencionados hasta el momento, reflejan como cada colectivo asumía un mismo proceso de forma diferente, pero siempre proyectados a una esfera común, cómo era conseguir crear el videojuego: *“se observan las diferentes estrategias que los estudiantes, van asumiendo para una misma labor, lo cual demuestra como la creatividad se encuentra permanentemente dentro de cada momento, pero en especial como esta al proyectarse, genera nuevas perspectivas hacia las cuales llevar los trabajos del grupo”*. Cabe denotar que en este proceso, es muy importante también, la comunicación que los grupos establecían no solo entre ellos, sino el complemento que tenían con los docentes, con quienes no solo tenían el acompañamiento dentro de los procesos presenciales, sino también de forma extraescolar y

por diversos medios de comunicación: *“El desarrollo de las actividades de forma asincrónica y sincrónica es algo que llamo la atención de los estudiantes, además de los diferentes canales de comunicación que se pasan a implementar, donde nos encontramos con: Video llamadas o Reuniones por Zoom, video llamadas y chat por Watshap, además de la comunicación por correo electrónico y respaldo de la plataforma Classroom que sirve de portafolio”.*

Cabe aclarar también que dentro de la planificación docente, se establecieron también diversas operaciones que posiblemente fueron motor en las creaciones de los estudiantes, donde entraban ensayos para las presentaciones, readecuaciones de lo presencial a lo virtual, conformación en uno de los colectivos, entre otros aspectos que hacen parte de un proceso educativo normalmente y donde, las estrategias deben estar presentes de forma continua: *“De esta manera, se puede considerar que esta pandemia es un replanteamiento a la manera como se venían haciendo las cosas y una oportunidad para considerar la tecnología como un medio facilitador de procesos, y que puede respaldar en gran medida el desenvolvimiento de los procesos formativos, y más en estos tiempos, donde la educación virtual, pase a convertirse en el modelo educativo global”.*

Gracias a esto, se destaca una observación muy importante y que puede quedar a modo de conclusión en este apartado: *“se refleja que la tecnología simplemente es un medio por medio de la cual se pueden proyectar los procesos formativos, pero que en definitiva, lo más importante es todo ese proceso de planificación y proyección que el docente realiza, para alcanzar diversos objetivos formativos con los estudiantes. Teniendo en cuenta esto, se debe tener en cuenta, que los procesos formativos de la Pedagogía Waldorf realizados de forma virtual, no tienen por qué perder su esencia, todo depende de la forma como los docente las proyecten a través de estos medios, aunque está claro, se requiere mucho compromiso, responsabilidad, autonomía, motivación, etc; por parte del estudiante que se encuentra al otro lado de la pantalla, haciendo parte de los procesos formativos, puesto que al estar solo en su casa, depende mucho de él y del empeño que ponga sacara adelante esos procesos”.*

- **Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas.**

El proceso de adherir diferentes aspectos a las creaciones, respecto a los aportes que brindan los demás compañeros a cada colectivo y sus proyectos, es algo que se desarrolla a lo largo de todo el proceso. Para este proceso, cada colectivo no solo tiene en cuenta los aportes que se dan entre compañeros de trabajo, sino que, se consideran también las sugerencias y recomendaciones que brindan los integrantes de los demás colectivos, así como las pautas de trabajo que postula el docente y respalda desde el módulo de trabajo.

En el proceso de construcción del intento de videojuego, se puede considerar que los estudiantes van introduciendo diversos aspectos a sus creaciones, más desde su ingenio y posibles aportes que les brinden los demás compañeros, teniendo en cuenta que en este proceso se tiene un poco más de libertad: *“El intento de videojuego, girara en torno a un contenido libre, para que de esta manera, los estudiantes se familiaricen de la mejor manera con la herramienta de trabajo, sin tener pautas o limites en su interacción y proyección dentro de esta”.* Posterior y ya en la creación grupal, se puede decir que los aportes y novedades surgen más a partir de unos temas en específico, ya que en este proceso aparecen los postulados de diferentes materias, pero siempre con la creatividad propia de cada colectivo:

“se resalta el acercamiento de forma didáctica a los medios tecnológicos, ya que los jóvenes tienen interés y han estado relacionados desde pequeños con los videojuegos, así que, involucrarlos en la creación de un videojuego, indagando a la vez en temas de historia, geografía, ciencias, matemáticas y tecnología, es una buena propuesta, para que los estudiantes se motiven a profundizar en los temas, en este caso de una forma vivencial”.

Cabe tener presente además, otro aspecto puntual, que hace parte de ese proceso de introducir aportes a las creaciones, y tiene que ver con las críticas constructivas que entre compañeros se brindaban, y a partir de las cuales, los colectivos decidían cuales eran las proyecciones más acordes, para instaurarlas en sus creaciones. Fuera de esto, es muy importante también el proceso de solicitudes y de respuestas que entre colectivos se brindan. En este proceso, la compenetración grupal juega un papel muy relevante, ya que, es a partir de dichas recomendaciones, que los colectivos potencian sus proyectos: *“dentro del proceso de determinar cuáles son esas críticas constructivas que decidieron ejecutar, y hacerlas parte del videojuego, también paso por procesos de estrategias y decisión colectiva, por medio de las cuales determinan cuales son las más validas ejecutar y cuáles realmente potenciaran sus creaciones, percibiéndose en este ámbito, aspectos propositivos muy interesantes como proyección por descarte, análisis entre posturas, etc”.*

Cabe resaltar en este ámbito, que tres de los colectivos, tienen muy en cuenta las críticas constructivas que les brindan los compañeros y los docentes. Por su parte, uno de los colectivos, presta poca atención a dichas recomendaciones y proyecta poco o nada de estas a sus videojuegos, viéndose poco esmero en mejorar sus creaciones.

Por último, cabe resaltar que en este proceso de introducir aportes, cambios y mejoras a las creaciones, buscando proyectar determinados cambios en estas, cumple un papel muy importante, la planificación y acompañamiento docente, puesto que estas son las bases específicas, sobre las cuales, los estudiantes diseñan los procesos y estructuran sus quehaceres tanto al interior de su grupo, como de forma intercolectiva: *“La planificación y el proceso de acompañamiento constante, ha sido algo clave, ya que ha permitido ir avanzando en el proceso de la mejor forma, dar más respaldo a los estudiantes en sus creaciones y potenciar a gran escala, cada uno de los videojuegos que se han dado. Fuera de esto, es esencial el estar pendiente de las sugerencias, recomendaciones y críticas constructivas, en aras que los comentarios no afecten de alguna manera, las individualidades y/o creaciones de los estudiantes”.* Este acompañamiento, ayuda mucho a que el aspecto ético, de dirigirse a los demás, sea para hacer cambios o solicitar algo de los videojuegos, se lleve a cabo de un modo asertivo y respetuoso, y realmente de le dé la garantía a los autores de las creaciones.

Fuera de esto, en este proceso de introducir cambios a las creaciones en los colectivos, influye mucho el acompañamiento de cada uno de los docentes que hacen parte de este proceso de transversalización: *“Cabe destacar también el respaldo de los diferentes profesores que hacen parte de la transversalización, quienes han estado muy pendiente a lo largo del proceso, nutriendo y apoyando la planificación y el quehacer de los estudiantes, pero además, frente a las dudas e inquietudes que estos van presentando en su proceso, los docentes están siempre ahí, para darles solución a sus postulados”.* De acuerdo a esto, se puede mencionar que instaurar procesos interdisciplinarios en la educación, ayuda mucho al desarrollo de

actividades de trabajo en equipo, a la profundización en conocimientos desde diferentes puntos de vista y, a crear un pensamiento y lenguaje cada vez más rizomático.

- Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc).

En este apartado es muy importante considerar el proceso de los colectivos, a partir de dos bases claves, la primera, tiene que ver con las investigaciones realizadas por los estudiantes y los contenidos sobre los que apoyaron el proceso, entrando acá también, la utilización del módulo de trabajo y las fuentes que se proponían allí. Un segundo aspecto, tiene que ver principalmente, con el aprobar o no las recomendaciones y sugerencias que les hacían los demás compañeros y/o docentes.

Podemos considerar que tres colectivos desenvuelven un buen trabajo en este proceso, aunque por momento faltó un poco más de compromiso en algunos estudiantes, sin embargo se respaldaron en los insumos para desenvolver sus funcionalidades y todo lo referente a sus creaciones. Por su parte uno de los colectivos consideró los aspectos que entran en la esfera investigativa, pero considero poco o nada, los aportes de otras fuentes, estando dentro de ellas, las recomendaciones que les hicieron los demás.

Es importante tener en cuenta, tal y como se mencionó con anterioridad que en esta esfera, entraron aspectos relacionados con los aportes que los demás brindaban: *“se refleja, desde las diferentes estrategias de funcionalidad que se ejecuta dentro de cada colectivo y como a partir de diferentes propuestas de diseño, propias, de los demás grupos y de los docentes, pasan a determinar cuáles son las más adecuadas para proyectarlas en sus creaciones. A esto se debe sumar, que al responder a las solicitudes de los demás compañeros, deben considerar que se esas solicitudes, es lo más adecuado brindar a los demás colectivos, sin que ello signifique hacer perder autenticidad a los proyectos propios”*.

En este aspecto se puede considerar también, los procesos de transversalización y enlace de contenidos que se viene dando a lo largo del proceso, además que para ese proceso de creación, entran también los temas relacionados con esta esfera: *“Se resalta además, que las creaciones versen sobre unos temas específicos pero que permiten que los grupos, también reflejen la creatividad que surge a partir de esos contenidos, de esta manera hay unos límites determinados, pero también hay libertad en las diversas proyecciones”*. De acuerdo a esto, es interesante ver, como cada una de las creaciones representa los temas que hacen parte de las materias que encajan dentro de este proceso.

Cabe considerar que tanto los contenidos como el programa Scratch, simplemente son un medio de proyección para ejecutar las actividades que se determinan, organizan y planifican al interior de los colectivos, a partir de las bases e insumos que brinda el docente para el desarrollo de las actividades. Lo más relevante dentro de este proceso, son los procesos comunicativos y el intercambio de estrategias que se pongan al interior del grupo, por lo cual, el complemento en sus creaciones pasa a ser un eje central para los desempeños: *“Estas estrategias parten de los diálogos entre los estudiantes y fuera de esto, de la comunicación constante y acompañamiento continuo del docente, con cada uno de los grupos de trabajo. De esta manera, se percibe como las estrategias pueden ir variando a lo largo del proceso, no solo del encuentro, sino del proyecto en sí, donde los estudiantes van disponiendo diversas formas por medio de las cuales ejecutan sus actividades”*.

De esta forma, cada colectivo propone sus ideas, pero siempre apoyados en algo, una temática, el módulo, el aporte de los compañeros del colectivo, el aporte de los demás compañeros o de los docentes, pero es importante considerar que esos insumos son fuente de proyección para sus creaciones: *“se percibe el ingenio de los estudiantes para desenvolverse dentro del programa Scratch, como de forma individual y grupal, buscan estrategias para llevar a cabo sus creaciones, potenciando su desenvolvimiento dentro de este”*. Es clave en este proceso, que los estudiantes trabajen de forma mancomunada y tiendan siempre no solo a pensar solo en sus creaciones, sino que también busquen complementar la de los demás compañeros, por esto es importante tener en cuenta: *“una constante adecuación por parte de los estudiantes a sus videojuegos, donde se percibe en diversas creaciones, como los estudiantes, siguen las recomendaciones de los miembros de su grupo de trabajo, de los otros colectivos y del docente, y ponen en marcha funciones y adecuaciones, buscando proyectar mejoras a sus creaciones”*.

Pero no solo las recomendaciones y aportes de los demás son importantes al igual que los contenidos, sino que, existe otra opción como el módulo de trabajo, el cual brinda insumos para la proyección dentro del programa, lo cual permite potenciar el ingenio de los colectivos, frente a su desenvolvimiento en Scratch: *“muchos grupos exploran opciones que se presentan en el módulo de trabajo, y van encontrando diversas proyecciones, principalmente en los links, propuestos allí”*.

Por último, cabe destacar cierta reflexión a la que llega un estudiante en el momento de la retrospectiva: *“uno de los estudiantes, cuando dice que es muy importante y se destaca, como para crear un videojuego, todo se debe planificar y organizar con anticipación, y ahora comprende que estos no vienen de la nada, sino que realmente conectan con asuntos reales, por muy ficticios que sean. Menciona que gracias a seguir unos contenidos determinados y un hilo conductor, es que se permite dan un mayor orden a las creaciones”*. Este aspecto es muy importante considerarlo en este apartado, teniendo presente que para la proyección y creación de los proyectos al interior de cada colectivo, es muy importante que se apoyen en los insumos necesarios para darle mejor base a cada una de los videojuegos.

- **Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones.**

Este proceso dentro del proyecto, se puede considerar como uno de los ámbitos éticos que hacen parte de este, puesto que implica tener respeto y considerar los aportes que entre se hacen, además de tener en cuenta los postulados que los mismos compañeros de grupo, aportan y consideran adecuados adentrarlos a sus proyectos. Fuera de esto, entran también las recomendaciones y bases del trabajo, los postulados del módulo y cada una de las sugerencias que los docentes les puedan brindar a sus proyectos. Cabe considerar, que este es un proceso muy propositivo, de mucho diálogo, consenso y argumentación, al interior de los grupos, para considerar cuáles son esas posturas e ideas, que podrían encajar en los procesos y realmente potenciar las creaciones.

Este proceso se desarrolló de buena manera, aunque por momentos en algunos colectivos se dieron ciertas correcciones a ciertos integrantes, por la manera en que trasmitían los mensajes a los demás grupos de trabajo. Cabe tener presente que tres de los colectivos, e llevaron a cabo el proceso de análisis de buena manera, considerando las recomendaciones que los docentes les hicieron al igual que los otros compañeros. Por su parte uno de los colectivos, aunque hizo el proceso escrito, en sus procesos poco o nada adhieren los postulados que los demás les brindan.

Cabe tener en cuenta que en este proceso, aunque no todos los argumentos de las demás personas puedan entrar en las creaciones, si se hace importante tenerlos en cuenta y considerarlos, lo cual significa respeto por el otro: *“Lo más importante, es considerar siempre las posturas de todos y siempre encaminar los procesos hacia objetivos grupales, donde todos tiendan a fines establecidos de antemano, para poder que el proyecto tienda a alcanzar algo fijo, y todos desde su particularidad, propongan ideas para trazar y alcanzar esos objetivos, que aunque no todos los planteamientos se pueden estipular en las creaciones, es importante considerarlas y tenerlas presente dentro de las concepciones de mejoramiento”*.

Dos aspectos dentro del proceso, integran con mayor fuerza este apartado, y tiene que ver específicamente con el proceso donde se brindan las sugerencias y las respectivas solicitudes de unos grupos a otros, puesto que en este momento del proceso, donde los grupos reflexionan de forma profunda los comentarios y postulados que los demás les brinden, pues es a partir de ahí, que entran los respectivos procesos de mejora para las creaciones: *“Los estudiantes continúan con su proceso de mejoras a las creaciones a partir de las críticas constructivas realizadas por los compañeros y docentes, las cuales pasan a ser analizadas y estipuladas en el respectivo formato para ello, donde manifiestan que cambios asumen y cuáles no, pero siempre argumentando y siendo propositivos de porque los llevan o no a cabo. Fuera de esto, los estudiantes pasan a responder a las solicitudes hechas por los estudiantes de los otros grupos de trabajo y de ahí determinan que consideran viable que sus compañeros tomen de sus proyectos y que no, pero siempre argumentando su decisión y dando otras opciones sobre las que se pueden enfocar, si su respuesta es negativa”*.

Es interesante observar como en el proceso desarrollado, los estudiantes a medida van ganando experiencia con el desenvolvimiento del programa Scratch, también pasan a respaldar las creaciones de los demás compañeros, aconsejándolos a implementar en sus creaciones diversos aspectos que realmente pueden nutrir cada una de sus funcionalidades dentro de este: *“Entre los miembros de los diferentes grupos, se comparten estrategias, experiencias con el programa y diversas funciones que logran en este, lo cual respalda mucho las creaciones de los otros”*. De esta manera, entre los compañeros de los diversos colectivos, se crean diversas posturas que les pueden ayudar a repensar la ejecución que tuvieron en las actividades realizadas, generándose nuevas maneras de asumir sus labores y cambiar aspectos tanto en las creaciones, como en las planificaciones a desempeñar al interior de los colectivos de trabajo.

Indicador: Sus planteamientos son lógicos, creíbles y conectan con lo que se está llevando a cabo en su momento dentro de cada grupo de trabajo.

| Clases: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-----|-----|
| Estudiante 1 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | A.V | A.V |
| Estudiante 2 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 3 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |

Indicador: Escucha con atención y tiene en cuenta los aportes, sugerencias y opiniones de los compañeros.

| Clases: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Estudiante 1 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 2 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 3 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |

Grupo 3:

Indicador: Aporta ideas a los compañeros en aras de potenciar el trabajo de su grupo y el de los demás colectivos.

| Clases: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Estudiante 1 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 2 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 3 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |

Indicador: Transmite ideas de forma clara, concisa y efectiva.

| Clases: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|----------------|-----|-----|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Estudiante 1 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 2 | A.V | A.V | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 3 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |

Indicador: Brinda argumentos frente a las ideas que postula dentro de la creación del videojuego.

| Clases: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|----------------|-----|-----|-----|-----|-----|---|---|---|---|----|----|----|
| Estudiante 1 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 2 | A.V | A.V | A.V | A.V | A.V | S | S | S | S | S | S | S |

Indicador: Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas.

| Clases: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|----------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|---|----|----|----|
| Estudiante 1 | A.V | S | S | S | S |
| Estudiante 2 | A.V | A.V | A.V | A.V | A.V | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 3 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |

Indicador: Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc).

| Clases: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Estudiante 1 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 2 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 3 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |

Indicador: Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones.

| Clases: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Estudiante 1 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 2 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 3 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |

Grupo 2:

Indicador: Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación.

| Clases: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|----------------|-----|-----|-----|-----|-----|---|---|---|---|----|-----|-----|
| Estudiante 1 | A.V | A.V | A.V | A.V | A.V | S | S | S | S | S | A.V | A.V |
| Estudiante 2 | A.V | A.V | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 3 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |

Indicador: Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan grandes aportes a las creaciones.

| Clases: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|----------------|-----|-----|-----|-----|-----|---|---|---|---|----|----|----|
| Estudiante 1 | A.V | A.V | A.V | A.V | A.V | S | S | S | S | S | S | S |

| | | | | | | | | | | | | |
|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Estudiante 2 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 3 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |

Indicador: Introduce aportes y novedades a sus creaciones, generando cambios significativos en estas.

| | | | | | | | | | | | | |
|----------------|-----|-----|-----|-----|-----|---|---|---|---|----|----|----|
| Clases: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| Estudiante 1 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 2 | A.V | A.V | A.V | A.V | A.V | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 3 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |

Indicador: Respalda los cambios en sus creaciones, desde insumos y aportes que los potencien (recomendaciones externas, investigaciones, etc).

| | | | | | | | | | | | | |
|----------------|-----|-----|-----|-----|-----|---|---|---|---|----|-----|-----|
| Clases: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| Estudiante 1 | A.V | A.V | A.V | A.V | A.V | S | S | S | S | S | A.V | A.V |
| Estudiante 2 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 3 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |

Indicador: Evalúa las propuestas de diseño y aportes de mejora que los demás miembros del grupo y colectivos de trabajo hacen a sus creaciones.

| | | | | | | | | | | | | |
|----------------|-----|-----|---|---|---|---|---|---|---|----|-----|-----|
| Clases: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| Estudiante 1 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | A.V | A.V |
| Estudiante 2 | A.V | A.V | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 3 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |

Grupo 3:

Indicador: Usa diversas estrategias para resolver una situación determinada y/o modificar algún elemento en las creaciones existentes, buscando su mejoramiento y potenciación.

| | | | | | | | | | | | | |
|----------------|-----|-----|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Clases: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| Estudiante 1 | A.V | A.V | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 2 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| Estudiante 3 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |

Indicador: Propone operaciones ejecutables dentro del colectivo de trabajo, las cuales generan

entificador Nombre de cita**Documento**

1:1 Primera opinión del estudiante
1:2 Argumento de la primera opinión

entrevista Alejo
entrevista Alejo

1:3 Segunda Opinión del Estudiante
1:4 Argumento 1 de segunda opinión

entrevista Alejo
entrevista Alejo

1:5 Argumento 2 de Segunda Opinión

entrevista Alejo

1:6 Tercera Opinión del Estudiante

entrevista Alejo

1:7 Argumento tercera opinión

entrevista Alejo

1:8 Cuarta opinión del estudiante

entrevista Alejo

2:1 Opinión 1 de Ana Maria

Entrevista Ana Maria

2:2 Argumento de opinion 1

Entrevista Ana Maria

2:3 Argumento de opinión 2

Entrevista Ana Maria

2:4 Argumento 2 opinión 2

Entrevista Ana Maria

2:5 Opinión 2 Ana

Entrevista Ana Maria

2:6 Argumento 3 opinión 2

Entrevista Ana Maria

3:1 Opinión 1 Andrés

Entrevista Andres

3:2 Argumento opinión 1 Andrés

Entrevista Andres

3:3 Opinión 2 Andrés

Entrevista Andres

3:4 Argumento de opinión 2 Andrés

Entrevista Andres

4:1 Opinión 1 Camilo

Entrevista Camilo

4:2 Argumento opinión 1 Camilo

Entrevista Camilo

4:3 Argumento 2 opinión 1 Camilo

Entrevista Camilo

4:4 Argumento 3 opinión 1 Camilo

Entrevista Camilo

| | |
|--------------------------------------|------------------------|
| 5:1 Opinión 1 Esteban | Entrevista Esteban |
| 5:2 Argumento opinión 1 | Entrevista Esteban |
| 5:3 Opinión 2 Esteban | Entrevista Esteban |
| 5:4 Argumento opinión 2 | Entrevista Esteban |
| 5:5 Opinión 3 Esteban | Entrevista Esteban |
| 5:6 Opinión 4 Esteban | Entrevista Esteban |
| 5:7 Argumento opinión 3-4 Esteban | Entrevista Esteban |
| 6:1 Opinión 1 Jorge | Entrevista Jorge |
| 6:2 Argumento opinión 1 Jorge | Entrevista Jorge |
| 6:3 Opinión 2 Jorge | Entrevista Jorge |
| 6:4 Argumento opinión 2 Jorge | Entrevista Jorge |
| 7:1 Opinión 1 Juan Pablo | Entrevista Juan Pablo |
| 7:2 Argumento opinión 1 Juan Pablo | Entrevista Juan Pablo |
| 7:3 Argumento 2 opinión 1 Juan Pablo | Entrevista Juan Pablo |
| 7:4 Opinión 2 Juan Pablo | Entrevista Juan Pablo |
| 7:5 Opinión 3 Juan Pablo | Entrevista Juan Pablo |
| 8:1 Opinión 1 Maria Clara | Entrevista Maria Clara |
| 8:2 Argumento opinión 1 Maria Clara | Entrevista Maria Clara |

| | |
|---------------------------------------|------------------------|
| 8:3 Argumento 2 opinión 1 Maria Clara | Entrevista Maria Clara |
| 8:4 Opinión 2 Maria Clara | Entrevista Maria Clara |
| 8:5 Argumento opinión 2 Maria Clara | Entrevista Maria Clara |
| 8:6 Opinión 3 Maria Clara | Entrevista Maria Clara |
| 9:1 Opinión 1 Mayet | Entrevista Mayet |
| 9:2 Argumento opinión 1 Mayet | Entrevista Mayet |
| 9:3 Opinión 2 Mayet | Entrevista Mayet |
| 9:4 Opinión 3 Mayet | Entrevista Mayet |
| 9:5 Opinión 4 Mayet | Entrevista Mayet |
| 10:1 Opinión 1 Raquel | Entrevista Raquel |
| 10:2 Argumento opinión 1 | Entrevista Raquel |
| 10:3 Opinión 2 Raquel | Entrevista Raquel |
| 10:4 Argumento opinión 2 Raquel | Entrevista Raquel |

10:5 Opinión 3 Raquel

Entrevista Raquel

10:6 Argumento opinión 3 Raquel

Entrevista Raquel

10:7 Opinión 4 Raquel

Entrevista Raquel

10:8 Argumento opinión 4 Raquel

Entrevista Raquel

10:9 Opinión 5 Raquel

Entrevista Raquel

10:10 Argumento opinión 5 Raquel

Entrevista Raquel

11:1 Opinión 1 Sofía

Entrevista Sofía

11:2 Argumento opinión 1 Sofía

Entrevista Sofía

11:3 Opinión 2 Sofía

Entrevista Sofía

11:4 Argumento opinión 2

Entrevista Sofía

11:5 Opinión 3 Sofía

Entrevista Sofía

11:6 Opinión 4 Sofía

Entrevista Sofía

11:7 Argumento Opinión 4 Sofía

Entrevista Sofia

Grupos de documentos

Contenido de cita

me pareció muy interesante, eh... por... Scratch
vimos un poquito de diseño, como hacer los personajes, las imágenes... eh... también se habló un poquito de historia, que también me pareció muy interesante, como hablar todo de historia que hemos visto... cómo desde la prehistoria, hasta la...(bien)...hasta la...(Edad Media)...hasta eso...hasta la Edad Media
me gusto ese proceso que llevamos a cabo
y eso que hasta se dañó el juego (jejeje), para nosotros si estaba bien, pero cuando otro lo jugaba, o el león no se movía o no aparecía la carne, y pues
respeto mucho, ya que, para mis compañeros María Clara hizo mucho trabajo del videojuego, porque nosotros solo le dábamos unas ideas y ella ya veía como ponía el trabajo.
también me gusto como uno es libre en ese juego y usted puede hacer cualquier cosa
hay también me puse a jugar otros juegos de otros creadores...
quesque casa los fantasmas, (muy bien) acción policía, eh...coger quesque unos arbustos
a mí me pareció muy interesante, y pues...si me ponen otro trabajo, yo ay sí, me gustaría hacerlo en Scratch.

Haidi, pues el trabajo muy chévere (jmm...), pues muy interesante

el tema de tener que hacer un videojuego y todas estas cosas y de poder socializar con los del otro grado y si
Yo no soy muy fans de tener que hacer cosas así virtuales, pues o sea...de tener que hacer videojuegos o cosas así
a mí nunca me han interesado ese tipo de cosas
me aburrió un poco el tema.
A mí me gusta más ese tema de estar sentada escuchando y listo

Me pareció muy bien el trabajo
para explorar más sobre los medios digitales (bien), ya que en estos tiempos...eh...se están...estamos estudiando de manera digital con las (muy bien) con... con ese tema de los celulares, con la Tablet, con las computadoras
la experiencia me gusta
y el trabajo en equipo que, que trabajamos con Jorge, Ana Maria y yo y todo eso.
la verdad, me gustó mucho el trabajo por varias razones
trabajamos en equipo, aprendimos a trabajar en equipo, que pues...yo...de trabajar en equipo, no soy muy bueno
aprendimos a manejar la plataforma, que antes ni la conocía
implementamos con el proyecto, pues las materias

No me gusta trabajar en equipo, pero el trabajo que tuve esta vez con ese grupo, fue bien
Estuvo hasta un punto bien repartido
con la herramienta Scratch, no me gusta manejar esas cosas, sigo sin entenderla bien
la verdad yo ayudaba a Maria Clara, ella me pedía ayuda principalmente en las ideas. Intente en algunas ocasiones, intentar manejar esa cosa, no me dio y yo ponía los comandos que era y no me daba, entonces sigo sin ser capaz de manejar cosas de esas
Bien
entonces me interesó mucho.

me arrepiento de no haber incluido a Japón fluvial...tan solo que en el colegio no lo incluyen (jajaja) porque tienen tanto parecido con lo que paso hace 200 años con Colombia, en lo que esta pasado hoy en día
a mí me gusta, bastante.
es algo como que encarreta y a la vez estresa, es como la combinación perfecta. Pero pues, no se debe tomar como un tipo de metodología ya que no con todos puede funcionar (muy bien), no a todos se les va a dar con facilidad.

No me gusta, para nada.
Porque yo no sirvo pa depender de otra persona pa que me mande trabajos y yo pueda hacer lo que me toca
el trabajo nos abre múltiples áreas de conocimiento

porque por lo menos tuvimos que investigar un proceso de un virus que, una bacteria perdón, que estuvo hace 5 millones de años, pero también como fue el proceso de esa bacteria, para ir evolucionando
en la implementación del juego por ejemplo tuvimos que dibujar esa bacteria o idear una manera de representar ese proceso gráficamente y matemáticamente ubicando la bacteria en ciertas coordenadas, en la pantalla que aparece el juego

todo conecta, y en general mi grupo y pues yo...eh...me parece que tuvimos un gran proceso y pudimos repartirnos bien el trabajo

todos aprendimos y no fue verdaderamente una carga.

fue algo complicado al inicio

porque no teníamos como que muy claro la... como los papeles de cada uno a realizar...cierto...

Se dieron cada uno como que las tareas...ehh...se hizo un intento de socialización, pero por las circunstancias, un compañero no cumplió, pero bueno...ehh....investigo, se hizo cada uno por su lado en esa investigación

es un trabajo mucho de comunicación, esa es la esencia de lo que uno tiene que hacer como equipo...la comunicación, ser clara en lo que usted dice

las tareas y pues, si no cumplió, se tendrán sus consecuencias frente al proceso o se hará otro proceso diferente con el compañero, pero pues sí. Es principalmente eso...de comunicación...

pero luego cuando uno ya toma el papel de líder ya, bueno uno dice, nos tenemos que reunir, cada cierto tiempo, a estas horas, si a usted no le gusta, entonces le va tocar hacer otra cosa y ser muy fuerte en ese...bueno tienes que hacer esto, porque si no pues que vamos a hacer ahora.

del trabajo en equipo, yo diría que chévere que me haya tocado con Raquel,

porque pues...de no haber sido por eso, yo hubiera estado como chao...prefiero perder... Ah porque honestamente no me importa lo suficiente nada jajaj...como para empujarme a terminar supongo...entonces pues...por ese lado chévere que me hayas puesto con alguien que de verdad me importa su bienestar (jajaj bien).

No se...honestamente sigo sin saber que tiene que ver física y matemáticas en todo esto

es un juego, o sea...suficiente pues... (Bueno)...ah...mmm...pero no sé, ese tema yo lo he visto toda mi vida y sigo sin ver su relevancia en mi día a día...pero bueno...pff...

estuvo bien

los temas si conectan, los de biología y español, y también física y artística.

Scratch... La manera para programar, pues para hacer que los muñequitos se muevan...ahí entra la física, el diseño en artística, y la transversalización pues como con Sociales y Biología, se da pues como por las temáticas que se ven en el grado

Scratch, pues o sea a ver...en si...sirve como un lugar para plasmar las ideas, para dejarlas ahí...para transversalizarlas, si se ve que Scratch...no es que tenga mucha calidad la verdad, porque por ejemplo vos viste que el videojuego de Jorge como que se volvía a reiniciar

no será la súper herramienta, pero está bien para iniciar porque la...plataforma en si...presenta muchos programas...o sea...está bien para iniciar,
pero como plataforma, pues ya como para los que hicieron Scratch, ahí si...ya es como...jmmm...

Pues que de pronto para iniciar a usar las TIC, no fue la manera adecuada porque se debió haber iniciado, por lo que se inicia en todas partes...Word...power point, Excel
porque por ejemplo vos viste que Sofía, ni si quiera sabia poner la presentación en grande...(ajam)..jajaja...(si...sí)...entonces habría que iniciar por eso...eh...mmm...

pero sinceramente que yo sienta así que dé como programar me va a dejar algo así, pues...como en mi vida...no...yo siento que en las TIC...lo que se tiene que utilizar son los programas básicos...yo siento que irse hasta por allá...en algunos casos...no sirve
pues por ejemplo si yo voy a estudiar psicología...pues no creo que me vayan a pedir juegos en la carrera...(jajaja)...o si...
No sé de qué sirva un videojuego en mi vida...hacer un videojuego en mi vida...aparte de además para alardear...decir...así como que hice un videojuego...pero no... (Pero bien bien)...así como que aporte, aporte algo...no creo...de a mucho...

yo creo que bien

todo se vio igual y eso fue algo más de la imaginación de cada uno que ya...pues de cada grupo que decidió plasmar los temas que estaban ahí, pues de forma...de...pues de cada grupo obviamente y ya por mi estaba bien...yo creo que todo se vio y obviamente habían temas de nosotros, y temas de...de...decimo, bien, pues algo normal
en mi caso fue difícil
yo no soy de estar con...ahí...haciendo y programando y entonces por fin me sale una cosa, pero se daña otra y tengo que añadir, cien cosas más...yo no soy de esas, pero igual
aprendí mucho de Juan Pa, el me ayudó mucho en ese tipo de cosas, porque el como que...o sea yo igual trate mucho de buscar y hacer que se movieran las cosas
yo creo que estuvimos...sí estuvo bien...igual siempre fue que nos...aprendimos todos un poquito de Juan Pa...porque o sea...hacíamos las cosas obviamente, entonces Juan Pa, nos daba una visión más...

mire se le puede hacer esto y el igual nos explicaba y bien...yo
creo que estuvo bien...igual todo estuvo relacionado de forma
correcta

Comentario

| Códigos | Referencia | Densidad |
|----------------|-------------------|-----------------|
| Pregunta 1 | 561 - 609 | 3 |
| Pregunta 1 | 629 - 923 | 3 |
| Pregunta 1 | 939 - 978 | 4 |
| Pregunta 1 | 987 - 1139 | 3 |
| Pregunta 1 | 1149 - 1318 | 2 |
| Pregunta 1 | 1324 - 1405 | 2 |
| Pregunta 1 | 1411 - 1558 | 2 |
| Pregunta 1 | 1560 - 1667 | 2 |
| Pregunta 1 | 545 - 609 | 4 |
| Pregunta 1 | 611 - 720 | 2 |
| Pregunta 1 | 733 - 844 | 3 |
| Pregunta 1 | 846 - 891 | 2 |
| Pregunta 1 | 910 - 937 | 3 |
| Pregunta 1 | 939 - 1000 | 2 |
| Pregunta 1 | 589 - 618 | 3 |
| Pregunta 1 | 622 - 840 | 2 |
| Pregunta 1 | 842 - 865 | 2 |
| Pregunta 1 | 878 - 957 | 2 |
| Pregunta 1 | 553 - 607 | 3 |
| Pregunta 1 | 632 - 739 | 5 |
| Pregunta 1 | 755 - 814 | 3 |
| Pregunta 1 | 830 - 878 | 2 |

| | | |
|------------|-------------|---|
| Pregunta 1 | 546 - 634 | 2 |
| Pregunta 1 | 636 - 671 | 2 |
| Pregunta 1 | 712 - 796 | 2 |
| Pregunta 1 | 799 - 1050 | 4 |
| Pregunta 1 | 1273 - 1276 | 3 |
| Pregunta 1 | 1511 - 1538 | 3 |
| Pregunta 1 | 1290 - 1497 | 2 |
| Pregunta 1 | 550 - 573 | 4 |
| Pregunta 1 | 581 - 807 | 6 |
| Pregunta 1 | 920 - 942 | 2 |
| Pregunta 1 | 960 - 1062 | 3 |
| Pregunta 1 | 578 - 628 | 9 |
| Pregunta 1 | 631 - 829 | 2 |
| Pregunta 1 | 845 - 1077 | 2 |
| Pregunta 1 | 1088 - 1212 | 2 |
| Pregunta 1 | 1235 - 1286 | 3 |
| Pregunta 1 | 595 - 623 | 3 |
| Pregunta 1 | 630 - 719 | 2 |

| | | |
|------------|-------------|---|
| Pregunta 1 | 725 - 938 | 4 |
| Pregunta 1 | 947 - 1091 | 6 |
| Pregunta 1 | 1098 - 1282 | 2 |
| Pregunta 1 | 1331 - 1615 | 7 |
| Pregunta 1 | 553 - 626 | 2 |
| Pregunta 1 | 631 - 933 | 2 |
| Pregunta 1 | 1059 - 1143 | 2 |
| Pregunta 1 | 1305 - 1464 | 2 |
| Pregunta 1 | 1546 - 1556 | 2 |
| Pregunta 1 | 602 - 680 | 2 |
| Pregunta 1 | 701 - 942 | 3 |
| Pregunta 1 | 973 - 1091 | 2 |
| Pregunta 1 | 1190 - 1337 | 4 |

| | | |
|------------|-------------|---|
| Pregunta 1 | 1524 - 1663 | 4 |
| Pregunta 1 | 1665 - 1754 | 2 |
| Pregunta 1 | 1985 - 2150 | 3 |
| Pregunta 1 | 2152 - 2308 | 2 |
| Pregunta 1 | 2309 - 2553 | 3 |
| Pregunta 1 | 2569 - 2912 | 2 |
| Pregunta 1 | 551 - 566 | 2 |
| Pregunta 1 | 589 - 907 | 2 |
| Pregunta 1 | 1127 - 1148 | 3 |
| Pregunta 1 | 1168 - 1336 | 2 |
| Pregunta 1 | 1356 - 1510 | 2 |
| Pregunta 1 | 1539 - 1726 | 2 |

entificador Nombre de cita

1:9 Opinión 1 Alejo

1:10 Argumento opinión 1 Alejo

1:11 Opinión 2 Alejo

1:12 Argumento opinión 2 Alejo

2:7 Opinión 1 Ana

2:8 Argumento opinión 1

2:9 Opinión 2 Ana

2:10 Argumento 1 opinión 2 Ana

2:11 Argumento 2 opinión 2 Ana

3:5 Opinión 1 Andrés

3:6 Opinión 2 Andrés

4:5 Opinión 1 Camilo

4:6 Argumento opinión 1 Camilo

5:8 Opinión 1 Esteban

5:9 Argumento opinión 1 Esteban

Documento

entrevista Alejo

entrevista Alejo

entrevista Alejo

entrevista Alejo

Entrevista Ana Maria

Entrevista Andres

Entrevista Andres

Entrevista Camilo

Entrevista Camilo

Entrevista Esteban

Entrevista Esteban

5:10 Opinión 2 Esteban

Entrevista Esteban

5:11 Opinión 3 Esteban

Entrevista Esteban

5:12 Argumento opinión 2 y 3 Esteban

Entrevista Esteban

6:5 Opinión Jorge

Entrevista Jorge

7:6 Opinión 1 Juan Pablo

Entrevista Juan Pablo

7:7 Opinión 2 Juan Pablo

Entrevista Juan Pablo

7:8 Opinión 3 Juan Pablo

Entrevista Juan Pablo

8:7 Opinión 1 Maria Clara

Entrevista Maria Clara

8:8 Opinión 2 Maria Clara

Entrevista Maria Clara

9:6 Opinión 1 Mayet

Entrevista Mayet

9:7 Argumento opinión 1 Mayet

Entrevista Mayet

10:11 Opinión 1 Raquel

Entrevista Raquel

10:12 Opinión 2 Raquel

Entrevista Raquel

10:13 Opinión 3 Raquel

Entrevista Raquel

11:8 Argumento opinión 1 Sofia

Entrevista Sofia

11:9 Opinión 1 Sofía

Entrevista Sofia

11:10 Argumento 2 opinión 1 Sofía

Entrevista Sofia

Grupos de documentos

Contenido de cita

para aprender los códigos de Scratch, para crear mi propio videojuego

en mi caso tuve que ver varios videojuegos, para qué servía este código, o como juntamos estos códigos, para que los personajes se muevan, eh...pues también... como ver, como se cambia esto,

eso fue lo que hicimos, cacharrear

ver cómo serían los códigos, si eso, pues eso, es más importante como para empezar a hacer un videojuego bien bacano, pues empezamos con algo un poquito algo mediocre, y ya cuando usted tenga más idea y más aprendizaje del juego y de los códigos, ahí si ya empieza a hacer un buen videojuego

obviamente hay que mirar en sí, las cosas que tiene hay que hacer como un boceto para saber ya las cosas...(bien)...entonces si

Si.

Porque si uno va a empezar a hacer todo de una, y ya pailas, porque no sabe cómo (es el manejo)...como hacer las vueltas y se va a terminar enredando uno

Si...pero como ya dije anteriormente me aburre jejeje.

son muy importantes para... para la vida humana, para la cultura, para familiarizarnos con la cultura y para conocer más, sobre más aspectos de la vida que se puedan presentar.

para que todos los que siguen estudiando, todos los niños puedan...a seguir estudiando con...ah...con los medios para poder estudiar más y profundizar más a fondo las ideas que uno quiere estudiar.

obviamente, es muy importante, pues, tener la exploración con la plataforma,

porque así uno...pues... conoce más...o sea...conoce mejor la...aplicación, cierto (bien), porque si uno, no ha explorado con la plataforma anteriormente, ya queda muy difícil, uno directamente saber sobre ellas (muy bien Cami), o sea... a mí me gustó mucho el proceso de explorarla (muy bien)...Digamos de que no tengamos que llegar directamente, si no ir haciendo, paso a paso.

En mi caso no me sirvió mucho porque seguí sin entender Scratch

si la persona sabe previamente todos esos temas no necesita explorar el programa, pero una persona que no sabe, ya...explorar el programa le tomará hasta tiempo.

yo diría que en ningún colegio deberían utilizar tecnología (¿Por qué?), ya que yo...hasta un punto...es de que en ninguna manera me gusta...No me gusta manejar un computador y no lo quiero saber manejar, y ni lo se manejar todavía

Tan solo es que el mundo se está adaptando a la tecnología
Entonces...desde el punto de vista subjetivo mío, que no enseñen, desde el punto objetivo en donde la sociedad va seguir avanzando en tecnología, pues toca.

Yo pienso que es necesario, no porque sea fácil de manejar, sino porque al momento en que a uno le dan la libertad de explorarlo, uno le coge gusto a trabajar con él.

Esas clases para mi grupo, sirvieron más que cacharrear la aplicación, como mirar cómo funciona, fue como para...empezar como a conocernos, como saber con quién íbamos a trabajar

cacharree mucho la aplicación, por mi cuenta, lo que alcance a ver, no lo podía entender, me toco ir en tiempo libre, mirar tutoriales, gente que hacia juegos, inclusive mirar juegos en la programación como estaba

Pues sí, siempre es importante, eh, por ejemplo, usted no puede investigar algo, o sea usted para que hace algo si ya lo sabe, entonces...si...si es importante...mucho.

Pues yo creo que como todo proceso de la vida, uno aprende, experimentando

si es importante familiarizarse con la aplicación, porque es un nuevo método en el cual, pues yo como estudiante no había conocido y apenas lo conozco... y pues...me hizo crear una nueva perspectiva de sus controles, de todo lo que lleva la aplicación y ya para llevarlo a cabo al videojuego.

Yo pienso...o sea...que fue bueno, pero también pienso que también se pudo haber llevado a cabo mejor
algunas personas no han tenido como ese acercamiento, no habían tenido ese acercamiento a ese tipo de... de herramientas, de cosas...entonces, algunos les tomo más trabajo

si es necesaria la experimentación previa
Vos hiciste el manual y si habían cosas que uno podía hacer sin necesidad de eso...pero que está bien implementarlos, porque pues uno no sabe

es necesario primero cacharrearle como para ya saber...ya tener un buen control sobre los...como se llaman esos cositos...los...sobre los...(códigos, las herramientas de programación y todo lo que tiene que ver ahí...)...si...para de ahí...desenvolverse de a poquito...

igual teníamos que seguir buscando de otras maneras y más cosas porque pues obviamente, para llegar a manejar una aplicación así, uno necesita, un buen...mucho más tiempo

Si porque o sea, si de por si...al igual aunque nos diste el tiempo...que estuvo bien

si no lo hubiéramos hecho...hubiéramos estado mucho más enredados, porque entonces hubiéramos estado...tratando de hacer todo desde el principio, entonces no hubiéramos podido como hacer las cosas básicas que alcanzamos aprender en ese tiempo

Comentario

| Códigos | Referencia | Densidad |
|----------------|-------------------|-----------------|
| Pregunta 2 | 2639 - 2707 | 2 |
| Pregunta 2 | 2713 - 2898 | 3 |
| Pregunta 2 | 3580 - 3614 | 3 |
| Pregunta 2 | 3620 - 3911 | 3 |
| Pregunta 2 | 1295 - 1345 | 2 |
| Pregunta 2 | 1438 - 1508 | 3 |
| Pregunta 2 | 1588 - 1591 | 2 |
| Pregunta 2 | 1646 - 1796 | 3 |
| Pregunta 2 | 1885 - 1937 | 2 |
| Pregunta 2 | 1363 - 1537 | 2 |
| Pregunta 2 | 1779 - 1973 | 2 |
| Pregunta 2 | 1314 - 1389 | 5 |
| Pregunta 2 | 1391 - 1755 | 4 |
| Pregunta 2 | 2001 - 2063 | 2 |
| Pregunta 2 | 2439 - 2598 | 2 |

| | | |
|------------|-------------|---|
| Pregunta 2 | 2810 - 3035 | 3 |
| Pregunta 2 | 3114 - 3171 | 2 |
| Pregunta 2 | 3769 - 3923 | 4 |
| Pregunta 2 | 1411 - 1578 | 2 |
| Pregunta 2 | 1670 - 1846 | 2 |
| Pregunta 2 | 1924 - 2138 | 4 |
| Pregunta 2 | 2404 - 2565 | 4 |
| Pregunta 2 | 1955 - 2028 | 8 |
| Pregunta 2 | 2142 - 2430 | 3 |
| Pregunta 2 | 1918 - 2014 | 2 |
| Pregunta 2 | 2084 - 2250 | 4 |
| Pregunta 2 | 3261 - 3302 | 4 |
| Pregunta 2 | 3359 - 3497 | 5 |

| | | |
|------------|-------------|---|
| Pregunta 2 | 3624 - 3874 | 3 |
| Pregunta 2 | 2343 - 2511 | 3 |
| Pregunta 2 | 2224 - 2305 | 2 |
| Pregunta 2 | 2591 - 2829 | 5 |

| entificador | Nombre de cita | Documento |
|--------------------|------------------------------|----------------------|
| 1:13 | Opinión 1 Alejo | entrevista Alejo |
| 1:14 | Argumento opinión 1 Alejo | entrevista Alejo |
| 1:15 | Opinión 2 Alejo | entrevista Alejo |
| 1:16 | Continuación opinión 2 Alejo | entrevista Alejo |
| 1:17 | Argumento opinión 2 Alejo | entrevista Alejo |
| 1:18 | Opinión 3 Alejo | entrevista Alejo |
| 1:19 | Opinión 4 Alejo | entrevista Alejo |
| 1:20 | Opinión 5 Alejo | entrevista Alejo |
| 2:12 | Opinión 1 Ana Mmaria | Entrevista Ana Maria |
| 2:13 | Opinión 2 Ana Maria | Entrevista Ana Maria |
| 2:14 | Opinión 3 Ana Maria | Entrevista Ana Maria |
| 2:15 | Opinión 4 Ana Maria | Entrevista Ana Maria |
| 3:7 | Opinión 1 Andrés | Entrevista Andres |
| 3:8 | Opinión 2 Andrés | Entrevista Andres |
| 3:9 | Opinión 3 Andrés | Entrevista Andres |
| 4:7 | Opinión 1 Camilo | Entrevista Camilo |
| 4:8 | Opinión 2 Camilo | Entrevista Camilo |

4:9 Argumento opinión 2 Camilo

Entrevista Camilo

5:13 Opinión 1 Esteban

Entrevista Esteban

5:14 Opinión 2 Esteban

Entrevista Esteban

5:15 Argumento opinión 1 Esteban

Entrevista Esteban

5:16 Opinión 3 Esteban

Entrevista Esteban

5:17 Opinión 4 Esteban

Entrevista Esteban

6:6 Opinión 1 Jorge

Entrevista Jorge

6:7 Argumento opinión 1 Jorge

Entrevista Jorge

6:8 Opinión 2 Jorge

Entrevista Jorge

6:9 Argumento opinión 2 Jorge

Entrevista Jorge

7:9 Opinión 1 Juan Pablo

Entrevista Juan Pablo

7:10 Opinión 2 Juan Pablo

Entrevista Juan Pablo

7:11 Opinión 3 Juan Pablo

Entrevista Juan Pablo

7:12 Opinión 4 Juan Pablo

Entrevista Juan Pablo

8:9 Opinión 1 Maria Clara

Entrevista Maria Clara

8:10 Opinión 2 Maria Clara

Entrevista Maria Clara

8:11 Opinión 3 Maria Clara

Entrevista Maria Clara

8:12 Opinión 4 Maria Clara

Entrevista Maria Clara

8:13 Opinión 5 Maria Clara

Entrevista Maria Clara

8:14 Opinión 6 Maria Clara

Entrevista Maria Clara

8:15 Opinión 7 Maria Clara

Entrevista Maria Clara

9:8 Opinión 1 Mayet

Entrevista Mayet

9:9 Opinión 2 Mayet

Entrevista Mayet

9:10 Opinión 3 Mayet

Entrevista Mayet

9:11 Opinión 4 Mayet

Entrevista Mayet

9:12 Argumento opinión 5 Mayet

Entrevista Mayet

9:13 Opinión 5 Mayet

Entrevista Mayet

10:14 Opinión 1 Raquel

Entrevista Raquel

10:15 Opinión 2 Raquel

Entrevista Raquel

10:16 Opinión 3 Raquel

Entrevista Raquel

10:17 Opinión 4 Raquel

Entrevista Raquel

10:18 Opinión 5 Raquel

Entrevista Raquel

10:19 Opinión 6 Raquel

Entrevista Raquel

10:20 Opinión 7 Raquel

Entrevista Raquel

11:11 Opinión 1 Sofía

Entrevista Sofía

11:12 Argumento opinión 1 Sofía

Entrevista Sofía

11:13 Opinión 2 Sofía

Entrevista Sofía

11:14 Opinión 3 Sofía

Entrevista Sofía

Grupos de documentos

Contenido de cita

en el comienzo de esos días de investigación, pues tuvimos un mal manejo, de... mediocre, no nos contactábamos tanto que usted hace esto y usted investiga esto y usted hace aquello, que sí, uno lo hace, pero uno como va a saber cómo juntamos todo lo que estudiamos, ese fue el problema de nosotros

empezó desde lo regular, ya después empezamos con las exigencias
empezó a mejorar la comunicación entre nosotros.

María Clara era en la nuca de uno todo el tiempo (jajaj), no, pero... pues si me gustó eso, porque si no, no hubiéramos tenido nada en ese día

hubo un poquito, ya que cuando pedíamos la idea de otro jugador, como que no, dígame usted, ah no dígame usted qué piensa si le prestamos el diseño, ahí empezaron las discusiones,

Si, fue mucha colaboración entre otros grupos...más que todo para hacer el videojuego

yo me comunicaba con Jorge y Jorge se comunicaba con Andrés.

Mayet le decía algo a Raquel...le pedía algo sobre el trabajo y Raquel le esquivaba el tema o se demoraba en hacerlo en tema de nosotros dar las críticas...este...Jorge se encargó de eso...cierto... (Ajá)...y en si...no hubo como mucha comunicación en ese momento de hacer las críticas a las demás...a los otros grupos

si pedían ayuda en cualquier cosita...yo si veía que Jorge les ayudaba...si tenían algún inconveniente (bien)...y pues si nos comunicamos de manera...de buena manera...no hubo problemas y todo eso.

Nos repartíamos las tareas. Era muy buena, excelente.

Les dábamos las ideas a los otros grupos...las ideas para que podían... más ideas para los otros grupos para perfeccionar los juegos grupales de cada grupo.

hubo muy buena comunicación...O sea, nosotros a pesar de que no, nos podíamos encontrar por la pandemia, nos escribíamos.

Nos decíamos, bueno muchachos, esto es lo que vamos a hacer, nos dividíamos el trabajo, nos preguntábamos, nos llamábamos, practicamos

de que mi grupo se comunicó con los otros grupo, yo estaba pues en México, entonces, yo pues...la verdad no opine mucho,

cuando yo estaba en México, yo si la verdad no...no...pues...no hice realmente nada allá...Pero cuando llegue les dije...bueno muchachos que hacemos, que hay pa hacer y si...eso fue

Mal con Alejandro...porque Alejandro...eh...tenía muchos problemas con el internet, estaba en una finca

En si el internet muchas veces falla en mi casa...

Maria Clara se comunicaba conmigo, cuando necesitaba ayuda o tenía un problema...entonces...normalmente cuando...si ella se comunicaba conmigo iba a tener un problema de comunicación, puede que me demorara un poco...porque yo tampoco estoy pegado constantemente a esto o me llega inmediatamente, pero cuando lo leía, ya decidía ayudarla...ya que me preguntaba o lo que me decía, lo hacía.

Con Alejandro ella muchas veces me dijo, de que tenía muchas dificultades comunicándose con él...

Que cada uno tuviera algo más específico que hacer...que Alejandro investigara sobre la tecnología, que Maria Clara hiciera los procesos de Scratch y que yo tuviera la parte histórica...que cada uno tuviera un tema específico, que cada uno se centrara en ese tema y para cuando nos tocara reunirnos para decir todo...cogiéramos otra vez todo eso, y luego que cada uno volviera a separarse y así...como tejiendo, como trenza (bien)...Entonces eran tres caminos que se unían en algún momento, y tres caminos que se abrían....pero siempre haciendo algo, por así decirlo.

Pues bien...pero la comunicación tiene que ver de alguien que haga y alguien que revise y yo siento que en muchas de las críticas no me interesaba decirlas, porque era como repeticiones o cosas que yo sabía que ya había puesto en el juego, que habíamos puesto...Pero que yo decía que así estaba bien el juego, como poner más cosas en el juego.

Bien.

porque como yo cogí las riendas de ese grupo, a mi o me contestaban o me contestaban (jejeje), entonces ahí como que no habían peros...Entonces si cualquier cosa, yo le escribía una, dos o hasta 3 veces, ya de ahí, empezaba a quemarle el celular llamando hasta que me contestarán (bien). A mí, no me importaba la hora que fuera, yo necesitaba respuestas.

Pues bien y mal.

Ellos cumplieron su trabajo al mismo momento de hacer las críticas y en su momento con lo de responder a las solicitudes, pero por ejemplo, yo nunca fue que me puse a escribirle a Juan Pablo de que me ayudara, o María Clara, o a Sofía (bien), era como que la comunicación necesaria para hacer el trabajo y ya (muy bien).

podría decirse acertada, porque....(muy bien)...al momento de medio conversar sobre de que se iba a tratar el juego y sobre cuál iba a ser el camino a recorrer, se nos dio la idea de crear un grupo de Watshap...

fue transcurriendo el proceso y las diferentes actividades que nos iban, usted, pues tu nos ibas poniendo...pude...digo acertada, porque todos se interesaron por todo

todos se preocuparon de todos y a pesar de dificultades, por ejemplo, Sofía con el internet y otra vez Sofía para encontrarnos físicamente, en la casa de alguno...de una u otra manera buscaban la manera de aportar al grupo y si estuvo bastante bien.

nuestro grupo, no tuvo mucha comunicación con los demás, pero nos interesamos mucho en el proceso que estaban llevando Alejandro, Esteban y María Clara (muy bien), hicimos charlas, yo personalmente me reuní con María Clara para programar, ayudarle con programación y los dos tomamos ideas de cada uno, pero con los otros grupos fue más...no...no...es que nada...y en críticas constructivas...en eso fue como muy lo que teníamos que hacer y ya.

complicada. Pues porque hubo manifestaciones en algunos de que eran muy pesimistas y decían, como que hay...es que yo no sé...es que a veces esto de la tecnología y eso como que desalienta mucho...y yo creo que esos fueron unos de los motivos en los que uno se estresa

si tu estas con alguien o en grupo necesitas tenerle la confianza suficiente para manifestar todas esas inconformidades y todo eso que se siente, entonces creo que fue algo complicado, pero que al fin y al cabo, pues...tuvimos la confianza y yo creo que la voluntad, para llevar esto a cabo.

yo me comuniqué mucho con otros grupos, pues principalmente el de Jorge y el de Camilo, porque eran los principales grupos que sabían más de estos medios de control

me reunía con Juan Pablo, él me explicaba, me colaboró mucho...ehh...con Jorge también y en cuanto a lo académico, por ejemplo las solicitudes, pues si hubo en algún momento un inconveniente en cuanto a las críticas constructivas que eso fue un momento que se manifestó en el proceso (bien)...que hubo algunas inconformidades, ya que pues...al fin y al cabo fueron críticas que de pronto no se tomaron de la mejor manera y se tomaron muy personales

se corrigió las sugerencias que se hicieron, ya que usted tomó asunto en esa cuestión y pues, si hicieron de la mejor manera

yo pienso que esto sea como de la mejor manera para decirlo ahí y hagámoslo como que más cariñoso, mas... y les decimos las sugerencias en si....pero que les vamos a pegar y darle una puñalada al grupo que apenas también está aprendiendo no me parece

esto es un trabajo y pues creo que, yo también me he equivocado mucho en eso y confundo mucho lo académico con lo personal (muy bien), porque entonces todos los trabajos...de...no me van a criticar o algo así...entonces yo digo...bueno... Esta, me está criticando y no le vuelvo a hablar...no...pues esa es una persona que me está criticando, y que me está ayudando para la vida y ya.

fue muy buena, honestamente ella y yo, seguimos hablando
Si fue bien ah...ella y yo concordamos con muchas cosas,
entonces también chévere...

La comunicación entre los otros, es...o sea...poca, tirando a nula...o sea...pues...si...mucho hablábamos como personas y no como grupos así...colectivos de trabajo molestamos...pero pues...no fue como tipo así como equipo y con...Jorge y todo eso...pues no hubo casi que nada (bien). de que intentaban...amm...transmitir su forma de compartir, decir... amm...a ver, yo recuerdo que la primera vez, yo no me vuelto a fijar en eso...pero la primera vez, por ejemplo Maria Clara...amm...pues en la cosa esta de respuestas...yo...Raque y yo...éramos leyendo eso y como que...como que...pues que es esto, porque en unas partes así, era como tipo...así...y muy bonito y uno es como que...jajaja...o sea uno que se supone que responde a eso, pero creo que mucha gente no entendió lo que se suponía que escribían ahí
la verdad siento que si hubo muy buena comunicación porque ella y yo estábamos a lo último...trabajando así como...como con desenfreno

toda fue construida entre las dos...cada idea de que iba a pasar (muy bien)...yo siento que si hubo comunicación aunque pues...la gente haya creído que no...jajaja...(muy bien y respecto...) y de hecho (dale)...pues que si me sirvió mucho trabajar con ella y justamente por eso...por la comunicación...

si o si...hay un líder...alguien que jala, pero tampoco como para dejarle el trabajo solo a una persona y ya yo siento que cada quien trabajo como pudo, como lo considero bien...

Ehh...pues a ver...siento que estuvo...pues o sea...no hubo ayuda, ni nada, pero si comentarios bien estipulados. De mi grupo y de Mayet...porque...bueno...al principio hicimos pues...sátiras, pero como pues...de molestar...de joder (jajaj) y después, nos dio pereza hacerlo de verdad (jajaj)...después nos dio pereza hacerlo bien...

yo fui donde el profesor Gustavo y el me explicó bien Pues o sea, tipo para resolver dudas y todas esas cosas, cuando recurrí a los profesores, me respondieron bien, en la parte del taller

Desde el principio estuvimos pendientes, y toda la vaina, estábamos ahí...y creamos un grupo...y pues empezamos a decir...ah bueno...entonces usted pone esto, usted pone lo otro. Si hubo un momento en el que todos llegamos a fallar en algo, pues, llegamos a demorarnos obviamente entregando algunas cosas y pues, para poder unir todo, pero de resto estuvimos muy bien...

usted hace esto, usted lo otro y después (bien) se unifica en tal parte. Pues yo creo que tuvimos buena comunicación a excepción de ese momento en el que estuvimos un poquito flojos.

cuando había algo que no entendíamos de algo así...decíamos ahh bueno usted que piensa y pues...respondíamos de la manera que considerábamos pues en ese momento, antes de las correcciones

siempre estuvimos un poquito ahí...cada uno decidió algo, ya a menos que se necesitará el consenso de cada uno, ya a menos de que cada uno de nosotros pidiera un consejo sobre lo que se había...nos habían mandado...no...cada uno decidió pues...plasmar lo que consideraba

Comentario

| Códigos | Referencia | Densidad |
|----------------|-------------------|-----------------|
| Pregunta 3 | 4139 - 4252 | 6 |
| Pregunta 3 | 4257 - 4437 | 2 |
| Pregunta 3 | 4700 - 4763 | 4 |
| Pregunta 3 | 4914 - 4962 | 4 |
| Pregunta 3 | 4767 - 4906 | 3 |
| Pregunta 3 | 5058 - 5168 | 2 |
| Pregunta 3 | 5546 - 5613 | 2 |
| Pregunta 3 | 5930 - 6013 | 9 |
| Pregunta 3 | 2607 - 2669 | 2 |
| Pregunta 3 | 3235 - 3348 | 2 |
| Pregunta 3 | 3621 - 3807 | 2 |
| Pregunta 3 | 3961 - 4075 | 2 |
| Pregunta 3 | 2120 - 2191 | 2 |
| Pregunta 3 | 2350 - 2402 | 4 |
| Pregunta 3 | 2546 - 2697 | 2 |
| Pregunta 3 | 1926 - 2179 | 3 |
| Pregunta 3 | 2709 - 2827 | 2 |

| | | |
|------------|-------------|---|
| Pregunta 3 | 2388 - 2556 | 2 |
| Pregunta 3 | 4049 - 4145 | 4 |
| Pregunta 3 | 4164 - 4591 | 3 |
| Pregunta 3 | 4593 - 4688 | 3 |
| Pregunta 3 | 4794 - 5351 | 2 |
| Pregunta 3 | 5478 - 5817 | 2 |
| Pregunta 3 | 1745 - 1749 | 4 |
| Pregunta 3 | 1780 - 2134 | 2 |
| Pregunta 3 | 2581 - 2598 | 3 |

| | | |
|------------|-------------|---|
| Pregunta 3 | 2634 - 2955 | 3 |
| Pregunta 3 | 2735 - 2939 | 2 |
| Pregunta 3 | 2952 - 3113 | 2 |
| Pregunta 3 | 3427 - 3675 | 3 |
| Pregunta 3 | 3769 - 4201 | 4 |
| Pregunta 3 | 2566 - 2827 | 4 |
| Pregunta 3 | 2951 - 3240 | 3 |
| Pregunta 3 | 3351 - 3514 | 2 |

| | | |
|------------|-------------|---|
| Pregunta 3 | 3568 - 4010 | 2 |
| Pregunta 3 | 4342 - 4466 | 4 |
| Pregunta 3 | 4711 - 4957 | 2 |
| Pregunta 3 | 5173 - 5545 | 2 |
| Pregunta 3 | 2423 - 2478 | 2 |
| Pregunta 3 | 2576 - 2656 | 3 |
| Pregunta 3 | 2800 - 2949 | 6 |
| Pregunta 3 | 3154 - 3264 | 3 |
| Pregunta 3 | 3627 - 4044 | 2 |
| Pregunta 3 | 4169 - 4241 | 3 |
| Pregunta 3 | 3986 - 4115 | 3 |

| | | |
|------------|-------------|---|
| Pregunta 3 | 4244 - 4527 | 3 |
| Pregunta 3 | 4713 - 4817 | 2 |
| Pregunta 3 | 5066 - 5133 | 7 |
| Pregunta 3 | 5183 - 5493 | 4 |
| Pregunta 3 | 5650 - 5703 | 2 |
| Pregunta 3 | 5984 - 6117 | 2 |
| Pregunta 3 | 3041 - 3400 | 3 |
| Pregunta 3 | 3465 - 3646 | 3 |
| Pregunta 3 | 4100 - 4282 | 2 |
| Pregunta 3 | 4370 - 4629 | 2 |

entificador Nombre de cita

1:21 Opinión 1 Alejo

Documento

entrevista Alejo

1:22 Opinión 2 Alejo

entrevista Alejo

1:23 Opinión 3 Alejo

entrevista Alejo

1:24 Opinión 4 Alejo

entrevista Alejo

1:25 Opinión 5 Alejo

entrevista Alejo

2:16 Opinión 1 Ana Maria

Entrevista Ana Maria

2:17 Opinión 2 Ana

Entrevista Ana Maria

2:18 Opinión 3 Ana

Entrevista Ana Maria

3:10 Opinión 1 Andrés

Entrevista Andres

3:11 Opinión 2 Andrés

Entrevista Andres

3:12 Opinión 3 Andrés

Entrevista Andres

4:10 Opinión 1 Camilo

Entrevista Camilo

4:11 Opinión 2 Camilo

Entrevista Camilo

4:12 Opinión 3 Camilo

Entrevista Camilo

5:18 Opinión 1 Esteban

Entrevista Esteban

5:19 Opinión 2 Esteban

Entrevista Esteban

| | |
|----------------------------|------------------------|
| 5:20 Opinión 3 Esteban | Entrevista Esteban |
| 5:21 Opinión 4 Esteban | Entrevista Esteban |
| 6:10 Opinión 1 Jorge | Entrevista Jorge |
| 6:11 Opinión 2 Jorge | Entrevista Jorge |
| 7:13 Opinión 1 Juan Pablo | Entrevista Juan Pablo |
| 7:14 Opinión 2 Juan Pablo | Entrevista Juan Pablo |
| 7:15 Opinión 3 Juan Pablo | Entrevista Juan Pablo |
| 7:16 Opinión 4 Juan Pablo | Entrevista Juan Pablo |
| 7:17 Opinión 5 Juan Pablo | Entrevista Juan Pablo |
| 7:18 Opinión 6 Juan Pablo | Entrevista Juan Pablo |
| 8:16 Opinión 1 Maria Clara | Entrevista Maria Clara |
| 8:17 Opinión 2 Maria Clara | Entrevista Maria Clara |
| 8:18 Opinión 3 Maria Clara | Entrevista Maria Clara |
| 8:19 Opinión 4 Maria Clara | Entrevista Maria Clara |
| 8:20 Opinión 5 Maria Clara | Entrevista Maria Clara |

8:21 Opinión 6 Maria Clara

Entrevista Maria Clara

8:22 Opinión 7 Maria Clara

Entrevista Maria Clara

9:14 Opinión 1 Mayet

Entrevista Mayet

9:15 Opinión 2 Mayet

Entrevista Mayet

9:16 Argumento opinión 2 Mayet

Entrevista Mayet

10:21 Opinión 1 Raquel

Entrevista Raquel

10:22 Opinión 2 Raquel

Entrevista Raquel

10:23 Opinión 3 Raquel

Entrevista Raquel

10:24 Opinión 4 Raquel

Entrevista Raquel

10:25 Opinión 5 Raquel

Entrevista Raquel

11:15 Opinión 1 Sofia

Entrevista Sofia

11:17 Opinión 2 Sofia

Entrevista Sofia

11:18 Opinión 3 Sofía

Entrevista Sofía

11:19 Opinión 4 Sofía

Entrevista Sofía

11:20 Opinión 5 Sofía

Entrevista Sofía

Grupos de documentos

Contenido de cita

yo aprendí mucho en esto, fue como del aprendizaje como contar la historia por videojuegos y utilizar mucho el manejo de computador o los medios móviles (bien), para investigar, también como, con...coger todas esas historias, toda esa investigación y juntarla

muchos grupos, los otros grupos nos ayudaron como el ejemplo de estar al día con las tareas, con las investigaciones...

solo hice las imágenes y en cambio ya el de Jorge ya había terminado y pues ahí empecé como, ay juepuchica, que pena parece...se me olvido...

este aprendizaje me llevó a que no tenía que ser como tan a ras, de entregar la tarea a tiempo, hacerlo como con unos días antes de anticipación y no entregarla un día antes (bien), también pues, coger esas críticas y uno...ah... nos hicieron estas críticas y ya...no...leer la crítica bien y ver qué problemas eh... tiene en esa crítica para poder mejorarlo.

más compañerismo...Si... ya uno aprende a trabajar más en grupo (muy bien)...y... a no ser tan terco

La Paciencia...

me gusta (porque), porque me da pereza el tema de tener que aprenderme ciertos tipos de códigos para poder hacer un videojuego que pa que lo voy a hacer si...no me va a gustar.

vivimos una muy buena experiencia

Quería conocer más sobre los medios digitales

No...no...no hubieron cosas negativas... La idea es seguir explorando los medios digitales...

principalmente el logro de tener un mejor manejo con las tecnologías, con las TIC, si... (Ajam). Porque por ejemplo, paso a paso, por ejemplo, se supo manejar una nueva plataforma que era la de Scratch (muy bien) y también se manejó mucho lo que era Word, Power Point y todo eso...para hacer las diapositivas y los ensayos.

también el logro de trabajar en grupo

no vi nada pues, así negativo que yo diga no...lo hubiera hecho así, así...a mi... yo aprendí muchas cosas con este proyecto y... pero negativamente, no.

los mayores logros...no los tendrían todas las personas...

unos si lo van a considerar como logro y otros que no...y yo ya sabía lo que iba a hablar, porque yo...ya lo tenía pensado desde el principio...

dependerá de quien le preguntes si es un logro verdadero para él o no...

Yo me conecte a zoom. De vez en cuando logramos conectarnos los 3 a una misma hora y solucionar algunas cosas (bien).

El lograr entrelazar temas que no tendrían nada que ver en un ambiente escolar

Falencias como tal...ninguna.

Más que todo, pues el hecho de que se tuvieron que perder entre comillas varias clases

aprender a usar una herramienta y entender a una manera muy general como se hace un videojuego

La importancia de la tecnología en el ambiente educativo y otras muchas cosas

el trabajo en equipo y como puede repartirse las diferentes funciones de acuerdo a un trabajo (muy bien), teniendo siempre como ese riesgo de que si falla uno, fallan todos (muy bien)... entonces el mayor aprendizaje fue como trabajar en grupo y como se lleva ese proceso.

me parece que el proceso estuvo bastante bien completo y bien explicado,

hubo un poco de inclaridad, no sé si es una palabra...en la parte de...siempre están las cosas de otros grupos...

No supimos como tomar cosas de un videojuego al otro, quedo como esa parte de cómo hacerlo

conocer...pues no me refiero nada más que a la aplicación en sí, sino también a los compañeros

tener la voluntad de acercarse a los temas que se abarcaron

nosotros pensamos de que los medios de comunicación son las redes sociales y eso es muy erróneo, porque las redes sociales hacen parte de las nuevas tecnologías comunicativas...pero hay más aplicaciones en las que te puedes fortalecer en conocimientos

comunicación...luego, vuelvo y lo reitero la voluntad, eh...que creo que es algo que se tuvo que hacer si o si, porque es un proceso...eh...pues...si es como que eso (muy bien) ya...la voluntad...

los compañeros nunca habían tocado unas aplicaciones y escasos conocimientos de eso, pues esa fue una de mis primeras inconformidades, pues, ya que, como que no me había familiarizado mucho con ellos

me hubiera gustado como que hubiera sido otra aplicación, pues sé que es una aplicación como muy básica para crear videojuegos, pero también me hubiera gustado como en ciertos aspectos básico más, como de...bueno...vamos a hacer un escrito, bueno para hacer el escrito de forma completa,

se adentren, básicamente los últimos grados para lo que próximamente vamos a enfrentar todo joven ya salido del colegio que son una vida universitaria que ya van a exigir más, en cuanto a presentación de documentos, organización de cómo hacer un resumen...entonces me gustaría como que también se dé como que un espacio de... como introducción a la vida universitaria

buena comunicación entre Raquel y yo...ah...buena dinámica de trabajo,
sería bueno, si lo aplicaran desde grados más...amm...bajos.

Sexto, séptimo, octavo...como ya en secundaria temprano, porque eso no es algo que se aprende de la noche a la mañana...yo veo tecnología desde primero...amm...entonces...o sea...sería chévere que haya ahí un acercamiento a eso, porque también se usa bastante Excel...jajaj...amm...y...Word y todo eso, y mucha gente no sabe usar power point

dio más acercamiento, les dio más interacción, más experiencia con las TIC...ehh...una nueva experiencia jajaj...(muy bien)...también nos relacionamos más con los de decimo y ya...

Dejar muy claro desde un principio que es lo que se está pidiendo...pues como estipular dogmas por así decirlo Tener en cuenta un nivel de exigencia para cada individuo (listo)...eh...y decirle a los profesores que cuando digan...que cuando den sus críticas constructivas frente a todo el mundo no se enojen por favor.

iniciar desde donde se debe iniciar
se complementaron mejor las cosas y ya.

la presentación (bien), el videojuego en sí, el final, o sea, hablo de la presentación, de cómo la dirigimos y todo eso pues nos gustó.

mucho el videojuego

trabajamos bien en equipo, pues aunque cada uno se encargaba de ciertas cosas, igual al final salieron bien, aunque haya sido algo individual dependiendo de los trabajos, igual salieron como si lo hubiera hecho una misma persona, entonces considero que bien...

el único momento negativo que tuvimos fue e cuanto a la comunicación que tuvimos en algún momento, pero que igual al final ya enmendamos y terminamos haciendo bien las cosas

creo que todos los errores que llegamos a tener y los aspectos a mejorar...los mejoramos en el mismo proceso.

Comentario

| Códigos | Referencia | Densidad |
|----------------|-------------------|-----------------|
| Pregunta 4 | 6272 - 6528 | 4 |
| Pregunta 4 | 7080 - 7198 | 2 |
| Pregunta 4 | 7387 - 7524 | 2 |
| Pregunta 4 | 7530 - 7710 | 3 |
| Pregunta 4 | 7712 - 7881 | 2 |
| Pregunta 4 | 4311 - 4403 | 2 |
| Pregunta 4 | 5599 - 5612 | 2 |
| Pregunta 4 | 5841 - 6015 | 2 |
| Pregunta 4 | 2875 - 2907 | 2 |
| Pregunta 4 | 2958 - 3002 | 9 |
| Pregunta 4 | 3067 - 3151 | 2 |
| Pregunta 4 | 3108 - 3426 | 2 |
| Pregunta 4 | 3470 - 3506 | 2 |
| Pregunta 4 | 3819 - 3964 | 6 |
| Pregunta 4 | 6206 - 6260 | 3 |
| Pregunta 4 | 6483 - 6620 | 4 |

| | | |
|------------|-------------|---|
| Pregunta 4 | 6915 - 6985 | 2 |
| Pregunta 4 | 7344 - 7461 | 2 |
| Pregunta 4 | 3099 - 3176 | 2 |
| Pregunta 4 | 3616 - 3730 | 2 |
| Pregunta 4 | 4359 - 4453 | 3 |
| Pregunta 4 | 4459 - 4536 | 2 |
| Pregunta 4 | 4546 - 4816 | 6 |
| Pregunta 4 | 4945 - 5016 | 2 |
| Pregunta 4 | 5031 - 5137 | 8 |
| Pregunta 4 | 5280 - 5369 | 2 |
| Pregunta 4 | 5715 - 5806 | 2 |
| Pregunta 4 | 5948 - 6007 | 2 |
| Pregunta 4 | 6199 - 6448 | 2 |
| Pregunta 4 | 6946 - 7127 | 5 |
| Pregunta 4 | 7506 - 7705 | 3 |

| | | |
|------------|-------------|---|
| Pregunta 4 | 7732 - 8015 | 2 |
| Pregunta 4 | 8511 - 8875 | 2 |
| Pregunta 4 | 5752 - 5818 | 3 |
| Pregunta 4 | 6437 - 6493 | 2 |
| Pregunta 4 | 6547 - 6868 | 4 |
| Pregunta 4 | 6560 - 6730 | 4 |
| Pregunta 4 | 7013 - 7120 | 2 |
| Pregunta 4 | 7143 - 7343 | 4 |
| Pregunta 4 | 6964 - 6998 | 2 |
| Pregunta 4 | 6864 - 6903 | 2 |
| Pregunta 4 | 4794 - 4929 | 3 |
| Pregunta 4 | 5063 - 5081 | 3 |

| | | |
|------------|-------------|---|
| Pregunta 4 | 5118 - 5375 | 2 |
| Pregunta 4 | 5483 - 5656 | 2 |
| Pregunta 4 | 5896 - 6002 | 1 |

entificador Nombre de cita

1:26 Opinión 1 Alejo

1:27 Opinión 2 Alejo

1:28 Opinión 3 Alejo

1:29 Opinión 4 Alejo

1:30 Opinión 5 Alejo

2:19 Opinión 1 Ana

2:20 Opinión 2 Ana

2:21 Opinión 3 Ana

3:13 Opinión 1 Andrés

4:13 Opinión 1 Camilo

4:14 Opinión 2 Camilo

5:22 Opinión 1 Esteban

6:12 Opinión 1 Jorge

Documento

entrevista Alejo

entrevista Alejo

entrevista Alejo

entrevista Alejo

entrevista Alejo

Entrevista Ana Maria

Entrevista Ana Maria

Entrevista Ana Maria

Entrevista Andres

Entrevista Camilo

Entrevista Camilo

Entrevista Esteban

Entrevista Jorge

6:13 Opinión 2 Jorge

Entrevista Jorge

7:19 Opinión 1 Juan Pablo

Entrevista Juan Pablo

7:20 Opinión 2 Juan Pablo

Entrevista Juan Pablo

7:21 Opinión 3 Juan Pablo

Entrevista Juan Pablo

7:22 Opinión 4 Juan Pablo

Entrevista Juan Pablo

8:23 Opinión 1 Maria Clara

Entrevista Maria Clara

8:24 Opinión 2 Maria Clara

Entrevista Maria Clara

8:25 Opinión 3 Maria Clara

Entrevista Maria Clara

8:26 Opinión 4 Maria Clara

Entrevista Maria Clara

8:27 Opinión 5 Maria Clara

Entrevista Maria Clara

8:28 Opinión 6 Maria Clara

Entrevista Maria Clara

8:29 Opinión 7 Maria Clara

Entrevista Maria Clara

8:30 Opinión 8 Maria Clara

Entrevista Maria Clara

8:31 Opinión 9 Maria

Entrevista Maria Clara

8:32 Opinión 10 Maria

Entrevista Maria Clara

8:33 Opinión 11 Maria

Entrevista Maria Clara

8:34 Opinión 12 Maria

Entrevista Maria Clara

8:35 Opinión 13 Maria

Entrevista Maria Clara

9:17 Opinión 1 Mayet

Entrevista Mayet

9:18 Opinión 2 Mayet

Entrevista Mayet

10:26 Opinión 1 Raquel

Entrevista Raquel

10:27 Opinión 2 Raquel

Entrevista Raquel

11:21 Opinión 1 Sofía

Entrevista Sofía

11:22 Opinión 2 Sofía

Entrevista Sofía

11:23 Opinión 3 Sofía

Entrevista Sofía

11:24 Opinión 4 Sofía

Entrevista Sofía

11:25 Opinión 5 Sofía

Entrevista Sofía

11:26 Opinión 6 Sofía

Entrevista Sofía

11:27 Opinión 7 Sofía

Entrevista Sofía

11:28 Opinión 8 Sofía

Entrevista Sofía

11:29 Opinión 9 Sofía

Entrevista Sofía

Grupos de documentos

Contenido de cita

, porque a uno le encargaban el trabajo empezamos a implementar como...cómo...se unen si no... María Clara era todos los días...Alejo mándame esto (jejeje), Alejo mándame aquello y uno como hay... pues sí, investigar y ya de aquí nos uníamos como por una reunión por zoom o por el Watshap (ah) y hacíamos (o sea que se ponían tareas y después unían)... sí y por decirlo, como si le estuviera diciendo al público lo que investigue, entonces María Clara tomaba apuntes de lo que yo decía y ya después lo metíamos al juego y por decir al otro día, ah vea...qué le parece la idea que decía Alejandro, la de los homínidos, meterla ahí al videojuego...ah.. Entonces empezábamos entre los 3, a decir ah qué, podíamos hacer como un minijuego con esta historia en este punto Jorge era como que el líder del grupo, el mediador, entonces Jorge era como que...escogía que hacíamos cada uno y listo...ya nadie ponía problema...

Yo no me acuerdo de que me encargue yo... (Jejeje)...ni de que se encargó Andrés me tocaba leer ciertos resúmenes que él hacía... y cambiarles ciertas palabras para que a veces tuviera más coherencia o corregir la ortografía nosotros pusiéramos de nuestra parte cada uno...eh...también hicimos también, dijimos que...que fuéramos trabajando en lo que nos tocaba y todo... y más consultando lo que nos estaba tocando exponer dividirnos el trabajo...si...o sea...no dijimos... como que tú haces esto, esto...cierto... no... Sino que cada uno frente a lo que cree que puede hacer y que se siente más cómodo para hacerlo (muy bien), entonces cada uno se dividió el trabajo y luego lo unimos, y luego nos reuníamos por medio de... virtualmente y los hablábamos al principio si éramos, o sea, todo lo hacíamos juntos (ajam), pero eso no funcionaba muy bien porque por ejemplo yo a veces no hacía nada o lo hacía Sofía siempre, o lo hacía Juan Pablo siempre...o lo hacía yo solo, cuando lo hacíamos grupalmente.

la mayor estrategias sería la que...nos separamos los 3 y en un punto nos encontramos para juntar todo lo que habíamos recolectado...Y no constantemente estar haciendo un solo aspecto, porque luego eso va a confundirse, sino que cada uno con sus cosas y en un punto lo juntamos todo otra vez... se revisó el taller...lo primero que se hizo fue dividir cada punto...se pudiera o no se pudiera en su momento

Morales hizo algunos puntos, Andrés otros y yo otros... Y ahí, ya cuando se empezó con el ensayo, la trama y el videojuego, era más que todo como comunicación por teléfono, entonces ya de ahí...estás de acuerdo con esto, no estás de acuerdo y eso...

yo fui el que se interesó más por ver cómo funcionaba la programación al entrar con la parte de las preguntas y de las primeras partes del videojuego, nos dividimos de acuerdo a lo que se nos daba mejor,

fui el que se encargó de la mayor parte del videojuego, diseñarlo y programarlo, pero obviamente también...estaban mis otros dos compañeros para decirme, no me gusta esto, metámonos por esto...ya yo hacía y obviamente les explicaba, ya que la idea, era que todos lo hiciéramos... entonces que supiéramos como lo hice y así no perdíamos ninguno

Nos dividimos de acuerdo a nuestros conocimientos y de ahí, todos pudimos aprender (muy bien)...eh...yo me encargaba de esto, Camilo de esto y Sofía de esto, concertábamos cierto día, para reunirnos en la casa de alguien (muy bien)...tan... nos reuníamos y ahí avanzábamos y mirábamos como iba el proceso de cada uno y así lo fuimos sobrellevando (listo)...A cada uno se le asignaban su respectivo trabajo y nos reuníamos en algún sitio para concretarlo todo (muy bien), y ya...se exponía lo de cada uno y ya.

nosotros experimentamos la aplicación

nos distes los temas, de los temas que tendrían que ir dentro del videojuego, que ya cada grupo se implementó a su modo, de que hacer trama, buscar algo como que muy general, en donde...de a poquito se ve como que una pequeña imagen del transcurso de la historia, cierto...

nos reunimos, hablamos de esto...cuando tuvimos la oportunidad de reunirnos en el colegio, cambiamos todo...decidimos...hablar desde el homínido hasta la industrialización y yo le dije al compañero Esteban que era el que estaba proponiendo eso...ehh...que le hiciéramos nada más hasta cuando los españoles llegan a América...entonces ya...se accedió...y o sea lo hicimos muy básico

tuvimos ciertos problemas en cuanto a...la ...como se dice...los controles, ya que muchos controles eh...no teníamos muy claro, la función de cada control, pero ya los compañeros nos ayudaron...

corregirlo, tocamos muy básico, lo de las sugerencias que nos hicieron
tenemos que cambiarlo...entonces ya cuando iba a ser la presentación del videojuego, yo había, me había metido en el protocolo o en el módulo de trabajo, y había una carpeta donde decía, como que más instrucciones o si quieres agregar esto...entonces yo me metí y pues lo gestione y...hice como una cinematografía...yo se los presente a los compañeros que como les parecía, pues que...que pensaban y dijeron que estaba bien...

hablar tanto con los compañeros y establecer como ciertas guías y ciertos casos como que vamos a tener para terminar de la mejor manera el videojuego. Entonces yo le decía...Esteban, necesito que me hagas estos dibujos para esta tal fecha, entonces el los hacia y toda la cosa y ya luego...pues Alejandro al fin y al cabo cuando...ya tuvo internet, ya pudimos como establecer como que esa línea de apoyo, para la creación de la presentación...eh después de esos cambios que se hicieron cinematográficos, también se añadió más niveles, para que fuera más interactivo y tuviera más dificultad y al fin y al cabo ya...realizar todo eso

al principio nada de comunicación, como lo reitero y lo sigo diciendo, creo que la comunicación, fue un papel fundamental, que llevo eso...pues...que llevo y que creo que fue lo principal

esto es un proceso, de que tienen que tener como la disciplina y la voluntad
Luego ya nos empezamos a reunir más en el colegio...pues hablamos y a veces de hablar y chismociar tanto pues...no avanzábamos mucho (jajaj), pero ya teníamos mucha confianza ahí

estas clases virtuales, como que nos ayudaron mucho para comunicarnos...porque yo les decía...el lunes la reunión para mostrarles el proceso del videojuego, y hacemos esta reunión para mirar lo de la presentación del videojuego...muchachos que piensan de esto...muchachos que piensan de lo otro...

le pusimos el fin y ya se le corrigió lo que tenía que hacer y ya

se dividió el trabajo, primero que todo...amm...Raquel hizo más la parte de escritura y eso, y yo de programación

con lo de la escritura yo...también creo que aporte un poquito
amm...y si la cosa es que yo tengo ideas pero no las se plantear
en papel...amm...y también Raquel tiene una buena manera de
suavizar mis palabras

primero...eh...verificamos que ambas partes estuvieran de
acuerdo en el contenido que íbamos a crear, ehh...nos
distribuimos el trabajo, ehh...independiente pues que ya cada una,
tenía su trabajo...también hay una parte que era conjunta y ya...

desde el principio nos trazamos una meta (muy bien)...hacer una
historia interactiva con unos dos posibles finales y ya
al principio obviamente fue los temas que teníamos que usar,
cada uno se separó las cantidades de preguntas...las preguntas y
ya al final...esas preguntas eran entregadas hacia mí, para que yo
pudiera hacer el ensayo y lo unificaba, y pues así yo escribía
obviamente todo eso

Camilo, el junto a Juan Pablo, porque ellos eran los que tenían en
general...mayormente la idea del videojuego, crearon la trama, la
conectaron ya mejor con el ensayo

de ahí, a partir de eso...creamos el videojuego...obviamente
éramos dando ideas, cualquier cosa...obviamente, el que mayor,
el que hizo casi todo lo de la programación fue Juan Pa.

íbamos dando opinión acerca de todo lo que teníamos que
mejorar...no solo lo que nos decían...sino también lo que
opinábamos entre nosotros...

llego pues las mejoras y también lo de las...lo de recibir y de dar
críticas que eso ya fue algo...que como ya
dije...mejor...eh...hicimos...Juan Pablo y yo, pues por la falta de
Cami, pues Cami no estaba y entonces ahí fue más bien,
obviamente él y yo...o sea diciendo...bueno...yo puse esto o
no...y usted que piensa...que dice...ah mejoremos tal palabra
para tal cosa...si pues ya lo hicimos nosotros y ya después...fue lo
de la presentación...

En la presentación, si ya fue...nosotros decidimos hacer algo
como tipo inicio, nudo y desenlace (muy bien)y cada uno...nos
reunimos los tres y dijimos, bueno...aquí vamos a empezar a decir
tal cosa, lo de las primeras clases y tal cosa...y nos fuimos yendo,
hasta que formamos obviamente ese formato, que ahí tenemos en
el chat del grupo

al final empezamos a decir...bueno usted hace esto, usted tal
cosa y cada uno de forma de presentación...

Pablo...se ofreció el mismo a hacer la diapositiva y entonces, el decidió unir todo...y al final, obviamente antes de que la entregáramos o te la mostráramos, fue más bien que nosotros, nos reunimos y volvimos a mirar, y dijimos...no Juan Pa...tal y tal cosa, no mejor decimos esto, o sea fue prácticamente cualquier oportunidad que nos diera, cogíamos y nos reuníamos y nos poníamos a organizar bien como se hacían las cosas y al final fue el resultado y obviamente lo último, para revisar...

Obviamente la video llamada que tuvimos contigo, para pues (muy bien), cualquier cosa que necesitáramos y ya así...jejej...eh...fue como para asegurarnos de que no nos fuera mal y que se nos quitara los nervios, antes de la presentación...en si nos reunimos los tres y...hicimos y...dijimos...y nos pusimos a hacer cómo si estuvieran viéndonos y empezamos a hacer la presentación...(muy bien Sofí) y cualquiera duda que hubiéramos tenido en ese momento, lo corregimos y ya, pues ya se vio reflejado en la presentación final.

Comentario

| Códigos | Referencia | Densidad |
|----------------|-------------------|-----------------|
| Pregunta 5 | 8586 - 8624 | 2 |
| Pregunta 5 | 8743 - 8784 | 2 |
| Pregunta 5 | 8830 - 8944 | 2 |
| Pregunta 5 | 9246 - 9408 | 4 |
| Pregunta 5 | 9409 - 9799 | 2 |
| Pregunta 5 | 6415 - 6557 | 3 |
| Pregunta 5 | 6701 - 6776 | 2 |
| Pregunta 5 | 6935 - 7077 | 3 |
| Pregunta 5 | 3530 - 3721 | 3 |
| Pregunta 5 | 4198 - 4513 | 9 |
| Pregunta 5 | 4851 - 5097 | 2 |
| Pregunta 5 | 7690 - 7977 | 6 |
| Pregunta 5 | 4175 - 4280 | 3 |

| | | |
|------------|---------------|---|
| Pregunta 5 | 4304 - 4546 | 6 |
| Pregunta 5 | 5850 - 5918 | 2 |
| Pregunta 5 | 6032 - 6166 | 3 |
| Pregunta 5 | 6197 - 6534 | 5 |
| Pregunta 5 | 6839 - 7337 | 2 |
| Pregunta 5 | 9456 - 9492 | 3 |
| Pregunta 5 | 9522 - 9662 | 3 |
| Pregunta 5 | 9962 - 10090 | 2 |
| Pregunta 5 | 10096 - 10460 | 3 |

| | | |
|------------|---------------|---|
| Pregunta 5 | 10524 - 10709 | 3 |
| Pregunta 5 | 10745 - 10816 | 2 |
| Pregunta 5 | 10999 - 11416 | 2 |
| Pregunta 5 | 11529 - 12152 | 4 |
| Pregunta 5 | 12293 - 12475 | 5 |
| Pregunta 5 | 12584 - 12659 | 4 |
| Pregunta 5 | 13212 - 13385 | 3 |
| Pregunta 5 | 14404 - 14690 | 2 |
| Pregunta 5 | 15135 - 15200 | 2 |
| Pregunta 5 | 7153 - 7261 | 5 |

| | | |
|------------|-------------|---|
| Pregunta 5 | 7607 - 7807 | 2 |
| Pregunta 5 | 7759 - 7990 | 2 |
| Pregunta 5 | 8122 - 8239 | 2 |
| Pregunta 5 | 6159 - 6430 | 2 |
| Pregunta 5 | 6440 - 6606 | 2 |
| Pregunta 5 | 6735 - 6910 | 3 |
| Pregunta 5 | 7078 - 7213 | 4 |
| Pregunta 5 | 7276 - 7692 | 2 |
| Pregunta 5 | 7703 - 8033 | 3 |
| Pregunta 5 | 8073 - 8173 | 3 |

Pregunta 5

8242 - 8726

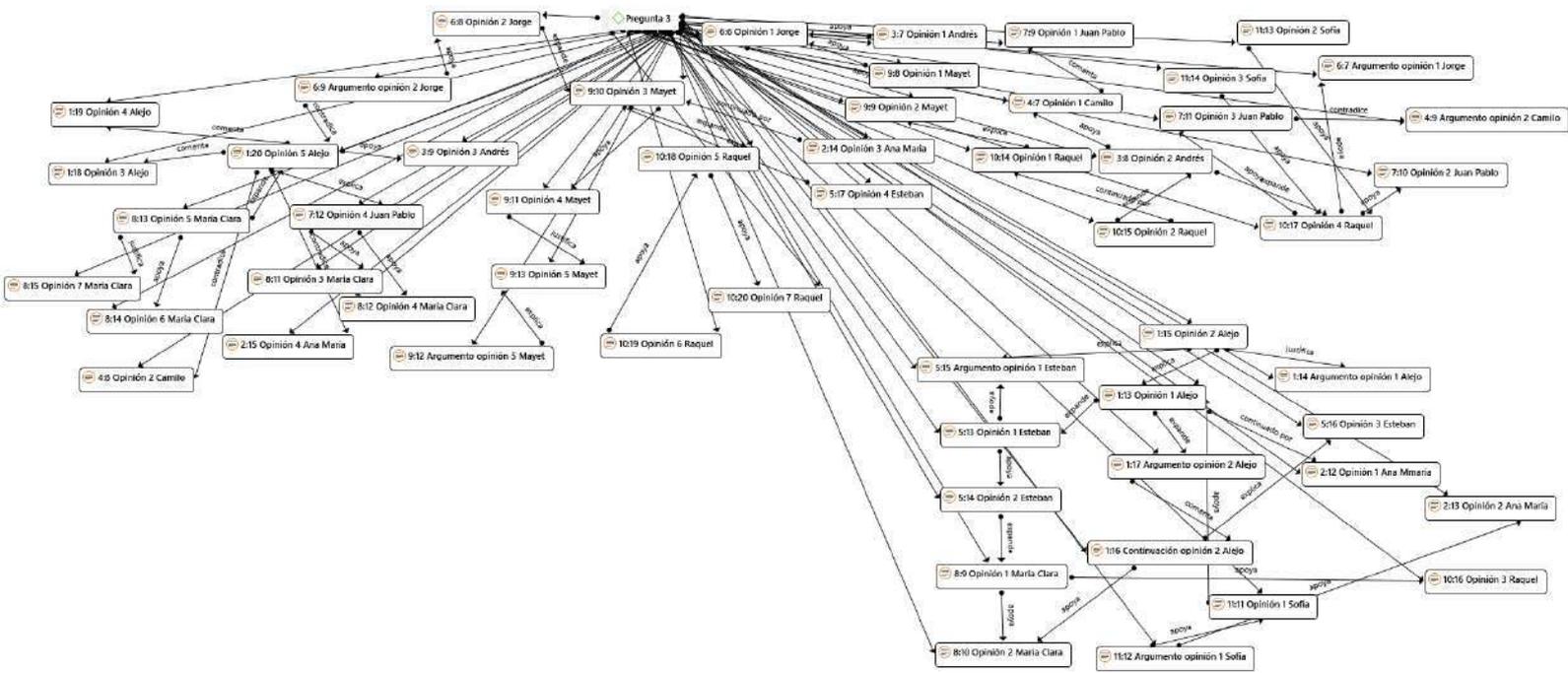
3

Pregunta 5

8728 - 9236

2

Título: ATLAS.ti - Informe de citas
Proyecto: Análisis de las Entrevistas
Usuario: Yuliana
Fecha: 24/06/2020 - 7:27:03 p. m.



| | entrevista Alejo Gr=30 | Entrevista Ana Maria Gr=21 | Entrevista Andres Gr=13 | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|---|--|----|
| ○ Pregunta 1 Gr=66 | | 8 | 6 | 4 |
| ○ Pregunta 2 Gr=32 | | 4 | 5 | 2 |
| ○ Pregunta 4 Gr=46 | | 5 | 3 | 3 |
| ○ Pregunta 5 Gr=44 | | 5 | 3 | 1 |
| Totales | | 22 | 17 | 10 |

| Entrevista Camilo Gr=14 | Entrevista Esteban Gr=22 | Entrevista Jorge Gr=13 | Entrevista Juan Pablo Gr=22 | Entrevista Maria Clara Gr=35 | |
|--|---|-----------------------------------|--|---|----|
| | 4 | 7 | 4 | 5 | 6 |
| | 2 | 5 | 1 | 3 | 2 |
| | 3 | 4 | 2 | 6 | 7 |
| | 2 | 1 | 2 | 4 | 13 |
| | 11 | 17 | 9 | 18 | 28 |

| Entrevista Mayet Gr=18 | Entrevista Raquel Gr=27 | Entrevista Sofia Gr=28 | Totales | |
|-----------------------------------|--|-----------------------------------|----------------|-----|
| | 5 | 10 | 7 | 66 |
| | 2 | 3 | 3 | 32 |
| | 3 | 5 | 5 | 46 |
| | 2 | 2 | 9 | 44 |
| | 12 | 20 | 24 | 188 |

Título: ATLAS.ti - Informe de tabla código-documento
Proyecto: Análisis de las Entrevistas
Usuario: Yuliana
Fecha: 24/06/2020 - 7:40:31 p. m.

Valores: Frecuencia absoluta
Conteo: Citas

Abbreviations

Gr Groundedness of Codes (number of quotations coded by a c
GS Number of documents in a document group or number of coc

ode) or Documents (quotations created for a document)
des in a code group

○ **Pregunta 1**
Gr=66

○ **Pregunta 2**
Gr=32

○ **Pregunta 3**
Gr=55

○ **Pregunta 4**
Gr=46

○ **Pregunta 5**
Gr=44

○ **Pregunta 1**
Gr=66

○ **Pregunta 2**
Gr=32

○ **Pregunta 3**
Gr=55

○ **Pregunta 4**
Gr=46

○ **Pregunta 5**
Gr=44

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Título: ATLAS.ti - Informe de co-ocurrencias entre códigos
Proyecto: Análisis de las Entrevistas
Usuario: Yuliana
Fecha: 24/06/2020 - 7:44:49 p. m.

Valores: Frecuencia

Abbreviations

Gr Groundedness of a Code (number of quotations coded by a c

code)



21% 7:45



Video juegos

Creado por Jorge Colegio, 2/2...



10 participantes



Tú

Emilia mi sangre 🧑🏻



Jorge Colegio

Admin. del grupo

Todo átomo es un trío de materia, c...



Alejo Monse 10

Hey there! I am using WhatsApp.



Andres Estud Monse

En el mundo de los carros



Camilo Estud 11 Mons

Camilo vera



Juan Pa

Hey there! I am using WhatsApp.



21% 7:45



Video juegos

Alejo Monse 10, Andres E...



8 DE MAYO DE 2020

🔒 Los mensajes en este grupo ahora están protegidos con cifrado de extremo a extremo. Toca para más información.

19 DE MAYO DE 2020

Hola muchach@s...no olviden mañana a laa 8am arrancaremos con las presentaciones...el link de acceso fue enviado al correo y publicado en el classroom... Los esperamos pues

14:25 ✓✓

Con mucha actitud

14:25 ✓✓

Y gran compromiso

14:25 ✓✓

Saludos

14:25 ✓✓



Escribe un m...





12%



7:25



Grupo trasnversal...

Camilo Profe, Profe Ange...



Hola profes...tengan un buen dia...

no olviden que el próximo miercoles...será la presentación de los grupos faltantes...

Les cuento que de estos ninguno de los dos me ha solicitado reunion para presentación previa al encuentro...

El grupo de Juan Pablo, Sofia y Camilo...mencionaron ya estar listos...

Raquel y Mayet...ustedes ya saben el inconveniente que hay...y tampoco me han hecho ninguna solicitud...ni de



Escribe un m...





Grupo trasnvers...

Creado por ti, 5/1/20 1...



Enlace de invitación del grupo



Tú

Admin. del grupo

Emilia mi sangre 🧑🏻👶



Camilo Profe

Hey there! I am using WhatsApp.



Profe Angela



Profe Beatriz

Hey there! I am using WhatsApp.

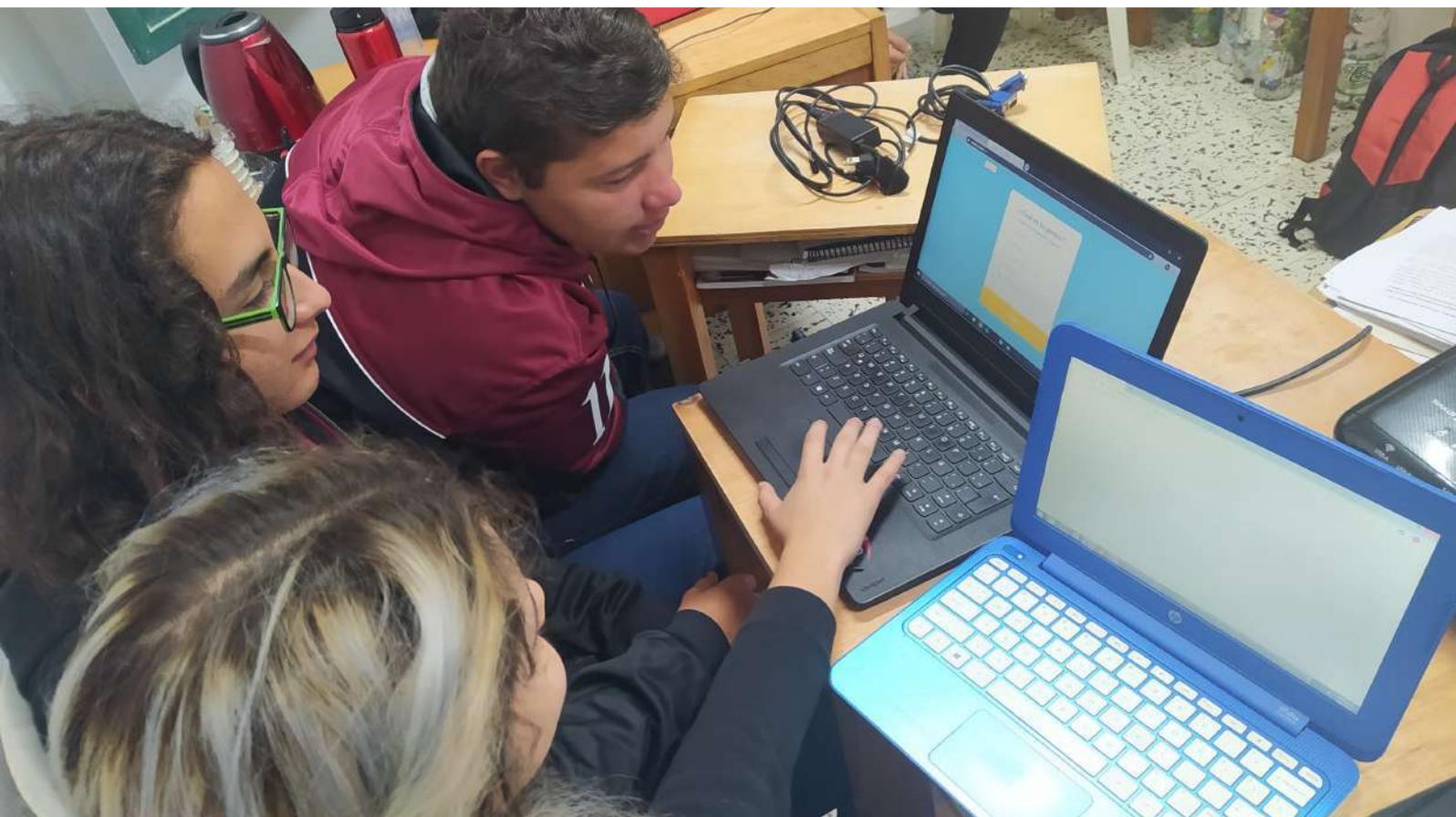


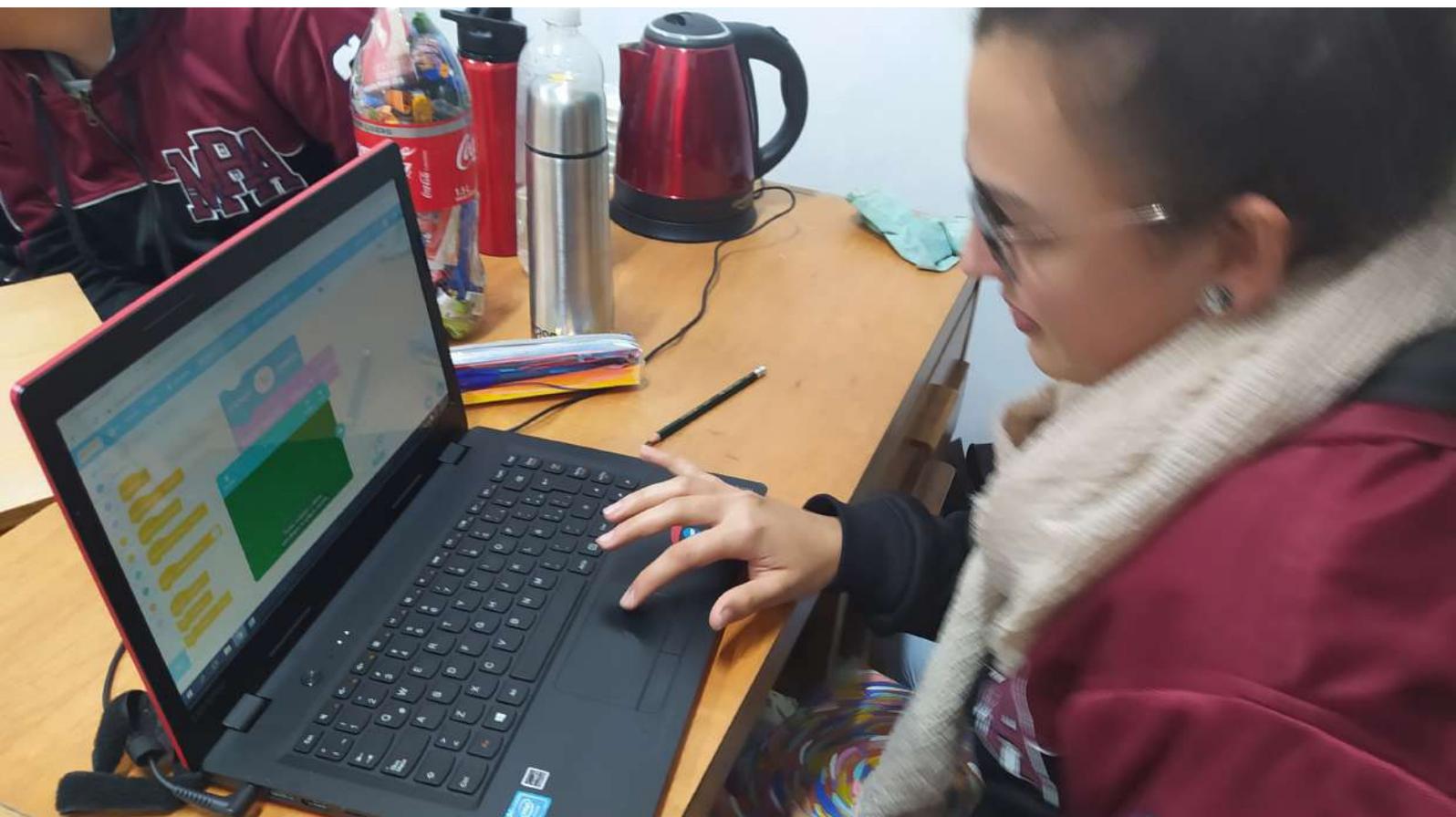
Tavo

En un café

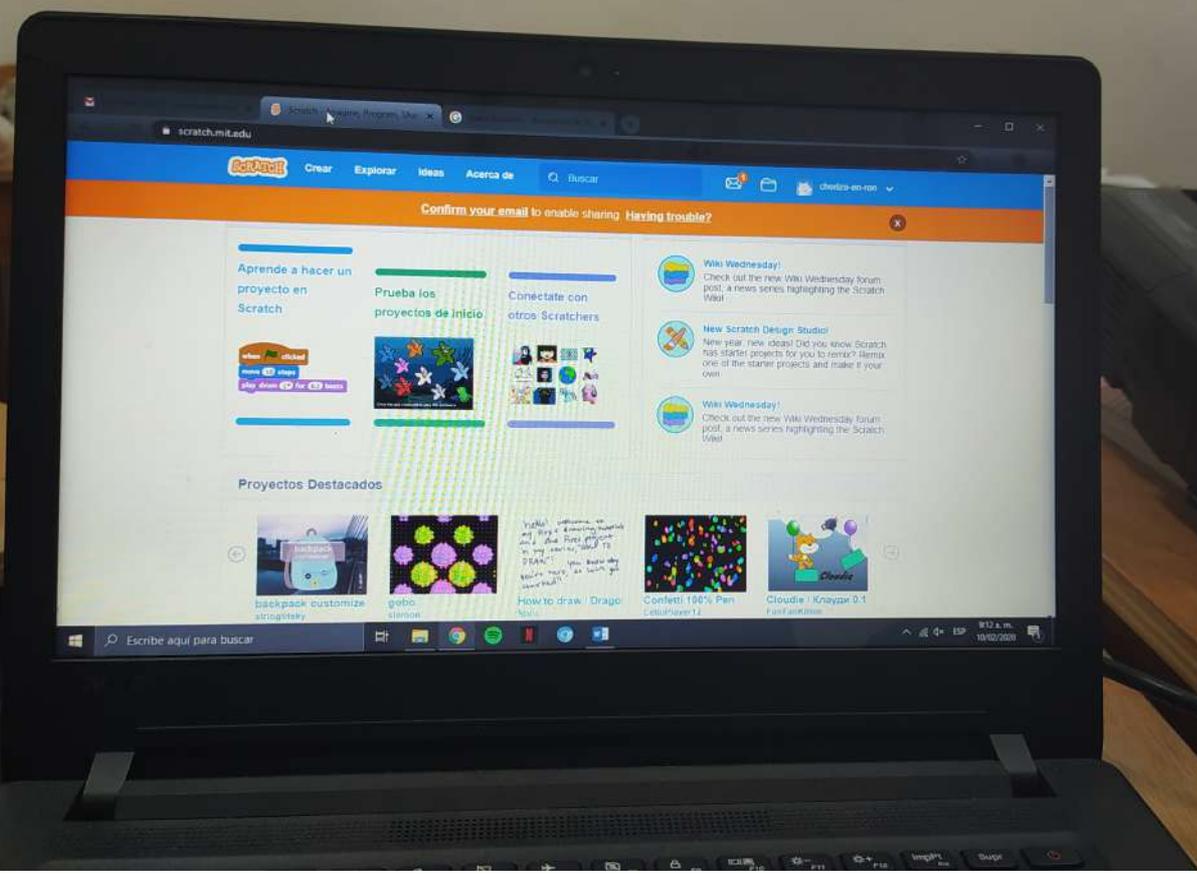


Salir del grupo



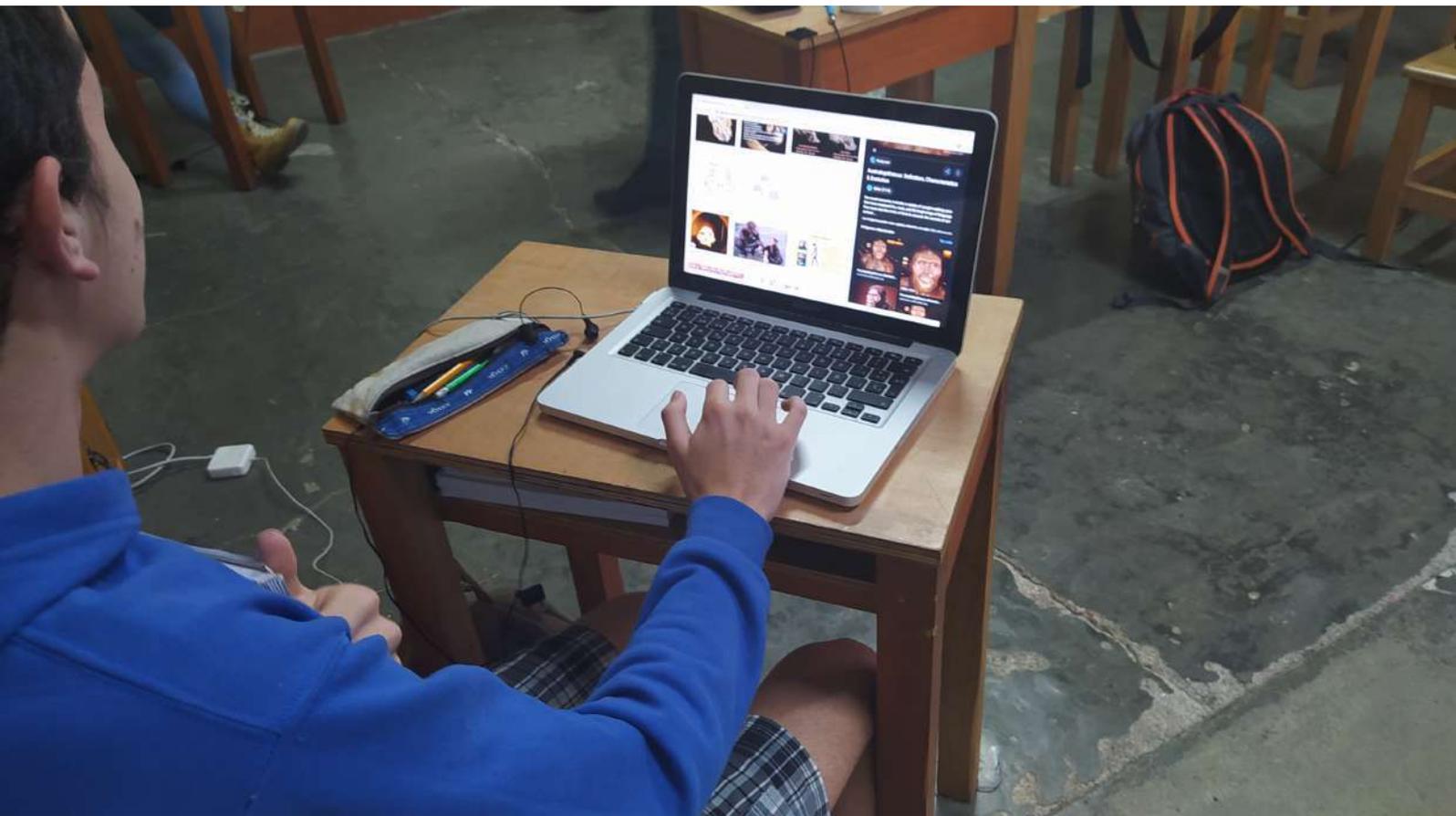












PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

I

Grupo de Raquel y Mayet

Alumnos

10 alumnos

| <input type="checkbox"/> | Acciones | AZ |
|--------------------------|----------------------------------|----|
| <input type="checkbox"/> | Raquel Arbeláez | |
| <input type="checkbox"/> | César Barragán | |
| <input type="checkbox"/> | María Clara Del Pilar Bejaran... | |
| <input type="checkbox"/> | Vera Camilo | |
| <input type="checkbox"/> | Jorge Andrés López | |
| <input type="checkbox"/> | mayonnaise | |
| <input type="checkbox"/> | anamaria moreles giraldo | |



Proyecto de Investigación
Décimo y Undécimo

Tablón Trabajo de clase Personas **Calificaciones**

Ordenar por apellidos

| | Sin fecha ... Indicacion es de la... de 100 | 18 may 20... Presentaci ón del... de 100 | 18 may 20... Videojueg o Final de 100 | 18 may 20... Formato de... de 100 | 18 may 20... Formato con... de 100 | 18 may 20... Formato con las... de 100 | 16 may 20... Primera etapa del... de 100 | 18 may 20... Ensayo y trama de... de 100 | 18 may 20... Int vid de |
|---------------------------------------|--|---|--|--|---|---|---|---|----------------------------------|
| césar barragan | ___/100 | ___/100 Completada co... | ___/100 Completada co... | ___/100 Completada co... | ___/100 Completada co... | ___/100 Completada co... | ___/100 Completada co... | ___/100 Completada co... | ___/100 |
| jorge andres lopez | ___/100 | ___/100 Completada co... | ___/100 | ___/100 | ___/100 | ___/100 | ___/100 | ___/100 | ___/100 |
| Maria Clara Del Pilar Bejar... | ___/100 | ___/100 | ___/100 | ___/100 | ___/100 | ___/100 | ___/100 | ___/100 | ___/100 |
| mayonnaise | ___/100 | ___/100 Completada co... | ___/100 Completada co... | ___/100 Completada co... | ___/100 Completada co... | ___/100 Completada co... | ___/100 Completada co... | ___/100 | ___/100 |

No tienes ninguna tarea para esta semana

[Ver todo](#)



Haidiver A. V
18 Jul 2020

Agradecemos el compromiso de los colectivos de trabajo a lo largo de este proceso. En este momento todos los grupos entregaron los insumos, quedando pendiente la valoración que los docentes que hacemos parte de este proceso de transversalización brinden a en sus materias para este periodo. Esperemos haya sido fructífero el proceso y haya dejado enseñanzas y aprendizajes para la vida, lo cual es lo más importante. Saludos.



Haidiver A. V
11 Jun 2020

Comparto semáforo con fecha límite de entrega de trabajos y aspectos faltantes. Tal como se adjuntó en correo de 31 de Mayo de 2020

Semáforo Proyecto de In...
Word



PRESENTACIÓN DE LOS PROYECTOS FINALES POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES.



VIDEOJUEGOS DÉCIMO Y
UNDÉCIMO

CRONOGRAMA DE LA PRESENTACIÓN.

- * Saludo
- * Verso
- * Video del Movimiento que se tenía para el Encuentro
- * Reflexión
- * Palabras de Bienvenida
- * ¿Cómo se llevará a cabo el trabajo? I
- * Presentación 1
- * Espacio de Preguntas
- * Presentación 2
- * Espacio de Preguntas
- * Palabras de Cierre



Camilo Andres Aristizabal Ramirez

19 may 2020

Hola chicos y compañeros.

De ante mano pido disculpas ya que no habia visto los video juegos, y como un amante a los mismos les hago las siguientes observaciones:

Equipo 1:

No es un juego, es muy corto y simple, el tema es muy interesante pero faltó desarrollarlo mas, darle trama y mayor interacción para el publico.

Equipo 2:

Es divertido, el laberinto tiene una dificultad media y esto lo hace interesante, seria bueno hacer mas pequeños los frutos y mas grande el hominido. en el segundo nivel no atrapé las frutas y ahí se quedó, seria bueno dar la posibilidad de continuar jugando.

Equipo 3:

Me gusta mucho la integración de la tecla espacio, tiene mayor dificultad, presenta varios niveles haciéndolo entretenido genera interés y ganas de seguir jugando.

Equipo 4:

Me gusta mucho la integración de la tecla espacio, tiene un nivel mayor de dificultad, dan ganas de jugar varias veces, me gusta la trama, pero al llegar al nivel de las lanzas, no hay posibilidad de seguir.

1 comentario de clase



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Grupo de Jorge,^I Andrés
y Ana Maria.

Activar Wi-Fi
Ver configuración



Consentimientos:

- Estudiante: Ana Maria, Jorge, Andrés.
- Padres: Ana Maria, Jorge, Andrés.
- Imágenes: Jorge, Andrés.

- Del grupo, falta Ana Maria por entregar el último consentimiento.

los - haidiver.arbelaez@pu... x | Como: haidiver Arbelaez Villeg... x | Recibidos (589) - haidiver@emra... x | Diapositivas para trabajo del Lun... x

classroom.google.com/u/2/c/OTI1NjgzMzUxMDFa/m/OTk0NTYxMDg0OTha/details

Respuesta a las Criticas Constructivas de los Compañeros:

Este grupo aun no ha
presentado este formato.

Link de la Primera parte del Videojuego:

- **Maria C, Esteban y Alejo:**
<https://scratch.mit.edu/projects/3705802>
I [26/](#)
- Los estudiantes están al día con esta actividad como parte del proyecto.

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

I

Grupo de Raquel y Mayet

3 may 2020



Haidiver A. V
3 may 2020 (Última modificación: 3 may 2020)

Links de Acceso a los Encuentros del Lunes 4 de Mayo de 2020:

- 10am a 1020am- Mayet y Raquel: <https://us04web.zoom.us/j/71902114773>
- 1025am a 1045am- Maria Clara, Alejo y Esteban: <https://us04web.zoom.us/j/78358606838>
- 1050am a 1110am- Jorge, Andres y Ana Maria: <https://us04web.zoom.us/j/72083767938>
- 1115am a 1135am- Juan Pablo, Sofia y Camilo: <https://us04web.zoom.us/j/78193366616>

La idea es que cada grupo mientras llega su hora de encuentro con el docente, se puedan reunir entre sus miembros a trabajar en aquellos aspectos que aún les hace falta y que pueden evidenciar en las diapositivas que se publicarán como documentos en la opción trabajo de clase, donde pueden observar el trabajo grupal e individual como va, puesto que, cuando llegue la hora de la reunión, deben dar cuenta de lo que han ido trabajando hasta el momento, en la clase. Esas diapositivas serán la base de nuestra reunión.
Cada grupo, puede determinar por cual medio reunirse: Video llamada de Watshap, Chat, Zoom, etc; lo importante es que vayan avanzando en los postulados que les hace falta.



Añadir un comentario a esta clase



Haidiver A. V ha publicado una nueva tarea: Presentación del videojuego
3 may 2020



3 may 2020

 **Haidiver A. V**
3 may 2020 (Última modificación: 3 may 2020)

Links de Acceso a los Encuentros del Lunes 4 de Mayo de 2020:

- 10am a 1020am- Mayet y Raquel: <https://us04web.zoom.us/j/71902114773>
- 1025am a 1045am- Maria Clara, Alejo y Esteban: <https://us04web.zoom.us/j/78358606838>
- 1050am a 1110am- Jorge, Andres y Ana Maria: <https://us04web.zoom.us/j/72083767938>
- 1115am a 1135am- Juan Pablo, Sofia y Camilo: <https://us04web.zoom.us/j/78193366616>

La idea es que cada grupo mientras llega su hora de encuentro con el docente, se puedan reunir entre sus miembros a trabajar en aquellos aspectos que aún les hace falta y que pueden evidenciar en las diapositivas que se publicarán como documentos en la opción trabajo de clase, donde pueden observar el trabajo grupal e individual como va, puesto que, cuando llegue la hora de la reunión, deben dar cuenta de lo que han ido trabajando hasta el momento, en la clase. Esas diapositivas serán la base de nuestra reunión.
Cada grupo, puede determinar por cual medio reunirse: Video llamada de Watshap, Chat, Zoom, etc; lo importante es que vayan avanzando en los postulados que les hace falta.

 *Añade un comentario aquí*

 **Haidiver A. V** ha publicado una nueva tarea: **Presentación del videojuego**
3 may 2020

La idea es que los estudiantes trabajen en estas actividades como si estuviesen cumpliendo el horario escolar, normalmente y de forma presencial, en la Institución Educativa.



Añadir un comentario de clase...



Haidiver A. V
21 abr 2020

Queridos estudiantes de décimo y undécimo nuevamente bienvenidos a nuestros trabajos académicos, después de estas vacaciones. Espero mucha motivación y voluntad, para seguir sacando sus estudios adelante y retomar de la mejor forma sus compromisos escolares.

!!!Con toda muchach@s!!!

2 comentarios de clase



Albeiro 21 abr 2020

Recién empiezo a interactuar con esta herramienta. Pero claro: ¡con toda!



Beatriz Montoya 21 abr 2020

Hola a todos. Profe Gracias por la invitación, Es un placer saludarlos. Y sí, a trabajar con responsabilidad y compromiso.



La idea es que los estudiantes trabajen en estas actividades como si estuviesen cumpliendo el horario escolar, normalmente y de forma presencial, en la Institución Educativa.



Añadir un comentario de clase...



Haidiver A. V
21 abr 2020

Queridos estudiantes de décimo y undécimo nuevamente bienvenidos a nuestros trabajos académicos, después de estas vacaciones. Espero mucha motivación y voluntad, para seguir sacando sus estudios adelante y retomar de la mejor forma sus compromisos escolares.

!!!Con toda muchach@s!!!

2 comentarios de clase



Albeiro 21 abr 2020

Recién empiezo a interactuar con esta herramienta. Pero claro: ¡con toda!



Beatriz Montoya 21 abr 2020

Hola a todos. Profe Gracias por la invitación, Es un placer saludarlos. Y sí, a trabajar con responsabilidad y compromiso.





20200607_100522.jpg
Imagen



20200607_100548.jpg
Imagen



20200607_100623.jpg
Imagen



20200607_100728.jpg
Imagen

20200607_100728.jpg



20200607_100807.jpg
Imagen



20200607_100854.jpg
Imagen



20200607_100916.jpg
Imagen



20200607_100937.jpg
Imagen



20200607_101036.jpg
Imagen



20200607_101059.jpg
Imagen



20200607_101120.jpg
Imagen

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows

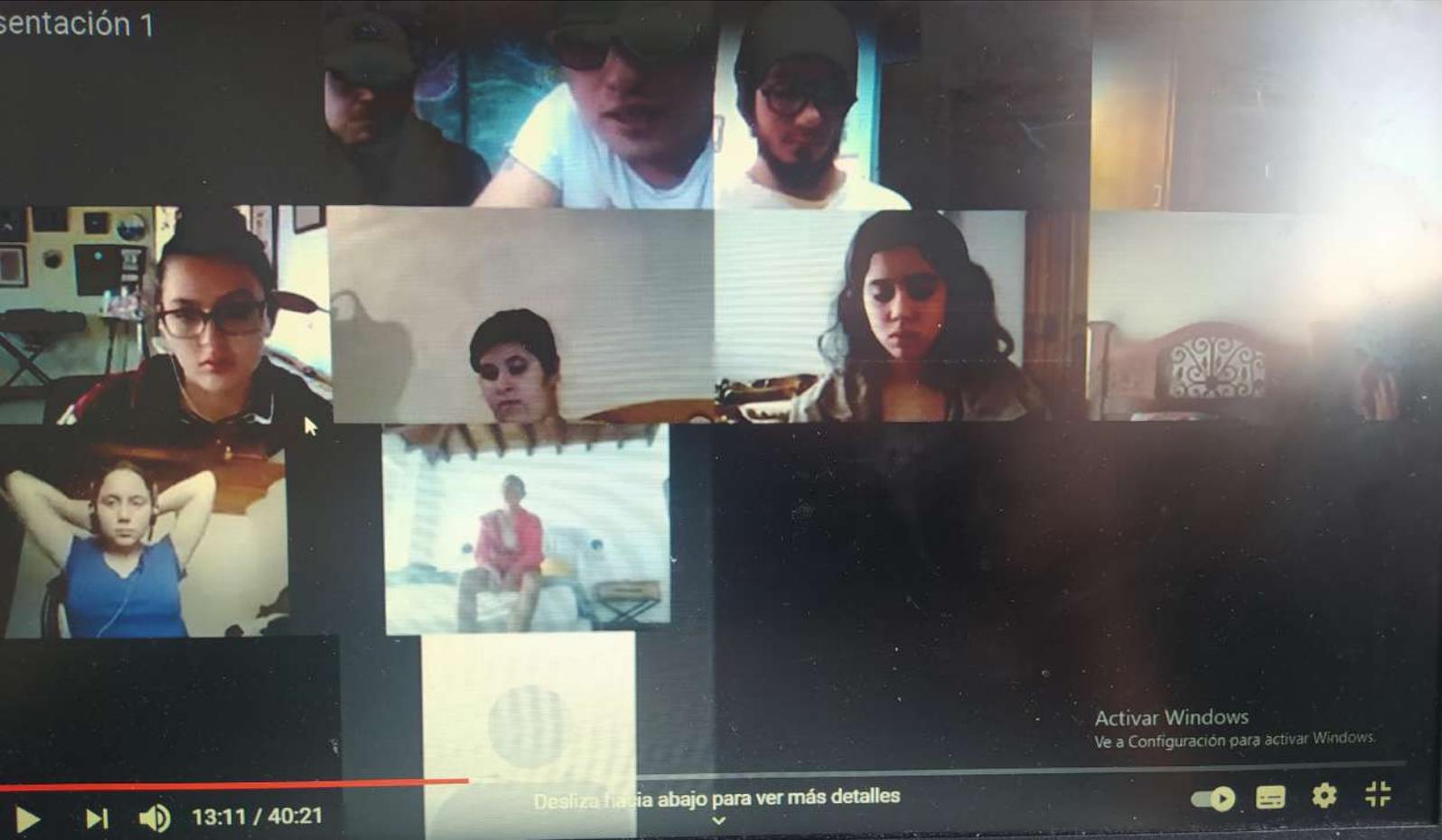
Compartir de la sesión
_rfhZ2iGhIU_hhMaCHRwSpO6aDXRbk&authuser=2



12:02 p. m.
16/01/2021



sentación 1

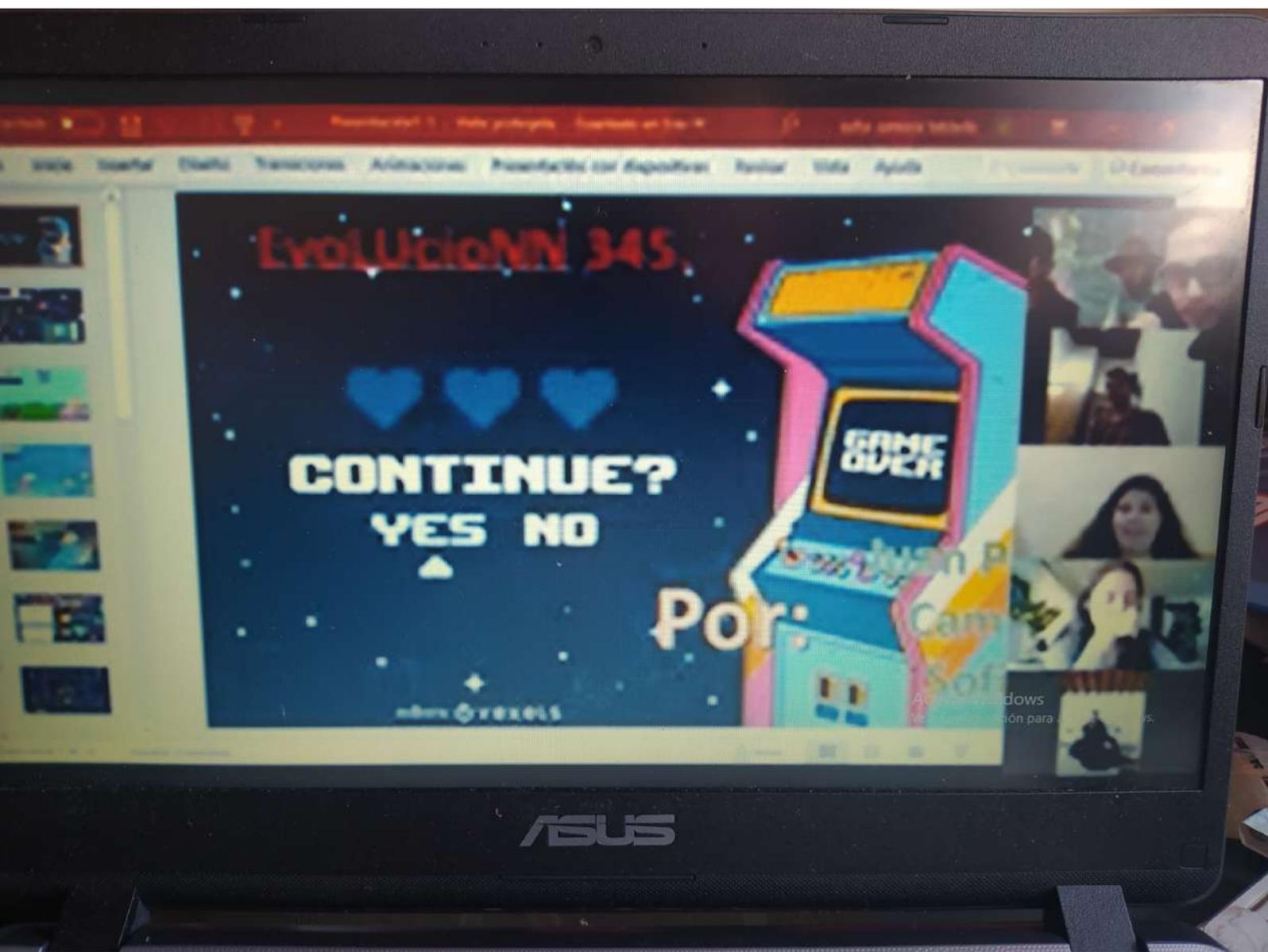


ASUS



Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

ASUS



Evolution 345

CONTINUE?
YES NO

Por:

ASUS

Activar el sonido original

Calidad de audio...



Raquel Arbeláez



Haidiver Arbeláez Vélez



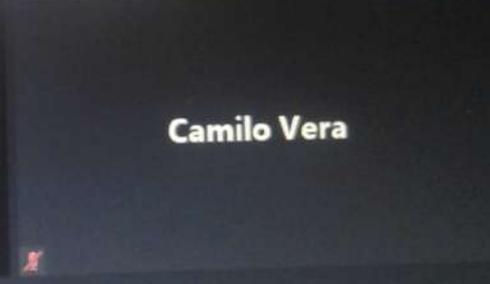
Andrés Barragán



María Clara



Jorge Andrés López



Camilo Vera





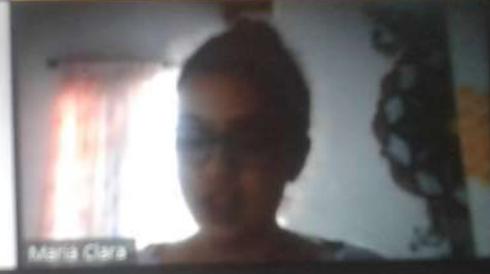
Raquel Arbeláez



Haidver Arbeláez Vélez



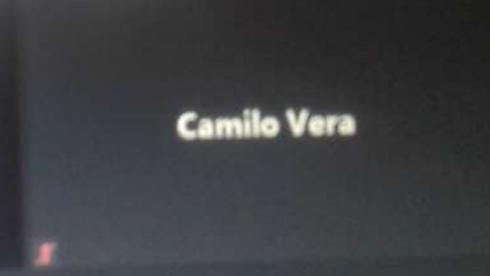
Andrés Baragán



María Clara



Jorge Andrés López



Camilo Vera



A Zoom meeting grid showing six participants. The top row features Alejandro and Haidiver Arbeláez Vélez. The middle row features Salomón Ramírez García and Mayo. The bottom row shows the names Ana Morales and Juan Pablo Restrepo, with their video feeds muted.

Participantes (6)

- HA Haidiver Arbeláez... (Anfitrión, yo)
- JP Juan pablo Restrepo
- M Mayo **Silenciar** Más >
- A Alejandro
- AM Ana Morales
- S salomon ramirez garcia

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.
Invitar Silenciar a todos

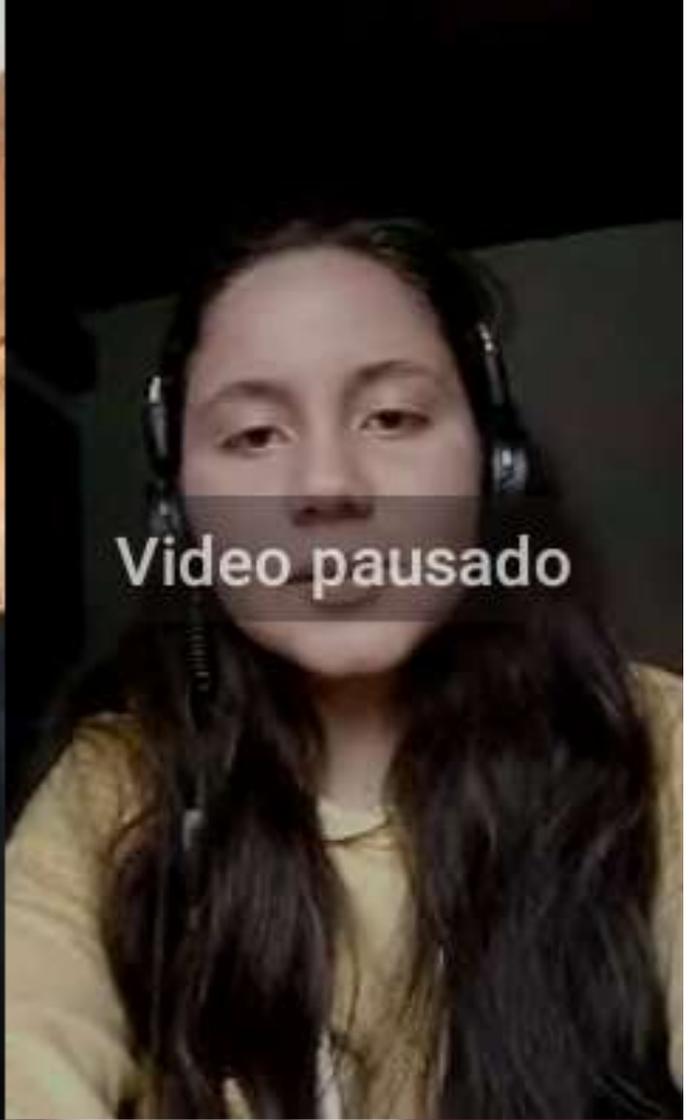
Grabando...

A grid of seven video feeds from a Zoom meeting. The participants are: Camilo vera (top left), Haidiver Arbeláez Vélez (top middle, dark image), pily restrepo (top right), sofía (middle left), jorge andrés lopez (middle middle), Andrés (middle right), and Raquel Arbeláez (bottom middle, reading a book).

Participantes (7)

- HA Haidiver Arb... (Anfitrión, yo) [Microphone icon] [Video icon]
- A Andrés [Silenciar] [Más >]
- jorge andrés lopez [Microphone icon] [Video icon]
- RA Raquel Arbeláez [Microphone icon] [Video icon]
- CV Camilo vera [Microphone icon] [Video icon]
- S sofía [Microphone icon] [Video icon]
- pily restrepo [Microphone icon] [Video icon]

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.
Invitar Silenciar a todos



Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:
Corporación Educativa del Carmen de Viboral- COREDUCAR.

NIT:800170207-7

PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.

Dirección: Calle 27 #30-75

TEL: 543-25-06 y 543- 44- 70

Dirección Web y Correo: coreducar@une.net.co y www.coreducar.edu.co

Proyecto de Investigación Titulado:
Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.

Asesora del Proyecto:

Ángela María Arboleda Posada.

Proyecto a realizarse con:

Los estudiantes de los grados décimo y undécimo; y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados.

Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:

Docente- Investigador: Haidiver Arbeláez Vélez.

Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación.

Línea de Investigación: Educación y TIC.

Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último).

Institución: Universidad de Antioquia.

Facultad: Educación.

Semestre: 2020- 1.

Datos del Formato de Asistencia:

Fecha: 17 de Febrero de 2020

Nombre del Encuentro y/o Reunión: Reconocimiento e Introducción al Manejo de la Herramienta Scratch.

Encuentro #1

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Introducir a los estudiantes al manejo de la herramienta scratch e interar con la exploración y creación de pequeños proyectos desde esta, de forma libre.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-----------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|--------------------|
| Emilio Vera | Estudiante | 11º | 1034292179 | 304 346 6340 | Si | |
| Jorge Andres Lopez A | " | " | 1193044065 | 3106799616 | Si | Jorge |
| Sofia zamora tablada | Estudiante | 11º | 1023304362 | 3106940702 | Si | Sofia zamora |
| Maria Clara Bejarano R. | Estudiante | 11º | 1061446178 | 3215084198 | Si | |
| Raquel Arbelaez Morales | Estudiante | 11º | 1000903823 | 3186328306 | Si | Raquel |
| Marta Escobar Taborda | Estudiante | 10º | 1001153845 | --- | Si | |
| Juan Pablo Anacona R. S. S. | Estudiante | 10º | 1026060785 | 3742306236 | Si | Juan Pablo Anacona |
| Alejandro tate moteno | Estudiante | 10º | --- | 3137578849 | Si | Alejandro tate m. |
| Esteban Ramirez Garcia | Estudiante | 10º | --- | 3831001871 | Si | |
| Ana Maria Morales | Estudiante | 10º | 1017922321 | 3195970229 | Si | |
| Andres Barragan. B. | Estudiante | 11º | 125785986 | 5430629 | Si | (Andres) |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:

Corporación Educativa del Carmen de Viboral- COREDUCAR.
NIT:800170807-7
PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.
Dirección: Calle 27 #30-75
TEL: 543-25-06 y 543- 44- 70
Dirección Web y Correo: coreducar@une.net.co y www.coreducar.edu.co

Proyecto de Investigación Titulado:

Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.

Asesora del Proyecto:

Ángela María Arboleda Posada.

Proyecto a realizarse con:

Los estudiantes de los grados décimo y undécimo; y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados.

Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:

Docente- Investigador: Haidiver Arbeláez Vélez.
Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación.
Línea de Investigación: Educación y TIC.
Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último).
Institución: Universidad de Antioquia.
Facultad: Educación.
Semestre: 2020- 1.

Datos del Formato de Asistencia:

Fecha: 19 de Febrero de 2020

Nombre del Encuentro y/o Reunión: Reconocimiento e Introducción al Manejo de la Herramienta Scratch.
Encuentro #2

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Introducir a los estudiantes al manejo de la herramienta scratch e iniciar y/o continuar con la creación de pequeños proyectos, desde esta, de manera libre.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-----------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|--------------------|
| Carmelo Vera | Estudiante | 11° | 1031292179 | CarmeloVera@... 3116799616 | Si | |
| Jorge Andres Lopez Acevedo | " | " | 1193044065 | 3116799616 | Si | |
| Sofia zamora Tablada | Estudiante | 11° | 1023309162 | 3106940702 | Si | Sofia zamora |
| Maria Clara Bejarano | " | 11° | 1002446178 | 3218084198 | Si | |
| Raquel Arbeláez Morales | Estudiante | 11° | 1000903823 | 3186328806 | Si | Raquel |
| Mónica Escobar Taborda | Estudiante | 10° | 1001153845 | | Si | |
| Juan Pablo Anacona Restrepo | Estudiante | 10° | 7026060785 | 3742306234 | Si | Juan Pablo Anacona |
| Alexandro toto moreno | Estudiante | 10° | | 3137578849 | Si | Alexandro toto m. |
| Fabian kumar Garcia | Estudiante | 10° | | 3136801831 | Si | |
| Ana Maria Morales | Estudiantes | 10° | 1017922321 | 3195970229 | Si | |
| Andres Barragan | estudiante | 11° | 112378986 | 31330629 | Si | Andres |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:

Corporación Educativa del Carmen de Viboral- COREDUCAR.
NIT:800170807-7
PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.
Dirección: Calle 27 #30-75
TEL: 543-25-06 y 543- 44- 70
Dirección Web y Correo: coreducuar@une.net.co y www.coreducuar.edu.co

Proyecto de Investigación Titulado:

Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.

Asesora del Proyecto:

Ángela María Arboleda Posada.

Proyecto a realizarse con:

Los estudiantes de los grados décimo y undécimo; y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados.

Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:

Docente- Investigador: Haidiver Arbeláez Vélez.
Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación.
Línea de Investigación: Educación y TIC.
Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último).
Institución: Universidad de Antioquia.
Facultad: Educación.
Semestre: 2020- 1.

Datos del Formato de Asistencia:

Fecha: 24 de febrero de 2020

Nombre del Encuentro y/o Reunión: Creación del Videjuego (Investigación, Recolección de Información, Creación de Trama y Proyección en la Herramienta Scratch) a partir del módulo de trabajo.
Encuentro H3

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Iniciar con la creación del videojuego grupal, a partir del módulo de trabajo, donde por medio del programa Scratch, se potencia el trabajo colaborativo y transversalización de áreas.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|---------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|--------|
| Camilo Vera | ESTUDIANTE | 11º | 1031292149 | 3013160340 | SI | |
| Jorge Andres Lopez A | " | " | 1193044065 | 3116799616 | " | |
| Sofia zamora Tablada | Estudiante | 11º | 1023304362 | 310 649 07 02 | SI | |
| Maria Clara Bejarano R | Estudiante | 11º | 1001446178 | 3215084198 | SI | |
| Raquel Arbeláez Morales | Estudiante | 11º | 1000903823 | 3186328306 | SI | |
| Mahet Escobar Taborda | Estudiante | 10º | 1001153845 | | SI | |
| Juan Pablo Anaco Restrepo | Estudiante | 10º | 1026060785 | 3742806235 | SI | |
| Alejandro toto Moreno | Estudiante | 10º | | 3737578849 | SI | |
| Esther Rumbos Gera | Estudiante | 10º | | 313 680 18 71 | SI | |
| Ana Maria Morales | Estudiante | 10º | 1017922321 | 3195970229 | SI | |
| Andres Barragan B. | estudiante | 11º | 1025786986 | 5430629 | SI | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:
Corporación Educativa del Carmen de Viboral- COREDUCAR.

NIT:800170807-7

PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.

Dirección: Calle 27 #30-75

TEL: 543-25-06 y 543- 44- 70

Dirección Web y Correo: coreducuar@une.net.co y www.coreducuar.edu.co

Proyecto de Investigación Titulado:
Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.

Ángela María Arboleda Posada.

Asesora del Proyecto:

Proyecto a realizarse con:
Los estudiantes de los grados décimo y undécimo; y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados.

Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:

Docente- Investigador: Haidiver Arbeláez Vélez.

Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación.

Línea de Investigación: Educación y TIC.

Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último).

Institución: Universidad de Antioquia.

Facultad: Educación.

Semestre: 2020- 1.

Datos del Formato de Asistencia:

Fecha: 26 de febrero de 2020

Nombre del Encuentro y/o Reunión: Creación del videojuego (Investigación, Recolección de Información, Creación de trama y proyección en la herramienta scratch) a partir del módulo de trabajo.

Encuentro #4

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Continuar con la creación del videojuego grupal, desde el módulo de trabajo, donde por medio del programa Scratch, se potencie el trabajo colaborativo y la transversalización de áreas.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-------------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|-------------------|
| Camilo Vera | Estudiante | 11º | 1074292179 | 3043450345 | Si | |
| George Andrés López Arevedo | Estudiante | 11º | 1193044065 | 3116799616 | Si | |
| Ana María Morales Giraldo | Estudiante | 10º | 1017922321 | 3194470229 | Si | |
| Sofía Zamora Tablada | Estudiante | 11º | 3023304262 | 3106940902 | Si | Sofía Zamora |
| Juan Pablo Anzola R | Estudiante | 10º | 3026060785 | 3142306235 | Si | Juan Pablo Anzola |
| Andrés Felipe Barragan | Estudiante | 11º | 1125785986 | 3013670707 | Si | Andrés B. B. |
| Mayet Escobar Taborda | Estudiante | 10º | 1001153845 | --- | Si | |
| Raquel Arbeldey Morales | Estudiante | 11º | 1000903823 | 3186328306 | Si | |
| María Clara Bejarano Restrepo | Estudiante | 10º | 1001446178 | 3215081198 | Si | |
| Esteban Amarelle Garcia | Estudiante | 10º | | | Si | |
| Alejandro Toro Matena | Estudiante | 10º | | 3137578849 | Si | Alejandro Toro M. |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:

Corporación Educativa del Carmen de Viboral- COREDUCAR.
NIT: 800170807-7
PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.
Dirección: Calle 27 #30-75
TEL: 543-25-06 y 543- 44- 70
Dirección Web y Correo: coreducuar@une.net.co y www.coreducuar.edu.co

Proyecto de Investigación Titulado:

Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.

Asesora del Proyecto:

Ángela María Arboleda Posada.

Proyecto a realizarse con:

Los estudiantes de los grados décimo y undécimo; y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados.

Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:

Docente- Investigador: Haidiver Arbeláez Vélez.
Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación.
Línea de Investigación: Educación y TIC.
Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último).
Institución: Universidad de Antioquia.
Facultad: Educación.
Semestre: 2020- 1.

Datos del Formato de Asistencia:

Fecha: 2 de Marzo de 2020

Nombre del Encuentro y/o Reunión: Creación del videojuego (Investigación, Recolección de Información, Creación de Trama y proyección en la herramienta Scratch) a partir del módulo de trabajo.
Encuentro #5

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Continuar y culminar con la creación del videojuego grupal desde el módulo de trabajo, donde se potencia el trabajo colaborativo y transversalización de áreas, por medio del trabajo Scratch.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-----------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|-------------------|
| Alejandro Toro Moteno | Estudiante | 10° | 1020222143 | 3137578849 | Si | Alejandro Toro M. |
| Esteban Cruz Garcia | Estudiante | 10° | | | Si | |
| Maria Clara Bejarano | Estudiante | 11° | 1001446178 | 3215084198 | Si | |
| Raquel Arbeldey Morales | Estudiante | 11° | 1000903823 | 3186328306 | Si | Raquel |
| Jorge Andres Lopez Acevedo | Estudiante | 11° | 1193044065 | 3116799616 | Si | Jorge |
| Cyrilo Verr | Estudiante | 11° | 1051292124 | 3011210340 | Si | |
| Maria Maria Morales Giraldo | Estudiante | 10° | 1017922321 | 3195970229 | Si | Maria M. |
| Sofia Zamora Tablada | Estudiante | 11° | 3023308362 | 3106940702 | Si | Sofia Zamora |
| San Pablo Macarena Restrepo | Estudiante | 10° | 1026060785 | 3142306234 | Si | San Pablo |
| Andres Barragan B | Estudiante | 11° | 1125785986 | 5430629 | Si | Andres B. B. |
| Mayer Escobar Taborda | Estudiante | 10° | 1001153845 | | Si | Mayer |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:

Corporación Educativa del Carmen de Viboral- COREDUCAR.
NIT:800170807-7
PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.
Dirección: Calle 27 #30-75
TEL: 543-25-06 y 543- 44- 70
Dirección Web y Correo: coreducar@une.net.co y www.coreducar.edu.co

Proyecto de Investigación Titulado:

Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.

Asesora del Proyecto:

Ángela María Arboleda Posada.

Proyecto a realizarse con:

Los estudiantes de los grados décimo y undécimo; y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados.

Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:

Docente- Investigador: Haidiver Arbeláez Vélez.
Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación.
Línea de Investigación: Educación y TIC.
Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último).
Institución: Universidad de Antioquia.
Facultad: Educación.
Semestre: 2020- 1.

Datos del Formato de Asistencia:

Fecha: 9 de Marzo de 2020

Nombre del Encuentro y/o Reunión: Creación del videopregunta (Análisis entre colectivos de las diversas creaciones, aportes y sugerencias respecto a estas), a partir del material de trabajo, y creaciones realizadas hasta el momento.
Encuentro #6

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Analizar y valorar el videojuego de los demás compañeros, buscando que cada grupo de trabajo ayude a notar y potenciar, el trabajo realizado por los otros colectivos, fortaleciéndose cada vez más el trabajo colaborativo, y en especial, la comunicación.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|--------------------------------|--|-----------------|---------------------------|----------------------------------|---|-------------------------------|
| Alejandro toto moteno | Estudiante | 10 ^o | 1020222143 | 3137532849 | Si | Alejandro toto moteno |
| Esteban @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ | Estudiante | 10 ^o | | | Si | |
| Maria Clara Bejarano Restrepo | Estudiante | 11 ^o | 1001446178 | 3215084198 | Si | Maria Clara Bejarano Restrepo |
| Raquel Arbeláez Marcelles | Estudiante | 11 ^o | 1000903883 | 3186328306 | Si | Raquel |
| Jorge Andres Lopez Acevedo | Estudiante | 11 ^o | 1193044065 | 3116799816 | Si | Jorge |
| Ana Maria Morales Guido | Estudiante | 10 ^o | 1.017922521 | 3195970229 | Si | Ana Maria |
| Camilo Vercy | Estudiante | 11 ^o | 1034292174 | 3018460340 | Si | Camilo |
| Sofia Zamora Tablada | Estudiante | 11 ^o | 1023304362 | 3106940702 | Si | Sofia Zamora |
| Juan Pablo @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ | Estudiante | 10 ^o | 1026060784 | 3142306233 | Si | Juan Pablo |
| Andres Barragan Betancur | Estudiante | 11 ^o | 1125785986 | 5430629 | Si | Andres Barragan |
| Mayet Escobar Taborda | Estudiante | 10 ^o | 1001153845 | | Si | Mayet |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:
Corporación Educativa del Carmen de Viboral- COREDUCAR.
NIT:800170807-7

PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.
Dirección: Calle 27 #30-75
TEL: 543-25-06 y 543- 44- 70
Dirección Web y Correo: coreducara@une.net.co y www.coreducara.edu.co

Proyecto de Investigación Titulado:
Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.

Asesora del Proyecto:
Ángela María Arboleda Posada.

Proyecto a realizarse con:
Los estudiantes de los grados décimo y undécimo; y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados.

Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:
Docente- Investigador: Haidiver Arbeláez Vélez.
Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación.
Línea de Investigación: Educación y TIC.
Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último).
Institución: Universidad de Antioquia.
Facultad: Educación.
Semestre: 2020- 1.

Datos del Formato de Asistencia:
Fecha: 16 de Marzo de 2020
Nombre del Encuentro y/o Reunión: Creación del Videjuego (Análisis de los colectivos de las diversas creaciones de los demás grupos; aportes y sugerencias respecto a estos) a partir del módulo de trabajo y creaciones realizadas hasta el momento.

Encuentro #7

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Analizar y valorar el videojuego de los demás compañeros, buscando que cada grupo de trabajo ayude a nutrir y potenciar, el trabajo realizado por los otros colectivos, fortaleciéndose cada vez más el trabajo colaborativo, y en especial, la comunicación.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-------------------------------|--|-----------------|---------------------------|----------------------------------|---|----------------------------|
| Alejandro toto motano | Estudiante | 10 ^o | 1020222143 | 3137578649 | Si | Alejandro toto motano |
| Esteban @ Antonio Giron | Estudiante | 10 ^o | | | Si | |
| Maria Clara Bejarano Restrepo | Estudiante | 11 ^o | 1001446178 | 3215084198 | Si | |
| Raquel Arbeláez Novelles | Estudiante | 11 ^o | 1000903823 | 3186328306 | Si | |
| Jorge Andres Lopez Acevedo | Estudiante | 11 ^o | 1193044065 | 3116799816 | Si | |
| Ana Maria Morales Giraldo | Estudiante | 10 ^o | 1017922321 | 3195970229 | Si | |
| Camilo Very | Estudiante | 11 ^o | 1034292174 | 3018460340 | Si | |
| Sofia Zamora Taborda | Estudiante | 11 ^o | 1023304162 | 3106940702 | Si | Sofia Zamora |
| Juan Pablo Ananda Restrepo | Estudiante | 10 ^o | 102606784 | 3142306233 | Si | Juan Pablo Ananda Restrepo |
| Andres Barragan Betancur | Estudiante | 11 ^o | 1125785986 | 5430629 | Si | Andres Barragan |
| Mayet Escobar Taborda | Estudiante | 10 ^o | 1001153845 | | Si | Mayet Escobar |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:

Corporación Educativa del Carmen de Viboral- COREDUCAR.
NIT:800170807-7
PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.
Dirección: Calle 27 #30-75
TEL: 543-25-06 y 543- 44- 70
Dirección Web y Correo: coreducuar@une.net.co y www.coreducuar.edu.co

Proyecto de Investigación Titulado:

Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.

Asesora del Proyecto:

Ángela María Arboleda Posada.

Proyecto a realizarse con:

Los estudiantes de los grados décimo y undécimo; y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados.

Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:

Docente- Investigador: Haidiver Arbeláez Vélez.
Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación.
Línea de Investigación: Educación y TIC.
Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último).
Institución: Universidad de Antioquia.
Facultad: Educación.
Semestre: 2020- 1.

Datos del Formato de Asistencia:

Fecha: 27 de Abril de 2020

Nombre del Encuentro y/o Reunión: Creación del videojuego (Análisis de los colectivos de las diversas creaciones de los demás grupos; aportes y sugerencias respecto a estas) a partir del módulo de trabajo y creaciones realizadas hasta el momento.

Encuentro #8

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Analizar y valorar el video de los demás compañeros, buscando que el grupo de trabajo ayude a nutrir y potenciar el trabajo realizado por los otros colectivos, fortaleciendo cada vez más el trabajo colaborativo, y en especial, la comunicación.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel. Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|--------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|----------------|
| Claribel Rodríguez | Estudiante | II | 1001446179 | 315081198 | SI | <i>[Firma]</i> |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Analizar y valorar el video que de los demás compañeros, buscando que cada grupo de trabajo ayude a nutrir y potenciar, el trabajo realizado por los otros colectivos, fortaleciéndose cada vez más el trabajo colaborativo, y en especial, la comunicación.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|---------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|-----------|
| Ana María Morales Giraldo | Estudiante | 10 | 1017922321 | 3195970229 | Si | A. Millán |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Analizar y valorar el videojuego de los demás compañeros, buscando que cada grupo de trabajo ayude a nutrir y potenciar, el trabajo realizado por los otros colectivos, fortaleciendo cada vez más el trabajo colaborativo, y en especial, la comunicación.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---------------|
| Rafael Fabián Varela | Estudiante | 11 | 1000403823 | 3186328306 | Si | <i>Rafael</i> |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Analizar y valorar el video que de los demás compañeros, buscando que cada grupo de trabajo ayude a mejorar y potenciar el trabajo realizado por los otros colectivos, fortaleciendo cada vez más el trabajo colaborativo y en especial, la comunicación.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel. Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|----------------------|
| Sofía Zamora Taplada | Estudiante | 11° | 1023304362 | 3106440702 | Si | Sofía Zamora Taplada |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Analizar y valorar el videoregistro de los demás compañeros, buscando que cada grupo de trabajo ayude a nutrir y potenciar, el trabajo realizado por los otros colectivos, fortaleciéndose cada vez más el trabajo colaborativo, y en especial, la comunicación.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|----------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Jorge Andres Lopez Acevedo | Estudiantes | II | 1193049065 | 3116799616 | SI |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

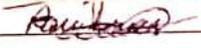
Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Analizar y valorar el desempeño de los demás compañeros, buscando que cada grupo de trabajo ayude a nutrir y potenciar, el trabajo realizado por los otros colectivos, fortaleciendo así mismo el trabajo colaborativo y en especial, la comunicación.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|---------------------------|--|-----------------|---------------------------|----------------------------------|---|--------|
| Liana Pablo Mariana Rojas | Estudiante | 10 ^a | 1026060765 | 3142306234 | S | Liana |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

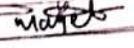
tivos del Encuentro y/o Reunión: Analizar y valorar el videojuego de los demás compañeros, buscando que el grupo de trabajo ayude a nutrir y potenciar, el trabajo realizado por los otros electivos, fortaleciendo cada vez más el trabajo colaborativo, y en especial, la comunicación.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Sí o No): | Firma: |
|------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---------|
| Esteban Ramirez Cuervo | Estudiante | 10 | | | Sí | [Firma] |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Analizar y valorar el desempeño de los demás compañeros, buscando que cada grupo de trabajo ayude a nutrir y potenciar, el trabajo realizado por los otros colectivos, fortaleciendo cada vez más el trabajo colaborativo, y en especial, la comunicación.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|--------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Andrés Barragán Betancur | estudiante | 11' | 1125785986 | 3430629 | Si |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Analizar y valorar el videojuego de los demás compañeros, buscando que cada grupo de trabajo ayude a nutrir y potenciar el trabajo realizado por los otros colectivos, fortaleciendo cada vez más el trabajo colaborativo, y en especial, la comunicación.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Mayra Escobar Taborda | Estudiante | 10° | 1001153845 | | Sí |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Analizar y valorar el videopaseo de los demás compañeros, buscando que cada grupo de trabajo ayude a nutrir y potenciar, el trabajo realizado por los otros colectivos, fortaleciéndose cada vez más el trabajo colaborativo, y en especial, la comunicación.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|----------------|
| Alejandro toto moteno | Estudiante | 10 | 1020222143 | 3137569674 | Si | Alejandro toto |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Analizar y valorar el videojuego de los demás compañeros, buscando que cada grupo de trabajo ayude a nutrir y potenciar el trabajo realizado por los otros colectivos, fortaleciéndose cada vez más el trabajo colaborativo, y en especial, la comunicación.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Camilo Vera | Estudiante | 11º | 1034292174 | 3048400340 | Si |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:

Corporación Educativa del Carmen de Viboral- COREDUCAR.
NIT:800170807-7
PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.
Dirección: Calle 27 #30-75
TEL: 543-25-06 y 543- 44- 70
Dirección Web y Correo: coreducAR@une.net.co y www.coreducAR.edu.co

Proyecto de Investigación Titulado:

Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.

Asesora del Proyecto:

Ángela María Arboleda Posada.

Proyecto a realizarse con:

Los estudiantes de los grados décimo y undécimo; y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados.

Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:

Docente- Investigador: Haidiver Arbeláez Vélez.
Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación.
Línea de Investigación: Educación y TIC.
Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último).
Institución: Universidad de Antioquia.
Facultad: Educación.
Semestre: 2020- 1.

Datos del Formato de Asistencia:

Fecha: 4 de Mayo de 2020

Nombre del Encuentro y/o Reunión: Mejoras a los videojuegos (A partir de las críticas constructivas brindadas por los demás grupos) y respuesta a las solicitudes realizadas por los demás grupos de trabajo.
Organización de la presentación del videojuego.

Encuentro #9

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videogrejos a partir de las críticas constructivas que les brindan con los demás grupos de trabajo, llevando el registro de estas.

- responder a los solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los contenidos de sus creaciones.
- organizar la presentación por medio de la cual dará a conocer su trabajo a las demás personas.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-------------------------|--|--------|------------------------------|--|---|---|
| Ana María Morales Guido | Estudiante | ID. | 1.017922521 | 3195970229 | Si |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videoregistros u partes de las críticas constructivas que les brindaron los demás grupos de trabajo, llevando el registro de estas.

- Responder a las solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los contenidos de sus creaciones.
- Organizar la presentación por medio de la cual dirá a conocer su trabajo a las demás personas.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|----------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|--------|
| Jorge Andres Lopez Acevedo | Estudiantes | II | 1193044005 | 346799616 | SI | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videojuegos a partir de las críticas constructivas que les brindaron los demás grupos de trabajo, llevando el registro de estas.

- Responder a las solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los contenidos de sus creaciones.
- Organizar la presentación por medio de la cual irá a conocer su trabajo a los demás personal.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|--------------------|
| Karel Abelardo Morales | Estudiante | 11' | 1000403923 | 8186328304 | Si | <i>[Signature]</i> |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videoregistros u partir de las críticas constructivas que les brindan los demás grupos de trabajo, llevando el registro de estas.

- Responder a las solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los contenidos de sus creaciones.
- Organizar la presentación por medio de la cual dará a conocer su trabajo a las demás personas.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|--------|
| Mayet Escobar Taborda | Estudiante | 10° | 1001153845 | | Sí | Mayet |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videogames a partir de las críticas constructivas que les brindamos con los demás grupos de trabajo, llevando al registro de estas:

- Responder a las solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los contenidos de sus creaciones.
- Organizar la presentación por medio de la cual dará a conocer su trabajo a los demás personas.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|--------------------------|--|--------|------------------------------|--|---|---|
| Andrés Barragán Beltrami | estudiante | 17 | 1123785086 | 5430529 | Si |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videogrupos a partir de las críticas constructivas que les brinde con los demás grupos de trabajo, llevando el registro de estas.

- Responder a las solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los contenidos de sus creaciones.
- Organizar la presentación por medio de la cual podrá conocer su trabajo a los demás personal.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel. Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Camilo Vera | Estudiante | 11º | 1034292171 | 3048450340 | Si |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videojuegos u partir de las críticas constructivas que les brindaron los demás grupos de trabajo, llevando el registro de estas.

- Responder a los solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los contenidos de sus creaciones.
- Organizar la presentación por medio de la cual dará a conocer su trabajo a los demás personal.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|-----------------------------|
| Sofía Zamora Doblada | Estudiante | 11º | 1023304362 | 3106990702 | Si | <i>Sofía Zamora Doblada</i> |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videoproyos a partir de las críticas constructivas que les brinda-
en los demás grupos de trabajo, llevando el registro de estas.
Responder a las solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los
contenidos de sus reacciones.
Organizar la presentación por medio de la cual dará a conocer su trabajo a los demás personal.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-------------------------|--|--------|------------------------------|--|---|---|
| Esteban Ramirez Cordero | Coordinador | 10 | | | Si |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videoprejos u partir de las críticas constructivas que les brindaron los demás grupos de trabajo, llevando el registro de estas.

- Responder a las solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los contenidos de sus creaciones.
- Organizar la presentación por medio de la cual daría a conocer su trabajo a los demás personal.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel. Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|---------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|--------------|
| Ivona Pablo Macana Pastor | Estudiante | 10 | 1026060765 | 3142306234 | Si | <i>Ivona</i> |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videoproyos a partir de las críticas constructivas que les brinda-
 ron los demás grupos de trabajo, llevando el registro de estas.

- Responder a los solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los contenidos de sus creaciones.
- Organizar la presentación por medio de la cual dará a conocer su trabajo a las demás personas.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel. Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|--------------------------------|--|--------|------------------------------|--|---|---|
| Monica Clara Bojarano Restrepo | Estudiante | 11 | 12144617921508198 | | SI |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videoprogramas a partir de las críticas constructivas que los brindan con los demás grupos de trabajo, llevándolo al registro de estas.

- Responder a las solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los contenidos de sus creaciones.
- Organizar la presentación por medio de la cual dará a conocer su trabajo a las demás personas.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|-----------------------|
| Alejandro Joto Moteno | Estudiante | 10 | 1020222113 | 3137569674 | Si | <i>Alejandro Joto</i> |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:

Corporación Educativa del Carmen de Viboral- COREDUCAR.
NIT:800170807-7
PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.
Dirección: Calle 27 #30-75
TEL: 543-25-06 y 543- 44- 70
Dirección Web y Correo: coreducuar@une.net.co y www.coreducuar.edu.co

Proyecto de Investigación Titulado:

Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.

Asesora del Proyecto:

Ángela María Arboleda Posada.

Proyecto a realizarse con:

Los estudiantes de los grados décimo y undécimo; y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados.

Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:

Docente- Investigador: Haidiver Arbeláez Vélez.
Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación.
Línea de Investigación: Educación y TIC.
Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último).
Institución: Universidad de Antioquia.
Facultad: Educación.
Semestre: 2020- I.

Datos del Formato de Asistencia:

Fecha: 11 de Mayo de 2020

Nombre del Encuentro y/o Reunión: Mejoras a los videojuegos (A partir de las críticas constructivas brindadas por los demás grupos) y respuesta a las solicitudes realizadas por los demás grupos de trabajo.
Organización de la presentación del videojuego.

Encuentro #10

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videojuegos u partir de las críticas constructivas que les brindaron los demás grupos de trabajo, llevando el registro de estas.

- Responder a los solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los contenidos de sus creaciones.
- Organizar la presentación por medio de la cual dará a conocer su trabajo a los demás personal.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|------------------|
| Sofia Zamora Dablada | Estudiante | 11° | 3023304362 | 3106990702 | Si | Adriana Gonzalez |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videoprogramas a partir de las críticas constructivas que les brinda-
 ron los demás grupos de trabajo, llevando el registro de estas.

- Responder a las solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los contenidos de sus creaciones.
- Organizar la presentación por medio de la cual dire a conocer su trabajo a las demás personas.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel. Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|--------------------------------|--|--------|------------------------------|--|---|---|
| Monica Clara Bojarama Restrepo | Estudiante | 11 | 12144617921508198 | | SI |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videoregistros a partir de las críticas constructivas que les brinda-
ron los demás grupos de trabajo, llevando el registro de estas.
- responder a los solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los
contenidos de sus creaciones.
- organizar la presentación por medio de la cual dará a conocer su trabajo a las demás personas.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-------------------------|--|--------|------------------------------|--|---|--------|
| Ana Maria Morales Gardo | Estudiante | ID. | 1.017922521 | 3195970229 | Si | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videoproyos u partir de las críticas constructivas que les brindaron los demás grupos de trabajo, llevando el registro de estas.

- Responder a las solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los contenidos de sus creaciones.
- Organizar la presentación por medio de la cual daría a conocer su trabajo a los demás personal.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|---------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|--------------|
| Ilyna Pablo Macana Rostro | Estudiante | 10 | 1026060765 | 3142306234 | S | <i>Ilyna</i> |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videogeos a partir de las críticas constructivas que les brindamos con los demás grupos de trabajo, llevándolo al registro de estas.

- Responder a las solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los contenidos de sus creaciones.
- Organizar la presentación por medio de la cual daremos a conocer su trabajo a los demás personas.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|--------------------------|--|--------|------------------------------|--|---|--------------------|
| Andrés Barragán Beltrami | estudiante | 77 | 1123785086 | 5430529 | Si | <i>[Signature]</i> |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videoprogramas a partir de las críticas constructivas que los brindados con los demás grupos de trabajo, llevando el registro de estas.

- Responder a las solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los contenidos de sus creaciones.
- Organizar la presentación por medio de la cual dará a conocer su trabajo a los demás personal.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|-----------------------|
| Alejandro Joto Moteno | Estudiante | 10 | 1020222143 | 3137569674 | Si | Alejandro Joto Moteno |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videogrupos a partir de las críticas constructivas que les brinde con los demás grupos de trabajo, llevando el registro de estas.

- Responder a los solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los contenidos de sus creaciones.
- Organizar la presentación por medio de la cual dará a conocer su trabajo a los demás personal.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel. Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|------------------|--|-----------------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Camilo Vera | Estudiante | 11 ^o | 1034292171 | 3018450340 | Si |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videogrupos a partir de las críticas constructivas que les brinda-
en los demás grupos de trabajo, llevando el registro de estas.
Responder a los solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los
contenidos de sus reacciones.
Organizar la presentación por medio de la cual dará a conocer su trabajo a los demás personal.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|------------------------|--|--------|------------------------------|--|---|--------|
| Esteban Ramírez Cortez | Estudiante | 10 | | | Si | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videoregros y partir de las críticas constructivas que les brindaron los demás grupos de trabajo, llevando el registro de estas.
 - Responder a las solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los contenidos de sus creaciones.
 - Organizar la presentación por medio de la cual dará a conocer su trabajo a los demás personal.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|----------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Jorge Andres Lopez Acevedo | Estudiantes | II | 1193044005 | 346799616 | Si |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videjuegos a partir de las críticas constructivas que les brindaron los demás grupos de trabajo, llevando el registro de estas.
 - Responder a las solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los contenidos de sus creaciones.
 - Organizar la presentación por medio de la cual podrá a condocer su trabajo a los demás personal.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|--------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|--------|
| Karin Isabel Usual | Estudiante | 11 | 1000403923 | 3186328306 | Si | Karin |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar mejoras a los videoregistros u punto de las críticas constructivas que les brindan con los demás grupos de trabajo, llevando el registro de estas.

- Responder a las solicitudes realizadas por los demás grupos, en cuanto a elementos que potencien los contenidos de sus creaciones.
- Organizar la presentación por medio de la cual dará a conocer su trabajo a las demás personas.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-----------------------|--|--------|---------------------------|---|---|--------------|
| Mayet Escobar Taborda | Estudiante | 10° | 1001153845 | <u> </u> | Sí | <u>Mayet</u> |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:

Corporación Educativa del Carmen de Viboral- COREDUCAR.

NIT: 800170807-7

PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.

Dirección: Calle 27 #30-75

TEL: 543-25-06 y 543- 44- 70

Dirección Web y Correo: coreducar@une.net.co y www.coreducar.edu.co

Proyecto de Investigación Titulado:

Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.

Asesora del Proyecto:

Ángela María Arboleda Posada.

Proyecto a realizarse con:

Los estudiantes de los grados décimo y undécimo; y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados.

Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:

Docente- Investigador: Haidiver Arbeláez Vélez.

Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación.

Línea de Investigación: Educación y TIC.

Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último).

Institución: Universidad de Antioquia.

Facultad: Educación.

Semestre: 2020- 1.

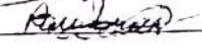
Datos del Formato de Asistencia:

Fecha: 20 de Mayo de 2020

Nombre del Encuentro y/o Reunión: Presentación de los videojuegos y del trabajo realizado por parte de cada uno de los grupos de trabajo.

Encuentro #11

Activos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevados a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidos.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Dra. Barragán Betancur | estudiante | 11 | 125785986 | 5430629 | Si |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevados a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidas.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel. Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-----------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|--------------|
| Jivan Pablo Anacon Restrepo | Estudiante | 10 | 102606764 | 311230629- | - | <i>Jivan</i> |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

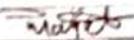
Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevadas a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidas.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|----------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Jorge Andres Lopez Acevedo | Estudiantes | 11 | 1193049065 | 3116799616 | SI |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevadas a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidas.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel. Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|--------|
| Raquel Arbeláez Morales | Estudiante | 11' | 1000403823 | 3186328306 | Si | Raquel |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevados a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidas.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Mayra Escobar Taborda | Estudiante | 10° | 1001153845 | | SI |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevadas a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidas.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|----------------------|
| Sofia Zamora Tablada | Estudiante | 11° | 1023304362 | 3106940702 | Si | Sofia Zamora Tablada |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevadas a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidos.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel. Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|---------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|----------------|
| Ana Maria Morales Giraldo | Estudiante | ID | 1.017922321 | 3195970229 | Si | <i>[Firma]</i> |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevados a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidos.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Numero de Identificación: | Tel. Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|--------------------|--|------------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| <u>Camilo VCTY</u> | <u>Estudiante</u> | <u>11º</u> | <u>1034292174</u> | <u>3045100140</u> | <u>SI</u> |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conciliando sus experiencias, procesos llevados a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidos.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grados: | Número de Identificación: | Tel. Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|------------------------|--|---------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| García Leonardo García | Estudiante | 10 | | | S |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevados a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidos.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-------------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|----------------|
| Noria Clara Barahona Restrepo | Estudiante | 11 | 1001446178 | 3215081198 | SI | <i>[Firma]</i> |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevados a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidos.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel. Cel y o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|-----------------------|
| Alejandro toto moteno | Estudiante | 10 | 102022193 | 3137569679 | Si | <i>Alejandro toto</i> |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:

Corporación Educativa del Carmen de Viboral- COREDUCAR.
NIT:800170807-7
PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.
Dirección: Calle 27 #30-75
TEL: 543-25-06 y 543- 44- 70
Dirección Web y Correo: coreducuar@une.net.co y www.coreducuar.edu.co

Proyecto de Investigación Titulado:

Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.

Asesora del Proyecto:

Ángela María Arboleda Posada.

Proyecto a realizarse con:

Los estudiantes de los grados décimo y undécimo; y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados.

Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:

Docente- Investigador: Hajdiver Arbeláez Vélez.
Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación.
Línea de Investigación: Educación y TIC.
Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último).
Institución: Universidad de Antioquia.
Facultad: Educación.
Semestre: 2020- 1.

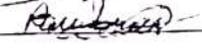
Datos del Formato de Asistencia:

Fecha: 27 de Mayo de 2020

Nombre del Encuentro y/o Reunión: Presentación de los videowebos y del trabajo realizado por parte de cada uno de los grupos de trabajo.

Encuentro #12

Activos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevados a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidos.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Dra. Barragán Betancur | estudiante | 11 | 125785986 | 5430629 | Si |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevados a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidas.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel. Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-----------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Jivan Pablo Anasom Restrepo | Estudiante | 10 | 1026060764 | 311230629- | - |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

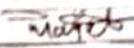
Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevados a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidos.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|----------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|--------|
| Jorge Andres Lopez Acevedo | Estudiantes | II | 1193049065 | 3116799616 | SI | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevados a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidos.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|--------|
| Raquel Arbeláez Morales | Estudiante | 11 | 1000403823 | 3186328306 | Si | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevados a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidas.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Mayer Escobar Taborda | Estudiante | 10° | 1001153845 | _____ | SÍ |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevadas a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidos.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|----------------------|
| Sofia Zamora Tablada | Estudiante | 11° | 1023304362 | 3106940702 | Si | Sofia Zamora Tablada |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevados a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidos.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|---------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Ana María Morales Giraldo | Estudiante | ID | 1.017922321 | 3195970229 | Si |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevados a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidos.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Numero de Identificación: | Tel. Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|------------------|--|-----------------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Camilo VCTY | Estudiante | 11 ^o | 1034292171 | 3045100140 | Si |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, considerando sus experiencias, procesos llevados a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidos.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grados: | Número de Identificación: | Tel. Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|------------------------|--|---------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Gloria Lorente Cordero | Estudiante | 10 | | | S |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevados a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidos.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-------------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Moria Clara Rojasano Restrepo | Estudiante | 11 | 1001446178 | 315081198 | SI |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar la presentación de cada uno de los trabajos realizados por cada uno de los trabajos, conociendo sus experiencias, procesos llevados a cabo, aprendizajes y productos finales obtenidos.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel. Cel y o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|-----------------------|
| Alejandro toto mateno | Estudiante | 10 | 102022113 | 3137569679 | Si | <i>Alejandro toto</i> |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:

Cooperación Educativa del Carmen de Viboral- COREDU CAR.
NIT 900170807-7
PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ
Dirección: Calle 27 #30-75
TEL: 543-25-06 y 543-44-70
Dirección Web y Correo: coreduca@une.net.co y www.coreduca.edu.co

Proyecto de Investigación Titulado:

Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf

Asesora del Proyecto:

Angela María Arboleda Posada

Proyecto a realizarse con:

Los estudiantes de los grados décimo y undécimo, y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados

Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:

Docente- Investigador: Hardiver Arbeláez Vélez.
Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación.
Línea de Investigación: Educación y TIC.
Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último).
Institución: Universidad de Antioquia.
Facultad: Educación.
Semestre: 2020-1.

Datos del Formato de Asistencia:

Fecha: 1 al 4 de Julio de 2020

Nombre del Encuentro y/o Reunión: Realización de las entrevistas individuales a los estudiantes que hicieron parte del proceso llevado a cabo en cada uno de los grupos de trabajo.

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar el proceso de entrevista con los estudiantes participantes del proyecto, para conocer sus diversos puntos de vista, después de finalizado cada uno de los pasos que hicieron parte del desarrollo y desenvolvimiento en sus creaciones.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|----------------|
| Juan Pablo Macena Borja | Estudiante | 10º | 1026060765 | 3142306234 | S | <i>Juan P.</i> |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar el proceso de entrevista con los estudiantes participantes del proyecto, para conocer sus diversas puntos de vista, después de finalizado cada uno de los pasos que hicieron parte del desarrollo y desenvolvimiento en sus creaciones.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Esteban Ramirez Cuevas | Estudiante | 10 | | | Si |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar el proceso de retroalimentación con los estudiantes participantes del proyecto, para conocer sus diversos puntos de vista, después de finalizado cada uno de los pasos que hicieron parte del desarrollo y desenvolvimiento en sus creaciones.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel. Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Camilo VERA | Estudiante | 11º | 1034292174 | 3848700340 | Si |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar el proceso de entrevista con los estudiantes participantes del proyecto, para conocer sus diversas puntos de vista, después de finalizado cada uno de los pasas que hicieron parte del desarrollo y desenvolvimiento en sus creaciones.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|--------------|
| Mayet Escobar Taborda | Estudiante | 10° | 1001153845 | | Sí | <i>Mayet</i> |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar el proceso de entrevista con los estudiantes participantes del proyecto, para conocer sus diversos puntos de vista, después de finalizado cada uno de los pasos que hicieron parte del desarrollo y desenvolvimiento en sus creaciones.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Ana María Morales Galdó | Estudiante | ID | 1.017922521 | 3195970229 | Si |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar el proceso de entrevistas con los estudiantes participantes del proyecto, para conocer sus diversas puntos de vista, después de finalizado cada uno de los pasos que hicieron parte del desarrollo y desenvolvimiento en sus creaciones

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel. Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| Monica Clara Escobarano | Real Estudiante | 11 | 1001446179 | 215058193 | SI |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar el proceso de entrevista con los estudiantes participantes del proyecto, para conocer sus diversas puntos de vista, después de finalizado cada uno de los pasas que hicieron parte del desarrollo y desenvolvimiento en sus creaciones.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|----------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|----------------------|
| Jorge Andres Lopez Acevedo | Estudiantes | 11 | 1193049065 | 3116799616 | SI | [Firma] ✓ |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar el proceso de entrevista con los estudiantes participantes del proyecto, para conocer sus diversos puntos de vista, después de finalizado cada uno de los pasas que hicieron parte del desarrollo y desenvolvimiento en sus creaciones.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|----------------------|
| Sofia Zamora Tablada | Estudiante | 11° | 1023304162 | 3106940702 | Si | Sofia Zamora Tablada |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar el proceso de entrevista con los estudiantes participantes del proyecto, para conocer sus diversos puntos de vista, después de finalizado cada uno de los pasos que hicieron parte del desarrollo y desenvolvimiento en sus creaciones

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---------------|
| Raquel Arbeláez Morales | Estudiante | 11 | 100090323 | 3186328306 | Si | <i>Raquel</i> |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Realizar el proceso de entrevista con los estudiantes participantes del proyecto, para conocer sus diversos puntos de vista, después de finalizado cada uno de los pasas que hicieron parte del desarrollo y desenvolvimiento en sus creaciones.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|-----------------------|
| Alejandro toto molano | Estudiante | 10º | 1020222143 | 3137578649 | Si | Alejandro toto molano |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Corporación Educativa del Carmen de Viboral- COREDUCAR.
NIT:800170807-7

PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.

Dirección: Calle 27 #30-75

TEL: 543-25-06 y 543- 44- 70

Dirección Web y Correo: coreducuar@une.net.co y www.coreducuar.edu.co

Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:

Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.

Proyecto de Investigación Titulado:

Ángela María Arboleda Posada.

Asesora del Proyecto:

Los estudiantes de los grados décimo y undécimo; y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados.

Proyecto a realizarse con:

Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:

Docente- Investigador: Haidiver Arbeláez Vélez.

Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación.

Línea de Investigación: Educación y TIC.

Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último).

Institución: Universidad de Antioquia.

Facultad: Educación.

Semestre: 2020- 1.

Datos del Formato de Asistencia:

Fecha: 5 de Junio de 2020

Nombre del Encuentro y/o Reunión: Firma de Asistencia que ratifica el cumplimiento del proceso de campo realizado por los estudiantes.

Objetivos del Encuentro y/o Reunión:
Los estudiantes firman este formato de asistencia en ratificación de que cumplieron con las diferentes etapas del proceso y llevaron a cabo las actividades programadas.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-------------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|---|
| María Clara Bejarano Restrepo | Estudiante | 11° | 1002496278 | maria18102002@gmail.com | SI |  |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión:

Los estudiantes firman este formato de asistencia en ratificación de que cumplieron con las diferentes etapas del proceso y llevaron a cabo las actividades programadas.

| Nombre Completo: | Función Especifica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|--------|
| Rogel Abeldez Mondet | Estudiante | 11 | 1000907823 3186318306 | | Si | Rogel |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

vos del Encuentro y/o Reunión:

tudiantes firman este formato de asistencia en ratificación de que cumplieron con las diferentes etapas del proceso y llevaron a cabo las actividades.
amadas.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|----------------------|--|--------|------------------------------|--|---|--------|
| dres Felipe Barragan | estudiante | 11º | 102578590 | 5430629 | SI | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión:

Los estudiantes firman este formato de asistencia en ratificación de que cumplieron con las diferentes etapas del proceso y llevaron a cabo las actividades programadas.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|-----------|
| Ana Maria Morales | estudiante | 10° | 1.017922321 | 3195970229 | SI | Ana Maria |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Activos del Encuentro y/o Reunión:

estudiantes firman este formato de asistencia en ratificación de que cumplieron con las diferentes etapas del proceso y llevaron a cabo las actividades programadas.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-----------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|--------------------|
| Jván Pablo Morales R. | Estudiante | 1º | 7026060788 | 3142306235 | Si | Jván Pablo Morales |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:

Corporación Educativa del Carmen de Viboral- CORE EDUCAR.
NIT:800170807-7
PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSIEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.
Dirección: Calle 27 #30-75
TEL: 543-25-06 y 543- 44- 70
Dirección Web y Correo: coreeducar@une.net.co y www.coreeducar.edu.co

Proyecto de Investigación Titulado:

Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.

Asesora del Proyecto:

Ángela María Arboleda Posada.

Proyecto a realizarse con:

Los estudiantes de los grados décimo y undécimo; y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados.

Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:

Docente- Investigador: Haidiver Arbeláez Vélez.
Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación.
Línea de Investigación: Educación y TIC.
Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último).
Institución: Universidad de Antioquia.
Facultad: Educación.
Semestre: 2020- I.

Datos del Formato de Asistencia:

Fecha: 5 de Junio de 2020

Nombre del Encuentro y/o Reunión: Firma de Asistencia que ratifica el cumplimiento del proceso de campo realizado por los estudiantes.

Objetivos del Encuentro y/o Reunión:

Los acudientes de los estudiantes firman este formato de asistencia en ratificación de que los estudiantes, participaron y cumplieron con las diferentes etapas del proceso y llevaron a cabo las actividades programadas dentro de este.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibi la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|----------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|--------|
| Hernando Bajardero A | Acudiente | | 14880429 | Herbera@yahoo.com | Si | |
| Hortensia Garcia C | Madre | 10° | 42673742 | | Si | |
| Luz Stella Puerta E | Acudiente | 10° | 32539570 | 3195970229 | Si | |
| Maria Selena Lopez | Madre | 11° | 13746761 | 3017246346 | Si | |
| Luz Mary Betancur | Madre | 11° | 43519943 | | Si | |
| Diana Ciroreno E | Madre | 10° | 21291138 | 3133578843 | Si | |
| Alexandra Acevedo | Madre | 11° | 43865627 | | Si | |
| Amaranta Tablada Angel | Madre | 11° | 52453044 | | Si | |
| Tónica Lorenza Taborda | Madre | 10 | 43603184 | | Si | |
| Justin Amador M | Madre | 10 | 16801568 | 154744112014 | Si | |
| Patricia Morales Morroquín | Madre | 11 | 43220325 | 3017342185 | Si | |

Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:

Corporación Educativa del Carmen de Viboral- COREDUCAR,
NIT:800170807-7
PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992
INSTITUCION EDUCATIVA MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.
Dirección: Calle 27 #30-75
TEL: 543-25-06 y 543- 44- 70
Dirección Web y Correo: coreducara@une.net.co y www.coreducara.edu.co

Proyecto de Investigación Titulado:

Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.

Asesora del Proyecto:

Ángela María Arboleda Posada.

Proyecto a realizarse con:

Los estudiantes de los grados décimo y undécimo; y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados.

Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:

Docente- Investigador: Haidiver Arbeláez Vélez.
Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación.
Línea de Investigación: Educación y TIC.
Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último).
Institución: Universidad de Antioquia.
Facultad: Educación.
Semestre: 2020- 1.

Datos del Formato de Asistencia:

Fecha: 10 de Febrero de 2020

Nombre del Encuentro y/o Reunión: Reunión con el rector y los docentes de las áreas a transversalizar en el proceso de investigación y firma de los consentimientos informados.

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Informar al rector y a los docentes que harán parte del proceso investigativo, todo lo relacionado con el proyecto (bases programáticas, alcances, aportes, etc) y el papel que cumplirán dentro de este, además del proceso de campo que se llevará con los estudiantes.
 Firmar los respectivos consentimientos informados.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|----------------------------------|--|-----------|---------------------------|----------------------------------|---|--------------------------------|
| Gustavia Albariza Tabón Acosta | Docente | 10° y 11° | 1036392567 | 3122694939 | Si | Gustavia Tabón |
| Camila Andrés Arribas del Rincón | Docente | 10° y 11° | 15447037 | Camilacandor@gmail.com | Si | Camila Arribas |
| Beatriz Eugenia Montoya Guerra | Docente | 10° y 11° | 43551995 | 3193297579 | Si | Beatriz Eugenia Montoya Guerra |
| Herra Alberto Rojas Alvarez | Rector | | 1031592346 | 3147533139 | Si | Herra Rojas |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:

Corporación Educativa del Carmen de Viboral- COREDUCAR.
NIT: S00170807-7
PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.
Dirección: Calle 27 #30-75
TEL: 543-25-06 y 543-44-70
Dirección Web y Correo: coreducar@une.net.co y www.coreducar.edu.co

Proyecto de Investigación Titulado:

Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.

Asesora del Proyecto:

Angela María Arboleda Posada.

Proyecto a realizarse con:

Los estudiantes de los grados décimo y undécimo; y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados.

Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:

Docente- Investigador: Haidiver Arbeláez Vélez.
Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación.
Línea de Investigación: Educación y TIC.
Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último).
Institución: Universidad de Antioquia.
Facultad: Educación.
Semestre: 2020-1.

Datos del Formato de Asistencia:

Fecha: 10 de febrero de 2020

Nombre del Encuentro y/o Reunión: Reunión Informativa para los estudiantes de los grados décimo y undécimo acerca del proyecto de investigación; y trabajo que se llevará a cabo con los estudiantes.

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Informar a los estudiantes acerca del papel que desempeñarán dentro del trabajo de campo programado desde el proyecto de Investigación, para conocer sus bases, fines y actividades que ejecutarán dentro de este.
 - Firmar el respectivo consentimiento informado.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel, Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|-------------------------|--|--------|---------------------------|----------------------------------|---|--------|
| Camilo Vera | Estudiante | 11° | 1034292179 | 304 345 6340 | Si | |
| Jorge Andres Lopez | // | // | 1193044065 | 3116799616 | Si | |
| Sofia zamora tablada | Estudiante | 11° | 1023304362 | 3106940702 | Si | |
| Maria clara Bejarano R | Estudiante | 11° | 1001446178 | 3215084198 | Si | |
| Raquel Arbeláez Morales | Estudiante | 11° | 1000903823 | 3186328306 | Si | |
| Mayer Escobar Faborda | Estudiante | 10° | 1001153845 | _____ | Si | |
| Juan Pablo Gonzalez R. | Estudiante | 10° | 7026060788 | 314 2306235 | Si | |
| Alejandro toto moreno | Estudiante | 10° | | 313 7578849 | Si | |
| Esteban Kenec Garcia | estudiante | 10° | | 34288 313 800 1071 | Si | |
| Ana Maria Morales | estudiante | 10° | 1017922321 | 3195970224 | Si | |
| Andres Felipe Barragan | estudiante | 11° | 1025785781 | 5430629 | Si | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Objetivos del Encuentro y/o Reunión: Informar a los padres de familia acerca de todo lo relacionado con el proyecto de investigación (sus bases, procesos, alcances, apartes, etc) y el papel que cumplirán sus hijos, dentro del trabajo de campo que hace parte de este proyecto.

| Nombre Completo: | Función Específica dentro de la Institución: | Grado: | Número de Identificación: | Tel. Cel y/o Correo Electrónico: | Recibí la Respectiva Información del Encuentro (Si o No): | Firma: |
|---|--|----------|---------------------------|----------------------------------|---|--|
| Roberto Morales M Natalia Morales Morroquín | Padre Madre | 10 11 | 61601568 43220325 | isa.y.van.112@in 3017342185 | Si Si | [Firma] Victoria Morales |
| Hernando Bejarano Aristizábal | Padre | 11 | 43220429 | — 0 — | Si | [Firma] |
| Martene García C | Madre | 10° | 42673742 | — 0 — | Si | [Firma] |
| Luz Stella Puerta E | Acudiente | 10° | 32539570 | 3195970229 | Si | [Firma] |
| Maria Selena Lopez | Madre | 11° | 43746761 | 3017246346 | Si | [Firma] |
| Luz Mary Betanior | Madre | 11° | 43519943 | — 0 — | Si | [Firma] |
| Diana Moreno C | Madre | 10° | 21791138 | 3133578843 | Si | [Firma] |
| Alexandra Acevedo | Madre | 11° | 43865627 | — 0 — | Si | [Firma] |
| Amaranta Tablada Angel | Madre | 11° | 52453019 | — 0 — | Si | [Firma] |
| Mónica Lorenza Tablada | Madre | 10 | 43603184 | — 0 — | Si | [Firma] |
| | | | | | | [Firma] |
| | | | | | | [Firma] |
| | | | | | | [Firma] |
| | | | | | | [Firma] |

Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:

Corporación Educativa del Carmen de Viboral- COREDUCAR.
NIT:800170807-7
PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.
Dirección: Calle 27 #30-75
TEL: 543-25-06 y 543- 44- 70
Dirección Web y Correo: coreducara@une.net.co y www.coreducara.edu.co

Proyecto de Investigación Titulado:

Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.

Asesora del Proyecto:

Ángela María Arboleda Posada.

Proyecto a realizarse con:

Los estudiantes de los grados décimo y undécimo; y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados.

Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:

Docente- Investigador: Haidiver Arbeláez Vélez.
Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación.
Línea de Investigación: Educación y TIC.
Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último).
Institución: Universidad de Antioquia.
Facultad: Educación.
Semestre: 2020- 1.

Datos del Formato de Asistencia:

Fecha: 10 de Febrero de 2020.

Nombre del Encuentro y/o Reunión: Reunión con padres de familia para informar las bases del proyecto.

Datos de la Institución en la que se desarrolla el Proyecto:
Corporación Educativa del Carmen de Viboral- COREDUCAR.

NIT:800170807-7

PERSONERÍA JURÍDICA 00053 DEL 28 DE JULIO DE 1992

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR RAMÓN ARCILA RAMÍREZ.

Dirección: Calle 27 #30-75

TEL: 543-25-06 y 543- 44- 70

Dirección Web y Correo: coreducuar@une.net.co y www.coreducuar.edu.co

Proyecto de Investigación Titulado:
Estrategia Didáctica de Trabajo Colaborativo mediado por TIC en el marco de la Pedagogía Waldorf.

Asesora del Proyecto:

Ángela María Arboleda Posada.

Proyecto a realizarse con:
Los estudiantes de los grados décimo y undécimo; y con los docentes de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Tecnología e Informática de estos grados.

Datos Importantes de la Persona que realiza Investigación e Institución en que la Realiza:

Docente- Investigador: Haidiver Arbeláez Vélez.

Estudiante Aspirante al Título de: Maestría en Educación.

Línea de Investigación: Educación y TIC.

Semestre que cursa: Cuarto Semestre (Último).

Institución: Universidad de Antioquia.

Facultad: Educación.

Semestre: 2020- 1.

Datos del Formato de Asistencia:

Fecha: 5 de Junio de 2020

Nombre del Encuentro y/o Reunión: Diálogo y retroalimentación final del proceso, junto a los docentes que hicieron parte de la transversalización y el rector de la Institución.

**CALIFICACIÓN FINAL DEL TRABAJO DE GRADO
ACTA**

El día 17 de marzo de 2021, se reunieron virtualmente los profesores Marcos Solano Flórez y Alejandro Uribe Zapata, quienes en calidad de jurados acompañaron a la Directora del Trabajo de Grado, Profesora Ángela María Arboleda Posada y a una representación del Comité de Programa, para presenciar la sustentación oral del trabajo de grado debidamente avalado para sustentación, titulado “*Estrategia Didáctica mediada por Scratch para el fortalecimiento del Trabajo Colaborativo en los estudiantes de 10 y 11 de una Institución con Pedagogía Waldorf*” el cual fue presentado por el estudiante Haidiver Arbeláez Vélez, adscrito a la línea de Educación y TIC, de la cohorte IV del Programa de Maestría en Educación, metodología Virtual de la Universidad de Antioquia.

Terminada la sustentación, se procedió a la sesión de preguntas y comentarios por parte de los jurados. Luego de las intervenciones de la estudiante, se solicitó a los asistentes desalojar el espacio virtual, con el fin de que los jurados realizarán la calificación de la sustentación oral y la calificación final del trabajo de grado, así:

| Nombre del Jurado | Nota cuantitativa del trabajo escrito (70%) | Nota cuantitativa de la sustentación oral (30%) | Nota cuantitativa final del trabajo de grado (ponderado) |
|---|--|--|---|
| <i>Jurado 1:</i> Marcos Solano Flórez | 4.0 (2,8) | 3,5 (1,05) | 3,85 |
| <i>Jurado 2:</i> Alejandro Uribe Zapata | 4.0 (2,8) | 3,5 (1,05) | 3,85 |

Posteriormente, la representante del Comité de Programa procedió a calcular el promedio ponderado de las dos notas cuantitativas del trabajo final, obteniendo la nota de tres ochenta y cinco (3,85). De acuerdo con la deliberación de los jurados, las siguientes razones justifican la calificación final del trabajo de grado:

- Es necesaria una revisión final del texto, en términos formales y de contenido, antes de subir al repositorio institucional.
- El tiempo de la exposición no fue bien administrado para la presentación del trabajo.
- Faltó mayor concisión, claridad y precisión tanto en el texto escrito como en la sustentación oral del trabajo.



Finalmente, y para efectos del registro de la nota definitiva, el trabajo de grado es calificado como:

| | |
|---|---|
| X | APROBADO (A): cuando la nota sea igual o superior a 3.5 |
| | NO APROBADO (NA): cuando la nota sea inferior a 3.5 |

Así mismo y atendiendo a lo estipulado en el artículo 48 del Acuerdo Superior 432 del 25 de noviembre de 2014 para el presente Trabajo de Grado:

| | |
|---|--|
| X | NO PROCEDE DISTINCIÓN |
| | SE RECOMIENDA DISTINCIÓN SUMMA CUM LAUDE |
| | SE RECOMIENDA DISTINCIÓN MAGNA CUM LAUDE |
| | SE RECOMIENDA DISTINCIÓN CUM LAUDE |

A esta acta, se anexan los argumentos correspondientes, en términos de la novedad e importancia de los resultados, el aporte e impacto al campo de estudio y la novedad en la metodología utilizada, en un texto firmado por los jurados.

Como representante del Comité de Programa, la Profesora presidió la reunión y procedió a la lectura pública del resultado. Siendo las 5:44 pm se da por terminado el acto de calificación final del trabajo de grado.

Para constancia, se firma en Medellín el día 17 de marzo de 2021.

Marcos Solano Flórez
Jurado 1

Alejandro Uribe Zapata
Jurado 2

Representante del Comité de Programa

Vanessa del Carmen Villa Lombana



**DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN AVANZADA
CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN ORAL (30 %)**

DATOS DEL JURADO

Nombres y apellidos: Marcos Julio Solano Florez

Documento de identidad: 82331693

Título (s) de posgrado: Magister en educación

Universidad o entidad de afiliación: Universidad de Antioquia

Correo electrónico: msolanoflorez@gmail.com, marcos.solano@udea.edu.co

Teléfono (s): 3127690242

DATOS GENERALES DEL TRABAJO DE GRADO

Programa de Posgrado: Maestría en Educación - Modalidad Virtual

Título del Trabajo de Grado: Estrategia Didáctica mediada por Scratch para el fortalecimiento del Trabajo Colaborativo en los estudiantes de 10 y 11 de una Institución con Pedagogía Waldorf

Nombre del (los) estudiante (s): Haidiver Arbeláez Vélez

Nombre del director (a): Ángela María Arboleda Posada

CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN ORAL (PESO 30 %)

De conformidad con el artículo 47 del Acuerdo Superior 432 de 2014, la calificación final de los trabajos de grado será el promedio de las notas que los jurados asignen al trabajo escrito y a la sustentación. En consecuencia, se solicita valorar cada uno de los siguientes aspectos relacionados con la sustentación oral del trabajo de grado en cuestión:

| Criterios de evaluación | Nota obtenida |
|---|----------------------|
| 1. Conocimiento y dominio del tema | 4,5 |
| 2. Manejo y uso del lenguaje propio del objeto de estudio | 3,5 |
| 3. Rigurosidad en la presentación de los resultados | 3 |
| 4. Coherencia y profundidad de las respuestas | 3,5 |
| 5. Capacidad de síntesis y manejo del tiempo | 3 |
| Nota (promedio) | 3,5 |

NOTA CUANTITATIVA DE LA SUSTENTACIÓN ORAL

Nota cuantitativa de la sustentación oral: 3,5

FIRMA Y FECHA

Marcos Solano

17 de marzo de 2021



**DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN AVANZADA
CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN ORAL (30 %)**

DATOS DEL JURADO

Nombres y apellidos: Alejandro Uribe Zapata

Documento de identidad: 71273162

Título (s) de posgrado: Maestría y Doctorado en Educación

Universidad o entidad de afiliación: Universidad Pontificia Bolivariana

Correo electrónico: alejandro.uribe@upb.edu.co

Teléfono (s): 3004713039

DATOS GENERALES DEL TRABAJO DE GRADO

Programa de Posgrado: Maestría en Educación - Modalidad Virtual

Título del Trabajo de Grado: Estrategia Didáctica mediada por Scratch para el fortalecimiento del Trabajo Colaborativo en los estudiantes de 10 y 11 de una Institución con Pedagogía Waldorf

Nombre del (los) estudiante (s): Haidiver Arbeláez Vélez

Nombre del director (a): Angela María Árbolada Posada

CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN ORAL (PESO 30 %)

De conformidad con el artículo 47 del Acuerdo Superior 432 de 2014, la calificación final de los trabajos de grado será el promedio de las notas que los jurados asignen al trabajo escrito y a la sustentación. En consecuencia, se solicita valorar cada uno de los siguientes aspectos relacionados con la sustentación oral del trabajo de grado en cuestión:

| Criterios de evaluación | Nota obtenida |
|---|----------------------|
| 6. Conocimiento y dominio del tema | 4,5 |
| 7. Manejo y uso del lenguaje propio del objeto de estudio | 3,5 |
| 8. Rigurosidad en la presentación de los resultados | 3 |
| 9. Coherencia y profundidad de las respuestas | 3,5 |
| 10. Capacidad de síntesis y manejo del tiempo | 3 |
| Nota (promedio) | 3,5 |

NOTA CUANTITATIVA DE LA SUSTENTACIÓN ORAL

Nota cuantitativa de la sustentación oral: 3,5

FIRMA Y FECHA

17 de marzo de 2021