

LAS TIC COMO HERRAMIENTA EFECTIVA DE COMUNICACIÓN Y LÚDICA

Autor:

Ana Silvia Hernandez Pineda

Lic. en Lingüística y Literatura

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Brigitte Paola Camargo Portela

Psicóloga, Especialista y Magíster en Psicología Clínica

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Bogotá D.C., agosto de año 2020

Resumen

Por la crisis sanitaria que conlleva la pandemia de 2020, se vislumbraron en el colegio Simón Bolívar la falta de educación en la tic, tanto de maestros como de estudiantes y padres de familia, además, el aislamiento llevó a la negación de muchos estudiantes de ingresar a las clases virtuales, de entregar trabajos, y al rompimiento de algunos canales de comunicación dentro de los hogares y, de los estudiantes y padres con el colegio.

Debido a este panorama tan desolador y a la incertidumbre de toda la comunidad educativa y teniendo una herramienta gratuita como es office 365, la cual la Secretaría de Educación Distrital le venía dando tanto a docentes como estudiantes y para solucionar la problemática que se presentó en la institución, se ubicó un grupo de alumnos y acudientes del grado noveno en el 2020, que luego pasaron a grado décimo, y se les enseñó a manejar Teams, para el acceso a clases sincrónicas y asincrónicas, y poco a poco se les ha ido ampliando la información para que se centre allí toda la actividad académica y de comunicación entre estudiantes, padres y docentes.

Como resultado de esta investigación nace una cartilla que de manera sencilla va guiando paso a paso tanto a docentes como a padres de familia y a estudiantes en el manejo de la plataforma Teams.

Palabras claves: Comunicación, aula virtual, lúdica, comportamiento

Abstract

Due to the health crisis that the 2020 pandemic entails, the lack of education in ICT was glimpsed at the Simón Bolívar school, both for teachers, students and parents, in addition, the isolation led to the denial of many students to enter to virtual classes, to deliver jobs, and to the breakdown of some communication channels within homes and, of students and parents with the school.

Due to this bleak outlook and the uncertainty of the entire educational community, the idea arose of building a primer that would allow them to get to know Office 365 in a pleasant and simple way, since the District Education Secretary had been giving both teachers and students of This platform was free to use and to solve the problem that arose at the institution, a group of students and guardians of the ninth grade was located in 2020, who later went on to the tenth grade, and were taught to manage Teams, to access virtual classes and little by little the information has been expanded so that all the academic activity and communication between students, parents and teachers are focused there.

As a result of this research, a primer was born that in a simple way guides both teachers, parents and students step by step in the management of Teams.

Keywords: Communication, virtual classroom, playful, behavior

AGRADECIMIENTOS

- Le doy las gracias en primer lugar a Dios por permitirme cursar esta especialización con éxito, a mi familia por su apoyo incondicional, a mis estudiantes de grado décimo por su colaboración y, muy especialmente, a mi directora de proyecto Brigitte Paola Camargo Portela, por guiarme sabiamente y no dejarme desfallecer

Contenido

1. Problema	6
1.1 Planteamiento del problema	6
1.2 Formulación del problema	7
1.3 Objetivos	7
1.3.1 Objetivo general.....	7
1.3.2 Objetivos específicos	7
1.4 Justificación	8
2. Marco Referencial	11
2.1 Antecedentes Investigativos	11
2.2 Antecedentes Teóricos.....	13
2.2.1 COMUNICACIÓN.....	13
2.2.2 EL AULA VIRTUAL.....	14
3. Diseño de Investigación	16
3.1 Enfoque y tipo de investigación	16
3.2 Línea de investigación institucional	16
3.3 Población y muestra.....	17
3.4 Instrumentos de investigación.....	18
4. Conclusiones.....	26
5. Referencias.....	27

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

En el Colegio Distrital Simón Bolívar, localidad 10 en Bogotá, este año, como en muchas instituciones educativas del país, se suscitó un cambio inesperado de la modalidad presencial a la virtual, generando un caos en los jóvenes que se vieron forzados a confinarse en los hogares, lo que llevó la apatía de los estudiantes de participar de las clases virtuales, especialmente los alumnos de grado noveno. Esta situación produjo en los estudiantes: pereza, inseguridad, miedo, desmotivación, pérdida de hábitos de estudio y sus horarios también se han visto afectados porque sus rutinas han cambiado tanto en la casa como en su vida académica suscitando un impacto negativo en esta última debido al desconocimiento que tienen en el manejo de las Tic.

Todo esto nos conduce a lo más importante, se debe generar una estrategia desde la asignatura de Lengua Castellana para que los estudiantes de grado noveno a través de ella encuentren soluciones para afrontar estos cambios radicales que se están produciendo en su vida; y, que el lenguaje se convierta en parte fundamental para la comunicación efectiva en la familia, de quienes viven en casa y a la vez, les permita participar de manera activa en la virtualidad creando un ambiente equilibrado y agradable, logrando así su desarrollo integral.

1.2 Formulación del problema

¿Qué estrategias se pueden desarrollar para crear desde la asignatura de lengua castellana una comunicación efectiva de los jóvenes con sus familias y a la vez, que se vean atraídos a participar de las actividades académicas virtuales?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Generar estrategias comunicativas a través del desarrollo lúdico permitiendo mejorar los canales de comunicación de los estudiantes con sus familias y a la vez, acercarlos a las clases virtuales a través de la plataforma Teams

1.3.2 Objetivos específicos

1.3.2.1 Manejar las Tic como herramienta para el aprendizaje significativo en las clases virtuales

1.3.2.2 Establecer estrategias lúdicas para mejorar los canales de comunicación entre el joven y su familia a través del lenguaje verbal y no verbal

1.3.2.3 Persuadir a los estudiantes de grado noveno a participar de las clases sincrónicas y asincrónicas de manera dinámica, entretenida, significativa, eficaz y efectiva.

1.4 Justificación

La comunicación es el eje principal de toda sociedad, ya que a través de esta se expresan las ideas, se entienden las emociones y se genera conocimiento, si se rompe se genera caos y esto lleva a que aumente los niveles de agresividad y de frustración.

Una comunicación eficaz desarrolla en los jóvenes: motivación a mejorar su rendimiento, a construir nuevamente hábitos, le permiten interactuar con los demás y llegar a acuerdos, encontrar soluciones en las diferentes áreas del conocimiento. Pero como la pandemia generó el cierre de las instituciones escolares para proteger a los jóvenes y a sus familias del contagio por COVID 19, a su vez esto mostró la deficiencia que se tenía frente al manejo de las herramientas tecnológicas para la virtualidad rompiendo los canales de comunicación entre padres, estudiantes y colegio.

Todo lo anteriormente expuesto hace que aflore la importancia de las Tic en la educación, porque a través de ella se restauran los canales de comunicación entre la comunidad educativa. Proceso que ya el Ministerio de las Tic venía desarrollando tiempo atrás, pero que se visualizó en estas circunstancias.

La Ley 1955 de 2019, del Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022 "Pacto por Colombia, pacto por la equidad", plantea como uno de sus principales ejes la transformación digital de Colombia:

El programa Conexión Total garantiza la disponibilidad, sostenibilidad y la calidad del servicio de conectividad de las Sedes Educativas Oficiales. Este Programa es indispensable para el cumplimiento del Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026 "El camino hacia la calidad y la equidad" el cual busca

impulsar en su sexto desafío estratégico el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida.

Uno de los propósitos del Gobierno Nacional en materia TIC es que el país esté conectado al 100%, cerrar la brecha digital, mejorar la participación en los estratos de menor ingreso y llevar conectividad a estas comunidades a la mayor velocidad posible; de esta manera el Plan Nacional Decenal de Educación está articulado con estas iniciativas y propone:

- 1. Garantizar la infraestructura tecnológica y las condiciones físicas y de conectividad de los establecimientos educativos oficiales en todo el territorio nacional, priorizando las zonas con mayores necesidades.*
- 2. Garantizar la infraestructura tecnológica pertinente y adecuada para favorecer la inclusión en procesos de aprendizaje de todas las poblaciones.*
- 3. Fomentar mecanismos de articulación interinstitucional para el uso compartido y óptimo de infraestructura tecnológica.*
- 4. Propiciar la incorporación de las TIC en el Sistema Educativo para contribuir de forma directa en la mejora de la cobertura con calidad de la educación.*
- 5. Fomentar la gestión del conocimiento a partir del uso apropiado de las TIC.*
- 6. Impulsar todos los procesos de gestión de conocimiento que involucren en la práctica educativa los conceptos o conocimientos derivados de la investigación o la creación, a través del uso crítico y responsable de las TIC.*

7. Fomentar el uso y apropiación de las tecnologías en la educación inclusiva de la población con capacidades diversas (https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-340148.html?_noredirect=1)

Este acercamiento a las nuevas tecnologías de la comunicación se rompe con las fronteras espaciales y le permite con mayor facilidad acceder de manera sincrónica y asincrónica al conocimiento a los estudiantes y conectarse sin límites de tiempo ni espacio con sus docentes en un tiempo real, lo cual facilita desarrollar los contenidos con mayor dinamismo, creatividad y lúdica, esto hace que el aprendizaje sea significativo y la comunicación se restablezca.

2. Marco Referencial

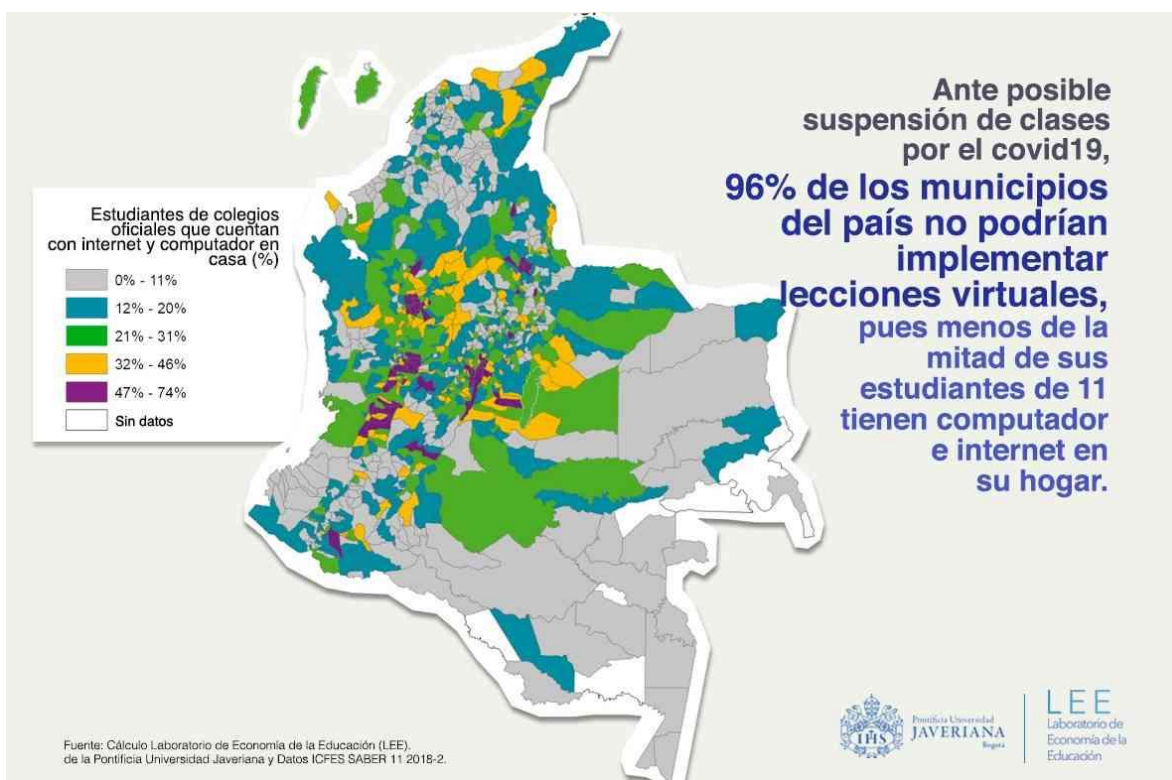
2.1 Antecedentes Investigativos

Uno de los antecedentes tomados para este proyecto fue el titulado “Plan de comunicación basado en el uso de plataformas virtuales para mejorar la comunicación interna en el área de Servicios Públicos de la municipalidad de Víctor Larco Herrera, Trujillo – 2018” En él se muestra claramente cómo se pudieron superar los problemas de comunicación de una empresa, a través de las herramientas virtuales. Por lo que requirió de la aplicación de un cuestionario para conocer su nivel de conocimiento sobre la comunicación interna, también se usó una guía de análisis para conocer si los trabajadores hacen uso de entornos virtuales. Finalmente, se aplicó un plan de comunicación basado en el uso de plataformas virtuales formalmente escrito.

Otro de los artículos tomados fue “Ludomática en ambientes de aprendizaje: educación rural en el posconflicto colombiano” artículo propone una estrategia pedagógica para el fomento de la educación mediática, desde la lúdica y la mediación de tecnologías, para la resignificación del conflicto armado colombiano, vinculando a la comunidad educativa.

Finalmente se tuvo en cuenta el libro “Educación en pandemia: guía de supervivencia para docentes y familias” autor Mariana Maggio, que pone sobre la mesa, la problemática de los docentes y estudiantes que se vieron abocados al aislamiento en sus hogares y expuestos a una tecnología que en muchos casos no sabían manejar, tanto los educadores como los estudiantes. Con tristeza se puede decir que este artículo es el espejo de toda Latinoamérica, y muy especialmente de Colombia en donde las condiciones de los

niños y adolescentes fueron muy claras y la solución que aportó el gobierno fue la alternancia, y no como en otros países latinoamericanos que dotaron a los niños de computadores portátiles e internet para que la brecha social no se viera tan gigante, como ocurrió en estos tiempos de confinamiento, observemos el siguiente mapa tomado de imágenes GOOGLE:



En ninguna de las zonas del país encontramos el 100% de dotación de herramientas tecnológicas para el desarrollo intelectual de los niños y adolescentes en nuestro país, esto lleva a que, además del COVID 19, se cree una emergencia educativa para esta población. El proceso pedagógico se desarrolló en el marco metodológico de la acción participativa, en dos instituciones educativas públicas con sus extensiones rurales de la región del Gualivá en Nimaíma, Cundinamarca (Colombia). La intervención se realizó durante dos años, empezando por caracterizar recursos físicos y conocimientos tecnológicos de la comunidad,

como base para formular la estrategia pedagógica en competencias mediáticas. Asimismo, se desarrolló y validó un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) y un aplicativo móvil (APP). Se identificó que la implementación de estrategias educativas mediadas por tecnologías de la información y la comunicación (TIC) aporta a la disminución de las brechas digitales, mejora procesos comunicativos y permite la reconfiguración de las dinámicas del territorio.

2.2 Antecedentes Teóricos

2.2.1 COMUNICACIÓN

Este proyecto se basa en la teoría de la comunicación crítica de Habermas con un sentido de crítica a los medios de comunicación que presentan la ideología dominante dejando de lado el otro punto de vista.

“Habermas sugiere la necesidad de alcanzar una pragmática universal, es decir, un conocimiento (o “ciencia”) sobre la lingüística capaz de integrar las estructuras (o subsistemas) universales y validados ciencia del lenguaje basada en estructuras universalizadas y válidas en cualquier contexto comunicativo como el horizonte de los sujetos. En esta nueva ciencia, para el autor descansan las condiciones que posibilitan la razón comunicativa. Sin embargo, estas condiciones están determinadas por las modalidades de acción que realizan los sujetos. Por ello, Habermas recurre a la revisión histórica de la Sociología desde Durkheim y formula una tipologización de la acción social” (Garrido Vergara, Luis. pags 7,8).

Para que haya una comunicación efectiva se deben tener presentes tres métodos y técnicas: la programación neurolingüística, Las inteligencias múltiples, la sugestopedia de Georgi Lozanov y organizadores como mapas mentales y conceptuales

La PNL (Programación Neuro Lingüística) se piensa como a través del lenguaje podemos programar nuestro cerebro para perder los miedos, o los traumas en general que puede tener el ser humano por malas experiencias. Este tipo de programación se piensa como en un ordenador o PC, en el que se clasifican los datos, se almacenan y se corrigen para mejorar su rendimiento, estaría hablándose de Pavlov cuando se dice que se puede programar a un individuo.

Las inteligencias múltiples Según Howard Gardner, el ser humano posee por lo menos ocho tipos de inteligencias: la Inteligencia Musical, Corporal-cinestésica, Lingüística, Lógico-matemática, Espacial, Interpersonal, Intrapersonal y Naturalista. Pero que estas inteligencias no influyen entre sí cada inteligencia está dada por la capacidad que tiene el individuo

Las habilidades blandas están altamente ligadas con la habilidad que tiene el individuo de relacionarse con los demás, ser responsable, ético y tener una comunicación eficaz. Están muy relacionadas con la inteligencia emocional (Tamara Ortega Goodspeed)

2.2.2 EL AULA VIRTUAL

Un aula virtual es una plataforma donde convergen profesores y alumnos, donde intercambian contenidos en un entorno online. una de las ventajas con que contamos en la pandemia fue el uso de esta herramienta tecnológica, especialmente TEAMS, que fue de

gran ayuda para el magisterio colombiano ya que a través de ella podíamos acceder desde cualquier lugar para conectarnos con los estudiantes, además tienen acceso a mayor cantidad de conocimiento y se crearon espacios colaborativos más amplios. Una gran desventaja es que los estudiantes de colegios públicos no contaban con las herramientas para la conectividad.

3. Diseño de Investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

Esta propuesta tiene por objetivo Generar estrategias comunicativas a través del desarrollo lúdico permitiendo mejorar los canales de comunicación de los estudiantes con sus familias y la vez, acercarlos a las clases virtuales a través de la plataforma Teams, toma el enfoque cualitativo, mediante el cual se pretende observar, describir y analizar las relaciones existentes entre los estudiantes en cuanto a la comunicación efectiva en época de pandemia, tanto dentro del núcleo familiar como con la institución, especialmente con los docentes. desde la realidad que los rodea, según lo expresa Waldermar (2019) “En la investigación cualitativa ...se requiere interactuar no sólo con la realidad concreta, sino conectarse con diferentes redes sociales. Estas prácticas conecto-investigativas dinamizarán la reconfiguración del sentido histórico de la educación, de manera que se pueda buscar, acceder e interactuar con otros conocimientos”.

El método cuantitativo implica comprender el contexto natural y cotidiano del estudiante. También considera los significados que se le atribuyen y las valoraciones que las personas hacen. Dicho de otro modo, y parafraseando a Taylor y Bogdan (1984), el método cualitativo **plantea comprender lo que la gente piensa y dice.**

3.2 Línea de investigación institucional

La línea de investigación gira en torno del enfoque Vigotskiano, el constructivismo social, donde los aprendizajes necesitan de la interacción con otros y con el entorno, en este caso el entorno

virtual. El conocimiento generado será, entonces, el reflejo del mundo externo influido por la cultura, el lenguaje, las creencias, la enseñanza directa y comunicación con los demás.

El Constructivismo Social plantea claramente la importancia de la mediación para que el educando construya su aprendizaje. Por esto, como docente asumo la tarea de mediador para desarrollar aprendizajes permitiendo a mis estudiantes desarrollar su creatividad y explorar en las distintas herramientas tecnológicas, para que vayan ampliando su conocimiento en las Tic.

3.3 Población y muestra.

Se cuenta con 62 estudiantes de estratos 1, 2 y 3 del grado noveno 2020 que pasaron a décimo grado en el 2021. Sus edades oscilan entre los diez y ocho años y los quince años de edad. Tenemos 12 jóvenes que están repitiendo y un gran porcentaje de estudiantes extranjeros, en su mayoría venezolanos.

Es una población fluctuante, debido a que a los padres por motivos de trabajo se van trasladando. La mayoría de los acudientes trabajaban en la informalidad y sus hogares se vieron afectados económicamente.

Por Covid 19 muchos estudiantes han perdido familiares, especialmente abuelos, la madre de uno de ellos, al igual que el papá. También se han contagiado mucho de los jóvenes lo que ha producido un temor generalizado al regreso al aula presencial.

3.4 Instrumentos de investigación.

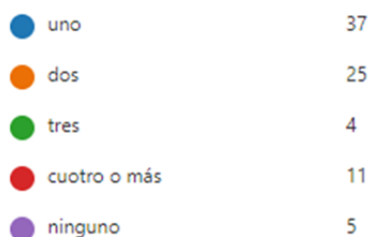
Para iniciar la investigación, lo primero que se elaboró fue un formulario para saber que estudiantes contaban con herramientas tecnológicas e internet. 82 estudiantes desarrollaron la encuesta, dando como resultado lo siguiente:



El 76% de estudiantes cuenta con teléfono inteligente para desarrollar su actividad académica, frente a un 7% que no cuenta con ningún aparato electrónico. Esto, se vio como una fortaleza ya que muy pocos niños, tan solo 6 de 82 no contaban con ningún tipo de herramienta tecnológica

¿Con cuantos dispositivos cuenta en su casa para conectarse a sus clases?

[Más detalles](#)



Gráfica 2



El 45% de los hogares cuenta tan solo con una herramienta tecnológica para desarrollar sus actividades, lo cual dificulta mucho el desarrollo académico, debido a que en el colegio estudian varios hermanitos en diferente curso y no podían entrar a tiempo a sus clases sincrónicas. y esto lo demuestra la gráfica número 3

¿Cuántas personas trabajan y/o estudian desde su casa a través de Internet

[Más detalles](#)

Una	3
Dos	30
tres o más	39
Solo yo	9
Ninguna	1

Gráfico 3



Como podemos observar en el gráfico anterior el 47.5% de los estudiantes tienen que compartir, el uso de Internet con más de tres personas, lo cual hace que se vuelva más lento y que en muchas ocasiones no se puedan conectar.

Su hogar cuenta con

[Más detalles](#)

Conexión a Internet, banda an...	26
Conexión Wifi	53
Plan de datos (celular pospago)	6
datos por recarga (celular pre...	11
Antiplanes	2

Gráfico 4



Su correo electrónico es

[Más detalles](#)

Personal	52
del papá	3
de la mamá	27
de otro familiar	0
Institucional	0
no tiene correo electrónico	0

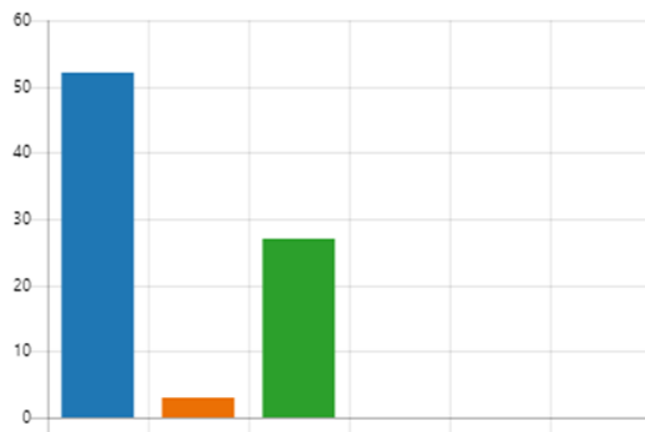


Gráfico 5

Se identificó como logro que todos los encuestados contaban con correo electrónico, pero llega la preocupación al ver que ninguno de los jóvenes contaba con correo institucional, sus correos, en la mayoría eran de carácter personal y/o pertenecían a sus acudientes.

Con cuáles de las siguientes plataformas está familiarizado

[Más detalles](#)

Sway	0
Forms	1
OneNote	3
Flow	0
Stream	5
To Do	0
Delve	0
Planner	1
SharePoint	0
OneDrive	21
Class Notebook	1
Word	55
Quiz	4
Teams	58
GOOGLE MEET	41
Otra	0
Otras	12

Project	0
PowerPoint	4
Excel	3
Power BI	0
Video	1
Yammer	0
Windows	3
Linux	2
MacOS	0
Notetaking	1
Test	2
Reading assignment	1
Essay	1
Worksheet	0

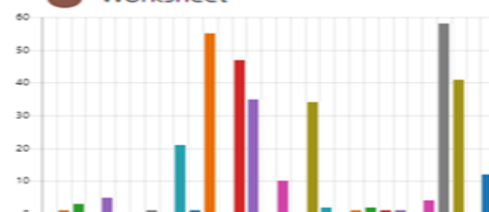


Gráfico 6

Entre las herramientas más conocidas por los estudiantes tenemos en primer lugar Teams con un 70% y word con un 67%

¿Cuáles de las siguientes redes sociales conoce?

[Más detalles](#)

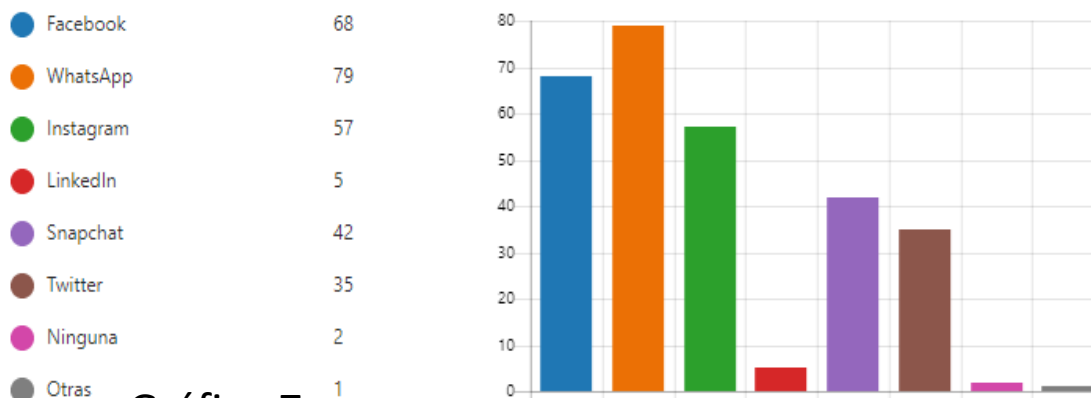


Gráfico 7

Dentro de las redes sociales más conocidas por los estudiantes está whatsapp en primer lugar, seguida por facebook, instagram, snapchat y finalmente twiter, son muy pocos los estudiantes que no manejan o por lo menos conocen algunas de las redes sociales.

¿Con cuál de las siguientes redes le gustaría interactuar con sus docentes y/o amigos?

[Más detalles](#)

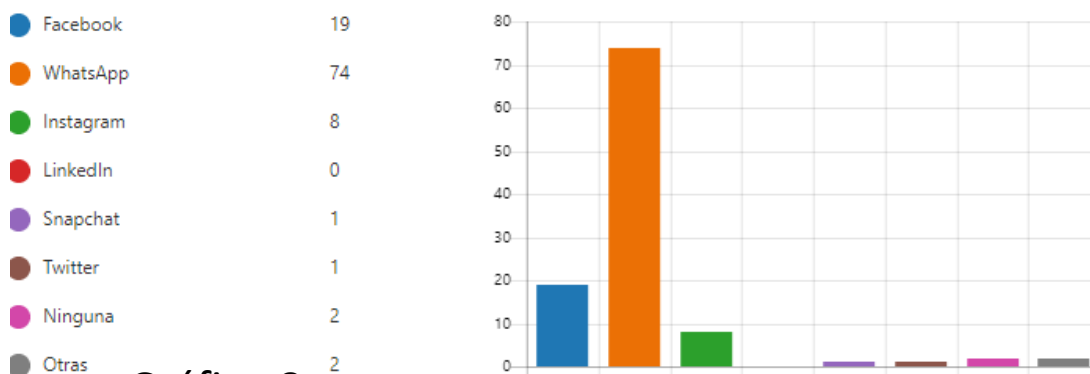
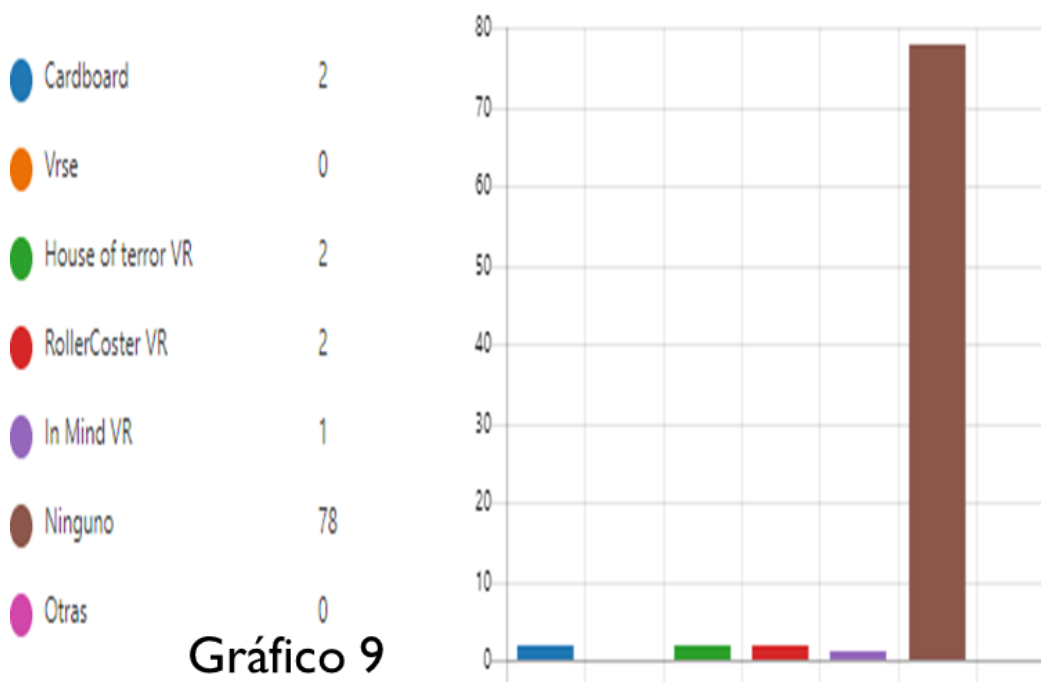


Gráfico 8

A los estudiantes le llamó mucho la atención al inicio de la pandemia trabajar con whatsapp, porque como dijimos al inicio, la mayoría cuenta con un teléfono inteligente, por eso mismo era más sencillo interactuar por este medio

Cuál de estos aplicativos conoce o ha manejado

[Más detalles](#)



La mayoría de los estudiantes desconoce los aplicativos anteriormente mencionados, como, por ejemplo:

CARDBOARD: Originalmente dado a conocer por Google y presentado por primera vez en la I/O Developer Conference 2014, Google Cardboard es sinónimo de unas gafas de realidad virtual que utilizan un smartphone. El Cardboard garantiza la cohesión, la comodidad y la exclusión de la luz y ya es adecuado para gente con gafas y totalmente compatible con Google Android y Apple iOS.

Puedes usar tu propio smartphone como pantalla y sensor. Este se inserta o introduce en el visor y genera la realidad virtual. Al mismo tiempo, los sensores (giroscopio) detectan los movimientos de la cabeza y los traducen al mundo virtual. Herramientas que pueden ayudar a estudiantes con discapacidad visual

VRse es una aplicación gratuita que ofrece vídeos en 360 grados para disfrutar de una experiencia inmersiva en realidad virtual (VR). Realizada por Chris Milk, el autor de clips musicales y publicitarios para artistas y marcas como Nike, Nintendo, U2, The Chemical Brothers etc., VRse permite aprovechar a tope el potencial del Oculus Rift o el Google Cardboard, pero sus contenidos son también asequibles sin gafas de realidad virtual.

House of Terror: Valerie's Revenge es un juego de Realidad Virtual en el cual tendrás que buscar por oscuros ambientes llenos de trampas y monstruos. Resuelve los puzles, busca pistas y, sobre todo, intenta que no te atrapen.

RollerCostel VR: es un juego de realidad virtual de una montaña rusa. Modo jugador, para solo disfrutar del paseo y la emoción de estar en una montaña rusa virtual. También se puede jugar con varias personas en línea

InMind VR permite al jugador experimentar el viaje al cerebro del paciente en busca de las neuronas que causan el trastorno mental. Sumérjase en el micromundo y experimente los milagros de la mente humana.

Inmind VR: Es un juego de realidad virtual futurista, en donde la humanidad está al borde de una nueva era en la que la atención médica moderna hace tremendos avances científicos. Con la ayuda de nanotecnologías, un batiscafo prototipo quirúrgico permite a su operador encogerse a un micro nivel y viajar dentro del cuerpo del paciente. Es un proyecto

experimental único realizado por Ludenio para probar las oportunidades de la nueva tecnología de Realidad Virtual.

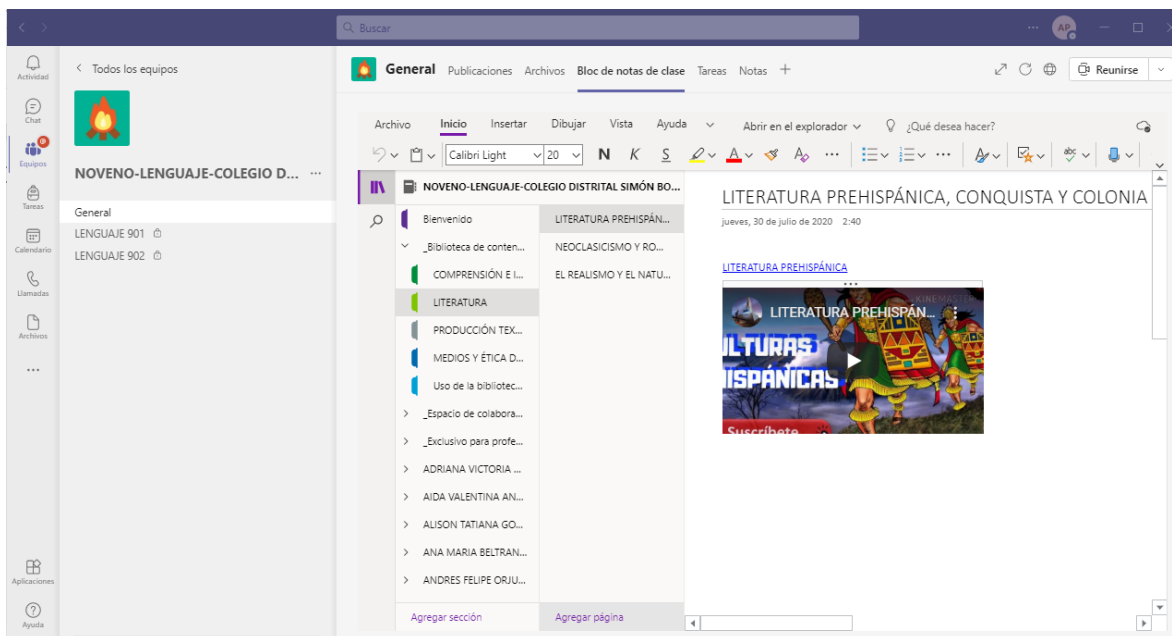
Entre los imaginarios se cree que los jóvenes manejan este tipo de juegos de realidad virtual, pero las estadísticas nos muestran lo contrario, por eso es tan importante la lúdica en el manejo de las tecnologías, porque es enseñarle al adolescente que la virtualidad puede ser divertida y a la vez sencilla de trabajar.

Luego de la encuesta me vi en la necesidad de solicitar los correos institucionales, para centralizar al equipo y así poder organizar mi trabajo, mejorando la comunicación con los padres de familia y así mismo con los estudiantes, dando como resultado que, para iniciar el segundo semestre, los estudiantes de grado noveno ya todos contaban con el correo institucional de Office 365 dado por la Secretaría de Educación.

Ahora bien, ya contando con los correos institucionales, organicé los equipos para el trabajo virtual e inicié con mis estudiantes el autoaprendizaje de la plataforma Teams, para ello me apoyé en videos tutoriales de Laura Sanchez

<https://www.youtube.com/watch?v=9gO8bTNXUz0&list=LL&index=61>, que de una manera muy sencilla les mostraban el paso a paso para subir las tareas a la plataforma desde la CPU, o el celular o directamente en la página Web, sin necesidad de bajar el aplicativo a sus celulares o computadores.

Luego, comenzamos a trabajar en Bloc de notas



Allí les quedan los tutoriales y las actividades y pueden verlos una y otra vez. Y así sucesivamente, fuimos entre mis estudiantes y yo incursionando en el manejo de la plataforma. Me di cuenta que entre más saben ellos manejar las herramientas que brinda Teams y otros aplicativos como Canva, Genially... los chicos se motivan a entrar a las clases virtuales, desarrollan trabajo asincrónico y concertan espacios colaborativos para generar otros conocimientos

Pero aún faltaba algo, por eso nace la idea de apoyar a mis compañeros, a los padres de familia y a los nuevos alumnos con una cartilla que les indique el paso a paso del manejo de Teams

https://www.canva.com/design/DAEh8hmgzuc/bgG7MeVDkYGufERVcyD_DQ/watch?utm_content=DAEh8hmgzuc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

4. Conclusiones

La pandemia dejó ver la falta de conocimiento que se tenía frente al conocimiento de las Tic, pese a que ya era una ley: “La Ley 1955 de 2019, del Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022”

El confinamiento y las condiciones socioeconómicas dieron como resultado un rompimiento en la comunicación en los hogares y con las instituciones educativas

Si se enseña de una forma dinámica, se hace agradable el acercamiento a las nuevas tecnologías, se restauran los canales de comunicación y se puede llegar en contextos reales a desarrollar conocimientos nuevos utilizando las Tic.

5. Referencias

- "Método Cualitativo". Autor: María Estela Raffino. De: Argentina. Para: *Concepto.de*. Disponible en: <https://concepto.de/metodo-cualitativo/>. Última edición: 14 de agosto de 2020. Consultado: 24 de junio de 2021.
- González Álvarez, C. M. (2012). Aplicación del constructivismo social en el aula.
- Vergara, L. G. (2011). Habermas y la teoría de la acción comunicativa. *Razón y palabra*, 75(1), 01-19.
- Zaric, S. (2010). Qué es la programación neurolingüística. *PNL*, 18. Joel Ricardo Jiménez
- Randolph, H. C., & Cruz, J. R. J. (2018). Desarrollo de la animación facial en un agente virtual. *Pistas Educativas*, 35(108).
- Restrepo Tamayo, J. F., & Gómez Agudelo, D. S. (2020). LA CONECTIVIDAD DIGITAL COMO DERECHO FUNDAMENTAL EN COLOMBIA. *Revista de Direito, Estado e Telecomunicações*, 12(1).
- <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Conpes/Econ%C3%B3micos/3988.pdf>