

30-11-2017

Producto final de prácticas ESAP

Ambientes Virtuales de Aprendizaje en la ESAP

“Motivando a nuestros docentes”

William Fernando Benavides Espinosa

Escuela Superior De Administración Pública

Ambientes Virtuales de Aprendizaje en la ESAP
“Motivando a nuestros docentes”

Por:

William Fernando Benavides Espinosa

Asesor:

Daniel Flórez Medina

Escuela Superior de Administración Pública ESAP

Facultad de Pregrado

Territorial Antioquia Chocó

Medellín

2017

Contenido

Resumen 5

Abstract..... 6

 Keywords:..... 6

1. Introducción..... 7

2. Motivación..... 8

3. Contexto 9

4. Marco teórico..... 11

 4.1 Henry Jenkins - La convergencia mediática y la cultura participativa 11

 4.2 Las TIC - Como medios y recursos didácticos 12

5. Plataformas virtuales educativas..... 14

 5.1 Docentes y nuevos paradigmas..... 15

6. Problema 16

7. Objetivos..... 16

 7.1 Objetivo General..... 16

 7.2 Objetivos Específicos. 16

8. Metodología del trabajo 17

 8.1 Información suministrada por el área de investigaciones de la ESAP. 17

 8.1.1 Resultados de investigaciones previas 17

 8.2 Desarrollo de los videos tutoriales..... 20

 8.2.1 Video tutorial Quizizz o Cuestionarios divertidos..... 23

 8.2.2 Video tutorial herramienta Joing Kahoot! 21

9. Descripción del experimento 24

10. Conclusiones..... 25

11. Bibliografía 26

12 Anexos 28

Ilustraciones

Ilustración 1. Ubicación Geográfica ESAP Territorial Antioquia - Chocó	9
Ilustración 2. Ambiente de aprendizaje Kahoot!	23
Ilustración 3. Ambientes de aprendizaje Kahoot!	25
Ilustración 4. Ambientes de aprendizaje Quizizz!	26

Resumen

El contexto de la realidad que vive la Territorial Antioquia – Choco ESAP, dice mucho sobre la injerencia que tienen los docentes en la toma de decisiones respecto a los cursos o materias virtuales existentes, está claro entonces; que existe una alta concentración de poder desde el nivel central ESAP Bogotá, ya que los docentes no cuentan con autonomía en la construcción de los cursos o materias que complementen y coadyuven a los estudiantes de la modalidad presencial y a distancia. La oferta tecnológica en internet es otra opción que permite la utilización gratuita de algunas herramientas y aplicaciones virtuales, las mismas que han promovido y dinamizado los procesos de comunicación entre estudiantes y docentes, fortaleciendo de manera continua las actividades escolares, abordando principalmente la lectura y la escritura, en este sentido; se pretende aprovechar los beneficios de la utilización de las mismas, realizando dos videos tutoriales sobre herramientas y aplicaciones tecnológicas, donde se pretende llevar a los docentes vivir una nueva experiencia, para que la transmitan y repliquen lo sugerido en ambientes virtuales en los estudiantes de la ESAP, promoviendo el dialogo, el pensamiento crítico y haciendo parte de la llamada sociedad del conocimiento.

Palabras claves

Herramientas tecnológicas, aplicaciones, plataformas virtuales, pensamiento crítico, sociedad del conocimiento.

Abstract

The context of the reality that the Territorial Antioquia - Choco ESAP lives, says a lot about the interference that teachers have in the decision making regarding existing courses or virtual subjects, it is clear then; that there is a high concentration of power from the ESAP Bogotá central level, since teachers do not have autonomy in the construction of courses or subjects that complement and assist students in the classroom and distance mode.

The technological offer in Internet is another option that allows the free use of some tools and virtual applications, the same ones that have promoted and stimulated the communication processes between students and teachers, strengthening in a continuous way the school activities, mainly addressing reading and writing. writing, in this sense; It is intended to take advantage of the benefits of using them, making two tutorial videos on tools and technology applications, where teachers are expected to live a new experience, to transmit and replicate what is suggested in virtual environments in the students of the ESAP, promoting dialogue, critical thinking and being part of the so-called knowledge society.

Keywords

Technological tools, Applications, virtual platforms, critical thinking, knowledge society.

AMBIENTES VIRTUALES EN LA ESAP
“Motivando Nuestros Docentes”

1. Introducción

Las TIC se convierten y ocupan un importante lugar dentro de los espacios educativos, por eso es de gran importancia la utilización de las herramientas tecnológicas para la interacción entre docentes - estudiantes. Lo que se pretende con la presentación de este proyecto; es afianzar la relación de los docentes con algunas herramientas y aplicaciones tecnológicas existentes para el ejercicio de sus actividades con los estudiantes de la ESAP, el acercamiento a los ambientes virtuales, permite que la realización de tareas, se convierta en una forma lúdica, despertando un interés hacia la llamada *sociedad del conocimiento*, siendo este medio un factor que incide de manera eficaz al entendimiento de nuevas alternativas de solución ante cualquier eventualidad, teniendo en cuenta que este a su vez, nos acorta distancia y se convierte en un aliado para la realización de las actividades programadas .

2. Motivación

El origen de la realización y construcción del producto final, Ambientes Virtuales de Aprendizaje en la ESAP “motivando a nuestros docentes” se basa en los indicadores negativos, resultado del proyecto de investigación realizado y entregado como producto final de prácticas en el año 2016 por la egresada Ángela Marcela Pérez Ruiz en calidad de practicante, con el acompañamiento del tutor Luis Fernando Bañol Betancur.

Los docentes de la territorial Antioquia – Choco, no tienen una injerencia y dominio directo del manejo de la plataforma existente Moodle en la ESAP para la realización de un programa virtual que complemente las materias que dictan en un determinado semestre, esto se da; porque, los programas o cursos son acondicionados por el personal de ingenieros desde la sede central Bogotá, desconociendo los contextos y realidades que se viven en los territorios de los CETAPS.

Es relevante el uso de las plataformas virtuales ya que, el contexto social así, lo exige, es necesario entonces, que todo el cuerpo de docentes de la ESAP se encuentre inmerso en el mundo de las plataformas y herramientas tecnológicas, teniendo en cuenta, que la utilización de las mismas conlleva a un impacto positivo en los estudiantes en cuanto a la formación de competencias inclinadas hacia las TICS.

3. Contexto

Ilustración 1. Ubicación Geográfica ESAP Territorial Antioquia - Chocó



Fuente: Elaboración propia basada en (ESAP, 2017)

La Escuela Superior de Administración Pública Territorial Antioquia- Choco se encuentra ubicada en la Cl. 56 #45-34 en el barrio Villa nueva comuna 10, municipio de Medellín “*ciudad de la eterna primavera*”. El CETAP Área Metropolitana de Medellín es el ente administrativo ante la sede central Bogotá, de los diferentes CETAPS como los son: Apartadó, puerto Berrio. Quibdó, San Carlos, Rionegro, Yarumal, Jardín, Jericó y Andes.

En el CETAP del Área Metropolitana de Medellín, estudian personas provenientes de diferentes Municipios del Departamento e incluso de otros como el Choco, debemos precisar que la planta de los estudiantes está conformada al segundo periodo de 2017 por 296 alumnos en modalidad a distancia, 42 en presencial, 38 Maestría en Administración Publica y Derechos Humanos, para un total de 376 estudiantes activos, una cifra significativa que frecuentan la sede de lunes a viernes bajo la modalidad *presencial* en la jornada de la tarde, y la otra modalidad; *a distancia*, hace presencia los días viernes y sábado.

En esta comunidad se presentan una serie de síntomas, relacionados con el no uso de las plataformas virtuales o herramientas tecnológicas. Allí converge el estamento docente y el estamento estudiantil, en general ambos manifiestan que no interactúan a través de la plataforma MOODLE, y que existe poca información acerca de tal herramienta. La situación es compleja, ya que la no utilización de la misma, incide de manera directa en el nivel de competencias estudiantiles que se forja dentro de la institución en cuanto al uso de herramientas tecnológicas, al no interactuar de manera virtual las clases o contenidos temáticos, se desliga al estudiante y docente de los temas de interés global y nuevas tendencias tecnológicas.

Encontramos también en la ESAP, una alta concentración de poder en la toma de decisiones desde el nivel Central con relación a los CETAPS, conllevando al no libre desarrollo y contextualización de los entes territoriales, lo anterior implica que los estudiantes son los que padecen las consecuencias del desuso de las plataformas virtuales por parte del cuerpo de docentes de la Territorial Antioquia-choco.

4. Marco teórico

4.1 Henry Jenkins - La convergencia mediática y la cultura participativa

Quiere decir el autor en su libro que la convergencia mediática, hace referencia a un proceso de transformación de cultural afectando a los usos de los diferentes medios de comunicación, ósea que no se corresponde solamente con la interconexión de los canales de distribución – plataformas, ni de las tecnologías. Sosteniendo también que dicho proceso cultural está basado en las nuevas posibilidades de acción y participación de los usuarios que ha abierto la digitalización de los medios, y que la convergía anuncia la coexistencia de los nuevos medios digitales con el auge de una emergente cultura participativa, donde los protagonistas son las mismas comunidades de usuarios de una actividad casi frenética. Tesis central del libro. *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación,*

Con convergencia –escribe el autor- me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento. (Jenkins, 2008, pág. 14)

La nueva circulación de los contenidos mediáticos –sigue defendiendo Jenkins- depende de la participación activa de los consumidores (...) *“La convergencia representa un cambio cultural, ya que anima a los consumidores a buscar nueva información y a establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos”*. (Jenkins, 2008, pág. 15)

En esta obra el autor hace varias manifestaciones, donde emergen dudas e interrogantes acerca de los nuevos fenómenos que surgen con el desplazamiento del

antiguo paradigma de la comunicación de masas y el inicio de la cultura multimedia, o de la participación. La confianza en que la alfabetización mediática llega a los consumidores, es decir, la capacitación crítica de los ciudadanos es la clave y la calidad de la nueva cultura participativa.

4.2 Las TIC - Como medios y recursos didácticos

Las TIC son las tecnologías de la información y la comunicación. Esta denominación abarca:

Todas aquellas tecnologías que se aplican en los procesos de generación procesamiento, almacenamiento, transmisión y reproducción de información, y en los procesos de comunicación de cualquier índole. Estas tecnologías abarcan desde las infraestructuras materiales de redes y equipamientos, los programas y sistemas informáticos, hasta la modelación y métodos de procesamiento y representación. (APICV, 2014)

Con un uso académico, se evidencio el concepto a partir de los años 80, la expresión “*Información Technologies*” se refería a la información y a la comunicación. Esta expresión se tradujo como Tecnologías de la información (TI) suele ir unida a la de “*comunicación*” o en plural a la de “*comunicaciones*” dando como resultado la forma abreviada “TIC o TICS”

Julio Cabero define las nuevas tecnologías de la información como “*aquellas que giran de manera interactiva en torno a las telecomunicaciones, la informática y su hibridación en el caso de los multimedia*” (Cabero J. , 2001, pág. 293). Una definición amplia y sencilla, que permite incluir las tecnologías actuales y cualquier otra que pueda aparecer en el futuro.

De las herramientas tecnológicas actuales se destacan: internet, multimedia, realidad virtual, correo electrónico, la video conferencia, entre otros. El video como

medio didáctico genera posibilidades que se han derivado de su consideración de integración de medios audiovisuales, de su posibilidad de ofrecer una retroalimentación inmediata, de la flexibilidad de uso temporal y del control local de producción. Según indica Cabero (2001):

Lo relevante del video como medio didáctico no son sus posibilidades instrumentales: pausa, visionado con rebobinado...; sino sus sistemas simbólicos, como ellos interaccionan con determinadas habilidades cognitivas de los alumnos y su inserción dentro de un plan curricular que determinara su diseño y estrategia de utilización. (pàg 21).

Con base en lo anterior, se deduce que el autor considera que las posibilidades instrumentales no sean elementos a considerar, pues todo medio debe contener unos parámetros de calidad técnica que faciliten la captación de sus mensajes.

Del mismo modo, Cabero (2001), plantea que el video formulado como un modelo de análisis de utilización didáctica, donde se piensa que el producto obtenido son el resultado de la interacción de cuatro grandes dimensiones: el alumno, el video, la usualidad concedida al medio y el contexto instruccional de uso. En este orden de ideas, el autor continúa afirmando que:

Por las características de bidireccionalidad y autosuficiencia en la creación de mensajes, posibilita una diversidad de roles de utilización en el contexto educativo: Transmisor de información, instrumento de adquisición de conocimientos, evaluador de aprendizajes y habilidades, formación estética, formación del profesorado, formación de actitudes, instrumento de investigación (Cabero J. , 2001, pág. 56).

La puesta en marcha dependerá de los objetivos que se persigan, sin olvidar los instrumentos técnicos que posea el profesor y sus características de docentes, así como el

ambiente de clase que pueda propiciar unos usos y no otros, como también de las características del centro, que facilite o dificulte usos más novedosos que la mera video proyección de mensajes.

5. Plataformas virtuales educativas

Los docentes utilizan diferentes modalidades para los entornos educativos, con la finalidad de poder utilizar herramientas didácticas como las que ofrecen las plataformas virtuales. Son estas las que permiten dar a conocer una mayor cantidad de información para poder fortalecer las lecturas y todos los procesos de aprendizaje, una finalidad es poder compartir y poder comunicar para hacer procesos reflexivos y críticos, los cuales se pueden convertir en espacios colectivos, como un aporte interesante en el campo educativo. Así se fortalece el desarrollo de habilidades de trabajo colaborativo y la necesidad actual de poder trabajar en equipo y ser capaces de poder trabajar entre iguales.

Las aplicaciones informáticas fueron diseñadas para la facilitación de la comunicación pedagógica entre varios participantes en un proceso educativo, bien sea a distancia, presencial o de naturaleza mixta,

Las herramientas tecnológicas que recomendaremos sirven para distribuir materiales educativos en formato digital (textos, imágenes, audio, simulaciones, juegos, etc.) y acceder a ellos, para realizar debates y discusiones en línea sobre aspectos del programa de la asignatura, para integrar contenidos relevantes de la red o para posibilitar la participación de expertos o profesionales externos en los debates o charlas.

Las herramientas tecnológicas han sido incorporadas potencialmente en la educación superior durante los últimos años, teniendo en cuenta la inminente necesidad de formar a los docentes y estudiantes en el uso pedagógico, didáctico, cultural y social

de las TIC y no solamente en el uso instrumental y técnico que puedan brindar. Estas herramientas ostentan una serie de características básicas que pueden favorecer el proceso de enseñanza y el aprendizaje colaborativo.

5.1 Docentes y nuevos paradigmas

Cabe la posibilidad que algunos de nuestros docentes se resistan o no estén para orientar a sus estudiantes en actividades diferentes a las convencionales, adentrarse a un mundo lleno de nuevos retos, es una razón por la cual se hace la invitación a fortalecer la capacitación, actualización o, en el mejor de los casos, la formación de los docentes en la incorporación activa de las TIC en los procesos educativos; Cabe anotar que, la mayoría de veces, estas *“tecnologías se han abordado desde un enfoque técnico, sugiriendo que la presencia física de las TIC en las instituciones educativas garantiza su utilización por parte de los docentes en actividades comunicativas, profesionales y colaborativas”* (Caldas, 2014).

Ahora bien, es preciso tener en cuenta que, en el contexto de la ESAP, el abordaje del componente tecnológico se ha venido realizando sin tener en cuenta las verdaderas causas que influyen en la generación de una brecha digital y social que trasciende la relación entre los estudiantes y el docente.

Una de las causas que no facilita el uso de las TIC por parte de los docentes está relacionada con el hecho de que ellos no disponen de objetos de aprendizaje, recopilados en repositorios de fácil acceso que permitan mostrar, retirar e intercambiar material digital de calidad sin tener que invertir mucho tiempo en su producción (Caldas, 2014, pág. 26).

La permanente formación para el desarrollo personal como profesional a lo largo de toda una vida, hace necesario que las instituciones educativas como único espacio de formación exijan el entrenamiento de la persona y la puesta en práctica de estrategias

didácticas propias de los procesos de aprendizaje. Las TIC irrumpieron en la educación, que se han considerado como una necesidad ineludible para los procesos de enseñanza y aprendizajes desde todos los niveles, requiriendo el desarrollo de habilidades comunicativas, cognitivas y tecnológicas; en estudiantes como docentes.

Las TIC han sido definidas, estudiadas y utilizadas en muchos campos del conocimiento, sin embargo, y para nuestro caso; serán abordadas desde el ámbito educativo y, específicamente, desde la Educación Superior.

6. Problema

Bajos niveles de competencias en los estudiantes de la ESAP por el desuso de las herramientas tecnológicas.

7. Objetivos

7.1 Objetivo General

Incorporar a los estudiantes y docentes de la ESAP en los ambientes de plataformas y herramientas virtuales.

7.2 Objetivos Específicos.

Implementar dos tutoriales en manejo de herramientas tecnológicas para los docentes de la ESAP.

Dotar al docente de administración pública territorial de algunas herramientas tecnológicas existentes que contribuyan al proceso de autoformación.

Acercar a los docentes y estudiantes al conocimiento e importancia del uso de herramientas tecnológicas.

Permitirle al docente y estudiante encontrar formas diferentes a las convencionales de interactuar y compartir nuevas experiencias virtuales.

8. Metodología del trabajo

Para el desarrollo del producto final de Práctica Académica, se utilizaron los elementos de corte investigativo aprendidos en todo el proceso de formación, con los que la ESAP aborda los procesos de aprendizaje. Se atendieron las recomendaciones suministradas por el tutor Daniel Flores Medina, los docentes de investigación Ramiro Vélez y Osmar Villa, las revisiones bibliográficas y las demás actividades que permitieron alcanzar los objetivos planteados.

8.1 Información suministrada por el área de investigaciones de la ESAP.

El proyecto inicia a raíz de los indicadores negativos, resultado del proyecto de investigación “*PRÁCTICA ACADÉMICA Informe Final*” realizado y entregado como producto final de prácticas en el año 2016 por la egresada Ángela Marcela Pérez Ruiz en calidad de practicante, con el acompañamiento del tutor Luis Fernando Bañol Betancur.

8.1.1 Resultados de investigaciones previas

Teniendo en cuenta que en ocasiones anteriores se han realizado trabajos de investigación relacionados con el objeto de estudio que ocupa el presente análisis, los mismos han sido tomados en cuenta como elementos del estado del arte; sentido en el cual, a continuación, se relacionan textualmente los resultados de algunos de estos trabajos:

Así las cosas, en desarrollo de su trabajo de grado, la estudiante Ángela Marcela Ruiz Pérez, durante el año 2016, elaboro un documento de investigación en desarrollo del

cual se aplicó un instrumento de recolección de información tipo encuesta a los docentes y estudiantes de la Territorial Antioquia-Chocó, fue respondida por 20 profesores, arrojando los siguientes resultados:

- La mayoría de docentes (75%), manifestaron que el programa APT en la Territorial Antioquia-Chocó no se está desarrollando en el marco de la metodología de Educación a Distancia. Igualmente se evidenció por parte de la gran mayoría de los docentes encuestados (90%), una adecuada inclinación por el uso de las plataformas y tecnologías de la información como estrategias para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- El 75% de los docentes encuestados manifestaron que no recibieron inducción relacionada con el uso de herramientas tecnológicas para fortalecer los procesos de educación a distancia que desarrolla la ESAP Territorial Antioquia-Chocó. Esta cifra es realmente preocupante, ya que además el 60% de los docentes encuestados no conocen ni han interactuado con la plataforma Moodle como una herramienta útil para el desarrollo de su quehacer misional.
- Se percibe como una gran oportunidad el hecho que el 95% de los docentes encuestados manifiesto que sus cursos pueden ser ofrecidos por medios virtuales. De este porcentaje, el 60% afirma que la totalidad del curso puede ser servido por estos medios, mientras que el 35% restante, afirma que sus asignaturas pueden ser ofrecidas de manera parcial. Esta es una ocasión que debe ser aprovechada por la ESAP para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje a partir de la utilización de medios alternativos, que son de dominio de los estudiantes.
(Pérez Ruiz, 2016, pág. 15)

Encueta estudiantes, se aplicó a 146 de los diferentes semestres pertenecientes a la Territorial Antioquia-Chocó. La investigación concluye para el estamento estudiantil lo siguiente.

La mayoría de los estudiantes manifestaron que no tiene claridad del concepto de Educación a distancia, a su vez, también se denota que no hay diferencia entre Educación a Distancia y Educación presencial. Es una oportunidad para que, en la ESAP, Territorial Antioquia-Chocó, se incorpore en una de las temáticas académicas del semestre para retroalimentar los conceptos de esta modalidad.

El 61,6% de los estudiantes encuestados respondieron que no fueron informados de manera precisa de las herramientas de ayuda educativa existentes en la institución, caso parecido es cuando se les preguntó sobre si conocían la plataforma virtual Moodle, el 84,9% respondió que no la conocían ni sabían de su manejo por no tener la oportunidad de interactuar con ella. Es un porcentaje significativo y vemos una oportunidad para que en la inducción se capacite sobre el manejo de los materiales didácticos que hay en la ESAP, Territorial Antioquia-Chocó.

Se ve a su vez, que el docente es muy importante para aclarar las dudas presentadas por los estudiantes en las clases presenciales, y las páginas virtuales como medio de interacción tienen un porcentaje bajo, dando continuidad cuando se les preguntó sobre la disponibilidad para recibir tutorías virtuales antes de las clases presenciales, es muy positivo el resultado, el 100% está en condiciones de recibirlas y la mayoría contestó que tiene entre 2 y cuatro horas semanales. (Pérez Ruiz, 2016, pág. 21)

Se denota claramente que existe una serie de problemas en la comunidad ESAP, definidos en el resultado de la investigación como los son:

- Poca información de las herramientas tecnológicas (MOODLE) existentes en la ESAP, al ingreso de los estudiantes en primer semestre y docentes en su inicio laboral.
- Desconocimiento de la existencia de la plataforma (MOODLE) la utilización y acceso, tanto en estudiantes como en docentes.

- Poca utilización de las plataformas y herramientas virtuales por los docentes hacia los estudiantes.

8.2 Desarrollo de los videos tutoriales

Como ya se había mencionado, en la ESAP existe una alta concentración de poder en cuanto a la toma de decisiones desde el nivel Central con relación a los CETAPS, conllevando al no libre desarrollo y contextualización de los entes Territoriales, lo anterior también implica, que los docentes de los CETPAS no tienen injerencia directa para la adecuación u organización de cursos, materias o eventualidad que acompañe y complemente la modalidad a distancia o presencial desde la plataforma MOODLE.

Debemos tener en cuenta que es el estamento estudiantil el que padece las consecuencias del no uso de las plataformas virtuales por parte del cuerpo de docentes, conllevando a niveles bajos de competencias en cuanto al uso de herramientas tecnológicas y ambientes virtuales.

En consecuencia, con lo que plantea Henry Jenkins, sobre la convergencia “*La convergencia representa un cambio cultural, ya que anima a los consumidores a buscar nueva información y a establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos*”. (Jenkins, 2008, pág. 15).

Partiendo del planteamiento de Jenkins; damos paso a la realización de dos (2) videos tutoriales, como opción, ya que; el manejo de la plataforma MOODLE no corresponde al estamento docente de la Territorial Antioquia-Choco, recomendando algunas herramientas tecnológicas para la interacción entre docentes y estudiantes, estos mismo permiten y conllevan a que adapten a los ambientes virtuales y den cumplimiento a las metas pactadas.

8.2.1 Video tutorial herramienta Joing Kahoot!

Esta herramienta ofrece varias opciones, desde la creación del usuario en primera instancia aparece la opción; docente, siendo esta muy apropiada para lo que se pretende en la comunidad ESAP, esta herramienta permite que el docente administre como usuario las tareas asignadas.

Ilustración 2. ¡Ambientes de aprendizaje Kahoot!

I want to use Kahoot!



Fuente: tomada de (Kahoot, 2017)

La aplicación ofrece varias opciones de evaluación entre las que encontramos: cuestionarios, discusión, encuesta y revoltijo, cada uno de estos aplicativos sirve para interactuar en momentos paralelos entre estudiantes y docente, siendo las principales rutas para la elaboración de los cuestionarios creados por los docentes.

Esta herramienta se convierte en una experiencia diferente, ya que la forma de los estudiantes participar en la evaluación, puede ser realizada desde un teléfono móvil, Tablet o cualquier otro dispositivo, además brinda la posibilidad de cargar enlaces de videos de YouTube, donde los estudiantes pueden experimentar micro-videos que retroalimentan los temas a tratar en los cuestionarios.

De lo anterior observamos la viabilidad del uso de la herramienta en la comunidad ESAP, dado que:

El análisis realizado en la investigación titulada “*Análisis sobre el estudio del perfil socioeconómico de los estudiantes de pregrado de la Escuela Superior de Administración Pública, Antioquia-Chocó*”, (MUÑOZ, 2015) Se observa de forma cautiva, en el componente de los comportamientos culturales y distribución de tiempo (ocio) de la población estudiantil de la Territorial Antioquia-Chocó, el uso de internet y los comportamientos sociales, así:

Del tiempo que los estudiantes de la ESAP Antioquia-Chocó tienen libre para otras actividades semanales no laborales las dedica a: visitar centros comerciales entre 6 y 12 horas semanales (19,41%), discotecas y zonas rosa (30%), teatros y museos (5%), el 52,03% de los estudiantes de la ESAP Antioquia-Chocó dedican entre 6 y 24 horas semanales al whatsapp, Facebook, Chat y los videos juegos...

Pag.51, El 88% de los estudiantes de la ESAP Antioquia-Chocó cuentan con fácil acceso a internet, bien por el plan de datos de su teléfono móvil, lugar de trabajo, universidad, centros comerciales u hogar. El 13% de los estudiantes no tiene fácil acceso a internet... En otras palabras, más del 85% de los estudiantes tiene facilidades de acceso a internet y al uso de las tecnologías de La información. Medios que les facilitan la consulta de datos para el proceso de aprendizaje. (MUÑOZ, 2015) Citado por (Pérez Ruiz, 2016, págs. 8-9)

Esta información sigue siendo relevante porque argumenta la posibilidad y realidad de los objetivos propuestos en el proyecto para con la comunidad ESAP, debemos precisar que el 85% de los encuestados manifestó que tiene facilidad de acceso a internet, emplean gran parte del tiempo en el uso de las tecnologías de la información.

Este porcentaje defiende el impulso hacia la utilización de la herramienta ¡Kahoot! Como medio para la interacción de trabajos entre estudiantes y docentes.

Ilustración 3. Ambientes de aprendizaje ¡Kahoot!



Fuente: tomada de (Kahoot, 2017)

8.2.2 Video tutorial Quizizz o Cuestionarios Divertidos.

Una herramienta didáctica y fácil de manejar recomendada para la realización de cuestionarios de manera rápida y divertida, la intención es que, mientras los alumnos aprenden haya un contenido lúdico en el momento de responder los cuestionarios, sin duda alguna es una experiencia diferente que atrapa a grandes y chicos, sin dejar de lado los niveles de responsabilidad que se adquieren para con la materia o curso. ¿Porque Quizizz?

Ilustración 4. Ambiente de aprendizaje Quizizz



Fuente: Imagen tomada de (QUIZIZZ, 2017)

9. Descripción del experimento

Por recomendaciones del tutor Daniel Flórez Medina se analizaron varias herramientas y aplicaciones tecnológicas de fácil acceso, como:

Sistemas de evaluación y cuestionarios.

- QUIZEZZ. (Quizizz, 2017)
- JOINING KAHOOT. (Kahoot.it, 2017)
- HOT POTATOES. (Potatoes, 2017)

Presentaciones y ediciones de documentos.

- CALAMÉO. (Calaméo, 2017)

Programas para audio y video.

- VOICE THREAD. (thread, 2017)
- AUDACITY. (Audacity, 2017)

Aplicaciones para organizar y clasificar documentación de interés.

- EVER NOTE. (Evernote, 2107)

Aplicaciones de la familia Google(Gmail). Preparación de clases, evaluaciones y georreferenciación.

- CLASS ROOM. (Google, 2017)
- GOOGLE MAPS. (Google, 2017)

Después del análisis e investigación acerca del funcionamiento de cada una de las herramientas y aplicaciones recomendadas, se escogen dos (2), las cuales compilan información completa una de las otras. Para la realización de los videos se descargan 2 programas Camtasia Studio 8 y Video Win Movie Maker; ejecutores de programa que permiten la edición de videos y contenidos, que se ajustan a las necesidades.

Para la realización de las dos aplicaciones (2) Quizizz, Joing Kahoot, se crean 2 cuentas de usuario y contraseñas para luego acceder a ellas, permitiendo una libre exploración y manejo de las mismas. El proceso de adaptación al programa Camtasia Studio 8, requirió dominio experimental, pues este es la base para la realización de los 2 videos tutoriales.

10. Conclusiones

Con la implementación del proyecto se pretende inducir al estamento docente en ambientes virtuales, manejo de aplicaciones y herramientas tecnológicas, para que sean aplicadas con los estudiantes de la ESAP, Territorial Antioquia - Choco, además se espera que dicha inducción, conlleve al fortalecimiento de los niveles de competencia de los estudiantes en las tecnologías (TICS) contribuyendo con el cumplimiento de los objetivos misionales de la institución, y la incorporación de futuros administradores públicos en el contexto de la *llamada sociedad del conocimiento*.

11. Referencias

- APICV. (16 de 07 de 2014). *APICV (Asociacion de profesores de informatica de la comunidad valenciana)*. Recuperado el 19 de 11 de 2017, de www.apicv.es
- Audacity. (18 de 11 de 2017). *Audacity*. Obtenido de <https://audacity.softonic.com/>
- Cabero, J. (2001). *Tecnologia educativa diseño y utilizacion de medios en la enseñanza*. Barcelona España: Paidos. Recuperado el 15 de 11 de 2017, de <http://tecnologiaedu.us.es/>
- Cabero, J. (2001). *Tecnologia educativa: diseño y evaluacion del medio video*. Paidos, Barcelona. Recuperado el 05 de 11 de 2017, de <http://tecnologiaedu.us.es/>
- Cabero, J. (2001). *Tecnologia educativa: y evaluacion del medio video*. Paidos, Barcelona. Recuperado el 18 de 11 de 2017, de <http://e-spacio.uned.es/>
- Calaméo. (18 de 11 de 2017). *Página web oficial aplicación Calaméo*. Obtenido de Tutoriales de inicio Calaméo: <https://es.calameo.com/>
- Caldas, U. D. (2014). *Vinculos*. Recuperado el 23 de 11 de 2017, de <http://revistas.udistrital.edu.co/>
- ESAP. (15 de 11 de 2017). *Pàgina Oficial de la Escuela Superior de Administraciòn Pùblica ESAP* . Obtenido de Territorios ESAP: <http://www.esap.edu.co>
- Evernote. (19 de 11 de 2107). *Página web oficial Aplicación evernote*. Obtenido de Conoce evernote, conoce tu segundo cerebro: <https://evernote.com/intl/es>
- Google. (21 de 11 de 2017). *Pag inicio* . Obtenido de <https://accounts.google.com>

Jenkins, H. (2008). *La cultura de la convergencia de los medios de comunicaciòn.*

(PAIDOS, Ed.) Barcelona - España: Paidòs Editores. Recuperado el 21 de 11 de 2017, de stbngtrrz.files.wordpress.com

jenkins, H. (20 de 11 de 2017). *Planeta de los libros.* Obtenido de www.planetadelibros.com

Kahoot. (22 de 11 de 2017). *Kahoot.* Obtenido de Pagina de inicio: <https://create.kahoot.it>

Kahoot.it. (18 de 11 de 2017). *Pag inicio.* Obtenido de <https://create.kahoot.it/l/#>

MUÑOZ, A. E. (2015). *Análisis sobre el estudio del perfil soioeconómico de los estudiantas de pregrado de la Escuela Superior de.* Medellín: CEER de la ESAP.

Pérez Ruiz, Á. (2016). *Informe final de práctica académica.* Medellín: Escuela Superior de Admistración Pública ESAP.

Potatoes, H. (16 de 11 de 2017). *Pag inicio.* Obtenido de www.hotpotatoes.net

QUIZIZZ. (20 de 11 de 2017). *Pagina oficial QUIZIZ.* Obtenido de Inicio: <https://quizizz.com/?locale=es>

Quizizz. (20 de 11 de 2017). *Pagina Quizizz.* Obtenido de <https://quizizz.com/admin>

thread, V. (17 de 11 de 2017). *Voice thread.* Obtenido de <https://voicethread.com/register/confirm/IQhleT-PjbX6Q/>

12 Anexos

Ver anexo 01: video tutorial quizizz.

Ver anexo 02: video tutorial Join Kahoot!