

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

**USO DE LA TECNOLOGÍA COMO HERRAMIENTA POTENCIADORA DE LA
CREATIVIDAD EN CLASE DE LENGUA CASTELLANA**

Rogelio de Jesús Arévalo Mejía

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

BOGOTÁ, D.C.

2021

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

**USO DE LA TECNOLOGÍA COMO HERRAMIENTA POTENCIADORA DE LA
CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES EN CLASE DE LENGUA CASTELLANA**

Rogelio de Jesús Arévalo Mejía

Trabajo de grado presentado para optar al Título de Magíster en Educación

Directora

Erly Mercedes García Orjuela

Mg. en Desarrollo Educativo y Social

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

BOGOTÁ, D.C.

2021

Nota de aceptación

Presidente de Jurado

Jurado

Jurado

Fecha: _____

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado en primera instancia a
Dios por estar siempre ahí
ofreciéndome fortaleza y vida para
lograr esta nueva meta formativa en
mi
proceso profesional.

A mi familia por su apoyo constante, en especial a mis hijos Manuelito y Marianita,
motivación
y comprensión suficientes
para poder
emprender y
culminar este
nuevo reto.

Por último, a la memoria de mi padre, Narciso Arévalo, quien falleció durante este
proceso; para él este trabajo como ofrenda de agradecimiento por todo lo que me brindó
en vida y un fuerte abrazo que llegue
hasta donde quiera que se encuentre.

Rogelio de Jesús Arévalo Mejía

Agradecimientos

Al colegio José María Vargas Vila IED de la localidad 19 de Ciudad Bolívar, y a los habitantes del barrio Bella Flor por el apoyo, colaboración y confianza brindados.

A mis estudiantes, compañeros docentes y a los padres de familia quienes a pesar de la virtualidad y el distanciamiento estuvieron siempre atentos para brindarme su colaboración.

A los jóvenes del programa Volver a la Escuela, o Secundaria Activa especialmente al curso 8-9A por su entera disposición cuando los necesité.

A mi asesora y directora de proyecto, profesora Erly Garcia por su apoyo constante y acertado brindándome sus aportes y sugerencias, siempre que lo necesité. Por último, a la Fundación Universitaria los Libertadores, directivos y docentes por el acompañamiento constante y su amable gestión en este gran reto profesional.

Rogelio de Jesús Arévalo Mejía

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo principal diseñar una estrategia pedagógica basada en la tecnología, que ayude a potenciar la creatividad de los estudiantes del grado 8-9A del Programa Volver a la Escuela del colegio José María Vargas Vila IED, ubicado en la localidad 19 ciudad Bolívar de Bogotá D.C., en la clase de lengua castellana, tomando como referencia la teoría de Edward de Bono, desde el pensamiento creativo y el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. El título del estudio es “Uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad de los estudiantes en clase de lengua castellana” en concordancia con lo proclamado en la Declaración de Educación para Todos de la UNESCO (1990) donde se reafirma en el preámbulo que la educación es un derecho fundamental de todos, hombres y mujeres, de todas las edades y en el mundo entero que puede contribuir “a lograr un mundo más seguro, o más sano, más próspero y ambientalmente más puro y que “los saberes tradicionales y el patrimonio cultural autóctono tienen una utilidad y una validez por sí mismos y que en ellos radica la capacidad de definir y de promover el desarrollo” (p.1). Igualmente se articula con lo planteado en la Declaración Universal de la UNESCO (2013) sobre las TIC en la educación; las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden complementar, enriquecer y transformar la educación, así mismo la UNESCO comparte los conocimientos respecto a las diversas formas en que la tecnología puede facilitar el acceso universal a la educación, reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje, reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación.

Palabras claves: Creatividad, tecnologías, lengua castellana, comunicación.

Abstract

The main objective of this research is to design a pedagogical strategy based on technology, which helps to enhance the creativity of students in grade 8-9A of the Back-to-School Program of the José María Vargas Vila IED school located in the locality 19 Ciudad Bolívar of Bogotá D.C., in the Spanish language class, taking as a reference the theory of Edward de Bono, from the creative thinking and the power of lateral thinking for the creation of new ideas. The title of the study is "Use of technology as a tool to enhance the creativity of students in Spanish language class" in accordance with what is proclaimed in the UNESCO Declaration of Education for All (1990) where it is reaffirmed in the preamble that education is a fundamental right of all men and women, of all ages and throughout the world that can contribute "to a safer, healthier, more prosperous and environmentally purer world" and that "traditional knowledge and indigenous cultural heritage have a usefulness and validity of their own and that in them lies the capacity to define and promote development" (p. 1). It also articulates with what is stated in the UNESCO Universal Declaration (2013) on ICTs in education; information and communication technologies (ICTs) can complement, enrich and transform education, and UNESCO shares knowledge regarding the various ways in which technology can facilitate, universal access to education, reduce learning gaps, support the development of teachers, improve the quality and quality of education, improve the quality of education, and improve the quality of education. improve the quality and relevance of learning, strengthen inclusion, and improve the management and administration of education.

Key words: Creativity, technologies, Spanish language, communication

Resumen Analítico Especializado (RAE)

Descriptor	Detalle
Título	Uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad de los estudiantes en clase de lengua castellana
Autor	Arévalo Mejía Rogerio de Jesús
Fecha	22 de enero de 2021
Descripción General	<p>Informe final de investigación de trabajo de grado de maestría, en el que el autor estudia el fortalecimiento de la creatividad a partir del diseño, implementación y evaluación de la estrategia pedagógica “Creo y aprendo con tecnología” desde los supuestos básicos de la modalidad de enseñanza aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). La recolección de la información se llevó a cabo mediante la aplicación de técnicas como la observación participante registrada en diarios de campo y entrevistas semiestructuradas a los estudiantes del colegio José María Vargas Vila IED, de la localidad 19 de Ciudad Bolívar de Bogotá D.C. inscritos en el Programa Volver a la Escuela o Secundaria Activa. Se logra el despertar el interés de la comunidad educativa en cuanto a la implementación de la tecnología, no solo en la clase de lengua castellana, si no abriendo la puerta para que se haga también en otras áreas del conocimiento.</p>
Objetivos	<p>Objetivo General Diseñar una estrategia pedagógica basada en la tecnología, que ayude a potenciar la creatividad de los estudiantes del grado 8-9A del Programa Volver a la Escuela del colegio José María Vargas Vila IED, en la clase de lengua castellana.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar el estado inicial en los procesos de creatividad de los estudiantes del grado 8-9A del Programa Volver a la Escuela del colegio José María Vargas Vila IED, en la clase de lengua castellana, a partir de los planteamientos de Edward de Bono.• Diseñar e implementar una propuesta pedagógica y didáctica con la mediación de las tics en la asignatura de lengua castellana, que permita el fortalecimiento de la creatividad de los estudiantes del curso 8-9A.• Socializar el programa con la comunidad educativa, y dejarlo a disposición de la institución para su implementación.

Líneas de investigación	<p>Evaluación, aprendizaje y docencia.</p> <p>De Bono E. (2007). El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas, Barcelona España: Ediciones Paidós.</p> <p>UNESCO. (1990). Declaración Mundial sobre Educación para Todos. Marco de acción para satisfacer las necesidades básicas de aprendizaje. Jomtien, Tailandia. Obtenido de http://www.unesco.org/education/pdf/JOMTIE_S.PDF</p>
Fuentes	<p>UNESCO. (2014). Enfoques estratégicos sobre las TICs en educación en América Latina y el Caribe, Santiago de Chile: Acción Digital.</p> <p>Orozco, N, Viáfara, R y Ángel, I. (2019) Cómo varía el conocimiento y el pensamiento sobre las tic en un grupo de docentes en ejercicio (tesis de maestría). Universidad del Valle. Santiago de Cali.</p> <p>Izquierdo, R, James y Meladze, M. (2018). Guía para fomentar la creatividad en los niños de preescolar (4-6 años), (tesis de maestría) Pontificia Universidad Javeriana Bogotá, Colombia.</p> <p>Ortiz y Nagles. (2014). Gestión de Tecnología e Innovación, teoría Proceso y Práctica. Bogotá D.C. Ediciones EAN.</p> <p>UNESCO (2013) sobre las TIC en la educación; las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden complementar, enriquecer y transformar la educación, así mismo la UNESCO comparte los conocimientos respecto a las diversas formas en que la tecnología puede facilitar el acceso universal a la educación, reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje, reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación.</p>
Contenido	<p>De Bono (2007), define la creatividad así: “en el nivel más simple ser creativo significa confeccionar algo que antes no existía. En cierto sentido crear un desorden es un ejemplo de creatividad. El desorden no existía antes en ese lugar y se le ha dado origen se le ha hecho nacer. Luego asignamos cierto valor al resultado de modo que lo “nuevo” debe tener un valor. En este punto podemos empezar a tener creatividad artística porque lo que el artista produce es nuevo y tiene valor.” (p.28).</p> <p>Rodríguez (2005), afirma que “Las prácticas educativas se pueden mejorar permanentemente siendo la Investigación Acción Educativa la opción más</p>

coherente para lograrlo, donde los docentes son los actores educativos mejor. Con Kemmis (1984) la investigación-acción no sólo se constituye como ciencia práctica y moral, sino también como ciencia crítica. Para este autor la investigación-acción es:

[...] una forma de indagación autorreflexiva realizado por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección, por ejemplo) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre las mismas; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas, por ejemplo).

Metodología

El marco metodológico se desarrolla bajo el paradigma cualitativo con alcance descriptivo desde la perspectiva de la Investigación Acción Educativa (IAE) planteada por Rodríguez (2005), y con un enfoque cualitativo implementado a través de técnicas como la observación participante y el uso de instrumentos como el diario de campo y entrevistas semiestructuradas.

Los resultados se desprendieron desde el análisis de la información reunida para cada objetivo específico, y del objetivo general; tomando como referencia la pregunta de investigación y los planteamientos de Edward de Bono sobre creatividad, basados en el fortalecimiento hacia el desarrollo y la enseñanza de las habilidades de pensamiento.

Resultados

La investigación llega a conclusiones que se hacen evidentes al determinar que el uso de las TICs en clase de lengua castellana promovió al fortalecimiento de la creatividad del grupo de estudiantes en la creación de cuentos y en el manejo de la oralidad a través de lecturas en videos y en audios, siendo ellos los protagonistas, y adicional a eso se fortalecieron aspectos gramaticales y sintácticos, así como su proceso de lecto escritura, enriqueciendo su competencia comunicativa.

En síntesis, en un estado inicial, los estudiantes, población de estudio, consideraban monótonas las clases de lengua castellana desde el formato tradicional, en donde no se empleaban herramientas didácticas que motivaran su aprendizaje, ni se generaban otros espacios diferentes al aula, y además se tenía el celular como único acercamiento y acceso a la tecnología, el cual era empleado para su entretenimiento, únicamente a la interacción en las redes sociales, limitando el fortalecimiento de la creatividad en comparación con los planteamientos teóricos del autor seleccionado Edward de Bono, y que se motivaban mucho más con la mediación de estrategias tecnológicas en el aprendizaje de temas del área

Conclusiones

de lengua castellana, especialmente en este momento de contingencia académica por la pandemia, donde la tecnología tomó mayor relevancia. Se hizo evidente que el uso de las tics promovió al fortalecimiento de la creatividad del grupo de estudiantes en la creación de cuentos y en el manejo de la oralidad a través de lecturas en videos y en audios, siendo ellos los protagonistas, y adicional a eso se fortalecieron aspectos gramaticales y sintácticos, así como su proceso de lecto escritura, enriqueciendo su competencia comunicativa, lo anterior como un buen punto de partida, como recomendación, para que se profundice y continúe con el hilo conductor de esta investigación hacia el desarrollo y la enseñanza de las habilidades de pensamiento. Por último, como no se realizó la socialización del estudio con la comunidad educativa, para dejarlo a disposición de la institución para su posterior implementación, circunstancia debido al confinamiento, pero se espera realizar este año, y ya se cuenta con el instrumento que recoge la opción y recomendaciones de los demás compañeros de área cumpliendo final con el objetivo.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	14
Capítulo I. Planteamiento del problema	16
1.1 Justificación.....	19
1.2 Objetivos	22
1.2.1 Objetivo general.....	22
1.2.2 Objetivos específicos.....	22
Capítulo II. Marco referencial	24
2.1. Marco contextual.....	24
2.1. 2 Programa Volver a la Escuela.....	24
2.2. 3 Antecedentes de investigación.....	29
2.2.1 Antecedentes Internacionales.....	30
2.2.2 Antecedentes Nacionales.	32
2.2.3 Antecedentes Locales.	35
2.3 Marco Teórico conceptual.....	36
2.4 El pensamiento creativo de Edward de Bono.....	37
2.3 Tecnología.....	38
2.4 Creatividad.....	38
2.5 Educación.....	40
2.6 Marco legal	41
Capítulo III. Diseño Metodológico	43
3.1 Metodología	43
3.1.1 Tipo de Investigación.	43
3.1.2 Enfoque de investigación.....	43
3.2 Línea y sublínea de investigación.	43
3.3. Fases de la Investigación.....	44
3.4 Población y Muestra	46
3.4.1 Población.	46
3.4.2 Muestra	46
3.5 Instrumentos y técnicas para la recolección de la información.....	47
3.5.1 La observación.	47
3.5.2 La entrevista semiestructurada.....	47
capítulo IV. Propuesta Pedagógica	49
4.1 ABP: “Creo y aprendo con tecnología”	49
Capítulo V. Resultados y análisis.....	52
5.1 Resultados del objetivo específico No. 1	52
5.2 Resultados del objetivo específico No. 2.....	53
5.3 Resultados del objetivo específico No.3	55
Capítulo VI. Conclusiones y Recomendaciones.....	56
6.1 Conclusiones.....	56
Referencias.....	57
Anexos.....	59

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Mapa de ubicación del colegio Vargas Vila en el barrio Bella Flor.....	25
Figura 2. Características de los seis sombreros para pensar de Edward de Bono.....	41
Figura 3. Aspectos importantes de la ley 1341 de 2009.....	43
Figura 4. Estadísticas de estudiantes.....	62

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Pensamiento creativo	40
Tabla 2. Fases de la investigación.....	44
Tabla 3. Respuesta a primera pregunta.	64
Tabla 4. Respuesta a la segunda pregunta.....	65

LISTA DE ANEXOS

Anexo A. Quince respuestas No. 1.....	70
Anexo B. Figura pregunta No.1.....	70
Anexo C. Figura pregunta No.2.....	71
Anexo D. Figura pregunta No.3.....	71
Anexo E. Figura pregunta No.4.....	72
Anexo F. Figura pregunta No.5.....	72
Anexo G. Registros fotográficos del contexto de estudio, colegio y estudiantes.....	74
Anexo H. Formato guion de entrevista.....	78
Anexo I. Formato componente de caracterización curso 8-9A.....	79

Introducción

En el Colegio José María Vargas Vila ubicado en el barrio Bella Flor de la localidad 19 de Ciudad Bolívar de Bogotá, se desarrolla el programa el Programa Volver a la Escuela (PVE) desde el año 2006. En el curso 8-9A, confluyen jóvenes entre los 14 y 18 años, quienes se encuentran en extraedad escolar debido a diferentes inconvenientes de toda índole que se les han presentado, y no les han permitido continuar con normalidad su proceso académico; este programa, como objetivo principal, los acoge para vincularlos nuevamente al sistema educativo, y garantizarle el derecho a la educación.

A través de la observación participante, y desde cada experiencia en el desarrollo cotidiano de las clases, se ha evidenciado en los estudiantes el uso constante del celular con usos exclusivamente recreativos, como juegos, interacción en redes sociales, selfis, proyección de vídeos, fotografías, música, entre otros, pero inutilizados en su proceso educativo. Lo anterior en lugar de ser provechoso y en convertirse en una ayuda didáctica para las clases, se ha limitado a ser un elemento distractor que afecta el proceso enseñanza – aprendizaje, y no, en caso contrario, como una herramienta de apoyo. Es importante dar lugar en el escenario escolar a la mediación de las tecnologías de modo que contribuyan al fortalecimiento de la creatividad, el pensamiento crítico, la motivación, ya que son aspectos que se concretan en la realización de trabajos producto de la consulta y análisis de documentos consignados en páginas académicas.

La creatividad, que brinda soluciones a los diferentes problemas que se van presentando, se puede potenciar gracias a la tecnología, es decir esta coadyuva para que sean más creativos y se

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana conviertan en estudiantes que comparan la información, consultan conceptos para una mayor comprensión, que los puedan interpretar, y no se olvide tan fácilmente lo que se aprende. En conclusión, la educación para estos jóvenes debe ser transformada en algo más llamativo, más motivante. Es tan importante la implementación de la tecnología en las clases de lengua castellana, inicialmente, ya que la gran mayoría de los estudiantes por el perfil educativo que poseen, desconocen temáticas posiblemente muy básicas en el campo de la informática, como por ejemplo el adjuntar un documento de Word, una imagen o cualquier otro archivo en un correo electrónico, Pero utilizan las herramientas en forma constante con usos exclusivamente recreativos, como juegos, interacción en redes sociales, selfis, proyección de vídeos, fotografías, música, entre otros.

Por la actual coyuntura que el mundo, y por ende todo el país, está atravesando debido al virus de la COVID – 19, en donde el Ministerio de Educación Nacional a través de sus secretarías de educación territoriales tuvo que adoptar un plan urgente de contingencia educativa para no detener el calendario académico 2020, habilitó todas sus plataformas y recursos digitales para seguir los procesos educativos desde la casa, ayudados por esas herramientas tecnológicas que muchos estudiantes e incluso docentes aún no saben utilizar por el contexto en donde se encuentran, y por el bajo acceso de conexión a la red de internet. La globalización definida como un proceso progresivo en la libertad de los mercados de trabajo, bienes, servicios, tecnología y capital que está dando lugar a una creciente integración económica mundial ha permeado la educación sin tener en cuenta la gran dificultad que presentan muchos jóvenes en territorios vulnerables como el que abarca el presente proyecto, por la dificultad del acceso a las tics, por la difícil accesibilidad para la adquisición de equipos, el acceso a las redes, y a la conectividad, entre muchos otros.

Capítulo I. Planteamiento del problema

1.1 Planteamiento del problema

La tecnología no puede ser limitada por los estudiantes únicamente al entretenimiento en las redes sociales que son poco productivas en materia de creatividad e investigación, a no ser que ésta sea aprovechada como una herramienta indispensable para el desarrollo de clases menos monótonas, diferentes, más dinámicas, más lúdicas, para despertar el interés y potenciar aún más la creatividad en los estudiantes. Lo que se pretende es buscar una estrategia pedagógica que ayude a potenciar la creatividad para mejorar el nivel de desarrollo en ellos y que a su vez contribuya al buen uso de la tecnología en las clases de lengua castellana específicamente, de los estudiantes del grado 8-9A, del Programa Volver a la Escuela o secundaria activa del Colegio José María Vargas Vila en la jornada de la tarde. Al respecto se busca encontrar y resolver los aspectos que debe contemplar una estrategia pedagógica basada en la tecnología que sea aplicada a esta población para potenciar la creatividad de estos estudiantes en la estrategia se evidenciará cómo se potencializó el sentido crítico, la producción textual a través de ideas, de planteamientos propios, desde la experiencia de relaciones interpersonales, y todos estos elementos después de estar mejor realizados puedan ser transmitidos, como segunda instancia y como paso final, en el campo virtual, y no a la inversa, es decir: la tecnología al servicio de los estudiantes y no los estudiantes al servicio de la tecnología, quitando la limitante de mantener este recurso tecnológico únicamente para el entretenimiento.

Las clases de lengua castellana se han limitado a la lectura y al análisis de textos en módulos físicos o en el desarrollo de talleres de comprensión lectora en el cuaderno tradicional.

El plan lector de igual manera se desarrolla a partir de la lectura de libros de colección o en textos impresos de la internet en formatos PDF gratuitos. De otra parte, se ha intentado realizar algunas actividades transversales en conjunto con el área de tecnología, tratando de implementar herramientas para las clases de lengua castellana, pero no han tenido una continuidad debido a que las clases de tecnología las ocupan temáticas propias del área, no hay disponibilidad de equipos u ordenadores, ni disponibilidad permanente de salas de computación, lo que de alguna manera desplaza el propósito de trabajo en equipo en la integración de temáticas que puedan hacer unas clases más llamativas para los estudiantes.

A lo anterior se le suma que el trabajo que necesite utilizar un equipo tecnológico, para clases y trabajos debe realizarse en mayor parte en la institución debido a que un gran número de estudiantes no cuentan con equipos en sus casas, y siempre se ven limitados a sus equipos móviles o celulares cuando se trata de hacer uso de la tecnología. Si se toma como referente la localidad Ciudad Bolívar, y específicamente la zona de estudio, el barrio Bella Flor, el 60% de los estudiantes no tienen acceso a una conectividad de internet, y para el caso de la zona de estudio específico, suma más del 90% el número de estudiantes que no cuentan con conexión, ni mucho menos con un computador, pues el poco contacto que pueden mantener con la tecnología es a través de su equipo celular que activan con una carga mínima de \$1000 o \$2000, pues debido a la marginalidad de la población, priman el cubrimiento de sus necesidades básicas como el alimento, el transporte, los arriendos, etc., relegando gastos como la inversión en una red wifi, para darle prioridad a sus necesidades básicas.

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

En conclusión, cualquier estrategia tecnológica que se pretenda implementar para la clase de lengua castellana que ya se hace indispensables, deben desarrollarse utilizando un mayor tiempo en el colegio para que sea aprovechada, y tenga mayor cobertura de estudiantes.

Por último, hay que anotar que el uso de la tecnología debe ser recíproco, es decir tanto estudiantes como docentes deben implementar en sus procesos de enseñanza – aprendizaje, respectivamente, el uso permanente de la tecnología. En síntesis, el presente proyecto propende por implementar como punto de partida, una estrategia pedagógica basada en la tecnología, que contribuya al fortalecimiento la creatividad de los estudiantes. Se debe resaltar que el acceso a la tecnología debido a la pandemia, por la demanda que esta causó para garantizar así el distanciamiento social, se convirtió en un privilegio de pocos, y estratificó precisamente el tener o no acceso a la red de internet. Se evidencia la ausencia del ministerio de las TIC, o desde la misma secretaría de educación, de un programa que cubra las necesidades tecnológicas más relevantes de esta población, y se deja abierta la posibilidad de la implementación de una acción que pueda suplir la problemática de conectividad y que permita el acceso a la tecnología a estos jóvenes. Por el momento lo que se ha logrado desde el inicio de la pandemia como una iniciativa propia y apoyada por el enlace psicosocial del Programa Volver a la Escuela de la institución, es recaudar equipos de cómputo y tables en buen estado que se han recibido como donación, aunque en muchos casos no se cuenta con una red wifi, y la estrategia quede a mitad de camino.

Con todo lo expuesto hasta esta parte del estudio se desprende la siguiente pregunta que orientará el proceso:

Pregunta de investigación

¿Qué aspectos debe contemplar una estrategia pedagógica basada en la tecnología que potencie la creatividad de estudiantes del grado 8-9A del Programa volver a la escuela del colegio José María Vargas Vila IED, en la clase de lengua castellana?

1. Justificación

Debido a la globalización como proceso económico, tecnológico, político, social y cultural que ha venido permeando todos los campos y de ella han venido surgiendo las grandes transformaciones, la educación no ha sido la excepción, y por esta razón ha tenido que estar a la vanguardia de los cambios que se han dado al implementar la tecnología que es una mediación de los procesos pedagógicos y didácticos. Pero lo anterior genera una desventaja presente en zonas marginales debido a la dificultad que se presenta en el momento de tener acceso a una conectividad, es decir, lo global abre la necesidad de estar conectado con el mundo a través de la red, sin medir la capacidad de acceso a la tecnología que aún es muy costosa, y esto convierte en un privilegio de pocos el tener internet o un equipo. Aquí la educación se ve afectada puesto que se estratifica y se limita el acceder a una conexión, a quienes tengan el dinero para hacerlo, negando la posibilidad a un buen porcentaje, en este caso, de jóvenes que puedan continuar con su educación debido a la actual pandemia, y se vislumbra como esa globalización tecnológica afecta directamente la educación como un derecho fundamental que se debe garantizar, aun existiendo en Colombia el ministerio de las TIC, pues no se gestionan ni implementan políticas públicas que puedan propender por una equidad a la hora de beneficiarse con la tecnología sin tener en cuenta estratos o el factor económico.

Por todo lo anterior hoy más que nunca es muy relevante cuestionarse sobre cuál es el uso que se le debe de dar en los procesos de enseñanza – aprendizaje, para mejorar la eficiencia y la misma productividad en el aula, así como el interés de los estudiantes en la actividad académica.

El diccionario de la Real Academia de la Lengua define la creatividad como la facultad de crear, como la capacidad de creación; en este sentido es necesario implementar una estrategia pedagógica desde la tecnología que ayude a potenciar la creatividad y su desarrollo en los estudiantes, y que mejor que hacerlo desde las clases de lengua castellana de estos estudiantes como un inicio para involucrar paulatinamente el uso de la tecnología constante, tanto por parte de estudiantes como de los mismos docentes. Hay que partir desde el conocimiento del uso de aparatos tecnológicos de los estudiantes del grado 8-9A, que se remiten al celular y al computador únicamente en las clases de informática dentro de la institución educativa, pues es muy reducido el número, en porcentaje, de quienes cuentan con un computador en su casa y peor aún el acceso a la conectividad a la red de internet.

El contexto social en donde interactúa la población objetivo de estudio del presente proyecto de investigación es un sector marginado de la capital de la república de Colombia, ubicado en una zona vulnerable y con un gran número de habitantes como lo es Ciudad Bolívar en Bogotá D.C., cuya población es de 616.455 habitantes, que representan el 8,5% de los habitantes del Distrito Capital. Lo anterior entendido como la individualización y marginación de los estudiantes en el uso o acceso a la tecnología, en el momento de conectarse desde su celular u otro equipo tecnológico para interrelacionarse a través de las redes sociales como el WhatsApp, teniendo como reto medir el uso del tiempo empleado mientras se navega, consulta o chatea, y poner a prueba su creatividad

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana como prioridad de innovación del estudiante.

Los aportes que brinda esta investigación al campo de estudio como lo es el de la educación es en primera instancia el abrir un espacio pedagógico a los estudiantes de un sector vulnerable de Bogotá como lo es Ciudad Bolívar y en una zona específica, el barrio Bella Flor, en donde queda la institución educativa objeto de este proyecto, como el de la tecnología tan relevante para los procesos de enseñanza-aprendizaje. De otra parte el propender por garantizar el derecho a la educación facilitando de alguna manera un acercamiento a equipos tecnológicos donados y en una etapa muy primaria el acceso a una conectividad desde su residencia, para que no sea limitada únicamente durante la permanencia en el colegio, y cuando se habla de garantizar el derecho a la educación y por ende al acceso a una red de internet, toman más auge cuando antes de iniciar el presente estudio, aún no se contaba con los cambios que traerían la pandemia del covid-19, que fue la que abrió una ventana a la tecnología pero que a su vez estratificó el acceso a ella y a su vez el derecho a la educación, y que permitió abrir un sinnúmero de estrategias para mantener la educación a través de medios virtuales, o como en el caso del colegio Vargas Vila, con la implementación de unas cartillas físicas elaboradas por los docentes que fueron llevadas hasta las casas de los estudiantes, principalmente a la de aquellos que en la estadísticas marcaban 0% en acceso a conectividad.

Finalmente se hace muy necesario el uso de la tecnología, y específicamente la internet no solo por parte de los estudiantes y docentes, sino de toda la comunidad educativa, y en este caso específico de los estudiantes del grado 8-9A del Programa Volver a la Escuela del Colegio José María Vargas Vila, quienes realmente tienen muy limitado el acceso a la tecnología, como ya se resaltó anteriormente, y la experiencia del uso de esta herramienta la puedan tener en su colegio. Es

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana necesario tener cifras referentes al uso de la tecnología, tiempo, aprovechamiento en lo académico, y partiendo de allí se puedan implementar estrategias pedagógicas no solo en la clase de lengua castellana, y en este curso específico que se toma como un inicio, sino en otras áreas que también carecen del uso tecnológico, que den razón del buen uso de la tecnología como ayuda académica, el interés por el conocimiento, y el incentivo para un desarrollo creativo y productivo de la población de estudio.

2. Objetivos

1.1.1 Objetivo general

Diseñar una estrategia pedagógica basada en la tecnología, que ayude a potenciar la creatividad de los estudiantes del grado 8-9A del Programa Volver a la Escuela del colegio José María Vargas Vila IED, en la clase de lengua castellana.

1.1.2 Objetivos específicos.

1. Identificar el estado inicial en los procesos de creatividad de los estudiantes del grado 8- 9A del Programa Volver a la Escuela del colegio José María Vargas Vila IED, en la clase de lengua castellana, a partir de los planteamientos de Edward de Bono.
2. Diseñar e implementar una propuesta pedagógica y didáctica con la mediación de las tics en la asignatura de lengua castellana, que permita el fortalecimiento de la creatividad de los estudiantes del grado 8-9A del Programa Volver a la Escuela del colegio José María Vargas Vila IED.

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

3. Socializar el programa con la comunidad educativa, y dejarlo a disposición de la institución para su implementación.

Capítulo II. Marco referencial

El presente capítulo presenta una breve contextualización teórica de la investigación; además se relacionan algunos antecedentes investigativos dentro del marco internacional, nacional y local.

2.1 Marco Contextual

2.1.1 Programa Volver a la escuela

El programa Volver a la Escuela es una estrategia pedagógica que llegó a Colombia desde Brasil. En ese país nació como una alternativa para bajar los altos índices de analfabetismo infantil. Debido a los grandes beneficios que esta experiencia surtió en países en los que fue acogida, llegó a varios países latinoamericanos para brindar beneficios a todos los estudiantes vinculados a este proceso. La Secretaría de Educación de Bogotá realiza la atención educativa para jóvenes en extraedad a través de este programa, que como ya se ha afirmado a lo largo de la investigación, son estudiantes en su gran mayoría en estado de vulnerabilidad que habitan diferentes zonas marginadas de la capital del país, muchos de ellos con necesidades básicas no cubiertas, y cuya población proviene de diferentes zonas del país en donde el conflicto armado provoca desplazamientos hacia Bogotá.

La ubicación del Colegio José María Vargas Vila, en donde se desarrolla el programa, se encuentra en el barrio bella flor, en la parte alta del sector del Paraíso, y sobre la vía hacia Quiba, zona rural de Ciudad Bolívar.

Figura 1 Mapa de ubicación del Colegio Vargas Vila en el barrio Bella Flor.



Fuente: <https://goo.gl/maps/1roGbbAJRWzfBxBc9>

Es fundamental resaltar el papel que desde tiempos atrás, la investigación ha venido desempeñando dentro del proceso enseñanza-aprendizaje para brindar elementos que se deben ir sumando a esta lógica cognitiva, y que se hacen cada vez más necesarios para el desarrollo del objetivo pedagógico actual: aprender a aprender, a través de la búsqueda de nuevas herramientas y estrategias que redunden en la calidad del quehacer docente, en este caso el uso de las tics.

En la actualidad resulta evidente que la tecnología se abre cada vez más y de forma acelerada un espacio que permea todos los ámbitos de la humanidad y la educación no ha sido la excepción. Se han abierto diferentes canales de comunicación por los que fluye información recíproca entre estudiantes y docentes.

El tener la posibilidad de acceder a la tecnología desde el aula para enriquecer la parte lúdica de las clases y la misma motivación, se convertirá a futuro en una necesidad de la cual no se podrá

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

prescindir, ya que será una herramienta de vanguardia en la que se centrará todo el peso de los procesos educativos. El reto será el garantizar el derecho a la educación concerniente en la posibilidad que tengan en acceder las poblaciones más vulnerables a la conectividad. La estimulación de la creatividad debe partir desde el uso tecnológico, que facilite así los procesos cognitivos, base fundamental para su formación. Las buenas prácticas que se deben tener con el uso de las tics en la escuela. Chickering y Gamson (1987, citado por De Pablos y Jiménez, 2007) identifican siete apartes que apuntan hacia los beneficios que nos ofrecen:

- Promueve las relaciones entre profesores y alumnos.
- Desarrolla dinámicas de cooperación entre los alumnos.
- Aplica técnicas activas para el aprendizaje.
- Permite procesos de retroalimentación.
- Enfatiza el tiempo de dedicación a la tarea.
- Comunica altas expectativas.
- Respeto la diversidad de formas de aprender

Las tendencias pedagógicas contemporáneas también han aportado y coadyuvado para ofrecer nuevas alternativas que han cambiado definitivamente, y en gran parte, las metodologías tradicionales de enseñar; que a su vez han despertado en los estudiantes un mayor interés por alcanzar su logro mayor que es el de adquirir nuevos conocimientos potencializando aún más su creatividad. Estas a su vez le han dado un norte y un orden para elegir la mejor pauta que trace la ruta a seguir cuando se necesita seleccionar un enfoque, o un estilo para encausar los contenidos que se deben ofrecer a los estudiantes.

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

A partir de la siguiente pregunta se puede enfocar, o mejor se podría precisar que es lo que se debe tener en cuenta al momento de ambientar u organizar una práctica pedagógica, con los elementos que ya se han señalado anteriormente, y como una pequeña introducción al planteamiento principal de este estudio: ¿Debe ser la investigación recíproca, docente-estudiante, en el marco de una relación enseñanza-aprendizaje? Pregunta que puede profundizarse más con otro interrogante: ¿cómo puede el docente ser un generador de opinión y al mismo tiempo un incentivador de la investigación entre sus estudiantes? Las respuestas en un primer plano serían que por supuesto el estudiante también debe ser investigador como se expresa en el enfoque teórico sobre procesos pedagógicos de David Perkins: “en él se trabajan diferentes aspectos del aprendizaje, pero como premisa sustentan la necesidad de comprender lo que se aprende”. Para que esto sea posible proponen una ruta metodológica que permite diseñar los aprendizajes de tal forma que atiendan al propósito básico de la comprensión.” (Tomado del contenido de la plataforma).

La investigación que debe desarrollar el estudiante debe ser la ampliación de los conocimientos que le haya ofrecido el docente, en los que crea necesitar más información y en los que haya despertado su mayor interés; esto es el paso más importante para que se dé el autoaprendizaje y el trazado de una pauta metodológica a seguir. El docente, a su vez, puede ser un generador de opinión, entendiendo el generar opinión como el despertar de la curiosidad y el afán por llenarse de argumentos, sobre determinado tema, para expresar sus propios planteamientos, tomando los postulados de las diferentes teorías pedagógicas, comprendiéndolas y expresándolas de forma práctica, clara, lúdica y creativa para llegar a incentivar la necesidad del aprender.

Las mismas prácticas pedagógicas por parte del docente, incentivan o no el aprendizaje-autoaprendizaje. Lo primero que se debe tener en cuenta es el contexto en donde se desarrolla esa

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana experiencia pedagógica, Hay que buscar las necesidades que se tienen, las mismas falencias por llenar para contribuir a reforzar el conocimiento previo, corregir las estrategias, seleccionar las herramientas que se consoliden con el objetivo a conseguir y, sobre todo, tratar de cumplir y cubrir con las expectativas para transformar las prácticas erróneas que no hayan cumplido con el fin.

Se insiste entonces en que la investigación debe ser recíproca para cumplir con el proceso de aprendizaje. Si el docente no va más allá de la teoría que tenga para desarrollar su clase, por ejemplo, de indagar más allá de los postulados, de profundizar cualquier temática propuesta y confrontarla con otros autores, si no consulta nuevas propuestas acordes con lo actual, y por su parte el estudiante no hace lo propio, ni el aprendizaje ni el autoaprendizaje se cumplirá más allá de lo que hasta ahora se ha desarrollado en todo sentido como una propuesta pedagógica que sea integral en todo el sentido de la palabra.

De otra parte, las tendencias pedagógicas contemporáneas también han aportado en lo que tiene que ver con la “modernización” de las estrategias para incentivar nuevos estilos de aprendizaje, como incorporar el juego, los videos, implementar el uso de las TIC, el arte como innovación y sensibilización; todo lo anterior sin desconocer y por el contrario reconocer el valioso aporte de los postulados teóricos que trazaron la actual ruta pedagógica.

La investigación entendida como profundización del conocimiento ha jugado su propio rol en los cambios sociales actuales. Cuando se quiere implementar una acción pedagógica, se debe investigar previamente el contexto, el territorio, y la población a quien va dirigida. El impacto que se quiere dar. Los procesos de autoaprendizaje van ligados necesariamente a la forma como se recibe el conocimiento, es decir que el desarrollo o el objetivo final debe ser el de dinamizar la forma como se adquiere y se pone en práctica ese conocimiento. Las herramientas que se empleen deben

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana garantizar el mantener el gusto por descubrir cada vez más perspectivas nuevas que mejoren el aprendizaje.

La investigación debe ser permanente, continua, en el día a día, ya que esta debe ir ligada al contexto actual, desde el antes, el después y el ahora. Si no se actualiza puede ser retrograda en la medida en que lo que se busca es innovar cada vez más, en este caso en el proceso de aprendizaje, y ya que ella conlleva a concretar y seleccionar las pautas a seguir para la selección de lo que se debe aprender, cuando y como, postulado del constructivismo.

En síntesis, las nuevas tendencias pedagógicas han marcado la ruta metodológica para acceder al conocimiento de forma más llamativa, por decirlo de alguna forma; las redes sociales se han convertido en el canal de intercambios de opiniones para llegar a conclusiones, a acuerdos y/o desacuerdos. Las herramientas como el empleo de las TIC han impulsado el nuevo estilo de investigación, ya que agiliza el procesamiento de la información, que se proyecta como recíproca e innovadora. El docente se concibe en la actualidad como un actor social directo, generador de opinión pública entre sus estudiantes que hacen eco y lo proyectan a la sociedad, que en últimas es el campo de acción para la práctica del conocimiento.

2.2. Antecedentes de investigación

Si se relaciona tecnología con creatividad se piensa que se trata de la creación de inventos que posibilitan agilizar los trabajos y estrategias en todos los campos del ser humano para hacer su vida más práctica, ágil e innovadora, es decir se piensa en alcances positivos en donde se ha empleado creatividad humana a la par con la tecnología para incentivar de algún modo la forma de potenciar a

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana la creación de recursos y adelantos tecnológicos, y potenciar la creatividad tanto en la enseñanza como en el aprendizaje.

2.2.1 Antecedentes Internacionales

Para dar sustento a la investigación planteada, y poder analizar los resultados obtenidos sobre la creatividad y la mediación de las TIC, se abordaron tres trabajos de grado a nivel internacional.

Muchos críticos del progreso rápido de la tecnología dicen que la tecnología está destruyendo la creatividad y el uso de la imaginación. Niños y jóvenes ya no tienen que pensar por sí mismos. Al otro lado, algunas personas piensan que la tecnología está cambiando el uso de la imaginación, no destruyéndola. Ellos piensan que maestros y padres son responsables por enseñar a los jóvenes como usar tecnología en una forma creativa. Stricklin. (2017). Tecnología: ¿Cómo afecta nuestra creatividad?

(Mensaje en un blog). Recuperado de <http://stricklindp.blogspot.com/2017/04/tecnologia-como-afecta-nuestra.html>

Con el anterior referente, y a manera de introducción, se cita un primer trabajo de grado que fue realizado en Perú y que expone una problemática que brinda elementos y más antecedentes a la presente investigación. García y Freundt (2018). El makerspace como espacio para fomentar la creatividad y el aprendizaje colaborativo en alumnos de 4to y 5to de secundaria de un colegio público en Callao desde un enfoque educativo formal. (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú. El estudio consistió en una propuesta de innovación educativa donde se identificó como problema principal la limitada capacidad de los estudiantes de grado 9° y 10° de

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana secundaria de un colegio público para demostrar la competencia creativa en el diseño y la fabricación tridimensional. El objetivo principal propuesto en este trabajo fue el de mejorar el nivel de creatividad. A través de la sensibilización, la capacitación, la ejecución de esta propuesta, el monitoreo y la evaluación, se obtiene como resultado un incremento de nivel creativo y colaborativo entre los estudiantes, un mayor interés por el desarrollo tridimensional, el uso de la red Facebook como herramienta tecnológica básica, para la documentación del proceso y participar en más actividades creativas y colaborativas, concordando con la propuesta de utilizar desde los mínimos en el acercamiento a las tics, en este caso una red social, en el Programa Volver a la Escuela o Secundaria Activa que estudia este proyecto.

Un segundo referente internacional tomado como antecedente para el presente estudio es una tesis realizada entre Estados Unidos y Colombia. Marín y Tesillo (2015). Fundamentación de un programa educativo para el desarrollo de la creatividad en niños entre los cinco y seis años (tesis de maestría). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia. Esta investigación está planteada desde el desarrollo de un programa educativo dirigido a niños entre los cinco y seis años. La investigación en referencia se llevó a cabo en dos preescolares, uno en Estados Unidos y otro en Colombia en donde fue aplicado un instrumento de medición a docentes, y una serie de tareas cognitivas a algunos niños. El objetivo general era plantear las bases de un programa educativo orientado al desarrollo de la creatividad, tomando como base los principios teóricos del Modelo Computacional de la Mente y el Modelo Geneplore.

Este trabajo investigativo y cuyo instrumento de medición, se reitera, que fue aplicado a docentes permitió evidenciar que aún persisten algunas de las creencias que erróneamente se han tenido sobre la imposibilidad de desarrollar la creatividad en la escuela. Esta investigación permitió evidenciar a

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana su vez, que con el desarrollo de las estrategias que fueron puestas en práctica con los niños, sí es posible generar resultados que sean potencialmente creativos, de esta manera aporta al presente estudio y a su objetivo principal que es el de potenciar la creatividad en los estudiantes que son la población de estudio en este trabajo de investigación, en cuanto es posible generar una estrategia pedagógica que genere la creación y aporte al mejoramiento de las clases de Lengua Castellana.

De otra parte, se toma un tercer y último referente que investigó sobre el uso de la tecnología como una propuesta de un emprendimiento productivo. Musso (2019). "Cole al día": cuaderno de comunicados al digital. (Tesis de maestría). Universidad Católica de Córdoba, Córdoba, Argentina. La propuesta desarrolló un plan de negocios que denominaron De Cole al Día, un emprendimiento que propuso utilizar la tecnología para ayudar a establecer relaciones productivas y positivas entre la familia y la escuela, reemplazando la agenda física de comunicados, por una aplicación que facilitara la comunicación y satisficiera las necesidades de las dos partes. Como resultado final después de la implementación del proyecto, los padres recibían directamente en su celular y en tiempo real toda la información administrativa y académica de su interés para estar así al tanto de sus hijos en todos los procesos realizados en el colegio, experiencia a tener en cuenta para enriquecer el objetivo final del estudio en la implementación de la tecnología para el fortalecimiento de la creatividad en los estudiantes del Programa Volver a la Escuela del colegio José María Vargas Vila.

2.2.2 Antecedentes Nacionales.

También se abordaron tres trabajos de grado a nivel nacional, que se presentan a continuación. Según los resultados del proyecto de investigación: Calle, Remolina y Velásquez. (2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. sobre la dominancia cerebral

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana (desarrollo de los cuatro cuadrantes de los hemisferios izquierdo y derecho) de los estudiantes del Programa de Bacteriología y Trabajo Social de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, se observó que la mayoría no presenta dominancia en el cuadrante cortical derecho relacionado con el desarrollo de la creatividad; por ello, se hace necesario que el actual sistema educativo implemente metodologías que contribuyan a estimular dicho cuadrante, para que los estudiantes avancen en el conocimiento basado en la solución de problemas, en la potenciación del pensamiento divergente, la originalidad, sensibilidad, la iniciativa personal, el espíritu crítico y la innovación entre otros. Con esta investigación se aporta al presente estudio que si es necesario implementar metodologías en las políticas estatales de educación, que coadyuven a potenciar el pensamiento, la innovación, la creatividad, elementos que se proponen dentro de la estrategia de la presente investigación.

En una segunda tesis de investigación se referenció lo siguiente: Orozco y Ángel (2019). Cómo varía el conocimiento y el pensamiento sobre las tic en un grupo de docentes en ejercicio (tesis de maestría). Universidad del Valle. Santiago de Cali. Esta tesis referenciada es un trabajo de carácter exploratorio basado en diseño no experimental que busca la caracterización de un grupo delimitado de docentes sobre el uso de la TIC y las diferentes percepciones y beneficios de desempeño a partir de su implementación. Para realizar el análisis de las actitudes y concepciones de los docentes hacia las TIC se enlazaron y cruzaron un grupo de cuatro preguntas (10-13) que tienen como propósito determinar el nivel de importancia que tienen para los docentes estos recursos. Frente al tema de las actitudes de los docentes se puede decir que se considera que los docentes son fundamentales para la efectividad del proceso de uso y apropiación de TIC, ya que ellos son los ingenieros, productores y comercializadores de los servicios educativos. De ahí la importancia de indagar entre ellos por las opiniones, percepciones y creencias que tienen acerca de la incorporación de las tecnologías a la

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana docencia, pues en gran parte, dicho proceso se ve afectado por sus actitudes y predisposiciones frente al cambio. Se concluye que para este estudio no solo los estudiantes deben acceder a la tecnología para mejorar la motivación de las clases, sino también los docentes, aportando así a la motivación y a la implementación de la didáctica en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La investigación concluyó que con relación al uso que los docentes manifestaban hacer de las TIC, cabe mencionar que se optó por la propuesta planteada por Drenoyianni y Selwod (1998), quien propone dos tipos de uso, el instrumental y el constructivo, de acuerdo a esto se pudo concluir que casi la totalidad de los docentes hace uso de las herramientas y recursos tecnológicos disponibles en su entorno tanto en lo cotidiano como laboral, lo cual va de la mano con lo expresado anteriormente en cada uno de los tres aspectos actitudes, concepciones y disponibilidad y acceso.

De otra parte, se consultó una tercera investigación: Mercado (2018). Estrategias de acompañamiento apoyadas en TIC para fortalecer la motivación y el aprendizaje autónomo en el área de matemáticas en estudiantes de 1er semestre de la modalidad a distancia. (Tesis de maestría). Uniminuto. Barranquilla. La tesis en mención busca conocer qué tipo de estrategias de acompañamiento apoyadas en TIC, motivan el autoaprendizaje en estudiantes de primer semestre hacia las asignaturas con contenidos matemáticos, la cual, en comparación con el actual proyecto de investigación, se buscan herramientas de aprendizaje para para dos áreas básicas, que estén apoyadas por las tics, en el caso de este estudio y como área básica, lengua castellana. Para tal fin se tomó como muestra a la población estudiantil del Programa de Administración de empresas en el Centro Tutorial Barranquilla. En esta investigación se seleccionó como instrumento, una encuesta que permitió cualificar las dificultades presentadas por los estudiantes en el estudio de esta área, dándole un soporte estadístico. Se anota entre los principales hallazgos de esta investigación la existencia de

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana una marcada dificultad entre los estudiantes de primer semestre para su adaptación en la estrategia de aprendizaje a distancia, para ello se presentaron estrategias para bajar el índice de esta problemática para encaminarlas hacia la motivación y el acompañamiento, para motivar la autonomía en el aprendizaje.

2.2.3 Antecedentes Locales

La ciencia es en esencia, una actividad de indagación y búsqueda permanente de los principios y fundamentos que subyacen a los elementos que integran el mundo y el entorno en el cual el hombre se desenvuelve. La tecnología comprende procesos intelectuales, aspectos teóricos, experiencias prácticas, el dominio de técnicas y el conocimiento de principios científicos que confluyen en forma activa y dinámica para generar los desarrollos tecnológicos. Ortiz y Nagles. (2014). Gestión de Tecnología e Innovación, teoría Proceso y Práctica. Bogotá D.C. Ediciones EAN.

Para referenciar el tema de la creatividad, se toma como antecedente una primera tesis local: Izquierdo, James y Meladze. (2018). guía para fomentar la creatividad en los niños de preescolar (4-6 años), (tesis de maestría) Pontificia Universidad Javeriana Bogotá, Colombia. El objetivo general de este trabajo de investigación era diseñar y evaluar una guía para docentes de preescolar con el fin de fomentar procesos cognitivos creativos en los niños de 4 a 6 años. Los resultados finales arrojaron en un gran porcentaje que los profesores de preescolares evaluadores de la guía consideraron que ésta es útil para los docentes, reconocieron la labor diaria de los mismos, y los invitó a realizar prácticas novedosas que conllevaran al desarrollo de los procesos cognitivos creativos en sus estudiantes.

Una tercera tesis local da razón a la implementación de las tics en el ámbito escolar. El uso de

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

las tics en la educación está en la vanguardia y por esta razón se retoma otra tesis que da razón sobre su uso en los procesos de enseñanza. Lugo y Pachón. (2018). PlanEsTIC y su efecto en la dimensión de enseñanza y aprendizaje: estudio de caso en una universidad colombiana. (Tesis de maestría). Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia. Los objetivos de este estudio se centraron en reconocer los efectos de la incorporación de PlanEsTIC desde el punto de vista de los diferentes actores de la comunidad educativa, entre ellos: docentes, estudiantes y administrativos, así como el análisis de las transformaciones recogidas desde la dimensión de enseñanza aprendizaje. Para ello se plantearon una metodología de estudio de caso desde una perspectiva hermenéutica recopilando información desde entrevistas semiestructuradas a estudiantes y docentes y además tomando como referencia y fuentes, diferentes documentos institucionales. Los resultados obtenidos de esta investigación fueron encontrados considerando 6 categorías que conformaron el centro del análisis y entre ellos se destacó la creación del Centro de Innovación Educativa la declaración explícita de las características del modelo pedagógico, las competencias de los actores apoyadas por TIC, las transformaciones en los procesos de Enseñanza-Aprendizaje y la transformación de la infraestructura.

3.2. Marco Teórico conceptual

En contexto, la población estudio de la presente investigación: los estudiantes del grado 8-9A del Programa Volver a la Escuela del colegio José María Vargas Vila IED ubicado en la localidad 19 ciudad Bolívar de Bogotá D.C., para quienes se busca generar la estrategia pedagógica basada en la tecnología, que ayude a potenciar la creatividad en la clase de lengua castellana, tomando como referencia la teoría de Edward de Bono, desde el pensamiento creativo y el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas, se hace necesario el definir brevemente tres conceptos, a

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana
manera de ilustración, que se emplearán a lo largo de la investigación y en su orden: Pensamiento
Creativo de Edward de Bono, tecnología, creatividad y educación.

3.2.1 El pensamiento creativo de Edward de Bono

Edward de Bono es una autoridad mundial en lo que se refiere a la enseñanza del pensamiento creativo. En sus textos afirma que se debe aprender a pensar, pues es uno de los principales problemas de la humanidad pues no se sabe pensar. El pensamiento creativo es una disciplina que se puede aprender como las matemáticas o la música. Es importante el conocimiento de la creatividad ya que contribuye al desarrollo individual y grupal. De Bono (2007). La creatividad desempeña un papel importante en la construcción de una hipótesis Si no hay creatividad solo podemos usar conceptos estándar La ciencia ha sufrido un considerable retraso debido a la difundida creencia de que los científicos solo tienen que ser buenos analistas ignorando la necesidad de construir hipótesis creativas. (p.59). La intención del presente estudio tomando como referente los anteriores planteamientos de De Bono cuando afirma que se debe aprender a pensar, y que precisamente eso hace parte de la creatividad, de la innovación, de la creación, al querer implementar una herramienta como la tecnología en el contexto educativo de estudio, es ayudar precisamente a canalizar e impulsar la creatividad, pues genera la motivación, y hace más lúdico el aprendizaje.

3.2.2 Creatividad: pensamiento lateral y vertical

El concepto de pensamiento lateral fue una iniciativa para ejemplarizar todas esas posibilidades alternativas que poco empleamos. Es un sistema de pensamiento definido por Edward de Bono en 1969 (Universidad de Oxford), para resolución de problemas, que fue resaltado como metodología para la creatividad porque de ella se desprenden diferentes técnicas asociadas similares: Los seis

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana sombreros para pensar, la pausa creativa, el foco, el cuestionamiento, el abanico de conceptos, la aportación del azar o la provocación. Se puede aprender mucho de cada una de estas técnicas en el libro de Bono: “El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas” (1994), referenciado a lo largo del presente estudio.

De otra parte, el pensamiento vertical es muy enmarcado dentro de unas pautas, desde un pensamiento lógico, desde los conceptos ya establecidos como tal. El pensamiento vertical se basa en propuestas lógicas.

3.2.3 Tecnología

Se puede asociar el concepto de tecnología con evolución, y con algo que está en cada uno de los momentos de la vida cotidiana, desde lo más rudimentario hasta lo más sofisticado que ha venido permeando todos los campos para agilizar procesos y mejorar los resultados en el campo industrial, la medicina, el deporte, y en la misma educación. La ciencia fusionada con el saber a logrado reinventar la educación ya que sus procesos se han convertido en grandes retos para docentes y estudiantes, sistematizando el proceso de enseñanza – aprendizaje, se ha pasado de los tableros acrílicos a las plataformas virtuales. Se ha introducido la palabra innovación que incita al cambio en todo lo que implemente tecnología

3.2.3 Creatividad

"Creatividad es no copiar" (Jacques Maximin)

El experto en creatividad, licenciado en Psicología y Fisiología de la Universidad de Oxford, Edward de Bono, es un gran estudioso sobre el tema de la creatividad y del pensamiento pues le ha dedicado varios libros a esta temática. De Bono (1992), afirma: que la creatividad se puede aprender como cualquier otra disciplina, y habla de pensamiento lateral y

vertical. El pensamiento creativo es una destreza que se puede aprender al igual que otras disciplinas, como las matemáticas o la música. A veces se considera que la creatividad es tarea de aquellas personas que poseen un talento natural especial o poseen cierta dosis de locura. Esta es una creencia errónea. La creatividad es necesaria para revelar el potencial de una empresa y de sus miembros. Nos permite adelantarnos y buscar más allá de las pautas conocidas o los caminos establecidos. Nos posibilita lograr cambios que no se limiten a ir al son de los competidores y colocarnos en el lugar de los renovadores de ideas. (p.16)

La creatividad es un tema vago y confuso, que parece abarcar una enorme gama de actividades y personas: desde el creativo que diseña un nuevo envase para una pasta dentífrica hasta Beethoven componiendo la Quinta Sinfonía. De Bono (1992). Afirma: Gran parte de esa confusión surge directamente de las palabras “creativo” y “creatividad”. En el nivel más simple ser “creativo” significa confeccionar algo que antes no existía. En cierto sentido “crear un desorden” es un ejemplo de creatividad. (p.28)

3.2.4 Técnica de Creatividad, Seis Sombreros para Pensar de Edward de Bono

El pensamiento lateral es una idea del autor Edward de Bono a partir de un juego que el denominó “Seis Sombreros para Pensar” y del cual existe un libro que contiene de forma explicativa cada una de las técnicas de pensamiento asociadas a un color respectivo. De Bono en su postulado nos desglosa que cada color direcciona la emoción con la que debemos asumir la forma de pensar en el momento de resolver un conflicto, crear una idea, o desarrollar un trabajo.

Los colores son los que posibilitan el camino a seguir para tomar la decisión precisa al momento de enfrentarse a un cúmulo de ideas en donde se debe tomar una sola para emprender un proyecto, por ejemplo. De acuerdo con el color que imaginariamente se escoja o físicamente se ponga el

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

sombrero de un color determinado en las seis posibilidades, se debe asumir la postura, una especie de juego de roles, para tomar la mejor forma de asumir un reto o los que se presenten.

De acuerdo con todo lo anterior cada color representado en los seis sombreros para pensar tiene unas características específicas: así desde la propuesta del autor De Bono el sombrero blanco representan los datos, objetivos, las cifras, los hechos; el sombrero rojo son las emociones que pueden generar un determinado conflicto, el sombrero negro integra la parte neutral y da una apreciación al tomar una decisión que puede ser positiva o negativa, y adicionalmente se encarga de dar los pro y los contras, es decir ,aporta críticas de forma constructiva. El sombrero amarillo es el que emite los juicios positivos y se encarga de analizar si una idea va a funcionar y además responde al por qué. El sombrero azul es el del equilibrio y por ende impulsa un control, brinda una estabilidad emocional en el momento de buscar soluciones para un problema; en términos muy coloquiales es el que ayuda a pensar con “cabeza fría”. Por último, el autor plantea el sombrero de color verde, que es el que se refiere a la creatividad, tema que aborda y desarrolla el presente estudio para involucrarlo en una estrategia pedagógica y es precisamente este sombrero el que da razón, el que encamina una idea a brindar nuevas propuestas, a explorar, a innovar y abre un proyecto a nuevos caminos a seguir, para encontrar aportes diferentes que integren, consoliden y fortalezcan un determinado proyecto, un aprendizaje, y en síntesis resuelvan una determinada situación problema. En síntesis, los seis sombreros representan de forma muy sencilla los procesos de pensamiento que se desarrollan en el cerebro en el momento de tomar cualquier decisión sencilla o muy complicada; es un manual, una guía para potenciar al máximo la inteligencia.

De Bono (1988). El verde es el color de la fertilidad, del crecimiento y de las plantas que crecen de pequeñas semillas. Por esta razón lo elegí para el sombrero de pensar que se ocupa especialmente de la creatividad. La abundante creatividad de la naturaleza es una útil imagen de fondo. El sombrero

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

verde para pensar se ocupa específicamente de ideas nuevas y de nuevas formas de enfocar las cosas.

El pensamiento de sombrero verde se ocupa de desechar las ideas viejas para encontrar otras mejores. Se ocupa del cambio. Es un esfuerzo deliberado y concentrado en esta dirección. (p.65)

A continuación, se representan a través de una gráfica y de una en una tabla, las diferentes características de los seis sombreros, así como los elementos del pensamiento lateral y vertical expuestos por el autor Edward de Bono.

Figura 2



Fuente: <https://www.danielcolombo.com/wp-content/uploads/2017/05/seis-sombreros-para-pensar-Edward-De-Bono-Daniel-Colombo.jpg>

Tabla 1

PENSAMIENTO LATERAL	PENSAMIENTO VERTICAL
Es provocativo, creativo y divergente.	Es analítico, selectivo y convergente.
No sabe lo que busca hasta que lo encuentra.	Sabe lo que está buscando.
Se mueve para crear nuevas direcciones.	Se mueve sólo si hay una dirección en la cual moverse.
Busca los caminos menos evidentes.	Sigue los caminos más evidentes.
No se rechaza ningún camino.	Se usa la negación para bloquear bifurcaciones y desviaciones.
Puede dar pasos en falso.	Cada paso ha de ser correcto.
Puede y debe efectuar saltos.	Se basa en la secuencia de ideas.
Se explora incluso lo que parece desligado del tema.	Se excluye lo que no parece relacionado con el tema.
Pueden variar.	Las categorías, clasificaciones y etiquetas son fijas.
Es un proceso infinito y probabilístico.	Es un proceso finito.

Fuente: Elaboración propia – Agencia La Nave

<https://blog.agencialanave.com/wpcontent/uploads/tiposdepensamientos.jpg>

3.2.3 Educación

“Una educación para entender, no para memorizar” (Rodolfo Llinás)

Definida de forma sencilla, la educación se entiende por el acceso de un individuo al aprendizaje para adquirir diferentes habilidades. La educación desde sus inicios o en edad temprana inicia en casa y se proyecta a la escuela o a la academia en donde se recibe conocimiento de personas versadas en diferentes temas, desde la implementación misma de la pedagogía.

Se afirma que la educación se aprende en casa y que la enseñanza se hace en la escuela; entonces son dos cosas totalmente diferentes. “Desde muy niño tuve que interrumpir mi educación para ir a la escuela”. - George Bernard Shaw. Lo que afirma este autor ejemplifica en gran parte la diferencia

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana de los conceptos, pero en síntesis se puede concretar que es la capacidad que se tiene para generar capacidad moral, intelectual y afectiva, es decir que abarca parte de los dos conceptos: el de educarse y el de aprender.

3.3. Marco legal

Las normas existentes para la regulación de las TIC se encuentran dentro del marco de la Ley 1341 del 30 de julio de 2009, establecido para el desarrollo del sector de Tecnologías de Información y Comunicaciones.

Por tal razón, para Colombia, el ente encargado de regular todo lo concerniente a las TIC, es el ministerio que lleva el mismo nombre, ministerio de las TIC.

Figura 3



- "La Ley 115 de 1994, también denominada Ley General de Educación dentro de los fines de la educación, el numeral 13 cita "La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo” (Artículo 5)”

- "La Ley 715 de 2001 que ha brindado la oportunidad de trascender desde un sector “con baja cantidad y calidad de información a un sector con un conjunto completo de información pertinente, oportuna y de calidad en diferentes aspectos relevantes para la gestión de cada nivel en el sector” (Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2008: 35).

Capítulo III. Diseño Metodológico

3.1 Metodología

3.1.1 Tipo de Investigación.

El tipo de investigación se desarrolló desde la perspectiva de la Investigación Acción Educativa (IAE) planteada por Rodríguez (2005), y con un enfoque cualitativo.

3.1.2 Enfoque de investigación.

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo. Se desarrolló bajo este paradigma con alcance descriptivo desde la perspectiva de la Investigación Acción Educativa (IAE) planteada por Rodríguez (2005). Incluye acciones humanas, en este caso los estudiantes que son la población de estudio.

Al respecto, Rodríguez (2005) afirma que el “enfoque cualitativo se orienta a la comprensión de las acciones de los sujetos en función de la praxis. Se cuestiona que el comportamiento de las personas esté regido por leyes generales y se caracterice por regularidades subyacentes” (p. 42)

3.2 Línea y sublínea de investigación.

La presente investigación se adscribe a la línea de investigación institucional denominada Evaluación, aprendizaje y docencia desde la que se plantean retos a los sistemas educativos contemporáneos en relación con los procesos de evaluación, lo curricular. Así mismo, el estudio se vincula a las intencionalidades investigativas de la línea del Grupo Saber Pedagógico, denominada Educación y diversidad, desde donde se hacen preguntas sobre las concepciones de diversidad y las implicaciones en la cultura, políticas y prácticas educativas de las comunidades educativas.

Desde estas líneas institucionales, el proyecto de investigación: Uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad de los estudiantes en la clase de lengua castellana

En concordancia con la línea Evaluación, aprendizaje y docencia, aporta la transversalización de las diferentes áreas. El proyecto permitió implementar la estrategia pedagógica denominada “Creo y aprendo con tecnología” en el marco de la fundamentación del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). La indagación con los estudiantes fue específicamente para saber el uso que daban a las tics y se llevó a cabo mediante la aplicación de técnicas como la observación, mediante diarios de campo y entrevistas virtuales sencillas. Se desarrolló bajo el paradigma cualitativo con alcance descriptivo desde la perspectiva de la Investigación Acción Educativa (IAE) planteada por Rodríguez (2005).

3.3. Fases de la Investigación

Teniendo en cuenta que el tipo de investigación se basa en las directrices de la Investigación Acción Educativa - IAE propuestas por Rodríguez (2005), se diseñan y presentan cinco fases contextualizadas de acuerdo con los objetivos de la presente propuesta; cada una de ellas muestran las diferentes etapas que se llevaran a cabo y una serie de características que incluyen la acción a la que habrá lugar y los instrumentos a utilizar para ello; lo anterior se evidencia en la tabla 2.

ETAPA	CARACTERÍSTICAS
Acción	Instrumentos
Establecer tema de investigación	Observación en el aula

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

FASE 1 Caracterización	Plantear la pregunta de investigación Preguntas orientadoras, pregunta de investigación Establecer objetivos generales y específicos Justificación Antecedentes investigativos Diseño metodológico de la investigación	Características Proyecto Material de clases Consulta y redacción
<hr/>		
	Caracterizar a la población objeto de estudio	1. Identificar el estado inicial en los procesos de creatividad de los estudiantes del grado 8-9A del Programa Volver a la Escuela del colegio José María Vargas Vila IED, en la clase de lengua castellana, a partir de los planteamientos de Edward de Bono. Se pregunto en las entrevistas sobre si les interesaba la mediación e las tics, su uso etc. también indagó sobre procesos creativos desde la propuesta de Edwar de Bono.
FASE 2 Identificación	<hr/> Identificar necesidades de más relevantes de los estudiantes Observación directa	
FASE 3 Planificación		
FASE 4 Diseño	Diseño de actividades	Propuesta pedagógica en el
<hr/>		
FASE 5 Implementación		

FASE 6 Evaluación	Entrevistas semiestructuradas virtuales para estudiantes del curso 8-9ª, secundaria activa.	Cuestionario virtual
----------------------	---	----------------------

FASE 7 Evaluación	Socializar el programa con la comunidad educativa, y dejarlo a disposición de la institución para su implementación. Actividad socialización compañeros de su área Instrumento: encuesta de opinión virtual recomendaciones.	Cuestionario virtual
----------------------	--	----------------------

Fuente: Elaboración propia.

3.4 Población y Muestra

3.4.1 Población.

La sede A del Colegio José María Vargas Vila IED en la jornada de la tarde tiene en funcionamiento los niveles de primera infancia, primaria, secundaria básica y media. El curso 8- 9A del programa volver a la escuela, ahora denominado secundaria activa, con un número de 28 estudiantes, entre edades que oscilan entre 14 y 17 años, es la población de estudio de la presente investigación.

Es importante recalcar que los estudiantes viven en un estado de vulnerabilidad muy marcado, con condiciones sociales como la falta de una vivienda digna, servicios públicos básicos no cubiertos, en extraedad escolar víctimas de desplazamiento forzado y violencia intrafamiliar.

3.4.2 Muestra.

Como director del grupo 8-9A del programa volver a la escuela, secundaria activa puedo dar algunas características del grupo, entre ellas una de las más relevantes es su estado de vulnerabilidad por las casas que habitan, así mismo la zona de invasión en donde conviven la gran mayoría, los

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana trabajos informales de sus padres que son vendedores ambulantes, recicladores, o campesinos desplazados de otros territorios del país. Son jóvenes en extraedad escolar.

3.5 Instrumentos y técnicas para la recolección de la información

3.4.2 La observación.

En el proceso de investigación, se dificultó un poco la estrategia de la observación para recoger parte de los datos que permitieran recolectar la información necesaria para obtener los resultados, debido a la no presencialidad en el momento de iniciar este proyecto. Sin embargo, debido a que los estudiantes se interrelacionaron conmigo el año anterior, se pudo caracterizar de alguna manera la población objeto de estudio.

Es imprescindible la participación para llegar a reflexiones de manera permanente al estar pendiente de sucesos o eventos que se presentan durante el proceso de implementación.

Hernández, Fernández y Baptista (2016) afirman que algunos de los propósitos fundamentales en la técnica de la observación se refieren a la exploración y descripción de ambientes, la comprensión de procesos y los patrones involucrados en ellos llegando al análisis de aquellas actividades o acciones que pueden ser individuales y/o colectivas” (p. 400).

3.4.3 La entrevista semiestructurada virtual.

La entrevista es una herramienta con la cual se puede recolectar aquella información indetectable a través de la observación ya que se accede a los sentimientos de las personas. Las entrevistas semiestructuradas se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir cuestionamientos adicionales con el fin de precisar conceptos u obtener más información

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana y las entrevistas abiertas se fundamentan en una pauta general de contenido y el desarrollador posee toda la flexibilidad para manejarla. (Hernández, et al., 2016, p. 403).

Para tal fin, se desarrolló una entrevista semiestructurada virtual, debido a la no presencialidad, que constó de 6 preguntas, a un total de 15 estudiantes del curso objeto de estudio, en donde se construyeron las preguntas de acuerdo con el objetivo principal del proyecto de investigación.

Capítulo IV. Propuesta Pedagógica

4.1 ABP: “CREO Y APRENDO CON TECNOLOGÍA”

El colegio José María Vargas Vila IED se destaca por propender por la inclusión de los jóvenes en lo que respecta a la educación, por tal razón atiende a la población en extraedad escolar a través del programa volver a la escuela, secundaria activa. Por tal razón, gracias a la entrevista semiestructurada virtual aplicada a los estudiantes y a la estrategia de observación, se logra caracterizar a la población estudio para reconocer sus necesidades pedagógicas, generando una estrategia que facilite y motive el aprendizaje a través de la implementación de la tecnología en las clases de lengua castellana, con el objetivo de desarrollar las clases de una forma menos monótona, de tal forma que se pueda potenciar la creatividad de los estudiantes.

De igual manera, se tienen en cuenta los postulados de la teoría socio cultural de Lev Vygotsky que relacionan al aprendizaje a una actividad social que se obtiene como resultado de la interacción comunicativa y el compartir de experiencias en un momento histórico determinado, en el que intervienen factores culturales particulares (Álvarez y del Río, 2010), por esta razón y de forma inicial, debido a la no presencialidad y al inicio de la contingencia académica con la estrategia aprende en casa, se da un preámbulo de la propuesta pedagógica, al no contar con equipos de cómputo, y al reducido acceso a conectividad en número importante de estudiantes, lo que no permite implementar la

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

estrategia desde el colegio en donde se garantiza el acceso a los computadores y a la conectividad.

La estrategia pedagógica brinda la estimulación de la creatividad y la participación activa y colaborativa de los estudiantes, promueve la creatividad del grupo de estudiantes en la creación de cuentos, manejo de la oralidad a través de lecturas en videos y en audios, siendo ellos los protagonistas, y adicional a esto, se fortalecen aspectos gramaticales y sintácticos, así como su proceso de lecto escritura, enriqueciendo su habilidad comunicativa.

4.1 Justificación de la propuesta pedagógica

La propuesta pedagógica se desarrolla para mejorar las clases de lengua castellana en el aula valiéndose de la tecnología como una herramienta potenciadora de la creatividad de los estudiantes del curso 8-9A que acompañe su proceso de formación, teniendo en cuenta sus intereses en cuanto la práctica de la lectura y escritura a través del uso cotidiano de recursos tecnológicos que faciliten su aprendizaje y lo conviertan en un recurso didáctico práctico.

Esta propuesta parte de dos componentes principales; el primero tiene que ver con vincular la tecnología de forma permanente en el aula de clases para desarrollar el proceso de lectura de los estudiantes a través de la elaboración y lectura de cuentos en donde se van vinculando de forma transversal otros elementos como la práctica de la sintaxis, la semántica y la ortografía, la misma oralidad, y la redacción de textos

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

sencillos. El segundo componente de la propuesta, a mediano plazo, se refiere a garantizar el derecho a la educación que se vuelve excluyente si los estudiantes, población objeto del estudio, no tienen acceso a una buena conectividad a través de una red de internet en su lugar de residencia, pues se limita únicamente a la actividad en el colegio donde si cuenta con el acceso tecnológico. Aquí el celular juega un papel muy importante pues es a través de el es que los estudiantes pueden interactuar con la herramienta tecnológica y en un primer momento, para el envío de audios, fotografías0020< y videos con las mismas narraciones de sus creaciones y de textos previamente elaborados.

4.2 Objetivos de la propuesta pedagógica

- Implementar espacios en el aula en donde se pueda tener la tecnología como herramienta de uso constante de las clases de lengua castellana.
- Aprovechar el aumento de la banda ancha de la institución que está siendo intervenida para tener mayor acceso a la red.
- Estimular la creatividad y el trabajo colaborativo de los estudiantes a partir de la planeación diseñada para la propuesta.
- Darle importancia al uso tecnológico más allá del entretenimiento como el uso de las redes sociales, para aprovechar todos sus recursos.
- Brindar elementos para la elaboración de cuentos, videos y audios con narraciones creadas por los mismos estudiantes, partiendo de trabajos escritos, y actividades desarrolladas en el cuaderno para irlas sistematizando.

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

4.4 Planeación curricular

A continuación, se presentan la asignatura de Lengua Castellana que se toma dentro de la propuesta del ABP con sus respectivos ejes temáticos e indicadores, desempeños y actividades.

ABP: "CREO Y APRENDO CON TECNOLOGÍA" – PLANEACIÓN CURRICULAR					
INSTITUCIÓN: JOSE MARIA VARGAS VILA			DOCENTE: ROGERIO ARÉVALO MEJÍA		
CURSO: 8/9A	ÁREA: LENGUA CASTELLANA	TRIMESTRE: II	AÑO:2021		
PROPÓSITOS					
Propósito general:	Al finalizar el ciclo el estudiante estará en capacidad de aplicar las cuatro habilidades comunicativas (escuchar, hablar, leer y escribir) en cualquier contexto a partir de una problemática o tema de discusión planteado.				
CONTENIDOS					
Tema general:	LITERARIO:	TIPO DE PALABRAS	GENERO LIRICO	ORTOGRAFÍA	SEMIÓTICA
	GENERO NARRATIVO "LOS EJERCITOS, EVELIO ROSERO" LA NOVELA	Uso de prefijos y sufijos Uso de Mayúsculas - Signos de puntuación: Punto (.) y coma PRODUCCIÓN Y COMPRENSIÓN TEXTUAL Coherencia y cohesión.	La copla y el refrán TIPOLOGIA TEXTUAL ESTRUCTURAS TEXTUALES, • Microestructura • Macroestructura • Superestructura	uso de consonantes (V-B, C-S-Z), (Y/LL)	<ul style="list-style-type: none"> • tiras cómicas • historietas
Enseñanzas específicas:	Enseñanzas-Saber para qué		Enseñanzas-Saber qué		Enseñanzas-Saber cómo
	<i>Manifestar predilección por leer la obra literaria "el diablo de la botella" mostrar sus competencias comunicativas, interpretativas, argumentativas, y propositivas.</i>		<i>Que al ostentar un proceso lector y escritor sea bueno. Que al adquirir conocimientos y capacidades de comprensión de una forma didáctica y amena durante las clases; para un dominio de los contenidos disciplinares del área.</i>		<i>Desarrollar procesos escritos, teniendo en cuenta la redacción y ortografía, a través de escritos cortos. Construir oraciones y diálogos comunicativos frente a las clases de manera sencilla y clara.</i>

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

EVALUACIÓN			
Estrategia	Modalidad	Criterios	Desempeños
Talleres de lectura con el libro "los ejércitos" Evelio Rosero Participación del proyecto de panadería con intervenciones textuales de refranes y coplas.	Seguimiento continuo autoevaluación, heteroevaluación Coevaluación	Saber ser	Reconoce e identifica las ideas principales dentro de un texto así mismo indaga el significado palabras fuera de contexto. Aplica en sus producciones textuales el uso de los signos de puntuación y las reglas ortográficas.
Guías de trabajo en clase y trabajos en casa realización de tareas.	Seguimiento continuo autoevaluación, heteroevaluación coevaluación	Saber conocer	Demuestra interés en las diferentes actividades a realizar cumpliendo con lo propuesto en el aula y Extra-clase, es cortés respetuoso con sus compañeros dando aportes constructivos siendo tolerante; se preocupa por su presentación personal portando el uniforme adecuadamente.
Identifica la gramática y la buena ortografía con los textos hechos en clase y las tareas.	Seguimiento continuo autoevaluación, heteroevaluación coevaluación	Saber comunicar	Propone temáticas de discusión en clase a partir de los temas dados observando como resultado la producción textual auténtica y la capacidad de escucha como factor de respeto y aprendizaje
DURACIÓN:	Horas clase: 3	Fechas inicial: 27 abril	Fecha final: 14 agosto

ABP: "CREO Y APRENDO CON TECNOLOGÍA" – PLANEACIÓN CURRICULAR					
INSTITUCIÓN: JOSE MARIA VARGAS VILA			DOCENTE: ROGERIO ARÉVALO MEJÍA		
CURSO: 8/9A	ÁREA: LENGUA CASTELLANA		TRIMESTRE: II	AÑO: 2021	
PROPÓSITOS					
Propósito general:	Al finalizar el ciclo el estudiante estará en capacidad de aplicar las cuatro habilidades comunicativas (escuchar, hablar, leer y escribir) en cualquier contexto a partir de una problemática o tema de discusión planteado.				
CONTENIDOS					
Tema general:	LITERATURA LATINOAMERICANA • Neoclasicismo • Barroco • Romanticismo Literatura gaucha PLAN LECTOR: LOS EJERCITOS "Evelino Rosero"	ORTOGRAFIA • USO DE V Y B • USO DE J Y G USO DE X	GRAMATICA • TIEMPOS VERBALES	TEXTO EXPOSITIVO Y DESCRIPTIVO Clases de texto	SEMANTICA • ETIMOLOGIA (RAICES GRIEGAS Y LATINAS EXTRANJERISMOS, REGIONALISMOS, DIALECTOS
Enseñanzas específicas:	Enseñanzas-Saber para qué	Enseñanzas-Saber qué		Enseñanzas-Saber cómo	
	<i>Manifestar predilección por leer la obra literaria "los ejércitos" mostrar sus competencias comunicativas, interpretativas, argumentativas, y propositivas.</i>	<i>Que al ostentar un proceso lector y escritor sea bueno. Que al adquirir conocimientos y capacidades de comprensión de una forma didáctica y amena durante las clases; para un dominio de los contenidos disciplinares del área.</i>		<i>Desarrollar procesos escritos, teniendo en cuenta la redacción y ortografía, a través de escritos cortos. Construir oraciones y diálogos comunicativos frente a las clases de manera sencilla y clara.</i>	

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

EVALUACIÓN			
Estrategia	Modalidad	Criterios	Desempeños
Talleres de lectura con el libro "los ejércitos" Evelio Rosero Participación del proyecto de panadería con intervenciones textual descriptiva y expositiva.	Seguimiento continuo autoevaluación, heteroevaluación coevaluación	Saber ser	Identifica los factores sociales, culturales y el contexto histórico que enmarca los movimientos literarios. Identifica que es un texto expositivo, descriptivo y cuando es necesario aplicarlo en la vida cotidiana.
Talleres de trabajo en clase y trabajos en casa (Tareas).	Seguimiento continuo autoevaluación, heteroevaluación coevaluación	Saber conocer	Demuestra interés en las diferentes actividades a realizar cumpliendo con lo propuesto en el aula y Extra clase, es cortés respetuoso con sus compañeros dando aportes constructivos siendo tolerante; se preocupa por su presentación personal portando el uniforme adecuadamente.
Identifica la gramática y la buena ortografía con los textos hechos en clase y las tareas.	Seguimiento continuo autoevaluación, heteroevaluación coevaluación	Saber comunicar	Propone temáticas de discusión en clase a partir de los temas dados observando como resultado la producción textual auténtica y la capacidad de escucha como factor de respeto y aprendizaje
DURACIÓN:	Horas clase: 4	Fechas inicial: 24 abril	Fecha final: 6 agosto

ACTIVIDAD No. 1 8/9A		11 al 15 mayo		
Propósito	Descripción	Tiempo	Recursos	MOMENTOS
<p>Desarrollar actividades que nivelen lo visto en el primer trimestre. Escriben los logros y metas para el segundo trimestre.</p> <p>NOTA. Han pasado dos semanas de actividades por el paro nacional de maestros. Yaqué el segundo trimestre empezaba el 27 de abril.</p>	Se escribe el propósito. <i>Practica ejercicios respiratorios así: de pie inspira, contiene el aire durante uno o dos segundos y luego espira, se repite el ejercicio en forma rítmica (varias veces)</i>	10 min	Guía individual	CONTEXTUALIZACIÓN Y MOTIVACIÓN
	Se realizan preguntas sobre temas vistos antes	10min	Las cinco oraciones	CONOCIMIENTOS PREVIOS
	Escribir cinco oraciones y descomponerlas en las categorías gramaticales.		Cuaderno, esfero, tablero, marcadores.	
	Se da una explicación de algunos conceptos que se han olvidado de los estudiantes	20min	Profesor, estudiantes	PLANTEAMIENTO DEL TEMAS
	Se entrega una guía de trabajo individual. (nivelación)	30min	Guía, cuaderno, esfero.	DESARROLLO Y POTENCIALIZACIÓN DE APRENDIZAJE
	Se socializa la guía	20min	Estudiantes, docente	CONSOLIDACIÓN Y LECTURA DE AVANCE
	Guía 30% y comportamiento 20%	5min	Estudiantes, docente	EVALUACION Y PROYECCION DE LOS APRENDIZAJES

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

ACTIVIDAD No.2, 8/9A				18 al 22 mayo
Propósito	Descripción	Tiempo	Recursos	MOMENTOS
<p>Reconoce los conceptos de tecnicismo, neologismo y extranjerismo para explorar y enriquecer el vocabulario usado en la cotidianidad.</p> <p>NOTA. Se iniciara con el desarrollo del proyecto de panadería; durante esta semana todos los docentes trabajaremos las temáticas relacionándolas con el tema de panadería. Esto con el fin de incentivar a los estudiantes hacia el desarrollo del proyecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lunes 18 mayo festivo - Martes salen los estudiantes 3.20 comisión y evaluación del primer trimestre. - Viernes entrega de boletines del primer trimestre <p>Las actividades planeadas están sujetas al atraso de las actividades del colegio, que ocurra imprevistos del gobierno.</p>	<p>Ortografía (adolescencia, ahijado, almohada, bendecir, cicatrices, decisión, excreción, imprescindible). Realiza un escrito con la frase "Eso es lo que más quisiera"</p>	10mn	Cuaderno, esferos	CONTEXTUALIZACIÓN Y MOTIVACIÓN
	<p>Resuelve la sopa de letras</p> 	15mn	Guía, cuaderno, colores.	CONOCIMIENTOS PREVIOS
	<p>Escucha atentamente la lectura. De EXTRANJERISMOS.</p>	15mn	Guía, estudiantes	PLANTEAMIENTO DEL TEMAS
	<p>Realiza mapa conceptual sobre los conceptos de tecnicismo, neologismo y extranjerismo. Escribe tres extranjerismos, tecnicismos, neologismos que se pueden utilizar en el proyecto de panadería.</p>	20mn	Cuaderno, regla, esferos, lápiz colores.	DESARROLLO Y POTENCIALIZACIÓN DE APRENDIZAJE
	<p>Escribe una característica de cada uno.</p>	10mn	Cuaderno, esferos.	CONSOLIDACIÓN Y LECTURA DE AVANCE
<p>Reconoce los conceptos y ejemplos de tecnicismo, neologismo y extranjerismo. Resuelve sopa de letras descubriendo términos usados en la cotidianidad. Realiza mapa conceptual de las definiciones.</p>	5mn	Cuaderno.	EVALUACION Y PROYECCION DE LOS APRENDIZAJES	

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

ACTIVIDAD NO. 3 8/9A				25 al 29 mayo/ 1 al 5 junio
Propósito	Descripción	Tiempo	Recursos	MOMENTOS
<p>LOS DISCURSOS EXPOSITIVOS PUEDEN CONTENER OPINIONES Y FRAGMENTOS LITERARIOS PERO SU PROPOSITO COMUNICATIVO PRINCIPAL SIGUE SIENDO INFORMAR.</p> <p><u>Nota: Recuperación de la semana anterior.</u></p>	<p>Reconoce textos expositivos con sus características y estructura. Realiza ejercicios de brazos en diez tiempos cantando la canción "al pin, al pon". Realiza un escrito libre de 10 renglones.</p>	10mn	Talento humano	CONTEXTUALIZACIÓN Y MOTIVACIÓN
	<p>Escribo en el cuaderno Los tipos de texto que conozco son: _____ El texto expositivo se caracteriza por _____ La estructura de este tipo de texto es _____</p>	15mn	Cuaderno esferos	CONOCIMIENTOS PREVIOS
	<p>TEXTOS EXPOSITIVOS O INFORMATIVOS</p> <p>El texto expositivo, también llamado informativo, tiene el objetivo de dar a conocer rigurosa y objetivamente la realidad, centrándose en transmitir algún conocimiento. La exposición es la presentación ordenada y coherente de diversos temas. Por consiguiente, es inherente a la actividad científica, técnica, académica, pedagógica, divulgativa, entre otros. El propósito que anima al autor de un texto expositivo es de <u>informar</u> acerca de un tema.</p> <p>ESTRUCTURA DEL TEXTO EXPOSITIVO</p> <p>Exponer es mostrar, exhibir, presentar un objeto o un tema. Por ello, se podría afirmar que la estructura de un texto expositivo es la más variada según la temática y secuencia discursiva imperante (que va desde las más simples, de sólo informativos o divulgativos, hasta las más complejas, de carácter científico y humanístico). Mostramos todo lo que sabemos, lo que vemos y oímos a través de un procedimiento analítico de la realidad</p>	15mn	Cuaderno, esferos, guía del cuadro de la estructura del texto expositivo, regla, colores etc.	PLANTEAMIENTO DEL TEMAS

	<p>expuesta. (Definición, origen, características, descripción, clasificación, causas, consecuencias, importancia, etc.).</p> <p>Guía de estructura: introducción, desarrollo, conclusión.</p>			
	<p>Escucha con atención la lectura "Los superpetroleros" e identifica en él su estructura. Realiza un cuadro sinóptico de la estructura del texto leído.</p>	20mn	Guía de los superpetroleros	DESARROLLO Y POTENCIALIZACIÓN DE APRENDIZAJE
	<p>Explica brevemente que es un texto expositivo y su estructura.</p>	10mn	estudiante	CONSOLIDACIÓN Y LECTURA DE AVANCE
	<p>Tarea: consulta <u>mayor información</u> sobre el texto expositivo. Trae un texto expositivo. Qué: Clasifica las acciones en tiempo realizado. Presta atención a la lectura y da respuestas teniendo en cuenta la pregunta con el texto. Comprende que es un texto expositivo y su finalidad Reconoce la estructura de un texto expositivo Identifica sobre un texto su estructura e intención comunicativa. Quién: estudiantes y docente. Cómo: informal.</p>	5mn	Cuaderno.	EVALUACION Y PROYECCION DE LOS APRENDIZAJES

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

ACTIVIDAD No. 4 8/9A				8 al 12 junio
Propósito	Descripción	Tiempo	Recursos	MOMENTOS
<p>Clasifica el texto expositivo según el tipo de público al que se dirige.</p> <p>Nota: lunes festivo, salen los estudiantes a vacaciones de mitad de año.</p>	<p>Haciendo uso del lenguaje gestual y corporal representa una de las siguientes acciones.</p> <p>Bañarse, quemarse, cantar, bailar, pelear, soñar.</p> <p>realiza un escrito con la frase "mi mayor defecto es..."</p>	10mn	Materiales escolares.	CONTEXTUALIZACIÓN Y MOTIVACIÓN
	<p>Revisa su consulta sobre el texto expositivo y participa en lluvia de ideas cuales son las clases de texto expositivo.</p>	15mn	Cuaderno, esferos.	CONOCIMIENTOS PREVIOS
	<p>REFERENTE TEÓRICO El texto expositivo tiene como objetivo informar y difundir conocimientos (=enseñar =finalidad pedagógica) sobre un tema. La intención informativa hace que en los textos predomine la función referencial.</p> <p>DIVULGATIVOS, es decir, textos que informan sobre un tema de interés. Van dirigidos a un amplio sector de público, pues no exigen un conocimientos previos sobre el tema de la exposición (apuntes, libros de texto, enciclopedias, exámenes, conferencias, coleccionables...)</p> <p>ESPECIALIZADOS, es decir, textos que tienen un grado de dificultad alto, pues exigen conocimientos previos amplios sobre el tema en cuestión (informes, leyes, artículos de investigación científica...)</p>	15mn	Cuaderno, esferos	PLANTEAMIENTO DEL TEMAS
	<p>Lee el texto de consulta y sobre este identifica la estructura, tipo de lenguaje y clase de texto.</p>	20mn	Tarea texto expositivo Cuaderno, colores, esferos.	DESARROLLO Y POTENCIALIZACIÓN DE APRENDIZAJE

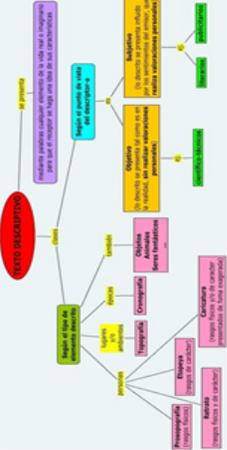
ACTIVIDAD No. 5 8/9A				6 al 10 julio /13 al 18 julio								
Propósito	Descripción	Tiempo	Recursos	MOMENTOS								
<p>Descubre la ortografía correcta de la g, j. lectura dirigida del libro "los ejecitos" Evelio Rosero</p>	<p>En el cuaderno realizo en toda la hoja con una letra propia la g y la j decorándola con escarcha.</p> <p>ata_ar, foto_énico, tra_imos, ro_izo, vi_ésimo, hetero_éneo.</p>	15mn	Pegante, escarcha, colores marcadores, cuaderno, esferos.	CONTEXTUALIZACIÓN Y MOTIVACIÓN								
	<p>Se realiza una breve relación de la biografía del autor con el libro. (Tarea de la biografía).</p>	20mn	Tarea, cuaderno	CONOCIMIENTOS PREVIOS								
	<p>Se entrega a cada estudiante un libro de los ejércitos se mira su estructura. Cada estudiante con su cuadro de lectura va leyendo el libro y colocando lo que pide el cuadro.</p>	10mn	Libro "los ejércitos"	PLANTEAMIENTO DEL TEMAS								
	<p>Escribir en el cuadro lo que se pide de acuerdo a la lectura "los ejecitos"</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>PERSONAJES</th> <th>LUGARES</th> <th>COSAS SIGNIFICATIVAS</th> <th>PALABRAS DESCONOCIDAS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 40px;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>RESUMEN:</p>	PERSONAJES	LUGARES	COSAS SIGNIFICATIVAS	PALABRAS DESCONOCIDAS					30mn	Guía de lectura	DESARROLLO Y POTENCIALIZACIÓN DE APRENDIZAJE
	PERSONAJES	LUGARES	COSAS SIGNIFICATIVAS	PALABRAS DESCONOCIDAS								
<p>Tres estudiantes leerán su resumen.</p>	10mn	Recurso humano	CONSOLIDACIÓN Y LECTURA DE AVANCE									
<p>Tarea: investiga y copia en el cuaderno que es un mapa mental y trae un ejemplo con literatura latinoamericana. Comportamiento, cuadro de lectura.</p>	5mn	Guía, estudiantes	EVALUACION Y PROYECCION DE LOS APRENDIZAJES									

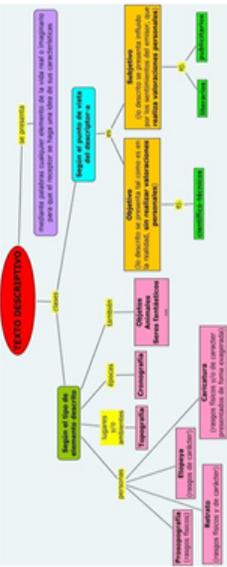
El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

ACTIVIDAD 6 plan de mejoramiento 8/9				20 al 24 de julio
Propósito	Descripción	Tiempo	Recursos	MOMENTOS
Realizo un mapa mental en grupos de cuatro estudiantes para luego exponer el tema de la literatura latinoamericana. Nota: Lunes festivo	En el siguiente texto escribe la frase en tiempo <u>pasado</u> <u>presente</u> y <u>futuro</u> : (tiempos verbales) <u>Barre</u> la acera, <u>Limpia</u> la calle y <u>Recoge</u> la basura. Luego, la <u>tiras</u> Al contenedor	15mn	Cuaderno, esferos...	CONTEXTUALIZACIÓN Y MOTIVACIÓN
	Investigación de mapa mental.			CONOCIMIENTOS PREVIOS
	Se llevan al auditorio para exponer el tema de literatura latinoamericana (barroco, neoclasicismo, romanticismo).			PLANTEAMIENTO DEL TEMAS
	Con lo expuesto toman apuntes para realizar un mapa mental de lo expuesto en el auditorio, de la literatura latinoamericana.			DESARROLLO Y POTENCIALIZACIÓN DE APRENDIZAJE
	Tres estudiantes exponen su mapa mental.			CONSOLIDACIÓN Y LECTURA DE AVANCE
	Participación en clase trabajo mapa mental, comportamiento. Tarea: traer en grupos de cuatro estudiantes: un pliego de papel periódico, marcadores, reglas, colores. Sacar las copias en la cafetería y estudiarlas para la evaluación.			EVALUACION Y PROYECCION DE LOS APRENDIZAJES

ACTIVIDAD 7 8/9 evaluación trimestral				27 al 31 julio / 3 al 7 agosto
Propósito	Descripción	Tiempo	Recursos	MOMENTOS
Exponer en clase lo visto en literatura latinoamericana de acuerdo a sus mapas mentales. Nota: viernes festivo	Escribe correctamente las siguientes palabras usando v, b. dictado Tiembla, breve, libre, Colombia, iba, adverbio, envidia, olvidar, anduvo, villano.	15mn	Guías en su cuaderno. Cuaderno, esferos.	CONTEXTUALIZACIÓN Y MOTIVACIÓN
	Mapa mental de literatura latinoamericana.	10mn	Cuaderno, esferos	CONOCIMIENTOS PREVIOS
	Ya está expuesto el tema ese tiempo es para desarrollar su cartelera de la literatura latinoamericana.	30mn	Marcadores, un pliego de papel periódico, colores.	PLANTEAMIENTO DEL TEMAS
	Exposición de sus carteleras.	30mn	Cartelera, estudiantes	DESARROLLO Y POTENCIALIZACIÓN DE APRENDIZAJE
	Exposición de sus carteleras.	30mn	Cartelera, estudiantes.	CONSOLIDACIÓN Y LECTURA DE AVANCE
	<ol style="list-style-type: none"> Buena presentación de las personas que exponen. Una buena oralidad. (10) Una cartelera pulcra. (10) Que tenga las características de un mapa mental. (colores, estructura de raíces, letra clara, dibujos, categorías visibles. (10) Comportamiento en la exposición tanto los que escuchan como los que exponen. (10) Durante el desarrollo de la cartelera un buen comportamiento y dedicación (10) Tarea: traer un texto descriptivo.	10mn	Cuaderno. Profesor, estudiantes.	EVALUACION Y PROYECCION DE LOS APRENDIZAJES

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

ACTIVIDAD No. 8 8/9A				10 al 14 de agosto
Propósito	Descripción	Tiempo	Recursos	MOMENTOS
<p>Analizo y reconozco a través del proyecto de panadería un texto descriptivo.</p> 	<p>pinta y escribe en presente, pasado, futuro el oficio o la acción del chef</p> 	15mn	Guía, colores, marcadores	CONTEXTUALIZACIÓN Y MOTIVACIÓN
	<p>Escribo en el cuaderno Los tipos de texto que conozco son: _____ El texto descriptivo se caracteriza por _____ La estructura de este tipo de texto es _____</p>	10mn	Cuaderno, esferos	CONOCIMIENTOS PREVIOS
		20mn	Guía por grupos, Colores, lápiz, tablero.	PLANTEAMIENTO DEL TEMAS
	<p>Realización un texto con <u>lo se</u> evidencio en la panadería</p>	30mn	Cuaderno, esferos.	DESARROLLO Y POTENCIALIZACIÓN DE APRENDIZAJE
	<p>Los estudiantes se reúnen en grupos de a cuatro y socializan su escrito para solo dejar el mejor para leerlo a sus demás compañeros</p> <p>Texto descriptivo individual y grupo, comportamiento.</p>	30mn 10mn	Cuaderno, esferos. Cuaderno.	CONSOLIDACIÓN Y LECTURA DE AVANCE EVALUACION Y PROYECCION DE LOS APRENDIZAJES

ACTIVIDAD No. 9 8/9A				10 al 14 de agosto
Propósito	Descripción	Tiempo	Recursos	MOMENTOS
<p>Construyo un texto descriptivo con láminas dadas por la maestra.</p> 	<p>Se mirar una parejas y verbalmente se describen respetándose mutuamente</p>	15mn	Talento humano	CONTEXTUALIZACIÓN Y MOTIVACIÓN
	<p>Que es una prosopografía, topografía, etopeya.</p>	10mn	Cuaderno, esferos	CONOCIMIENTOS PREVIOS
	<p>Guia de como son los pasos para hacer un buen texro descriptivo</p>	20mn	Guía por grupos, Colores, lápiz, tablero.	PLANTEAMIENTO DEL TEMAS
	<p>Realización un texto descriptivo con laminas</p>	30mn	Cuaderno, esferos. Lamina	DESARROLLO Y POTENCIALIZACIÓN DE APRENDIZAJE
	<p>Los estudiantes se reúnen en grupos de a cuatro y socializan su escrito para solo dejar el mejor para leerlo a sus demás compañeros</p> <p>Texto descriptivo individual y grupo, comportamiento.</p>	30mn 10mn	Cuaderno, esferos. Cuaderno.	CONSOLIDACIÓN Y LECTURA DE AVANCE EVALUACION Y PROYECCION DE LOS APRENDIZAJES

Capítulo V. Resultados y análisis

El documento presenta los resultados logrados durante el proceso de investigación acordes con los objetivos específicos propuestos, y se resaltan los hallazgos para cada uno de ellos que lograron dar cuenta del objetivo general.

- El tipo de investigación se desarrolló bajo el paradigma cualitativo con alcance descriptivo desde la perspectiva de la Investigación Acción Educativa (IAE) planteada por Rodríguez (2005), y con un enfoque cualitativo.
- La población y muestra del presente estudio realizado, son 28 estudiantes del Programa Volver a la Escuela, actualmente Secundaria Activa, en un estado de vulnerabilidad concerniente a difíciles condiciones sociales como: la falta de una vivienda digna, servicios públicos básicos no cubiertos, en extra - edad escolar, víctimas de desplazamiento forzado y violencia intrafamiliar del colegio José María Vargas Vila IED, de la localidad 19 de Ciudad Bolívar de Bogotá D.C.

Resultados objetivo específico No.1

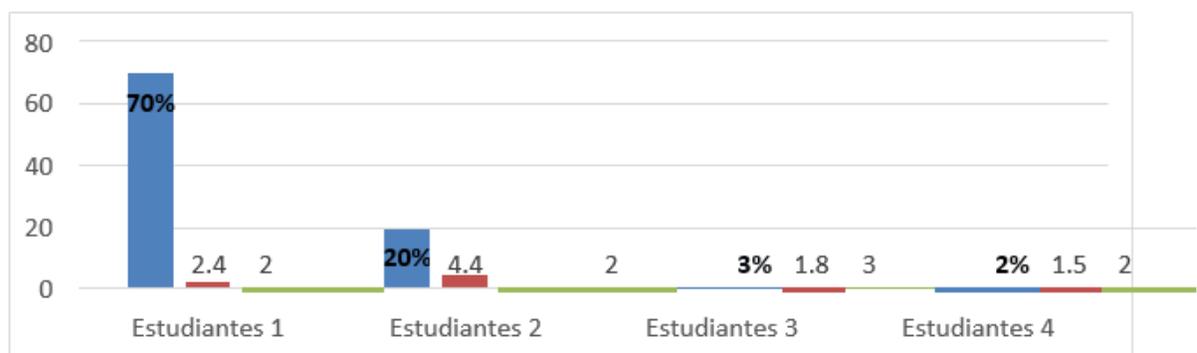
- Implementar la tecnología como una herramienta pedagógica de uso constante en el aula de clase por parte de los estudiantes. La indagación con los estudiantes se llevó a cabo mediante la aplicación de técnicas como la observación, mediante

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

diarios de campo y entrevistas virtuales sencillas. Para lo anterior se desarrollaron las siguientes preguntas orientadoras:

- ¿Por qué es importante el uso de la tecnología en clases de español?
- ¿En qué aspectos mejoraría la implementación de la tecnología en el aula de clases?
- ¿Cómo mejoraría el aprendizaje con el desarrollo de una clase más lúdica, teniendo una herramienta tecnológica como el celular?

Figura 9



Fuente: elaboración propia

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

Se observa en la gráfica inicialmente, que el 70% de los estudiantes distribuidos en cuatro grupos, muestra interés por la implementación de la tecnología en clase de lengua castellana, y los otros dos, que son mínimos, no muestran interés. La segunda columna muestra el resultado de quienes tienen celular o acceso a conectividad en sus domicilios, representado en un 20%, y, por último, los encuestados restantes en menor porcentaje, en las otras dos columnas siguientes, se ubican en que no muestran interés por el uso de la tecnología para el desarrollo de las clases, sino solo para entretenimiento. El instrumento aplicado fue una encuesta estructurada.

Resultados objetivo específico No.2

- Identificar por qué el porcentaje mínimo de los estudiantes que tienen acceso a la tecnología, la han venido limitando únicamente al uso de las redes sociales, y al entretenimiento, y no a su uso didáctico y productivo en las clases.

Para tabular los resultados arrojados de este objetivo específico se realizó una entrevista virtual, con las siguientes preguntas orientadoras:

- ¿Se le facilitaría tener un celular disponible para la clase?
- ¿Tiene conectividad en casa?
- ¿Has utilizado el celular para consultar alguna tarea y te a funcionado?

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

Tabla 3. Respuesta a la primera pregunta.

PREGUNTA	RESPUESTAS
• ¿Se le facilitaría tener un celular disponible para la clase?	• No siempre. • No, lo debo compartir con mis hermanos. • No me dejan tener celular. • Tenía uno y me lo robaron. • Solo mi mamá tiene celular • No tengo celular ni internet

Fuente: Elaboración propia.

Resultados objetivo específico No.3

- Generar estrategias lúdicas desde el uso de la tecnología, para propender por el aprovechamiento de esta herramienta en el proceso enseñanza – aprendizaje.

El proyecto permitió implementar la estrategia pedagógica denominada “*Creo y aprendo con tecnología*” en el marco de la fundamentación del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). La indagación con los estudiantes se llevó a cabo mediante la aplicación de técnicas como la observación, mediante diarios de campo y entrevistas virtuales semiestructuradas.

Se aplicó una entrevista virtual semiestructurada con tres preguntas:

Tabla 4. Respuesta a la segunda pregunta.

PREGUNTA	RESPUESTAS
• ¿Cómo te pareció el piloto aplicado de la estrategia creo y aprendo con tecnología?	

Fuente: Elaboración propia.

- Muy divertido.
- Se quedan más las palabras.
- Aprendo ortografía.
- Escribo mejor.
- Aprendo con mi celular

Capítulo VI. Conclusiones y Recomendaciones

6.1 Conclusiones

- La discusión que se da a partir de la investigación, surge de una dualidad que es al mismo tiempo paradójica, se requiere la estrategia pedagógica basada en la tecnología para potenciar la creatividad de los estudiantes, en este caso en clase de lengua castellana, pero se presenta la falta de conectividad, por tratarse de una población vulnerable, lo que dificulta, la implementación de la estrategia en un comienzo, y que se deba generar una segunda estrategia que garantice el desarrollo normal de la propuesta.
- Se concluye que hace falta ofrecer mayor conocimiento sobre el uso de la tecnología, como herramienta que facilita el proceso enseñanza – aprendizaje, para que esta no sea utilizada únicamente para el esparcimiento o diversión.
- El interés por la implementación de esta herramienta es en mayor porcentaje acogida por los estudiantes, a tal punto que surge la idea de dar un mayor aprovechamiento de este recurso en las horas de clases de tecnología, como un proyecto transversal de las clases, debido a la falta de conectividad en los domicilios de los mismos.

REFERENCIAS

Blumenfeld, (1991), “Motivating Project-Based Learning: Sustaining the doing, supporting the learning”, *Educational Psychologist*, vol. 3-4, núm. 26, pp. 369-398.

Calle, M, Remolina,N y Velásquez, B. (Julio, diciembre de 2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. *Tabula Rasa*. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/>

De Bono E. (2007). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*, Barcelona España: Ediciones Paidós.

De Bono. (1986). *El pensamiento lateral. Manual de creatividad*, Buenos Aires Argentina: Editorial Paidos. Díaz-Bravo, Laura; Torruco-García, Uri; Martínez-Hernández, Mildred;

De Bono. (1988). *Seis sombreros para pensar*. Barcelona España: Ediciones Juan Gárnica S.A.

Varela-Ruiz, Margarita La entrevista, recurso flexible y dinámico *Investigación en Educación Médica*, vol. 2, núm. 7, julio-septiembre, 2013, pp. 162-167 Universidad Nacional Autónoma de México Distrito Federal, México.

Izquierdo, R, James,J y Meladze,M. (2018). *Guía para fomentar la creatividad en los niños de preescolar (4-6 años)*, (tesis de maestría) Pontificia Universidad Javeriana Bogotá, Colombia.

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

Kokotsaki (2016), "Project-Based Learning: A review of the literature", *Improving Schools*, vol. 3, núm. 19, pp.

267-277.

Marin, A y Tesillo, E. (2015). *Fundamentación de un programa educativo para el desarrollo La creatividad en niños entre los cinco y seis años* (tesis de maestría). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.

Orozco, N, Viáfara, R y Ángel, I. (2019) *Cómo varía el conocimiento y el pensamiento sobre las tic en un grupo de docentes en ejercicio* (tesis de maestría). Universidad del Valle. Santiago de Cali.

Ortíz, E y Nagles, N. (2014). *Gestión de Tecnología e Innovación, teoría Proceso y Práctica*. Bogotá D.C. Ediciones EAN.

Stricklin. (2017). *Tecnología: ¿Cómo afecta nuestra creatividad?* (Mensaje en un blog). Recuperado de <http://stricklindp.blogspot.com/2017/04/tecnologia-como-afecta-Nuestra.html>.

UNESCO. (2014). *Enfoques estratégicos sobre las TICS en educación en América Latina y el Caribe*, Santiago de Chile: Acción Digital.

UNESCO. (1990). *Declaración Mundial sobre Educación para Todos. Marco de acción para satisfacer las necesidades básicas de aprendizaje*. Jomtien, Tailandia. Obtenido de http://www.unesco.org/education/pdf/JOMTIE_S.PDF

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana

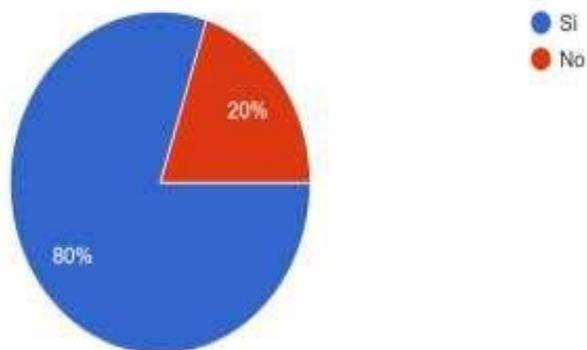
ANEXOS

Anexo A



Anexo B

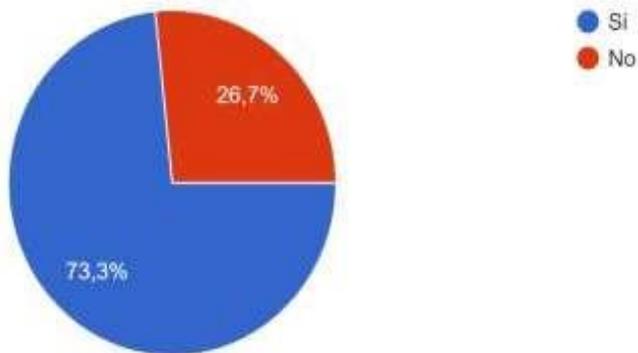
1. ¿Es importante el uso de la tecnología en clases de lengua castellana?
15 respuestas



Anexo C

2. ¿Mejoraría la clase de lengua castellana utilizando la tecnología?

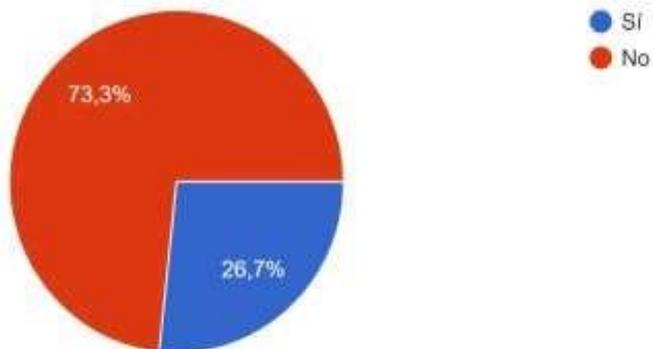
15 respuestas



Anexo D

3. ¿Se le facilitaría tener un celular disponible para la clase?

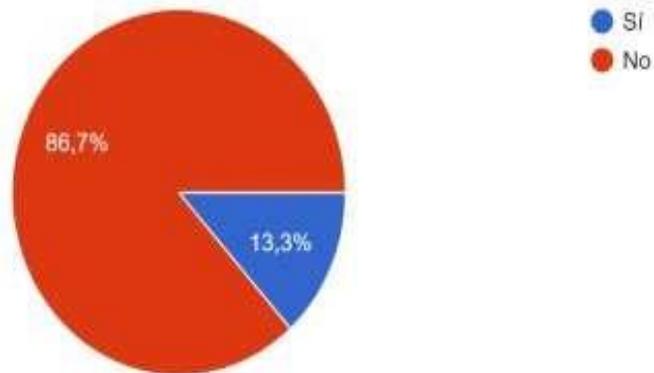
15 respuestas



Anexo E

4. ¿Tiene conectividad en casa?

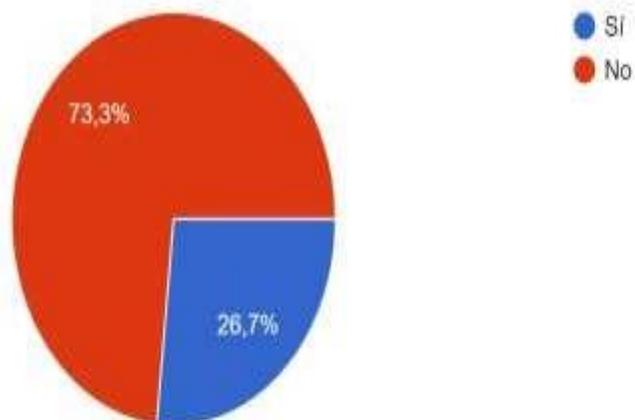
15 respuestas



Anexo F

5. ¿Has utilizado el celular para consultar alguna tarea y te ha funcionado?

15 respuestas



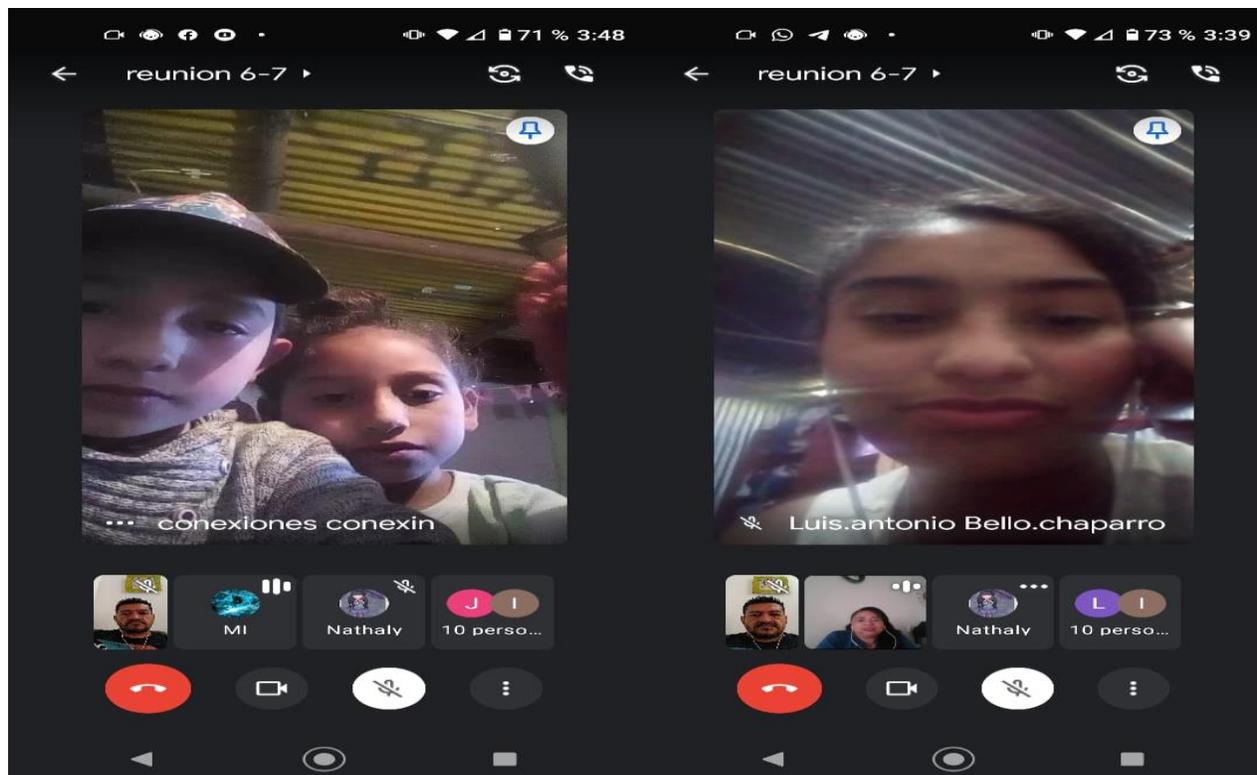
El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en clase de lengua castellana

ANEXO G. Registro fotográfico del contexto de estudio, del colegio y estudiantes. (Archivo personal)









ANEXO H. Formato guion de entrevista.

ENCUESTA CONECTIVIDAD
COLEGIO JOSÉ MARÍA YARGAS VILA I.R.D.
PROGRAMA VOLVER A LA ESCUELA / SECUNDARIA ACTIVA
2020

Nº	NIF / NUIP	APELLIDOS Y NOMBRES	1. Hermanos estudiando		2. ¿ El papá o la mamá cuenta con celular ?		3. ¿ El papá o la mamá cuenta con whatsapp ?		4. ¿La familia cuenta con computador de mesa?		5. ¿La familia cuenta con computador portátil?		6. ¿La familia cuenta con tablet?		7. ¿El hogar cuenta con conexión a Internet?		8. Disponen todas las personas conexión simultánea?	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		
19																		
20																		
21																		
22																		
23																		
24																		
25																		
26																		
27																		
28																		
29																		
30																		
31																		
32																		
33																		
34																		
35																		
36																		

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en clase de lengua castellana

ANEXO I Formato componente de caracterización del curso 8-9ª.

**COLEGIO JOSÉ MARÍA VARGAS VILA I.E.D.
PROGRAMA VOLVER A LA ESCUELA**

INSTRUMENTO DE CARACTERIZACION

Este instrumento tiene como propósito conocer a los jóvenes que ingresan a la institución a cursar el año lectivo 2020, lo anterior en atención a los contextos en los que el docente desarrolla su práctica pedagógica y de algunas particularidades de los estudiantes.

Datos Personales

Nombre del estudiante:	
Documento de Identificación:	
Fecha de Nacimiento:	Edad:
Lugar de Nacimiento:	EPS:
Curso:	Jornada:

Datos Familiares

Dirección de la Residencia:	
Barrio:	Teléfonos:
Nombre del padre:	Edad:
Escolaridad:	Ocupación:
Lugar y teléfono de Trabajo:	
Celular:	Vive con el estudiante Si ___ No ___
Nombre de la madre:	Edad:
Escolaridad:	Ocupación:
Lugar y teléfono de Trabajo:	
Celular:	Vive con el estudiante Si ___ No ___
N° de Hermanos:	Lugar que ocupa entre los hermanos:
Creencia religiosa que profesa la familia:	
Si el estudiante pertenece a un grupo social específico relaciónelo con una x Indígena: ___ Afrodescendiente: ___ Desplazado: ___ Discapacidad: ___ Especifique _____	
Selecciona la opción que corresponde con la forma de ingreso del estudiante: Antiguo ___ Nuevo ___ Repitente _____	

ACOMPañAMIENTO ESCOLAR

¿Quién acompaña los procesos escolares del estudiante?

El padre de familia y/o cuidador dispone de tiempo diariamente para acompañar al estudiante en sus tareas y labores académicas?

El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en clase de lengua castellana

Si No

Disponen de un espacio para realizar sus tareas: ¿Cuál? Sala, cuarto

Marque con X los dispositivos tecnológicos con los que cuenta el estudiante para el desarrollo de sus actividades escolares:

- Celular con internet
- Tableta
- Computador de mesa o portátil
- Teléfono fijo

¿Dispone de conexión a internet hogar?

Sí No

Si su respuesta anterior es negativa. ¿Maneja la conectividad con recargas diarias o semanales?

Sí No

Que aportes tienes para la estrategia “Aprende en casa” (positivos y acciones de mejora)
