



Hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de Tecnología e Informática

NISBELLA ADRIANA HERRERA AGUDELO

Asesor:

MARÍA EUGENIA OLARTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

MANIZALES

2014

TABLA DE CONTENIDO

1. HIPERMEDIA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA.....	1
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
2.1 Pregunta de investigación.....	1
2.2 Descripción del problema	1
2.3 Descripción del escenario	2
3. ANTECEDENTES	4
3.1 Antecedentes Internacionales.....	4
3.2 Antecedentes Nacionales	5
3.3 Antecedentes Locales	6
4. JUSTIFICACIÓN	8
5. OBJETIVOS.....	9
5.1 Objetivo general	9
5.2 Objetivos específicos	9
6. IMPACTO SOCIAL.....	10
7. MARCO TEÓRICO.....	11
7.1 Referencia legal	11
7.2 Fundamentación teórica	12
7.2.1 Tecnología e informática en la escuela.....	12
7.2.2 Proceso de enseñanza y aprendizaje.	16
7.2.3 Hipermedia.....	17
7.2.4 Neobook.....	17
8. DISEÑO METODOLÓGICO	20
8.1 Tipo de investigación	20
8.2 Enfoque.....	21
8.3 Población y Muestra	21
8.4 Descripción del método de la investigación	22
8.4.1 Técnicas de recolección y organización de la información	23

8.4.2 Descripción del tratamiento de la información.....	24
9. COMPONENTE ÉTICO.....	25
10. CRONOGRAMA.....	26
11. PRESUPUESTO	28
12.1 Hallazgos	30
b. Encuesta de conocimientos adquiridos	36
c. Avances significativos	41
12.2 Conclusiones.....	42
12.3 Recomendaciones.....	43
13. BIBLIOGRAFÍA.....	44
14. ANEXOS.....	45
14.1 Fotos de seguimiento al proceso.....	45
14.2 Encuestas previa al proyecto.....	55
14.3 Encuestas después de la aplicación del proyecto.....	107

LISTA DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Encuesta inicial	23
<i>Figura 2.</i> Encuesta de evaluación.....	24
<i>Figura 3.</i> Cronograma de actividades.....	27
<i>Figura 4.</i> Gráfica pregunta No. 1. Encuesta de conocimientos previos	30
<i>Figura 5.</i> Gráfica pregunta No. 3. Encuesta de conocimientos previos	31
<i>Figura 6.</i> Gráfica pregunta No. 4. Encuesta de conocimientos previos	32
<i>Figura 7.</i> Gráfica pregunta No. 5. Encuesta de conocimientos previos	32
<i>Figura 8.</i> Gráfica pregunta No. 6. Encuesta de conocimientos previos	33
<i>Figura 9.</i> Gráfica pregunta No. 7. Encuesta de conocimientos previos.	33
<i>Figura 10.</i> Gráfica pregunta No. 8. Encuesta de conocimientos previos.	34
<i>Figura 11.</i> Gráfica pregunta No.8. Encuesta de conocimientos previos.	35
<i>Figura 12.</i> Gráfica pregunta No. 9. Encuesta de conocimientos previos.	35
<i>Figura 13.</i> Gráfica pregunta No. 10. Encuesta de conocimientos previos.	36
<i>Figura 14.</i> Gráfica pregunta No. 1. Encuesta de conocimientos adquiridos.	37
<i>Figura 15.</i> Gráfica pregunta No. 2. Encuesta de conocimientos adquiridos.	37
<i>Figura 16.</i> Gráfica pregunta No. 3. Encuesta de conocimientos adquiridos.	38
<i>Figura 17.</i> Gráfica pregunta No. 4. Encuesta de conocimientos adquiridos.	38
<i>Figura 18.</i> Gráfica pregunta No. 5. Encuesta de conocimientos adquiridos.	39
<i>Figura 19.</i> Gráfica pregunta No. 6. Encuesta de conocimientos adquiridos.	40
<i>Figura 20.</i> Gráfica pregunta No. 8. Encuesta de conocimientos adquiridos.	41
<i>Figura 21.</i> Avances significativos pregunta No.1. Comparación encuesta No.1 y No.2	41
<i>Figura 22.</i> Avances significativos pregunta No. 6. Comparación encuesta No.1 y No.2	42
<i>Figura 23.</i> Fotografía trabajo en el aula de clase 1	43
<i>Figura 24.</i> Fotografía trabajo en el aula de clase 3.	43
<i>Figura 25.</i> Fotografía trabajo en el aula de clase 2.	43
<i>Figura 26.</i> Fotografía trabajo en el aula de clase 4.	43
<i>Figura 27.</i> Fotografía trabajo en el aula de clase 5.	43

<i>Figura 28.</i> Fotografía trabajo en el aula de clase 7.	43
<i>Figura 29.</i> Fotografía trabajo en el aula de clase 6.	43

LISTA DE ANEXOS

Fotos de seguimiento del proceso.....	46
Encuestas.....	50

1. HIPERMEDIA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 Pregunta de investigación

¿Cómo fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática a través de hipermmedia en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario, del municipio de Manzanares?

2.2 Descripción del problema

El Ministerio de Educación Nacional en la guía No. 30 del MEN en el 2008 describe la *tecnología* como la “actividad humana, que busca resolver problemas y satisfacer necesidades individuales y sociales, transformando el entorno y la naturaleza mediante la utilización racional, crítica y creativa de recursos y conocimientos” y la *informática*, como la disciplina que “se refiere al conjunto de conocimientos científicos y tecnológicos que hacen posible el acceso, la búsqueda y el manejo de la información por medio de procesadores” incluyendo aparatos como celulares, computadores, la radio y la televisión. Con base en estas definiciones es importante reconocer que la enseñanza de la “tecnología e informática” es uno de los pilares fundamentales de la educación básica según los estándares de educación nacional presentados en el plan DECENAL de Educación 2006-2015. Además, se reconoce la importancia de la enseñanza de esta materia porque articula transversalmente todas las áreas del saber. A pesar de estos reconocimientos, el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática es complejo, ya que los estudiantes cada día tienen un mayor acceso a las herramientas tecnológicas, mostrando un manejo casi innato de los dispositivos electrónicos, lo que genera una actitud hostil frente a las tradicionales clases magistrales que se imparten regularmente en los colegios, como es el caso de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario, donde los estudiantes quieren aprovechar al máximo las modernas instalaciones tecnológicas que les ofrece la institución pero evidencian la necesidad de una metodología más dinámica para superar sus vacíos de conocimiento. Para fortalecer esta situación se propone el diseño de una herramienta multimedia por medio de la cual el proceso de enseñanza y aprendizaje sea interactivo, captando

la atención de los estudiantes y logrando que adquieran nuevos conocimientos que faciliten el manejo de estas herramientas, pues nuestra sociedad demanda un acceso consciente y adecuado a la información, traspasando los usos lúdicos en los que se centran la mayoría de actividades realizadas por los jóvenes, de tal manera que el colegio, y en especial la clase de informática, se convierten en el espacio propicio para la adquisición de nuevos conocimientos y el desarrollo de una competitividad que le permite al individuo actuar adecuadamente en un mundo encaminado hacia la globalización impulsado por la tecnología.

2.3 Descripción del escenario

El Colegio Nuestra señora del Rosario está ubicado en el municipio Manzanares, al oriente del departamento de Caldas. Este colegio es uno de los más antiguos del departamento, siendo reconocido por brindar una excelente formación académica, ética y moral. Fue certificado el año 2013 por la ISO 9001 y tiene como misión orientar y acompañar a los estudiantes a través de principios humanistas, para que desarrollen sus capacidades afectivas, éticas, morales, cognitivas y emprendedoras en la adquisición de un perfil empático y solidario en alteridad con los otros, llegando a ser productivos, económica y socialmente en armonía con su entorno.

La visión del Colegio Nuestra Señora del Rosario para el año 2017 es ser líder en procesos de calidad e innovación, privilegiando los principios humanistas que determinan la formación y el desarrollo de los proyectos de vida de sus estudiantes en alteridad con el mundo. Para el desarrollo de este proyecto se consideró que el Colegio tiene una excelente dotación tecnológica, que le permite a cada estudiante trabajar en un computador sin interrupciones y con un buen acceso a internet. La población seleccionada son 25 estudiantes de grado quinto pertenecientes a estratos 1 y 2, con edades que oscilan entre los 10 y 11 años; esta población fue seleccionada por su buena disposición y las ganas de aprender; adicionalmente estos estudiantes están a puertas del ingreso a la educación media la cual exige crear nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje para fortalecer sus capacidades de adquisición de conocimientos, lo cual facilita el cumplimiento de los requerimientos curriculares del Ministerio de Educación Nacional (2008) quien presenta los siguientes componentes como elementos necesarios para el desarrollo de las competencias en el área de tecnología e informática en el grado quinto:

Naturaleza y evolución de la tecnología: expone las características y objetivos de la tecnología y sus conceptos fundamentales, así como el reconocimiento histórico de esta disciplina desde otras culturas.

Apropiación y uso de la tecnología: se enfatiza en el uso adecuado de la tecnología con el fin de potencializar diferentes elementos de la vida.

Solución de problemas con tecnología: consiste en la solución de problemas cotidianos gracias al uso de la tecnología.

Tecnología y sociedad: trata de las actitudes de los estudiantes hacia la tecnología y el uso adecuado y humanizado de la misma; así como la valoración social que se le debe dar a la tecnología como herramienta de participación social ética. (p.18)

3. ANTECEDENTES

Durante los últimos años el Gobierno Nacional a través del Ministerio de Educación Nacional ha mostrado gran interés por proporcionar a los colegios públicos de nuestro país, las herramientas necesarias para mejorar el sistema educativo, algunos de los antecedentes más fuertes son los programas “*Computadores para educar*” y “*Todos a aprender*” gracias a los cuales se ha fortalecido la dotación tecnológica de colegios públicos, siendo el Colegio Nuestra Señora del Rosario, uno de los grandes beneficiados al contar con amplias salas de informática que tienen modernos computadores con una buena conexión a internet. Adicionalmente esta política del estado ha impulsado a los docentes en formación al diseño, implementación y aplicación de herramientas hipermedia como instrumentos para mejorar la calidad educativa ya que los estudiantes responden positivamente al estímulo de su imaginación y sus sentidos, sintiéndose atraídos especialmente por los elementos audiovisuales que retan sus conocimientos. Con base en lo anterior los principales antecedentes los encontramos en trabajos de grado en diferentes disciplinas los cuales usan las herramientas informáticas y el diseño de software para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

3.1 Antecedentes Internacionales

Título: “El aprendizaje de la Informática en la enseñanza primaria en Cuba. Un caso de estudio”.

Autores: Licenciada Oneysi Leyva Castillo

Año: 2010.

Lugar: Cuba.

Objetivo: Elaborar un materia didáctico que permita superar las insuficiencias que se presentan en educación primaria en torno a la enseñanza del área de tecnología e informática en grado quinto.

Metodología: Aplicación de herramientas virtuales para la facilitación de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Resultados: Los estudiantes se mostraron muy positivos y entusiasmados ante la posibilidad de vincular sus conocimientos teóricos con experiencias de la cotidianidad, lo cual fue un gran logro pues establecer este tipo de relaciones genera un aprendizaje significativo y duradero.

Aportes a la investigación: Se creó una herramienta educativa para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de educación básica primaria, el cual puede ser utilizado por cualquier institución sin la necesidad de cumplir grandes requerimientos.

3.2 Antecedentes Nacionales

Los antecedentes nacionales nos remiten al grupo de Investigación y Desarrollo sobre Informática en Educación de la Universidad de Los Andes (LIDIE-UNIANDES), el cual desarrolla investigaciones basadas en la idea de que los ambientes educativos deben estar a tono con la era de la información. Sus principales aportes se publican en la *Revista Informática Educativa* del laboratorio de informática y educación de la Universidad de los Andes en Bogotá; de la misma manera podemos destacar los siguientes trabajos:

Título: “Ludomática: proyecto de transformación educacional con informática para la sociedad del conocimiento”.

Autores: Álvaro H. Galvis Panqueva y Olga Mariño Drews. Proyecto financiado por Colciencias y el ICBF; desarrollado por la Universidad de Los Andes a través del Laboratorio de Investigación y Desarrollo sobre Informática en Educación (UNIANDES-LIDIE) y la Fundación Rafael Pombo.

Año: 1999

Lugar: Bogotá.

Objetivo: Incentivar aprendizaje permanente por medio de la observación y escucha, el planteo y la solución de problemas, la creatividad y el pensamiento divergente, el juicio crítico, la disposición para cooperar y trabajar en grupo.

Metodología: Esta investigación toma como punto de partida un modelo pedagógico centrado en los procesos críticos de aprendizaje, apoyado en ambientes lúdicos, interactivos, creativos y colaborativo, que propone una transformación educacional de todas las instancias que intervienen en el aprendizaje de niños entre 7 y 12 años.

Resultados: Se mostró que la educación está enfrentando un cambio en el paradigma educativo, el cual requiere la inserción de material interactivo que apoye los procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes.

Aportes a la investigación: Mostrar que en la actualidad educación no equivale a escolaridad, como resultado de la sociedad del conocimiento y al uso de la tecnología y la informática.

Título: “Ambiente de aprendizaje apoyado con un software educativo especializado en lectoescritura para estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Byron Gaviria”.

Autor: Rivas Moreno, Dajaira Andrea y Copete Maturana, Yissela.

Año: 2012

Lugar: Pereira

Objetivo: Fortalecer los procesos de enseñanza en el área de informática para estudiantes de grado 3° utilizando como principal herramienta videotutoriales.

Metodología: Escuela nueva apoyada por el uso de guías y videotutoriales.

Resultados: Los estudiantes mejoraron significativamente sus procesos de comprensión lectora gracias a la inmersión en el mundo interactivo apoyado en el área de tecnología e informática.

Aportes a la investigación: Los conocimientos en informática y ciencias de la información son esenciales para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en cualquier disciplina, ya que los estudiantes se sienten motivados al acceso a material que estimula todos sus sentidos y pone a volar su imaginación.

3.3 Antecedentes Locales

A nivel local encontramos algunos trabajos de grado que pretenden usar material hipermedial para facilitar la adquisición de conocimiento de los estudiantes en diversas disciplinas, lo cual apoya la tesis sostenida por el MEN, con la cual sostiene que la tecnología e informática son disciplinas transversales que pueden ser utilizadas en función de otras disciplinas.

Título: “*Acerquémonos a la historia y la aplicabilidad de la probabilidad*”: software educativo para la enseñanza de estadística y probabilidades a estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa José Antonio Galán del municipio de Manzanares, Caldas.

Autor: Leidy Liana Tabares

Año: 2014

Lugar: Manzanares, Caldas.

Objetivo: Utilizar un software educativo con estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa José Antonio Galán del municipio de Manzanares, Caldas para facilitar la aprehensión de los conceptos básicos de estadística y probabilidades.

Metodología: Escuela nueva.

Resultados: Los estudiantes se mostraron positivamente atraídos hacia nuevas formas de manejo de la información, especialmente si estas son lúdicas, además, la implementación de programas educativos basados en tecnología e informática, es un elemento fundamental para el fortalecimiento de los programas curriculares de cualquier Institución Educativa.

Aportes a la investigación: El principal aporte de esta investigación fue mostrar que los estudiantes dejan de lado muchas predisposiciones sobre temas complejos, si se abordan de manera interactiva y desde experiencias cotidianas, lo cual se logra efectivamente utilizando herramientas tecnológicas e informáticas que le permitan al estudiante reflexionar sobre su entorno.

Título: “aplicación de una metodología educativa para la capacitación de personas con bajo nivel de escolaridad utilizando la internet”.

Autores: Diego López Cardona; Omar Antonio Vega Y José Fernando Mejía Correa. *Convenio entre la Universidad de Manizales y el Centro de Educación Agropecuaria Fundación Manuel Mejía.*

Año: 2000

Lugar: Manizales, Caldas.

Objetivo: Implementar una metodología educativa utilizando la Internet con personas con bajo nivel de escolaridad.

Metodología: llegar hasta los agricultores con temáticas contextualizadas, en un ambiente informal y amigable, haciendo uso de la Internet como herramienta didáctica.

Resultados: Se logró una amplia adquisición de conocimientos

Aportes a la investigación: Mostrar que la tecnología y la informática constituyen una importante herramienta de enseñanza, inclusive para aquellas personas del sector rural que presentan un grado bajo de escolaridad.

4. JUSTIFICACIÓN

El Ministerio de Educación Nacional por medio del Plan DECENAL de Educación 2006-2015 determina que la enseñanza de tecnología e informática es un elemento central en el proceso de formación de estudiantes con capacidades de responder a los principales retos de nuestra sociedad, la cual esta mediada por el acceso a la información por medio del uso de nuevas tecnologías. Teniendo en cuenta lo anterior se hace necesario generar herramientas que le permitan al estudiante tener un acercamiento novedoso e interactivo con el área de tecnología e informática ya que de esta manera pueden tener una mayor aprehensión del conocimiento. Los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario presentan ganas de aprender, y ofrecerles un material hipermedial facilitará su proceso de adquisición de conocimiento, especialmente, si se les ofrece la opción de adquirir conocimientos desde su experiencia cotidiana. Adicionalmente esta investigación propicia la reflexión en torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela, aportando una visión pedagógica de innovación que responde a los retos de nuestra sociedad en educación según las demandas que estableció el Ministerio de Educación Nacional mediante la ley 1341 del 30 de julio del 2009, dando prioridad a los procesos de formación docente en competencias en tecnologías de la información y comunicación (TIC).

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática a través de material hipermedia en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario.

5.2 Objetivos específicos

- ✚ Analizar el contexto educativo de la institución Nuestra Señora del Rosario, desde el plan de estudios y los estándares del área de tecnología e informática en el grado quinto
- ✚ Diseñar material hipermedia para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje en el área de tecnología e informática para el grado quinto.
- ✚ Implementar el material hipermedia en el área de tecnología e informática grado quinto.
- ✚ Evaluar el material hipermedia en el área de tecnología e informática grado quinto.

6. IMPACTO SOCIAL

Los efectos de la intervención realizada por medio de este proyecto se extienden hacia diferentes esferas, el primer impacto positivo lo han recibido los estudiantes quienes muestran gran interés por las clases de tecnología e informática, ya que su aprendizaje se convierte en un tema lúdico y didáctico, lo que les permite disfrutar cada una de las clases. También lo es desde la perspectiva individual, en la medida en que cada vez con mayor fuerza los computadores son bienes ligados a las actividades, ocupaciones y profesiones. En segundo lugar, está el docente, quien siente un impacto positivo en la medida en que la interacción con sus estudiantes se vuelve más cordial, lo cual facilita su trabajo y reduce el estrés laboral, estos son algunos de los principales beneficios identificados:

- Ahorro de tiempo en el proceso de enseñanza, pues la implementación de esta metodología logra que los estudiantes se apropien de los contenidos con mayor facilidad.
- Aumento en el control de la disciplina, ya que al mantener capturada la atención de los estudiantes en el software y en el desarrollo de productos interactivos, ellos no tienen tiempo de generar indisciplina.

En tercer lugar el impacto es recibido por el colegio, ya que una buena interacción entre los estudiantes y el conocimiento genera aprendizajes significativos, los cuales se reflejan en los resultados de los exámenes y por ende se aumenta la calidad educativa de la Institución. El cuarto efecto lo perciben los padres de familia, quienes perciben en sus hijos un acercamiento didáctico a las herramientas tecnológicas, superando el uso excesivo y exclusivo en el entretenimiento. Finalmente este proyecto impacta a nivel local, regional y nacional, ya que se suma a los esfuerzos realizados por el Ministerio de Educación Nacional para mejorar la calidad de nuestro sistema educativo. Su utilidad también puede ser percibida desde una perspectiva social y económica, ya que conduce a la formación de especialistas en computación lo que hace posible una transferencia y un desarrollo tecnológico que es indispensable para promover el desarrollo económico y social.

7. MARCO TEÓRICO

7.1 Referencia legal

La Constitución Política de nuestra nación consagra la educación como un derecho fundamental de todas las personas y delega al Estado la responsabilidad de garantizar que esta sea de calidad (**Art. 365**). Además la **Ley 115 de 1994 -Ley General de Educación-** concibe la enseñanza como un proceso de formación integral que deben recibir todos los ciudadanos, de tal manera que la calidad de la educación en Colombia es un tema de interés para toda la ciudadanía, especialmente para los actores gubernamentales y políticos. En el **Artículo 5, Numeral 9**, de esta misma ley se habla de la necesidad de generar ambientes de aprendizaje por medio de los cuales el estudiante pueda solucionar los problemas de su entorno, haciendo uso de las herramientas virtuales como fuente de comunicación y transformación de la información. Además existe la **Ley 1341 del 30 de julio del 2009** que define los principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –TIC–, mostrando la importancia de invertir en nuevas tecnologías ya que este es un proceso en el cual debemos entrar con miras al progreso. Adicionalmente se consideró en **plan DECENAL de Educación 2006-2015**, el cual considera que la enseñanza de “tecnología e informática” debe ser uno de los ejes centrales de la educación en nuestro país, ya que es necesario que los estudiantes adquieran competencias en esta área para poder responder a las necesidades que impone el entorno, adicionalmente afirma que la tecnología y la informática son disciplinas transversales a todas las áreas del saber por lo que puede ser una útil herramienta de enseñanza. Finalmente se utilizó **la guía No. 30 del Ministerio de Educación Nacional (2008)** para determinar los contenidos que debían ser enseñados a los estudiantes de grado quinto. Adicionalmente se consideraron otros planes y programas del Ministerio de Educación como “*el plan sectorial (2010-2014)*” que tiene como slogan “educación de calidad, el camino para la prosperidad” el cual tiene como objetivo principal el aumento de la calidad educativa en todos los niveles, desde la primera infancia, hasta la educación superior. Como parte de este proyecto se diseñó el programa “*Todos a aprender*”, el cual buscaba mejorar los niveles de aprendizaje de los estudiantes. Otro de los programas contemplados fue “*Computadores para educar*” el cual buscaba garantizar la equidad en el acceso a las nuevas tecnologías de la información y las

comunicaciones por medio de la entrega de equipos de cómputo y la formación de docentes para que puedan aprovechar estos equipos al máximo.

7.2 Fundamentación teórica

7.2.1 Tecnología e informática en la escuela.

En la Asamblea General por la Educación realizada en agosto de 2007 se recogieron los aportes de más de 20.000 colombianos representantes de todos los sectores de la sociedad al Plan Nacional Decenal de Educación 2006 – 2015. Los resultados de esta asamblea en el área de ciencia y tecnología fueron muy positivos por el amplio interés que mostraron los participantes, considerando que tanto la tecnología con la informática son herramientas para transformar el entorno y mejorar la calidad de vida de todos los ciudadanos, además, se reconoció la importancia de esta disciplina para responder a las demandas de nuestra sociedad, donde se hace necesario enseñar a los estudiantes desde temprana edad escolar el uso adecuado, útil y racional de las herramientas tecnológicas e informáticas para resolver los problemas de la cotidianidad. Con base en lo anterior este proyecto se centra en que los niños comprendan la importancia y la posibilidad de transformar el mundo por medio del uso de la informática, es decir, los niños en el área de tecnología e informática deben aprender a generar e incorporar conocimientos nuevos en su forma de concebir el mundo. El Ministerio de Educación Nacional define la informática como aquella disciplina que se “refiere al conjunto de conocimientos científicos y tecnológicos que hacen posible el acceso, la búsqueda y el manejo de la información por medio de procesadores”, de tal manera que esta puede ser concebida como un instrumento de transformación de los procesos educativos. Siguiendo los lineamientos del MEN para el grado cuarto y quinto, estos son los temas que se abordara en el proyecto:

Naturaleza y evolución de la tecnología: “Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados”.

- Análisis de artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.

- Diferencio productos tecnológicos, teniendo en cuenta los recursos y procesos involucrados.
- Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país.
- Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos.
- Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman.
- Identifico y doy ejemplo de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información.

Apropiación y uso de la tecnología: “Reconozco características de funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura”

- Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de los productos tecnológicos.
- Describo y clasifico artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura, función y fuentes de energía utilizadas, entre otras.
- Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, entre otras).
- Selecciono productos que respondan a mis necesidades utilizando criterios apropiados (fecha de vencimiento, criterios de manipulación y de almacenamiento, componentes, efectos sobre la salud y el medio ambiente).
- Empleo con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos.
- Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros.
- Utilizo herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir modelos y maquetas.

Solución de problemas con tecnología: “identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana”.

- Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.

- Identifico y comparo ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un mismo problema.
- Identifico fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas.
- Frente a un problema propongo varias soluciones posibles, indicando cómo llegue a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una.
- Establezco relaciones de proporción entre las dimensiones de los artefactos y de los usuarios.
- Diseño y construyo soluciones tecnológicas utilizando maquetas o modelos.
- Participo con mis compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.
- Frente a nuevos problemas formulo analogías o adaptaciones de soluciones ya existentes.
- Describo con esquemas, dibujos y textos, instrucciones de ensamble de artefactos.
- Diseño, construyo, adapto y reparo artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales.

Tecnología y sociedad: “Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología”

- Identifico algunos bienes y servicios que ofrece mi comunidad y velo por su cuidado y buen uso valorando sus beneficios sociales.
- Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento.
- Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.
- Asocio costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos.
- Identifico instituciones y autoridades a las que puedo acudir para solicitar la protección de los bienes y servicios de mi comunidad.
- Participo en discusiones que involucran predicciones sobre los posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno y argumento mis planteamientos (energía, agricultura, antibióticos, etc.).

- Me involucro en proyectos tecnológicos relacionados con el buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición de los residuos del entorno en el que vivo.
- Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad. (MEN, 2008, p. 18-19).

El Ministerio de Educación no presenta una guía que aborde de manera específica el área de informática, ya que esta es considerada como una de las múltiples manifestaciones de la tecnología, por lo que los contenidos han sido apropiados según las demandas Institucionales del colegio, agrupándolos por periodos académicos, de la siguiente manera:

Importancia de la enseñanza de tecnología e informática en la escuela

Nuestra sociedad está inmersa en un ambiente altamente tecnológico y saturado de información, razón por la cual Ministerio de Educación Nacional ha determinado la necesidad de fortalecer a los estudiantes en el área de tecnología e informática, como un elemento de enseñanza y aprendizaje transversal dentro de su formación académica, ya que el entorno social demanda personas capacitadas tecnológicamente y con la habilidad de adaptarse rápidamente a los cambios en ciencias de la información, para usar lo adquirido en función de la producción del conocimiento. Además determina que el profesor debe estar en la capacidad de enseñarle al estudiante cómo los avances en tecnología y comunicación han transformando nuestro mundo, convirtiendo lo impensable y extraordinario en algo cotidiano, además el acceso a la tecnología garantiza un medio de investigación, educación y comunicación, por lo que se debe crear en los estudiantes conciencia ética y uso adecuado del ciberespacio.

En este trabajo se reflexiona sobre los elementos de formación de los estudiantes para brindar nuevos espacios lúdicos de acercamiento, mediante los cuales se aprenda a manejar adecuadamente la información gracias a los cambios impuestos por el entorno. Galvis (2001) afirma:

La era de la información puede ser un gran detonante del cambio en el sistema educativo, si es que los educadores queremos aprovechar las oportunidades que nos brindan las nuevas tecnologías de información y de comunicaciones, para crear ambientes de aprendizaje que, sin

descartar el paradigma transmisivo y unidireccional, otorguen la importancia que debería tener al paradigma experiencial, inquisitivo, conjetural y colaborativo, dentro de ambientes de aprendizaje que sean excitantes, placenteros, entretenidos, no amenazantes, es decir, lúdicos (p. 14).

7.2.2 Proceso de enseñanza y aprendizaje.

Toda sociedad está inmersa en una dinámica de constante cambio, la cual demanda que los procesos de enseñanza y aprendizaje se estén renovando de manera continua, de tal manera, que se logre la formación de individuos con las capacidades necesarias para satisfacer las necesidades tecnológicas y de información de nuestra sociedad. En la actualidad la dinámica social está determinada por el auge de la tecnología y la informática, y esto se ve reflejado en los sistemas educativos, que demandan el fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje por medio de la inclusión de herramientas y programas tecnológicos con fines educativos, por medio de los cuales los estudiantes puedan desarrollar sus capacidades en función de la solución de problemas. Con base en lo anterior la actividad docente debe trascender las barreras impuestas por los sistemas escolares tradicionales, para preparar a los estudiantes para enfrentar los constantes cambios y retos que nos plantea la vida, lo cual incluye el buen manejo y el uso adecuado de las herramientas tecnológicas e informáticas que hoy por hoy son esenciales para el diario vivir. Galvis (1999) lo expresa de la siguiente manera:

Estos (los procesos de aprendizaje) deben proveer micromundos relevantes y significantes para el aprendiz, que establezcan puentes entre la realidad y la fantasía, que le permitan controlar su aprendizaje, experimentar, crear, colaborar con otros en un proceso de construcción colectiva y activa de sus habilidades. (p. 4)

En esta época los materiales interactivos están llamados a ocupar un lugar de preferencia en la educación, ya que es necesario propiciar en los estudiantes experiencias educativas placenteras y con propósitos claros, de tal manera que conjugar aprendizaje y juego, sea la solución para generar aprendizajes significativos. El computador se ha convertido en la herramienta ideal para lograr este objetivo, de hecho, las expectativas que crea el computador como medio de enseñanza y aprendizaje se fundamentan tanto en las características técnicas que tiene la máquina como en los desarrollos de la tecnología educativa en que se fundamenta el diseño de ambientes de

aprendizaje. Con base en lo anterior el objetivo de este trabajo como herramienta de fortalecimiento para los procesos enseñanza–aprendizaje. Puede ser definido en palabras de Galvis Panqueva (2010) de la siguiente manera: “hallar un camino seguro para llevar al aprendiz de donde uno cree está (lo que se supone sabe), a donde uno desea llevarlo (lo que debería saber al final del proceso)”. Es importante considerar que no todos los estudiantes cuentan con el mismo nivel de información ya que cada estudiante obedece a un proceso diferente de aprendizaje, de hecho muchas veces ni siquiera existen motivaciones para el aprendizaje, pues el estudiante estudia por obedecer a las presiones familiares y sociales.

7.2.3 Hipermedia.

Nuestra sociedad cada día enfrenta nuevos retos, esencialmente porque estamos sometidos a constantes cambios los cuales nos obligan a modificar todos los sistemas de enseñanza y aprendizaje para responder a una sociedad que cada vez es más tecnológica. Como respuesta a esta demanda nace la *hipermedia didáctica*, que es una herramienta integral que le permite al estudiante construir sus conocimientos a partir de la interacción con programas lúdicos diseñados para fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje. Este concepto fue utilizado por primera vez por Ted Nelson en el año 1970 para referirse a la conjunción de espacios multidimensionales o multimedia con una red hipertextual en la que se incluyen texto, imágenes, audio y video, entre otras posibilidades. La *hipermedia didáctica* permite al estudiante un acercamiento constructivo donde el programa responde a sus necesidades de conocimiento. Además el material hipermedial promueve en los estudiantes el desarrollo de las capacidades de autogestión, lo que conduce a que los estudiantes aprendan a sacar provecho de ambientes educativos como el computador, que cuenta con amplias posibilidades de ofrecer experiencias para autoaprendizaje, finalmente hay que considerar que tener herramientas hipermedia es más que tener un ambiente digital con fines educativos, pues consiste en brindarle al estudiante una oportunidad de interacción mediante la cual enriquece sus conocimientos para enfrentarse a la vida.

7.2.4 Neobook.

Neobook es una herramienta tecnológica que nos permite crear aplicaciones multimedia interactivas ejecutables sin necesidad de instalar el programa. Esta herramienta permite el

desarrollo multimedia de material educativo, como pueden ser cuentos interactivos, unidades didácticas, libros electrónicos y presentaciones entre otros.

Características del programa:

- ✓ Usa acciones simples de arrastrar y soltar para crear complejas aplicaciones.
- ✓ Importa imágenes e ilustraciones creadas con cualquier programa de dibujo o diseño.
- ✓ Importa documentos de texto creados y contiene editor de texto.
- ✓ Abre archivos GIF animados.
- ✓ Despliega sitios web y contenido directo de Internet.
- ✓ Crea y envía correo electrónico directamente desde la aplicación.
- ✓ El editor de texto incluido permite crear texto con tablas, múltiples fuentes y comandos de hipertexto.
- ✓ Permite desarrollar aplicaciones avanzadas utilizando el lenguaje de scripts incluidos. Incluye argumentos condicionales, variables, lectura y escritura de archivos, procesamiento de cadenas, etc. Los comandos del script pueden ser escritos manualmente por usuarios experimentados o seleccionados de una lista y añadidos llenando un simple cuestionario.
- ✓ Realiza cálculos y tabula resultados para ejercicios de entrenamiento por computadora.
- ✓ Usa efectos de transición entre diferentes pantallas como disolvencias, ondas, etc.
- ✓ Almacena y extrae información desde archivos externos y el registro de Windows.
- ✓ Crea Aplicaciones con ventanas de forma personalizada.
- ✓ Permite escuchar sonidos, toca música, abre vídeos, animaciones y otros archivos multimedia.
- ✓ Produce caricaturas animadas usando la utilidad incluida NeoToon™ .
- ✓ Lanza programas de Windows o DOS, incluyendo otras aplicaciones realizadas con NeoBook.
- ✓ Envía toques de tecla o clics del ratón a otras aplicaciones de Windows.
- ✓ Permite editar texto, sonido, imágenes y animaciones.
- ✓ Prueba, depura y revisa la ortografía.

Formato de Archivos soportados:

- ✓ Texto con formato RTF y formatos de texto simple soportados por la mayoría de editores y procesadores de texto.
- ✓ Los más comunes archivos de imágenes como JPEG, BMP, PCX, GIF, PNG, WMF, etc.
- ✓ Soporta fuentes del tipo True Type. Abre los archivos AVI, MPEG, WAV, MIDI, FLI, FLC, CAR, MP3 y otros archivos multimedia.

Requerimientos de NeoBook para Windows:

NeoBook trabaja en prácticamente cualquier computadora con Windows instalado. Estos son los requerimientos mínimos:

- ✓ Un computador con cualquier programa de Windows.
- ✓ Disco duro con 10MB de espacio libre.
- ✓ Ratón u otro dispositivo de señalamiento.
- ✓ Tarjeta de Sonido (opcional para aplicaciones con sonido)
- ✓ Requiere Internet Explorer™.

8. DISEÑO METODOLÓGICO

8.1 Tipo de investigación

Este proyecto responde al método de Investigación Acción Educativa (IAE) ya que tiene como objetivo el fortalecimiento de las prácticas educativas y pedagógicas a través de la comprensión de los contextos en que se realiza, es decir, este proyecto no busca generar nuevos conocimientos en el área de ‘tecnología e informática’ sino que pretende diseñar una herramienta que mejore el proceso de enseñanza y aprendizaje en ‘tecnología e informática’ en el contexto específico del grado quinto, de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario, del municipio de Manzanares.

El concepto de IAE fue utilizado por primera vez por Lewin (1944) quien sostenía que era posible de manera simultánea generar avances en el conocimiento y cambios sociales, lo cual se presenta como una de las conclusiones de este trabajo, ya que se genera un nuevo conocimiento que es el diseño e implementación de clases interactivas, las cuales van acorde a los avances tecnológicos de nuestra época, a la vez, que se genera un cambio social en la medida que el acercamiento de los estudiantes a este programa produce un impacto positivo en sus procesos de enseñanza y aprendizaje, con implicaciones en el área social ya que un estudiante que aprende de manera placentera está lejos de la deserción escolar o el déficit académico. Según este autor la IAE tiene un doble propósito: “(i) acción para cambiar una institución o una organización, e (ii) investigación para generar conocimiento y comprensión” (Lewin, 1946, p. 9). Con base en lo anterior esta investigación acción se propone mejorar la educación a través de un cambio en el material didáctico brindándoles a las estudiantes nuevas maneras de acercamiento al conocimiento.

Otros criterios que fueron relevantes para la selección de este método de investigación son: *la participación*, ya que los estudiantes son co-autores de la investigación en la medida de que de su participación depende el éxito del proyecto. *Sigue un espiral retrospectiva*, ya que el programa es sometido a pruebas con los estudiantes, para, de ser necesario realizar correcciones sobre las bases teóricas con las que se realiza. *Crea comunidades autocríticas*, ya que le permite a los estudiantes reflexionar sobre su proceso de aprendizaje. *Es cíclica*, ya que inicia con una reflexión sobre un problema educativo, genera las acciones necesarias para promover al cambio,

y continúa con la reflexión para sostener en el tiempo los cambios sociales generados por medio de la producción de nuevo conocimiento.

8.2 Enfoque

El enfoque de este proyecto es mixto, ya que combina herramientas cuantitativas y cualitativas, en el análisis de un fenómeno social como son los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de ‘tecnología e informática’. Desde el enfoque cualitativo se pretende mejorar la comprensión de los estudiantes en esta disciplina, impactando positivamente sus apreciaciones sobre la calidad del aprendizaje y evaluando las incidencias de la inclusión de elementos de la cotidianidad como vectores de conocimiento. Desde el enfoque cuantitativo, se busca medir el avance logrado a nivel conceptual, con base en una encuesta realizada al inicio del proyecto y otra después de aplicado el software, ya que esto nos permite determinar la eficacia del proyecto. Finalmente el enfoque de este proyecto busca cambiar el eje en la construcción del conocimiento, pues se pasa de una línea unidireccional donde el docente simplemente transmite información, a una bidireccional donde los estudiantes interactúan con el conocimiento para dirigir sus reflexiones sobre sus formas cotidianas de interacción, donde el docente se nutre de las apreciaciones de los estudiantes, quienes asumen el control del aprendizaje guiados por el docente.

8.3 Población y Muestra

La población objetivo fueron 26 estudiantes de grado quinto, pertenecientes a la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario, ubicada en el municipio de Manzanares. Sus edades oscilan entre los 10 y 11 años, y pertenecen a la población rural que no es muy privilegiada en el acceso a las nuevas herramientas de tecnología e información. Todos los estudiantes hicieron parte de este proyecto, de la misma manera que algunos de los padres de familia, quienes fueron abordados en una reunión del colegio para averiguar, si habían notado algún cambio en la perspectiva de sus hijos en temas relacionados con la ‘informática y la tecnología’. Adicionalmente se analizaron las apreciaciones del docente responsable de la clase, quien diariamente se enfrenta a los diversos retos que plantea la enseñanza de esta materia en los diferentes grados escolares.

8.4 Descripción del método de la investigación

Siguiendo los lineamientos de la IAE, este proyecto se desarrolló en las siguientes fases:

a. Fase de Reflexión Inicial

Este proyecto nace como una reflexión sobre la importancia de enseñar ‘tecnología e informática’ a los niños en la escuela, ya que en la práctica este fenómeno enfrenta vacíos de conocimiento que son el resultado de dificultades en el proceso enseñanza y aprendizaje, porque el docente no logra captar completamente la atención de los estudiantes, los cuales en muchos casos se muestran hostiles ante la aprehensión de nuevos conocimientos. Se considera que el diseño de herramientas hipermedia educativas puede ser una solución práctica para esta problemática, ya que puede buscar suplir las necesidades de información de los estudiantes por medio de elementos interactivos que capten su atención y les permitan reflexionar sobre su entorno.

b. Fase de Planificación

Una vez determinada la necesidad de diseñar un programa hipermedia que facilitara los procesos de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de básica primaria, se inició la etapa de planificación, en primer lugar se seleccionó la institución educativa y el grado quinto. Seguidamente se realizó un acercamiento teórico a los contenidos curriculares establecidos por los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional para la enseñanza de ‘tecnología en informática’ en grado tomando como punto de partida los contenidos aprendidos por los estudiantes en grados anteriores y en sus casas.

c. Fase de Acción

La fase de acción es sistematizada para determinar el cambio de los estudiantes durante todo el proceso. Se inició con la aplicación una encuesta que pretendía conocer los niveles académicos de los estudiantes y sus percepciones sobre la clase de informática. Adicionalmente se diseñó el programa y se procedió a la aplicación con los estudiantes para evaluar la asertividad del mismo. Todos los procesos fueron acompañados por una observación crítica en la que se recolectó información y se relacionó los datos con la práctica profesional. Finalmente se realizó

una encuesta que tenía como objetivo medir los resultados obtenidos en el proyecto, para posteriormente reflexionar sobre ellos.

d. Fase de Reflexión

Una vez desarrollado el proyecto, se inició una nueva etapa de reflexión, la cual permitió el establecimiento de conclusiones y la comprensión de la importancia de incursionar en la revolución educativa que demanda nuestra época.

8.4.1 Técnicas de recolección y organización de la información

En el desarrollo del proyecto se utilizaron **encuestas** como instrumentos para determinar el estado inicial y final del conocimiento de los estudiantes y **gráficas** para comparar los resultados obtenidos.

a. Encuesta inicial para analizar el contexto educativo en el área de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto:


<p style="text-align: center;">Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario</p> <p style="text-align: center;">Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Fecha: _____</p> <p>Nombre del estudiante: _____</p> <p>Grado: _____ Edad: _____</p> <p>Objetivo: analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.</p> <p>Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos previos:</p> <p>1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?</p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escribe las</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>6. ¿Tienes computador en tu casa? SI ___ NO ___</p> <p>7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?</p> <p>_____</p> <p>8. ¿Qué programas manejas?</p> <p>Juegos _____ office _____</p> <p>Internet _____ otros _____</p> <p>Redes sociales _____</p> <p>9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?</p> <p>Frecuentemente _____ Nunca _____</p> <p>Diario _____ Otro _____</p> <p>Semanal _____</p> <p>10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI ___ NO ___</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
---	--

Figura 1. Encuesta inicial

b. Encuesta para evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto:


<p style="text-align: center;">Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario</p> <p style="text-align: center;">Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Fecha: _____</p> <p>Nombre del estudiante: _____</p> <p>Grado: _____ Edad: _____</p> <p>Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.</p> <p>Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta. _____ 2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase? _____ 3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase? _____ 	<ol style="list-style-type: none"> 4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué? _____ 5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI __ NO __ Cuales: _____ 6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo? _____ 7. ¿Qué tan importante estener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar? _____ 8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué? _____ 9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje? _____
---	--

Figura 2. Encuesta de evaluación.

8.4.2 Descripción del tratamiento de la información

a. Técnicas de organización de los datos

La recolección de datos se realizó por medio de encuestas con preguntas abiertas para recoger información cualitativa acerca de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y la percepción que los estudiantes tienen sobre ellos, estas permitieron determinar el estado de conocimiento inicial de los estudiantes en el área de tecnología e informática. Finalmente este método permitió determinar la apreciación de los estudiantes frente a la realización de este proyecto. Otra de las técnicas utilizadas para determinar el avance del proyecto fue la **observación**, ya que esta permitió determinar las actitudes de los estudiantes mientras trabajaban al uso de las nuevas tecnologías como herramienta de aprendizaje.

9. COMPONENTE ÉTICO

Todo proceso de enseñanza y aprendizaje en la etapa escolar debe estar mediado por un fuerte componente ético, ya que como docentes tenemos la responsabilidad de formar personas responsables, que tengan la capacidad de acercarse a la realidad de manera cuidadosa, reflexionando sobre sus contenidos y aceptando solo aquello que contribuya en la formación integral de su personalidad. En el área de "tecnología" los estudiantes reflexionaron sobre el desarrollo tecnológico en función de mejorar nuestras condiciones de vida, al mismo tiempo que reflexionaron sobre los peligros a los que estamos expuestos con creaciones como la energía nuclear, que es una bomba de tiempo, en la autodestrucción humana. También se les condujo a la reflexión sobre las implicaciones ambientales del uso de la tecnología, lo cual dio resultados muy positivos, pues se generó conciencia sobre el uso responsable de la misma y la búsqueda de soluciones que mitiguen el impacto negativo sobre nuestro entorno.

En el área de "informática" las reflexiones giraron en torno al uso responsable de las *Tecnologías de la Información y la Comunicación* ya que son muchos los peligros a los que niños y jóvenes están expuestos, por eso la realización de este proyecto les mostró la responsabilidad ética del estudiante frente al computador y los demás dispositivos electrónicos, así como el uso responsable de las redes sociales y la información personal, la cual puede ser mal utilizada por terceros. Adicionalmente se enseñó a los estudiantes que un computador, un celular o una Tablet, son más que una herramienta lúdica, mostrándoles las múltiples oportunidades de aprendizaje que tienen, para que trasciendan el uso cotidiano y mejoren sus procesos de aprendizaje. Finalmente se les permitió a los estudiantes reflexionar sobre la importancia de la '*tecnología e informática*' en nuestras vidas, ya que esta nos ha permitido avanzar en muchas áreas como la salud y las comunicaciones reduciendo distancias y procesos que serían interminables de no ser por ellas.

10. CRONOGRAMA

Tabla 1

Cronograma de actividades

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES AÑO 2014					
Actividad	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5
	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre
<u>Fase 1: reflexión inicial</u>					
Planteamiento del problema					
Revisión bibliográfica					
Determinación del estado del arte.					
<u>Fase 2: Planeación</u>					
Diseño metodológico:					
Descripción del estudio					
Enfoque de la Investigación y Tipología					
Selección de la población					
Técnicas e instrumentos para la recolección de la información (Diseño de los instrumentos)					
Consentimiento informado					
Cronograma					
Presupuesto					
Primera entrega			8		

Fase 3: Acción					
Recolección y análisis de información					
Diseño y aplicación del software					
Aplicación de técnicas e instrumentos para la recolección de la información.					
Segunda entrega				20	
Fase 4: Reflexión final					
Redacción de informe final de avances:					
Conclusiones					
Informe final					
Bibliografía					
Anexos					
Entrega final					10

Figura 3. Cronograma de actividades

11. PRESUPUESTO

Al ser un proyecto desarrollado en *neobook* que es un software educativo de uso libre, no requiere ningún tipo de presupuesto en su diseño ni en su ejecución. La infraestructura física y tecnológica fue puesta a disposición por la Institución educativa pública Nuestra Señora del Rosario, del municipio de Manzanares, quien tampoco genero ningún tipo de costo ya que este es un beneficio que se ofrece a la instrucción para complementar los niveles de educación allí ofrecidos, como contrapartida por brindar un espacio idóneo para realizar la práctica educativa necesaria para obtener un título de pregrado.

PRESUPUESTO			
Item	Valor	Cantidad	Total
GASTOS PERSONALES			
Desplazamientos del Investigador Manzanares-Manizales	40.000	3	120.000
Alimentación diaria	20.000	3	60.000
SERVICIOS TÉCNICOS			
Encuestas realizadas a estudiantes	\$100	100	\$10.000
Mantenimiento de equipos	0	0	0
Diseño y creación del software educativo	0	0	0
Impresiones de proyecto final	100	140	14.000
Empastado	2	1.600	3.200
EQUIPOS			
Computadores		21	0

Impresora		1	0
Cámara		1	0
Scanner		100	0
MATERIALES			
CD	2.000	1	2.000
Software	0	1	0
Total			\$209.200

RESULTADOS Y ANÁLISIS

12.1 Hallazgos

a. Encuesta de conocimientos previos

Los hallazgos encontrados en esta encuesta se relacionan a continuación:

Pregunta No. 1: ¿Te gusta la clase de informática y como te enseña el profesor? ¿Por qué?

La mayoría de los estudiantes consideraron que les gusta su clase de informática especialmente porque generan aprendizajes significativos, manifestando que es una clase muy útil porque se va a aprender. 19 de los niños encuestados rescataron la importancia de generar conocimientos durante el desarrollo de esta clase, los 6 restantes no respondieron esta pregunta.

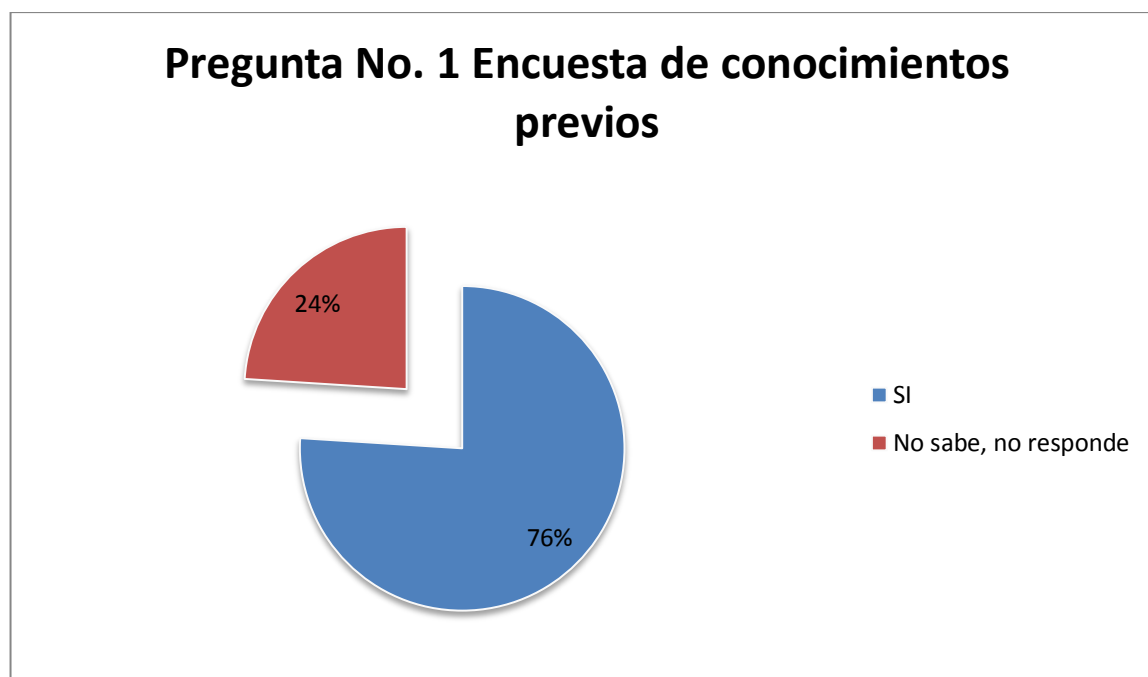


Figura 4. Gráfica pregunta No. 1. Encuesta de conocimientos previos

Pregunta No.2: ¿Qué tanto has aprendido en esta clase?

Esencialmente los estudiantes recatan la comprensión de las partes del computador y la relación entre hardware y software. 12 de los estudiantes encuestados dicen haber adquirido aprendizajes sólidos en estos temas.

Pregunta No. 3: ¿Practicar lo que has aprendido en clase?

17 e los estudiantes encuestados dicen que practican con frecuencia lo aprendido en clase.

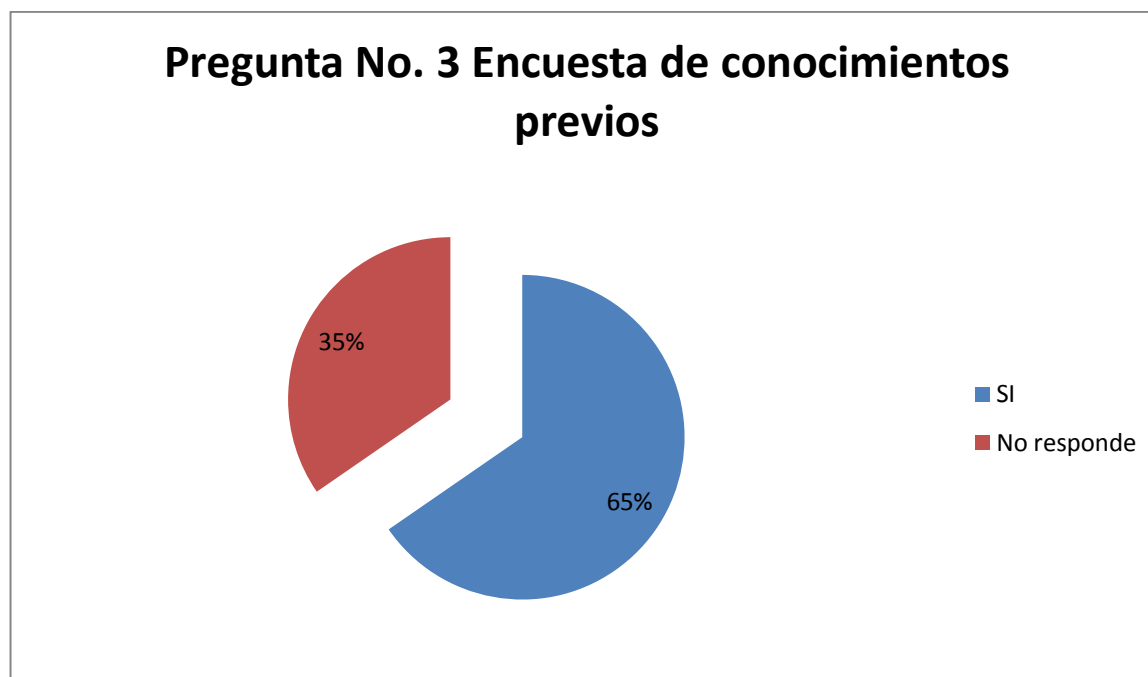


Figura 5. Gráfica pregunta No. 3. Encuesta de conocimientos previos

Pregunta No. 4: ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Todos los estudiantes consideraron que lo aprendido en esta clase es de gran importancia, 15 consideraron que los aprendizajes logrados en esta clase son de gran utilidad porque pueden usar la tecnología de manera consiente y segura. 10 estudiantes consideraron que esta materia era necesaria porque en un futuro al enfrentarse a la vida laboral la mayoría de trabajos requieren conocimientos en el área de tecnología e informática

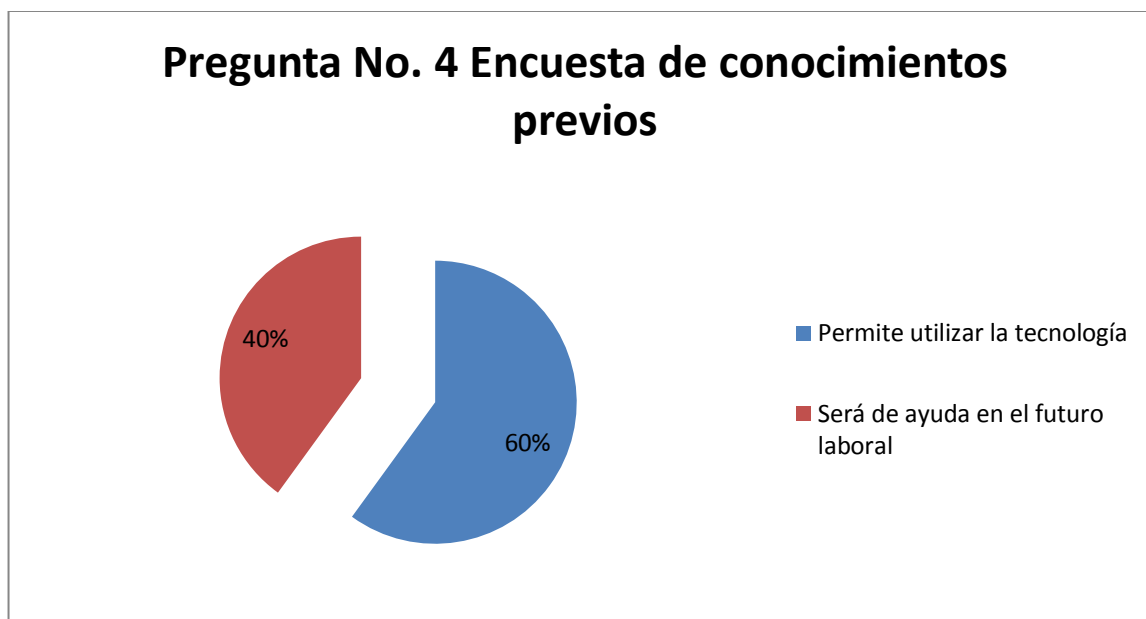


Figura 6. Gráfica pregunta No. 4. Encuesta de conocimientos previos

Pregunta No. 5: ¿Sabes cuáles son las partes de un computador?

Todos los estudiantes conocen las partes de un computador.

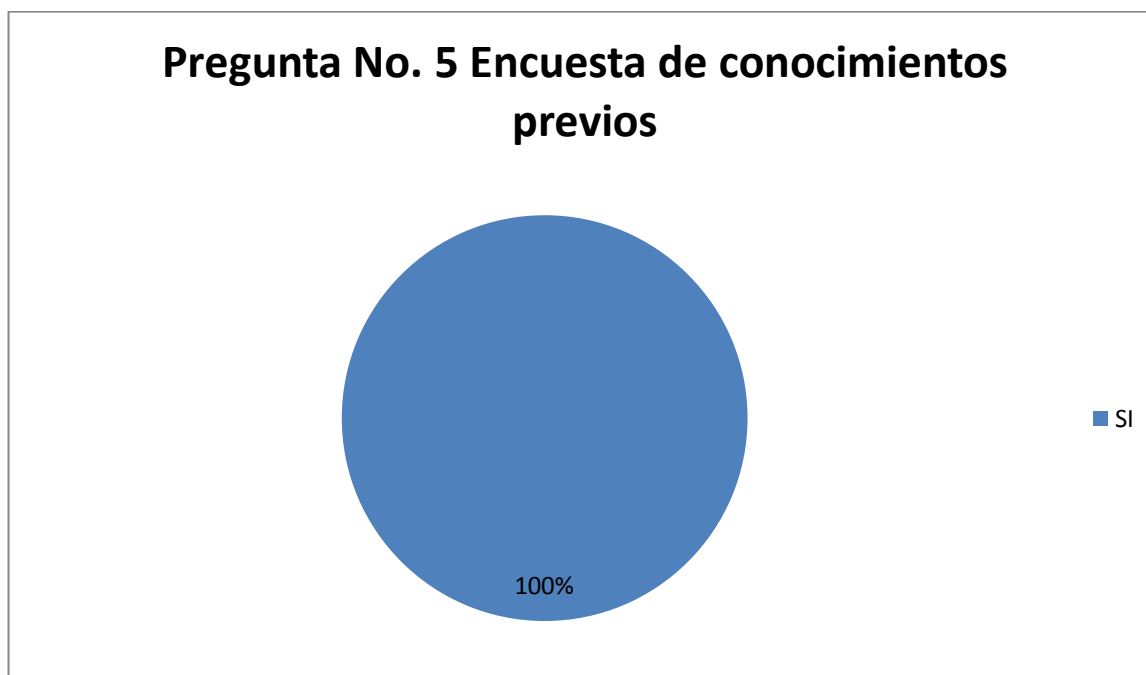


Figura 7. Gráfica pregunta No. 5. Encuesta de conocimientos previos

Pregunta No. 6: ¿Tienes computador en tu casa?

SI: 16

NO: 9

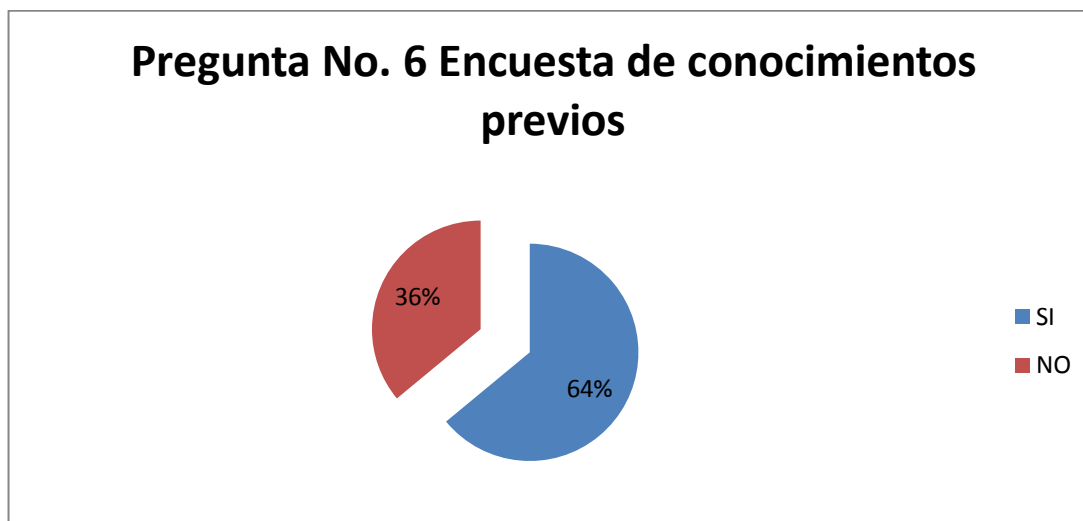


Figura 8. Gráfica pregunta No. 6. Encuesta de conocimientos previos

Pregunta No. 7: ¿Para qué lo usas frecuentemente?

El acercamiento de los estudiantes a los computadores se desarrolla tiene básicamente dos objetivos: hacer tareas y jugar, 13 estudiantes, solo dos manifestaron interés por otros usos como la investigación, y ninguno se inclinó por el uso de redes sociales.

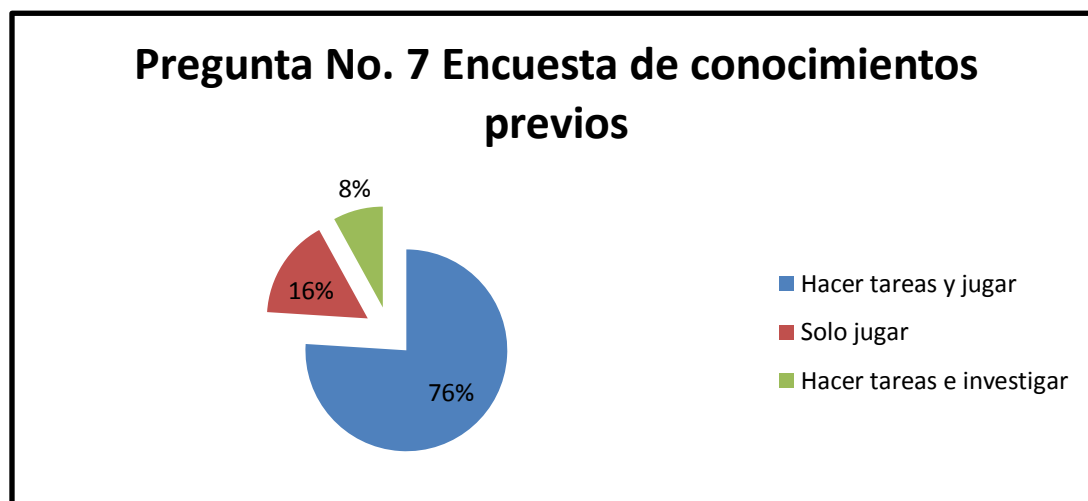


Figura 9. Gráfica pregunta No. 7. Encuesta de conocimientos previos.

Pregunta No. 8: ¿Qué programas manejas?

Lo relacionado a conocimientos previos o temas que se manejan la mayoría de estudiantes están mayormente enfocados a juegos ya que 23 saben hacerlo, el uso de internet es manejado por 20 estudiantes, el tema subsiguiente lo saben manejar pero no es una actividad principal, las redes sociales son manejadas por 13 estudiantes, office solo por 8, y otros programas por 15 niños.

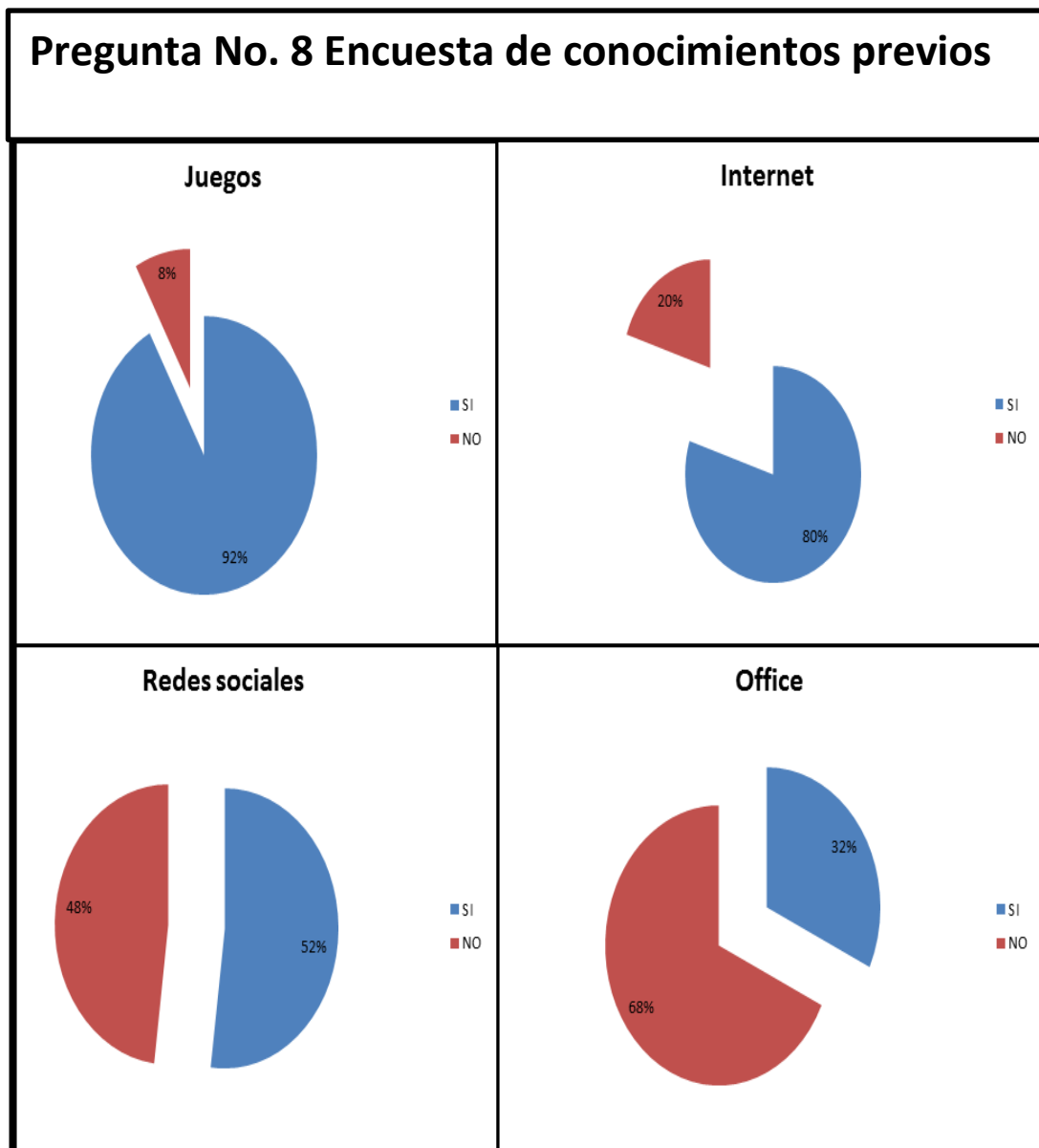


Figura 10. Gráfica pregunta No. 8. Encuesta de conocimientos previos.

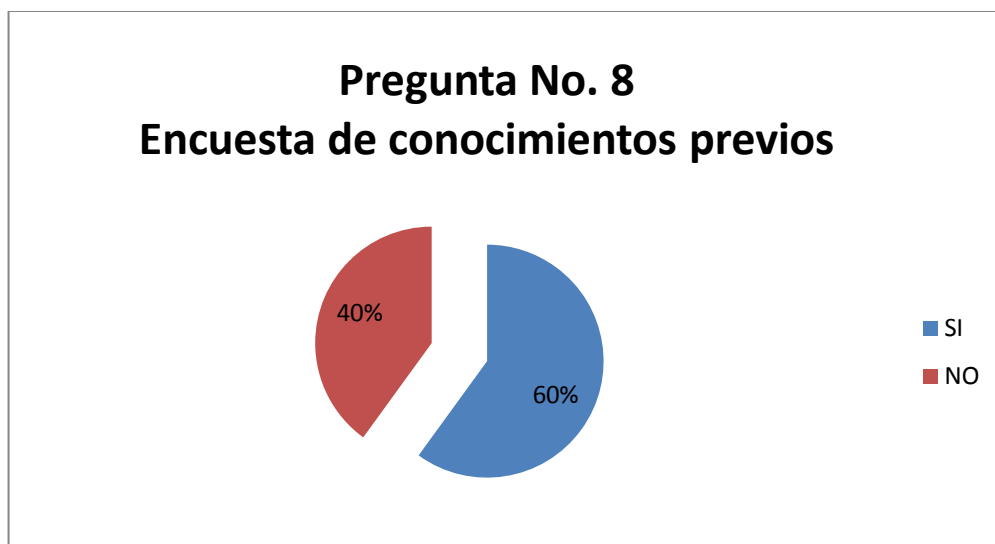


Figura 11. Gráfica pregunta No.8. Encuesta de conocimientos previos.

Pregunta No. 9: ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

El uso del computador es una actividad frecuente para 8 estudiantes, diaria para 4, semanal para 12 y otro para 2.

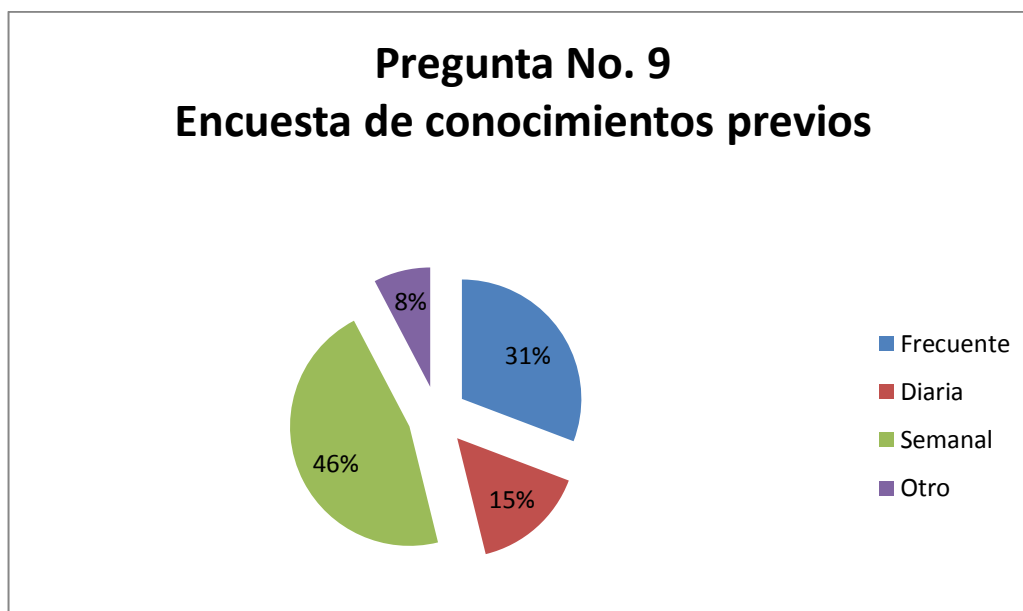


Figura 12. Gráfica pregunta No. 9. Encuesta de conocimientos previos.

Pregunta No. 10: ¿Tienes normas en el acceso a internet?

Solo 3 estudiantes del grupo manifestaron no tener normas de acceso a internet, los 22 restantes afirmaron tenerlas, enfocados en la prohibición del ingreso a páginas para adultos.

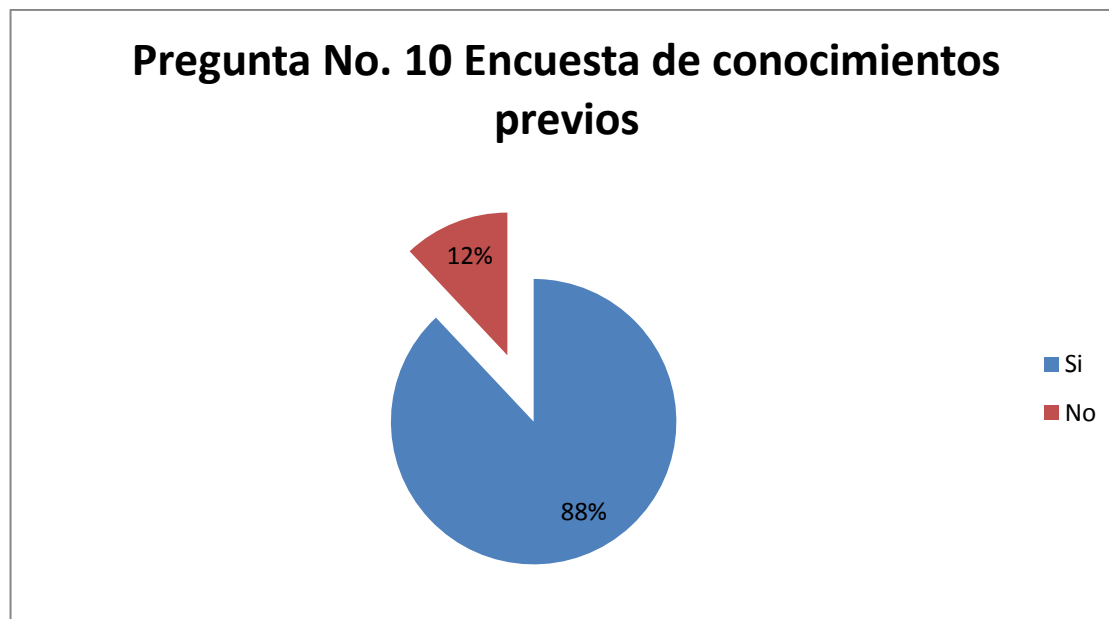


Figura 13. Gráfica pregunta No. 10. Encuesta de conocimientos previos.

b. Encuesta de conocimientos adquiridos

Una vez implementado el proyecto, se realizó una encuesta a los estudiantes para medir los conocimientos adquiridos y sus actitudes frente al desarrollo del software, a continuación se exponen los resultados:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor?

Explica tu respuesta.

Todos los estudiantes mostraron una actitud positiva frente a los procesos de enseñanza recibidos por su profesor, de hecho todos se mostraron muy entusiasmados porque en esta clase aprendían cosas nuevas. Vale la pena resaltar que ningún estudiante mostro una actitud negativa ante sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

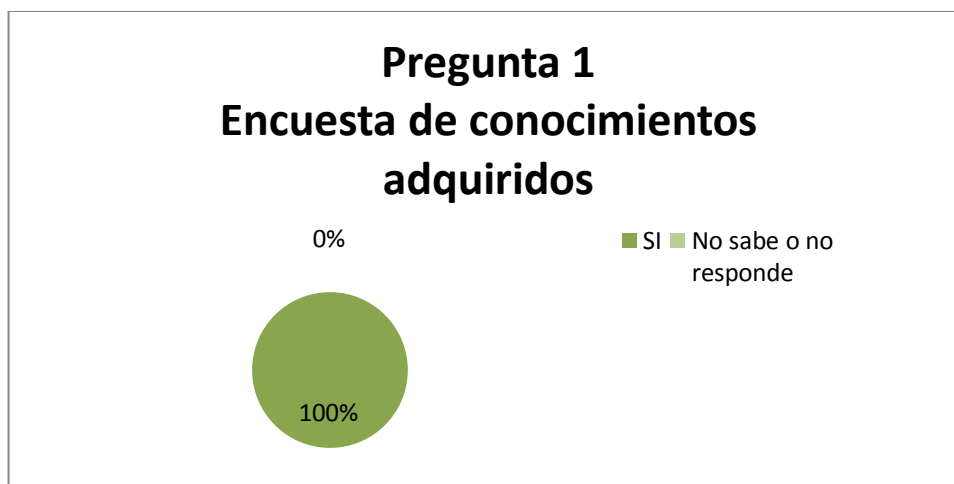


Figura 14. Gráfica pregunta No. 1. Encuesta de conocimientos adquiridos.

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

Todos los estudiantes mencionaron por lo menos 4 de los tópicos enseñados con el apoyo del programa educativo, entre ellos están la definiciones y funciones de hardware, software, Windows, periféricos de entrada y salida, algunos estudiantes, presentaron concepciones más generales manifestando que aprendieron algunas herramientas para el manejo del computador y el uso de la tecnología.

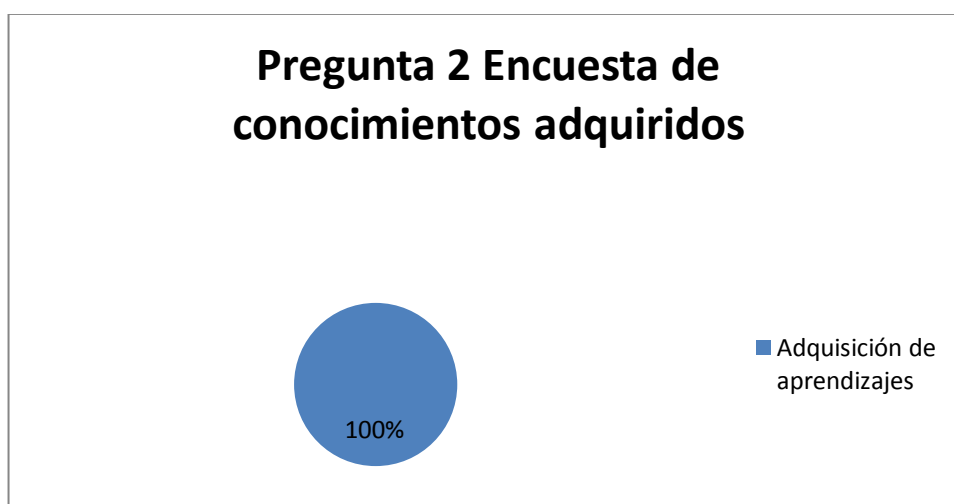


Figura 15. Gráfica pregunta No. 2. Encuesta de conocimientos adquiridos.

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

Todos los estudiantes afirmaron practicar lo aprendido en clase, ya que adquirieron nuevos conocimientos sólidos, los cuales quedaron grabados en su memoria y les permitían llegar con conocimientos firmes, o acercarse a la sala de sistemas con mayor confianza.

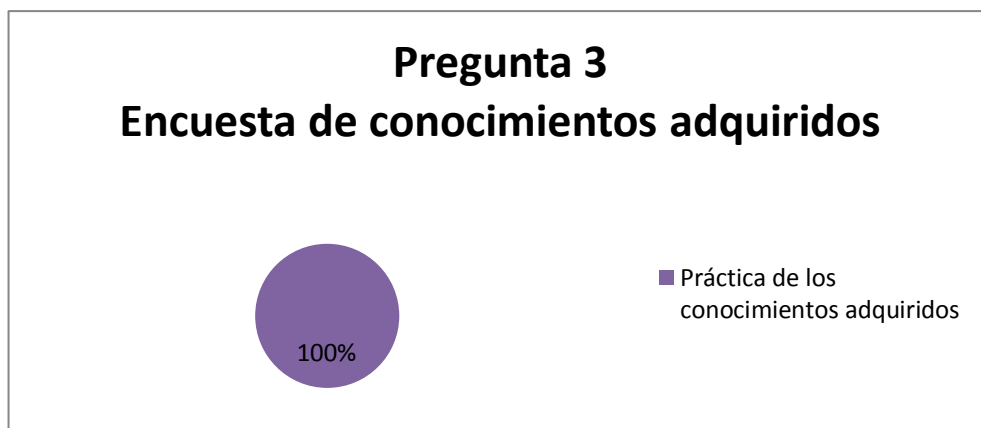


Figura 16. Gráfica pregunta No. 3. Encuesta de conocimientos adquiridos.

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Todos los estudiantes consideraron que lo aprendido en clase fue de gran utilidad porque el mundo que los rodea esta mediado por el uso de tecnologías, de tal suerte que es necesario aprender lo visto en clase.

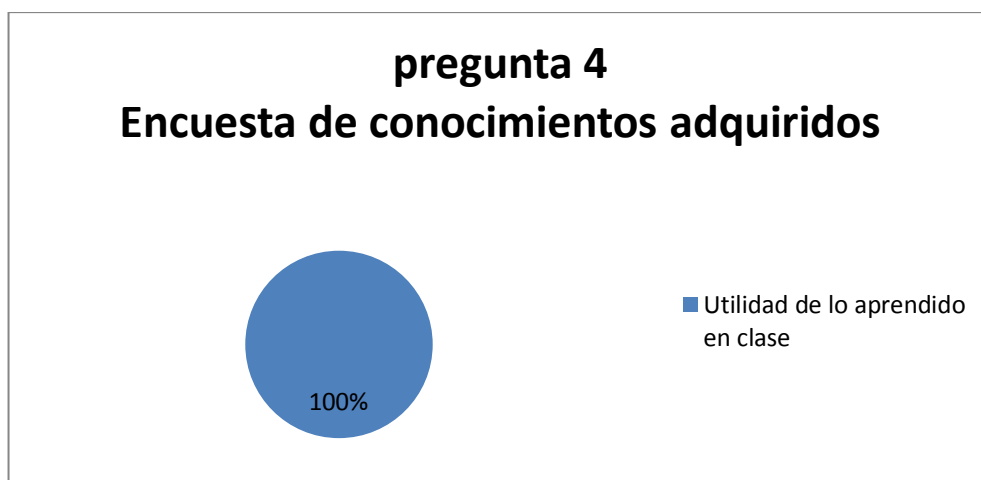


Figura 17. Gráfica pregunta No. 4. Encuesta de conocimientos adquiridos.

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet?

Todos los estudiantes manifestaron haber aprendido normas de acceso a internet, muchos consideraban que estas normas se enfocaban en la prohibición del acceso a páginas para adultos, sin embargo, en esta clase aprendieron que las normas de acceso a internet están enfocadas en la protección de sus datos personales, para evitar caer en peligros y proteger su integridad.

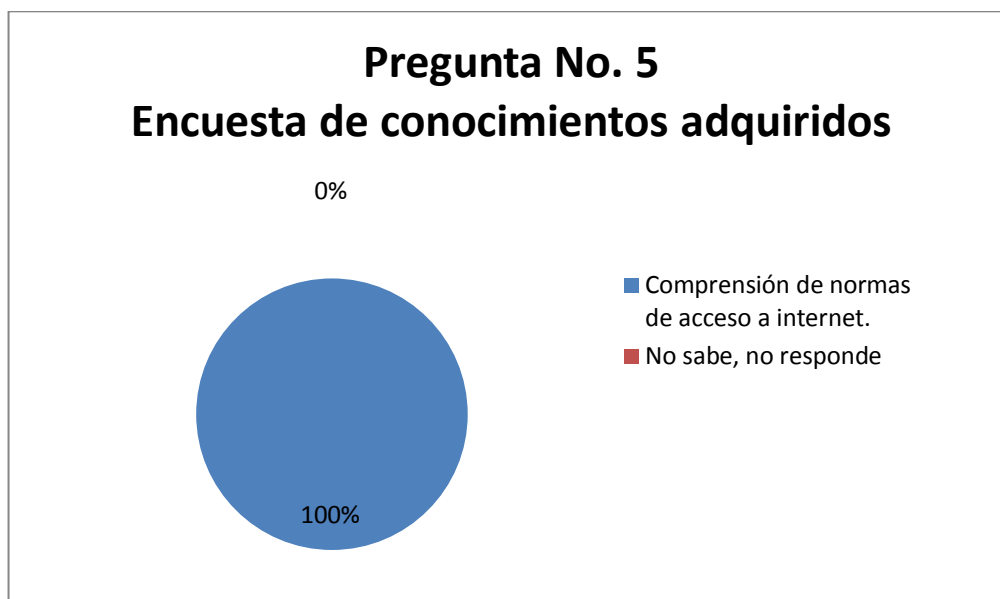


Figura 18. Gráfica pregunta No. 5. Encuesta de conocimientos adquiridos.

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

Los estudiantes manifestaron una mejoría en sus procesos de aprendizaje ya que la realización de juegos y actividades lúdicas como parte de sus clases generó una gran mejoría en el ambiente de clase y la comprensión de los contenidos.

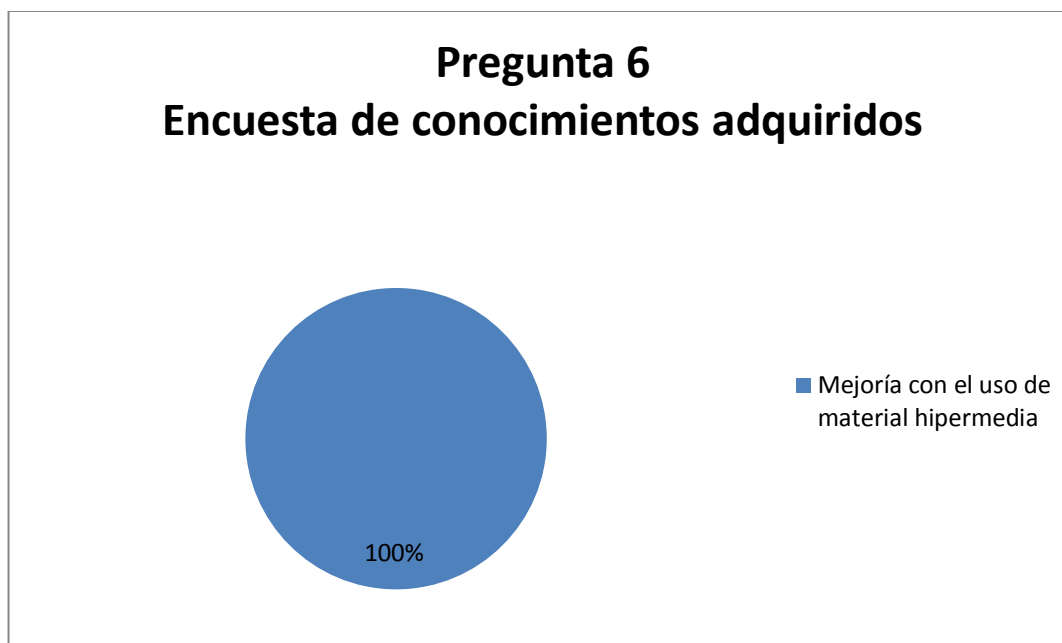


Figura 19. Gráfica pregunta No. 6. Encuesta de conocimientos adquiridos.

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

Los estudiantes consideran que los aprendizajes interactivos son más fructíferos que los que se generan por medio de clases tradicionales, ya que poner en práctica de manera interactiva los conocimientos adquiridos en el área de ‘tecnología e informática’ les brinda la experiencia necesaria para poder utilizar los diversos dispositivos electrónicos que están a su alcance.

**8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías?
¿Por qué?**

Todos los estudiantes consideraron que es mejor recibir una clase interactiva frente una tradicional, entre las razones más destacadas para preferir el uso de herramientas interactivas está el uso de juegos, la práctica frente al computador, la diversión y que el tiempo de clase es muy divertido.

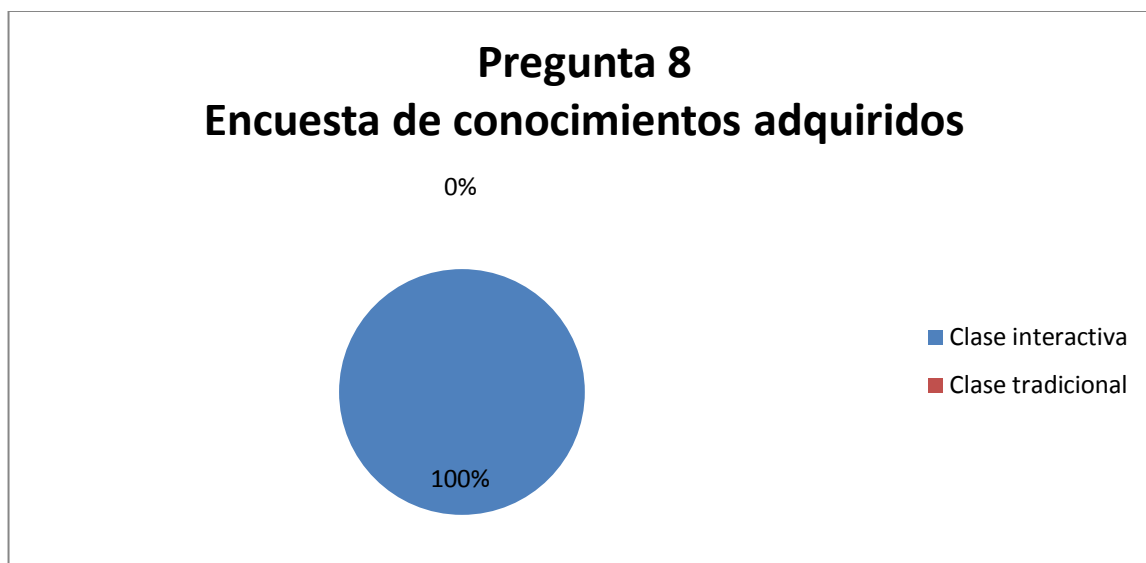


Figura 20. Gráfica pregunta No. 8. Encuesta de conocimientos adquiridos.

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

Todos los estudiantes reconocieron la importancia del uso de tecnología en sus procesos de aprendizaje, ya que aprenden más y de una manera más entretenida.

c. Avances significativos

Después de aplicado el software el 100% de los estudiantes tuvo una visión positiva frente a la enseñanza de su profesor, frente a un 76% en la primera encuesta.

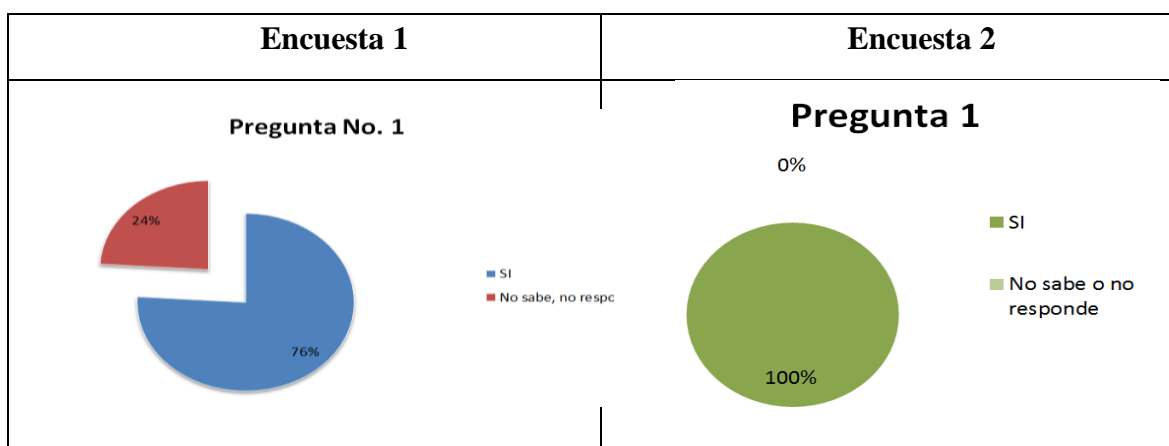


Figura 21. Avances significativos pregunta No.1, comparación encuesta No.1 y No.2

Otro de los cambios significativos está relacionado con el uso responsable del internet por medio del establecimiento de normas. En la primera encuesta sólo el 88% de los estudiantes manifestó tener normas de acceso a internet, mientras que en la segunda el 100% de los estudiantes eran conscientes del cuidado con que deben manejar esta herramienta y su información personal.

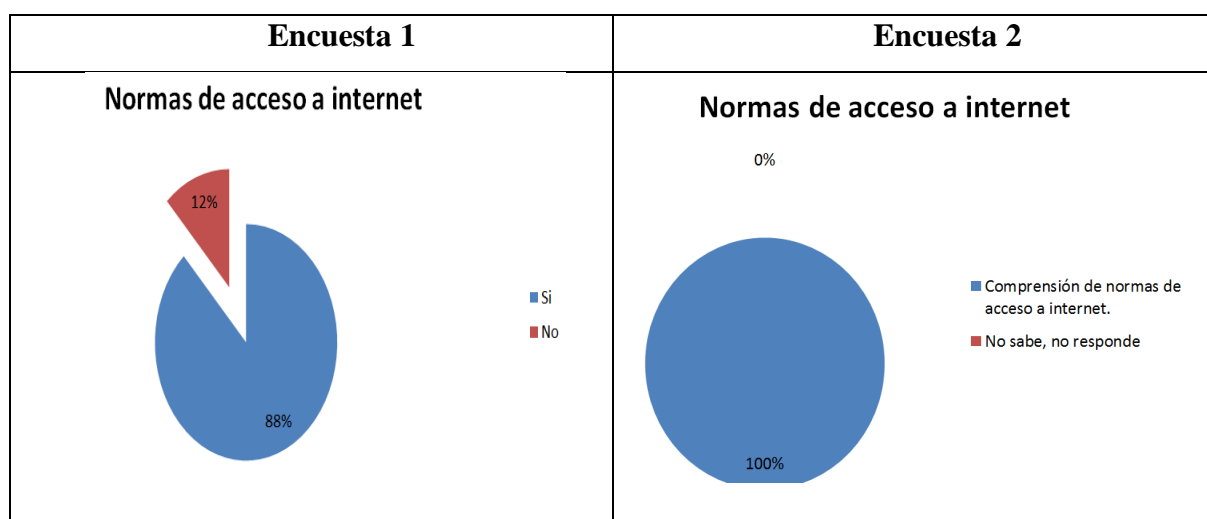


Figura 22. Avances significativos pregunta No. 6, comparación encuesta No.1 y No.2

12.2 Conclusiones

El uso de material hipermedia para la enseñanza de Tecnología e Informática en estudiantes de grado quinto es una herramienta muy valiosa que facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje por medio de un enfoque lúdico e interactivo, el cual logra captar la atención de los estudiantes para la generación de conocimientos sólidos y duraderos.

La tecnología y la informática son disciplinas ante las cuales los jóvenes presentan objetivos de aprendizajes claros, guiados por actitudes positivas que facilitan los procesos de enseñanza, de tal manera, que ellos mismos tienen conciencia de que se están formando en la adquisición de herramientas que facilitan su actuación en el mundo, por lo que convierten el aprendizaje en una actividad placentera.

Nuestra sociedad está inmersa en un proceso de globalización el cual está caracterizado por los cambios constantes que son el resultado de la inclusión de nuevas tecnologías de la

información en nuestras vidas, por esto es necesario ofrecer a los estudiantes experiencias de aprendizaje placenteras que estén acorde con el entorno tecnológico de nuestra sociedad, de ahí que la aplicación de este proyecto fue exitosa en la medida que los estudiantes adquirieron nuevos conocimientos por medio de la transmisión de información y descubrimiento de sus capacidades.

Este proceso mostró la necesidad de incluir en la formación de los estudiantes procesos que trasciendan las fronteras de lo teórico y lo académico, para ofrecer a los jóvenes reflexiones sobre su vida diaria, entregándoles herramientas que contribuyan a su formación como personas para responder efectivamente a las demandas de la sociedad, frente a lo cual ellos se mostraron muy positivos.

12.3 Recomendaciones

El resultado de la aplicación de este proyecto puede ser extendido hacia a la construcción de nuevo material didáctico-interactivo en diferentes áreas del conocimiento, en el cual se aborden las múltiples disciplinas que se les enseñan a los estudiantes tanto en primaria como en bachillerato, de hecho, es muy importante considerar la implementación de este programa en otros grados ya que facilitará el acercamiento de los estudiantes hacia el conocimiento científico y tecnológico, permitiendo a los docentes impactar positivamente a sus estudiantes por medio de la generación de un espacio virtual.

Otra recomendación es promover la inclusión de los estudiantes en el proceso de diseño y validación de los recursos interactivos digitales de tal forma que puedan ser desarrolladas cada una de sus habilidades tecnológicas, traspasando las fronteras del salón de clase, para expandir sus posibilidades.

13. BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, G. (2012). Análisis de ambientes virtuales de aprendizaje desde una propuesta semiótico integral. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 14(2), 73-88.
- Argos, J., Ezquerro, P. (2013). Entornos Hipertextuales y Educación: teoría de la educación. *Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 14(3), 175-90-
- Fontalvo, H., Iriarte, F. (2007). Diseños de ambientes virtuales de enseñanza y aprendizaje y sistemas hipermedia adaptativos basados en modelos de estilos de aprendizaje. *Zona próxima*, (8), 42-61.
- Galvis, A. (1994). Mejoramiento educativo apoyado con informática: enfoque estratégico. *Informática Educativa*, 7(1), 49-91.
- . (1999). Ludomática: proyecto de transformación educacional con informática para la sociedad del conocimiento. *Informática Educativa*, 12(2), 193-212.
- . (2001). *Ambientes Educativos para la Era de la Informática*. Bogotá: MEN, Portal Colombia Aprende, Mediateca. Recuperado de http://www.colombiaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-88541_archivo.pdf
- Lewin, K. (1990). *Action Research and Minority Problems*. Traducción de María Cristina Salazar. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Neobok. [Curso en línea] Recuperado de: http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/27/cd/frame_curso.htm. [Fecha de consulta: 11 de agosto 2014]
- Regil, L., Quevedo, L., (2005). Diseño y producción de un material didáctico hipermedia. *Reencuentro*, (44), 57-61.
- Rodríguez-Ardura, I., Ryan, G. (2011). Integración de materiales didácticos hipermedia en entornos virtuales de aprendizaje: retos y oportunidades. *Revista Iberoamericana de educación*, (25), 177-203.

14. ANEXOS

14.1 Fotos de seguimiento al proceso



Figura 23. Fotografía trabajo en el aula de clase 1



Figura 25. Fotografía trabajo en el aula de clase 3.



Figura 24. Fotografía trabajo en el aula de clase 2.



Figura 26. Fotografía trabajo en el aula de clase 4.



Figura 27. Fotografía trabajo en el aula de clase 5.



Figura 29. Fotografía trabajo en el aula de clase 7.



Figura 28. Fotografía trabajo en el aula de clase 6.

Encuestas previa al proyecto

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30 de Sep -2014

Nombre del estudiante: Karen Daniela Velez R.

Grado: 5-A Edad: 12

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

Si porq' tiene aprendizaje de sistemas x q' aprendemos mas

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

e aprendido muchas cosas respecto a la tecnología

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribe en que lo practico.

Si un poco lo q' hasta ahora he aprendido

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Si sí" si cuando sacamos grado
podamos de adirnos a se sistemas y

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador?Escribelas.

El mouse la torre la pantalla
el teclado la impresora los audiolares

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI ___ NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

Para hacer tareas y jugar

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos office ___

Internet ___ otros

Redes sociales ___

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente ___ Nunca ___

Diario ___ Otro ___

Semanal

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI ___ NO

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática

Evaluación de conocimientos adquiridos



Fecha: 30/09/2014

Nombre del estudiante: Paula Andrea Quintero Salazar

Grado: 5^a A Edad: 11

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, son tus conocimientos previos:

1. ¿Te gusta la clase de informática y como te enseña el profesor? ¿Por qué?

Si me gusta, y el profesor nos enseña de manera amable y me gusta porque aprendemos cosas nuevas.

2. ¿Qué tanto has aprendido en esta clase?

He aprendido demasiada de los computadores.

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase?

Si

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Si porque en nuestro futuro vamos a necesitar de eso.

SI SI " SI cuando sacamos grado
podamos de adirnos a se sistemas y

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador?Escribelas.

El mouse la torre la pantalla
el teclado la impresora los auriculares

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI ___ NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

Para hacer tareas y jugar

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos office _____

Internet _____ otros

Redes sociales _____

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente _____ Nunca _____

Diario _____ Otro _____

Semanal

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI ___ NO

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30/09/2014

Nombre del estudiante: Igora Estefanía Luna A.

Grado: 5º A. Edad: 12

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

Si me gusta porque son pasivos y nos saben controlar bien

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

demarcado y cosas muy importantes

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribe en que lo practico.

Si parece lo que nos enseñan nos sirve para un futuro

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Si es muy util porque
es tecnologia

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escribe las.

el mouse, torre, teclado, pantalla
la impresora, módem y mouse

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI ___ NO X

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

para tareas y juegos

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos X

office ___

Internet X

otros ___

Redes sociales ___

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente ___

Nunca ___

Diario ___

Otro ___

Semanal X

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI X NO ___

demandado en cosas muy
importantes

11. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribe en que lo practico.

Si practico lo que nos
enseñan nos sirve para ser

12. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué? Porque

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área
de tecnología e informática



Fecha: 30/Set/2014

Nombre del estudiante: Stephanía Castiblanco y.

Grado: 5-A Edad: 17 años

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

la parte de ~~word~~ por q' nos ayuda a
digitalizar la forma de escribir

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

son software

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribo en que lo practico.

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

si

si por que uno se informa

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escríbelas.

mouse, teclado, pantalla, C.R.U.p.o.o.

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI ___ NO X

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos X

office ___

Internet ___

otros ___

Redes sociales ___

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente ___

Nunca ___

Diario ___

Otro ___

Semanal X

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI X NO ___

no se sabe de una hora

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área
de tecnología e informática

Fecha: 30 Sep - 2014

Nombre del estudiante: Santiago Arenas

Grado: 5A Edad: 12 años



Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

me gusta por que uno aprende todo de los computadores

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

ser derecho en esta vida y hacer grande

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribe en que lo practico.

practico lo de las pruebas de la internet

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Si

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escribelas.

mas cpu la pantalla, camara

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI _____ NO NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos X

office _____

Internet _____

otros _____

Redes sociales X

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente _____

Nunca _____

Diario X

Otro _____

Semanal _____

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI X NO _____

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30 sep 2014

Nombre del estudiante: Isabely Velez Aras

Grado: 5º A Edad: 10 años

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

si Por que uno aprende mucho de tecnología

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

sobre las partes del computador

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribo en que lo practico.

a veces

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

SI por que es muy bueno y me gusta mucho la tecnologia

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador?Escribelas.

Pantalla teclado mouse PCU

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos office

Internet otros

Redes sociales

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente Nunca

Diario Otro

Semanal

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI NO

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30 de Septiembre del 2014

Nombre del estudiante: Gratiana Valentina Luna Morán

Grado: 5^{ta} Edad: 40 años

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

A mi me gusta manejar y escribir en word office y jugar con el hardware etc

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

el aprendizaje a sido el software y el hardware

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribe en que lo practico.

lo practico en mi casa en el computador mio

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

si porque si uno quiere ser algo que toque
con tecnologia uno ya sabe

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escríbelas.

la cpu, la torre, el monitor, el mouse,
el teclado

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

Para hacer tareas o jugar

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos

office

Internet

otros

Redes sociales

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente

Nunca

Diario

Otro

Semanal

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI NO

no ver cosas que no puedo

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área
de tecnología e informática



Fecha: 20 de Septiembre 2014

Nombre del estudiante: Andrés Felipe Hestropob.

Grado: 5-A Edad: 12

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

me gusta porque uno aprende más de tecnología

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

me aparecido muy bueno porque a uno le enseñan muy bien

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribe en que lo practico.

pues a uno nos enseñan las partes de un computador y de la torre y de la impresora

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

si me parece util por que
len señan muy bien y sirven mucho

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escríbelas.

el computador, el mouse, las teclas, cpu
la pantalla.

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI ___ NO X

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

para aserturas

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos X office ___

Internet X otros X

Redes sociales X

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente X Nunca ___

Diario ___ Otro ___

Semanal ___

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI X NO ___

porque uno lo usa para
aserturas

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30 de Septiembre

Nombre del estudiante: Andrés Felipe Pinola

Grado: 5A Edad: 10

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

a mi me gusta lo que nos explicaron de software y

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

hacer lo que tiene por fuera un computador y por dentro

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribo en que lo practico.

si lo practico en mi computador y en el cuaderno

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

porque nos enseña muchas cosas sobre el computador

porque me interesa mu-
chas cosas sobre el computa

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escribe las.

la pantalla la torre el
disco duro.

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

para hacer tareas y juegos

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos office

Internet otros

Redes sociales

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente Nunca

Diario Otro

Semanal

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI NO

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30/09/2014

Nombre del estudiante: Maria José Ramirez G.

Grado: 5^o A Edad: 10 años

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

Que me enseñan muchas cosas
y con eso podemos aprender mucho más.

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribe en que lo practico.

En un cuaderno de sistemas y
en el salon de clases

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Porque Hay aprende mucho más

Porque hay aprendido mucho más.

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escríbelas.

Mouse, teclado, pantalla, impresora, torre.

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI X NO _____

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

Para hacer tareas y para jugar

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos X office X

Internet X otros X

Redes sociales X

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente X Nunca _____

Diario _____ Otro _____

Semanal X

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI _____ NO X

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área
de tecnología e informática



Fecha: 30 de septiembre

Nombre del estudiante: ERIKA AZATE

Grado: 5:ª Edad: 11

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

me gusta porque uno aprende cosas nuevas
que yo no conosco y aprendo mas para la vida

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

mi aprendizaje es de los softwares y el uso de
el google donde se la investigación

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribo en que lo practico.

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Si me parece útil porque uno puede comprar un
computador ya sabe uno o que se tiene que descargar

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escríbelas.

Software, mouse, mouse, teclado, la Torre, pantalla, escritorio

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

Para ver fotos, juegos o hacer tareas

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos office

Internet otros

Redes sociales

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente Nunca

Diario Otro

Semanal

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI NO

No puedo ver cosas indecorosas solo para tareas o
res, luego, no me dejan cosas diabólicas

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribe en que lo practico.

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30/09/2014

Nombre del estudiante: Ingrith Paola Velandia

Grado: 5-A Edad: 10

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

me gusta que aprendo mucho mas de tecnologia porque es divertido y en cualquier situación podemos necesitar la tecnologia

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribe en que lo practico.

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

me parece util porque en cualquier situación lo podemos necesitar

NISBELLA ADRIANA HERRERA AGUDELO
Docente en Formación Universidad Católica de Manizales

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escríbelas.

Software y hardware mouse teclado pantalla
parlantes

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

para hacer tareas o buscar información

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos office

Internet otros

Redes sociales

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente Nunca

Diario Otro

Semanal

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI NO

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30/10/2014
 Nombre del estudiante: Manuel Ricardo
 Grado: 5^a Edad: 11 años

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

Lo que más me gusta es los juegos

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

Windows partes del computador

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribe en que lo practico.

En casa de sistemas con mis compañeros

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Si porque aprendo sobre Tecnología

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escribe las.

Monitor, mouse, Teclado, Mouse

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI X NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

Para usar programas y juegos

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos X

office X

Internet X

otros

Redes sociales X

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente X

Nunca

Diario

Otro

Semanal

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI X NO

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribe en qué lo practico

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30 Septiembre

Nombre del estudiante: Katerina Cecilia

Grado: 5A Edad: 10

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

a mi me gusta mucho la tecnología porque
yo aprendi mucho del comentario

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

mi aprendizaje es una clase estupida

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribe en que lo practico.

yo e aprendido muchas cosas del
computador

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

si porque es muy interesante

y uno los puede usar cuando sea grande

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escríbelas.

el teclado el mouse la pantalla los tornos

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

para hacer la casa y para jugar

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos office

Internet otros

Redes sociales

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente Nunca

Diario Otro

Semanal

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI NO

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30/07/2014

Nombre del estudiante: Karol Vanessa Yepes G.

Grado: 5^a A Edad: 10

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

Que la profesora enseña muy bien y nos explica todo si me gusta la clase.

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

he aprendido sobre el sistema windows el software el Hardware y muchas cosas mas.

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribe en que lo practico.

si, pintar en power point, hacer cuentos en Microsoft y muchas mas.

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Si eso nos sirve de mucha aprender cosas nuevas

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escríbelas.

Pantalla, torre, monitor, mouse, cámara web

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

Para hacer tareas, investigar, internet, y jugar

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos

office

Internet

otros

Redes sociales

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente

Nunca

Diario

Otro

Semanal

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI NO

si, no puedo estar siempre jugando

tengo media hora de tareas y media hora de juego

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30 de Septiembre

Nombre del estudiante: Laura Camila Gonzalez Lalinde

Grado: 5º A Edad: 10 años

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

Me gusta las explicaciones + cuando explica. Mira en mi futuro como aprendo.

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

Mi aprendizaje a sido una felicidad al ver lo q' es aprender el aprendizaje en clase

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribe en que lo practico.

Lo practico en un cuaderno viejo para saber mas.

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Me parece útil porque cuando practico

Me parece útil porque cuando miro mi futuro siento lo que soy en mi futuro

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escríbelas.

son pantalla, mouse, torre, parlantes, teclado.

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

lo uso para hacer tareas.

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos _____ office

Internet _____ otros

Redes sociales _____

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente _____ Nunca _____

Diario _____ Otro _____

Semanal

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI NO

No porque no me deja hacer tampoco eso no se gana nada.

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30 de Septiembre del 2014

Nombre del estudiante: Estefanía Restrepo B.

Grado: 5ª A Edad: 17 años

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

A mi me gusta mucho porque puedo aprender mas de las partes del computador

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

yo aprendi algunas cosas sobre lo q tiene dentro el computador

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribe en que lo practico.

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

si porque es muy importante
para cuando sea grande

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escríbelas.

el teclado la pantalla, la torre el mouse y algunos más

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI ___ NO X

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos X office ___

Internet X otros X

Redes sociales ___

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente ___ Nunca ___

Diario ___ Otro ___

Semanal X

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI X NO ___

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30 Septiembre

Nombre del estudiante: Jeanro Pogue Herrera

Grado: 5A Edad: 10 años

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

Me gusta por que puedo jugar y aprender muchas cosas cuando juego.

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

por mi aprendizaje fue aprender a manejar el mouse muy bien.

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribo en que lo practico.

yo practico con mis amigos unos juegos y lo practico en hojas como el arcade.

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

si porque es desarrollado muchas cosas buenas

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escríbelas.

torre, pantalla, mouse, parlantes

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

para jugar o de pronto hacer tareas

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos _____ office _____

Internet otros _____

Redes sociales _____

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente Nunca _____

Diario _____ Otro _____

Semanal _____

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI NO

si a veces no funciona por que se desactiva
pero sirve para muchas cosas

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30/09/2014

Nombre del estudiante: Andrés Mauricio Jaime Noreña

Grado: 5^oA Edad: 12 años

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

Que nos explica muy bien las cosas me gusta q
hemos cosas nuevas y son muy amables

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

En esta clase yo e aprendido los partes del compu-
tador tanto por fuera como por dentro

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribe en que lo practico.

lo practico haciendo unas partes de mis tareas
y para muchas cosas más.

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Por q esto nos enseña para cuando seamos grandes
tomar muchos estudios

Por q' esto no es en serio pero cuando seamos
grandes tomar muchos estudios

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escríbelas.

Torre, mouse, monitor, disco duro y muchas
mas

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

Para hacer tareas o jugar

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos office

Internet otros

Redes sociales

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente Nunca

Diario Otro

Semanal

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI NO

como no ver redes pornograficos o cosas

feas.

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30 de Septiembre del 2014

Nombre del estudiante: Marisol Loiza Rojas

Grado: 5^{ta} A Edad: 12 años

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

Todo; porque se interesa por nuestro aprendizaje

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

Las partes del computador y sus funciones.

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribo en que lo practico.

si en mi portatil cuando tengo tiempo libre

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

si, porque me puede servir en el futuro

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escríbelas.

si, teclado, mouse, torre, pantalla ect.

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

para tareas y trabajos

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos _____ office

Internet _____ otros

Redes sociales _____

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente _____ Nunca _____

Diario _____ Otro _____

Semanal

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI NO

No ingresar a internet sin ser autorizado,
y no ver pornografía ect.

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30 Septiembre

Nombre del estudiante: Luis fernando

Grado: 5-A Edad: 11 años

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

me gusta porque uno aprende todo lo de los computadores

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

sobre todas las partes del computador

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribo en que lo practico.

Realizo escritos es wor o en paint

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto de implementación en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de Tecnología e Informática

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escribe las.

Maus, cpu, torre, pantalla, parlante y cámara

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

Para buscar las tareas

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos office
 Internet otros
 Redes sociales

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente Nunca
 Diario Otro
 Semanal

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI NO

Practicas lo que has aprendido en clase? Escribe en que se practica

Redes sociales en casa y en el colegio

¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

NISBELLA ADRIANA HERRERA AGUDELO
 Docente en Formación Universidad Católica de Manizales

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30 de septiembre

Nombre del estudiante: Santiago batzon

Grado: S: A Edad: 11

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

que es de buen jeño no es antipatica

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

sobre la impresora y hardware y software

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribo en que lo practico.

en el cuaderno leyendo y biendole logica

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Si porque nos va a servir
mas adelante o en el trabajo

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escribe las.

Impresora, mouse, teclado, monitor,
pasantes, CPU, y pantalla

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

para hacer tareas

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos

office

Internet

otros

Redes sociales

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente

Nunca

Diario

Otro

Semanal

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI NO

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área
de tecnología e informática



Fecha: 30/09/2014

Nombre del estudiante: Gus Felipe Giraldo R.

Grado: 5-A Edad: 12

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

que es en el computador

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

bien porque e ido aprendiendo

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribe en que lo practico.

aveces

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

si, porque nos sirve para
el futuro

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escríbelas.

ratón Torre monitor parlantes
teclado

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI ___ NO X

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

jogar

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos X office ___

Internet X otros ___

Redes sociales ___

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente ___ Nunca X

Diario ___ Otro ___

Semanal ___

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI X NO ___

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30/10/2010

Nombre del estudiante: Jerónimo Salazar Ospina

Grado: S ÷ A Edad: 11 años

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

lo que más me gusta es lo que aprendemos sobre la informática

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

lo del Windows

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribe en que lo practico.

no mucho pero si practico y echo una ropazada

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Todo porque es bueno para nuestro aprendizaje

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escríbelas.

el monitor la Torre la cpu

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

Para investigar cosas o jugaro o facebook

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos

office

Internet

otros

Redes sociales

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente

Nunca

Diario

Otro

Semanal

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI NO

si como no me gusta ver cosas malas entonces no

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30 sep 2014

Nombre del estudiante: Laura Janes9 Doque

Grado: 5º A Edad: 11

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

Me gusta es que aprendemos mucho y no puede ser mas adelante.

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

parte del computador

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribo en que lo practico.

Si

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Si me parece útil porque
la mayoría de trabajos es de

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escribelas. tecnología

CPU - torre Mouse monitor
estabilizador, teclado

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

Para hacer tareas

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos

office

Internet

otros

Redes sociales

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente

Nunca

Diario

Otro

Semanal

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI NO

Mucho y no puede ser mas adelante

Quitar del computador

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 30 de septiembre 2014

Nombre del estudiante: Santiago Ulla

Grado: 5^{ta} Edad: 10 años

Objetivo: Analizar el contexto educativo del área de tecnología e informática en los estudiantes del grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta lo que conoces de ella, sin consultar, ni preguntar, responde con tus propios conocimientos:

1. ¿Qué te gusta de la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? ¿explico la respuesta?

me gusta por que uno puede aprender de tecnología como se maneja y

2. ¿Cuál ha sido tu aprendizaje en esta clase?

muchas cosas como se maneja un mouse el teclado todo lo que sirve en un computador

3. ¿Practicas lo que has aprendido en clase? Escribo en que lo practico.

si lo practico en un computador escribo lo que aprendi en un cuaderno

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

me parece útil porque puedo enseñarlo,
a unos más pequeños como mi hermano,

5. ¿Sabes cuáles son las partes de un computador? Escribe las.

torre, pantalla, teclado, mouse

6. ¿Tienes computador en tu casa? SI NO

7. ¿Para qué lo usas frecuentemente?

para hacer tareas y embestacar cosas importantes

8. ¿Qué programas manejas?

Juegos office

Internet otros

Redes sociales

9. ¿Cuánto tiempo diario le dedicas al uso del computador?

Frecuentemente Nunca

Diario Otro

Semanal

10. ¿Tienes normas en el acceso a internet? SI NO

como no meterme a cosas que no
se pueden

14.1 Encuestas después de la aplicación del proyecto

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha:

31-10-2014

Nombre del estudiante:

Enya alzate

Grado:

5^{ta}

Edad:

11

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

me gusta porque uno aprende cosas nuevas

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

mi aprendizaje es de los software y en windows

tambien cuales son los periféricos de entrada y de salida y que es hardware y software.

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

si

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

es muy útil porque lo puedo utilizar en mi vida

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

no entro a paginas si no nos dan permiso

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

si porque es muy bueno y muy chevere

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

es muy importante porque todo mundo tiene

computador y el internet esta muy bueno

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

la interactiva porque es muy chevere

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

es muy importante porque así aprendemos mas

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Paula Andea Quintero

Grado: 5^{va} Edad: _____

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

Si me gusta porque aprendemos cosas nuevas

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

mucho de los computadores

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

Si porque en nuestro futuro lo vamos a necesitar

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Si porque lo necesitamos

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

no hablar con personas que no
conocemos

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

Si aprendo mas facil y con
muchas actividades

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

es muy importante para mi vida

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

una interactiva porque es con el
computador

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

es muy importante porque mas
acelerante la vamos a necesitar

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha:

31-10-2014

Nombre del estudiante:

Stephanica Castañeda

Grado:

5^ºA

Edad: 11 años

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

Sí porque ella nos enseña mucho

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

son usar el software, manejar el teclado

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

a veces en el cuaderno

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Si porque lo podemos utilizar en mi casa

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

no abrir paginas sin permiso

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

Si, porque tiene muchos juegos y dibujos

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

Si porque todo lo que hay en el computador es bueno

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

la interactiva pero la clase se acaba muy rapido

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

Si porque necesitamos la tecnología

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Isabella Velez Arce

Grado: 5ºA Edad: 10 años

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

Si porque me gusta el profesor

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

a manejar internet y buscar tareas

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

a veces,

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

todo lo que me enseñan
me parece útil.

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

no entrar a paginas
de suso

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

Si mucho porque es
mas bueno con el computador

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

Si porque con el
computador es mas bueno

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

la interactiva porque
aprendo mas facil

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

Si porque quiero aprender
a manejar toda la tecnología

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área
de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: andrea jesus pineda

Grado: 5A Edad: 10

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

si me gusta mucho
lo que no explican

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

manejar software, aparatos
para entrar y para mostrar
aprendizajes

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

si lo practico en mi
casa.

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

si todo es importante

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

no ver paginas feas

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

si

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

si es muy importante porque aprendes mas

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

la interactiva, porque es mas buena.

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

es muy importante para aprender mas

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Karel Vanessa Yeppez G

Grado: 5º A Edad: 10

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

Sí porque aprende muchas cosas

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

Aprendido muchas cosas.

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

Sí lo he practicado

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Porque una cuando sea grande lo podria utilizar
 utilizo lo que aprendido de pequeño lo podria utilizar

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

no ver cosas morbosas ni ver de
 videos de porno

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

si mucho

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

es muy importante porque nos enseñan cosas que no sabemos

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

la interactiva

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

es muy importante porque uno aprende muchas cosas

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Laura Camila González Lelina

Grado: 5^o A Edad: 14 años

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

Si, me gusta por que nos enseñan muchos valores y nos colabora

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

los valores, el respeto hacia los demás y también de tecnología

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

Si y mucho

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Si, por que nos enseñan a
mover todo la tecnologia y la word ect.

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

que no podamos meternos a paginas
que son malas como pornografia

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

Si por que aprendemos mas

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

es muy importante por que todo
se maneja con un computador

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

interactiva por que nos enseñan
mas de tecnologia

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

mucho por que por el medio de
paginas puedo hablar con mis amigos

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

**Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área
de tecnología e informática**



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Ky Kevin Cecilia Ciro

Grado: 5 A Edad: 10

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

Si porque uno aprende muchas con
las clases de informática

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

la profesora, Nisbella...

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

si cuando tengo tiempo en la casa
y en el centro cultural

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Sí porque fuera de la clase y adentro
uno está la aplicación y lo puede usar

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

Si no entras a páginas para no comer
no gritar, papelerar...

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

Sí mejorado mucho con las clases.

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

es muy importante porque uno lo entiende
al los demás no uno les explica

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

la interactiva porque uno aprende de las
clases Juegos y mucha más.

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

es muy importante para aprender y necesaria
para los trabajos y lo que se necesite.

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Estefanía Restrepo

Grado: 5^a A Edad: 11 años

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

Si, Por que ella nos colabora en lo que necesitamos

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

Los valores el respeto hacia los demas y todo lo que tiene que ver en tecnologia

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

Si

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Si, por que nos ensena todo lo que
esta en word

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

Por que no podemos meternos a paginas
Pornograficas

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

Si por que e aprendido más

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

ES muy importante por que puedo ver las
cosas que haga en un computador

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

interactiva por que puedo estar con
el computador

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

Si, por que por medio de paginas podemos
jugar.

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Andrés Mauricio Bernal

Grado: 5^{ta} Edad: 12 años

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

Si, porque es muy chovera
la sala de internet

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

he aprendido sobre el
internet, sobre hardware -telado.

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

a veces

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Si porque nos sirve para
la vida

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

no entraron a paginas
de sexo

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

mucho porque se me queda
en la mente los videos.

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

Si porque es muy bueno
manejar un computador

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

interactiva porque es mas
buena.

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

es muy importante

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Leandro Duque Herrera

Grado: 5 Edad: 10 años

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

Si porque desarrollo mi mente y aprendo cosas nuevas

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

El manejo del mouse, y el manejar

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

Si porque cuando ponen juegos ahí maneja muy bien el mouse

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Si porque aprendi cosas nuevas.

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

No entrar a paginas que no se deben

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

Si porque no lo enseñan en clase y es muy bueno

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

Mucho por que cuando sea grande podre aplicarlo

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

interactiva por que es mas facil de entender

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

buena porque la tecnologia es un muy buen uso.

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014
 Nombre del estudiante: Marisol Loaiza Rojas
 Grado: 5º A. Edad: 12 años

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

si me gusta que mi profesora me trajo a la sala de sistemas

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

manejar el computador

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

si,

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

si porque me sirve para aprender

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

muchas, no hablen con estruendo

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

si he aprendido mucho

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

si, porque aprendo mucho

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

es mejor la interactiva porque aprendo mas de computadores

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

muy importante porque la tecnología es lo de hoy en día

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014
 Nombre del estudiante: Nicolás Aristizabal
 Grado: 5ºA Edad: 12 años

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

Sí porque nos está enseñando el mundo de la tecnología

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

las actividades

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

Sí

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

si porque me sirve para aprender

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

muchas, no hablan con estruendo

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

si he aprendido mucho

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

si, porque aprendo mucho

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

es mejor la interactiva porque aprendo mas de computadores

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

muy importante porque la tecnología es lo de hoy en día

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Los Fernando Morín

Grado: S-A Edad: 11 años

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

Por que es un programa donde
los niños podemos aprender

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

hacer una carpeta y e
aprendido a manejar el computador

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

Pues en muchas ocasiones
yo e aprendido mucho de peña

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

por que los niños aprenden
y pueden explicarles a otros

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

No meterse a cosas cochinas
y no jugar cosas feas

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

Si y muchísimo

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

por que enseña a la gente

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

las dos porque son buenas para mi proposito

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

poes mucha de lo del aprendizaje

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Ingrith Paola Velanda

Grado: 5^oA Edad: 10

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

me gusta que aprendo mucho de tecnología
porque es divertido y la tecnología la necesitamos

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

aprendo mucho de sistemas y de
la tecnología

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

no

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

me parece útil porque en cualquier situación
lo podemos necesitar.

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

no ver paginas privadas, no hablar con
extrños

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

si aprendo mas.

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

es muy importante porque ay mucha
tecnología

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

la interactiva porque no me toca
escribir tanto y aprendo mas.

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

es muy importante porque lo sabemos
usando lo podemos necesitar

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Jeronimo Salazar Ospina

Grado: 5ºA- Edad: 11 años

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

lo que mas me gusta es que aprendemos mucho sobre la informatica.

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

so de Windows

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

no mucho pero si repazo

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Todo porque es bueno para nuestro aprendizaje

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

no entrar a paginas porno

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

si porque me gusta mucho los computadores

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

son muy importantes para no estar atras con la tecnologia

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

la interactiva porque es mas chevere

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

Son muy importantes porque hay mucha tecnologia

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Gua Felipe Ovaldo R-

Grado: 5A Edad: 12

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

Si

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

muchos

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

no

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Si, porque aprendemos
mucho

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

no entrar a paginas malas

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

Si

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

Si

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

interactiva porque me gusta

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

Muy importante

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Santiago Garzon

Grado: 5º A. Edad: 11

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

que es muy chevere alla
ir a estudiar

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

sobre Hardware la impresora
y software.

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

si lo que copio en el
cuaderno

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

si porque me ayuda
en muchas cosas mas

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

no con desconfianza
ni con reglas mas

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

si, porque, interactivo

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

si es mas importante porque
se mas de tecnologia

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

eligió la clase tradicional
porque aprende mas

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

es muy importante porque
aprende mas rapido

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Manuel Picorobá

Grado: 5º A Edad: 11 años

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

Si porque explica bien las cosas y nos enseña mas de tecnologia

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

Teclado, pantalla, Mouse, y mouse

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

Si porque me he vuelto mas inteligente

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

si porque nos va a sentir
mucho adelante o en el
trabajo

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

muchos

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

si es mas bueno estudiar
con el software.

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

es muy importantes
por nuestra vida,

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

la interactiva porque
podemos aprender jugando

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

es muy importante porque
aprendo mas.

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

**Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área
de tecnología e informática**



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Carolina Valentina Luna Moran

Grado: 5 A. Edad: 10 años

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

Si me gusta mucho

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

aprender a manejar el internet
todo sobre las teclas numericas y otra

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

Si claro

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

si porque aprendemos a usar
el internet

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

a manejar las redes sociales
con respeto

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

si mucho

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

demasiado importante

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

interactiva porque aprendemos
cosas nuevas

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

es muy importante

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Maria José Ramirez G

Grado: 5^a A Edad: 10 años

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

Que me enseñan muchas cosas y me gusta mucho las computadoras

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

aprendi mucho de computador

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

en mi cuaderno, y en la sala de sistemas.

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Porque hay aprendido mucho mas

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

no habla con extraños

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

Si me gusto mucho lo que hizo bella

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

Si porque el computador es muy bueno

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

La la interactiva

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

el uso de la tecnologia

es muy importante porque hay muchos computadores

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Andrés Felipe Reotrepo

Grado: 5 Edad: 12 años

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

Si porque tengo un profesor muy bueno.

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

El manejo del hardware y software.

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

Si En mi casa

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

si porque lo desarrollo muy bien.

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

como no entrar a paginas que no son

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

si porque hay muchos carpetas.

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

muy buenos porque los puedo utilizar cuando sea grande

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

interactiva porque no hay que copiar.

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

muy buenos porque puedo aprender cosas

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área
de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Laura Vanesa Dávalos

Grado: _____ Edad: _____

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

Me gusta porque aprendemos mucho

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

la partes del computador
y sobre la tecnología

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

Si

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Si porque hay mucha tecnología

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

No ver paginas feas

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

Si aprendi mucho tengo
mucho dibujos

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

Si interactivo es muy bueno
manejar el computador

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

Una interactiva porque es
mas bueno

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

es muy importante para
nuestra vida

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área
de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Laura Estefana Manizales

Grado: 5^{ta} Edad: 12

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

Si me gusta lo que nos explica

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

el teclado, el mouse, disco duro,

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

no

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

SI PORQUE CONOCEMOS
MAS COSAS

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

SI

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu vida escolar?

SI

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

interactiva porque es
mas buena y aprendo mas

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

MUY IMPORTANTE PARA APRENDER
MUCHO

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario

Proyecto hipermedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de tecnología e informática



Fecha: 31-10-2014

Nombre del estudiante: Karen Daniela Velez

Grado: 5^a Edad: 12

Objetivo: evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de un software educativo para la enseñanza de tecnología e informática en estudiantes de grado quinto.

Lee y responde claramente las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las experiencias vividas en el salón de clase:

1. ¿Te gusta la clase de tecnología e informática desde la enseñanza de tu profesor? Explica tu respuesta.

Si, porq' aprendo mucho mas.

2. ¿Cuáles han sido tus principales aprendizajes en esta clase?

e aprendido a manejar el computador y sobre la tecnología

3. ¿Practicas lo que has aprendido en esta clase?

Si un poco lo q' me gusta

4. ¿Te parece útil lo que has aprendido en clase? ¿Por qué?

Si porque cuando pasemos al
colegio lo vamos a necesitar

5. ¿Has aprendido normas en el acceso a internet? SI NO

Cuales:

no ver cosas que no nos
sirven

6. ¿Crees que tu proceso de aprendizaje ha mejorado con el uso del software educativo?

Si porque es mas bueno que
no nos dicten

7. ¿Qué tan importante es tener procesos de aprendizaje interactivos en tu

vida escolar? Si es muy importante porque
intendemos que conocer de todo

8. Si pudieras elegir entre una clase tradicional y una clase interactiva ¿cuál elegirías? ¿Por qué?

una interactiva es mas
bueno

9. ¿Qué tan importante es el uso de la tecnología en tus procesos de aprendizaje?

may importante porque hay
mucho tecnología

