

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

| | | |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Título: IMPLEMENTACIÓN DE LA PLATAFORMA DE TIKTOK COMO NUEVA TENDENCIA PARA FOMENTAR PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL AULA. | | |
| Lugar de Ejecución del Proyecto | | |
| Ciudad/municipio/vereda/corregimiento: Bogotá | | Departamento: Cundinamarca |
| Duración del Proyecto: 4 Meses | Fecha de iniciación: 2023-2 | Fecha de Terminación: 2024-1 |
| Autores | | |
| Nombres autores | Dirección correo electrónico | Profesión |
| Gisela Vásquez Zambrano | agvasquezz@libertadores.edu.co | Licenciada en Ciencias Sociales |
| María Inés Rodríguez | Mirodriguez01@libertadores.edu.co | Licenciada en educación preescolar |
| Claudia Roció Páez Patiño | crpaezp@libertadores.edu.co | Licenciada en educación preescolar |
| Yineth Daniela Rojas Mantilla | ydrojasm@libertadores.edu.co | Licenciada en Pedagogía Infantil |
| Línea de investigación de los posgrados de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales | | |
| Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación. | | |
| Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes. | | |
| Procesos educativos y transformación socio ambiental. | | |
| Proyección cultural desde el campo expandido de la educación artística. | | X |

IMPLEMENTACIÓN DE LA PLATAFORMA DE TIKTOK COMO NUEVA TENDENCIA PARA FOMENTAR PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL AULA

Estudiantes

Gisela Vásquez Zambrano

Lic. Ciencias Sociales / Colegio Jorge Isaac

María Inés Rodríguez

Lic. Educación preescolar / Colegio 21 Ángeles

Claudia Rocío Páez Patiño

Lic. Educación preescolar / Colegio Nuevo Horizonte

Yineth Daniela Rojas Mantilla

Lic. en Pedagogía Infantil / Preescolar Sotomayor Cajasan

Proyecto de Intervención Educativa para obtener el título de Especialista en el Arte en los
Procesos del Aprendizaje

Docente

Armando Chicangana López

Fundación Universitaria Los Libertadores
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Especialización en Arte en procesos de aprendizaje
Bogotá D.C., Marzo / 2024

1. Resumen ejecutivo

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han revolucionado la forma en que los educadores enseñan y los estudiantes aprenden en el aula de clase. Estas herramientas tecnológicas ofrecen numerosas oportunidades para mejorar la calidad de la educación, fomentar la participación activa de los estudiantes y prepararlos para un mundo digitalizado. Es importante destacar los beneficios claves y las mejores prácticas para el uso y manejo de las nuevas tecnologías en el aula.

El presente Proyecto de Intervención Educativa tuvo como finalidad fomentar el uso de forma adecuada de la plataforma TikTok en los estudiantes del grado quinto primaria de la Institución Educativa Nuevo Horizonte, de la localidad de Usaquén. Después de realizar un diagnóstico a través de la observación, se considera importante llevar a cabo la creación de unas estrategias pedagógicas mediada por las TIC para promover hábitos de estudio e investigación en los estudiantes. Por tal razón se contempló la creación de una serie de actividades lúdicas pedagógicas. Por medio de una intervención asertiva, se logró sensibilizar a los estudiantes del buen uso de la app en tendencia TikTok.

Palabras clave: Arte digital, competencia digital, herramienta innovadora, interactividad, red social.

Abstract

Information and Communication Technologies (ICT) have revolutionized the way educators teach and students learn in the classroom. These technological tools offer numerous opportunities to improve the quality of education, encourage active student participation, and prepare students for a digitized world. It is important to highlight key benefits and best practices for the use and management of ICT in the classroom.

The purpose of this Educational Intervention Project was to promote the good use of ICT in the students of the fifth grade of the Nuevo Horizonte Educational Institution of Usaquén. After making a diagnosis through observation, it is considered important to carry out the creation of pedagogical strategies mediated by ICT to promote study and research habits in students. For this reason, the creation of a series of ludic pedagogical activities was contemplated. By means of an assertive intervention, students were made aware of the proper use of ICT, especially the TikTok app.

Keywords:

Digital Art, digital skill, innovative tool, interactivity, social network.

2. Planteamiento del problema

La era digital llegó para quedarse, los tiempos dedicados a las pantallas y redes sociales están cambiando. Los niños actualmente gastan más tiempo consumiendo contenido de Internet que practicando un deporte o Leyendo. Actualmente los niños entre 8 y 10 años viven en casa con algún dispositivo tecnológico, ya sea celulares, tabletas, computadores o televisores. El problema no son las redes sociales o el internet, el problema real radica principalmente en el mal uso que se le da a los mismos, puesto que las oportunidades que nos brinda internet para facilitar las actividades humanas o contribuir al desarrollo personal son indiscutibles, pero también conlleva muchos riesgos si no se sabe emplear adecuadamente. En el caso de los niños o adolescentes la falta de una adecuada atención por parte de los adultos les deja la vía libre para acceder sin control a internet. Si el computador, celular o tableta no disponen de filtros adecuados que limiten el acceso a las páginas inadecuadas los niños corren el riesgo de encontrarse con un contenido poco conveniente para su edad y lo que empieza por curiosidad puede acabar como una adicción, ya que los niños son fáciles de seducir. Aunque sean muchos los riesgos los niños no van a dejar de usar las redes sociales o el internet, entonces es allí donde debemos entrar nosotros y hacer una intervención temprana mostrándole las ventajas que pueden obtener al aprender a utilizar correctamente el internet y las redes sociales.

Ahora definitivamente Los docentes tenemos un gran reto, debemos actualizarnos e incluir en nuestras clases las nuevas herramientas innovadoras. El impacto de esta situación de cambio a nivel tecnológico como metodológico ha llegado al profesional docente. Que debe formarse de manera ininterrumpida para actualizar sus conocimientos y habilidades al respecto García (2017). Existen muchos docentes que se están viendo superados por la rapidez con la que tienen que desaprender y volver a construir aprendizajes relacionados con las TIC y la metodología Ortiz et al. (2012).

2.1 Formulación del problema

¿Es TikTok un recurso valioso en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

3. Justificación

En la actualidad, las redes sociales se han convertido en una parte integral de la vida de las personas, especialmente en los niños, los estudiantes del Colegio Nuevo Horizonte sede B, no son la excepción. Una de las plataformas digitales más populares es TikTok, una aplicación de videos cortos que ha ganado gran popularidad en todo el mundo. Ante esta realidad inminente, surge la necesidad de aprovechar estas herramientas para mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Con el fin de convertir las clases en espacios más atractivos se busca integrar esta plataforma en el ámbito educativo para potenciar el aprendizaje cooperativo, la comunicación y la creatividad de los estudiantes. Es fundamental trabajar con las nuevas tecnologías, ya que vivimos en una era digital y es crucial aprovechar las TIC para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

TikTok, se ha convertido en una sensación global y ha capturado la atención de millones. A primera vista, podría parecer una aplicación de entretenimiento, pero también tiene el potencial de ser un recurso valioso para enriquecer los entornos educativos, puede ayudar a captar la atención de los estudiantes y facilitar la comprensión de conceptos complejos. Además, la naturaleza interactiva de la plataforma, que permite a los usuarios interactuar con los videos a través de comentarios y duetos, fomenta la participación de los estudiantes, ya que se sentirán más involucrados en el proceso. Esto puede conducir a un mayor interés por parte de los alumnos y potenciar aprendizajes significativos, para desarrollar su creatividad y habilidades de comunicación. La innovación es producir, asimilar y explotar con éxito una novedad, de manera que aporte soluciones inéditas a los problemas y permita responder a las necesidades de las personas, de las empresas y la sociedad en general Liu (2017). Pueden crear videos educativos originales, explicar conceptos, realizar demostraciones prácticas o incluso representar escenas históricas. Al hacerlo, los estudiantes se convierten en productores de contenido y asumen un papel activo en la construcción de su conocimiento, crear y compartir videos sobre una amplia variedad de temas, desde comedia y música hasta ciencia y política. Según Méndez, (2008); Liu, (2017), la creatividad se considera que es una especie de imaginación que construye, y, por lo tanto, requiere pensamiento divergente pero también convergente, que permite el acto de inventar, y el ingenio, la capacidad de encontrar soluciones novedosas; pero, ante todo, la voluntad para cambiar y transformar la realidad existente.

Al aprovechar esta familiaridad, los educadores pueden establecer una conexión más cercana con los estudiantes, generando un mayor interés y motivación hacia el aprendizaje. Las TIC ofrecen la posibilidad de adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante. Los profesores pueden utilizar software educativo y aplicaciones móviles para ofrecer actividades y ejercicios personalizados, teniendo en cuenta el ritmo de aprendizaje y los estilos de aprendizaje de cada estudiante. Esto ayuda a mantener a los estudiantes comprometidos y motivados, ya que pueden avanzar a su propio ritmo.

4. Objetivos

4.1. Objetivo general

Fortalecer la participación e interacción de los estudiantes respecto al contenido educativo a través de desafíos, preguntas, concursos, u otras formas de aprendizaje por medio de las TIC en el curso 5 de primaria del Colegio Nuevo Horizonte en Bogotá, Cundinamarca.

4.2. Objetivos específicos

- Identificar las dificultades de los estudiantes en el uso de redes sociales y otras aplicaciones tales como TikTok.
- Diseñar una cartilla didáctica sobre los contenidos del TikTok con el fin de promover el uso responsable y educativo del mismo.
- Desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes para evaluar el contenido de TikTok.

5. Aproximación al estado del arte

Se han realizado algunos estudios encaminados a caracterizar y comprender la perspectiva del uso de TikTok en ambientes educativos relacionados con diversas áreas del saber cómo la Lingüística, idioma inglés, comunicación, etc. y como de esta misma manera trabajar la plataforma desde el uso correcto y adecuado de las TIC. Por lo cual, al hacer una revisión bibliográfica en revistas indexadas y especialmente en Google Académico, se halló que, la literatura académica relacionada con la influencia de la red social TikTok en procesos variados de aprendizaje, es bastante reciente ya que los estudios hallados no son más antiguos del año 2020. Nuestro primer hallazgo importante para nuestro proyecto es titulado (problemática de estudio e investigación de la adicción a las redes sociales online en jóvenes y adolescentes) realizado por Valencia et al. (2020) en Campeche, México, concluyen algunos puntos relevantes para el presente estudio: se considera que la plataforma es un medio socializador de contenidos académicos, por lo cual, los estudiantes tienen la posibilidad de desarrollar habilidades individuales en el marco de un trabajo colaborativo debido a la incentivación de la creatividad y la innovación para presentar contenidos educativos de una manera diferencial; por tanto esta investigación apoya este proyecto ya que potencian las habilidades comunicativas para la apropiación de conocimientos desarrollados en una clase normal.

Otro antecedente investigativo relacionado con TikTok y la educación se dio en el marco de la educación remota y la pandemia, esta vez en Perú. Por ello, el estudio de Becerra & Taype (2020) titulado (TikTok: ¿una nueva herramienta educativa para combatir el COVID-19?) surge la necesidad de evaluar si TikTok sirve como una herramienta útil en la educación remota para paliar los efectos del Covid-19. Por consiguiente, mediante una revisión bibliográfica de fuentes variadas, se llegaron a unas conclusiones relevantes y enriquecedoras para el presente proyecto: TikTok es una red social que tiene un alto impacto en los jóvenes y niños cuyo rango de edades oscila entre los 7 y 24 años. Por lo que es un punto de partida

entender la influencia o las posibilidades que podrían tenerse, en el ámbito educativo y dan resultados positivos para soportar nuestro proyecto.

Volviendo a Latinoamérica, el estudio titulado (educación superior e investigación en Latinoamérica transición al uso de tecnologías digitales) realizado en Nicaragua por parte de González et al. (2020) se llega a las conclusiones relevantes para los propósitos del trabajo investigativo actual: TikTok demostró ser una herramienta didáctica viable para los procesos de motivación de los estudiantes por parte de los docentes orientadores, mediante la utilización de herramientas multimodales proporcionadas por la app como: la música, los efectos de video, sonidos, etc. De esta manera la función del docente se hace importante para motivar a aquellos estudiantes que carecen de habilidades comunicativas y son tendientes a la timidez y la falta de confianza propia. Siendo así apoya para socializar o comunicar temáticas de aprendizaje dentro y fuera del aula escolar.

Por consiguiente, otra investigación realizada por Santa Cruz y Tovar (2015) titulada (La lectura apoyada con estrategias lúdicas mediante un blog digital para los estudiantes del grado 6-3 de la Institución Educativa Francisco José Lloreda Mera del corregimiento el Saladito) abre un alto concepto en cómo hacer buen uso de las TIC en el aula de clase entendiendo que las herramientas tecnológicas tienden a globalizar los espacios y generar impacto positivo al hacer buen uso de estas, y que los espacios académicos sean aprovechables; Además de ellos permite que el educador juegue con su didáctica y pedagogía en el aula teniendo como punto de partida que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) contribuyen a propagar más rápido el conocimiento, facilitando así la comprensión y el análisis que son fundamentales en el proceso enseñanza - aprendizaje.

6. Estrategia metodológica aplicada

Nuestra propuesta parte del cuestionamiento general, sobre el uso de las TIC en los procesos educativos, partiendo de un contexto es que las herramientas tecnológicas se utilizan como medio y no como fin, Siendo las herramientas digitales muy relevantes en los procesos de enseñanza. Monereo (2004), considera que el ciberespacio es una ventana que obliga a explicitar pensamientos y es el medio idóneo para desarrollar estrategias de aprendizaje, y el docente acompaña al educando como mediador para guiarlo en la toma de decisiones para ello se puede usar el modelado, la práctica guiada y luego la práctica autónoma. El proyecto consiste en implementar el material y herramientas digitales contemporáneas en el salón de clases, para aumentar el interés de los estudiantes y fortificar los procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de quinto del colegio Nuevo Horizonte. Se busca emplear las redes sociales como TikTok para crear contenido educativo con creatividad que ayude a animar a los estudiantes a participar e interactuar con mayor dinamismo en las clases, teniendo en cuenta que ellos actualmente se sienten muy cercanos con la tecnología y los espacios virtuales.

6.1 Población y contexto: La institución Educativa Nuevo Horizonte es de carácter oficial que se encuentra ubicada en la ciudad de Bogotá el barrio Buenavista norte, compuesta por 5 sedes brindando el servicio educativo, en las cuales ofrece formación desde el nivel inicial hasta la media, ofrece sus servicios en la jornada de la mañana y tarde en las diversas sedes que la conforman.

El Colegio Nuevo Horizonte, es un establecimiento inclusivo, abierto a la comunidad, que incorpora y atiende la diversidad a nivel cultural, social y académico, mediante la perseverancia y el arduo trabajo de toda la comunidad por este motivo se pretende fomentar herramientas en el grado quinto de primaria de la jornada de la tarde, ya que es un nivel con una cobertura de 15 estudiantes.

6.2 Fases y etapas (ruta metodológica).

Esta propuesta de intervención educativa se desarrolla en tres fases para dar cumplimiento cada uno de los objetivos propuestos.

Tabla 1. Fases del proyecto

| Fases | Actividades | Método |
|-------------------------|--|--|
| Fase 1. Explorativa | Explorar e identificar las dificultades del grupo, respecto al uso de redes sociales como TikTok. Teniendo en cuenta las experiencias desarrolladas en las clases de tecnología durante el primer periodo se observa que los estudiantes de quinto no saben utilizar las plataformas de TikTok ya que no tienen la cultura y buscan contenidos inapropiados. | Guía de observación y/o Encuesta |
| Fase 2. Constructiva | Elaborar una cartilla didáctica sobre el buen del TikTok con el fin de promover el uso responsable y educativo de la plataforma. Procurando la sensibilización para el uso correcto de las redes sociales. | Cartilla |

| | | |
|---------------------------|--|-----------------|
| Fase 3. Implementación | Implementar la cartilla didáctica con la cual se establece directrices claras en el aula donde se tendrán reglas para el uso adecuado de esta herramienta, fortaleciendo así el pensamiento crítico en el estudiante. Esta aplicación didáctica se aplicará en el aula y en casa para que los participantes capten mejor la atención se motiven y participen de las actividades educativas y lo docentes puedan mantenerlos comprometidos con contenidos educativos. | Trabajo de Aula |
|---------------------------|--|-----------------|

6.3 Técnicas o instrumentos: Se tendrá en cuenta las guías de observación, la lista de chequeo, y encuestas sobre el apropiado uso de las aplicaciones tecnológicas, para identificar las falencias que presentan los estudiantes del grado 5 de primaria del Colegio Nuevo Horizonte en relación con el mal empleo de TikTok.

GUIA DE OBSERVACION

La guía de observación es un documento dónde se proporciona instrucciones detalladas sobre cómo realizar la observación y el seguimiento del proyecto TikTok la nueva tendencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje Esta guía se utiliza como una herramienta para recopilar datos objetivos relevantes durante el proceso de ejecución, establece los criterios y los elementos clave que se deben observar durante el desarrollo de este proyecto. Teniendo en cuenta las actividades, comportamientos, eventos o resultados específicos que se deben monitorear y documentar en los estudiantes del grado 5 B, igual forma las pautas sobre cómo registrar los datos, cómo realizar las observaciones, la frecuencia de observación y cualquier otro detalle importante para garantizar la precisión y coherencia en la recopilación de información.

ENCUESTA

Una encuesta es un procedimiento dentro de la investigación cuantitativa en la que el investigador recopila información mediante el cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información ya sea para entregarlo en forma de tríptico, gráfica, tabla o escrita.

LISTA DE CHEQUEO

Es una herramienta que se utiliza para realizar un seguimiento y verificar el cumplimiento de una serie de elementos o tareas específicas, en el contexto de las TIC en el aula de clase, una lista de chequeo nos ayudara a evaluar y documentar que habilidades y conocimientos poseen los estudiantes en relación el uso de la tecnología.

6.4 Tiempo estimado para el desarrollo del proyecto de intervención educativa:

Cronograma de actividades

| Actividad | Mes (1) | Mes (2) | Mes (3) | Mes (4) |
|--|----------------|----------------|----------------|----------------|
| Elaboración instrumentos de recolección de datos: <ul style="list-style-type: none"> • Guía de observación • Encuestas • Lista de cheque | | | | |
| Aplicación de los instrumentos en los estudiantes de grado 5 de primaria del colegio Nuevo Horizonte y recolección de la información. | | | | |
| Elaboración de cartilla, implementación y orientación a los estudiantes sobre el uso correcto de TikTok. | | | | |
| Triangulación de la información, informe y resultados finales. | | | | |

6.5 Línea de investigación del grupo de Investigación “Transdisciplinar para la Transformación Social”

-Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación

Materializar espacios virtuales de aprendizaje por medio de la creación de recursos educativos, mediados por las TIC, TAC y TEP, como herramientas de innovación en las prácticas educativas. Nuestro proyecto trabajara guiado por la línea de investigación (Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnología en educación) ya que lo respalda de manera significativa porque lo soportan argumentos válidos en nuestra investigación. Por consiguiente, nos permite desarrollar acceso y equidad: ya que las tecnologías de la información y comunicación han abierto nuevas oportunidades en la educación, rompiendo las barrera geográficas y temporales. Al materializar espacios virtuales de aprendizaje, se puede llegar a estudiantes que de otra manera no tengan acceso a la educación tradicional, promoviendo y cerrando la brecha educativa entre diferentes regiones y grupos sociales. Además de ello nos permite trabajar flexibilidad y personalización, ya que acceden a la flexibilidad en cuanto a horarios, ritmos y estilos de aprendizaje, porque pueden adaptarse a las necesidades individuales del estudiante, avivando así la personalización del proceso educativo de acuerdo con sus intereses y capacidades. Teniendo en cuenta que las TIC, TAC Y TEP ofrecen diversas herramientas interactivas y multimedia que pueden acrecentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Ya que estos recursos tecnológicos suelen ser más atractivos que los favorece en una mayor participación y rendimiento académico.

7. Resultados (preliminares, parciales o totales) y discusión

Nuestro proyecto nos permitió dar una amplia visión del buen uso de las TIC a través de la plataforma TikTok, implementando distintas dinámicas e instrumentos que nos ayudaron a arrojar resultados positivos para desarrollar un aprendizaje fortalecido. El proyecto subraya la importancia de las TIC en la educación actual, reconociendo su papel fundamental para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

RESULTADOS:

| |
|---|
| 1. Identificación de dificultades en el uso de TikTok: se identificaron las dificultades que enfrentan los estudiantes de quinto grado en el mal uso de TikTok, incluyendo la búsqueda de contenido inapropiado y la falta de cultura digital. |
| 2. Diseño de una cartilla didáctica: Como resultado del proyecto, se desarrolló una cartilla didáctica sobre los contenidos de TikTok. Esta cartilla tiene como objetivo promover el uso responsable y educativo de la plataforma, proporcionando pautas claras para los estudiantes. |
| 3. Desarrollo del pensamiento crítico: Se ha trabajado en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes al analizar y evaluar el contenido de TikTok. Esto les ha permitido adquirir habilidades para discernir entre información relevante y contenido inapropiado. |
| 4. Implementación exitosa en el aula: Se ha implementado con éxito la cartilla didáctica en el aula, estableciendo directrices claras para el uso adecuado de TikTok. Los estudiantes han mostrado un mayor interés y participación en las actividades educativas, lo que sugiere un impacto positivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. |

8. Conclusiones

Los estudiantes adquirieron conocimientos sobre el uso efectivo de la red social TikTok como plataforma digital, lo que les permitió entender el gran impacto y potencial educativo para desarrollar sus habilidades de pensamiento convergente y divergente.

Por consiguiente, se ha destacado la necesidad de intervenir tempranamente para educar a los estudiantes sobre el uso responsable de las tecnologías, particularmente en lo que respecta a las redes sociales como TikTok. Esto implica diseñar estrategias didácticas que promuevan un uso adecuado de estas plataformas y desarrollen el pensamiento crítico de los estudiantes.

9. Referencias Bibliográficas

- Escamilla-Fajardo.; Alguacil, M.; López-Carril, S.(2021)

Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education; 28.

- Álvarez Herrero, J. F., López García, C., Hafner, A., Gonzalo, P., González de la Cámara, E., y Portero Tresserra, M.(2018). *Informe ODITE sobre tendencias educativas 2018. ODITE: Observatorio de Innovación Tecnológica y Educativa.*

Hernández, A.(2021). *Píldoras históricas en TikTok. Explorando una nueva forma de enseñanza en la era de las redes sociales. Unes. Universidad, Escuela y Sociedad, 10, 92-99.*

Tobeña, V.(2020) *Pensar el futuro de la escuela desde comunidades de práctica. Claves desde TikTok, en Marina Garcés y Antonio Casado da Rocha (eds.): Debate: Comunidades de práctica y el futuro de la educación ilemata, Revista Internacional de Éticas Aplicadas, nº 33, 221-233.*

9. Anexos

Anexo 1.

| GUIA DE OBSERVACIÓN USO DE HERRAMIENTAS INFORMATICAS | | | | | |
|--|---------------|---|---|---|---|
| OBSERVADOR(A): _____ DURACIÓN: _____ | | | | | |
| GRADO: _____ NUMERO DE ESTUDIANTES: _____ | | | | | |
| FECHA: _____ LUGAR: _____ HORA: _____ | | | | | |
| CRITERIOS | OBSERVACIONES | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Se muestra motivado durante el desarrollo de la clase. | | | | | |

| | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| Demuestra dominio en el manejo de las herramientas informáticas. | | | | | |
| Muestra interés por explorar nuevas posibilidades de las herramientas informáticas que tiene a su disposición. | | | | | |
| Se distrae en actividades ajenas a la clase, como el acceso a redes sociales, correo, YouTube, oír música, etc. | | | | | |
| Las herramientas informáticas son un medio para facilitar diversos aprendizajes en la clase. | | | | | |
| OBSERVACIONES GENERALES | | | | | |

Anexo 2.

| |
|--|
| <p>1. ¿Tienes una cuenta en la plataforma TikTok?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si • No <p>2. ¿Te gusta los videos con contenido educativo?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si • No <p>3. ¿Te parece TikTok divertido?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si • No <p>4. ¿Tus padres usan control parental en TikTok?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si • No <p>5. ¿Consideras a TikTok una plataforma educativa y de aprovechamiento?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si • No |
|--|

Anexo 3.

Lista de chequeo



FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN Y DIAGNOSTICO

Especialización Arte en los procesos de aprendizaje

| | |
|-----------------------------------|--|
| Institución Educativa | |
| Nombre del curso | |
| Nombre de quien diligencia | |
| Fecha de aplicación: | |

Evaluación uso de las TIC y redes sociales en el aprendizaje

| <i>No</i> | <i>VARIABLE</i> | <i>Cumple</i> <i>/Si</i> | <i>Cumple</i> <i>/NO</i> | <i>OBSERVACIONES</i> |
|-----------|--|-----------------------------|-----------------------------|----------------------|
| 1 | ¿Utilizas regularmente una computadora o una tableta en el aula? | | | |
| 2 | ¿sabes cómo encender y apagar una computadora o tableta? | | | |
| 3 | ¿Puede abrir un programa o una aplicación en la computadora, Tableta o celular? | | | |
| 4 | ¿Eres capaz de realizar búsquedas en internet para encontrar información? | | | |
| 5 | ¿sabes cómo guardar archivos en un computador, tableta o teléfono? | | | |
| 6 | ¿has utilizado alguna vez programas, aplicaciones o redes sociales? | | | |
| 7 | ¿sabes enviar y recibir correos, mensajes, comentarios? | | | |
| 8 | ¿sabes cómo utilizar una pizarra digital interactiva si está disponible en tu aula de clase? | | | |
| 9 | ¿Has utilizado alguna vez herramientas, aplicaciones o redes para realizar tareas o practicar matemáticas, lectura o ciencias? | | | |
| 10 | Has participado en actividades de programación y uso de las redes en el aula | | | |

- Debes marcar carita Feliz si es un **SÍ**.
- Debes marcar carita si es un **NO**

Anexo 4.



Fuente: Claudia Rocio, 2023

Anexo 5.



Cartilla didáctica TikTok

Anexo 6.

Gráfica resultados de encuesta



