

LA IMPORTANCIA DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN DE VALORES  
APROVECHANDO EL TIEMPO LIBRE, PARA LOS ESTUDIANTES DEL GRADO  
DÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GUSTAVO PERDOMO ÁVILA DEL  
MUNICIPIO DE NATAGAIMA TOLIMA.

CARMEN ELIZABETH GUEPENDO NARANJO  
RODRIGO MANJARREZ ORTÍZ

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN  
NATAGAIMA – TOLIMA  
2015

LA IMPORTANCIA DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN DE VALORES  
APROVECHANDO EL TIEMPO LIBRE, PARA LOS ESTUDIANTES DEL GRADO  
DÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GUSTAVO PERDOMO ÁVILA DEL  
MUNICIPIO DE NATAGAIMA TOLIMA.

CARMEN ELIZABETH GUEPENDO NARANJO  
RODRIGO MANJARREZ ORTÍZ

Requisito para trabajo de grado, para optar el título de Especialistas en Informática  
y Multimedia en Educación

Tutor  
FLOR YOLANDA CLAVIJO ALONSO  
Magistra en E-learning

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN  
NATAGAIMA – TOLIMA  
2015

Nota de aceptación

---

---

---

---

---

---

---

Presidente del jurado

---

Jurado

---

Jurado

## DEDICATORIA

CARMEN ELIZABETH GUEPENDO N.  
Con todo mi amor a mis hijos y a mi esposo Victor

RODRIGO MANJARREZ ORTIZ  
Con mucho amor a mi madre y a mi esposa Liliana

## AGRADECIMIENTOS

Los autores expresan sus agradecimientos a:

Docentes y Directivos Docentes de la Institución Educativa Gustavo Perdomo  
Avila.

Comunidad Educativa Perdomista

FLOR YOLANDA CLAVIJO

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

JORGE HERNAN ARAGÓN

## CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	12
TITULO DEL PROYECTO	13
1. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	14
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	14
1.3 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	14
2. JUSTIFICACIÓN	17
3. OBJETIVOS	18
4. MARCO DE REFERENCIA	19
4.1 MARCO CONTEXTUAL	19
4.1.1 Rutas de acceso y estado de las mismas: accesibilidad	20
4.1.2 Símbolos	22
4.1.3 Composición estructural de la población por edad y género	23
4.1.4 Identificación de la zona donde se va a ejecutar el proyecto	24
4.2 MARCO TEÓRICO	25
4.3 MARCO LEGAL	29
5. DISEÑO METODOLÓGICO	32
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	32
5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	32
5.3 INSTRUMENTOS	32
5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS	32
5.5 DIAGNÓSTICO	37
6. PROPUESTA	38
6.1 TÍTULO DEL PROYECTO	38
6.2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	38
6.3 JUSTIFICACIÓN	38
6.4 OBJETIVO	38
6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	39
6.6 CONTENIDO	43
6.7 BENEFICIARIOS	43
6.8 RECURSOS	44
6.9 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO	44
6.10 PERSONAS RESPONSABLES	45

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	47
7.1 CONCLUSIONES	47
7.2 RECOMENDACIONES	47
BIBLIOGRAFIA	48
ANEXOS	50

## LISTAS ESPECIALES

### LISTA DE FIGURAS

	Pág
Figura 1. Ubicación geográfica de Natagaima	19
Figura 2. División política de Natagaima	20
Figura 3. Rutas de acceso a Natagaima	21
Figura 4. Escudo de Natagaima	22
Figura 5. Bandera de Natagaima	22
Figura 6. Himno de Natagaima, letra y música	23
Figura 7. Institución Educativa Gustavo Perdomo Ávila	24
Figura 8. Sensibilización del proyecto en el aula de clases	54
Figura 9. Exposición de trabajos con plegados y collages	54
Figura 10. Explicación del proyecto a otros estudiantes de la Institución	57
Figura 11. Campeonato futsal interclases coordinado por estudiantes Del grado 10.	58
Figura 12. Utilización de herramientas TIC, con estudiantes del grado 10.	59
Figura 13. Día del halloween, coordinado por estudiantes del grado 10.	61
Figura 14. Ganadores primer concurso de danza regional	63
Figura 15. Concurso de poetas	63

### LISTA DE GRÁFICAS

	Pág
Gráfica 1. ¿Crees que los valores son importantes para su diario vivir?	33
Gráfica 2. ¿Reconoces algunos valores cuando usas el tiempo libre?	33
Gráfica 3. ¿Aplicas valores cuando utilizas las TIC?	33
Gráfica 4. ¿Tienes conocimientos del manejo de las TIC?	34
Gráfica 5. ¿Qué recursos utilizas con mayor frecuencia?	34
Gráfica 6. ¿Deseas practicar actividades recreativas dirigidas utilizando Las TIC?	34
Gráfica 7. ¿Te gustaría profundizar jugando a través de las TIC?	35
Gráfica 8. ¿En que áreas has manejado las herramientas TIC?	35
Gráfica 9. ¿Qué herramientas tecnológicas te gustaría que los docentes Utilizaran en el aula de clases?	36
Gráfica 10. ¿Qué programas te gustaría practicar?	36

## GLOSARIO

**APRENDIZAJE:** es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

**APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE:** es el empleo productivo, útil y práctico del periodo de tiempo libre de una persona. Sin embargo, se puede aprovechar el tiempo libre desarrollando actividades que una persona no puede realizar durante el tiempo de trabajo, estudio o de descanso, sacando un rendimiento de ese periodo. De este modo no siempre se trata de hacer tareas con un fin específico relacionado con lo que comúnmente se entiende como productividad o funcionalidad como tareas domésticas. El tiempo libre se puede aprovechar, por lo tanto, realizando multitud de tareas, entre las que se incluyen actividades lúdicas.

**INTERNET:** red informática de nivel mundial que utiliza la línea telefónica para transmitir la información. El nombre Internet procede de las palabras en inglés interconnected networks, que significa redes interconectadas. Internet es la unión de todas las redes y computadoras distribuidas por todo el mundo, por lo que se podría definir como una red global en la que se conjuntan todas las redes que utilizan protocolos TCP/IP y que son compatibles entre sí.

**LÚDICA:** se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas, hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

**RECREACIÓN:** son todas aquellas actividades y situaciones en las cuales esté puesta en marcha la diversión, la relajación y el entretenimiento. La recreación se da normalmente a través de la generación de espacios en los que los individuos pueden participar libremente de acuerdo a sus intereses y preferencias. La noción básica de una situación de recreación es la de permitir a cada uno encontrar lo que más placer le genera, pudiendo por tanto sentirse cómodo y haciendo entonces lo mejor de la experiencia. La recreación se diferencia de otras situaciones de relajación tales como el dormir o descansar ya que implica siempre más o menos activa de la persona en las actividades a desarrollar.

**REDES SOCIALES:** son formas de interacción social, definida como un intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones. Se puede ver como un sistema abierto y en construcción continua que involucra a conjuntos de individuos que se identifican en las mismas necesidades, problemáticas y además se organizan para potenciar sus recursos.

**TECNOLOGÍA:** es un concepto amplio que abarca un conjunto de técnicas, conocimientos y procesos, que sirven para el diseño y construcción de objetos para satisfacer necesidades humanas. En la sociedad, la tecnología es consecuencia de la ciencia y la ingeniería, aunque muchos avances tecnológicos sean posteriores a estos dos conceptos. La tecnología puede referirse a objetos que usa la humanidad, como máquinas, utensilios, hardware, pero también abarca sistemas, métodos de organización y técnicas. El término también puede ser aplicado a áreas específicas, como tecnología de la información, como lo es nuestro caso.

**TIC:** tecnología de la información y de la comunicación. Es el conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Las TIC incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y la audiovisual.

**VALORES:** son los que hace que un hombre sea tal, sin lo cual perdería la humanidad o parte de ella. El valor se refiere a una excelencia o a una perfección. Por ejemplo, se considera un valor decir la verdad y ser honesto; ser sincero en vez de ser falso; es más valioso trabajar que robar. La práctica del valor desarrolla la humanidad de la persona, mientras que el contravalor lo despoja de esa cualidad. Desde un punto de vista socio educativo, los valores son considerados referentes, pautas o abstracciones que orientan el comportamiento humano hacia la transformación social y la realización de la persona. Son guías que dan determinada orientación a la conducta y a la vida de cada individuo y de cada grupo social.

## **RESUMEN**

La importancia de las TIC en la educación de valores aprovechando el tiempo libre, es un proyecto que posibilita la integración estudiantil, satisfaciendo intereses motrices en adquisición de hábitos; enfocado a solucionar una de las grandes necesidades que tiene la comunidad Perdomista, en cuanto al rescate de valores éticos y morales se refiere, de igual manera, enseña a utilizar correctamente el tiempo libre a través de las herramientas informáticas, el uso de las TIC y las redes sociales.

**PALABRAS CLAVES:** Rescate de valores, TIC, tiempo libre, redes sociales, internet, conocimiento.

## INTRODUCCIÓN

El proyecto es una propuesta para el rescate de la educación en valores, aprovechando el tiempo libre, a través del uso de las TIC, en el grado décimo de la Institución Educativa Gustavo Perdomo Ávila del Municipio de Natagaima.

Actualmente, los jóvenes usan inadecuadamente el tiempo libre, sin dar importancia a las consecuencias que generan la irresponsabilidad y la pérdida de tiempo, como también del rescate de valores ético y morales que de ellos se emana.

Se debe dar buen uso y aprovechar el tiempo, utilizando estrategias como participación y desarrollo de actividades lúdico recreativas a través de las TIC, utilizando en ellas muchos de los valores inmersos, de los cuales hay que trabajar mancomunadamente.

El comportamiento y la sana convivencia de la población estudiantil Perdomista, produce un impacto por las situaciones conflictivas (agresión verbal y física) en cuanto al trato inhumano entre estudiantes, (antisociales, dificultad de convivencia familiar, inestabilidad emocional) y en general grandes alteraciones de comportamiento y conducta en el medio donde conviven como desempleo, desintegración familiar, carencia de afecto, limitada participación de los padres de familia en la formación de valores de los hijos, deficientes áreas recreativas y deportivas, alcoholismo, drogadicción, pandillismo, bullying, entre otros, además jóvenes con dificultad en el aprendizaje o necesidades educativas especiales.

Cabe anotar que las familias de las que proceden los estudiantes son de estrato socio – económico bajo, por esta razón, en su mayoría presentan conflictos de violencia intrafamiliar, la cual se refleja en todas las actividades de los mismos.

Debido a la importancia del buen uso del tiempo libre, el equipo de trabajo busca satisfacer intereses del educando para brindarles espacios a sus potencialidades y puedan adquirir hábitos para su futuro, como exigencia de la sociedad, de la cual la Institución tiene gran parte en su formación.

## **TITULO DEL PROYECTO**

LA IMPORTANCIA DE LA TIC EN LA EDUCACIÓN DE VALORES  
APROVECHANDO EL TIEMPO LIBRE, PARA LOS ESTUDIANTES DEL GRADO  
DÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GUSTAVO PERDOMO ÁVILA DEL  
MUNICIPIO DE NATAGAIMA TOLIMA.

## **1. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

El rescate de los valores, mediante actividades lúdico – recreativas, donde se fusiona la tecnología y la interacción social, facilitando el aprendizaje que enriquece el intelecto, resaltando y rescatando la importancia de los valores institucionales, siguiendo la visión del proyecto educativo Institucional P.E.I., es una propuesta a largo plazo; que se intensifica porque se ha visto la pérdida de valores, debido a la falta de educación, sobre todo en el núcleo familiar y en los diferentes contextos sociales, (la corrupción, la falta de moral y principios fundamentados en el respeto).

Al analizar la situación social general e institucional, es de resaltar que cada joven debe recibir una formación integral basada en el rescate de principios y valores al utilizar el tiempo libre, inculcadas desde el seno familiar e incrementadas en el ámbito escolar para mejorar su calidad de vida, y, para llegar a dicho logro es imprescindible incluir el presente proyecto en las actividades académicas transversales de la Institución para que los estudiantes puedan convivir pacíficamente al utilizar adecuadamente su tiempo libre además, pueden actuar con criterios de responsabilidad, honestidad y eficiencia a nivel comunicativo en las redes sociales.

### **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo rescatar la educación en valores a través de las TIC, aprovechando el tiempo libre de los estudiantes en el grado décimo de la Institución Educativa Gustavo Perdomo Ávila del municipio de Natagaima Tolima?

### **1.3 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA**

De acuerdo con la investigación a nivel internacional el Convenio Andrés Bello, respecta que educar en valores desde una perspectiva de transversalidad implica necesariamente un cambio que va más allá de su presencia en los fines de la educación y en los currículos nacionales, igualmente se enfoca en revertir la violencia al interior de las comunidades educativas y a fortalecer el respeto y la solidaridad, como también en la utilización de las TIC como herramientas para la transmisión de conocimientos y saberes o programas educativos con la implementación de materiales, soportes o canales que aporten al diseño y/o desarrollo de una pedagogía en educación intercultural.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> CONVENIO ANDRES BELLO. Bolivia. Chile. Colombia. Cuba. Ecuador. España. Panamá. Paraguay. Perú. Venezuela. 2013 - 2016

El desarrollo que han alcanzado las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en los últimos años demanda al sistema educacional una actualización de prácticas y contenidos que sean acordes a la nueva sociedad de la información<sup>2</sup>.

El uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) repercute en la modernización del sistema educativo, de manera significativa, y acorta la brecha de aprendizaje en la sociedad del conocimiento. Su evolución es veloz y así se percibe en toda América Latina, el Caribe, América del Norte y Europa, “según la Dra Olda Maria Cano Lassonde.”<sup>3</sup>

Se afirma también que el ocio es la utilidad del tiempo individual que cada persona dedica a realizar una gama de actividades de contenido físico-recreativo o turístico para lograr un desarrollo integral de su personalidad, lo anterior según aportes del profesor Carmelo Parra Osorio.<sup>4</sup>

A nivel nacional, COLDEPORTES, en cada uno de sus programas, promueve el desarrollo integral de jóvenes, a través de la orientación, aprendizaje y práctica de habilidades con múltiples experiencias motrices y deportivas.

En el mundo de hoy, las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) juegan un papel importante en la llamada sociedad del conocimiento, por las posibilidades que tienen y las oportunidades que generan para las personas y la sociedad. Sin embargo, para aprovechar estas posibilidades y oportunidades se requiere entender dos cosas: primero que las TIC son importantes en la medida que potencian formas de pensar y de actuar, lo que significa que se debe trascender el solo uso de estas tecnologías para alcanzar los tan esperados beneficios; segundo, que en la actualidad, las posibilidades de progreso para las personas y la sociedad, están dadas por la articulación que se pueda realizar entre las realidades, problemáticas y fortalezas propias y del contexto, y las oportunidades y amenazas globales<sup>5</sup>

Se reconoce en la elaboración de este proyecto, que es pertinente lograr que la Institución Educativa a través de sus diferentes estancias, reestructure, ajuste, y desarrolle programas y proyectos de utilización del tiempo libre que impidan la aparición y /o mantenimiento de problemas socialmente relevantes, en especial el de las drogas, el alcoholismo y la delincuencia juvenil a través de un proceso

---

<sup>2</sup> Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO Santiago)2013

<sup>3</sup> CANO LASSONDE OLDA MARIA. Revista actualidades Investigativas de la Educación. Panamá. Septiembre. 2012. P 1-25. Volumen 12, Número 3, Año 2012, ISSN 1409-4703 1

<sup>4</sup> <http://www.efdeportes.com/> revista digital N° 202. Buenos Aires. Marzo de 2015

<sup>5</sup> 2010 Convenio Universidad del Cauca – Computadores para Educar

integral de comunicación, educación, formación, participación, recreación, trabajo y producción

## 2. JUSTIFICACIÓN

El proyecto se enfoca en la solución de una de las grandes necesidades presentadas en educandos del grado décimo de la Institución Educativa Gustavo Perdomo Ávila.

Es obligación tanto de los padres de familia en el hogar, como de los docentes en la Institución educativa, de enseñar a utilizar adecuadamente el buen uso y aprovechamiento del tiempo libre, a través de herramientas informáticas y de comunicación, dentro de los procesos de aprendizaje, que junto con sus hijos y estudiantes se convierten en una oportunidad para desarrollar conocimientos significativos, duraderos y que despierten mayor interés.

El proyecto contiene elementos caracterizados como el juego, el conocimiento, aprendizaje, actividades lúdico – recreativas y rescate de valores inmersos en cada una de las actividades programadas, que articulados pedagógicamente dan como resultado un saber en el saber hacer y una formación integral en el educando.

Al hablar de actividades prácticas orientadas y elaboradas en computador, luego transmitidas a una página web, se ampliará notablemente el horizonte del joven, debido a que no solo el jugar y el pasar un rato libre en una actividad no programada, no preparada y menos dirigida, va a ser una alternativa para utilizar el tiempo de descanso, sino que habrá una nueva oportunidad de disfrute del conocimiento y ampliación de la información.

En este orden de ideas, aprovechar el tiempo y el buen uso de actividades libres, permite el acercamiento a la praxis de valores sociales, culturales, deportivos y ciudadanos, donde el joven aprenderá saberes y rescatará valores desde la acción de su entorno.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 OBJETIVO GENERAL**

Aplicar las TIC en actividades de fortalecimiento en el desarrollo personal y rescate de valores, para el buen uso del tiempo libre de los estudiantes del grado décimo de la Institución Educativa Gustavo Perdomo Ávila, del municipio de Natagaima.

#### **3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Reconocer la importancia de las TIC y las redes sociales en el manejo del tiempo libre para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.
- Establecer prácticas lúdico – deportivas que generen un buen aprendizaje para los estudiantes, fundamentados en los valores y el aprovechamiento del tiempo libre.

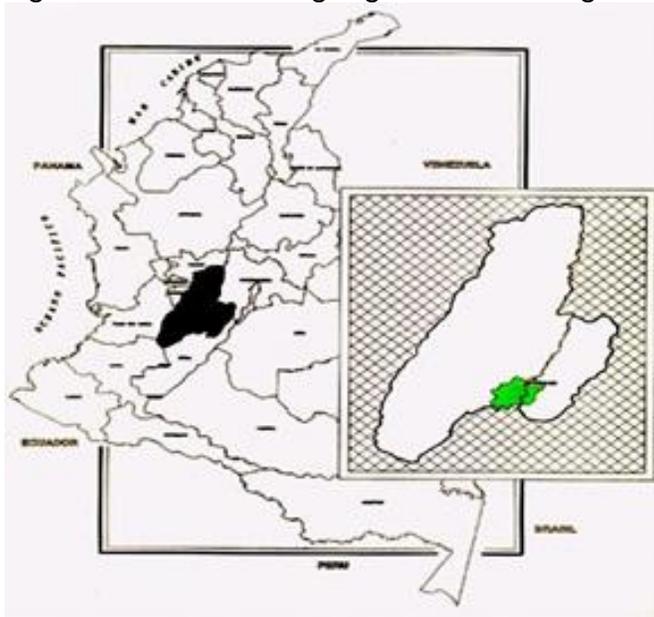
## 4. MARCO DE REFERENCIA

En la actualidad, inmersos en cualquier actividad; los avances tecnológicos, son los responsables de la mayoría de las expresiones, por tanto el conocimiento se convierte en un aporte esencial para el desarrollo integral del hombre, con el cual se adaptan social y culturalmente.

Estamos a la expectativa de nuevos conocimientos para centrar el mejor aprendizaje hacia los educandos, quienes son los que se desempeñarían en múltiples actividades de áreas diferentes, con relación entre sí y a lo largo de sus vidas, bajo criterios de responsabilidad comunicativa.

### 4.1 MARCO CONTEXTUAL

Figura 1. Ubicación geográfica de Natagaima



fuelle: [http://www.natagaima-tolima.gov.co/mapas\\_municipio.shtml?apc=bcxx-1-&x=2790338](http://www.natagaima-tolima.gov.co/mapas_municipio.shtml?apc=bcxx-1-&x=2790338),  
Natagaima, está ubicada al sur del Departamento del Tolima, al centro de la Región andina.

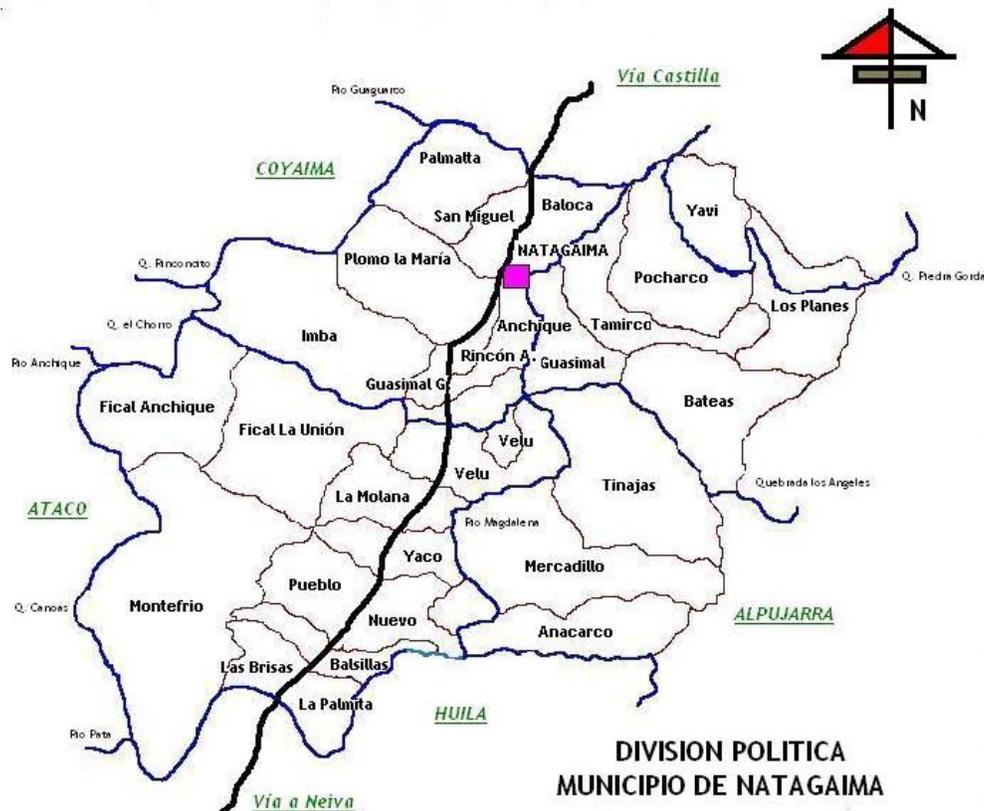
En Colombia, al sur del Departamento del Tolima, se encuentra ubicado el Municipio de Natagaima<sup>6</sup> considerado la “Meca del folclor en Colombia”<sup>7</sup>, cuenta con un centro poblado dividido en los siguientes barrios, a saber: El Centro, Antonio Ricaurte, Juan de Borja, Primero de Mayo, Cantalicio Rojas, Las Brisas,

<sup>6</sup> Historia de Natagaima - <https://www.youtube.com/watch?t=74&v=vVniAJICEmw>

<sup>7</sup> Fiestas en Natagaima, patrimonio cultural de la nación - <http://legislacion.vlex.com.co/vid/ley-2013-camara-465824870>

Muricentro, Murillo Toro, el Limonar, 20 de Julio. Visión Infantil, Simón Bolívar, El Azahar, el Apogeo y El Carmen.

Figura 2. División Política de Natagaima



Fuente: [http://www.natagaima-tolima.gov.co/mapas\\_municipio.shtml?apc=bcxx-1-&x=2790235](http://www.natagaima-tolima.gov.co/mapas_municipio.shtml?apc=bcxx-1-&x=2790235)  
Ubicación geográfica de las 34 veredas en el municipio de Natagaima

En el sector rural encontramos 34 veredas, todas ellas organizadas a través de Juntas de Acción Comunal con su respectiva personería jurídica, legalmente constituidas. Las veredas son: Anacarco, Balsillas, Balocá, Bateas, Camino Real de Anchique, Colopo, Aguafria, Cocana, Fical Anchique, Fical La Unión, Guasimal Guadualejas, Guasimal Mesas, Imbá, La Molana, Las Brisas, Los Ángeles, La Palmita, Velú, La Virginia, Mercadillo, Monte Frio, Palma Alta, Planes de Pocharco, Plomo la María, Pocharco, Pueblo Nuevo, Rincón Anchique, Velu Rincón, San Miguel, Santa Barbara, Tamirco, Tinajas, Yaco y Yavi.

#### 4.1.1 Rutas de acceso y estado de las mismas: accesibilidad

Al Municipio de Natagaima, se llega partiendo de la Capital del Departamento del Tolima, rumbo al Sureste, por la vía pavimentada que conduce a la ciudad de Bogotá, hasta el Municipio de El Espinal; donde se encuentra la vía también

pavimentada que conduce a Neiva en dirección Sur, pasando por las localidades de Guamo, Saldaña, Castilla hasta llegar a su cabecera municipal, en un trayecto de 118Km.

Figura 3. Rutas de acceso a Natagaima



Fuente: [http://www.natagaima-tolima.gov.co/mapas\\_municipio.shtml?apc=bcxx-1-&x=2790339](http://www.natagaima-tolima.gov.co/mapas_municipio.shtml?apc=bcxx-1-&x=2790339)

Formas de llegar al Municipio de Natagaima

LIMITES Los límites del Municipio de Natagaima son los siguientes:

- AL NOROCCIDENTE Con el municipio de Coyaima.
- AL OCCIDENTE: Con el Municipio de Atacó
- AL NORORIENTE Con el Municipio de Prado
- AL ORIENTE Con el Municipio de Dolores.
- AL SUR con el Departamento del Huila.

Extensión total: 862 Km<sup>2</sup>

Extensión área urbana: 196 Km<sup>2</sup>

Extensión área rural: 766 Km<sup>2</sup>

Altitud de la cabecera municipal (metros sobre el nivel del mar): 326msvm

Temperatura media: 35° C

Distancia de referencia: El municipio de Natagaima se encuentra 118 Km. de la Capital del Departamento (Ibagué).

#### 4.1.2 Símbolos

Figura 4. Escudo de Natagaima

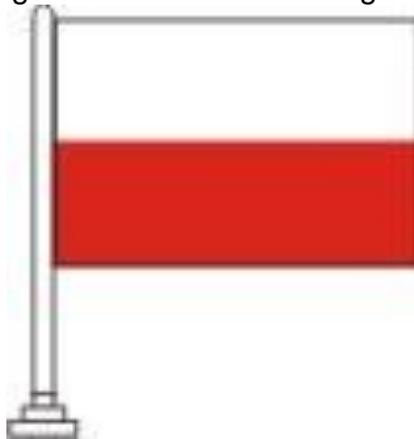


Fuente: [http://www.natagaima-tolima.gov.co/informacion\\_general.shtml#simbolos](http://www.natagaima-tolima.gov.co/informacion_general.shtml#simbolos)

Cerro de Pacandé, representativo y símbolo del municipio.

Está diseñado con el majestuoso cerro del Pacandé el cual es el símbolo vivo de la tierra del San Juan en la piel y desde donde se construyen todos los mitos y leyendas de nuestros antepasados.

Figura 5. Bandera de Natagaima



Fuente: [http://www.natagaima-tolima.gov.co/informacion\\_general.shtml#simbolos](http://www.natagaima-tolima.gov.co/informacion_general.shtml#simbolos)

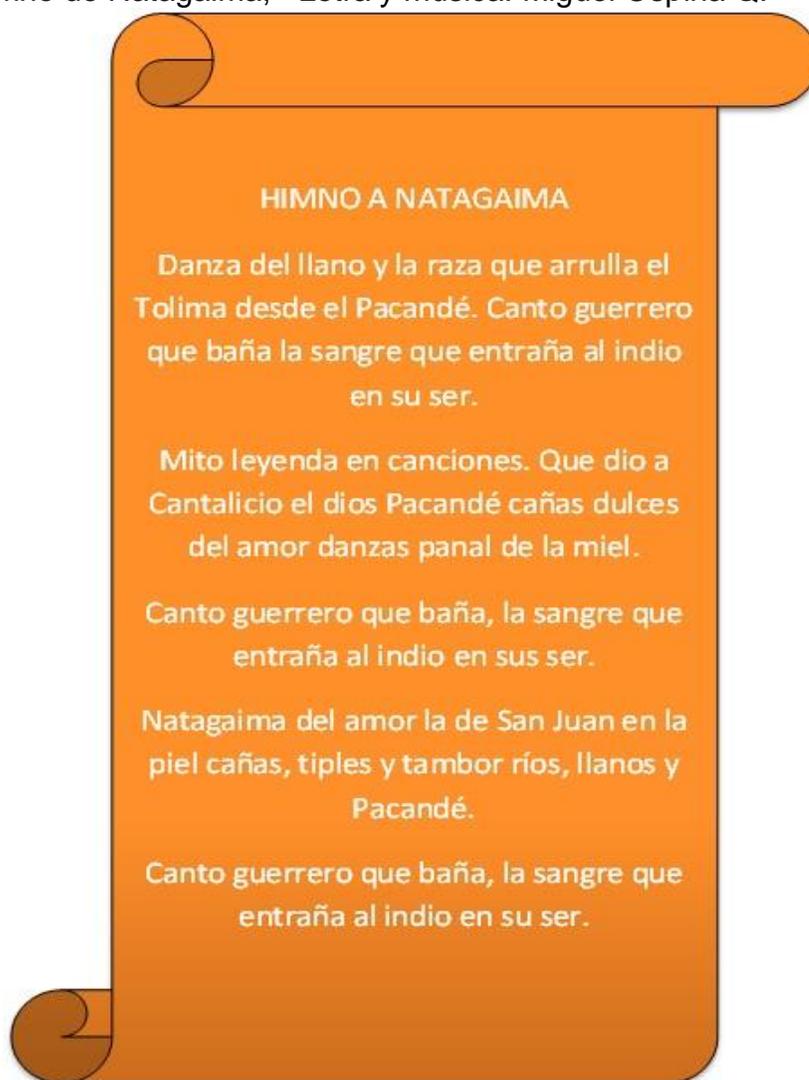
color blanco identifican las grandes extenciones de algodón y la paz, y, el rojo la sangre que derramaron los héroes que lucharon por el territorio.

Nuestro emblema está formado por dos colores:

El Blanco que significa la riqueza algodonera y agrícola como también la paz que reinaba entre los indígenas Natagaimas y Coyaimas, con el conquistador Juan de

Borja y el Color Rojo que significa la sangre que derramaron nuestros héroes y el sol ardiente propio de los llanos del Tolima grande.

Figura 6. Himno de Natagaima, Letra y música: Miguel Ospina Q.<sup>8</sup>



Fuente: [http://www.natagaima-tolima.gov.co/informacion\\_general.shtml#simbolos](http://www.natagaima-tolima.gov.co/informacion_general.shtml#simbolos)

Letra basada en las experiencias de nuestros guerreros de descendencia pijao.

#### 4.1.3 Composición estructural de la población por edad y Género

La población por edad y sexo haciendo un análisis poblacional se puede observar que predomina la población entre los 10 y 16 años de edad con 2800 habitantes, representando el 13.5% del total de la población, siguiendo en su orden los niños

<sup>8</sup> Himno de Natagaima - <https://www.youtube.com/watch?v=B6ufatXlr5c>

de 5 a 9 años con 2556 habitantes, representando el 11% del total de la población. Se observa que en general los habitantes del Municipio son en su mayoría niños.

#### 4.1.4 Identificación de la zona donde se va a ejecutar el proyecto

Figura 7. Institución Educativa Gustavo Perdomo Avila



Fuente:[http://mtics.metalura.co/pei/2011/mu-15\(natagaima\)/ie-03\(gustavo-perdomo-avila\)/images/IMG\\_2075.JPG](http://mtics.metalura.co/pei/2011/mu-15(natagaima)/ie-03(gustavo-perdomo-avila)/images/IMG_2075.JPG)

La Institución educativa Gustavo Perdomo Ávila, ubicada en el sector urbano del municipio de Natagaima, fue creada en el año de 1889, con el nombre de Escuela de varones; ofreciendo la cobertura de 1º a 3º de primaria, por decreto 418 del 27 de julio de 1965, cambió su nombre por Escuela Urbana de Varones “Gustavo Perdomo Ávila”, en reconocimiento al destacado médico espinaluno que prestó sus servicios a esta comunidad. A partir de 1986, cambió su modalidad convirtiéndola en mixta, por iniciativa del entonces director Reyes Salazar Rondón. En el año de 1995, inició el grado preescolar con 25 estudiantes y se amplió la cobertura al nivel de básica secundaria, en el año 2004 al ciclo de media académica. En el año 2003, según resolución 1213 del 3 de octubre de 2002, se integraron a la Institución los establecimientos Educativos General Gabriel Rebbeiz Pizarro y Jardín Montessori, ubicados en el perímetro urbano, y, de la zona rural los establecimientos Educativos Palma alta, San miguel y Balocá, bajo la dirección de la rectora Luz Marina Sánchez Raga, quien continúa en la actualidad con su cargo de Rectora.

Actualmente la Institución cuenta con 1100 estudiantes, provenientes de veredas aledañas como Palma alta, La molana, Guasimal, La Palmita, Balocá, Guayaquil y otras más pertenecientes al municipio vecino de Coyaima. El principal medio de transporte es la bicicleta y los vehículos interveredales e intermunicipales, que transitan por la carretera nacional. Los estudiantes son de estrato 0, 1 y 2 con problemas sociales económicos y afectivos; interesados en superarlos y lograr un desarrollo armónico como personas poseedoras de un saber a través de la Institución.

La Institución posee amplias instalaciones con un área aproximada de 24.552 metros cuadrados, dotada de 29 salones, dos de ellos en mal estado, la rectoría, la secretaria, sala de cómputo, una biblioteca con buenos muebles, pero con escaso material de consulta para algunas áreas y para otras se carece de ello.

También cuenta con restaurantes escolares financiados por el ICBF, padres de familia y la Administración Municipal encabezada por el doctor David Mauricio Andrade Ramirez, quien actualmente es el alcalde, los restaurantes están dotados de elementos necesarios para ofrecer el servicio de refrigerios industriales a los estudiantes de preescolar y básica primaria.

El servicio de tienda escolar se ofrece desde una caseta, donde se vende gaseosa, jugos, refrescos, comestibles y demás, una cafetería pequeña, sala de profesores con escritorios y sillas en buen estado, tres unidades sanitarias, dos canchas múltiples en buen estado, una sala de audiovisuales y dos aulas para tecnología.

Para el buen funcionamiento de la Institución, se cuenta con el Consejo Directivo, el Consejo de Padres, el Consejo de Estudiantes, el Personero Estudiantil, el Representante de los estudiantes al Consejo Directivo, el Consejo Académico, El Rector, La Comisión de Evaluación y Promoción, el Pacto de Convivencia y el Currículo.

## **4.2. MARCO TEÓRICO**

Con los avances tecnológicos y de comunicación e información a través de las TIC, se ha presentado un cambio significativo en los procesos de enseñanza - aprendizaje, el cual debe ir integrado con los valores, que en nuestro caso será trabajado en el aprovechamiento y buen uso del tiempo libre en nuestros educandos, resaltando la importancia de los mismos.

Recordemos que los valores tienen que ver con la cultura, y que a su vez deben ser una costumbre que pase de una generación a otra; cuando esa costumbre es respetada por los miembros de una comunidad, es porque se considera valiosa para ellos.

El valor es un término abstracto, con un alto grado de relatividad, que se fundamenta básicamente en creencias y principios que surgen de la sociedad e influyen en la formación del individuo, el equilibrio, el dinamismo y la vitalidad de los hombres y las mujeres que habitan en una sociedad determinada, siempre estarán en la escala de valores afectivos.

El valor es asimilado o captado como un bien, ya que se identifica con lo bueno, con lo perfecto, con lo valioso, con el ser íntegro, de ahí su importancia dentro de la educación, no como hecho o actividad aislada, sino como una acción interna del individuo. El docente debe sentir y practicar el valor enseñado, debido a que él, constituye en sí mismo un ejemplo para sus educandos.

Se podría elaborar una lista interminable de valores, sin embargo se trabajarán en los siguientes:

**RESPONSABILIDAD:** es la capacidad de sentirse obligado a dar respuesta o a cumplir un trabajo sin presión externa alguna. Se puede expresar una responsabilidad individual, cuando una persona tiene la capacidad de conocer y aceptar las consecuencias de sus actos libres y conscientes; y una responsabilidad colectiva, cuando se tiene la capacidad de influir en lo posible en las decisiones de una colectividad, al mismo tiempo que respondemos de las decisiones que se toman como grupo social en donde estamos incluidos.

En el proyecto, los estudiantes de manera individual y colectiva, presentarán evidencias de cada una de las actividades para luego ser usadas en la red social.

**SINCERIDAD:** significa expresarse sin fingimiento, con sencillez y veracidad; por lo tanto se puede decir que se encuentra exenta de hipocresía y simulación. Puede extenderse hacia tres ámbitos: hacia uno mismo, hacia los demás y hacia la sociedad en general. La sinceridad es necesaria para gozar de una óptima salud mental (cuando una persona miente, se siente mal consigo misma), para establecer relaciones interpersonales en cualquier sistema de la sociedad (familia, escuela y sociedad en general) y para vivir en un mundo justo; cuando las personas se caracterizan por ser sinceras constituyen al esclarecimiento de aquellas situaciones problemáticas desde la más simple hasta las más complejas. Las actividades del presente proyecto serán la muestra verás de un trabajo autónomo e independiente de cada uno de los estudiantes del grado décimo.

**DIÁLOGO:** es un coloquio o conversación entre dos o más personas. El dialogar con plenitud, permite desvelar actitudes favorables en la búsqueda del interés común y de la cooperación social. El diálogo tiene un valor intrínseco y precisa de unos cuidados para dar su fruto. Estos son:

- Abrirse al otro
- Acogerle
- Respetarle
- Escucharle
- Comunicarse
- Utilizar un lenguaje común
- Compartir la reflexión y la crítica
- Darse serenidad y tiempo mutuamente
- Desechar el miedo, la excesiva prudencia y el trato irónico o despectivo.

El saber dialogar es una capacidad básica para todo ser humano, como toda capacitación precisa del aprendizaje.

En la red social del presente proyecto, el diálogo es significativo. Se presenta tanto emisor como receptor.

**CONFIANZA:** se manifiesta cuando la persona se siente respetada, comprendida, alentada y acogida, en el contexto de una relación dialogante y respetuosa. Se desarrolla según nuestra responsabilidad, pues la razón de la confianza está en los más íntimo de nuestro ser. Ésta se debe mantener continuamente con tolerancia y cordialidad, afianzándose con la superación de dificultades, se debilita con dudas e imprudencias. Se pierde con olvidos, distanciamientos y traiciones. Para generar confianza se tienen las siguientes pautas:

- Ser sinceros, decir la verdad
- Ser espontáneos en pensamientos y sentimientos
- Respetarse y respetar
- Ser dialogantes
- Pactar las normas de disciplina y de convivencia con reflexión y tolerancia.

Hay que proporcionar situaciones que generen confianza, actividades sencillas en que el protagonista sea de ejemplo la confianza.

Los estudiantes demuestran confianza con la apropiación del tema y sus correspondientes actividades.

**AUTOESTIMA:** es percepción personal que tiene un individuo sobre sus propios méritos y actitudes. Ésta se construye partir de las personas que rodean al individuo, en sus experiencias, vivencias y sentimientos que se producen durante todas las etapas de la vida. La visión que tiene la persona de sí misma, está determinada por la valoración que han hecho las personas más importantes de su vida. Las personas con autoestima elevado, son aquellas que se aceptan física y psicológicamente, son capaces de afrontar cualquier reto que se le presente. El grado décimo trabaja con entusiasmo y convicción.

**CREATIVIDAD:** es la característica fundamental de aquellas personas que:

- Son originales en sus ideas, hechos y producciones
- Tienen un pensamiento divergente
- Son individualistas, imaginativas y curiosas
- Tienen capacidad de concentración
- Son flexibles y tienen iniciativa propia

La creatividad es un potencial que todo ser humano posee y que el adulto debe saber valorar y estimular a los demás, mostrándose abierto y sensible tanto para descubrirla como para encauzarla como el don máspreciado. Según Maslow, las personas creativas muestran espontaneidad, expresividad, e ingenuidad. El autoritarismo es el Mayor freno a la creatividad, porque no hay respeto ni diálogo, ni aceptación del punto de vista del otro. Consiguiente es necesario estimular la

imaginación, la fantasía, la curiosidad, para llegar por sí mismo a varias alternativas.

Los estudiantes hacen volar su imaginación con los recursos del medio.

**LA PAZ:** es muy subjetivo y con variedad de significados. Para homogenizar el presente valor, se hará una distinción entre paz interior y paz exterior:

- Paz Interna: es la paz del sujeto. La persona que goza de ella se caracteriza por poseer un equilibrio síquico, sentimientos altruistas, ausencia de conflictos entre su corazón y su mente.
- Paz externa: hace referencia a la paz del objeto. Esta paz es aquella que recae sobre un fenómeno cultural, jurídico, político y social.

Los estudiantes demuestran sus sentimientos a favor de las actividades de bien común.

**AMISTAD:** se puede definir como un afecto personal puro y desinteresado, ordinariamente recíproco, que nace y se fortalece con el trato. Los cimientos en que se apoya la verdadera amistad, son la sinceridad, la generosidad y el afecto mutuo.

En este proyecto trabaja todo el grado décimo, compartiendo sus conocimientos con los demás grados de la institución.

**RESPECTO:** es la consideración, diferencia o miramiento que se debe a una persona. Es el sentimiento que lleva a reconocer los derechos y la dignidad del otro. Este valor se fundamenta en la dignidad de la persona. El respeto hacia unos mismo se basa en el respeto que se profesa hacia al otro como persona. Es el sentimiento que lleva a reconocer el respeto por nosotros mismos y la del respeto a los demás. También se debe valorar el respeto por la naturaleza; el mundo que nos rodea; animales, plantas, entre otros.

Las actividades son aprobadas por los estudiantes y si es necesario se hacen críticas constructivas.

**JUSTICIA:** es la actitud moral o voluntad decidida de dar a cada uno lo que es suyo. Es la virtud de la equidad, de la medida, de la igualdad y el orden. Este valor es fundamental porque es la base de otros valores. Lo prioritario en la justicia es:

- Educarnos en la práctica y conocimiento de la justicia, tanto en nuestras actividades como en su relación con los demás.
- Enseñarnos a aceptar y respetar las normas siendo equitativos
- Informarnos sobre los derechos y deberes, e iniciarlos en el respeto hacia los demás.

Los estudiantes observan y de igual manera contribuyen con sus aportes de manera justa y equitativa.

**COOPERACIÓN:** se puede definir como la acción que se realiza juntamente con otro u otros individuos para conseguir un mismo fin. Aunque esta acción a veces es un beneficio para uno mismo, siempre tiende a beneficiar a los demás. Para que este acto se considere cooperativo tiene que existir una reciprocidad; sino existe ésta, no se puede hablar de cooperación, sino solo de ayuda. Dentro de la cooperación se debe presentar los siguientes objetivos:

- Fomentar la cooperación y observar la necesidad que tenemos de los demás.
- Estimular la comunicación y coordinación en el grupo
- Concientizar que las diferencias que existen entre las personas no son una dificultad para que se produzca una buena convivencia.

Todo el estudiantado trabaja en común, para beneficio del grado.

**COMPARTIR:** es un acto de participación mutua en algo, sea material o inmaterial. Éste valor lleva implícito el valor de dar, la generosidad y el valor de recibir, aceptar o acoger lo que el otro ofrece. Al compartir se produce una ruptura con el egoísmo de aquel que se cree autosuficiente y despóticamente poseído de riquezas diversas que siempre puede dar, pero que no necesita nunca nada de los demás. La alegría de compartir nos ayuda a vencer nuestro egoísmo, orgullo y prepotencia; de ahí, que el compartir con generosidad nos hace sentir autorrealizados.

El compartir conocimientos e información, es una destreza que han desarrollado los estudiantes a través de redes sociales.

### **4.3. MARCO LEGAL**

Las actividades lúdicas que se utilizan para la diversión y el disfrute de los estudiantes, en muchas ocasiones son incluso una herramienta educativa fundamental. Dichas actividades normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara pues son inherentes al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través de la recreación.

Según el Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF en sus siglas en ingles, “el derecho al deporte, juego y recreación constituye un estímulo para el desarrollo afectivo, físico, intelectual y social de la niñez y la adolescencia, además de ser un factor de equilibrio y autorrealización”. La convención sobre los Derechos del Niño, en su Artículo 31 dice que los “Estados parte de esta convención deben respetar y promover el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística, proporcionando oportunidades apropiadas en condiciones de igualdad.

Según la CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA de 1991 en su Artículo 67 alude a la formación de todos los colombianos en el respeto de los derechos humanos, democracia y en la práctica del trabajo y la recreación. Igualmente, en el nuevo Código Educativo se introduce específicamente en los Artículos 14 y 15, cinco modalidades obligatorias de enseñanza donde esté presente la educación para la recreación, el deporte formativo y el aprovechamiento del tiempo libre y esta reafirmada esta nueva posibilidad de desarrollo del concepto de lúdica. En el Decreto Reglamentario 1860 del 94 de la Ley General de Educación Capítulo 7 Artículo 57 se plantea: además del tiempo libre prescrito por las actividades pedagógicas se deberán establecer en el PEI, uno dedicado a actividades lúdicas, culturales, deportivas y sociales de contenido educativo...este tiempo no podrá ser inferido a 10 horas secuenciales.

Plan Nacional de educación vs plan de TIC, “Promueve y garantiza la libre y leal competencia y evita el abuso de la posición dominante y prácticas restrictivas de la competencia. Promueve la seguridad informática y de redes para desarrollar las TIC, incentiva y promueve el desarrollo de la industria de tecnologías de la información y las comunicaciones para contribuir al crecimiento económico, la competitividad, la generación de empleo y las exportaciones.

Ley 72 de 1989, por la cual se definen nuevos conceptos y principios sobre la organización de las telecomunicaciones en Colombia.

Ley 1341 de 2009, la cual determina el marco general para la formulación de políticas públicas que regirán el sector de las TIC, su ordenamiento general, el régimen de competencia, la protección al usuario, así como lo concerniente a la cobertura, la calidad del servicio, la promoción de la inversión en el sector y el desarrollo de éstas tecnologías.

La Ley del deporte, Ley 181 de 1995, artículo 2, dice que el objetivo especial es la creación del sistema nacional del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física.

El aprovechamiento del tiempo libre, encuentra su fundamentación legal en la Ley 115 de 1994 sobre educación en sus diferentes artículos 5, 14 y 22.

El artículo 14 del literal b: Hace referencia al aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la Educación Física, Recreación y Deporte formativo para lo cual la institución a través del área respectiva promoverá y estimulara su difusión y desarrollo; Iniciaremos la aplicación de este proyecto pedagógico.

El artículo 22 expresa que uno de los objetivos específicos de la educación básica hace referencia a la práctica de la recreación y los deportes, la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre.

El decreto 1860 donde se reglamenta la Ley General, en su apartado III, artículo 14 manifiesta que para lograr la formación integral de los educandos se hace necesaria la implementación de actividades pedagógicas relacionadas con la

educación sexual, para el uso del tiempo libre, para el aprovechamiento y conservación del ambiente y en general para todos los valores humanos.

El artículo 52 de la Constitución Política de Colombia, determina que el ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano".

Los Fines de la educación encuentran especial apoyo de la gestión anterior según los lineamientos curriculares están fundamentados en la Ley 115 de 1994, artículos 76 a 79, en el decreto reglamentario 1860 de 1994, en sus artículos 33 a 38 y en la circular 77 de 1994.

Ley 115 Artículo 13.- Todo menor tiene derecho al descanso, al esparcimiento, al juego, al deporte y a participar en la vida de la cultura y de las artes. El Estado facilitará, por todos los medios a su alcance, el ejercicio de este derecho. Código del menor en Colombia.

Declaración Universal de los derechos del niño, según resolución 217 de 10 de diciembre de 1948.

## **5. DISEÑO METODOLOGICO**

### **5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN (cualitativa o cuantitativa)**

El presente proyecto, es de tipo investigación acción - participación, que es un método en el que el docente, tiene doble rol, el de investigador y el de participante; combina el conocimiento teórico y el conocimiento de contexto. Se tiene como objetivo la observación directa que nos ayudará a detectar la problemática de la irresponsabilidad del uso inadecuado del tiempo libre. Esta investigación se ejecutará en el tiempo libre de los estudiantes como transversalidad con las otras áreas y es coordinada por los docentes practicantes, quienes utilizarán dicho tiempo libre para poder poner en práctica todas las actividades a desarrollarse, ya sea en el aula de informática o en el patio de recreación.

En el siglo XXI se requiere educar para el cambio. Por tanto, el problema no es aprender por aprender si no aprender a aprender. No es aprender la solución de los problemas, es aprender a resolver problemas, es adquirir la capacidad para identificarlos, plantearlos y resolverlos. Crear estas capacidades es el reto del Sistema Educativo en todos sus niveles. La evidencia de la importancia de la producción de conocimiento como requisito para lograr mejores niveles de crecimiento de bienestar social y ambiental, ha mostrado que resulta fundamental multiplicar los esfuerzos por ampliar el número y la calidad de las personas en la producción y generación de conocimiento.

### **5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA**

El público objeto de estudio del presente proyecto, son estudiantes del grado décimo, de la Institución Educativa Gustavo Perdomo Ávila, del Municipio de Natagaima, Departamento del Tolima, quienes proceden en su gran mayoría de la zona rural del Municipio.

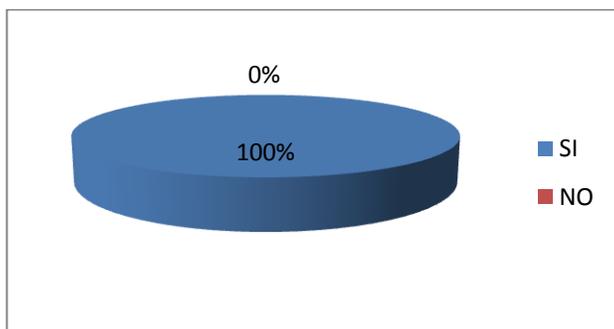
### **5.3 INSTRUMENTO**

Se diseñó un instrumento de evaluación para estudiar la capacidad de información y comunicación recibida por parte de nuestros estudiantes con los cuales serán favorecidos en el manejo de redes sociales. Ver anexo A

### **5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS**

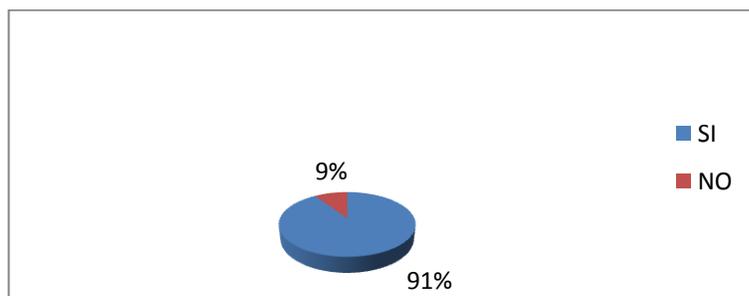
Hubo la realización de 43 encuestas, las cuales arrojaron los siguientes resultados:

Gráfica 1. ¿Crees que los valores son importantes para su diario vivir?



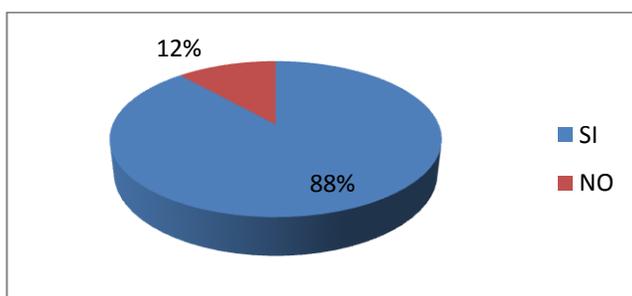
De 43 estudiantes, 43 le dan importancia a los valores

Gráfica 2. ¿Reconoces algunos valores cuando usas el tiempo libre?



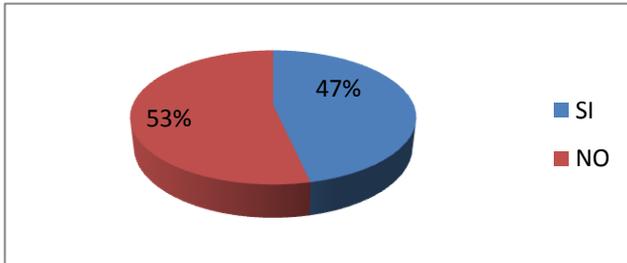
39 estudiantes identifican los valores que utilizan y 4 aún no.

Gráfica 3. ¿Aplicas valores cuando realizas actividades lúdico recreativas, manejando recursos TIC?



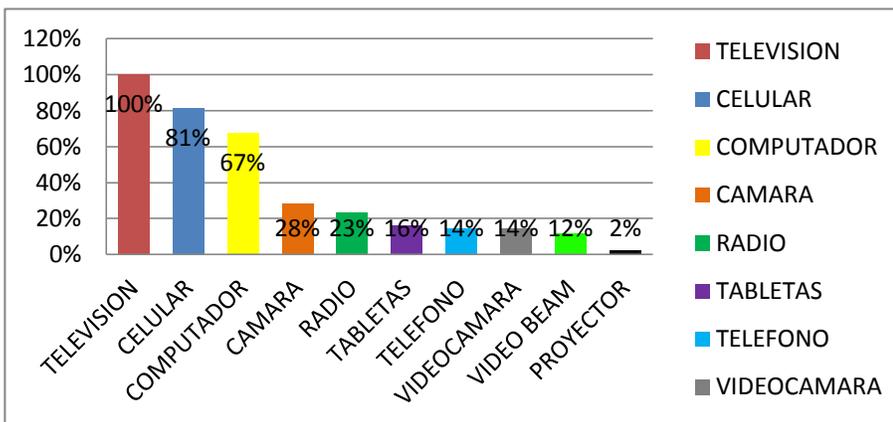
38 estudiantes aplican valores cuando realizan actividades lúdico-recreativas y 5 lo hacen solo por pasar el tiempo o hacer ejercicios mentales y físicos.

Gráfica 4. ¿Tienes conocimientos apropiados sobre el manejo de las tic?



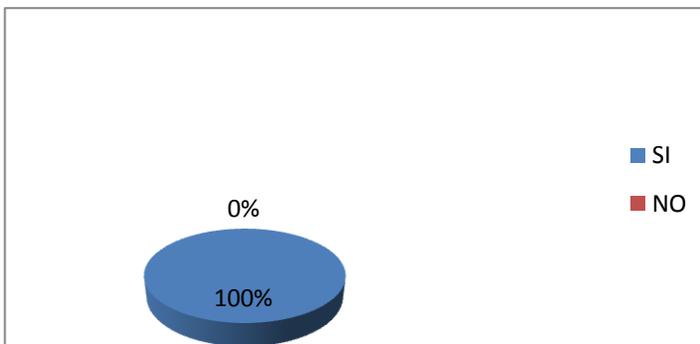
20 estudiantes si tienen conocimiento del manejo de TIC, 23 aún no.

Gráfica 5. De los siguientes recursos, ¿cuáles has utilizado con mayor frecuencia?



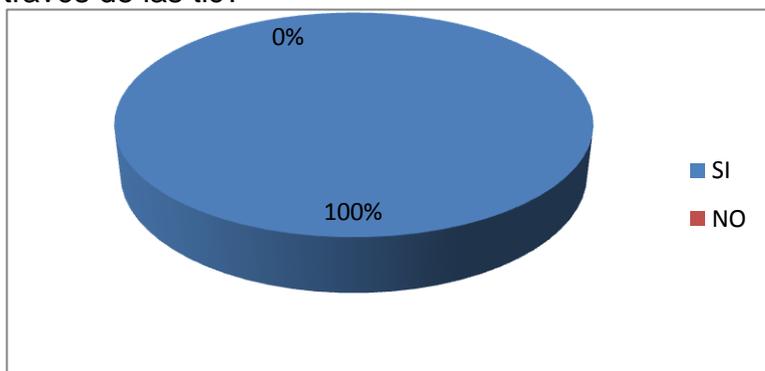
De 43 estudiantes, 43 utilizan televisor, 35 utilizan celulares, 29 utilizan computador, 13 utilizan cámara, 9 utilizan radio, 7 utilizan tabletas, 6 utilizan teléfono, 6 video cámara, 6 video bean y 1 utiliza proyector.

Gráfica 6. Quieres practicar actividades recreativas dirigidas utilizando tic?



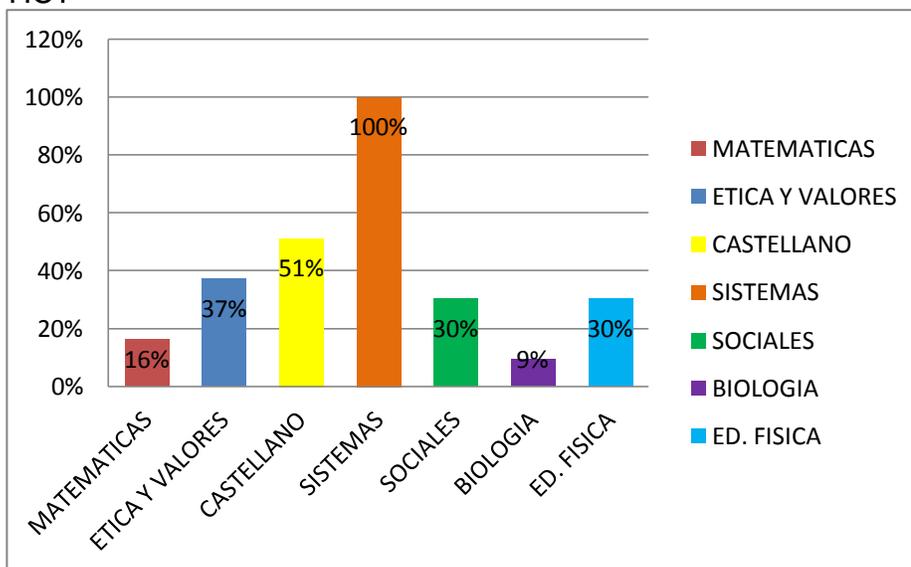
43 estudiantes practicarían actividades dirigidas con agrado.

Gráfica 7. Te gustaría jugar profundizando conocimientos éticos y de valores a través de las tic?



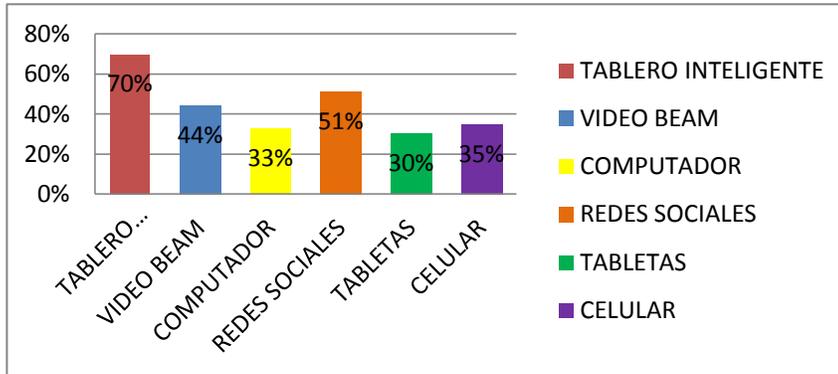
A 43 estudiantes les gustaría profundizar conocimientos éticos y de valores a través de las TIC

Gráfica 8. ¿En qué áreas del conocimiento, te han enseñado el manejo de las TIC?



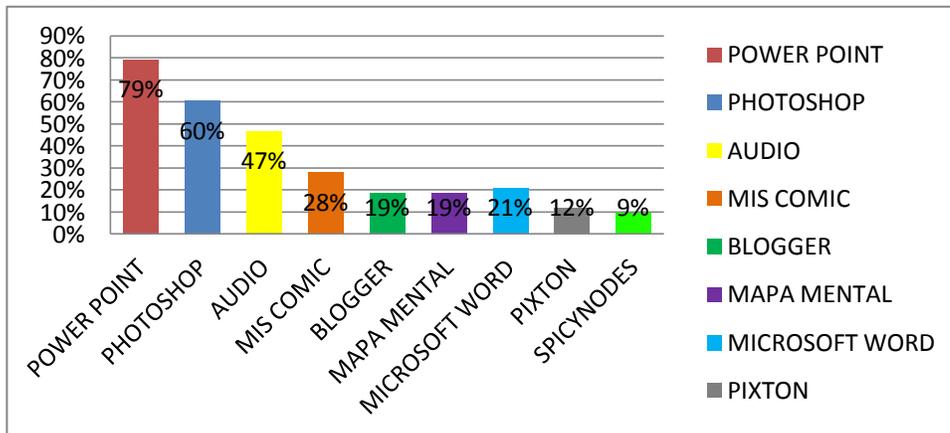
De 43 estudiantes, 7 opinan que les han enseñado a manejar algunas herramientas TIC en matemáticas, 15 en ética y valores, 22 en castellano, 43 en sistemas, 13 en sociales, 4 en biología y 13 en educación física.

Gráfica 9. ¿Qué otras herramientas tecnológicas te gustaría que los docentes utilizaran en el aula de clases?



A 30 estudiantes les gustaría que los docentes utilizaran tableros inteligentes para el desarrollo de sus actividades académicas, a 19 les gustaría que utilizaran video beam, a 15 que utilizaran computador, a 22 las redes sociales, a 14 que dicten una clase con tabletas, y a 16 que practicasen con celulares.

Gráfica 10. De los siguientes programas, ¿Cuáles te gustaría practicar para ejecutar las actividades lúdico – recreativas, enfocados en los valores ético y morales?



De 43 estudiantes a 30 les gustaría trabajar en Word, a 28 con photoshop, a 16 les gustaría audio, a 8 mis comic, a 8 mapas mentales, a 4 microsoft Word, a 5 pixton y a 4 spicynodes.

## **5.5 DIAGNÓSTICO**

El presente proyecto tiene en cuenta la necesidad de los estudiantes de la Institución Educativa Gustavo Perdomo Ávila, el cual pretende brindarles espacios, opciones y oportunidades para la realización de actividades organizadas, que sirvan de ejemplo en la buena utilización del tiempo libre tanto a nivel individual como familiar, llevando esta práctica a diversas situaciones de su vida social como son el barrio, el colegio, grupos de amigos, familia, conocidos, entre otros, igualmente propone desarrollar diversos campos desde una concepción pedagógica como la elaboración de mapas, comics y videos recreativos, posibilitando los espacios y situaciones de convivencia y paz.

Cabe anotar, que las actividades realizadas a través del presente proyecto van encaminadas al rescate de valores, utilizando los medios y las tecnologías de información y comunicación, que sirven como distractores a los malos hábitos de ocio y tiempo libre, a saber: cuando los estudiantes ejecutan actividades colaborativas, en su gran mayoría presentan un nivel alto de agresividad, además el tiempo que dedican a trabajar en los computadores, no es coordinado ni dirigido por personas responsables, llegando a un nivel de complejidad absurdo, donde el estudiante no utiliza dichas herramientas para favorecer y ampliar su conocimiento.

## **6. PROPUESTA**

### **6.1 TITULO**

La importancia de las TIC en la educación de valores aprovechando el tiempo libre, para los estudiantes del grado décimo de la institución educativa Gustavo Perdomo Ávila del municipio de Natagaima Tolima.

### **6.2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

Es imprescindible que los jóvenes del municipio de Natagaima, en especial los de la Institución Educativa Gustavo Perdomo Ávila, aprovechen de la mejor manera el tiempo libre, sin dejar a un lado los valores inculcados tanto en el hogar como en la escuela.

El presente proyecto busca generar espacios, donde los estudiantes tengan la oportunidad de aprender y crear formas de entretenimiento sano y divertido para otras personas, enfrentados a los cambios del mundo moderno, en cuanto a las tecnologías de la información y la comunicación se refieran.

Como los proyectos institucionales son responsabilidad de la comunidad educativa, se pone de manifiesto la importancia de la participación de los estudiantes y su compromiso frente a unas metas propuestas en su avance educativo en cada una de las actividades a desarrollar.

### **6.3 JUSTIFICACIÓN**

De acuerdo al análisis hecho a los estudiantes del grado décimo, se detecta la desviación y mala utilización del tiempo libre en actividades proporcionan beneficio para su desarrollo integral y emocional, por esta razón se compila una serie de conocimientos para mejorar la convivencia, disminuir los índices de violencia y fomentar y rescatar valores éticos y morales utilizando las herramientas TIC.

El proyecto de rescate de valores con el uso adecuado del tiempo libre a través de las TIC, tiene como propósito brindar a los jóvenes alternativas y herramientas para el uso adecuado del tiempo libre que transforme y mejore su entorno. Con estas actividades el estudiante no solo recibe información sino que genera un espacio de integración social dentro de las redes sociales.

### **6.4 OBJETIVO**

Aplicar las TIC en actividades de fortalecimiento en el desarrollo personal y rescate de valores, para el buen uso del tiempo libre de los estudiantes del grado décimo de la Institución Educativa Gustavo Perdomo Ávila, del Municipio de Natagaima.

## 6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

**Concepto de estrategia:** son las acciones que realiza el docente con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Para que no reduzcan a simples técnicas y recetas deben apoyarse en una buena formación teórica de los maestros, pues en la teoría habitan la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza- aprendizaje. Estrategias a utilizar :

- Estimular a los estudiantes para que se motiven por participar activamente en actividades lúdico – recreativas, generando en ellos responsabilidades y colectivas a través de juegos, dramatizados y cuentos apoyados en las TIC.
- Valorar su constante participación y dinamismo en todas las actividades programadas.
- Motivar a los estudiantes para que participen activamente en todas las actividades interactivas virtuales con el fin de aprovechar el tiempo libre.
- La estrategia principal del presente proyecto es elaborar un canal de youtube, donde los estudiantes compartan conocimientos e interactúen de manera bidireccional, utilizando herramientas tecnológicas que les faciliten la comunicación, aprovechando de manera sana el tiempo libre, sin dejar a un lado los valores éticos y morales.

Inicialmente se orientó a los estudiantes para el uso adecuado de youtube, indicándoles las características de dicha plataforma y los alcances esperados para su uso. Mediante tutoriales escritos y video-tutoriales se promovió el aprendizaje autodidacta con el objetivo de que el estudiante adquiriera habilidades a su propio ritmo y tuviera la oportunidad de explorar las herramientas de la plataforma de una forma más creativa. Así mismo este mecanismo facilitó la participación en actividades de asesoría y retroalimentación para despejar las dudas, donde los mismos estudiantes apoyaban el proceso de aprendizaje de sus compañeros pues algunos se habían encontrado con algunas dificultades resolviéndola de forma apropiada y compartiendo su experiencia con los demás.

Mientras más avanzaban mayor era la información que podían compartir ya que una de las características del canal de youtube es la facilidad de conectar contenidos y comentarlos de manera activa lo cual funciona como una red social lo que es atractivo para los estudiantes.

**Concepto de actividades:** conjunto de acciones que se llevan a cabo para cumplir las metas de un programa de operación, que consiste en la ejecución de ciertos procesos o tareas (mediante la utilización de recursos humanos, materiales técnicos, tecnológicos).

Las diferentes actividades para la ejecución del proyecto enfocadas en el rescate de valores, son la base para la transmisión de la información a través de redes sociales a saber:

- La primera semana de noviembre se realizó la sensibilización del proyecto orientada por los docentes en la que se resaltó la importancia del rescate de valores y el aprovechamiento del tiempo libre a través de las TIC.
- En las semanas 2, 3 y 4 de noviembre, formatos digitales informativos (consulta general y educativa sobre rescate de valores), informativos de consultas: diccionario, enciclopedias, visitas virtuales e informativos educativos. Géneros literarios (dramatizados, juegos, experiencias). Evidencias fotográficas y de video.
- En la primera y segunda semana de diciembre, los estudiantes perfeccionaron las evidencias de sus actividades de integración y participación (día de la paz, día de democracia, amor y amistad, día de hollowen e independencia de Cartagena).
- Durante la segunda, tercera y cuarta semana, los estudiantes practican presentaciones en powtoon, ya explicadas y orientadas por los docentes, con las evidencias fotográficas.
- En el transcurso de las semanas 1,2 y 3 de enero, en grupo los estudiantes inician a crear y compartir videos multimedia a través de Mydocumenta.
- La tercera semana de enero, los estudiantes subieron sus evidencias a través de la suscripción de un canal de youtube (educativo), orientado y coordinado por los docentes practicantes.

Gráfica 11. CRONOGRAMA GENERAL

ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	agosto				Sep/bre				octubre				noviembre				diciembre				Enero				Febrero			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identificación del público objetivo	Análisis y lluvia de ideas	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ	■																											
Diseño, instrumento y técnica	Instrumento Encuesta	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ		■	■																									
Tabulación de datos	Documentos	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ			■	■	■	■	■																					
Selección de recursos y definición del producto	Instrumento evaluación de recursos y nombre del producto	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ							■	■	■	■																		
Construcción y definición de esquemas de diseño del producto	Gráfico de navegación de diseño del producto	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ											■	■																
Integración de recursos	Producto	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■						
Publicación del recurso	Enlace o url	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ																					■							
Evaluación del producto	Muestras y evidencias	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ																									■	■	■	■
Tabulación y organización de evidencias de la evaluación	Evaluación del proyecto	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ																											■	

Fuente: grupo Investigador

Gráfica 12. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	Octubre				noviembre				diciembre				Enero				Febrero			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elección del tema e identificación del público	Humanos	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ	■																			
Identificación del proyecto	Lluvia de ideas	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ		■																		
Elaboración del proyecto	Herramientas web	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ		■	■	■																
Diseño y aplicación del Instrumento de proyecto	Encuesta	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ				■	■															
Presentación y sensibilización del proyecto	Aula de clases, Recursos Humanos	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ					■															
Actividad 1: Rescatando los valores, seremos los mejores.	Dispositivos y Herramientas web	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ						■	■	■												
Actividad 2: audacity; grabación de cuentos y más creaciones	Dispositivos y Herramientas web	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ									■	■										
Actividad 3: evidencias a través de powtoon	Dispositivos y Herramientas web	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ										■	■	■								
Actividad 4: Elaboración de videos con evidencias (Mydocumenta)	Dispositivos y Herramientas web	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ													■	■	■					
Evaluación del proyecto (redes sociales – youtube)	Evidencias de las actividades ejecutadas	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ															■					
Asesoría Institucional FULL	Plataforma FULL	Docente: Flor Yolanda Clavijo																	■	■	■	
Publicación del producto via internet	Herramientas web y enlaces o URL	ELIZABETH GUEPENDO Y RODRIGO MANJARREZ																				■
Socialización del Proyecto	humanos, dispositivos y herramientas web	Elizabeth Guependo, Rodrigo Manjarrez Y Docentes FULL																				■

Fuente: Grupo investigador

## 6.6 CONTENIDO

Durante la ejecución del proyecto, se realizarán actividades como:

**Presentación y sensibilización del proyecto:** al realizar el correspondiente diagnóstico acerca de los conocimientos del manejo de herramientas tecnológicas en las redes sociales, se observa una gran pérdida de valores e inadecuada utilización de las mismas, por esta razón el equipo investigativo con su oportuna intervención sensibiliza a los estudiantes sobre la información correcta y el buen uso del tiempo libre a través de las TIC.

**Semana de los valores:** los estudiantes organizan diversas actividades de recreación transversales a las académicas, orientadas por los docentes practicantes, prueba de ello son las evidencias fotográficas y de video que suben a través de las diferentes redes sociales.

**Grabación de cuentos y más creaciones:** con el sentido de pertenencia que tienen los estudiantes por la institución deciden compartir conocimientos con la organización de actividades al resto de la comunidad educativa, de igual manera evidentes en los videos y grabaciones elaboradas por ellos mismos.

**Elaboración de videos y grabaciones para ser utilizadas en redes sociales:** al conservar las evidencias fotográficas, subirán en forma de video en las redes sociales, las diversas actividades ejecutadas y coordinadas con todos los estudiantes de la Institución, especialmente las enfocadas al rescate de valores.

**Creación del canal youtube:** tanto estudiantes como docentes, al obtener toda la información requerida sobre el manejo de herramientas TIC, comparten experiencias significativas a través de las redes sociales, con un medio de información bidireccional. Las redes sociales como herramienta tecnológica en la educación, permite al docente que utilice este recurso con sus educandos, para que éstos adquieran capacidades, que se valgan de sí mismos y que sigan aprendiendo en un mundo de constante cambio y transformación. No solo permite la transmisión del conocimiento y la colaboración entre personas, sino que, además, desarrollan competencias y habilidades tecnológicas, imprescindibles para operar en contextos diversos y complejos. Actualmente esta tendencia es la más utilizada en la presente especialización virtual.

## 6.7 PERSONAS RESPONSABLES

Carmen Elizabeth Guependo Naranjo y Rodrigo Manjarrez Ortiz

## 6.8 BENEFICIARIOS

Comunidad Educativa Gustavo Perdomo Ávila en especial estudiantes del grado décimo.

## 6.9 RECURSOS

### Recursos y función utilizados para evidenciar proyecto

RECURSOS	DESCRIPCIÓN	FUNCIÓN
Humanos	Docentes	Reuniones de información, orientación y retroalimentación
	Estudiantes del grado décimo	Usar herramientas virtuales.
	Institución Educativa Gustavo Perdomo Ávila del Municipio de Natagaima, Departamento del Tolima.	Participar en el proceso de recolección de información.
Técnicos	Sala de sistemas, salón grado décimo y sala de audiovisuales de la Institución.	Facilitar el uso de equipos y herramientas a los estudiantes. (video bean, pc, celulares, tabletas, televisor, video proyector, tablero inteligente, redes sociales y cámaras)
Didácticos	Página web	Identificar y publicar la importancia que tiene el rescate de valores aprovechando el tiempo libre a través de las TIC..
	.Computadores	Procesamiento, diseño, comunicación, presentaciones
	Herramientas virtuales: Audacity, Prezzi, Mydocumenta, Glogster, Goanimate. Edmodo.	Facilita la elaboración de actividades virtuales y lúdicas

**6.10 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO:** para que el proyecto obtenga un producto con éxito, se orienta a los estudiantes en diferentes actividades, con óptimas condiciones de trabajo, se hace el respectivo seguimiento a saber:

- Recolectar información y trabajar en grupos.
- Se identificó en cada uno de los estudiantes las necesidades y se trató de dar solución a ellas en un 90% orientándolos en el manejo de las herramientas TIC.

- Con los conocimientos de los docentes practicantes adquiridos en la especialización se orientó al grado décimo para trabajar en el tema de su interés, algunos trabajaron en grabaciones, otros en redacciones, otros en manejo de herramientas, otros en recolección de información y otros en manejo de redes sociales.
- Hubo retroalimentación y apoyo mutuo para la elaboración de videos.
- En clase de sistemas continuar con la adquisición de conocimientos acerca del manejo e información de las TIC.
- Continuar con la información, no solo de la institución sino de la demás comunidad educativa.
- Hacer extensivos los conocimientos a los demás estudiantes en proyectos transversales de la Institución.
- Elaborar un canal youtube para la Institución Educativa Gustavo Perdomo Avila y compartir conocimientos e ideas con las demás instituciones y con el mundo entero

#### **FORTALEZAS:**

- Los estudiantes en su mayoría cuentan con un medio de comunicación e información.
- La Institución Educativa, brinda facilidad y acceso en el manejo de equipos y herramientas para ser utilizados en las redes sociales.
- Espacio suficiente para la ejecución de diversas actividades.

#### **OPORTUNIDADES DE MEJORAMIENTO:**

- Orientación y coordinación en proyectos transversales educativos durante los espacios de tiempo libre.
- Actualización de programas y herramientas en los PC de la Institución
- Asesorías Psicológicas, las cuales estimulen el pensamiento del estudiante para un beneficio común.

#### **PROPUESTAS.**

- Al utilizar el tiempo libre en proyectos educativos dar realce al rescate de valores tanto ético como morales.
- Dar buen uso a los espacios para el aprovechamiento del tiempo libre.
- Presentar proyectos educativos a entidades gubernamentales para que haya disponibilidad económica (actualización de PC y herramientas TIC).
- Dar viabilidad, secuencia y seguimiento al proyecto presentado.

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

Ver anexo A, correspondiente a la encuesta, además la evaluación se realizará de manera teórico práctica, pues se evidenciará con las actividades presentadas durante la ejecución del proyecto a través de la red social del canal youtube.

## 7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 7.1 CONCLUSIONES

- El impacto generado con el desarrollo del proyecto ha permitido generar en los estudiantes conocimientos significativos como producto de la innovación de las nuevas tecnologías, los cuales despiertan curiosidad e interés de la comunidad en general. **(Ver anexo D)**
- Con la implementación del proyecto Rescate de valores y aprovechamiento del tiempo libre, utilizando las TIC, disminuyen los conflictos, puesto que los estudiantes se dedican a realizar actividades como dramatizados, talleres, exposiciones y actividades productivas mediante el uso adecuado de las herramientas tecnológicas TIC.
- Se hace necesario la implementación de descansos dirigidos en la Institución, asociándolos con el uso de las tecnologías y de la información.
- Los estudiantes identifican las diversas herramientas tecnológicas, llevándolas a la práctica.
- La realización del proyecto permitió a los estudiantes descubrir que el buen uso del tiempo libre conlleva a mejorar la calidad de vida más cuando utilizamos las TIC.
- Con el desarrollo del proyecto se llevó acabo la integración de estudiantes, docentes y padres de familia, resaltando la importancia de las tecnologías en la sana convivencia.

### 7.2 RECOMENDACIONES

- Durante las actividades académicas, los docentes deben estar pendientes de los estudiantes para no dar mal uso a las herramientas tecnológicas de información y comunicación.
- Resaltar la importancia del manejo de las herramientas y el buen uso del tiempo libre.
- Ofrecer oportunidades de colaboración para construir conocimiento.
- Capacitación constante y oportuna por parte de los docentes en informática a través de las TIC.
- Los docentes deben aplicar en los procesos de enseñanza – aprendizaje de TIC y aprovechando el tiempo libre, la solución de problemas del entorno.
- Dotar con herramientas tecnológicas la Institución Educativa, suficientes para el esparcimiento de tiempo libre.

## BIBLIOGRAFIA

Colecciones fundación Universitaria Los Libertadores, micrositos 2006, disponible en

<http://www.ulibertadores.edu.co:8089/?idcategoria=6088>

Moreno Chaustre Jorge Jair, Anaya Díaz Sandra Lorena, Benavides Pastor Hernandez Pino, Ulises. Proyectos pedagógicos de aula para la integración de las TIC. Copyright © 2010 Computadores para Educar, Convenio Universidad del Cauca, disponible en

[http://www.iered.org/archivos/Publicaciones\\_Libres/2010\\_PPA\\_para\\_Integracion\\_TIC/Modulo\\_PPA-TIC\\_Libro\\_v1.pdf](http://www.iered.org/archivos/Publicaciones_Libres/2010_PPA_para_Integracion_TIC/Modulo_PPA-TIC_Libro_v1.pdf)

Castro Herrera Andrea. Aprendiendo etica y valores con las TIC. 12 de Noviembre del 2013, disponible en

<http://www.eduteka.org/est/2/22178>

Plan Estratégico 2013-2016: “Saberes para la ciudadanía”, disponible en:

<http://convenioandresbello.org/inicio/plan-estrategico-2013-2016-saberes-para-la-ciudadania/>

Cano Lassonde Oida María ANTECEDENTES INTERNACIONALES Y NACIONALES DE LAS TIC A NIVEL SUPERIOR: SU TRAYECTORIA EN PANAMÁ. Volumen 12, Número 3 Setiembre-Diciembre pp. 1-25, disponible en:

[http://revista.inie.ucr.ac.cr/uploads/tx\\_magazine/antecedentes-internacionales-nacionales-tic-nivel-superior-trayectoria-panama-cano\\_01.pdf](http://revista.inie.ucr.ac.cr/uploads/tx_magazine/antecedentes-internacionales-nacionales-tic-nivel-superior-trayectoria-panama-cano_01.pdf)

Parra Osorio Carmelo. Sistema de actividades físico recreativas para una mejor ocupación del tiempo libre. EFD Deportes.com. Revista digital. Buenos Aires, año 19, N° 202, marzo de 2015, disponible en:

<http://www.efdeportes.com/efd202/sistema-de-actividades-fisico-recreativas.htm>

Natagaima somos todos. Licencia estándar de youtube, disponible en

<https://www.youtube.com/watch?t=74&v=vVniAJCEmw>

Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO Santiago).2013

<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>

PAREDES MENDOZA MAURICIO.mayo 2010. Disponible en:  
<http://recuperandovaloresconayudadelastics.blogspot.com/>

Blogger: Diseño de una estrategia pedagógica recreativa para la convivencia y el aprovechamiento del tiempo libre, disponible en:  
<http://aprovechamientotiempolibre.blogspot.com/>

Cortés María, Proyecto Aprovechamiento del tiempo libre. 09 de Diciembre del 2013. Disponible en:  
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/22912>

Gil Alba Gloria Marina, Proyecto Implementar estrategias innovadoras por medio de las tic en la sede blanca nieves. 09 de Octubre del 2014. Disponible en:  
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/25726>

Orozco Cruz Juan Carlos, Ocio y tiempo libre: Una aproximación a sus representaciones y percepciones en la Universidad Pedagógica Nacional. Junio de 2009. Disponible en:  
[http://www.pedagogica.edu.co/observatoriobienestar/docs/OCIO\\_Y\\_TIEMPO\\_LIBRE.pdf](http://www.pedagogica.edu.co/observatoriobienestar/docs/OCIO_Y_TIEMPO_LIBRE.pdf)

## ANEXOS

### ANEXO A. ENCUESTA

Las TIC, son todas aquellas herramientas y programas que tratan, administran, transmiten y comparten la información mediante recursos tecnológicos, a su vez debemos aplicar normas de conducta y actitudes de comportamiento, de acuerdo a aquello, que consideramos que es correcto, por tanto les invitamos responder las siguientes preguntas:

Marca con una X.

1. ¿Crees que los valores son importantes para su diario vivir?

SI  NO

2. ¿Reconoces algunos valores cuando usas adecuadamente el tiempo libre?

SI  NO

3. ¿Aplicas valores cuando realizas actividades lúdico – recreativas manejando recursos TIC?

SI  NO

4. ¿Tienes conocimiento apropiado sobre el manejo de las TIC?

SI  NO

5. De los siguientes recursos, ¿cuáles has utilizado con mayor frecuencia?

Televisión  Radio  Cámaras de video  IPod   
Teléfono  Computador  Cámaras fotográficas  Celular   
Video Bing  Tablet as  Video proyector  sensores

6. ¿Quieres practicar actividades recreativas dirigidas utilizando las TIC?

SI  NO

7. ¿Te gustaría jugar profundizando conocimientos éticos y de valores a través de las TIC?

SI  NO

8. ¿En qué áreas del Conocimiento, te han enseñado el manejo de las TIC?

Matemáticas  Castellano  Sociales  Biología

Ética y Valores  Sistemas  Edu. Física

9. ¿Qué otras herramientas tecnológicas te gustaría que los docentes utilizaran en el aula de clase?

Celular  Pc  Tablet as   
Tablero Inteligente  Video Bing  Redes Sociales

10 De los siguientes programas, ¿cuáles te gustaría practicar para ejecutar las actividades lúdico –recreativas, enfocados en los valores ético y morales.

Pixtón

power paint

Mapas Mentales

Photoshop

Word avanzado

Mis Comics

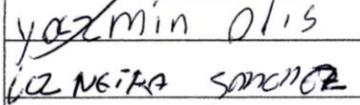
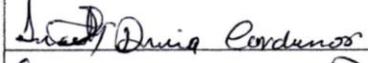
Audio

Blogger

Spicynodes



Autorización Padres de familia Institución Educativa Gustavo Perdomo Ávila

NOMBRES	CÉDULA DE CIUDADANÍA
	65788 519 Nat
	28.851.438 Nat
	6762285 Nat
Yazmin Olis Oyola	63788 677
Lia NGIRA SANCHEZ	52872443
Yesid Cutiva Culma	11'297653
	65.191511
Maria Eloisa Romero Ecue	65790277 Nat.
	65789 708 NAT.
Carlo Andrei Colo Dewig	1109890899
Rosalba Pantoja C	65787074 NAT
Leidy Johana Trilleras P.	
Maria cristina Trilleras P.	
Ingrid Katherine Herrera	1109845294
Wenddy Alejandra Rojas Romero	1109844 652
Maria Aminda Ortiz	51.992 475
SUSANITA ARTAS.	65755596.
Edna Rocío Yara T.	1.109.843.920
Lilra Johana Rojas yate	1007363499
Laura Maria Sanchez	25386379
Margarita Dominguez	65788 8602
Elcotte Alvesta Tabares	65790.527.

Autorización de los Padres de familia, para subir fotos y videos al canal youtube de los practicantes.

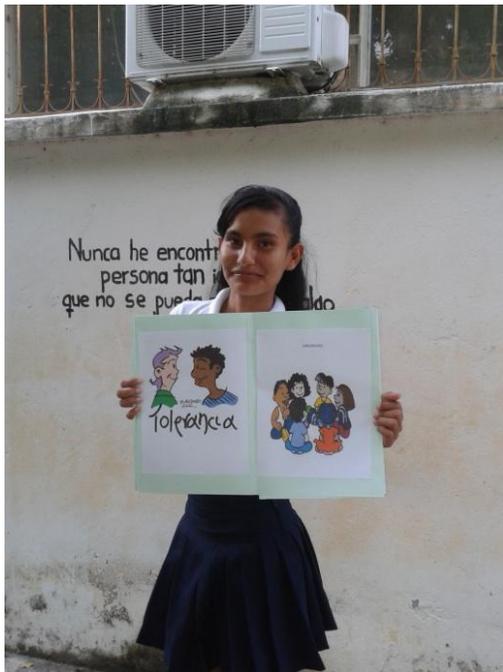
**ANEXO C  
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS:**

**Figura 8. Sensibilización del proyecto en el aula de clases**



**Figura 9. Exposición de trabajos con plegados y collages**









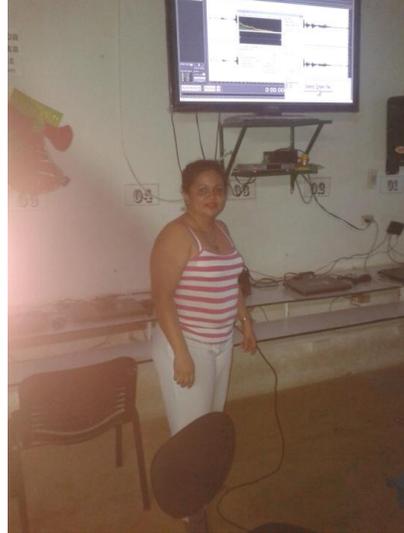
**Figura 10. Explicación del proyecto a otros estudiantes de la Institución**



**Figura 11. Campeonato futsal interclases coordinado por estudiantes del grado 10**



**Figura 12. Utilización de herramientas TIC, con estudiantes del grado 10.**





**Figura 13. Dia del halloween, coordinado por estudiantes del grado 10**





**Figura 14. Ganadores primer concurso de danza regional**



**Figura 15. Concurso de poetas**





**ANEXO D: URL CANAL YOUTUBE  
RESCATE DE VALORES A TRAVÉS DE LAS TIC:**  
<https://www.youtube.com/channel/UCjsCC8uTb5mhm8B15hlopYw>