

VALORACIÓN DEL USO DE RECURSOS DIGITALES COMO APOYO EN LA
FORMACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO ONCE DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA LAS ACACIAS –LA PLATA HUILA

Elaborado por:

Aixa Yalila Neira Herrán

Código: 55.175.950

Correo: yalilaneira@yahoo.es

Cel: 313 602 3928

Especialización Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo

Asesor:

Julian Eliecer Rojas Pórtela

Docente tutor

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIONES
La Plata, Huila mayo 2019

RAE

Tabla N° 1

Resumen analítico especializado (RAE)

Resumen analítico especializado (RAE)	
Título	Valoración del uso de recursos digitales como apoyo en la formación de los estudiantes del grado once de la Institución Educativa Las Acacias –La Plata Huila
Modalidad de trabajo de grado	Proyecto de investigación
Línea de investigación	pedagogía, didáctica y currículo
Autores	Aixa Yalila Neira Herrán
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Fecha	10 de mayo de 2019
Palabras claves	cultura digital , cultura informática, competencias digitales, Kiosko vive digital , recursos digitales, medios digitales , aprendizaje con las Tic, rol del docente tecnología e informática
Descripción	Este documento presenta los resultados del trabajo de grado realizado en la modalidad de Proyecto de investigación, inscrito en la línea de investigación pedagogía, didáctica y currículo ECEDU, basado en la metodología de Investigación Cualitativa, utilizando la estrategia de Acción Participación con técnicas como Observación participante y la entrevista semiestructurada, para conocer las prácticas de uso y actitudes de consumo de contenidos digitales en los estudiantes del grado once de la Institución Educativa Las Acacias – municipio de La Plata – Huila.
Fuentes	Para el desarrollo de la investigación se utilizaron las siguientes fuentes principales: Ander-Egg, E. (2003). Métodos y Técnicas de Investigación Social. Buenos Aires: Lumen Hvmanitas. Bermúdez Nieves, Martin (2017).Cultura digital y educación para el desarrollo. Recuperado de https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/70736/Pages%20from%20actas_ii-congreso-internacional-movenet_candon-mena-8.pdf?sequence=1

Contenidos	<p>Introducción</p> <p>Justificación</p> <p>Opción de Grado</p> <p>Línea de Investigación</p> <p>Definición del Problema</p> <p>Objetivos</p> <p>Marco Teórico</p> <p>Aspectos Metodológicos</p> <p>Resultados</p> <p>Discusión</p> <p>Conclusiones y recomendaciones</p>
Metodología	<p>El presente Proyecto de Investigación se apoyó en la Metodología Cualitativa, mediante el método investigación de acción participación basada en la fundamentación teórica de diferentes fuentes documentales para conocer la estrategia de inclusión de los Kiosko vive digital (KVD) relacionada con la problemática sobre el uso y actitudes de consumo de contenidos digitales en la internet y así mismo verificar dicha información con la situación presentada en la Institución Educativa las Acacias de la Plata Huila con los estudiantes del grado once. De la misma manera se tuvo en cuenta la Línea de investigación Pedagogía, didáctica y Currículo, en la cual se reconoce la importancia de las Tecnologías de la información y comunicación y las competencias digitales aplicadas en el área de tecnología e informática.</p>
Conclusiones	<p>Esta investigación logro contribuir al conocimiento sobre la implicación, participación y comportamiento de los estudiantes del grado once dela institución educativa Las Acacias del municipio de la Plata – Huila respecto a las prácticas de uso y actitudes de consumo de contenidos digitales en internet dentro y fuera del aula de clase , evidenciando los siguientes aspectos:</p> <p>Primer aspecto:</p>

El Kiosco vive digital, proyecto del Gobierno Nacional en alianza con el Ministerio de las TIC que tiene como objetivo de fomentar el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en las Zonas Rurales y apartadas del país, que según sus criterios de elegibilidad se instalan en las sedes educativas, para aprovechar la infraestructura instalada, transformando la sede en un punto de encuentro, para la cultura y aprendizaje en torno a las TIC. Además, en horario extracurricular, la comunidad podrán acceder a los servicios ofertados y a talleres innovadores para lograr la inclusión digital de niños, jóvenes y adultos de todas las edades, así mismo se ha establecido una tarifa de doscientos pesos (\$200) para la hora de acceso a Internet, uso de la red WiFi, uso de los equipos de cómputo y el minuto de llamada nacional, siendo las distintas capacitaciones de carácter gratuito. Los PIN requeridos para hacer uso de los servicios de telefonía e Internet son vendidos por el gestor del correspondiente Kiosco Vive Digital.

Teniendo en cuenta esta perspectiva, el Kiosco no realiza los procedimientos indicados anteriormente como la formación en TIC y capacitaciones gratuitas sobre el uso responsable del internet, lo cual dio como resultado los malos hábitos de los estudiantes con respecto al uso del internet, redes sociales, actitud de consumo por descargar música, videos, juegos fotos, imágenes, apps entre otras, ya que el pago por el servicio tiene un precio accesible, por lo cual los Pines están siempre a disposición del estudiantes dentro y fuera del aula de clase, se ha podido percibir su adición por estar conectados a la redes sociales en todo momento, descuidando sus actividades académicas.

Segundo Aspecto :

Los docentes de tecnología e informática anteriores, no abordaron esta problemática, no hicieron los correctivos necesarios para mitigar estos comportamientos y no fomentaron la práctica de la cultura digital, de incentivar y motivar a los estudiantes en convertirse en ciudadanos digitales, productores de contenidos digitales para el desarrollo cultural y social de la comunidad y no solamente consumidores de contenidos.

**Referencias
bibliográficas**

Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 10 (2), 801- 811.

Arias, F. (2006). *Proyecto de investigación: introducción a la metodología científica* (5° ed.) Caracas: Espíteme.

Beltrán Builes Claudia (2015) "Kioscos Vive Digital": una estrategia digital y de conectividad para promover la inclusión social en comunidades rurales en Colombia.

Bermúdez Nieves, Martin (2017). Cultura digital y educación para el desarrollo. Recuperado de https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/70736/Pages%20from%20actas_ii-congreso-internacional-movenet_candon-mena-8.pdf?sequence=1

Del Prado Arza, Néstor y García González, Edelia. (Sa). La Formación de la Cultura Informática: Una Necesidad Apremiante, Revista Bimestre Cubana. Vol. 81, ene-jun N.6. La Habana.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. (2013). Competencias TIC para el desarrollo profesional docente. Bogotá: MEN.

Política de la cultura digital (2009) Recuperado de www.mincultura.gov.co/...culturales/...cultura-digital/.../11_politica_cultura_digital.pdf.

Quirós Meneses, E. (2009). "Recursos didácticos: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea". *Electrónica Educare*, 47-62. Velásquez P., A. A. (2007). "Convergencias en medios digitales: la labor del editor y el arquitecto de información". *Signo y pensamiento*, 174-190

Rodríguez Cuervo, Alejandro Miguel. (2000 (s/f). Proyecto de Informática Educativa en Cuba. Tesis presentada en opción al título académico de Máster en informática educativa. ISP "Enrique José Varona". La Habana

Silva, V. (s/f). *Anexo Curso: Seminario de investigación 202030*. UNAD Bogota Colombia. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). (2007). *Normatividad Institucional*. Bogotá: UNAD.

Índice General

Introducción	8
Justificación.....	9
Definición del Problema.....	10
Objetivos	13
Marco Teorico y Conceptual.....	20
Aspectos metodológicos.....	32
Resultados	39
Discusión	41
Conclusiones.....	42
recomendaciones	44
Referencias	47
Anexos.....	45

Índice de Tablas

Tabla N° 1. RAE	2
Tabla N° 2. Cronograma	35

Introducción

La evolución del ser humano ha pasado por diferentes estadios tanto económicos, políticos como de organización social. Cada etapa tecnológica ha presentado unas características propias que la han definido según Berzosa (2015). Esta situación ha hecho que el rol del docente cambie y a su vez el del estudiante.

La cultura digital fenómeno nuevo, de investigación y aplicación pretender conservar el patrimonio cultural apoyado en las Tecnologías de la Información y Comunicación - TIC para la construcción de una nueva sociedad del conocimiento, se centra en una visión humanista y exige una educación constante y permanente de los usuarios cuya apropiación de esta conduce a la creación de entornos comunicativos y participativos facilitando nuevas formas de lenguaje y escritura. El desarrollo de la cultura digital ha aumentado con base a la necesidad propia del ser humano de comunicarse, de recibir y transferir grandes volúmenes de información propios de su creatividad e inteligencia, mencionando el ejemplo de la importancia y evolución de las herramientas web que han permitido compartir información a través de comunidades de usuarios , servicios con un enfoque colaborativo de interacción social. O'Reilly (2009, p. 33)

Atendiendo a lo anterior, la presente propuesta de investigación centra su interés en conocer de qué manera el uso de las TIC en el aula de clase potencia la formación humana de los educandos en grado once. La educación en TIC dentro de sus principios considera la responsabilidad ética un pilar para su funcionamiento en la escuela y genere un cambio responsable en las formas de actuar cuando accede a grandes paquetes de información.

Justificación

Los cambios acelerados en la información del conocimiento llevan a pensar al docente en los desafíos a los que se enfrenta en el aula de clase, por un lado, el estudiante de hoy es un sujeto de poco esfuerzo, que se ha creado en su cerebro un esquema de facilismo. Por otra parte, poco respeto por el uso y acceso a la información. Para ellos, realizar una consulta de un contenido temático por internet significa cortar y pegar, situación que trae repercusiones legales.

Por lo anterior, surge la preocupación de investigar cómo el uso de las TIC potencia la formación humana en el educando, es decir, ¿qué ética concibe el estudiante cuando accede a los medios tecnológicos?, y para ser más precisa cuando tiene acceso a un flujo de información?

La institución educativa las Acacias está ubicada en zona rural del municipio de la Plata en el sur occidente del Huila y cuenta con el servicio vive digital del cual fue beneficiada la institución a partir del año 2015. Anterior a esa época el estudiante se preocupaba por aprender y cumplir con los compromisos académicos de manera responsable. Con la llegada de los medios tecnológicos y especialmente con el internet, la vida para ellos cambio y por ende par el docente. La preocupación ahora es cómo enseñar los contenidos de informática que genere aprendizaje autónomo y responsabilidad en el aula. Aprender contenidos de ofimática no es del grado del estudiante, mientras que navegar en la red sin reglas, es lo más divertidos.

Para abordar la situación actual que se vive en el aula la presente investigación se centrara en conocer por qué los estudiantes prefieren chatear todo el tiempo que aprender herramientas que le van a ayudar en algún momento a mejorar su calidad de vida. De igual manera, conocer cuáles son sus aspiraciones al terminar el grado once.

Definición del Problema

El interés del trabajo de investigación es conocer cómo la influencia de las tecnologías de la información (TIC) en el aula de clase potencia el desarrollo humano en los estudiantes durante su proceso de aprendizaje. El auge de la revolución tecnológica durante el siglo XXI ha hecho que el ser humano tenga acceso a grandes paquetes de diversidad de información, generando cambios a la hora de comunicarse, interactuar o aprender. Esta situación no es ajena a la vida cotidiana de los estudiantes de la institución educativa las Acacias.

Aunque los estudiantes conocen que el uso de artefactos tecnológicos facilita la realización de tareas en clase en un ambiente más dinámico y agradable y que la aplicabilidad de éstos en las diferentes áreas del conocimiento desarrollan habilidades para la vida y el trabajo, es notorio observar que el interés por aprender el manejo de las herramientas ofimáticas o escenarios de aprendizaje no es de su agrado, pues ellos consideran que lo más significativo es navegar en internet sin ninguna funcionalidad.

La institución educativa las Acacias en el año 2015 fue beneficiada por el ministerio de las TIC a través del programa Kiosko vive digital con fin de generar el uso del internet y poner al servicio de la comunidad un portafolio de servicios como llamadas, video llamadas, pago de servicios públicos, tramites online, entre otros. Debido a que los estudiantes no recibieron información pedagógica con respecto al uso académico y aprovechamiento adecuado de los artefactos tecnológicos y herramientas digitales, la clase de informática es vista solo para el ocio, la distracción o el hobby; olvidando que esta área cuenta con unos lineamientos curriculares que buscan desarrollar habilidades, destrezas y competencias con el propósito de tener estudiantes habilidosos en el uso de las TIC.

Con respecto a lo anterior, el Plan Decenal de Educación (2016-2026) dentro de sus expectativas expone que “el sistema educativo nacional en el 2026, deberá ser pertinente, responder a las necesidades laborales regionales y estar articulado a la vocación productiva de las mismas, mejorando la calidad de vida y los ingresos de los colombianos”. En este sentido es deber de las instituciones educativas formar a los educandos en habilidades tecnológicas que les permita poder hacer frente a los desafíos de la era digital. Aun cuando la globalización económica ha hecho que las grandes empresas cuenten con sistemas de información que les permitan verificar, gestionar, administrar y evaluar procesos administrativos de manera oportuna y eficiente.

La implementación de las tecnologías en el aula requiere de un compromiso responsable de parte de los actores. En primer lugar, saber de qué naturaleza es el educando que aprende, qué aprendizajes se requieren para hacer frente a los desafíos de la información digital, cómo aplicar el nuevo conocimiento para dar respuesta a las necesidades del contexto. En segundo lugar, indicar cómo acceder a información confiable y de qué manera evitar el plagio de esta. En conclusión, está en manos de los docentes gestores de conocimiento formar sujetos que hagan uso responsable de la información en diversos entornos virtuales,

Educación en TIC implica no solo brindar al educando herramientas que le permitan movilizarse con mayor rapidez en la resolución de una tarea, si no también, es una preocupación de conciencia ética. Para Segura, Candiotti, y Medina (2007), los sistemas educativos deben modificarse para hacer hueco a esos nuevos aprendices. La era de la información exige cambios conductuales en quienes enseñan y en quienes aprenden, el aprendizaje autónomo y colaborativo busca que el conocimiento no se centre en un solo sujeto, si no que se adquieran ciertas capacidades para saber escuchar y comprender, donde cada participante adquiere un rol. El profesor “debe dejar de ser un orador o instructor que domina los conocimientos, para convertirse

en un asesor, orientador, facilitador y mediador del proceso de enseñanza - aprendizaje” (Segura, Candiotti y Medina, 2007, como se citó en Berzosa, 2015)

Formulación del problema

¿De qué manera el uso de recursos digitales en el aula de clase potencia la formación integral de los estudiantes del grado once de la Institución Educativa las Acacias – La Plata -Huila?

Objetivos

Objetivo general

Comprobar el uso pedagógico de los recursos digitales en la formación de los estudiantes del grado once de la Institución Educativa las Acacias del municipio de la Plata- Huila.

Objetivos específicos

- Conocer el nivel de incidencia que ha tenido la instalación de los Kioscos vive digital en las instituciones educativas.
- Identificar las prácticas de uso y actitudes de consumo de los contenidos digitales de los estudiantes del grado once dentro y fuera del aula de clases.
- Proponer medidas de acción destinadas a empoderar el área de Tecnología e Informática como fuente de alfabetización, cultura y competencias digitales de los estudiantes.

Marco Teórico y Conceptual

Estado del Arte

Según Hermosa (2015) en su estudio realizado plantea la Influencia de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el proceso enseñanza-aprendizaje: una mejora de las competencias digitales. La investigación es cuantitativa-descriptiva, de diseño no experimental aleatorio. Se realizó una observación de la forma de trabajo de los alumnos en las aulas de primero de bachillerato de dos tipos de población, las instituciones públicas IES Ciudad de los poetas y IES Isaac Newton de la Conserjería de Educación de la Comunidad de Madrid, España, del curso escolar (2013-2014). El estudio reveló un número de componentes que influenciaban las decisiones de los profesores para usar las TIC en los salones de clase, tales como: el acceso a los recursos tecnológicos, la apropiación y uso de herramientas tecnológicas de los profesores y estudiantes, la competencia de los estudiantes en conocimientos de TIC, la percepción de los recursos institucionales en TIC y la percepción que tienen los estudiantes acerca del rol de las tecnologías en pedagogía.

Según Area (2010) realizó una investigación sobre el proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Revista de Educación, 352. Mayo-Agosto 2010, pp. 77-97. En este artículo ofrece una síntesis de los resultados más destacables de un proyecto de investigación con el cual se analizó el proceso de integración pedagógica de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en las prácticas de enseñanza y aprendizaje de centros de educación infantil, primaria y secundaria de Canarias.

Igualmente, se planificó una investigación con metodología etnográfica en la que realizó un estudio longitudinal, a lo largo de dos años, de centros educativos participantes en el *Proyecto Medusa* (proyecto del Gobierno de Canarias destinado a dotar de tecnologías digitales a todos los centros educativos del archipiélago y formar al profesorado para su uso pedagógico).

Se seleccionó cuatro centros escolares (tres de Educación Infantil y Primaria, y uno de Educación Secundaria). La recogida de datos se realizó a través de distintas técnicas cualitativas: entrevistas –al equipo directivo, a los coordinadores TIC del centro, a profesorado–, a través de observaciones de clase, y mediante la realización de grupos de discusión con el alumnado.

Los resultados obtenidos fueron que las TIC incorporan algunos cambios organizativos tanto nivel de centro como de aula, pero no necesariamente innovación pedagógica en las prácticas docentes. Asimismo la figura del profesor coordinador TIC es un elemento catalizador relevante en el proceso de uso pedagógico de las tecnologías digitales en cada centro escolar.

Según Muñoz y Martínez (2017) realizaron el Estudio de Uso y Actitudes de Consumo de Contenidos Digitales fue llevado a cabo por el equipo del ONTSI (Observatorio Nacional de Telecomunicaciones y de la SI). La metodología del estudio se dividió en cuatro fases: revisión bibliográfica, estudio cualitativo, encuesta y comparación con series temporales, en este informe se recogió la investigación realizada sobre los usos y actitudes de consumo de contenidos digitales en España con revisión bibliográfica y con trabajo de campo en los meses de noviembre y diciembre de 2016.

También, se analizó en el estudio otros aspectos relacionados con las actitudes hacia los contenidos digitales, en varios de sus diversos ámbitos como son las opiniones hacia la ciberseguridad y privacidad en la red, las posturas de los españoles respecto a los contenidos no autorizados frente a los legales y las actitudes acerca de la búsqueda y personalización de los

contenidos. Las conclusiones que se destacan de este informe la familiaridad general de los españoles con el uso de la red, tienen las aptitudes, conocimientos y medios tecnológicos para poder interactuar en él y tomar posturas, aunque con un amplio recorrido pendiente en competencias digitales y mediáticas.

Conjuntamente, los españoles no confunden, contenido digital con Internet, lo que participa enormemente en la consolidación de la percepción de la brecha tecnológica generacional. Las formas de consumo se presentan más y más definidas por su carácter transfronterizo, la capacidad de superar el espacio y el tiempo, y por la inmediatez.

En cuanto a las diferencias entre los consumidores de contenidos digitales, cabe hacer hincapié en las diferencias por sexo y edad, así como por nivel de ingresos tanto en el consumo como en el pago. Las diferencias por hábitat son más difusas. Respecto a la edad y en cuanto a los jóvenes, la asociación habitual entre jóvenes que han nacido inmersos en un entorno de uso de Internet plenamente generalizado (de 16 a 24 años) y uso intensivo de la tecnología se extiende, puesto que el segmento de 25 a 34 años destaca igualmente como usuario intensivo de multitud de contenidos.

El uso de los mayores está afectado por modelos de utilidad, ya que estos destacan en desinterés/desconfianza/desconocimiento particularmente respecto a las redes sociales o los videojuegos, algunos de los contenidos que menos utilizan.

Observando el uso de dispositivos más habituales para cada contenido, puede apreciarse como el libro electrónico consolida su papel secundario en relación al libro en papel. Es, además, eminentemente femenino y urbano.

El consumo de noticias en Internet despierta en la población un notable interés: dos tercios de los españoles leen prensa digital. Los hábitos de consumo señalan como esta actividad

se realiza de manera fundamental a través del modelo gratuito y con frecuencia a través de páginas distintas a las de la propia publicación.

Las diferencias de consumo indican también una preferencia por los contenidos de tipo inmediato, como son las Apps, y más ligados al ocio y las relaciones sociales, como las fotos y las redes sociales. Estas últimas representan además una puerta de acceso a otros contenidos e incluyen multitud de otros contenidos, como mensajería, vídeos, fotos, etc.

Marco Legal

En Colombia se conoce las TIC a través de la creación del Ministerio de Tecnologías de Información y las Telecomunicaciones, con el fin de facilitar el acceso de los habitantes del territorio nacional a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y a sus beneficios.

La Ley 1341 del 30 de julio de 2009 promueve el acceso y masificación de las TIC, garantiza la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura y el espectro, y en especial, fortalece la protección de los derechos de los usuarios.

El Gobierno y la sociedad colombiana utilizarán las TIC para potenciar un sistema educativo incluyente y de alta calidad, dentro del cual se favorezca la autoformación y el autodesarrollo. Desde luego, brindará igualdad de oportunidades para la obtención de conocimiento, educación y aprendizaje a lo largo de la vida; para todos los ciudadanos, en un marco flexible y global, centrado en el estudiante, y orientado a desarrollar su vocación, sus aptitudes, sus habilidades y su potencial. Para lo cual será necesario que todos los estudiantes del país tengan acceso a estas tecnologías.

El país, bajo el liderazgo del Ministerio de Educación Nacional ha trabajado en la utilización de TIC en la educación. Con el fin de incorporar estas tecnologías en los procesos

pedagógicos como un eje estratégico para mejorar la calidad y asegurar el desarrollo de las competencias básicas, profesionales y laborales el MEN formuló en el año 2002 el Programa de Uso de Medios y Nuevas tecnologías para instituciones de educación básica, media y superior.

Dentro de estos se desatacan Programa Compartel dotando toda la infraestructura en red y conectividad; Programa Computadores Para Educar es una asociación de entidades públicas, cuya misión es que genera oportunidades de desarrollo para los niños y jóvenes colombianos, mejorando la calidad de la educación, mediante la dotación de herramientas tecnológicas, la formación y acompañamiento a las comunidades educativas y la gestión ambiental de los equipos de cómputo en desuso; Proyecto Kiosko Vive Digital alternativa para llevar internet a las poblaciones más vulnerables; Programa en TIC confío brinda información y herramientas para enfrentar los riesgos asociados al uso de nuevas tecnologías, como el grooming, el sexting, el phishing, el ciberacoso, la ciberdependencia y el material de abuso sexual en menores de edad (pornografía infantil).

Además, otra iniciativa de gran trascendencia es la promoción de los comportamientos digitales en la que estudiantes, docentes y padres de familia cuenta con una guía orientadora sobre el uso seguro de Las TIC. La presentación de este código de conducta estuvo a cargo de los diferentes integrantes de la mesa de trabajo de Nuevas Tecnologías integrada por el Ministerio de Educación Nacional, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, la Policía Nacional, Red Papaz, la Empresa de Telecomunicaciones de Bogotá (ETB), Fundación Telefónica, el Foro Generaciones Interactivas, la Fundación Alberto Merani y Microsoft Colombia.

Los diez comportamientos digitales que fueron presentados son:

- Utilizo las TIC respetando a los otros, respetándome y haciéndome respetar.
- Ejercer mi derecho a la libertad y respeto la de los demás.
- Hago uso de mi identidad de manera segura en mi interacción con otros en los ambientes tecnológicos.
- Protejo mi integridad y seguridad personal y la de los demás.
- Soy responsable con mi intimidad y la de los demás.
- Utilizo las TIC para el libre desarrollo de mi personalidad y mi autonomía, y a través de ella reconozco y hago respetar mis creencias y pensamientos, y los de los demás.
- Utilizo las TIC para mejorar mi calidad de vida, asegurándome de procurar un ambiente sano y pacífico.
- Soy consciente de que los menores de edad requieren especial cuidado y acompañamiento en el uso de las TIC.
- No utilizo las TIC para promover, consultar, ver, comprar, compartir actividades relacionadas con explotación de menores, pornografía infantil, prostitución infantil, trata de personas, promoción de conductas autodestructivas, organizaciones y/o actividades al margen de la ley o cualquier otra conducta que atente contra los derechos humanos.
- Respeto los derechos de autor.

Marco Conceptual

Cultura digital

Según lo citado por el (Ministerio de cultura la cultura digital, 2009) se entiende por cultura digital, como una forma de las relaciones entre las personas, con mediación tecnológica. Ésta se diferencia de la cultura análoga y de la manera más tradicional de comunicarnos en los siguientes aspectos:

En la cultura digital se enfatiza más el sentido y el propósito de la comunicación que la construcción del mensaje

La forma tradicional de comunicación análoga exige una estructura única, lineal, que no se puede fragmentar o desordenar, mientras que el mensaje digital se construye con planos, íconos e imágenes que se pueden relacionar de múltiples maneras y con muchos órdenes, todos válidos.

En una cultura digital se desdibujan las funciones de emisor y receptor, que en las formas más tradicionales de la comunicación son claramente diferentes. Esta característica de la cultura digital es especialmente importante en el campo cultural porque ofrece la posibilidad de convertir a los ciudadanos en productores de contenidos y no sólo en consumidores de información.

La cultura digital ofrece enormes posibilidades de innovación y productividad a la sociedad, mientras que la forma análoga de asumir las tecnologías que hemos venido haciendo en Colombia, nos relega en el plano del desarrollo y la competitividad a nivel internacional, pues nos asigna el papel de consumidores de contenidos de Internet.

Una cultura digital exige el desarrollo de nuevas destrezas, de nuevas formas de lectura no sólo de textos, sino de íconos, imágenes y signos.

En una cultura digital se tienden a acercar la comunicación masiva y la dirigida, el entretenimiento y el acceso al saber, la recepción y la construcción de mensajes. Estos acercamientos imponen nuevos retos a las formas tradicionales de relaciones entre las personas, que no son sólo los del acceso a las tecnologías, sino principalmente la comprensión de otras maneras de construcción de cultura.

La cultura análoga tiende a reducir los objetivos e instrumentos de la comunicación a procesos de entrega de mensajes, con demoras en la recepción, complicadas listas de datos, muy pocos formatos y con énfasis en la racionalidad como instrumento único para la decodificación. La cultura digital, por el contrario, permite procesos complejos y diversos de construcción de contenidos con sentido, inmediatez en la recepción y la respuesta, bases de datos que agilizan el proceso de búsqueda de información, conectividad que genera redes de conocimiento y socialización, consumo o lectura en diversos formatos, convergencia de formatos, desarrollo de habilidades comunicativas de los ciudadanos, en un entorno que asocia sin conflicto la razón con la diversión, la creación, el goce y la recreación.

Las reglas del juego en la cultura digital rompen con la linealidad y la racionalidad de lo análogo y están marcadas por la interactividad, la fragmentación, la movilidad, la portabilidad y la reedición de contenidos de múltiples fuentes por parte del receptor.

En esta perspectiva, para el Ministerio de cultura la cultura digital no se enfatiza en la dotación de recursos tecnológicos como: computadores de escritorio, portátiles, tabletas y conectividad sino de fomentar en los ciudadanos el desarrollo cultural y social como

productores de cultura digital y no solamente consumidores de contenidos digitales, es por eso que la cultura digital evoluciona gracias a la incursión de las tecnologías de información y comunicación ya que estas fomentan nuevas dinámicas de relaciones tanto sociales como culturales que muestran múltiples alternativas asociadas a las posibilidades de creación de contenidos, hábitos de consumo y formas de organización y producción.

Cultura Informática

Rodríguez (2000), define la informática como ciencia del tratamiento racional (por máquinas) de la información, la considera como soporte de los conocimientos humanos en los campos técnico, económico y social. Esto último implica que la información debe ser convertida en conocimiento a través de la educación.

A partir de esta concepción tecnológica la informática hace parte y sirve de apoyo a la cultura del ser humano, debido a la exigencia de la sociedad de la información, de la sociedad de conocimiento y sociedad de aprendizaje tres pilares que convergen para mejorar la calidad de vida de los ciudadanos.

Para González Del Prado (1998), él plantea que “la Cultura Informática es poseer habilidades básicas en la utilización de la informática como apoyo a la actividad del individuo, lo cual es de utilidad en cualquier área de aplicación, utilizando como apoyo la búsqueda, procesamiento y presentación eficiente de la información, mediante las herramientas técnicas y servicios que la informática y los servicios de información ofrecen, y el conocimiento del estado actual de desarrollo de la computación (hardware y software) y sus posibilidades de aplicación en las áreas de interés correspondientes.”, entonces a partir de lo afirmado, la Cultura Informática de un sujeto incluye conocimientos y destrezas básicas para desempeñarse en una

sociedad automatizada , dominada por los computadores, es decir debe tener conocimientos fundamentales respecto a su funcionamiento, usos , aplicaciones y limitaciones, además desarrollar la habilidad de analizar y solucionar problemas lógicos como también conocer la gestión y administración de recursos del sistema.

Competencia digital

Al hacer énfasis sobre la competencia digital cuyo significado es el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de información y comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el mundo laboral, la empleabilidad, el aprendizaje, el ocio y entretenimiento, la inclusión y participación en la sociedad, determinado por las habilidades en cuanto al uso del computador como herramienta fundamental para el tratamiento automático de la información a través del internet. Según lo planteado por Comisión Europea (2007).

Para analizar en esta investigación la competencia digital está basada en los modelos de referencia para el desarrollo de la competencia digital a nivel europeo donde se ha propuesto el diseño de un plan tecno pedagógico con el fin de aplicarlo a diferentes niveles de educación , el cual esta instituido desde las políticas educativas que buscan la resignificacion de la profesión docente a la luz de los adelantos y recursos tecnológicos integrados en su especialidad y dirigidos a su enseñanza en el aula; como es el caso del modelo TPACK es el acrónimo de la expresión «*Technological Pedagogical Content Knowledge*» (Conocimiento Técnico Pedagógico del Contenido) Según algunos autores (Koehler y Mishra, 2009) la competencia digital de los docentes admite la interacción entre el conocimiento disciplinar, el pedagógico y el tecnológico. Por otro lado , el mencionar la utilidad del modelo KRUMSVIK que tiene su origen en el marco educativo noruego , este modelo apunta al desarrollo de la competencia

digital docente que tiene en cuenta la interrelación de varias dimensiones: cognición, metacognición, habilidades, estrategias de aprendizaje, autoeficacia y aspectos didáctico-pedagógicos y además se apoya en cuatro componentes principales: habilidades TIC básicas, competencia didáctica TIC, estrategias de aprendizaje y alfabetización digital (Krumsvik,2011).Es preciso destacar que existen diversas clasificaciones de las competencias digitales del docente que han contribuido a perfeccionar su quehacer pedagógico y didáctico en el aula

Para el caso de Colombia, el Ministerio de Educación a través de la Oficina de Innovación Educativa, presenta el documento "Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente". Este documento es el producto final del proceso iniciado en el año 2008 y tiene como fin orientar y preparar a los docentes en la búsqueda de la calidad educativa mediante la transformación de las prácticas educativas con el apoyo de las TIC, adoptar estrategias para orientar a los estudiantes hacia el uso de las TIC para generar cambios positivos sobre su entorno (MEN, 2013, p. 8).

Este material propone cinco competencias: Tecnológica, Comunicativa, Pedagógica, Gestión e Investigativa; La competencia Tecnológica busca la integración de s las TIC en el aula para mejorar los espacios de enseñanza y aprendizaje. Desde luego, esta competencia permite tener la autonomía del docente para seleccionar y utilizar las herramientas tecnológicas de forma adecuada; la competencia Comunicativa, determina la capacidad para poder expresarse, interactuar y relacionarse en espacios virtuales y audiovisuales a través de diferentes medios y canales de comunicación, de manera sincrónica y asincrónica; la competencia Pedagógica, las TIC se han afianzado para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, reconociendo alcances y limitaciones de la incorporación de estas tecnologías en la formación

integral de los estudiantes y en su propio desarrollo profesional; la competencia investigativa busca la transformación del saber y la generación de nuevos conocimientos, utilizando las TIC y por último, la competencia de gestión se encarga de planear, organizar, administrar y evaluar los procesos educativos; tanto a nivel de prácticas pedagógicas como de desarrollo institucional con la mediación de las TIC.

Kioscos Vive Digital

Según (www.mintic.gov.co) Son espacios de acceso comunitario a Internet para los niños, jóvenes y adultos que habitan en zonas rurales del país, donde pueden conectarse a Internet y recibir capacitaciones gratuitas en uso y apropiación de las TIC, es decir son una estrategia digital de inclusión social en el contexto rural instalados en las instituciones educativas donde los docentes y estudiantes se beneficiarán del servicio de conectividad a Internet, en horario extracurricular, donde podrán acceder a su portafolio de servicios que incluyen servicios de telefonía, alfabetización digital, realizar trámites y servicios con el Estado y optimizar sus actividades económicas.

Por lo tanto, de acuerdo con Beltrán (2015), Los KVD son convenientes con las dinámicas de globalización ya que la comunicación virtual y el acceso a la información no están restringidas por la distancia geográfica, pues, proporciona la comunicación sincrónica o asincrónica y ofrece a las personas la facultad para la construcción y el alcance de sus propias redes sociales.

De tal manera los KVD se fundamentan en mecanismos de inclusión y capacitación social como:

El desarrollo de las habilidades personales para inmigrantes digitales, suficientes para acceder adecuadamente a los procesos de aprendizaje y conectividad social en escenarios digitales.

El reconocimiento de las personas que acceden a los KVD de los valores y el contexto social que definen su comunidad como recurso fundamental de acervo social local y regional

El acceso a entretenimiento y al uso del tiempo libre y formativo en pro de la diferenciación cultural de roles de género y de inclusión

La promoción a través de la conectividad digital del uso de recursos mediáticos como puerta de entrada al universo simbólico, ofreciendo a las personas múltiples alternativas para la configuración de identidades y promoviendo estilos de vida saludables desde un contexto digital ventajoso

Facilitar formas de relación al interior de la comunidad o de trabajos colaborativos como proceso social de construcción del conocimiento, para robustecer las redes de innovación y desarrollo al interior de la comunidad.

Vincularse en red, con el uso de las herramientas de cualificación e inclusión social a partir de la comunicación digital, esto es: listas de correo, blogs, cursos online y foros de discusión sobre temas relevantes a nivel local, regional e internacional.

Desarrollar el talento, en este sentido, la conectividad y el acceso a la información promueven la capitalización del conocimiento individual en función del grupo social.

La promoción de distintas modalidades de enseñanza-aprendizaje de acuerdo a los procesos individuales de aprehensión del conocimiento.

Brindar un escenario alternativo para el bienestar psicológico y social; los humanos somos una especie que prioriza los vínculos sociales como mecanismo de adaptación exitosa, los KVD acercan a las personas a través de las diferentes plataformas de red social que existen.

El aprendizaje digital a través de los KVD facilitan el acceso posterior a programas de inclusión social y de salud, como lo es la Telemedicina y las redes sociales temáticas en salud mental y bienestar social que favorecen intereses de la comunidad.

Los KVD y la inserción social que proporcionan a las comunidades rurales apartadas, facilitan el desarrollo de procesos vinculados al tejido social y el postconflicto a través de estrategias de comunicación social que faciliten educación política en contextos de tolerancia y equidad.

Lo anterior pone de manifiesto que los KVD son la alternativa de solución de comunicación, interactividad, inclusión y empoderamiento digital de las poblaciones o grupos vulnerables facilitando la educación, equidad y transformación ciudadana mediante el apoyo de las Tic como formadoras del tejido social. Igualmente los KVD deben asumir el desafío de garantizar la conectividad y los recursos digitales que están inmersos en este sistema y los cuales están a disposición de la comunidad con el propósito de brindar el acceso activo y permanente del servicio.

Recurso digital

Como lo afirma Zapata (2012), Los recursos digitales son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Un material didáctico adecuado para el aprendizaje ayuda al aprendizaje de contenidos conceptuales, a adquirir habilidades procedimentales y a mejorar en actitudes o valores. En otras palabras, Los recursos digitales prometen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al agregar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes. Los recursos

audiovisuales como el vídeo y televisión digital, los videojuegos y procesos de gamificación, la realidad aumentada, los dispositivos móviles, las tecnologías interactivas como pizarras digitales, entre otras se convierten en alternativas de aprendizaje para atender las necesidades de los estudiantes.

Medios digitales

Son aquellos que se caracterizan porque posibilitan desarrollar, utilizar y combinar indistintamente cualquier modalidad de codificación simbólica de la información. Los códigos verbales, icónicos fijos o en movimiento, el sonido son susceptibles de ser empleados en cualquier medio informático. Los medios digitales se despliegan, por tanto, maneja la siguiente singularidad: una mayor autonomía del estudiante y la otra el nivel de exigencia en el desarrollo de competencias comunicativas y digitales, es decir, la lectura y escritura en estos medios predomina de manera significativa y solicita al estudiante lector y escritor competente en estos medios.

La utilización de las TIC, ha transformado la distribución, adquisición, manipulación y almacenamiento de la información de los nuevos medios digitales, modificando para las áreas de conocimiento nuevas estrategias y técnicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, dentro de las instituciones de todos los niveles educativos (Quirós, 2009 y Velásquez, 2007).

En la actualidad, la manera en que los medios digitales han evolucionado las características y propiedades de los medios tradicionales anteriores se realiza a partir de la entrada a un nuevo modelo postindustrial, donde la información es el eje de las actividades económicas, efectuando un cambio en la cotidianidad y las conductas y hábitos de los

ciudadanos. Por ello, las instituciones de nivel medio pretenden adaptar sus contenidos educativos al uso de las nuevas tecnologías y formas digitales, donde los objetivos de aprendizaje son piezas clave en este proceso de transición a la educación superior (Velásquez, 2007; Feroso y Pedrero, 2009; Amar, 2010).

El empleo de internet está propiciando en los estudiantes una visión del mundo distinta, generando nuevas habilidades e impactando su vida social y académica Guzmán (2008), ya que ofrece una diversidad de recursos digitales. Según Townsend citado por Quirós (2009), se pueden clasificar en tres grupos:

a) Recursos, que apoyan el envío de mensajes, de manera efectiva, del emisor a los destinatarios.

b) Activos, que permiten que el aprendiente actúe sobre el objeto de estudio y construya sus conocimientos.

c) Interactivos, cuyo objetivo es que el aprendizaje se dé en el uso de medios digitales con un diálogo constructivo sincrónico o asincrónico.

En síntesis, el estudiante utiliza los recursos y servicios que ofrece el internet para construir su propio conocimiento, dando un significado propio a sus aprendizajes y luego los comparte y transfiere a través de distintos medios digitales.

Aprendizaje con las TIC

Las tecnologías de información y comunicación (TIC), son un fenómeno social de mucha trascendencia en la actualidad, su valoración es de gran importancia en el sistema educativo, donde proliferan herramientas digitales que intervienen en la investigación, la enseñanza y los aprendizajes de los estudiantes. Krüger (2006).

Como lo afirma Granados (2015), el crecimiento de las TIC y la utilización masiva de sus aplicaciones como: las herramientas web 2.0 que permite la creación y personalización de blogs, wikis, webquest, entre otros espacios virtuales, con los cuales se puede interactuar de forma más dinámica e innovadora; es así, como el uso de las TIC fragmenta los métodos de enseñanza tradicionales.

La didáctica al igual que las TIC se ha ido transformando y consolidando con el surgimiento de nuevas técnicas e instrumentos educativos, logrando la calidad educativa de los estudiantes, modificando la forma en que se obtiene, se manipula y se interpreta la información. Aguilar (2012).

De hecho, en aulas donde están equipadas de tecnologías digitales, el libro de texto continúa siendo el recurso más empleado por los docentes. Area y Sanabria (2014), es decir, las TIC no desplazan o sustituyen a los materiales tradicionales, sino que se complementan con los mismos como también se refleja en el estudio de la OECD (2015a). Además, los nuevos dispositivos digitales como PDI (Pizarras Digitales Interactivas), están sustituyendo a los medios analógicos, también, La edad del docente es una variable que se relaciona con el modelo o patrón de uso de las TIC en el aula.

Cabe resaltar que el uso de las TIC en la enseñanza en el aula está condicionada al computador como herramienta de investigación, para resolver problemas y tomar decisiones, para la creación y producción de escritos y como recurso de comunicación. Barron (2003).

En este sentido , La educación es la base primordial de la sociedad , la cual está apoyada en las TIC , por lo cual surgen nuevos entornos de aprendizaje donde los estudiante son competentes y protagonistas de sus propios aprendizajes, una de las ventajas que ofrecen las TIC es que favorece la inclusión social. Cabero (2005).

Rol del docente de Tecnología e informática

Según la UNESCO (2008, p. 7) escribe: “Las nuevas tecnologías (TIC) exigen que los docentes desempeñen nuevas funciones y también, requieren nuevas pedagogías y nuevos planteamientos en la formación docente”. En otras palabras, la integración de las TIC en el aula depende del aceptar y contribuir al mejoramiento del ambiente de aprendizaje de forma no tradicional y fusionar las TIC con nuevas pedagogías.

En Colombia, el área de Tecnología e Informática se considera como un proceso permanente y continuo de adquisición y transformación de los conocimientos, valores y destrezas inherentes al diseño de artefactos sistemas y procesos tecnológicos en un contexto social particular, por consiguiente es útil mencionar que la actualidad se empieza a reconocer la importancia de la informática en el espacio de la educación, pues mediante su implementación ha cambiado el rol del docente, quien no solo imparte conocimientos, sino que ahora sirve de guía para que sus estudiantes hagan buen uso de la abundante y renovada información. De igual manera la informática también ha ganado terreno en las instituciones educativas como área del conocimiento y se ha constituido en una oportunidad para el mejoramiento de los procesos pedagógicos (MEN, 2008c, p.9).

Lo anterior pone de manifiesto, el papel trascendental del área de tecnología e informática en nuestro ámbito educativo, su transversalidad curricular es un elemento esencial para enriquecer todas las áreas de conocimiento , ya que se puede utilizar un gran abanico de recursos tanto de hardware como de software permitiendo la construcción de conocimientos en un ambiente atractivo, innovador y productivo donde el estudiante alcanza de manera autónoma y colaborativa su aprendizaje significativo, igualmente el rol del docente facilitador de aprendizajes requiere una actualización permanente, se debe replantear su trabajo y aprender a utilizar nuevos medios y recursos digitales para implementarlos en las aulas. (Salinas, 2004, p.7)

Marco Metodológico

Según el pensamiento de Arias (2006), el marco metodológico es un proceso ordenado y sistemático del cómo se realizó el estudio para responder al problema planteado., dicho de otro modo, se apuntan los aspectos relativos a la metodología , en esta sección se toma en consideración el enfoque y tipo de investigación, como también, se describen las técnicas e instrumentos de recolección de los datos, los procedimientos que se emplearon para darle validez y confiabilidad a fin de procesar y analizar los resultados y de esta manera obtener una conclusión que permita dar respuestas a los objetivos planteados.

Enfoque de investigación

La investigación se realiza a partir del enfoque cualitativo, según Lincoln y Denzin (1994, p.576), la investigación cualitativa es un campo interdisciplinar, transdisciplinar y en muchas ocasiones contradisciplinar, es decir, busca suministrar el análisis profundo a los datos, teniendo como base el entorno natural, la caracterización de las variables y actividades o experiencias que inciden en el objeto de estudio. Partiendo de lo anterior, la investigación cualitativa es abierta, flexible y humanista, como lo señala Galeano (2004), el hombre como especie es su objeto de estudio por excelencia, ya que busca estudiar y analizar sus percepciones, sentimientos, creencias y acciones.

De acuerdo a nuestro contexto la investigación permite mediante la interacción, el diálogo y comunicación con los estudiantes del grado once de la Institución educativa Las Acacias del municipio de La Plata – Huila para conocer de manera directa sus percepciones y valoraciones en cuanto al uso y actitudes de consumo de recursos digitales en internet dentro y fuera del escenario comunicativo.

Tipo investigación

El tipo de investigación más adecuada y por consiguiente la que más se adapta para analizar y comprender la realidad sobre las prácticas de uso y actitudes de consumo de los medios digitales en internet por parte de los estudiantes del grado once de la institución Educativa las Acacias es **la investigación acción participativa**, ya que es un examen autoreflexivo, llevada a cabo por participantes en situaciones sociales, para perfeccionar la lógica y la equidad de las propias prácticas sociales o educativas”.(Kemmis, 1988, p.42) De este modo, la investigación acción participativa es una herramienta que contribuye al desarrollo profesional docente porque al aplicarla a cualquier contexto educativo esta servirá para el cambio y mejora tanto de la pedagogía, didáctica y diseño curricular de los procesos formativos.

Técnicas de investigación

Para la recolección de la información de esta investigación se utilizó la técnica de observación y entrevista.

La observación es una técnica de ámbito social y educativo organizada de forma lógica y secuencial, su intención conocer la realidad mediante la percepción directa de los objetos y fenómenos buscando la validez y confiabilidad de los datos obtenidos según Ander y Egg (2003).

Para esta investigación el trabajo de campo se apoyó en la **observación participante** es aquella que involucra la relación social entre el investigador y los informantes. Taylor y Bogdan (1987). En otras palabras, lo trascendental es el aceptar la relación directa del investigador con el fenómeno estudiado, acercándose desde los aspectos más relevantes como el identificar las prácticas de uso y actitudes de consumo en la internet de los estudiantes del grado once,

desde esa condición se recurrirá a la **observación indirecta** y el instrumento de observación a aplicar es el cuestionario o guía de entrevista, donde el investigador y el estudiante (entrevistado) producen y registran la información según los indicadores.

Por otro lado, la otra técnica es la entrevista, ya que permite recoger las impresiones de otras personas de una manera más cercana y directa, debido a que la entrevista establece una fuente de significado y complemento para el proceso de observación, mediante ella se puede relatar y descifrar aspectos de la realidad que no son directamente observables: sentimientos, impresiones, emociones, intenciones o pensamientos, así como acontecimientos que ya ocurrieron con anterioridad" (Del Rincón, 1995)

Entrevista semiestructurada

Flick (2007. p. 89-109.) considera que las entrevistas semiestructuradas son las que ofrecen un grado de flexibilidad aceptable, a la vez que mantienen la suficiente uniformidad para alcanzar interpretaciones acordes con los propósitos del estudio.

Este tipo de entrevista se asocia con la posibilidad de que es más probable que los estudiantes entrevistados expresen sus puntos de vista sobre el uso de contenidos digitales en internet.

Población

Para Arias (2006), la población es el conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda delimitada por el problema y por los objetivos de estudio”

La población de estudio para esta investigación está constituida por 16 estudiantes del grado once de la Institución Educativa Las Acacias – municipio de La Plata - Huila.

Caracterización

La Institución Educativa Las Acacias ubicada al suroccidente del departamento Huila en el Municipio de La Plata, ofrece la educación Preescolar, Básica Primaria y Secundaria y Media, con metodología tradicional, escuela nueva y post primaria, calendario A y Jornada completa, cuenta con la sede principal y 8 sedes en las diferentes veredas: La Unión, Los Sauces, Cachipay, Tesorito, Aurora, Alto Aurora, San José de Juntas y Antonio Nariño, estas veredas están pobladas por comunidades mestizas provenientes del Huila, Cauca, Nariño. En los últimos años se cuenta también con una nueva población, de comunidad indígena Nasa provenientes del departamento del Cauca que están poblando algunas veredas debido a la reubicación que realiza el gobierno nacional a raíz de las avalanchas ocurridas en ese sector.

En este momento la institución proporciona el espacio para el funcionamiento del Kiosko Vive digital que a la vez es el mismo espacio para la sala de informática. Como característica no posee una conexión a internet de calidad, si beneficia a la comunidad puesto que permite la comunicación oportuna, puesto que cuenta con una cabina telefónica.

Muestra

Es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico

(Tamayo, T. Y Tamayo, M ,2001).

La muestra para esta investigación es de 5 estudiantes del grado once de la Institución Educativa Las Acacias- municipio de La Plata - Huila - 2019 esta muestra fue determinada por el muestreo no probabilístico por ser una población pequeña.

Variables de medida

Las variables de medida en esta investigación sobre las prácticas de uso y actitudes de consumo de contenidos digitales en internet en los estudiantes del grado once son las variables cualitativas que expresan características de los estudiantes entrevistados las cuales son: sexo, grado, gustos, preferencias, desinterés, TIC y variables cuantitativas como la edad.

Instrumentos recolección de información

Para la presente investigación se utilizó el cuestionario como herramienta para la aplicación de la entrevista semiestructurada logrando indagar sobre las prácticas de uso y las actitudes de consumo de los contenidos digitales en internet por parte de los estudiantes del grado once de la Institución Educativa Las Acacias- municipio de La Plata - Huila - 2019

Igualmente, para la validez y confiabilidad de los datos se usó como recurso tecnológico, la **grabación de audio**, ya que con el auge e incursión de las TIC, la forma de registrar la información es casi universal, y la grabación de audio, es un recurso favorable para la obtención de datos, cuidando la calidad del sonido para asegurar la correcta grabación de la voz de encuestador y encuestado (Pujadas, 1992, p.69), es decir, que el objetivo principal de utilizar esta técnica de grabación es altamente fiable ya que se debe garantizar una buena calidad de sonido que facilite la de transcripción, se requiere obtener permiso, solicitarlo por escrito y esperar a recibir respuesta de aceptación, solo entonces se podrá coordinar el día, la hora y el lugar para realizar la entrevista en el tiempo acordado.

Tabla N° 2

Cronograma diseño e implementación del proyecto

Cronograma

	Cronograma de actividades periodo 01- 2019			
	Febrero	Marzo	Abril	Mayo
Selección de Instrumentos				
Diseño de los Instrumentos de recolección de información				
Aplicación Entrevista				
Registro de datos				
Análisis de la información				
Evaluación de Resultados				

Resultados

Es esta sección se da a conocer el análisis de las (5) entrevistas semiestructuradas realizadas a los estudiantes del grado once de la Institución Educativa Las Acacias- municipio de La Plata - Huila - 2019 , se logró comprobar el uso pedagógico de los recursos digitales en la formación de los estudiantes del grado once arrojando los siguientes resultados:

Los estudiantes conocen el beneficio que ofrece el Kiosko vive digital como internet y llamada telefónica a toda los miembros de la comunidad educativa.

Los estudiantes usan el servicio de internet del Kiosko Vive Digital es para ingresar e interactuar en las redes sociales como Facebook, WhatsApp, Instagram y YouTube como ocio, diversión y entretenimiento.

Los estudiantes no han recibido ningún tipo de capacitación o ayuda del cómo utilizar los recursos digitales que ofrece el del Kiosko Vive Digital.

Los estudiantes expresan que tienen poco dominio sobre los conocimientos básicos de la informática como uso de programas ofimáticos, servicios y seguridad en internet, herramientas web entre otras.

Los estudiantes no conocen la importancia de la informática en la sociedad digital, pues desconocen el término de sociedad digital.

Los estudiantes no pueden explicar con sus propias palabras los significados de las TIC y Cultura digital porque los profesores de tecnología e informática anteriores no les enseñaron esas temáticas.

Los estudiantes entrevistados cierran la entrevista afirmando que la enseñanza del área de tecnología e informática les ha parecido regular, puesto que los profesores anteriores presentaban inasistencia y por ende no cumplían las temáticas inmersas en el plan de estudios.

Discusión de Resultados

La investigación esta soportada sobre aspectos como la apertura e instalación del Kiosko vive digital y su impacto en la comunidad educativa, logrando demostrar en este estudio que hubo un inadecuado proceso de información y capacitación a los usuarios como: niñas, niños, jóvenes y adultos a los cuales no se les abordo para la alfabetización digital y no se resaltó la importancia que tiene el uso de las TIC en la vida cotidiana como también en el ámbito educativo.

Esta inconsistencia del proceso se refleja en la falta de compromiso y responsabilidad del gestor en cuanto al cumplimiento total de sus funciones establecidas en el contrato de prestación de servicios del Kiosko Vive Digital citadas en la página web (<https://www.mintic.gov.co>).

El gestor encargado del Kiosko Vive digital debió realizar las siguientes acciones para un adecuado uso del servicio de internet:

- Prestar asesoría y orientación a los usuarios en el uso de los servicios que se presten en el Kiosco Vive Digital.
- Registrar en el sistema de información los consolidados de ocupación y participantes de capacitación del Kiosco Vive Digital que administra.
- Implementar las estrategias de masificación y uso de TIC que el Ministerio TIC determine.
- Participar en los procesos de formación inicial y complementaria.
- Realizar las actividades de Sensibilización en el uso de TIC a la comunidad.

- Coordinar y desarrollar la Estrategia de Apropiación Social de TIC en los escenarios de Sensibilización y Cultura Digital y Formación de Competencias TIC.

Por lo anterior expuesto y mediante la revisión de documentos existentes en el Kiosko solo se evidencian las visitas de revisión técnica de acuerdo a fallas del hardware de redes y al punto de acceso de la cabina telefónica.

En consecuencia, ante esta situación se manifiesta como resultado las prácticas frecuentes del uso de las redes sociales por parte de los estudiantes, determinados como acciones masivas de interacción social y el compartir contenidos digitales con índole de entretenimiento.

El área de Tecnología e informática ha sido relegada simplemente como una obligación del estudiante, el cumplir con su asistencia mas no por la importancia que ejerce en la sociedad informacional, además el rol de los docentes anteriores ha quedado expuesto, su inasistencia y la falta de actualización del currículo no han permitido la adquisición de los aprendizajes de los estudiantes de una manera ordenada y sistemática. Por otro lado, el docente y el gestor del Kiosko Vive Digital no establecieron normas de comportamiento y de acceso a internet, ya que se tiene que compartir un solo espacio de formación; la sala de informática como el aula de clase donde se desarrollan competencias digitales y el Kiosko donde se presta el portafolio de servicios en horario extracurricular.

Finalmente, la constante de los estudiantes del grado once de la Institución Educativa las Acacias es el uso del Kiosko Vive Digital como plataforma para ingresar a las redes sociales, conversar, compartir y hacer comentarios en línea de acuerdo a los contenidos digitales a los

que tienen disponibles en este tipo de comunidades virtuales, ya que disponen de Pines para navegar por internet en cualquier momento ya sea desde el computador portátil o desde sus dispositivos móviles.

Conclusiones

La recolección y análisis de la información a través de las entrevistas permitió comprobar que los estudiantes no utilizan los recursos digitales para sus aprendizajes con miras a su preparación profesional sólo se enfocan en las prácticas de uso y actitudes de consumo de los contenidos digitales en las redes sociales y las aplicaciones que tienen que ver con juegos, música y videos.

Los estudiantes del grado once de la Institución Educativas Las Acacias del municipio de la Plata Huila revelan los efectos de la incorrecta pedagogía que se realizó al proporcionar el espacio del Kiosko Vive Digital, ya que no cumplió con los protocolos establecidos para el correcto ejercicio de prestación de servicios como: la capacitación en temas de cultura digital, uso masivo de herramientas TIC y competencias digitales. Tópicos fundamentales que debe dominar el usuario en el sector rural, debido a que son el eje principal del empoderamiento digital de poblaciones o grupos vulnerables que carecen de posibilidades de acceso y uso de conectividad, siendo las TIC el vehículo transformador para ir cerrando la brecha de la exclusión e inclusión social.

También, la enseñanza del docente de Tecnología e informática origino fallas en el proceso de formación de los estudiantes las cuales se presentan como el poco interés por los conceptos básicos de la informática y el desconocimiento de nuevas formas de tecnologías siendo elementos esenciales en la sociedad digital.

Así mismo, faltó comunicación entre el docente y gestor del Kiosko para acentuar el valor del uso del internet para fines académicos en los periodos de clase y los servicios online que ofrece el Kiosko al terminar la jornada escolar.

A la par ocasiono el desborde masivo de las redes sociales, las cuales han ayudado a la distracción y adicción de los estudiantes, descuidando sus actividades escolares.

Recomendaciones

De acuerdo a los resultados de las entrevistas es importante que la Institución educativa realice las siguientes medidas de acción:

- Diseñar estrategias de solución que ayudarán a fomentar el área de Tecnología e informática como el área de conocimiento en la cual está basada en la expansión de uso de recursos y medios tecnológicos los cuales sirven de instrumentos a los docentes en su práctica educativa para lograr un aprendizaje significativo en sus estudiantes optimizando su desempeño y proporcionando herramientas que mejoren su calidad de vida.
- Tomar decisiones y acuerdos con el gestor del Kiosko sobre el uso del internet en la jornada académica ya que los estudiantes adquieren los pines para poder ingresar a las redes sociales, descargar contenidos multimedia entre otros consumos.
- El docente de tecnología e informática reestructurará su plan de estudios, actualizarlo y contextualizarlo teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes, sus proyectos de vida, fomentar la cultura digital, uso de las redes sociales como medio de comunicación, enseñando sus ventajas, beneficios y riesgos. Por lo tanto, una estrategia sería integrarlas como recurso digital en el aula, para desarrollo de competencias comunicativas, culturales, cívicas y competencias digitales necesarias para el aprendizaje del siglo XXI. Luna (2015).

Referencias Bibliográficas

- Aguilar, M. (2012). *Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 10 (2), 801- 811.
- Area, M., & Sanabria, A.L. (2014). *Opiniones, expectativas y valoraciones del profesorado participante en el Programa Escuela 2.0 en España*. Educar, 50, 1, 15-39. Doi: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/educar.64>.
- Arias, F. (2006). *Proyecto de investigación: introducción a la metodología científica* (5° ed.) Caracas: Espítome.
- Beltrán, C. (2015) "*Kioscos Vive Digital*": una estrategia digital y de conectividad para promover la inclusión social en comunidades rurales en Colombia.
- Bermúdez, M (2017). *Cultura digital y educación para el desarrollo*. Recuperado de https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/70736/Pages%20from%20actas_ii-congreso-internacional-movenet_candon-mena-8.pdf?sequence=1
- Cabero, J. (2005). *Las TIC y las universidades: Retos, posibilidades y preocupaciones*. Revista de la Educación Superior, 34(135), 77-100.
- Comisión De Las Comunidades Europeas (2007) *Un planteamiento europeo de la alfabetización mediática en el entorno digital*. Recuperado de <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=URISERV:l24112>
- Del Prado A, Néstor y García, Edelia. (Sa). *La Formación de la Cultura Informática: Una Necesidad Apremiante*, Revista Bimestre Cubana. Vol. 81, ene-jun N.6. La Habana.
- Del Rincón, D, Arnal, J., Latorre, A. y Sans, A. (1995). *Técnicas de Investigación en ciencias sociales*. Madrid: Dykinson.

- Dussel, I. (2010). *VII foro latinoamericano de educación experiencias y aplicaciones en el aula. Aprender y enseñar con nuevas tecnologías*. Recuperado de <http://www.oei.org.ar/7BASICOp.pdf>
- Granados, A. (2015). *Las TIC en la enseñanza de los métodos numéricos*. Sophia Educación, 11(2), 143-154.
- Guzmán A, J. (2008). “*Estudiantes universitarios: entre la brecha digital y el aprendizaje*”. Apertura, 21-33.
- Kemmis, S. y McTaggart, R. (1988). *Cómo planificar la investigación-acción*. Barcelona: Laertes.
- Koehler, M. J. Y Mishra, P. (2009). *What is technological Pedagogical content knowledge? Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.
- Krüger, K. (2006). *El concepto de sociedad del conocimiento*. Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales, XI (683). Recuperado de <http://www.ub.edu/geocrit/b3w-683.html>
- Krumsvik, R. (2011). *Digital competence in Norwegian teacher education and schools*. Högre utbildning, 1(1), 3951. <http://journals.lub.lu.se/index.php/hus/article/view/4578>
- Latorre, M. (2018) *historia de las web, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0*. Recuperado de http://umch.edu.pe/arch/hnomarino/74_Historia%20de%20la%20Web.pdf
- Luna C. (2015). *El Futuro del aprendizaje (II): ¿Por qué deben cambiar el contenido y los métodos de aprendizaje en el siglo XXI? Investigación y prospectiva en educación*. UNESCO. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002429/242996s.pdf>
- Ministerio De Educación Nacional. (2013). *Competencias TIC para el desarrollo profesional docente*. Bogotá: MEN.
- Padua, J. et. al. (1987) *Técnicas de investigación aplicadas a las ciencias sociales*. México: COLMEX/FCE.

Política de la cultura digital (2009) Recuperado de
www.mincultura.gov.co/...culturales/...cultura-digital/.../11_politica_cultura_digital.pdf.

Pujadas M. (1992): *El Método Biográfico: El Uso De Las Historias De Vida En Ciencias Sociales*. Madrid, Centro De Investigaciones Sociológicas.

Quirós M. (2009). “*Recursos didácticos: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea*”. *Electrónica Educare*, 47-62. Velásquez P., A. A. (2007). “Convergencias en medios digitales: la labor del editor y el arquitecto de información”. *Signo y pensamiento*, 174-190

Rodríguez C, Alejandro M. (2000 (s/f). *Proyecto de Informática Educativa en Cuba*. Tesis presentada en opción al título académico de Máster en informática educativa. ISP “Enrique José Varona”. La Habana

Silva, V. (s/f). Anexo Curso: Seminario de investigación 202030. UNAD Bogotá, Colombia. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). (2007). Normatividad Institucional. Bogotá: UNAD.

Tamayo, M. (2001). *El Proceso de Investigación Científica*. Editorial. México. Limusa.

Taylor, S. & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos*. Barcelona: Paidós.

Velásquez P. (2007). “*Convergencias en medios digitales: la labor del editor y el arquitecto de información*”. *Signo y pensamiento*, 174-190.

Anexos

Anexo 1.

Autorización Representante legal Institución Educativa u Organización

Señores

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)

El suscrito **RAUL TRUJILLO TRUJILLO** identificado con cc 12.227.914 , autoriza a **AIXA YALILA NEIRA HERRAN** con cc 55.175.950 de la Neiva- Huila para desarrollar en la Institución Educativa Las Acacias del municipio de la Plata-Huila, el proyecto de investigación denominado , Cultura digital y Competencia en Tics para la formación humana en los sujetos educables de la Institución Educativa Las Acacias del municipio de la Plata-Huila año 2018, investigación que está realizando dentro del marco de la Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo.

De igual manera autorizo el acceso y utilización a los datos, información y recursos impresos, digitales o a través de otro medio, para el desarrollo del proyecto de investigación en mención.

En constancia de lo anterior, se firma a los 11 días del mes diciembre a los 20 días del año 2018



RAUL TRUJILLO TRUJILLO

CC 41.685.138

Anexo 2. Consentimientos Informados



MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL

Institución Educativa Las Acacias

DANE: 241396001583 / NIT 90047353-2
Aprobada mediante Resolución No. 1286 del 25 de abril de 2012

CONSENTIMIENTO INFORMADO PADRES DE FAMILIA

Institución Educativa: _____

Código DANE: _____ Municipio: _____

Nombre del participante: _____ TI: _____

Yo, _____ mayor de edad, madre de familia de la institución educativa las Acacias, sede _____, he sido informado acerca de la participación de mi hijo _____ en la investigación Valoración del uso de recursos digitales como apoyo en la formación de los estudiantes del grado once de la Institución Educativa Las Acacias –La Plata Huila que realiza la docente Aixa Yalila Neira Herrán identificada con C.C No. 55.175.950 de Neiva para optar el título de Especialista en Pedagogía para el desarrollo del Aprendizaje Autónomo de la Universidad Abierta y a Distancia – Unad. Neiva - Huila

Luego de haber sido informado(a) sobre las condiciones de la participación en la investigación, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo que:

- La presencia de mi hijo en esta investigación es solo de participación, no tendrá repercusiones o consecuencias en el desarrollo de sus actividades escolares. No generará ningún gasto, ni recibirá remuneración alguna por ella.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados (Ley 1581 de 2012 y Decreto 1377 de 2012), y de forma consciente y voluntaria

DOY EL CONSENTIMIENTO

NO DOY EL CONSENTIMIENTO

Para que la participación de mi hijo en la actividad de práctica educativa (entrevista) se realice en la Institución Educativa donde estudia.

Lugar _____ y Fecha _____:

Firma del padre de familia: _____

Vo.Bo Raúl Trujillo Trujillo

Rector Institución Educativa Las Acacias



MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL

Institución Educativa Las Acacias

DANE: 241396001583 / NIT 90047353-2
Aprobada mediante Resolución No. 1286 del 25 de abril de 2012

CONSENTIMIENTO INFORMADO PADRES DE FAMILIA

Institución Educativa: Las Acacias
Código DANE: 241396001583 Municipio: La Plata (H)
Nombre del participante: Jenny Vasquez TI: 1004250293
Yo, Omario Mompotes mayor de edad, madre de familia de la institución educativa las Acacias, sede Principal, he sido informado acerca de la participación de mi hijo Jenny Vasquez en la investigación Valoración del uso de recursos digitales como apoyo en la formación de los estudiantes del grado once de la Institución Educativa Las Acacias –La Plata Huila que realiza la docente Aixa Yalila Neira Herrán identificada con C.C No. 55.175.950 de Neiva para optar el título de Especialista en Pedagogía para el desarrollo del Aprendizaje Autónomo de la Universidad Abierta y a Distancia – Unad. Neiva - Huila

Luego de haber sido informado(a) sobre las condiciones de la participación en la investigación, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo que:

- La presencia de mi hijo en esta investigación es solo de participación, no tendrá repercusiones o consecuencias en el desarrollo de sus actividades escolares. No generará ningún gasto, ni recibirá remuneración alguna por ella.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados (Ley 1581 de 2012 y Decreto 1377 de 2012), y de forma consciente y voluntaria

DOY EL CONSENTIMIENTO

NO DOY EL CONSENTIMIENTO

Para que la participación de mi hijo en la actividad de práctica educativa (entrevista) se realice en la Institución Educativa donde estudia.

Lugar Antonio naño y Fecha 14-05-19

Firma del padre de familia: Omario Mompotes

Vo.Bo Raúl Trujillo Trujillo

Rector Institución Educativa Las Acacias



MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL

Institución Educativa Las Acacias

DANE: 241396001583 / NIT 90047353-2
Aprobada mediante Resolución No. 1286 del 25 de abril de 2012

CONSENTIMIENTO INFORMADO PADRES DE FAMILIA

Institución Educativa: IE Las Acacias
Código DANE: 241396001583 Municipio: La Plata
Nombre del participante: Andry Vanes V. TI: 1004248138
Yo, Carmen Rosa Chamorro Nequera mayor de edad, madre de familia de la institución educativa Las Acacias, sede Principal, he sido informado acerca de la participación de mi hijo Andry Vanessa Valdes en la investigación Valoración del uso de recursos digitales como apoyo en la formación de los estudiantes del grado once de la Institución Educativa Las Acacias -La Plata Huila que realiza la docente Aixa Yalila Neira Herrán identificada con C.C No. 55.175.950 de Neiva para optar el título de Especialista en Pedagogía para el desarrollo del Aprendizaje Autónomo de la Universidad Abierta y a Distancia - Unad. Neiva - Huila

Luego de haber sido informado(a) sobre las condiciones de la participación en la investigación, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo que:

- La presencia de mi hijo en esta investigación es solo de participación, no tendrá repercusiones o consecuencias en el desarrollo de sus actividades escolares. No generará ningún gasto, ni recibirá remuneración alguna por ella.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados (Ley 1581 de 2012 y Decreto 1377 de 2012), y de forma consciente y voluntaria

DOY EL CONSENTIMIENTO NO DOY EL CONSENTIMIENTO

Para que la participación de mi hijo en la actividad de práctica educativa (entrevista) se realice en la Institución Educativa donde estudia.

Lugar Las Acacias y Fecha 14/05/2019:

Firma del padre de familia: Carmen Rosa Chamorro Nequera

Vo.Bo Raúl Trujillo Trujillo

Rector Institución Educativa Las Acacias



MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL

Institución Educativa Las Acacias

DANE: 241396001583 / NIT 90047353-2
Aprobada mediante Resolución No. 1286 del 25 de abril de 2012

CONSENTIMIENTO INFORMADO PADRES DE FAMILIA

Institución Educativa: Las Acacias
Código DANE: 241396001583 Municipio: La Plata (H)
Nombre del participante: Rosy Maca TI: 1002876268
Yo, Ana Idalia Maca mayor de edad, madre de familia de la institución educativa las Acacias, sede Principal, he sido informado acerca de la participación de mi hijo Rosy Maca en la investigación Valoración del uso de recursos digitales como apoyo en la formación de los estudiantes del grado once de la Institución Educativa Las Acacias –La Plata Huila que realiza la docente Aixa Yalila Neira Herrán identificada con C.C No. 55.175.950 de Neiva para optar el título de Especialista en Pedagogía para el desarrollo del Aprendizaje Autónomo de la Universidad Abierta y a Distancia – Unad. Neiva - Huila

Luego de haber sido informado(a) sobre las condiciones de la participación en la investigación, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo que:

- La presencia de mi hijo en esta investigación es solo de participación, no tendrá repercusiones o consecuencias en el desarrollo de sus actividades escolares. No generará ningún gasto, ni recibirá remuneración alguna por ella.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados (Ley 1581 de 2012 y Decreto 1377 de 2012), y de forma consciente y voluntaria

DOY EL CONSENTIMIENTO NO DOY EL CONSENTIMIENTO

Para que la participación de mi hijo en la actividad de práctica educativa (entrevista) se realice en la Institución Educativa donde estudia.

Lugar Las Acacias y Fecha 14/05/2019

Firma del padre de familia: Ana Idalia Maca

Vo.Bo Raúl Trujillo Trujillo

Rector Institución Educativa Las Acacias



MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
Institución Educativa Las Acacias

DANE: 241396001583 / NIT 90047353-2
Aprobada mediante Resolución No. 1286 del 25 de abril de 2012

CONSENTIMIENTO INFORMADO PADRES DE FAMILIA

Institución Educativa: T.E. las acacias
Código DANE: 241396001583 Municipio: La Plata Huila
Nombre del participante: Astriel Cardina TI: 7004247817
Yo, Arnulfo Fernandez mayor de edad, madre de familia de la
institución educativa las Acacias, sede Principal, he sido informado
acerca de la participación de mi hijo Astriel Fernandez en la investigación
Valoración del uso de recursos digitales como apoyo en la formación de los estudiantes del grado
once de la Institución Educativa Las Acacias –La Plata Huila que realiza la docente Aixa Yalila
Neira Herrán identificada con C.C No. 55.175.950 de Neiva para optar el título de Especialista en
Pedagogía para el desarrollo del Aprendizaje Autónomo de la Universidad Abierta y a Distancia –
Unad. Neiva - Huila

Luego de haber sido informado(a) sobre las condiciones de la participación en la investigación,
resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad,
entiendo que:

- La presencia de mi hijo en esta investigación es solo de participación, no tendrá repercusiones o consecuencias en el desarrollo de sus actividades escolares. No generará ningún gasto, ni recibirá remuneración alguna por ella.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados (Ley 1581 de 2012 y Decreto 1377 de 2012), y de forma consciente y voluntaria

DOY EL CONSENTIMIENTO

NO DOY EL CONSENTIMIENTO

Para que la participación de mi hijo en la actividad de práctica educativa (entrevista) se realice en la Institución Educativa donde estudia.

Lugar La Unión y Fecha 14-05-2019

Firma del padre de familia: Arnulfo Fernandez

Vo.Bo Raúl Trujillo Trujillo

Rector Institución Educativa Las Acacias



MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL

Institución Educativa Las Acacias

DANE: 241396001583 / NIT 90047353-2
Aprobada mediante Resolución No. 1286 del 25 de abril de 2012

CONSENTIMIENTO INFORMADO PADRES DE FAMILIA

Institución Educativa: I.E. los acacias
Código DANE: 241396001583 Municipio: La Plata (H)
Nombre del participante: Darwinson Bustidos I: 1004249678
Yo, Graciela Quiro mayor de edad, madre de familia de la institución educativa las Acacias, sede Primerul, he sido informado acerca de la participación de mi hijo Darwinson Bustidos en la investigación Valoración del uso de recursos digitales como apoyo en la formación de los estudiantes del grado once de la Institución Educativa Las Acacias –La Plata Huila que realiza la docente Aixa Yalila Neira Herrán identificada con C.C No. 55.175.950 de Neiva para optar el título de Especialista en Pedagogía para el desarrollo del Aprendizaje Autónomo de la Universidad Abierta y a Distancia – Unad. Neiva - Huila

Luego de haber sido informado(a) sobre las condiciones de la participación en la investigación, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo que:

- La presencia de mi hijo en esta investigación es solo de participación, no tendrá repercusiones o consecuencias en el desarrollo de sus actividades escolares. No generará ningún gasto, ni recibirá remuneración alguna por ella.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados (Ley 1581 de 2012 y Decreto 1377 de 2012), y de forma consciente y voluntaria

DOY EL CONSENTIMIENTO

NO DOY EL CONSENTIMIENTO

Para que la participación de mi hijo en la actividad de práctica educativa (entrevista) se realice en la Institución Educativa donde estudia.

Lugar La Aurora y Fecha 14-05-2017

Firma del padre de familia: Graciela Quiro

Vo.Bo Raúl Trujillo Trujillo

Rector Institución Educativa Las Acacias

Anexo 3. Instrumentos recolección de información

Guión de entrevista semi estructurada

Objetivo de la entrevista: indagar sobre las prácticas de uso y actitudes de consumo de los contenidos digitales en internet por parte de los estudiantes dentro y fuera del aula de clases

Dirigido a: estudiantes del grado once de la institución educativa Las Acacias – La Plata - Huila

Tiempo aproximado de la entrevista: 15 a 30 minutos

Recursos: la guía de entrevista, con grabación de audio.

Fecha de entrevista: 14 de mayo de 2019

Cuestionario

1. ¿Conoces el beneficio del Kiosko Vive Digital?
2. ¿Para qué utilizas el Kiosko Vive Digital y con qué frecuencia?
3. ¿Has recibido capacitación o ayuda sobre los recursos digitales que ofrece el Kiosko Vive Digital?
4. ¿Dominas los conocimientos básicos de la informática como por ejemplo: uso del paquete ofimático (Word, Excel, powerpoint, servicios y seguridad en internet, herramientas web 2.0)?
5. ¿Conoces la importancia de la informática en la sociedad digital?
6. ¿Puedes explicar con tus propias palabras que son las TIC y Cultura digital?
7. ¿Cómo te ha parecido la enseñanza del área de tecnología e informática con los docentes anteriores?

Anexo 4. Transcripción General De Entrevistas.

Entrevista a estudiantes grado once Miércoles, 14 de mayo de 2019

Primera Participante

Nombre y apellido: Rosy Maca Chávez

Edad: 17 años

Lugar de la entrevista: Sala de informática- Kiosko Vive Digital

Preguntas y Respuestas

Entrevistador: ¿Conoces el beneficio del Kiosko Vive Digital?

Estudiante: Si. Eh servicio de internet y llamadas a la comunidad

Entrevistador: ¿Para qué utilizas el Kiosko Vive Digital y con qué frecuencia?

Estudiante: para chatear en Facebook, eh twitter, WhatsApp, eh YouTube y lo utilizo todos los días.

Entrevistador: ¿Has recibido capacitación o ayuda sobre los recursos digitales que ofrece el Kiosko Vive Digital?

Estudiante: no, no tengo ni la mínima idea

Entrevistador: ¿Dominas los conocimientos básicos de la informática como por ejemplo: uso del paquete ofimático (Word, Excel, powerpoint,), servicios y seguridad en internet, herramientas web 2.0)?

Estudiante: eh, no por lo que los profesores que hemos tenido, eh, casi no asistían a las clases y las clases que veíamos era casi siempre lo mismo

Entrevistador: ¿Conoces la importancia de la informática en la sociedad digital?

Estudiante: no, no, no, eh, casi no distingo esas palabras.

Entrevistador: ¿Puedes explicar con tus propias palabras que son las TIC y Cultura digital?

Estudiante: no porque aún no lo hemos visto.

Entrevistador: ¿Cómo te ha parecido la enseñanza del área de tecnología e informática con los docentes anteriores?

Estudiante: regular, porque realmente eh, casi todo era lo mismo y eran muy aburridoras.

Entrevistador: Muchas gracias Rosy por tu participación y por tu colaboración.

Estudiante: Bueno, a usted.

Segunda Participante

Nombre y apellido: Andry Vanessa Valdez Chamorro

Edad: 15 años

Lugar de la entrevista: Sala de informática- Kiosko Vive Digital

Preguntas y Respuestas

Entrevistador: ¿Conoces el beneficio del Kiosko Vive Digital?

Estudiante: sirve para internet y llamar

Entrevistador: ¿Para qué utilizas el Kiosko Vive Digital y con qué frecuencia?

Estudiante para chatera en las redes sociales en las que tengo cuenta como WhatsApp, Facebook y miro videos en YouTube como videos de belleza como vestirse, ropa de moda, en fin

Entrevistador: ¿Has recibido capacitación o ayuda sobre los recursos digitales que ofrece el Kiosko Vive Digital?

Estudiante: eh, no yo no he recibido ninguna ayuda o digamos algún ejemplo de eso

Entrevistador: ¿Dominas los conocimientos básicos de la informática como por ejemplo: uso del paquete ofimático (Word, Excel, powerpoint,), servicios y seguridad en internet, herramientas web 2.0)?

Estudiante: eh, no porque los profesores anteriores, casi no explicaron esos programas y la materia de informática casi no me gusta

Entrevistador: ¿Conoces la importancia de la informática en la sociedad digital?

Estudiante: eh, no conozco la importancia de ese tema porque nunca nos han explicado sobre ese tema.

Entrevistador: ¿Puedes explicar con tus propias palabras que son las TIC y Cultura digital?

Estudiante: no, no puedo explicar porque no se sobre el tema.

Entrevistador: ¿Cómo te ha parecido la enseñanza del área de tecnología e informática con los docentes anteriores?

Estudiante: eh regular porque los profesores que han llegado no nos explican temas fundamentales y nos perjudica la falta de asistencia

Entrevistador: Muchas gracias Andry Vanessa por tu participación en esta entrevista

Estudiante: Gracias a usted profe.

Tercer Participante

Nombre y apellido: Yerrys Herney Vásquez Mompotes

Edad: 17 años

Lugar de la entrevista: Sala de profesores

Preguntas y Respuestas

Entrevistador: ¿Conoces el beneficio del Kiosko Vive Digital?

Estudiante: si, el beneficio que nos ofrece el kiosko vive digital es de internet y llamadas para una buena educación.

Entrevistador: ¿Para qué utilizas el Kiosko Vive Digital y con qué frecuencia?

Estudiante eh, lo utilizo para navegar, para las redes sociales como Facebook, WhatsApp, playstore para descargar aplicaciones porque me gusta jugar en línea y lo utilizo de vez en cuando.

Entrevistador: ¿Has recibido capacitación o ayuda sobre los recursos digitales que ofrece el Kiosko Vive Digital?

Estudiante: no he recibido capacitación sobre los recursos del kiosko

Entrevistador: ¿Dominas los conocimientos básicos de la informática como por ejemplo: uso del paquete ofimático (Word, Excel, powerpoint,), servicios y seguridad en internet, herramientas web 2.0)?

Estudiante: si, algunos los domino por las clases de informática que me han enseñado de lo más básico de la informática

Entrevistador: ¿Conoces la importancia de la informática en la sociedad digital?

Estudiante: si porque hay personas que no han aprendido a manejar la informática y sería bueno que aprendieran para una buena utilización.

Entrevistador: ¿Puedes explicar con tus propias palabras que son las TIC y Cultura digital?

Estudiante: eh, no porque todavía las desconozco

Entrevistador: ¿Cómo te ha parecido la enseñanza del área de tecnología e informática con los docentes anteriores?

Estudiante: fue un poco regular por motivos de que no enseñaban bien algunos temas de información.

Entrevistador: Muchas gracias Yerrys por tu participación en esta entrevista

Estudiante: Gracias a usted profe.

Cuarto Participante

Nombre y apellido: Astrid Carolina Fernández Cometa

Edad: 16 años

Lugar de la entrevista: Sala de profesores

Preguntas y Respuestas

Entrevistador: ¿Conoces el beneficio del Kiosko Vive Digital?

Estudiante: si conozco el beneficio, eh para internet y para hacer llamadas.

Entrevistador: ¿Para qué utilizas el Kiosko Vive Digital y con qué frecuencia?

Estudiante: si lo utilizo en las redes sociales como es Facebook y WhatsApp y además lo utilizo día de por medio cuando tengo pines.

Entrevistador: ¿Has recibido capacitación o ayuda sobre los recursos digitales que ofrece el Kiosko Vive Digital?

Estudiante: no la verdad es que no tengo ni idea, no nos han explicado y no he escuchado nada de eso.

Entrevistador: ¿Dominas los conocimientos básicos de la informática como por ejemplo: uso del paquete ofimático (Word, Excel, powerpoint,), servicios y seguridad en internet, herramientas web 2.0)?

Estudiante: no pues, es que la verdad no presto atención a la clases y pues no me gusta tampoco.

Entrevistador: ¿Conoces la importancia de la informática en la sociedad digital?

Estudiante: no.no la conozco

Entrevistador: ¿Puedes explicar con tus propias palabras que son las TIC y Cultura digital?

Estudiante: no, no conozco, la verdad no tengo idea que son esas palabras, pues porque más atrás los profesores no nos explicaban eso y pues el profesor que estaba venia, pues faltaba a clases y no explicaba esos temas.

Entrevistador: ¿Cómo te ha parecido la enseñanza del área de tecnología e informática con los docentes anteriores?

Estudiante: regular, pues porque los profesores de antes pues faltaban mucho a clases y nosotros no teníamos conocimiento sobre esos temas

Entrevistador: Bueno Astrid muchas gracias por tu participación en esta entrevista

Estudiante: ok muchas gracias.

Quinto Participante

Nombre y apellido: Davison sair Bastidas Quira

Edad: 17 años

Lugar de la entrevista: Sala de profesores

Preguntas y Respuestas

Entrevistador: ¿Conoces el beneficio del Kiosko Vive Digital?

Estudiante: si porque beneficia a las personas y... en el uso del internet y en el uso de las llamadas.

Entrevistador: ¿Para qué utilizas el Kiosko Vive Digital y con qué frecuencia?

Estudiante: pues...eh, en algunas ocasiones en redes sociales como Instagram, Facebook, YouTube y lo utilizo día de por medio.

Entrevistador: ¿Has recibido capacitación o ayuda sobre los recursos digitales que ofrece el Kiosko Vive Digital?

Estudiante: no pues, nunca he preguntado sobre los recursos que tiene el kiosko porque no los utilizo y no sé cuáles son.

Entrevistador: ¿Dominas los conocimientos básicos de la informática como por ejemplo: uso del paquete ofimático (Word, Excel, powerpoint,), servicios y seguridad en internet, herramientas web 2.0)?

Estudiante: no del todo, pues... porque no hemos recibimos toda esa explicación de los profesores anteriores.

Entrevistador: ¿Conoces la importancia de la informática en la sociedad digital?

Estudiante: si conozco el significado de la informática, pero, no sé qué es la sociedad digital

Entrevistador: ¿Puedes explicar con tus propias palabras que son las TIC y Cultura digital?

Estudiante: la verdad no sé porque no lo vimos con los profesores anteriores y no sé qué significan esas palabras

Entrevistador: ¿Cómo te ha parecido la enseñanza del área de tecnología e informática con los docentes anteriores?

Estudiante: pues... regular porque en algunas ocasiones, los profesores no asistían a clases y sobre la forma de enseñar a mí me parecía apropiada

Entrevistador: Muchas gracias Davinson por tu participación

Estudiante: De nada.