

ESCUELAS PARTICIPATIVAS: FORTALECIMIENTO DE LA
PARTICIPACIÓN DEMOCRÁTICA MEDIANTE EL USO DE LAS TIC Y DE
PRÁCTICAS ARTÍSTICAS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL
CHAPARRAL Y EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE ALBERTO
GÓMEZ GÓMEZ

DIEGO FERNANDO VILLEGAS MACHADO

SANDRA YAMILE RAMÍREZ GARCÍA

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

ESCUELA DE INGENIERÍAS

FACULTAD DE INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

MEDELLÍN

2016

ESCUELAS PARTICIPATIVAS: FORTALECIMIENTO DE LA PARTICIPACIÓN
DEMOCRÁTICA MEDIANTE EL USO DE LAS TIC Y DE PRÁCTICAS
ARTÍSTICAS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL CHAPARRAL Y EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE ALBERTO GÓMEZ GÓMEZ

DIEGO FERNANDO VILLEGAS MACHADO

SANDRA YAMILE RAMÍREZ GARCÍA

Trabajo de grado para optar al título de Magister

Asesor

JORGE ALBERTO VELÁSQUEZ BETANCUR

Magister en Investigación en Políticas de Comunicación

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

ESCUELA DE INGENIERÍAS

FACULTAD DE INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

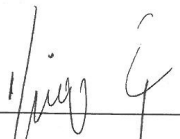
MEDELLÍN

2016

DECLARACIÓN ORIGINALIDAD

"Declaro que esta tesis (o trabajo de grado) no ha sido presentada para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o cualquier otra universidad". Art. 82 Régimen Discente de Formación Avanzada, Universidad Pontificia Bolivariana.

FIRMA AUTOR (ES)



JAWORA RAMIREZ G.

Medellín, septiembre 2016

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo de Maestría en Tecnologías de la Información y la Comunicación es producto del esfuerzo, sacrificio y reflexiones de muchas personas que han contribuido de manera directa e indirecta en nuestro crecimiento personal y profesional. A todos les damos un caluroso y afectuoso agradecimiento.

A Nuestras Familias

Forjadoras de esperanzas y sueños, quienes nos ayudan a caminar por el sendero del compromiso y la dedicación, quienes sacrifican su tiempo familiar por el acompañamiento académico; motivadores que siempre nos alientan a seguir adelante y a no decaer en la absurda desazón de la ironía pragmática o facilista, que solo busca hacerles el quite a las responsabilidades y a los sueños, obligándonos a guardarlos en los anaqueles del olvido.

A la Universidad

Que por medio de los docentes nos reafirmaron la importancia del amor hacia el conocimiento, transmitido por cada uno a través de su pasión, sabiduría y disponibilidad, permitiéndonos crecer en cada una de las reflexiones que se dieron dentro de las diferentes aulas, en las cuales no nos sentíamos como simples receptores, sino como parte fundamental del proceso formativo, donde el conocimiento devenía de manera constante y permanente, haciendo de las clases un espacio significativo, donde no solo se construye el saber sino el ser. Queridos docentes: de todo corazón les deseamos lo mejor de la vida y estaremos siempre agradecidos por todas sus enseñanzas.

A nuestro director de tesis

Al profesor Jorge Alberto Velásquez Betancur, a quien queremos agradecerle de manera muy especial por toda su paciencia, cariño y dedicación. Un gran hombre lleno de sabiduría y entrega, con el cual nos sentimos acompañados

y respaldados, con un gran bagaje y una excelente elocuencia, el cual nos ayuda a sortear los obstáculos presentados en todo el proceso de construcción. Es por esto que hoy queremos decirle, mil y mil gracias por habernos acogido como sus hijos académicos.

A la Gobernación de Antioquia

Que con su lema “Antioquia la más Educada” pensó en que los maestros podemos ser transformadores de vida y nos permitió avanzar en la consolidación de nuestros saberes y en adquisición de nuevas experiencias educativas. Por esto, es imposible olvidarnos de nuestro benefactor, ya que sin él el camino sería más difícil. Estamos agradecidos y queremos decirle que hoy somos maestros con un mayor compromiso y dedicación con nuestras comunidades educativas y, en especial, con nuestros educandos, quienes son la razón de nuestro quehacer. Antioquia debe saber que estos maestros trabajan incansablemente por transformar la vida de sus discentes de manera positiva y que siempre lucharemos por inspirar a nuestros jóvenes para que luchen por alcanzar sus sueños y entiendan que nunca es tarde para empezar a construirlos.

CONTENIDO

1	INTRODUCCIÓN	13
2	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
2.1	PROBLEMA	14
2.2	JUSTIFICACIÓN	15
3	OBJETIVOS	19
3.1	OBJETIVO GENERAL	19
3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	19
4	MARCO REFERENCIAL	20
4.1	MARCO CONTEXTUAL	20
4.2	MARCO CONCEPTUAL	21
4.3	MARCO LEGAL	29
4.4	ESTADO DEL ARTE	31
5	METODOLOGÍA	36
6	PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	39
6.1	ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN MEDIADAS POR TIC PARA FORTALECER LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA	39
6.2	DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DESDE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS Y ARTÍSTICAS	83
6.3	APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS	111
6.4	EVALUACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS IMPLEMENTADAS	115
7	CONCLUSIONES	136
8	TRABAJOS FUTUROS	139
9	REFERENCIAS	141

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Acceso a computador o dispositivos móviles.....	40
Figura 2: Frecuencia que tiene de acceso a computador o dispositivos móviles.....	40
Figura 3: Acceso a Internet	41
Figura 4: Internet en la casa.....	41
Figura 5: El uso de internet en la casa	41
Figura 6: Acceso a internet fuera de casa.....	42
Figura 7: Horas dedicadas a la internet.....	42
Figura 8: Uso de la internet	43
Figura 9: Correo electrónico	43
Figura 10: Lo que le gustas de las páginas web que visita	44
Figura 11: Internet es una herramienta para fomentar la democracia y la convivencia	44
Figura 12: Tiene habilidades artísticas.....	45
Figura 13: Tipo de habilidades artísticas.....	45
Figura 14: El lenguaje artístico que más le gusta.....	46
Figura 15: Prácticas alguna clase artística fuera de tu institución educativa	46
Figura 16: Grados encuestados	47
Figura 17: Sexo de los estudiantes	48
Figura 18: Participación en las elecciones	49
Figura 19: Como se enteran de la realización de las actividades democráticas.....	50
Figura 20: Ejercen sus funciones como representantes estudiantiles	51
Figura 21: Conocimiento de las funciones como representantes estudiantiles.....	52
Figura 22: Informe anual	53
Figura 23: Conoce los miembros del gobierno escolar	54
Figura 24: Postulación de los educandos a los diferentes cargos estudiantiles	55

Figura 25: Las directivas permiten la participación estudiantil	56
Figura 26: Intervención de las directiva en los procesos de participación de los educandos	57
Figura 27: Forma como intervienen los directivos en los procesos de elección	58
Figura 28: Transparencia de las elecciones	59
Figura 29: Utilización de medios de difusión	60
Figura 30: Propuestas e ideas son tenidas en cuenta	61
Figura 31: Son activos los representantes estudiantiles	62
Figura 32: Visitan los candidatos electos a sus electores	63
Figura 33: Grupo focal de docentes	64
Figura 34: Conocimiento del proyecto	65
Figura 35: Cumplimiento de las funciones de los educandos electos	66
Figura 36: Incidencia del proyecto.....	67
Figura 37: Compromiso de los educandos electos	68
Figura 38: Idoneidad de los educandos electos	69
Figura 39: Comunicación asertiva entre los diferentes miembros de la comunidad educativa	70
Figura 40: Acompañamiento efectivo de los docentes encargados del proyecto de democracia	71
Figura 41: Las elecciones son transparentes.....	72
Figura 42: Los estudiantes conocen sus derechos	73
Figura 43: El proyecto de democracia presenta falencias.....	74
Figura 44: Y esta página ¿Por qué?.....	84
Figura 45: Bienvenidos a la página participando ando	86
Figura 46: Avatares animados.....	88
Figura 47: Juego ¿Quién quiere ser millonario?	90
Figura 48: Mapa mental elaborado en Xmind	92

Figura 49: Sensibilización del proceso democrático en Storify	93
Figura 50: Imprenta Chaparral en magazine	95
Figura 51: Poster de la honestidad.....	97
Figura 52: Trovas sobre la honestidad	98
Figura 53: Urna virtual	100
Figura 54: Chat institucional	101
Figura 55: Midiendo el pulso	103
Figura 56: Elecciones institucional	105
Figura 57: Historieta de la democracia en Pixton.....	106
Figura 58: Inicio de la página web participando ando	108
Figura 59: Colombinas de promoción de la página web	111
Figura 60: Socialización de la página web al grupo focal de estudiantes	112
Figura 61: Socialización al grupo focal.....	113
Figura 62: Socialización del OVA a los estudiantes del grado octavo	114
Figura 63: Estudiantes del grado once y la docente Ana Leticia Hoyos en la socialización	115
Figura 64: Observaciones y sugerencias al trabajo colaborativo final	117
Figura 65: Criterios de evaluación y comentarios trabajos.....	118
Figura 66: Criterios de evaluación y comentarios trabajo 1	119
Figura 67: Criterios de evaluación y comentarios trabajos 2.....	120
Figura 68: Criterios de evaluación y comentarios trabajos 3.....	121
Figura 69: Criterios de evaluación y comentarios trabajos 4.....	122
Figura 70: Observaciones	123
Figura 71: Socialización a los estudiantes del grado noveno del formato de evaluación	124
Figura 72: Estudiantes diligenciando la heteroevaluación	124
Figura 73: Dominio del tema	125

Figura 74: Medios y materiales de apoyo.....	126
Figura 75: Oratoria de los docentes	127
Figura 76: Utilización del tiempo	128

GLOSARIO

CIBERACTIVISMO: Se refiere al uso de herramientas tecnológicas, especialmente la web 2.0 para vigorizar las diferentes corrientes políticas y sociales al tiempo que se modifica a la humanidad (Sandoval-Almazan & Gil-García, 2014).

EDUCACIÓN ARTÍSTICA: Entendida como campo y área encargada de reforzar y desarrollar una serie de competencias como la comunicación, la sensibilidad y apreciación que contribuyen a la formación de un ser integral. (Ministerio de Educación Nacional, 2010).

E-PARTICIPACIÓN: Nueva forma de participación ciudadana, con herramientas diseñadas y aplicadas a la luz de las nuevas tecnologías. (Colombo Vilarrosa, 2007)

ESCUELA: La escuela es el lugar donde aprendemos a convivir con otras personas, compartiendo sentimientos, vivencias y experiencias al tiempo que se hace una retroalimentación con lo que se recibe de los compañeros.

GOBIERNO ESCOLAR: Estrategia en la cual los estudiantes se preparan de manera vivencial para ejercer su ciudadanía en la sociedad. Conformada por una representación de cada estamento de la comunidad educativa (El informador de Santa Marta, 2010)

TIC: Instrumentos o aparatos tecnológicos que permiten crear, compartir, guardar, editar información. Facilitan el trabajo colaborativo y la comunicación. Crean oportunidades para acceder al conocimiento. (Cobo Romaní, 2009)

RESUMEN

El propósito de este proyecto es fortalecer la participación democrática en la escuela mediante el diseño de estrategias metodológicas mediadas por las TIC y por experiencias artísticas, las cuales se aplicarán en la I. E. R Chaparral y en la I. E Jorge Alberto Gómez Gómez.

Específicamente, se quiere contribuir al logro de una dinamización de los procesos de participación en la escuela, al brindarles a los miembros de la comunidad educativa mecanismos presenciales, como son las prácticas artísticas, y no presenciales, como son las oportunidades de acceso a las Tecnologías de Información y Comunicación.

PALABRAS CLAVE: Participación; TIC; artística; transformación; escuela; gobierno escolar.

ABSTRACT

The purpose of this project is to strengthen democratic participation in school by designing methodological strategies mediated by ICT and artistic experiences, which apply to the Rural School Chaparral and School Jorge Alberto Gómez Gómez.

Specifically, we want to contribute to a revitalization of participatory processes in the school, provide members of the educational community face mechanisms such as artistic practices, and not face, such as access opportunities Technologies Information and Communication.

KEY WORDS: Participation; ICT; artistic; transformation; school; school governance.

1 INTRODUCCIÓN

El presente proyecto es diseñado y desarrollado con el fin de promover la participación ciudadana de los estudiantes y docentes en sus instituciones educativas a través de dos herramientas específicas: actividades artísticas y las TIC. Con esto, no se busca crear una nueva forma de participación, sino abrir espacios para que se participe más tanto individual como colectivamente (Casacuberta & Gutiérrez-Rubí, 2010).

La escuela es una pequeña comunidad donde se forman los ciudadanos activos del mañana. Es en ese lugar donde se pueden gestar cambios trascendentales para la sociedad, pues, así como afirma Nelson Mandela, la educación es un medio de vital importancia para transformar el mundo (Álvarez, 2016). A esto se suman las nuevas herramientas que entran a apoyar los procesos, de forma especial las tecnológicas, pues permiten abrir espacios de diálogo donde las opiniones de todos pueden ser escuchadas, donde se reflexione y construya de forma grupal, donde la información sea libre, entre otros factores. Todo eso permite dinamizar los procesos de participación democrática, fomentando el compromiso de los estudiantes en la elección de sus representantes, además de impulsar iniciativas cuyo objetivo es la promoción del desarrollo de la democracia como un estilo de vida (Casacuberta & Gutiérrez-Rubí, 2010).

Por tanto, es necesario promover y avivar procesos de enseñanza y aprendizaje en los cuales se vinculen las áreas de artística, ciencias sociales y TIC en la formación de los educandos en la participación democrática institucional, permitiendo una apropiación pedagógica y una transformación en las metodologías utilizadas, de manera que posibiliten nuevos escenarios de aprendizaje. En esta medida, tanto el docente como los educandos, interactúan en pro de la consecución de los saberes necesarios o apropiados para enfrentar los requerimientos que la sociedad hace al sistema educativo; hombres comprometidos con una sociedad participativa, plural y democrática. El presente trabajo pretende contribuir a los objetivos educativos expuestos.

2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 Problema

En la Institución Educativa Rural Chaparral del municipio de Guarne y en la I. E Jorge Alberto Gómez Gómez del municipio de Granada, se presentan falencias en los procesos de dinamización de la participación democrática de los educandos a través de su proyecto reglamentario. Estas carencias se evidencian en conductas como: la falta de compromiso y de cumplimiento de las propuestas presentadas por los representantes en los diferentes cargos institucionales, como personero, representantes de los estudiantes, entre otros; el poco seguimiento que se realiza al cumplimiento de las propuestas, falta de veeduría estudiantil, escasos espacios de participación que involucren a la comunidad estudiantil en general, entre otros.

En las instituciones educativas referidas se tiene formulado el proyecto reglamentario de democracia y cívica con un cronograma de actividades que se actualiza cada año. Sin embargo, estas acciones se centran en el inicio del año escolar, cuando se realiza el proceso de elección de los diferentes miembros de la comunidad educativa, como el personero estudiantil, el contralor y el representante de los estudiantes ante el consejo directivo (proceso que abarca desde las inscripciones de los candidatos hasta la elección de los representantes). Es en este momento cuando el proyecto se hace visible frente a la comunidad educativa, pero se diluye el resto del año, debido a la falta de acompañamiento y seguimiento en la ejecución de las propuestas, por parte de los directivos administrativos y docentes encargados del proyecto (Cubides, 2001).

La falta de información oportuna, la carencia de espacios para el debate y la deliberación, la exigencia de requisitos adicionales a la condición de estudiante, son, entre otras, razones que limitan la participación democrática y le niegan la posibilidad de satisfacer los intereses de los representados. Algunos autores ven en estos vacíos la intención de controlar o impedir los cambios, porque la institución educativa lo que pretende es mantener el "*statu quo*", es decir, que la única pretensión es conservar lo ya establecido, subvalorando los intereses particulares de los estamentos de la comunidad educativa y supeditándolos a los intereses institucionales (Cubides, 2001).

Gran parte de la comunidad latinoamericana no está complacida con el sistema democrático. El grado de insatisfacción es mayor que la opinión emitida por ciudadanos de otros continentes, como África, Asia y parte de Europa. Las

personas no sienten que quienes los representan lo hagan correctamente, no tienen fe en el construir un país de manera conjunta, donde las opiniones de todos sean escuchadas y respetadas; se tiene una concepción negativa en el hecho de que se cree que quien gobierna lo hace por el interés y desarrollo de solo unas cuantas personas, es decir, un sistema donde muy pocos ganan (Corporación Latinobarómetro, 2011) (Colombo Vilarrasa, 2007).

En este momento se puede plantear la pregunta ¿Es suficiente el proceso de elecciones en las instituciones educativas para responder al proyecto reglamentario de democracia y cívica? O llevándolo a un aspecto global ¿solo con estas actividades se logra promover la participación democrática en el común de las personas? También aparecen otras preguntas: ¿Cómo pueden las instituciones educativas formar seres sociales comprometidos con valores democráticos cuando las mismas instituciones reflejan y reproducen valores y prácticas autoritarias? ¿Conocen los estudiantes los espacios institucionales en los cuales pueden participar o son un tabú para estos? ¿Cuáles son las formas y mecanismos de participación que tienen los educandos hacia una formación democrática incluyente? Es claro que para participar democráticamente se necesitan otras competencias con las cuales no se nacen, sino que se desarrollan y mejoran en diferentes núcleos sociales, siendo la escuela la principal institución responsable de formarlas. Para impulsar este aspecto se necesita un trabajo permanente a la luz de diferentes estrategias, entre ellas, el propiciar espacios de comunicación e intervención a los actores del proceso educativo, que van desde los contenidos académicos hasta sus vivencias diarias en el colegio. Con esto se abre una gama de oportunidades para la continuidad del proyecto en el transcurso de un año escolar, para que los estudiantes no solo comprendan qué es ser ciudadano, sino que lo practiquen (Reimers & Villegas, 2005) (Colombo Vilarrasa, 2007).

2.2 Justificación

Con este trabajo se pretende contribuir a la educación de calidad y, a su vez, a una formación integral, pues al darse la primera, se suple la segunda, entrando a considerar un equilibrio entre educación y formación donde prime el ser. (Ministerio de Educación Nacional, 2014); al tiempo que se aprovechan las TIC y sus múltiples herramientas en el fortalecimiento de la enseñanza y aprendizaje y

se promueve la participación activa de los estudiantes, a través de la información, la deliberación y la práctica democrática. Con esto, se facilita la vinculación por parte del sector educativo a la gran apuesta hecha por el Ministerio de Telecomunicaciones y se enfrenta el actual desafío pedagógico de su integración a los espacios de formación (Karsenti & Lira, 2011).

Se trata de impulsar y avivar procesos de enseñanza y aprendizaje en los cuales se vinculen las áreas de artística, ciencias sociales y TIC en la formación de los educandos en la participación democrática institucional, permitiendo una apropiación pedagógica y una transformación en las metodologías utilizadas, de manera que posibiliten nuevos escenarios de aprendizaje. En esta medida, tanto el docente como los educandos, interactúan en pro de la consecución de los saberes necesarios o apropiados para enfrentar los requerimientos que la sociedad hace al sistema educativo; hombres comprometidos con una sociedad participativa, plural y democrática (Ministerio de Educación Nacional, 1994).

Las TIC pueden ser herramientas dinamizadoras del currículo, primero, porque con estas se puede abrir una ventana para ver el mundo y lo que sucede en él, por ende, se facilita su comprensión y participación; en segundo lugar, su uso puede impulsar el ejercicio humano y democrático, todo esto debido a la cantidad de instrumentos que ofrece para mejorar los procesos educativos y formativos mediante el acceso a información del contexto propio y global; en tercer lugar, el hecho que los estudiantes actuales sean nativos digitales y crezcan expuestos a las tecnologías de la información y la comunicación hace necesaria su inclusión en el campo educativo, pues gran parte de la interacción que estos tienen con la herramienta sucede en espacios diferentes al escolar; en cuarto lugar la oportunidad que ofrecen para renovar la escuela desde las etiquetas de lo humano y lo democrático (Drenoyianni, 2006).

Es importante que las metodologías didáctico-pedagógicas mediadas por TIC respondan a las necesidades de los educandos actuales, además, de las responsabilidades que poseen las instituciones educativas con la sociedad (una educación contextualizada, para la formación de sujetos sociales) (Vidal, González Martínez, Fortuño, & Cervera, 2011). Una responsabilidad social que no solo está determinada por la transmisión de conocimiento sino por la construcción de saberes significativos, generadora de habilidades de autorregulación y trabajo colaborativo, los cuales le aporten al sujeto social una gama de recursos, materiales, instrumentos y formas de enfrentar los diversos problemas que se presenten en el contexto local, nacional e internacional (Bertone, y otros, 2014).

La sociedad actual no es la misma de hace 50 años. Los estudiantes de hoy tienen características especiales y diferentes que ameritan una transformación de los procesos educativos y formativos. La ejecución de este proyecto va a permitir la dinamización del proyecto transversal de democracia y cívica, en el cual los miembros de la comunidad se integrarán y trabajarán mancomunadamente para alcanzar logros de forma colectiva, además de la creación de nuevos espacios de socialización para que los actores del proceso educativo se encuentren, dialoguen y reflexionen sobre su cotidianidad a través de experiencias artísticas y las nuevas tecnologías, contribuyendo así a una educación integral y de calidad (Ministerio de Educación Nacional, 2010). Vale la pena anotar que si se promueve la participación desde el aula, y se logra que los agentes educativos se involucren, muy seguramente participarán en los contextos municipales, departamentales y nacionales en un marco de democracia (Drenoyianni, 2006).

Bajo esta perspectiva, se puede decir que las TIC y la democracia en las instituciones educativas se hacen necesarias para la promoción de espacios de participación donde se pueda ejercer un mayor control y veeduría ciudadana, permitiendo mejorar las prácticas, la transparencia y agilidad en los procesos, a través de la democracia tecnológica, el ciberactivismo, teledemocracia, gobierno en línea, entre otros (Prados, 2012) (Colombo Vilarrasa, 2007).

La escuela es el lugar donde aprendemos a convivir con otras personas, compartiendo sentimientos, vivencias y experiencias al tiempo que se hace una retroalimentación con lo que se recibe de los compañeros. Con la educación artística se crean espacios que facilitan y enriquecen este aprendizaje al tomar la experiencia particular y subjetiva de cada individuo manifestada y socializada a una comunidad mediante un lenguaje artístico en concreto, en otras palabras, se da un diálogo. Todo inicia con un proceso interno individual desarrollando habilidades que lo hacen competente para desenvolverse a nivel social, por ejemplo, la sensibilidad con la cual el alumno percibe al mundo de forma diferente; también se abren espacios de participación, tanto de forma personal como general, como sucede en el trabajo colaborativo en el cual se logra materializar proyectos artísticos como la danza, el teatro (entre otros), donde se unen esfuerzos y se pone de manifiesto un conjunto de habilidades para entenderse y comunicarse con el otro y así crear un resultado que termina impactando de forma positiva al grupo receptor de la propuesta. Otra cualidad de las artes en el escenario educativo es el desarrollar sentido de identidad y de pertenencia con los lugares y objetos de uso colectivo, ya que si los estudiantes valoran y cuidan lo que la institución les facilita son actos que repercuten en el bien colectivo y por ende en el bien particular. Con lo anterior se evidencia la relación de las artes con

el desarrollo de competencias ciudadanas, de ahí la pertinencia al incluirlas en el planteamiento y ejecución de este proyecto (Ministerio de Educación Nacional, 2010).

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo General

Diseñar estrategias metodológicas mediadas por TIC y las artes para la promoción de la participación democrática en la Institución Educativa Rural Chaparral y en la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez.

3.2 Objetivos Específicos

-Caracterizar las estrategias de comunicación mediadas por TIC para el fortalecimiento de la participación democrática.

-Diseñar las estrategias metodológicas desde herramientas tecnológicas y artísticas.

-Construir contenidos digitales para la promoción de la participación democrática en las Instituciones Educativas.

-Evaluar las estrategias en cuanto a la participación e interacción de los educandos en las instituciones educativas Chaparral y Jorge Alberto Gómez Gómez.

4 MARCO REFERENCIAL

4.1 Marco contextual

La contextualización es un paso fundamental en el planteamiento del proyecto, permitiendo levantar un mapa mental de los escenarios por y para los cuales se plantea esta investigación. En este caso, se trata de dos instituciones educativas del departamento de Antioquia, determinadas por ámbitos con realidades educativas similares, pero a la vez diferenciadas.

Los establecimientos educativos son de carácter público, es decir, administrados y financiados por el Estado colombiano. A esto se le agrega una característica a tener en cuenta en la Institución Chaparral y es la de ser rural, un apellido significativo que trae consigo una serie de particularidades que lo marcan, para algunos como un sobrante del sistema educativo, para otros como un espacio ideal para la innovación, un lugar donde se valora el contexto, se tiene en cuenta su cultura y se incluye en los procesos educativos (Boix, 2004). Vale la pena señalar que estos espacios se vuelven en muchas ocasiones los centros de las comunidades en los cuales sus habitantes, en general, tienen la oportunidad de participar potenciando la socialización entre los mismos.

Para una mejor ubicación de estos espacios se levanta un mapa mental.

La I. E. R Chaparral, ubicada en el municipio de Guarne, en la autopista Medellín-Bogotá, se encuentra conformada por las sedes anexas de Garrido, Juan XXIII, Berracal, Guamito y su sede central. Cuenta con alrededor de 850 estudiantes distribuidos en las diferentes sedes. La mayoría de sus educandos son jóvenes de las veredas aledañas a la institución, por tanto, su población en gran porcentaje es rural, dedicada a los oficios del campo.

La I.E Jorge Alberto Gómez Gómez está ubicada en el municipio de Granada en el oriente antioqueño. Única Institución urbana que atiende estudiantes en bachillerato. A esta sede principal se vinculan cuatro Instituciones: Jesús María Yepes, sede urbana de primaria y tres instituciones rurales que son I. E. R Álvaro Herrera, I. E Santa Ana y Jesús María Arias, estas últimas, atienden las necesidades de la población circundante. Tomando el reporte generado desde el SIMAT (Sistema de Matrículas Estudiantil) (Ministerio de Educación Nacional, 2016) se encuentran matriculados 1.387 estudiantes, de

los cuales el 41,45% pertenece a la primaria, representados en 575 niños, y el 58,54% es formado por el bachillerato, con 812 adolescentes y jóvenes.

Ambas instituciones están en municipios del Departamento de Antioquia, región en la cual han surgido ideas innovadoras en diferentes campos, entre ellas el concepto de “la más educada”, que son tomadas como referente para el país.

En cuanto a la dotación tecnológica y conectividad se puede decir que la I.E.R Chaparral y la I. E Jorge Alberto Gómez Gómez hacen parte del programa de Antioquia Digital liderado por el Departamento (Gobernación de Antioquia, 2013). Según la página web, en la actualidad 2.800 sedes educativas cuentan con el servicio de Internet, de las cuales el 85% son sedes rurales, porcentaje en el cual el primer colegio del presente proyecto se encuentra incluido; y el segundo en el 15% restante. La I.E.R Chaparral tiene 90 computadores y 230 tabletas mientras que la I.E Jorge Alberto Gómez Gómez tiene 24 computadores de escritorio, 60 portátiles con una conexión a Internet de 8 MB de ancho de banda, todos estos donados por la iniciativa de Computadores para Educar, un programa liderado a nivel nacional con el fin de promover mayores oportunidades respecto al acceso y uso de las nuevas tecnologías en las comunidades educativas colombianas, capacitando a docentes y entregando computadores (Ministerio TIC, 2016). En cuanto a la cantidad de dispositivos en cada sede por estudiante se puede decir que en la primera son 2,65 alumnos y en la segunda son 7,84 cifras que mejoran en comparación con las establecidas en el informe presentado por el Departamento al afirmar que Antioquia logra 8 estudiantes por computador (Gobernación de Antioquia, 2013).

4.2 Marco conceptual

Es importante destacar la relación existente entre la democracia, la escuela y la sociedad para mostrar cómo la escuela se convierte en un escenario preponderante para la construcción de una cultura para la participación democrática, donde se afiancen relaciones políticas de carácter bilateral y colectivo en un espacio y en un tiempo determinados. En este sentido, para que haya una verdadera democracia en las instituciones educativas es necesario modificar su discurso, acciones y actitudes, para que realmente se construyan espacios de participación y no se limiten simplemente a la

constitución de un gobierno escolar, que en muchos casos es inoperante, sin efectividad ni eficacia (Guzmán, 2003).

Por consiguiente, hoy en día son muchas las voces que reclaman mayor protagonismo de las instituciones educativas en la formación de ciudadanos democráticos, capaces de concienciarse del papel protagónico que tienen en el escenario escolar y ese empoderamiento permitirá construir el futuro de un miembro de la sociedad comprometido con su desarrollo social, cultural, político y económico (Naval, 2003).

Hablar de participación democrática en las instituciones escolares es algo complejo, puesto que implica un gran compromiso de todos los estamentos de la comunidad educativa. Para ello, debemos tener en cuenta elementos tales como: competencias ciudadanas, participación democrática, gobierno escolar y normatividad. Para comprender lo anterior, se hace referencia a las democracias modernas.

A lo largo de la historia las democracias modernas se han visto cuestionadas en sus principios, ya que no dependen simplemente del concepto de justicia, sino que estos están anclados en las cualidades y actitudes de sus ciudadanos. Por tanto, la participación democrática es un espacio que permite la disertación de los individuos, abriendo la mente a las diversas posibilidades y circunstancias que se presentan. Esto genera en el individuo un pensamiento holístico capaz de trascender su propia realidad. Lo anterior permite decir que el concepto de ciudadanía hace referencia a la capacidad que tiene el individuo de responsabilizarse de su propio quehacer, es decir, de sus compromisos democráticos, los cuales redundan en su propio beneficio y en el de los demás. El ciudadano no es aquel que solo cumple con algunos compromisos sociales, culturales, políticos y económicos. Ser ciudadano implica adquirir un compromiso total de las responsabilidades que la sociedad deposita en cada individuo, para que este participe de manera activa y propositiva (Kymlicka & Norman, 1997).

En cuanto a la participación política, hay dos tipos: la convencional, que se ubica en las formas como los ciudadanos se pueden vincular activamente con los temas de política enmarcado en “Lo legal”, es decir, lo permitido por el sistema, como hablar de política, asistir a manifestaciones, apoyar a un candidato o partido político, entre otros, y la no convencional, en la cual la participación choca con los límites establecidos, es decir que no es legal, por ejemplo, el cerrar las vías, manifestaciones sin autorización, entre otros. En un informe realizado en el 2013 se muestra cómo el 90% de la población latinoamericana no participa políticamente de forma convencional. De ahí la

importancia de empezar a generar cambios desde la escuela, pues si no se promueve la participación desde esta institución ¿Qué nos hace pensar que participará activamente en los procesos políticos de su municipio, departamento o nación? (Corporación Latinobarómetro, 2013).

La ciudadanía no es una categoría, es la manifestación de la formación de una comunidad política.

*“La Ciudadanía es primariamente una <relación política> entre un individuo y una comunidad política, en virtud de la cual el individuo es miembro de pleno derecho de esa comunidad y le debe lealtad permanente” (Heather, Derek. (1990). *Citizenship*. London/New York. Longmann, 246. Citado por: Cortina, 2005, 39).*

De igual manera, Adela Cortina señala el perfil de los ciudadanos a los que hace referencia:

“el ciudadano es el que se ocupa de las < cuestiones públicas > y no se contenta con dedicarse a sus asuntos privados, pero además es quien sabe que la <deliberación> es el procedimiento más adecuado para tratarlas, más que la violencia, más que la imposición; más incluso que la votación que no es sino el recurso último, cuando ya se ha empleado convenientemente la fuerza de la palabra” (Cortina, 2005).

Para evitar confusiones al respecto, ahora que en tantos espacios se habla de ciudadanía, Adela Cortina señala que la definición más reconocida es el concepto de *ciudadanía social* que concibió hace medio siglo Thomas H. Marshall.

“Desde esta perspectiva, es ciudadano aquel que en una comunidad política goza no solo de derechos civiles (libertades individuales), en los que insisten las tradiciones liberales, no solo de derechos políticos (participación política), en los que insisten los republicanos, sino también de derechos sociales (trabajo, educación, vivienda, salud, prestaciones sociales en tiempos de especial vulnerabilidad). La ciudadanía social se refiere entonces también a este tipo de derechos sociales, cuya protección vendría garantizada por el Estado nacional, entendido no ya como Estado liberal, sino como Estado social de derecho” (Cortina, 2005).

Por consiguiente, el desafío de la democracia está determinado por su evolución, el cual está mediado por el significado de ser ciudadano y su participación en los diferentes ámbitos o escenarios, de manera efectiva, frecuente y eficaz. Por ende, la educación debe convertirse en un elemento

significativo de transformación social, donde la construcción curricular tienda a un proceso continuo, con una intencionalidad orientada a un propósito específico (Reimers & Villegas, 2005).

Durante gran parte de los siglos XIX y XX, diversos grupos de personas (indígenas, mujeres, minorías religiosas, entre otras), no han tenido la misma oportunidad política y sus derechos en los procesos de participación democrática se han restringido a una simple elección, desconociendo derechos contemplados a nivel constitucional, que aspiran a la construcción de una sociedad más justa y democrática (Reimers & Villegas, 2005).

Hacer que la democracia sea viable requiere instituciones democráticas, capaces de fortalecer un conjunto de significados y valores ampliamente compartidos por la mayoría, así como unas competencias que permitan la participación política de forma efectiva, llevando a los educandos a consolidar una cultura democrática. Es por esto, que una cultura democrática descansa en la formación, compromiso e interiorización de las responsabilidades que adquiere el individuo en el conocimiento generalizado de los derechos y obligaciones fundamentales de los ciudadanos, en la disposición a participar en los diversos espacios que afectan el destino de las personas – colegio, comunidad, región, país, entre otras - (Reimers & Villegas, 2005).

El concepto de ciudadanía ha vuelto a ocupar un espacio preponderante en la construcción de sociedad, ya que se ha venido perdiendo la identidad política y la confianza de los electores en los procesos de participación democrática. Por consiguiente, es importante recuperar el interés ciudadano por construir unos procesos democráticos que renueven el conjunto de derechos sociales, civiles y políticos (Villarreal, 1999).

El concepto de formación ciudadana debe ser enseñado en la escuela, aprovechando el ámbito escolar para la formación en valores y la construcción de las competencias ciudadanas. Entendiendo estas como el lugar adecuado para la creación colectiva en donde se ponen de manifiesto las diferencias sociales, religiosas, políticas y culturales de sus pares, aprendiendo a respetarlas y a aceptarlas. En este sentido, la escuela juega un papel preponderante ya que una de sus funciones más significativas es desarrollar competencias ciudadanas, las cuales les permitan ser libres, respetar la diversidad, fomentar la paz y participar en los diferentes escenarios sociales (Rodríguez, Ruiz & Guerra 2007).

En este sentido, las competencias ciudadanas se constituyen en la piedra angular o ficha de vital importancia en el ideal educativo que hoy se tiene trazado, todo esto desde una educación sobre, a través y para la ciudadanía, donde no solo se tengan claros los temas que estas abarcan sino que se desarrollen de forma práctica y así garantizar que los estudiantes se desenvuelvan de la mejor forma en contextos determinados (Gros & Contreras, 2006).

Ahora bien, es bueno reflexionar sobre la idea de que si se quiere hablar de competencias ciudadanas, necesariamente se debe hacer referencia a competencias en el contexto digital, esto, teniendo en cuenta que hoy se informa, transmite, participa mediante las nuevas tecnologías; todo esto repercute en la formación ciudadana actual, donde sobresale un ciudadano digital. (Gros & Contreras, 2006).

Para hablar de gobierno escolar en las instituciones educativas, es indispensable mirar los conceptos de la normatividad, las cuales se pueden encontrar en la ley 115, en los siguientes artículos:

“Art. 142. Conformación del gobierno escolar. Cada establecimiento educativo del Estado tendrá un gobierno escolar conformado por el rector, el consejo directivo y el consejo académico. En el gobierno escolar serán consideradas las iniciativas de los estudiantes, de los educadores, de los administradores y de los padres en aspectos tales como la adopción y verificación del reglamento escolar, la organización de las actividades sociales, deportivas, culturales, artísticas y demás acciones que redunden en la práctica de la participación democrática en la vida escolar. Los voceros de los estamentos constitutivos de la comunidad podrán presentar sugerencias para la toma de decisiones de carácter financiero, administrativo y técnico-pedagógico. Tanto en las instituciones educativas públicas como privadas, la comunidad educativa debe ser informada para permitir una participación seria y responsable en la dirección de las mismas”.

Decreto 1860 de 1994:

“Cap. IV El gobierno escolar y la organización en el:

Art. 19. Obligatoriedad del gobierno escolar. Todos los establecimientos educativos deberán organizar un gobierno para la participación democrática de todos los estamentos de la comunidad educativa, según lo dispuesto en el artículo 142 de la ley 115 de 1994.

El gobierno escolar en las instituciones estatales se regirá por las normas establecidas en la ley y en el presente decreto. Las instituciones educativas privadas, comunitarias, cooperativas, solidarias o sin ánimo de lucro establecerán en su reglamento, para dar cumplimiento a lo dispuesto en el artículo 68 de la Constitución Política y en armonía con lo dispuesto para ella en los incisos 2 y 3 del artículo 142 de la Ley 115 de 1994, un gobierno escolar integrado al menos por los órganos definidos en el presente decreto y con funciones que podrán ser las aquí previstas, sin perjuicio de incluir otros que consideren necesarios de acuerdo con su proyecto educativo o institucional. También estas instituciones deberán acogerse a las fechas que para el efecto de la organización del gobierno escolar, se establecen en este capítulo. En caso contrario, la licencia de funcionamiento quedará suspendida”.

Finalmente, debemos mirar la participación democrática desde otras esferas, a las cuales se les ha dado una caracterización tecnológica, generando un gran impacto social y una serie de hipótesis que plantean una nueva era en el desarrollo de esta. A estas nuevas formas se les ha denominado de diversas maneras: sociedad de la información, telépolis, sociedad de la vigilancia, sociedad red, sociedad de la inteligencia interconectada, sociedad digital, cultura virtual o cibercultura, entre otras, las cuales pretenden abrir nuevas formas de participación de los ciudadanos, rompiendo con los esquemas establecidos y brindándole a la sociedad nuevas herramientas que permitan la transformación, donde las TIC juegan un papel preponderante (Prados, 2012) (Colombo Vilarrasa, 2007).

Es por esto que la participación electrónica consiste en la acción por medio de la cual se realizan acciones políticas no convencionales utilizando Internet como herramienta. Es decir, es un espacio a través del cual los ciudadanos se desligan de una serie de comportamientos, normas y costumbres definidas, para darles paso a nuevas formas de expresión como son la desobediencia civil, las reivindicaciones sociales, las convocatorias a las marchas, los movimientos pacifistas, ecologistas, feministas, entre otros, generados por el ciberactivismo o activismo digital (Prados, 2012).

La aparición y el desarrollo de las TIC establecen nuevas formas de relacionarse en los diferentes ámbitos de la vida, rompiendo con los paradigmas establecidos, generando nuevos retos, posibilidades e inquietudes en los procesos de participación democrática, y en especial, en el sistema educativo. Tales avances permiten mejorar los medios a través de los cuales los diferentes miembros de la comunidad educativa acceden a la

información, deliberan y participan en la toma de decisiones (Colombo, 2006).

Es por esto que las TIC se convierten en una herramienta con gran influencia en la participación democrática de las diferentes comunidades locales, nacionales e internacionales, las cuales superan los espacios de tiempo y lugar. Hoy es posible utilizar mecanismos de participación como la ciberdemocracia, la democracia electrónica, el gobierno en línea, la teledemocracia, la democracia digital, entre otras, los cuales integran la expresión “democracia tecnológica” a la interacción de los procesos políticos de las entidades gubernamentales y de los ciudadanos, en una reciprocidad que vincula de manera directa al ciudadano con la gestión pública (Colombo, 2006).

Bajo esta perspectiva, el desarrollo tecnológico alcanzado hasta el presente permite reconocer a las TIC como una herramienta que puede contribuir al desarrollo de la participación democrática, ya que a través de estas se pueden abrir nuevas formas de relación, ampliando el abanico o espectro de posibilidades e interacciones entre electores y electorado (Sevilla & Gutiérrez, 2010), así como entre los miembros de la comunidad entre sí y de estos con las instituciones públicas y privadas.

En el ámbito escolar es importante que las instituciones educativas generen nuevos espacios de participación, en los cuales se abren puertas de esperanzas, pero a la vez se generan temores. Las IES deben apostarle a las TIC, como una herramienta que permita mejorar la participación de los educandos en un gobierno escolar abierto a las nuevas tecnologías, donde los estudiantes puedan aportar a la gestión gubernamental y ejercer un mejor control y una vigilancia mucho más efectiva, como ciudadanos escolares (Prados, 2012).

La educación artística o educación para las artes es entendida como campo y área encargada de reforzar y desarrollar una serie de competencias como la comunicación, la sensibilidad y apreciación que contribuyen a la formación de un ser integral, todo esto a través de la música, lo corporal, visual y plástico a partir de la experiencia con el contexto, en otras palabras, le da forma concreta a la experiencia misma cargándola de significado; a esto se le suma la capacidad para apreciar las representaciones artísticas y culturales de los demás. Se ve, pues, como en la educación artística el estudiante puede tener diferentes roles, el de emisor o creador, el de receptor o espectador y expositor ampliando el espectro de oportunidades para trabajar el área de acuerdo con la finalidad que se tenga, desarrollando

así las competencias artísticas al tiempo que se fortalecen las competencias básicas de otras áreas del saber (Ministerio de Educación Nacional, 2010).

Ahora bien, es oportuno revisar la relación de la educación artística con el desarrollo de las competencias básicas, en este caso puntual las ciudadanas. Somos seres sociales que convivimos en comunidad, ese intercambio de vivencias sugiere una correlación de la experiencia personal con las experiencias de los demás, posibilitando así un aprendizaje conjunto, en otras palabras: colaborativo. Los productos artísticos dejan huella en una comunidad, muchos de ellos son creados por grupos de personas, por lo cual se pone a disposición el saber personal para alcanzar un logro común, generándose así una serie de vivencias que fortalece la convivencia colectiva. A través de la educación artística se aviva ese sentido de pertenencia a una comunidad, lo que conlleva a que los actores del proceso educativo entiendan la importancia del relacionarse adecuadamente con el otro (Ministerio de Educación Nacional, 2010).

Cada lenguaje artístico juega un papel de vital importancia en el desarrollo de competencias ciudadanas, de ahí la consideración de los mismos en los procesos educativos. Por ejemplo, a través del teatro se establecen nuevas formas de comunicación con los demás, abarcando otros niveles como lo son el corporal, sonoro, cromático... por medio del teatro se abren espacios para la participación sea desde el escenario o desde el público; también cuando se encarna un personaje se debe establecer un contacto con él, indagando sobre pensamientos, forma de ser, sentimientos, lo que implica ver al mundo desde una perspectiva diferente; con esto se logra que el estudiante adopte una posición ajena y con ella un conjunto de ideas y posturas distintas a las propias, entendiendo y reflexionando sobre la diversidad cultural, acto seguido de una conciencia al momento de relacionarse en sociedad (Ministerio de Educación Nacional, 2010).

A través de las artes se fortalecen los procesos de comunicación aportando así al desarrollo cultural y educativo de los grupos sociales como lo son las instituciones, los municipios, departamentos, países... en otras palabras al progreso del pueblo. Una propuesta artística bien enfocada dota al estudiante de herramientas para participar y expresar sus ideas, pensamientos y sentimientos de forma respetuosa, transformando así la realidad en beneficio de la comunidad. Cuando se establece un trabajo colaborativo entre las artes y la educación se busca preparar al ciudadano en un escenario específico para que se desenvuelva correctamente en una

sociedad que se encuentra en constante evolución (Ministerio de Educación Nacional, 2000).

4.3 Marco legal

Los referentes legales en los cuales se apoya el trabajo son:

Constitución Política de Colombia Título II. De los Derechos, las garantías y los deberes. Capítulo 1. Los derechos fundamentales., Capítulo 2, De los derechos sociales, económicos y culturales. Artículo 68. Los particulares podrán fundar establecimientos educativos. La ley establecerá las condiciones para su creación y gestión. La comunidad educativa participará en la dirección de las instituciones de educación (Garizabal, 2004).

Como un segundo documento, se puede revisar la Ley 115 de 1994:

Título I, Disposiciones preliminares, Artículo 6: Comunidad educativa. De acuerdo con el artículo 68 de la Constitución Política, la comunidad educativa participará en la dirección de los establecimientos educativos, en los términos de la presente Ley (Alcaldía de Bogotá, 1994).

Capítulo II, Gobierno escolar, Artículo 142: Conformación del gobierno escolar. Cada establecimiento educativo del Estado tendrá un gobierno escolar conformado por:

El Rector, el Consejo Directivo, el Consejo Académico (Alcaldía de Bogotá, 1994).

Capítulo IV, El gobierno escolar y la organización institucional en los siguientes artículos:

Art. 18: Comunidad educativa. Según lo dispuesto en el artículo 65 de la Ley 115 de 1994, la comunidad educativa está constituida por las personas que tienen responsabilidades directas en la organización, de desarrollo y evaluación del proyecto educativo institucional que se ejecuta en un determinado establecimiento o institución educativa (Ministerio de Educación Nacional, 1994).

Art. 19: Obligatoriedad del gobierno escolar. Todos los establecimientos educativos deberán organizar un gobierno para la participación democrática

de todos los estamentos de la comunidad educativa, según lo dispone el artículo 142 de la Ley 115 de 1994 (Ministerio de Educación Nacional, 1994).

Art. 20: Órganos del gobierno escolar. El gobierno escolar en los establecimientos educativos estatales estará constituidos por los siguientes órganos: El Consejo Directivo, como instancia directiva, de participación de la comunidad educativa y de orientación académico y administrativa del establecimiento; el Consejo Académico, como instancia superior para participar en la orientación pedagógica del establecimiento; el Rector, como representante del establecimiento ante las autoridades educativas y ejecutor de las decisiones del gobierno escolar (Ministerio de Educación Nacional, 1994).

Art. 21: Integración del consejo directivo. El consejo directivo de los establecimientos educativos estatales estará integrado por:

1. El Rector, quien presidirá y convocará ordinariamente una vez por mes y extraordinariamente cuando lo considere conveniente.
2. Dos representantes del personal docente, elegidos por la mayoría de los votantes en una asamblea de docentes.
3. Dos representantes de los padres de familia elegidos por la junta directiva de la asociación de padres de familia.
4. Un representante de los estudiantes elegidos por el consejo de estudiantes, entre los alumnos que se encuentren cursando el último grado de educación ofrecido por la institución.
5. Un representante de los ex alumnos elegidos por el consejo directivo, de ternas presentados por las organizaciones que aglutinen la mayoría de ellos o en su defecto, por quien haya ejercido en el año inmediatamente anterior el cargo de representante de los estudiantes.
6. Un representante de los sectores productivos organizados en el ámbito local o subsidiariamente de las entidades que auspicien o patrocinen el funcionamiento del establecimiento educativo. El representante será escogido por el consejo directivo, de candidatos propuestos por las respectivas organizaciones (Ministerio de Educación Nacional, 1994).

Art. 28: Personero de los estudiantes. En todos los establecimientos educativos el personero de los estudiantes será un alumno que curse el último grado que ofrezca la institución encargado de promover el ejercicio de

los derechos de los estudiantes consagrados en la Constitución Política, las leyes, los reglamentos y el manual de convivencia (Ministerio de Educación Nacional, 1994).

Art. 29: Consejo de estudiantes. En todos los establecimientos educativos el consejo de estudiantes es el máximo órgano colegiado que asegura y garantiza el continuo ejercicio de la participación por parte de los educandos. Estará integrado por un vocero de cada uno de los educandos o por el establecimiento o establecimientos que comparten un mismo consejo directivo (Ministerio de Educación Nacional, 1994).

4.4 Estado del arte

Las TIC en el mundo contemporáneo cobran un mayor impacto en la sociedad, tanto en la escuela como en los demás ámbitos. Las TIC y las redes sociales hacen parte de la sociedad del conocimiento. Es por esto que hoy se puede hablar del nuevo desafío que tienen los profesores en el ámbito educativo, donde se debe repensar el proceso de enseñanza y aprendizaje desde las nuevas tecnologías, al integrarlas para dar sentido al quehacer docente; y esto ¿por qué? Para nadie es un secreto que cuando se va a planear una actividad o proyecto, se parte de una identificación previa del público, es decir, ¿a quién va dirigido? En esta nueva realidad donde la tecnología conquista día a día mayor terreno y donde los estudiantes no son los mismos que hace veinte años, se debe aceptar que nativos e inmigrantes digitales coexisten bajo un mismo techo, ambos con grandes diferencias en la forma cómo se acercan e interactúan con la información. A partir de ahí es necesario indagar y conocer las características de cada uno para no fracasar en el objetivo de aportar al ideal educativo que hoy se tiene trazado. (Guerrero & Kalman, 2010).

Además, se debe tener presente que el simple uso de herramientas tecnológicas en el aula no hace la diferencia. Para que pueda tener sentido debe estar argumentada o apoyada en bases sólidas que le den un sustento teórico, ampliando la gama de posibilidades al contemplar más que solo la pregunta “¿Qué usar?”. Ahora bien, el secreto está en valorar las nuevas tecnologías como medios que apoyan la labor educativa y formativa, para potenciar una construcción dinámica de conocimientos, al tiempo que se pueden atacar otros puntos de gran importancia, como lo es la inclusión social, por ejemplo. (Guerrero & Kalman, 2010).

Si se quieren aprovechar las nuevas tecnologías para desarrollar competencias ciudadanas se debe trascender y no solo usarlas como un medio para transmitir información, es decir, se debe crear un ambiente de aprendizaje donde los estudiantes interactúen con la herramienta y con sus compañeros al tiempo que construyen un aprendizaje colaborativo; sin duda, ahí radica el secreto para integrar ambos conceptos (Gros & Contreras, 2006).

También se puede tener en cuenta el hecho de que las nuevas tecnologías por sí solas no constituyen una receta mágica que transforma el proceso educativo, es ahí donde juega vital importancia el papel del docente que le imprima esa dosis de intencionalidad pedagógica, donde los estudiantes adquieran verdaderas competencias que les ayuden a desenvolverse en la sociedad; entre ellos se puede hablar de nuevos conocimientos ligados a la tecnología, acceso a la información, crítica frente a la misma, comunicación, trabajo colaborativo, entre otros (Giraldo Trigueño, Restrepo Marín, & Gil Carmona, 2008).

Otro término que es importante revisar es el ciberactivismo, un concepto que se refiere al uso de herramientas tecnológicas, especialmente la web 2.0 para vigorizar las diferentes corrientes políticas y sociales al tiempo que se modifica a la humanidad. Estos instrumentos permiten una gama de posibilidades para los usuarios que van desde compartir información a ejercer presión política, ya que la comunicación es manejada en comunidades virtuales a las cuales pertenecen y en las que participan grandes masas de personas (Sandoval-Almazan & Gil-García, 2014).

Para dimensionar la fuerza que tiene el ciberactivismo al momento de promover la participación de grandes cantidades de personas se pueden citar algunos ejemplos: Uno de los más reconocidos es la "Batalla de Seattle" que sucede en 1999, en la cual se movilizan cerca de 70.000 manifestantes en contra de la Organización Mundial de Comercio, también conocida por sus siglas OMC, convocados en gran parte a través de una institución en línea. Otro ejemplo es la movilización conocida como "Los indignados" o también Movimiento 15-M que tuvo lugar en España en el año 2011, en el cual miles de ciudadanos reclamaban una democracia con más oportunidades de participación; vale la pena anotar que la manifestación se fortalece gracias a los contenidos compartidos a través de la red (cuentas colectivas) y las diferentes tecnologías de la información, al tiempo que los medios de comunicación generalmente más empleados, como televisión, radio, prensa, dejan de jugar un papel importante en la evolución de la

protesta. Estas son solo dos historias que se pueden traer a colación de las muchas que existen hasta el momento y que seguramente se crearán (Sandoval-Almazan & Gil-García, 2014).

Urna de cristal es una propuesta del Gobierno colombiano materializada en una plataforma virtual con el fin de establecer un puente de comunicación entre el pueblo y sus gobernantes. En esta se propician espacios de participación ciudadana sobre temas de interés para el público en general, en la cual los ciudadanos colombianos tienen dos opciones: En primer lugar, informarse de las iniciativas que desarrolla el gobierno para entender y adoptar una postura crítica desde la cual puede retroalimentar o generar preguntas que ayuden a mejorar los contenidos. En segundo lugar, está el “actuar”, pues son los espacios donde el ciudadano ingresa sus consultas y aportes que serán remitidos a la institución correspondiente para que emita una respuesta. El portal de participación ciudadana trabaja a la luz de tres ejes: de consulta, pedagógicas y ejercicios de participación; en el primero el pueblo plasma sus inquietudes para que el gobierno emita una respuesta, en el segundo las entidades gubernamentales responden a los ciudadanos informando y educando sobre el tema en cuestión y en tercer lugar los colombianos aportan al régimen político. La plataforma también cuenta con una sección denominada foro ciudadano, en el cual se pueden registrar las opiniones personales en forma de comentario (Gobierno de Colombia, 2010) (Betancourt, 2012).

Voces ciudadanas es un proyecto que nace en la Universidad Pontificia Bolivariana con el fin de propiciar la participación ciudadana en torno a temas que afectan o benefician a los habitantes del departamento y del país. Es un trabajo colaborativo que incluye no solo a los residentes, sino a medios de comunicación, instituciones públicas y universidades a través de medios masivos de información tanto físicos como virtuales con el fin de informar a los pobladores para que puedan discernir y aportar significativamente a la construcción de una nueva ciudad (Universidad Pontificia Bolivariana, 2014).

Así mismo, se puede hablar de lo pertinente que es el hecho de integrar estas nuevas herramientas informáticas y tecnológicas en el aula, ya que a partir de ellas los estudiantes pueden tomar ese rol activo en su proceso, es decir, trascender el papel al cual han sido relegados por mucho tiempo, el de receptores. Con estas herramientas pueden construir nuevos productos donde dejan plasmadas sus ideas y las comparten con el mundo. Además de esto, los estudiantes tienen acceso a información que les permita ejercer mucho mejor su ciudadanía, al poder establecer contacto directo con los

diferentes miembros del gobierno a través de herramientas diseñadas para la participación, por ejemplo, gobierno en línea (Giraldo Trigueño, Restrepo Marín, & Gil Carmona, 2008).

En cuanto a la importancia de las artes como herramienta de la participación, se retoma la experiencia de María del Pilar, en la cual afronta problemas disciplinarios de niños a través de la cultura, el deporte y las artes. A la luz de estas se busca una autorreflexión que conduzca a un cambio significativo en pro del bienestar individual y colectivo (Murcia Castro, 2009). Se resalta el hecho de que hagan del arte, la cultura y las lúdicas un puente eficaz para desarrollar una propuesta educativa, al tiempo que promueven el interés de los estudiantes por las actividades propuestas. Se abre el espacio para que participen activamente, construyan compromisos de forma grupal, se compartan experiencias que los integren y los hagan sentir miembros activos de la comunidad educativa.

Por consiguiente, es importante retomar un trabajo de grado en educación de Quito, en el cual las experiencias artísticas son el medio para desarrollar competencias ciudadanas. En este sentido, el arte es aquel motor que ayuda a que el aprendizaje sea incorporado porque aparte de los contenidos académicos, da la posibilidad de que las sensaciones y valores sean transmitidos. También se argumenta que a través de actividades artísticas los estudiantes convierten sus prácticas individuales en un aprendizaje grupal o colectivo de una forma diferente, donde el estudiante disfruta y se divierte en el proceso (García Perez, 2014).

Así pues, podemos señalar el hecho de que gran parte de los docentes sueñan con generar cambios, en transformar la realidad en la cual conviven y el hecho de que al encontrarse en este medio donde la tecnología impera y aumenta a pasos agigantados, ahora se puede realmente volver realidad un sentimiento que por mucho tiempo solo fue una utopía. Los docentes cuentan hoy con herramientas únicas que les devuelven la idea de creer que tienen el poder para renovar el mundo (Báez Sus, 2009).

Unos de los grandes aportes del ciberactivismo en Colombia lo hace la campaña presidencial realizada por Antanas Mockus en el año de 2010, cuando busca a través de la web cautivar a jóvenes y ciudadanos para invitarlos a cambiar el país. Una estrategia basada en Internet y las redes sociales, estableciendo una relación entre política e Internet, nunca antes vista en el país (Rincón, 2011).

Juanita León, directora de Lasillavacia.com, el medio periodístico político más exitoso del país, realizó un seguimiento a la campaña del Partido Verde:

“Mockus tuvo éxito (político en las redes) porque, como Obama, es una celebridad, alguien que no es como los otros, que es original, y en la red solo triunfa el que logra llamar su atención por su excepcionalidad” (León, 2010).

Para seguir hablando de los beneficios que puede aportar el desarrollar procesos de participación democrática desde tecnologías de la información y la comunicación, se puede revisar la experiencia de WikiLeaks, una entidad sin ánimo de lucro que publica a través de una página web informes y otros contenidos que evidencien comportamientos poco éticos de los gobiernos, todos ellos como tema de interés público, cuidando de conservar los datos de las personas que comparten y suben la información; esto sin duda tiene una consecuencia sobre la transparencia de la información suministrada por los gobiernos, al tiempo que se hace accesible para el público en general (Rhue & Sundararajan, 2015). Es así como las herramientas de las TIC constituyen un poderoso instrumento para conocer mejor a los representantes del pueblo y sus acciones en favor o en contra del mismo; con esto se favorece la rendición de cuentas por parte de un gobierno al tiempo que aporta significativamente en la etiqueta de "transparencia" que todo buen gobierno debe tener. Si hay una libertad de expresión en cuanto a los temas políticos y públicos, sin dudas hay oportunidad de una democracia en la cual prime el bienestar del pueblo, dándose así un verdadero cambio a nivel social (Rhue & Sundararajan, 2015).

5 METODOLOGÍA

Este proyecto es diseñado a la luz de unas características investigativas que lo dotan de cualidades específicas antes, durante y después de su ejecución, entre ellas se puede identificar su tipo, enfoque, método, además de las técnicas e instrumentos, todo esto registrado a continuación:

Para empezar, se puede ubicar en la investigación aplicada, ya que el interés es educativo y se busca mejorarlo al proponer acciones concretas que pueden ser adaptaciones de otros estudios ya realizados; en este caso, actividades a la luz de las artes y las nuevas tecnologías que contribuyan a promover la participación de los actores educativos.

Su enfoque es cualitativo, porque pretende resumir, detallar, extraer los procesos que se llevan a cabo en un determinado contexto, en este caso, revisar los procesos de participación de la institución educativa Rural Chaparral de Guarne y la institución educativa Jorge Alberto Gómez Gómez de Granada, describiendo las diferentes situaciones vividas en el proyecto reglamentario de Democracia y Cívica antes de la ejecución de la presente idea; esto más que calcularlo o concretarlo, además de que las poblaciones objetivas de esta investigación no son muy extensas (Álvarez-Gayou, 2003) (Quecedo & Castaño, 2003).

En cuanto al método a emplear es claro que se ubica en el inductivo-deductivo, ya que todo el proceso empieza a partir de unas causas y efectos observados hasta lograr construir ideas o postulados generales a partir de lo encontrado a través de la investigación, sean los diferentes estudios realizados al respecto o la misma validación de datos obtenidos con los instrumentos diseñados para tal fin; en otras palabras se puede decir que se tiene en cuenta tanto lo interno como lo externo (Álvarez-Gayou, 2003).

La investigación cualitativa plantea unos pasos a seguir para poder propiciar un acercamiento a los conocimientos que se busca encontrar, refutar o comprobar. Entre ellos está el reconocer y seleccionar la muestra, que en el caso concreto de este proyecto se hará con los estudiantes de básica secundaria de ambas instituciones, es decir jóvenes entre los 11 y los 18 años distribuidos en los grados sexto a once. Entre los criterios de selección de la muestra se puede citar el hecho de que los alumnos de bachillerato representan más de la mitad de la población estudiantil de ambos colegios;

también porque según estudios la edad en la que los colombianos más usan el computador está en el rango entre doce y diecisiete años, representada en un 98%, porcentaje que disminuye a medida que aumenta la edad; en cuanto al acceso y uso de Internet el rango de edades y porcentajes no varía ubicándose igual en un 98%. Otros personajes que hacen parte de la muestra de esta investigación son los docentes de cada institución representada en quienes hacen parte del proyecto Democracia y cívica, ya que ellos son actores vitales al momento de buscar promover la participación ciudadana, además de su disposición y facilidad al momento de establecer un encuentro (Sánchez Londoño, 2012).

Teniendo la muestra caracterizada, se procede a recoger información, que en su mayoría es de carácter descriptiva, aplicado en comunidades (dos instituciones públicas) y períodos establecidos (6 meses). Para ello se siguen tres procedimientos utilizados en este paso: la observación (en la cual los investigadores están presentes gran parte de tiempo vivenciando y registrando la cotidianidad de los implicados en el espacio determinado, bajo unas preguntas concretas que se tienen en el tema de interés de forma descriptiva y narrativa), análisis de documentos (no personales) y entrevistas. El tercer paso consiste en analizar los datos obtenidos y finalmente poder generar unas conclusiones y verificarlas (Quecedo & Castaño, 2003).

Para ampliar el punto de recolección de la información, se puede complementar con la técnica de grupo focal haciendo una exploración cualitativa aplicada con el equipo de docentes de las dos instituciones con las cuales se desarrolla el presente proyecto, en la cual se propicia un diálogo de forma estructurada y se encamina a poner en evidencia los pensamientos de los participantes en un tema específico, pues ¿Quién mejor que quien vive y se desenvuelve en determinado contexto para hablar de su realidad desde su propia experiencia? Además, los grupos focales son valiosos en la investigación cualitativa porque se da en un espacio real, es decir, sin modificar variables, ofrece la oportunidad para profundizar en temas, entregan información creíble, no son costosos, generan datos rápidamente, entre otros (Reyes, 1999).

Otro instrumento de recolección a usar es la encuesta como fuente de información primaria, ya que los participantes (en este caso los estudiantes) son quienes brindan la información. Esta consta de un formulario estructurado con preguntas cerradas, opciones múltiples y algunas abiertas aplicada de forma virtual, esto para hacer una medición cuantitativa. Este

método se selecciona para la investigación porque da la posibilidad de realizarla a una muestra grande abarcando el total de la población, además de obtener muchos datos en un poco tiempo; esta de forma delimitada para ser analizada, se puede usar con poblaciones con características diferentes y en gran cantidad de temas, entre otros (Torres, Paz, & Salazar, 2006).

Esta investigación se basa en un estudio de caso porque el estudio se centra en dos comunidades en concreto: Instituciones educativas públicas y el proyecto de Democracia y cívica, analizando las diferentes situaciones que se viven en ellas, específicamente en el tema de participación, estableciendo acciones concretas que contribuyan a mejorar en dicho aspecto. Se emplean variables con el fin de comprobar una hipótesis, en este caso concretamente las variables son las artes y las nuevas tecnologías y la hipótesis es el hecho de que si se usan estas herramientas se fortalece el proceso democrático y participativo (Vara Horna, 2008).

6 PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación, se presenta la solución aplicada y se hace el análisis de los resultados obtenidos, siguiendo como estructura lo planteado en los objetivos específicos, por lo cual se organiza en 4 capítulos.

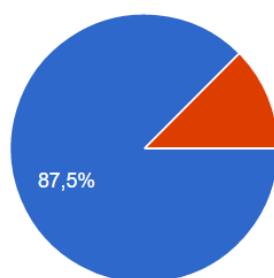
6.1 Estrategias de comunicación mediadas por tic para fortalecer la participación ciudadana

Actualmente las personas se comunican de manera diferente al tener la posibilidad de producir y plasmar sus ideas, pensamientos... y compartirlos con el mundo entero, generando un diálogo donde su voz es escuchada al tiempo que se retroalimenta con las posiciones de los demás. Sin embargo, la comunicación política sigue siendo tradicional, ubicando al ciudadano en el papel de receptor, con muy pocas posibilidades para la participación efectiva en los espacios etiquetados como democráticos. (Casacuberta & Gutiérrez-Rubí, 2010). De ahí la necesidad de revisar las estrategias de comunicación, es este caso concreto, mediadas por TIC para fortalecer la participación.

Para ello se siguieron varios pasos:

-Diseño y aplicación de una encuesta llamada “Diagnóstico sobre las herramientas artísticas y tecnológicas usadas por los estudiantes” con la herramienta de “formularios” de Google drive, en la cual se crean las preguntas y las opciones de respuesta para compartirla a los encuestados (estudiantes de sexto a once) a través de sus correos electrónicos. Esta consta de 22 preguntas (abiertas y cerradas). (Ver anexo 1). Todo esto con el fin de levantar un mapa mental sobre las herramientas que conocen y usan, su frecuencia, en compañía de quien, entre otros asuntos. La herramienta usada registra las respuestas de forma automática en una tabla de Excel, además de generar los gráficos de las mismas; los resultados son los siguientes:

¿Tiene acceso a computador o dispositivos móviles?

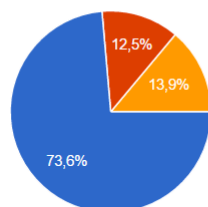


Si	87.5%
No	12.5%

Figura 1: Acceso a computador o dispositivos móviles

La encuesta evidencia que la mayoría de estudiantes tienen acceso a dispositivos móviles; esto representado por un 87.5% de los encuestados, mientras que el 12.5% no lo tienen.

¿Con qué frecuencia tiene acceso a computador o dispositivos móviles?

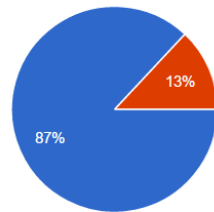


Diario	73.6%
Fines de semana	12.5%
Menos de tres días a la semana	13.9%
Nunca	0%

Figura 2: Frecuencia que tiene de acceso a computador o dispositivos móviles

Se puede ver como más de la mitad de los estudiantes responden que tienen un acceso diario a dispositivos móviles, seguido de 13.9% que afirman una frecuencia de menos de tres días a la semana. En un tercer lugar está el 12.5% representando a los estudiantes que solo pueden interactuar los fines de semana.

¿Cómo accede a internet?

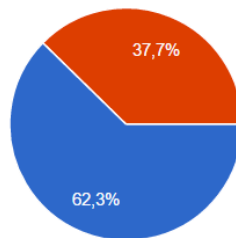


Solo	87%
En compañía de otra persona	13%

Figura 3: Acceso a Internet

En la pregunta ¿Cómo accede a Internet? Se aprecia como la mayoría de estudiantes lo hacen solos, un 87%, mientras que solo 13% lo hacen en compañía de otra persona.

¿Tiene internet en la casa?

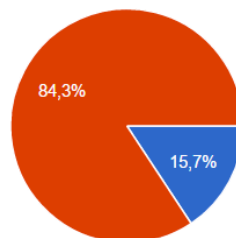


Si	62.3%
No	37.7%

Figura 4: Internet en la casa

Al momento de indagar sobre quiénes tienen Internet en la casa se ve como una mayor cantidad de estudiantes afirman tenerlo, un 62.3% cifra que compite con 37.7% que dicen no tener.

De responder "Si" en la pregunta anterior, ¿Cuál es el uso del internet en su casa?

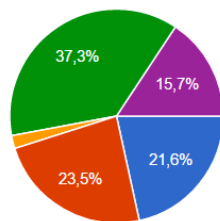


Personal	15.7%
Familiar	84.3%

Figura 5: El uso de internet en la casa

El Internet al cual pueden acceder estudiantes en sus casas es principalmente para el uso de toda la familia, dato afirmado por el 84.3% de los encuestados. Solo un 15.7% dicen tenerlo para uso personal.

Si no tiene internet en la casa ¿Dónde accede a este?

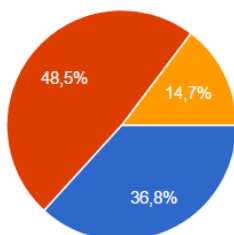


En el colegio	21.6%
En un café internet	23.5%
En otra institución pública	2%
En la casa de un amigo	37.3%
Otro	15.7%

Figura 6: Acceso a internet fuera de casa

En este punto de la encuesta las respuestas son muy variadas. En primer lugar, está un 37.3% de estudiantes que afirman usar Internet desde la casa de un amigo; en segundo lugar, está un 23.5% que lo hacen desde un café Internet, seguido de un 21.6% que lo puede hacer desde el colegio; en un cuarto puesto están quienes acceden desde “otro” con una representación de 15.7% y finalmente está un 2% de quienes lo hacen en otra institución pública.

¿Cuántas horas dedica a internet cuando se conecta?



Menos de una hora	36.8%
Entre 2 y 4 horas	48.5%
Mas de 5 horas	14.7%

Figura 7: Horas dedicadas a la internet

Casi la mitad de los estudiantes usan Internet entre 2 y 4 horas cuando se conectan; seguido de quienes lo hacen menos de una hora, en un 36.8%; en último puesto con un porcentaje de solo 4.7% lo hacen de cinco horas.

¿Qué uso hace de internet?

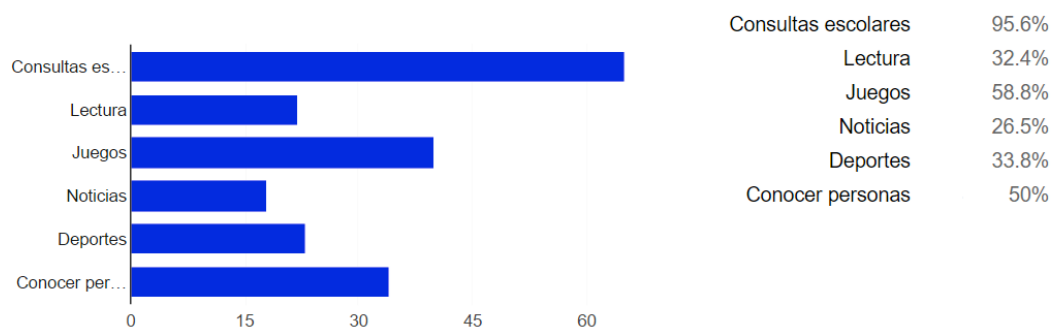
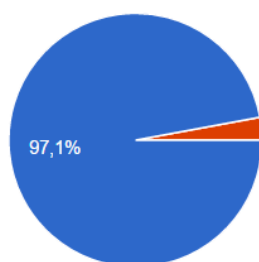


Figura 8: Uso de la internet

Esta pregunta tenía la característica de marcar varias opciones. En cuanto al uso de Internet que hacen los estudiantes se encuentran las consultas escolares con un elevado porcentaje que se aproxima al 100%. A continuación están los juegos con un 58.8%; en tercer lugar se ubica el conocer personas a través de redes sociales con un 50%. Seguido de quienes indagan sobre deportes con un 33.8% Luego está el 32.4% que lo utilizan para leer y, por último, un porcentaje también significativo que lo hace para conocer lo que pasa en su región y en el mundo entero con 26.5%

¿Tiene correo electrónico?



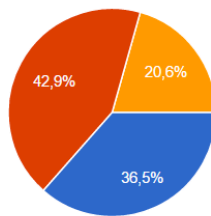
Si	97.1%
No	2.9%

Figura 9: Correo electrónico

Casi el 100% de los estudiantes tienen correo electrónico, con un 97.1%, cifra que supera ampliamente a quienes no tienen, solo un 2.9% responden de forma negativa a la pregunta. Cuando se indaga por el uso que estos le dan, la mayoría afirma que para el ámbito escolar, es decir recibir y enviar trabajos. También está una pequeña representación que afirman lo hacen para poder usar otras herramientas online y comunicarse con amigos y familiares.

A continuación se hace una pregunta de tipo abierta, siendo esta ¿Cuáles son las páginas web que visita? Del total de encuestados el 50.6% es para Facebook, seguido de Youtube con el 37.3%; en un tercer lugar están los correos electrónicos con un 21.3%; luego Google con 20% por último están Wikipedia, Instagram y Edmodo con 9.3% 5.3% y 4% respectivamente.

¿Qué le gusta de las páginas web que más visita?

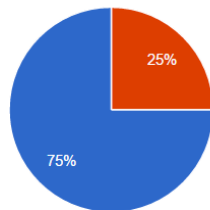


Tienen un diseño amigable	36.5%
Son de fácil acceso	42.9%
Otro	20.6%

Figura 10: Lo que le gusta de las páginas web que visita

En cuanto a lo que les gusta de las páginas web que visitan los estudiantes, un 42.9% afirman que el fácil acceso, siendo este un factor de gran influencia, seguido de 36.5% que se fijan en que tengan un diseño amigable; en tercer puesto está “Otro” con un 20.6%

¿Cree que Internet es una buena herramienta para fomentar la democracia y la convivencia?

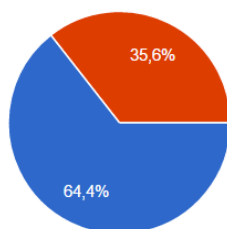


Si	75%
No	25%

Figura 11: Internet es una herramienta para fomentar la democracia y la convivencia

Al analizar esta respuesta se ve que gran parte de los encuestados afirman que Internet es una buena herramienta para fomentar la democracia y la convivencia, dato respaldado por un 75%, mientras que 25% dicen que no.

¿Tiene una habilidad artística?

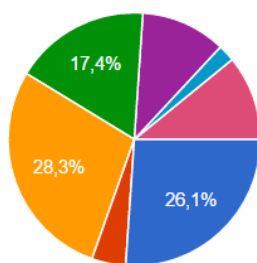


Si	64.4%
No	35.6%

Figura 12: Tiene habilidades artísticas

Más de la mitad de los estudiantes afirman tener una habilidad artística, en total un 64.4%, en comparación de un 35.6% que responden de forma negativa.

¿Cuál habilidad artística tiene?

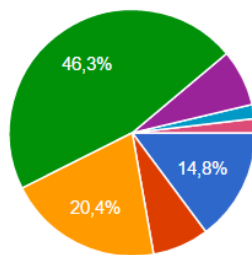


Danza	26.1%
Teatro	4.3%
Dibujo	28.3%
Música	17.4%
Pintura	10.9%
Poesía	2.2%
Otro	10.9%

Figura 13: Tipo de habilidades artísticas

En cuanto a las habilidades artísticas de los estudiantes está en primer lugar el dibujo con un 28.3%, seguido de la danza con 26.1%; en tercer puesto está la música con 17.4%; en cuarto lugar un empate entre pintura y otro con 10.9%; a continuación teatro con 4.3% y finalmente poesía con 2.2%

¿Cuál es el lenguaje artístico que más le gusta?

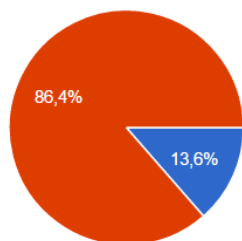


Danza	14.8%
Teatro	7.4%
Dibujo	20.4%
Música	46.3%
Pintura	7.4%
Poesía	1.9%
Otro	1.9%

Figura 14: El lenguaje artístico que más le gusta

A diferencia de la pregunta anterior, se ve como casi la mitad de los encuestados manifiestan un gusto especial por la música, un 46.3%, seguido del dibujo con 20.4%; en el tercer lugar está la danza con el 14.8%, estos como los tres lenguajes artísticos señalados. Con porcentajes muy pequeños están la pintura y el teatro compartiendo lugar con 7.4% cada uno y finalmente están la poesía y “otro” con 1.9%

¿Está en clases de arte por fuera de la Institución Educativa Rural Chaparral?



Si	13.6%
No	86.4%

Figura 15: Prácticas alguna clase artística fuera de tu institución educativa

Al preguntar si los estudiantes están en clases de arte fuera de la Institución, el 86.4.% responden que no y tan solo el 13.6% dicen que si.

-Diseño y aplicación de una segunda encuesta a los estudiantes de los grados octavo, noveno, décimo y once de las instituciones vinculadas en el presente proyecto. En esta, se indaga específicamente por los procesos de participación liderados desde uno de los proyectos pedagógicos transversales (obligatorios) “Democracia y cívica”, el cual es el encargado de

garantizar la elección de los representantes de la comunidad educativa para conformar el gobierno escolar (Ver anexo 2). En esta se plantean temas que van desde el reconocimiento de los representantes, así como la percepción de la gestión realizada por los mismos, grado de satisfacción con los procesos democráticos antes, durante y después de su ejecución, entre otros. Los resultados obtenidos se presentan a continuación:

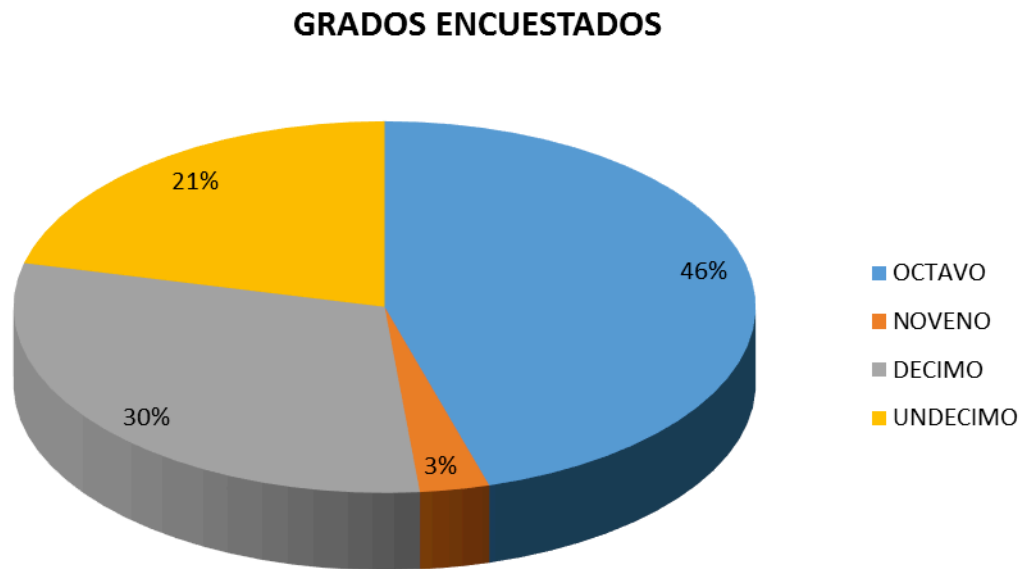


Figura 16: Grados encuestados

La encuesta realizada tomó como referente a estudiantes del grado octavo al grado undécimo, de los cuales se generó una participación representada de la siguiente manera: El 46% pertenecen al grado octavo, el 30% pertenecen al grado décimo, el 21% al grado undécimo y el 3% al grado noveno. Mostrando una participación mucho más activa de los estudiantes del grado inferior en comparación a los demás grados encuestados.

SEXO

SEXO DE LOS ESTUDIANTES

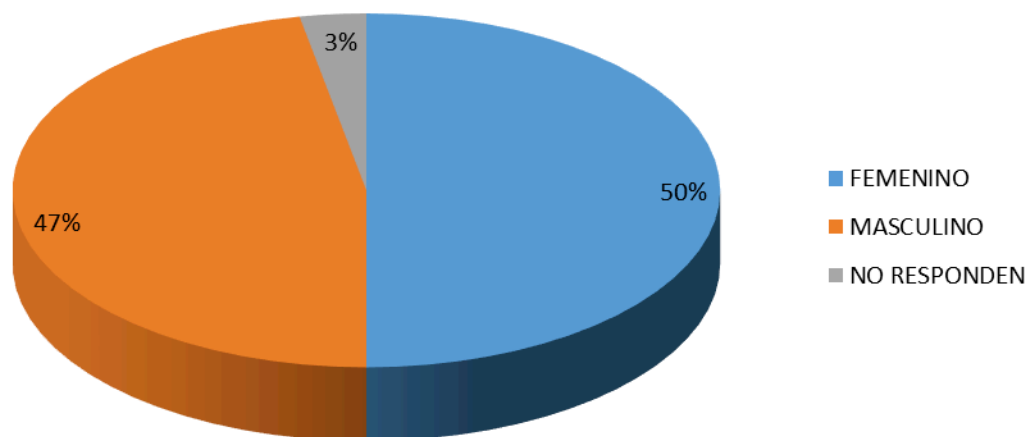


Figura 17: Sexo de los estudiantes

La encuesta nos muestra una participación levemente significativa del sexo femenino en comparación al sexo masculino, con una representación del 50% de los encuestados, seguida del sexo masculino con una representación del 47% y finalmente, tenemos un 3% de los encuestados que no respondieron la pregunta.

Participa en las elecciones de los representantes (personero, contralor, representante de los estudiantes ante el consejo directivo, representante de grado)

PARTICIPACIÓN EN LAS ELECCIONES

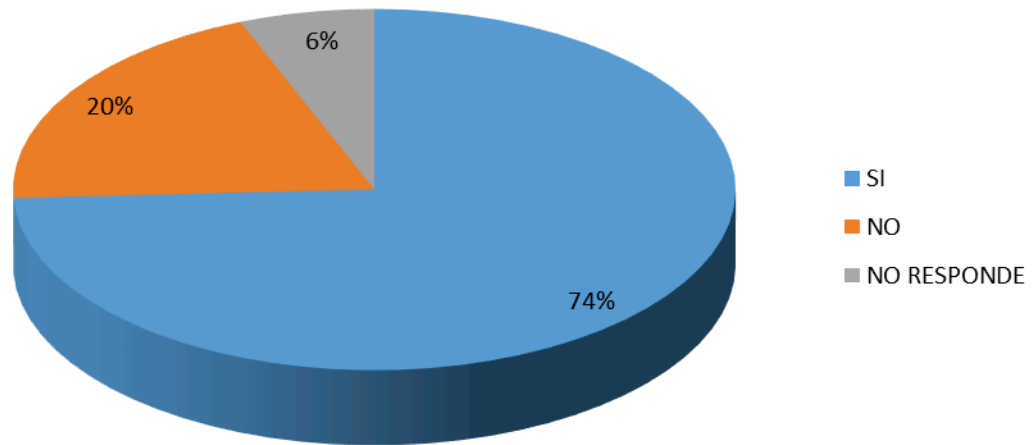


Figura 18: Participación en las elecciones

La participación de los educandos en la elección de personero estudiantil, contralor estudiantil, representante de los estudiantes ante el consejo directivo y representante de grado, es altamente significativa, ya que la mayoría de los estudiantes participan en los procesos democráticos con una representación del 77%, en comparación a un 21% de estudiantes a quienes no les gusta participar y un 2% que no respondieron.

¿Cómo se entera de la realización de las elecciones para escoger a los representantes estudiantiles?

COMO SE ENTERA

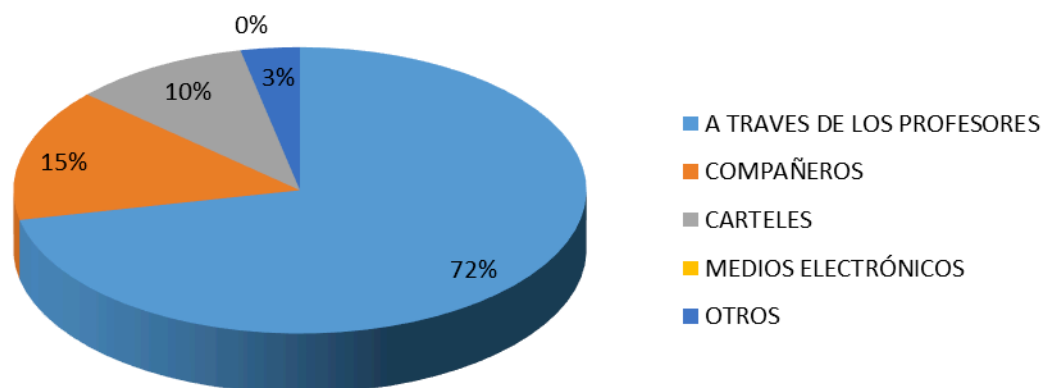


Figura 19: Como se enteran de la realización de las actividades democráticas

La forma a través de la cual los discentes se enteran de la realización de las actividades democráticas para elección de los representantes estudiantiles es a través de los profesores con un 72%, seguido de la comunicación que comparten sus compañeros con un 15%, luego aparece la información publicada en carteles con un 10%, contiguo a este aparece Otros con un 3% y finalmente, con un 0% encontramos a los medios electrónicos.

¿Cree que los representantes electos ejercen sus funciones de manera responsable?

EJERCEN FUNCIONES RESPONSABLES

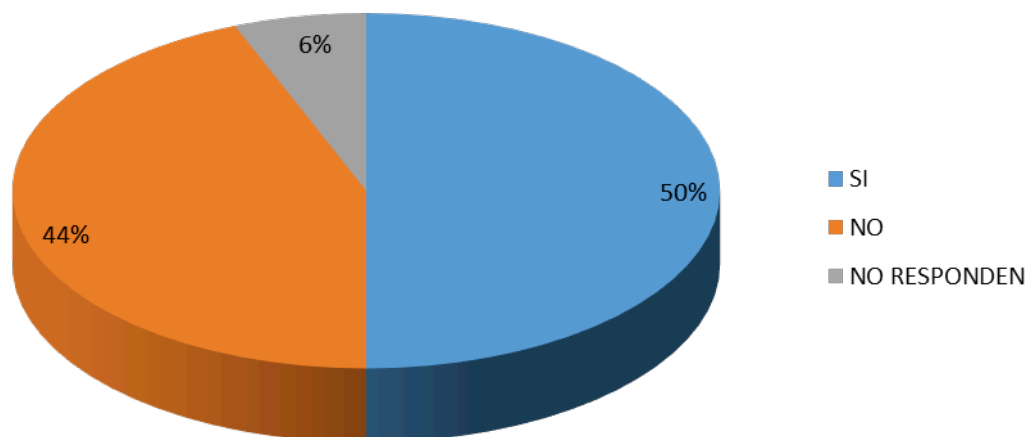


Figura 20: Ejercen sus funciones como representantes estudiantiles

Los estudiantes encuestados consideran que la mayoría de los representantes estudiantiles ejercen sus funciones de manera responsable con una aceptación del 50%, seguido de un número significativo de discentes que consideran que los representantes no cumplen a cabalidad con sus funciones, manifestado en un 44% y finalmente, el 6% no responde la pregunta.

¿Conoce las funciones de los diferentes representantes de los estudiantes (personero, contralor, representante de los estudiantes ante el consejo directivo, representante de grado)?

FUNCIONES DE LOS REPRESENTANTES

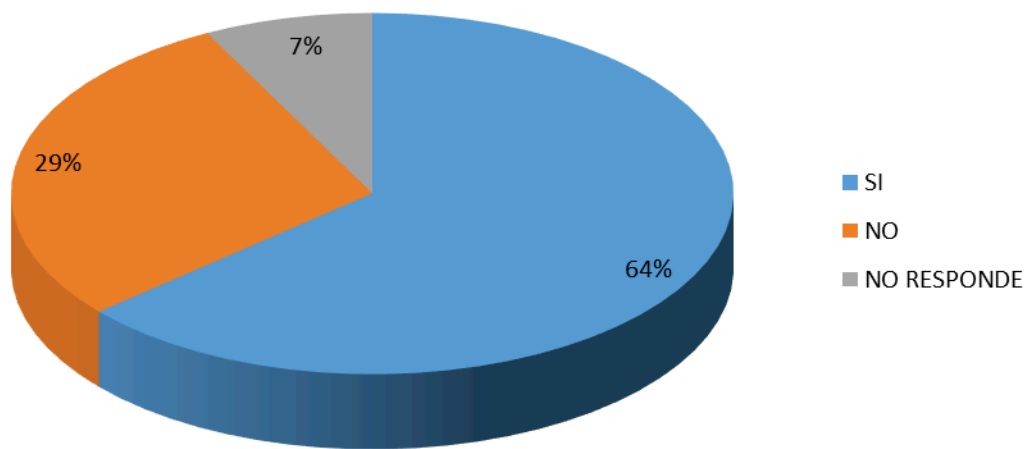


Figura 21: Conocimiento de las funciones como representantes estudiantiles

Los estudiantes manifiestan conocer las funciones de los diferentes representantes estudiantiles como son el personero estudiantil, contralor estudiantil, representante de los estudiantes ante el consejo directivo y representante de grado, lo cual se refleja en la gráfica con un 64% de aceptación, luego el 29% que dice no conocer dichas funciones y finalmente, el 7% que no responde.

¿Conoce el informe anual de la gestión realizada por los representantes de los estudiantes (personero, contralor, representante de los estudiantes ante el consejo directivo, representante de grado)?

INFORME ANUAL

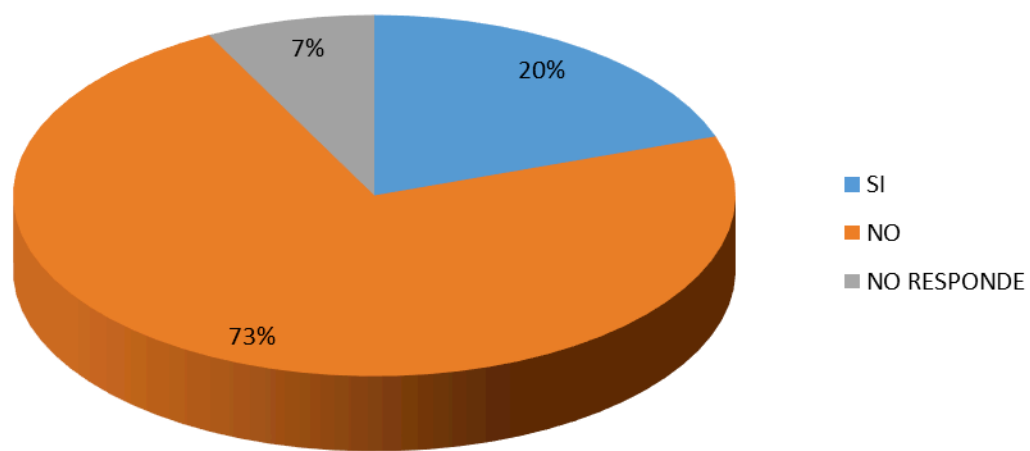


Figura 22: Informe anual

En su mayoría los discentes manifiestan NO conocer el informe anual de gestión realizado por representante estudiantil, ratificado por un 73% de la votación, seguido de un 20% que dice conocerlo y finalmente, un 7% que no responde. En esta pregunta, podemos vislumbrar cómo la falta de conocimiento del informe anual puede generar una pérdida de credibilidad en los representantes estudiantiles y desconocimiento de la labor realizada.

¿Conoce los miembros del Gobierno Escolar?

CONOCE LOS MIEMBROS DEL GOBIERNO

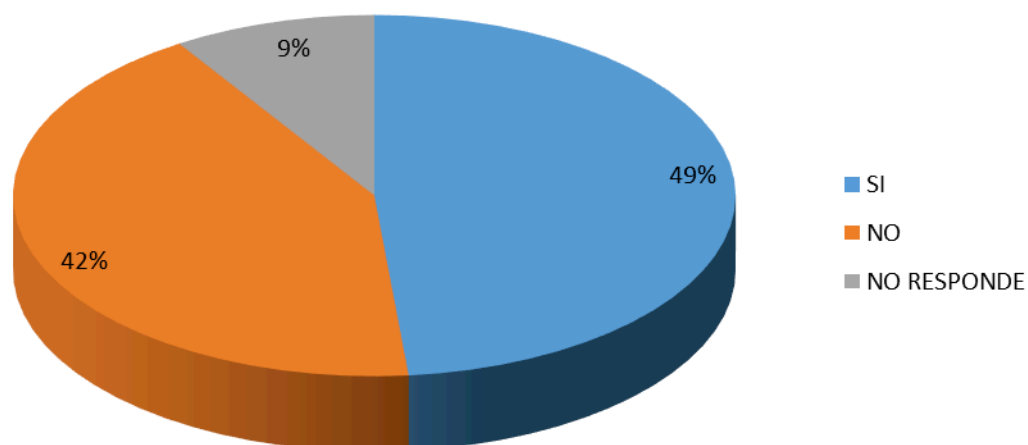


Figura 23: Conoce los miembros del gobierno escolar

El 49% de los estudiantes manifiesta conocer a los diferentes miembros del gobierno escolar, seguido muy cerca por el 42% de los educandos que manifiesta no conocerlos y finalmente, el 9% no responde. Lo cual quiere decir que no existe un reconocimiento pleno de los diferentes miembros del gobierno escolar por parte de la comunidad educativa.

¿Le gustaría participar como postulante a un cargo de representación estudiantil (personero, contralor, representante de los estudiantes ante el consejo directivo, representante de grado)?

POSTULACION A UN CARGO DE REPRESENTANTE ESTUDIANTIL

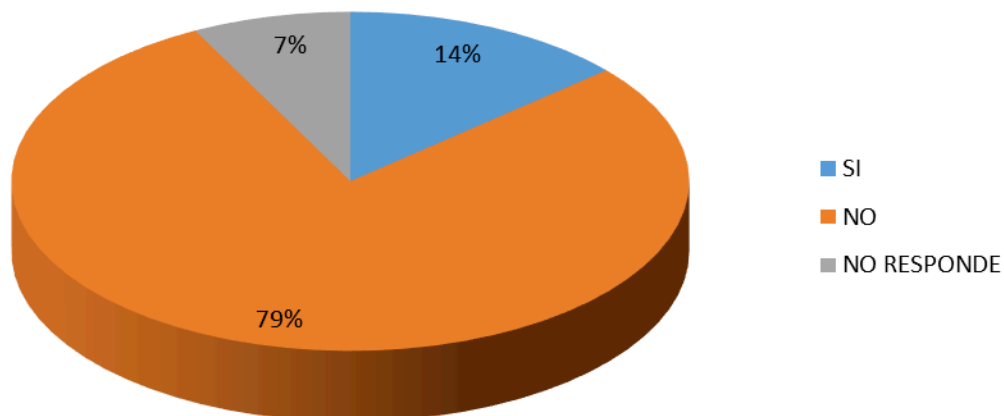


Figura 24: Postulación de los educandos a los diferentes cargos estudiantiles

Los discentes afirman de manera contundente con 79% el no querer participar como postulantes a un cargo de representante estudiantil, en comparación con el 14% de los alumnos que si desean postular y a un 7% que no respondió. Se genera una gran preocupación dentro de la comunidad por los bajos niveles de participación en los procesos democráticos (postulantes a cargos estudiantiles) y en la formación de líderes.

¿Considera que las directivas institucionales permiten el ejercicio de la participación democrática de los estudiantes dentro de la institución?

LAS DIRECTIVAS PERMITEN LA PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL

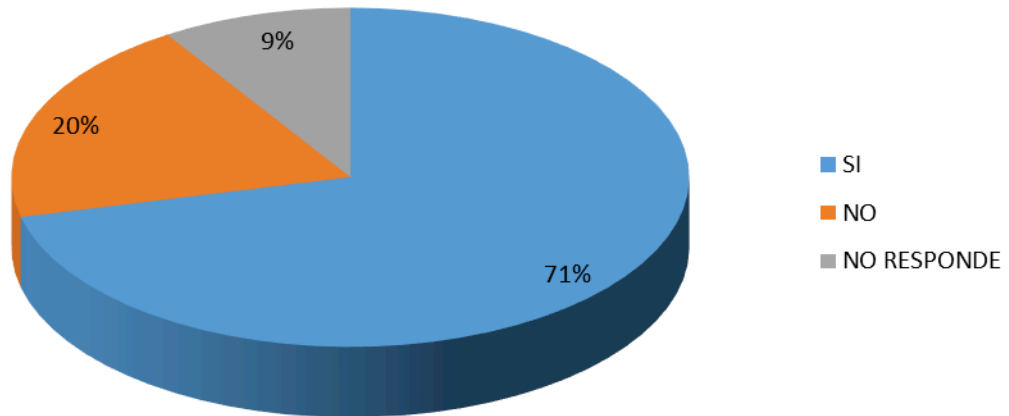


Figura 25: Las directivas permiten la participación estudiantil

El 71% de los alumnos consideran que las directivas institucionales permiten el ejercicio de la participación democrática dentro de la institución educativa, mientras que el 20% de los educandos consideran que no es posible y el 9% no responde. Lo cual genera confianza para que los educandos puedan intervenir en los procesos de participación democrática con la libertad necesaria para elegir a sus representantes.

¿Intervienen los directivos docentes en la elección de los estudiantes?

INTERVENCIÓN DIRECTIVA

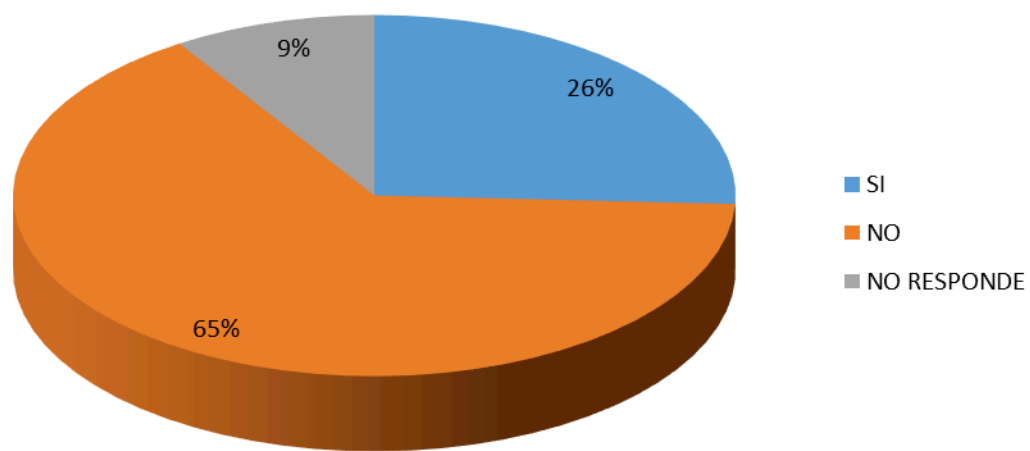


Figura 26: Intervención de las directiva en los procesos de participación de los educandos

Los estudiantes consideran que los directivos docentes no intervienen en los procesos de elecciones estudiantiles, lo cual se ve reflejado en una votación del 65%, mientras el 26% considera que si hay intervención de las directivas institucionales y el 9% no responde.

De responder SI en la pregunta anterior ¿De qué manera?

DE QUE MANERA INTERVIENEN LOS DIRECTIVOS

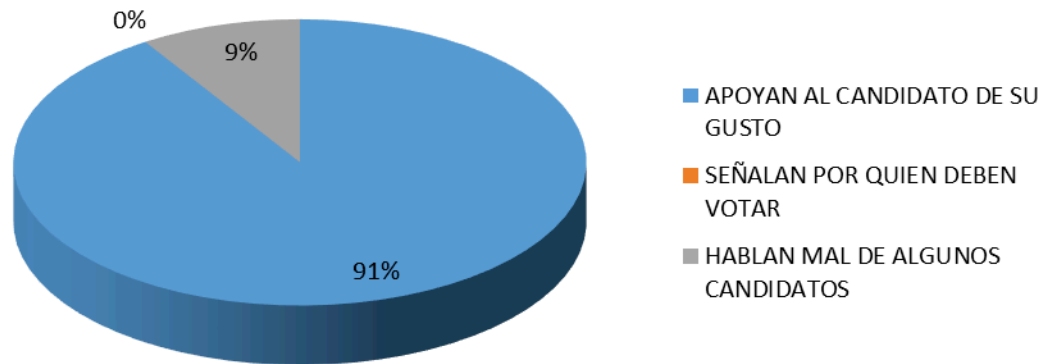


Figura 27: Forma como intervienen los directivos en los procesos de elección

Del 26% de los educandos que respondió que si hay intervención de los directivos docentes en la elección de los representantes estudiantiles, el 91% considera que esa intervención se da a través del apoyo al candidato de su predilección, el 9% considera que hablan mal de algunos candidatos generándoles una atmósfera negativa en el proceso de elecciones y restándoles posibilidades, mientras que ninguno de los estudiantes optó por señalar que las directivas definen directamente por quien votar.

¿Considera que las elecciones son transparentes?

LAS ELECCIONES SON TRANSPARENTES

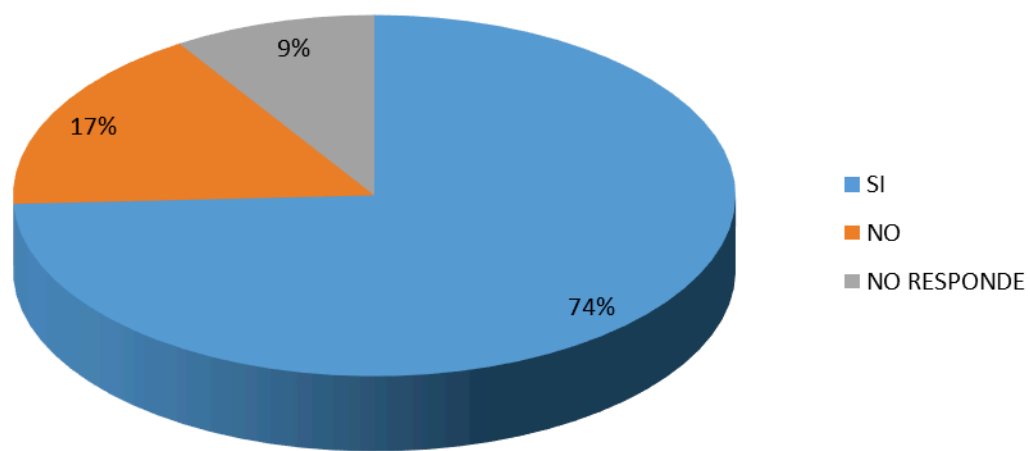


Figura 28: Transparencia de las elecciones

La mayoría de los alumnos consideran que las elecciones institucionales son transparentes permitiendo el libre ejercicio de la democracia, manifestado por el 74% de los estudiantes, mientras que el 17% dice que no lo son y el 9% no responde.

¿Cree que existen los medios suficientes para difundir las propuestas de los candidatos a los diferentes cargos estudiantiles?

MEDIOS DE DIFUSIÓN

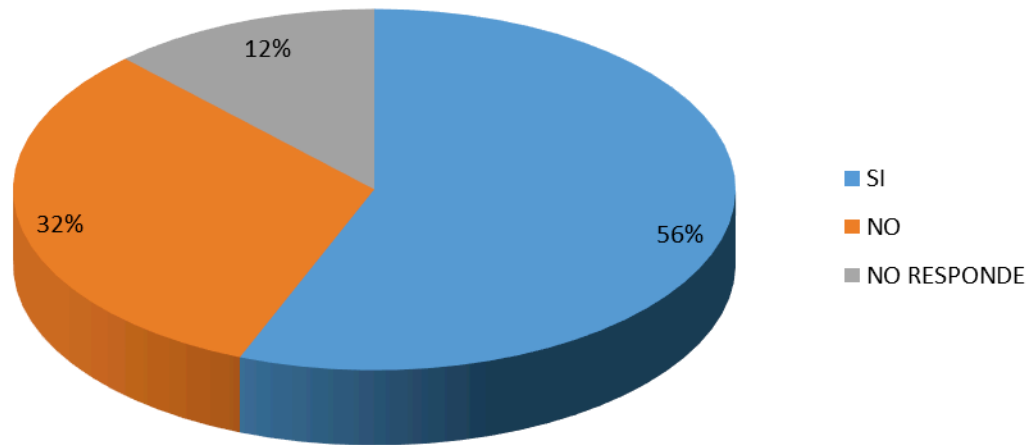


Figura 29: Utilización de medios de difusión

El 62% de los educandos consideran que existen los medios suficientes para difundir las propuestas de los candidatos a los diferentes cargos, mientras que el 32% consideran que no los hay y el 3% no responde.

¿Existe la vinculación de los representantes de los estudiantes (personero, contralor, representante de los estudiantes ante el consejo directivo, representante de grado) a los diferentes programas académicos (aporte de propuestas e ideas)?

APORTE DE PROPUESTAS E IDEAS

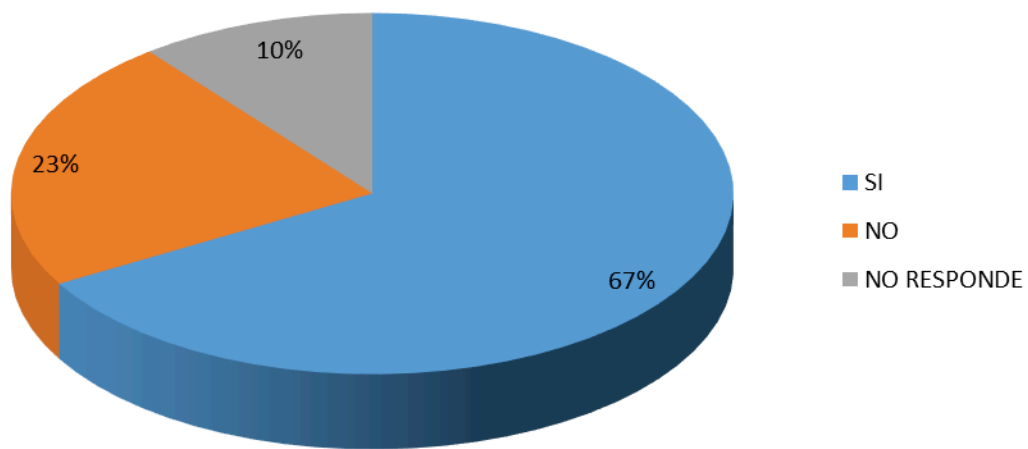


Figura 30: Propuestas e ideas son tenidas en cuenta

El 67% de los estudiantes consideran que los representantes estudiantiles están vinculados a los diferentes programas académicos y que sus aportes e ideas son tenidos en cuenta, mientras que el 23% de los educandos consideran que no se les tienen en cuenta y el 10 no respondió.

¿Qué tan activos son los representantes de los estudiantes (Lideran, orientan, proponen)?

SON ACTIVOS LOS REPRESENTANTES

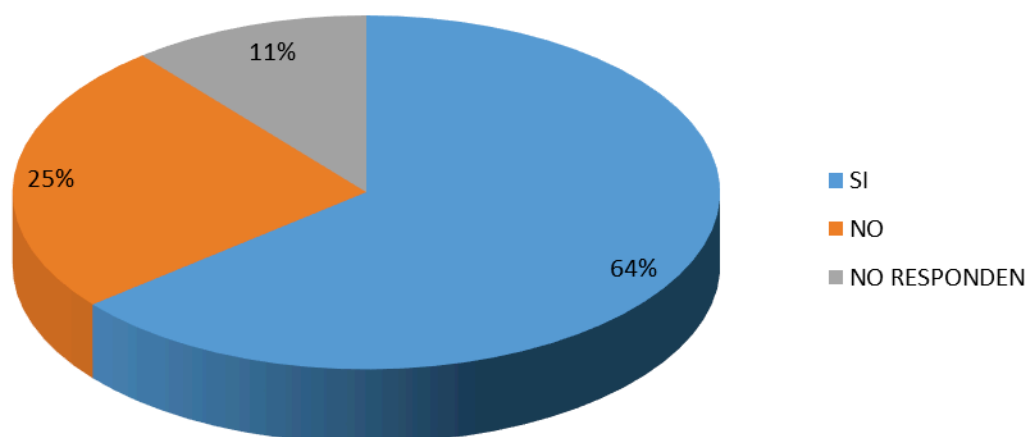


Figura 31: Son activos los representantes estudiantiles

La mayoría de los alumnos consideran que sus representantes estudiantiles son personas activas en los procesos institucionales que lideran, orientan y proponen, lo cual queda ratificado con una votación del 64%. El 25% cree que sus representantes son pasivos y el 11% no respondió.

Después de las elecciones de los representantes de los estudiantes (personero, contralor, representante de los estudiantes ante el consejo directivo, representante de grado), ¿cuántas veces los visitaron para escuchar sus necesidades como educandos?

VISITAS DE LOS CANDIDATOS ELECTOS

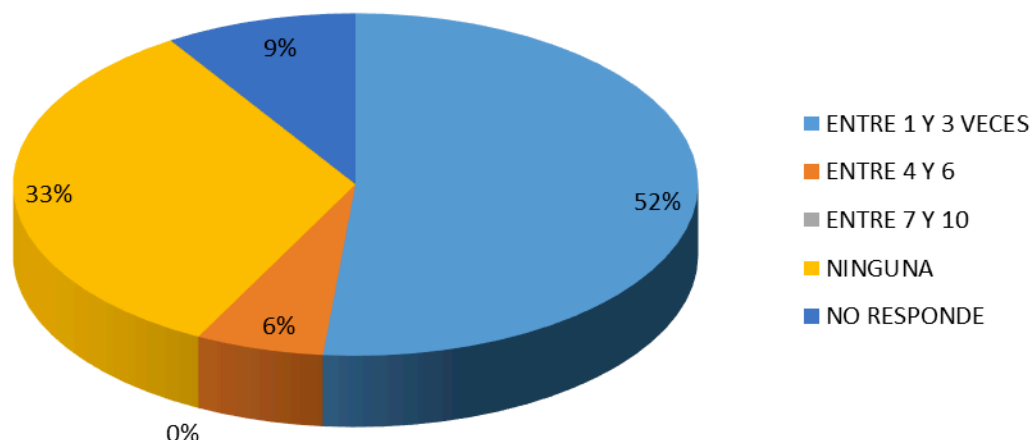


Figura 32: Visitan los candidatos electos a sus electores

El 41% de los educandos manifiestan que los representantes de los estudiantes después de las elecciones los visitan para escuchar sus necesidades entre 1 y 3 veces en su mandato, seguido por el 27% que dice que los representantes estudiantiles no los volvieron a visitar y el otro 27% no respondió. Mientras que el 5% considera que las visitas de los representantes estudiantiles está entre 4 y 6 en su mandato y finalmente, ninguno de los estudiantes considera que los representantes estudiantiles hayan asistido para escuchar sus necesidades entre 7 y 10 veces en su mandato.

-Diseño y aplicación de un grupo focal, apoyado por 10 preguntas orientadoras (Ver anexo 3) realizada a los docentes que lideran el proyecto pedagógico transversal de Democracia y cívica. Los resultados obtenidos son los siguientes:



Figura 33: Grupo focal de docentes

Los docentes Eduardo Potes, Martha Margarita Gómez, María Lucrecia Ruíz y Luz Dary Álvarez encargados del proyecto de democracia y los docentes investigadores Diego Fernando Villegas Machado y Sandra Yamile Ramírez García se reunieron el día 15 de enero de 2016 y realizaron el diagnóstico de la situación del proyecto democrático y la participación de los estudiantes en los espacios democráticos institucionales, a través de la siguiente encuesta.

¿Conoce el Proyecto de Democracia Institucional?

CONOCE EL PROYECTO

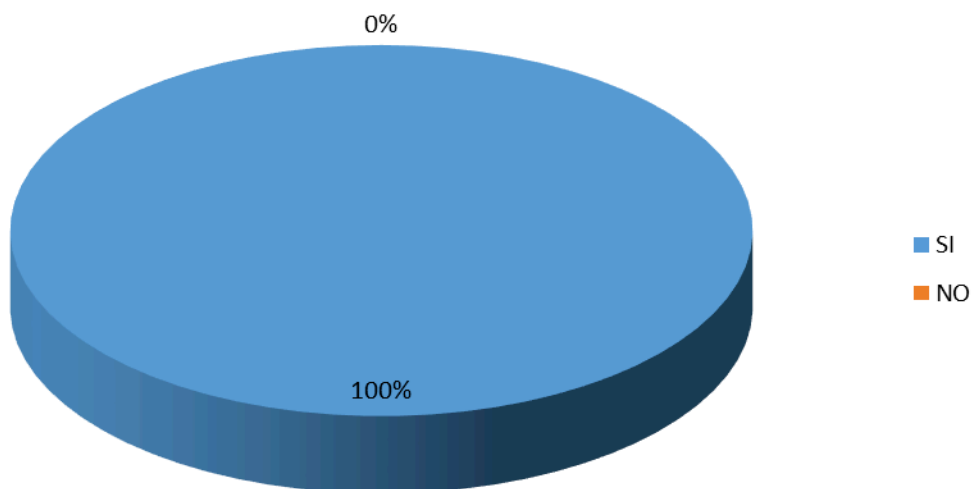


Figura 34: Conocimiento del proyecto

Si se conoce el proyecto de democracia institucional y las implicaciones que este busca en el desarrollo de la participación democrática de los diferentes miembros de la comunidad educativa y, en general, de los estudiantes.

¿Considera que los representantes electos, realmente cumplen con su función o simplemente son elegidos como un requisito normativo?

CUMPLEN CON SUS FUNCIONES

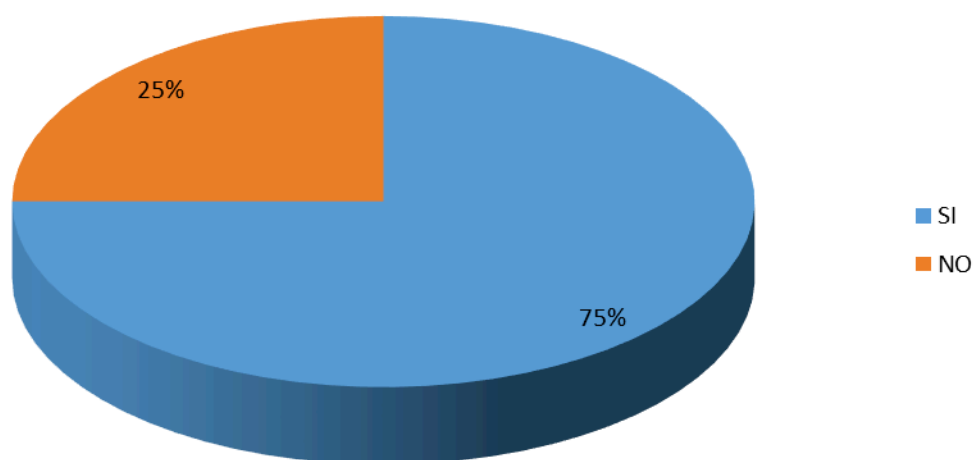


Figura 35: Cumplimiento de las funciones de los educandos electos

Muchos de los estudiantes elegidos cumplen con sus funciones, aunque en algunos casos, pareciera que a estos estudiantes se les olvidara ¿por qué y para qué fueron electos?, conformándose con el simple rótulo de representantes estudiantiles sin efectividad ni eficacia en la función que cumplen.

¿Tiene el proyecto de democracia alguna incidencia en el proceso formativo estudiantil?

INCIDENCIA DEL PROYECTO

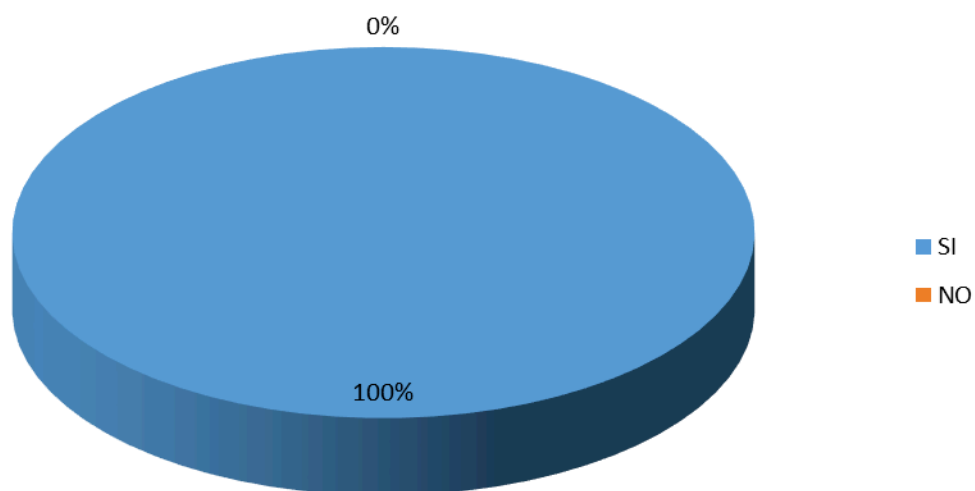


Figura 36: Incidencia del proyecto

Los docentes consideran que el proyecto de democracia tiene incidencia en el proceso formativo estudiantil en la medida en que no está enfocada simplemente en una elección de carácter estudiantil, sino que tiene como objetivo formar ciudadanos capaces de transformar su propia realidad, tanto familiar como social. Hombres que ayuden a la construcción de un país donde se respeten las libertades individuales y colectivas. Por eso, en el proyecto de democracia se tiene como objetivo la formación permanente en valores que redunden en la participación democrática de los educandos.

¿Cree que los educandos asumen el proyecto con responsabilidad?

COMPROMISOS DE LOS EDUCANDOS

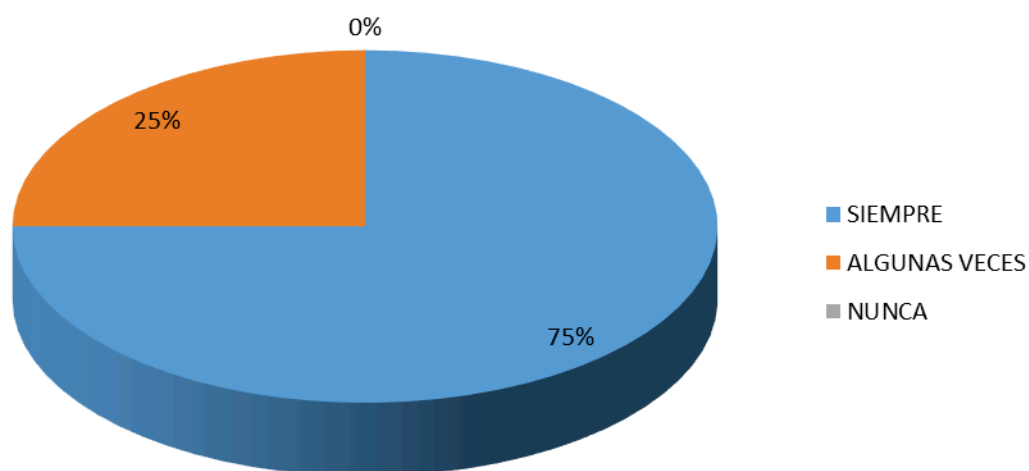


Figura 37: Compromiso de los educandos electos

Los docentes consideran que la mayoría de los estudiantes asumen con responsabilidad el proyecto de democracia, comprometiéndose con el proceso de sensibilización que se hace al principio de año y posteriormente, con la elección de los diferentes representantes estudiantiles. Pero, también debemos decir que en el segundo semestre se muestra poco interés en el proyecto democrático, debido a la falta de actividades que fomenten la participación de los estudiantes, generando un vacío en el proceso.

¿Las personas electas son idóneas para el cumplimiento de sus responsabilidades como líderes de los estudiantes?

IDONEIDAD DE LOS EDUCANDOS

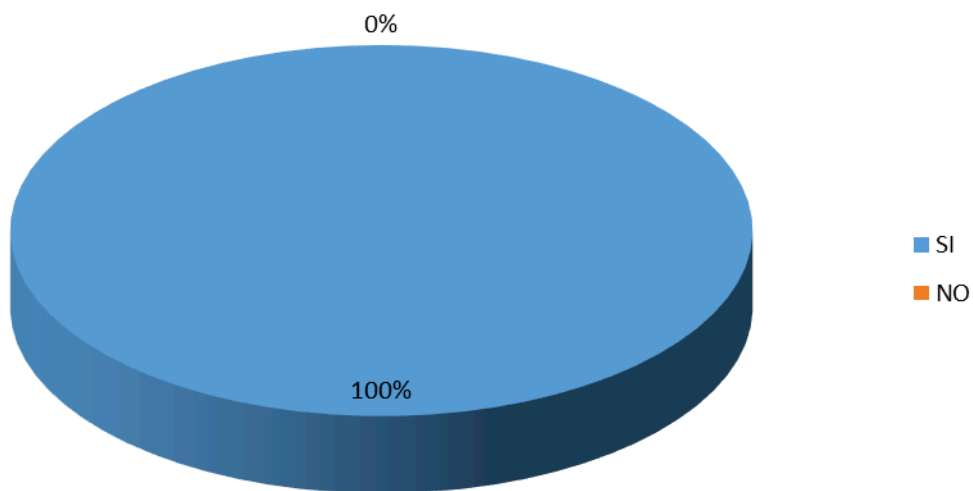


Figura 38: Idoneidad de los educandos electos

Los docentes consideran que si son idóneas dentro de sus posibilidades, ya que son jóvenes en proceso de formación y que es imposible exigirles el nivel de competencia de un adulto o de una persona formada dentro de un ambiente lleno de posibilidades y recursos mucho más amplios o compararles con una mayor formación académica. Y que se debe tener en cuenta que éstos son jóvenes de ambientes campesinos, donde la formación de su entorno es escasa.

¿Cree que exista una comunicación asertiva entre los diferentes miembros del gobierno escolar?

COMUNICACIÓN ASERTIVA

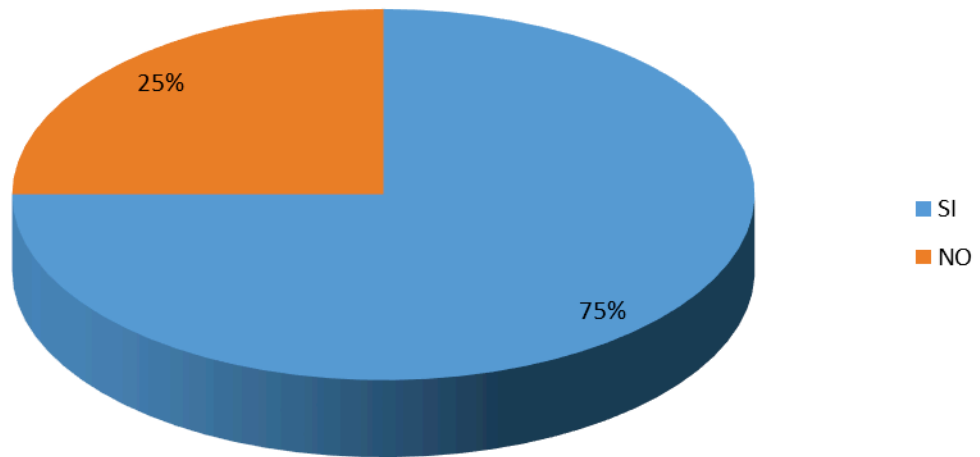


Figura 39: Comunicación asertiva entre los diferentes miembros de la comunidad educativa

Consideran que la comunicación es asertiva, aunque en muchos casos los jóvenes sienten temor al expresar sus ideas u opiniones por considerar que los directivos o docentes pueden tomar represalias por lo que opinan, lo cual no tiene ningún fundamento.

¿Existen un acompañamiento efectivo de los docentes y directivas docentes a los estudiantes elegidos democráticamente?

ACOMPAÑAMIENTO EFECTIVO

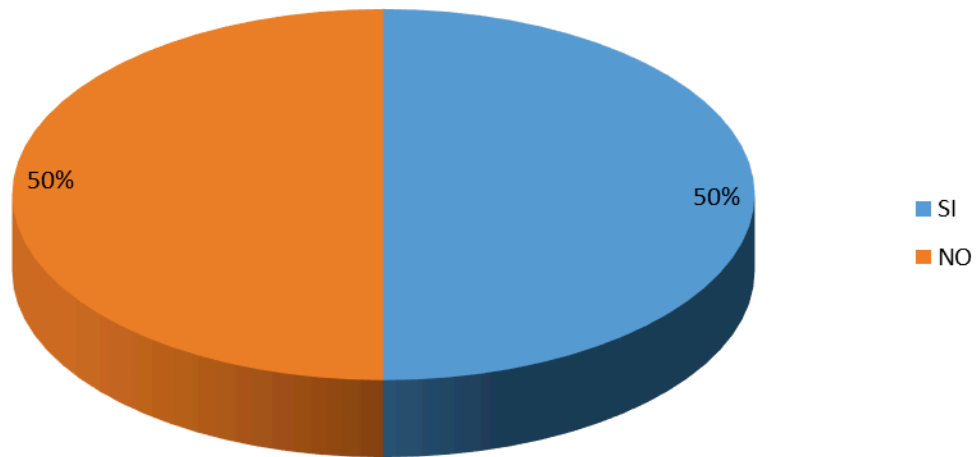


Figura 40: Acompañamiento efectivo de los docentes encargados del proyecto de democracia

Consideran que si existe un acompañamiento de los docentes del proyecto democrático, pero no es efectivo, ya que el docente en muchos casos es el encargado de formular las propuestas o, en otros, los estudiantes electos se restringen al querer desarrollar sus propuestas. Dejándole la responsabilidad al docente acompañante y el estudiante pierde autonomía en el proceso o simplemente, es un ente sin voz ni voto, solo un representante electo porque la ley lo exige así.

¿Considera que el proceso de elección es transparente o hay intervención de los docentes y directivas docentes en la elección de los representantes estudiantiles?

ELECCIONES TRANSPARENTES

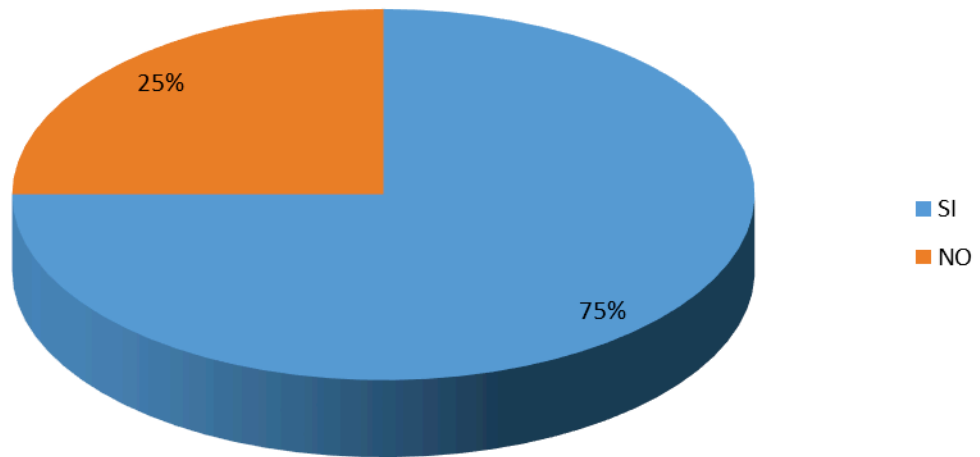


Figura 41: Las elecciones son transparentes

Los procesos son en gran medida transparentes aunque en casos, hay docentes y directivos que docentes ponen obstáculos en el proceso, señalando quiénes pueden participar o no, ya sea por circunstancias académicas o disciplinarias, restringiendo la libre postulación y elección de los educandos. En cuanto a la elección, los docentes y directivos docentes no intervienen en señalar por quienes deben votar o no los estudiantes.

¿Los estudiantes saben cuáles son sus derechos y deberes como representantes estudiantiles y los hacen cumplir?

CONOCEN SUS DERECHOS Y DEBERES

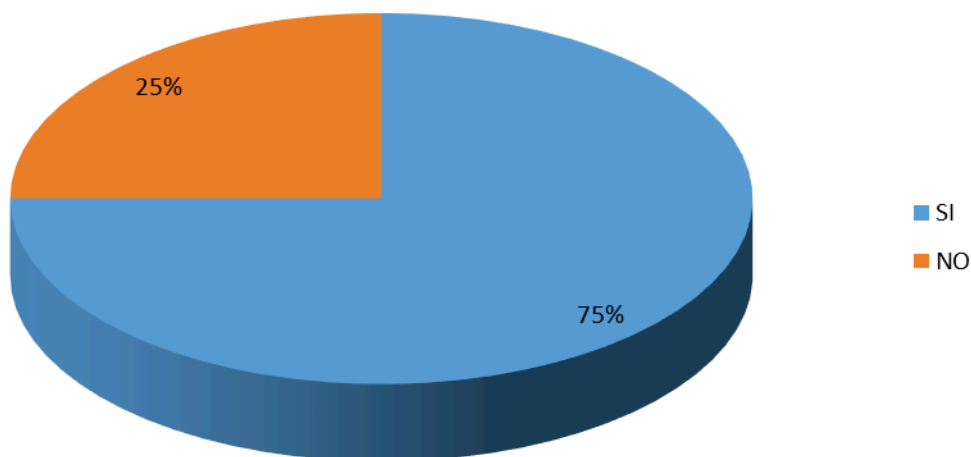


Figura 42: Los estudiantes conocen sus derechos

Los estudiantes en general conocen sus derechos y deberes, la dificultad está en la aplicación de éstos, ya que desconocen los mecanismos a través de los cuales se puede hacer una reclamación de un derecho o en algunos casos se cohíben y prefieren callar y aceptar la lesión a sus derechos. En cuanto a los representantes estudiantiles, ellos tratan de representar los intereses de su colectividad, pero en muchas ocasiones se quedan sin argumentos al entablar una reclamación y es por esto, que no prosperan, sumado a que les cuesta escribir y eso se les convierte en un gran óbice en el proceso de la restitución de un derecho.

¿Cree que el proyecto de democracia en su ejecución presenta falencias?

EL PROYECTO PRESENTA FALENCIAS

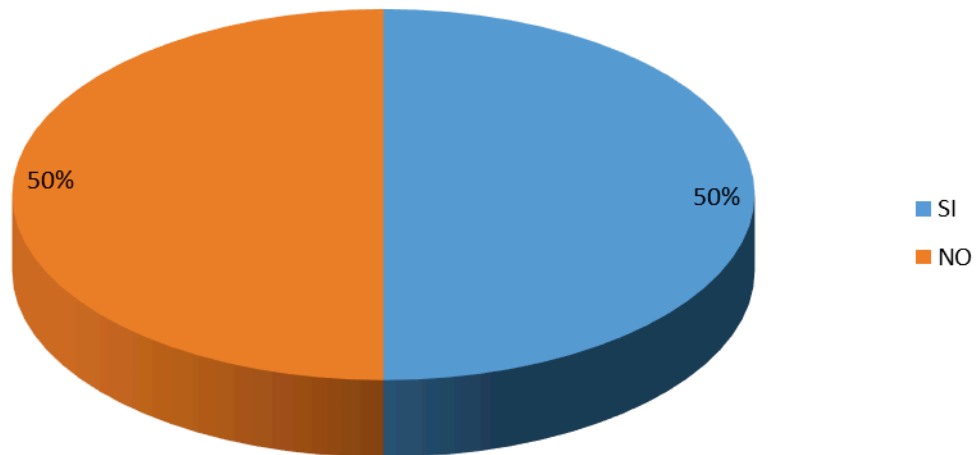


Figura 43: El proyecto de democracia presenta falencias

Los docentes consideran que el proyecto de democracia presenta falencias no en su ejecución, sino en la consolidación de éste en el transcurso del año, ya que los diferentes miembros del gobierno escolar son elegidos sin ninguna dificultad, pero si en la ejecución de las propuestas y en el seguimiento que los docentes realizan a los diferentes miembros del gobierno escolar y en la evaluación o rendimiento de cuentas al final del año. Se considera que la gran falencia del proyecto es el seguimiento permanente y continuo a los procesos que realizan los diferentes representantes de la comunidad educativa y, en general, a los estudiantes elegidos para representar los intereses de los educandos.

-Grupo focal institución educativa Jorge Alberto Gómez Gómez

Se reúnen en las instalaciones del colegio los investigadores y los docentes de sociales de la sede principal, responsables además del proyecto reglamentario de Democracia y Cívica.

-Docentes:

Ana Leticia Hoyos Salazar: AL

Mario Carmona: MC

Juan Manuel Ruíz: JM

-Investigadores y moderadores del grupo focal:

Diego Fernando Villegas Machado y Sandra Yamile Ramírez García: M

Los resultados son los siguientes:

-M: ¿Conoce el proyecto de Democracia institucional?

-MC: Claro, inclusive es un proyecto que siempre ha marchado muy bien; antes de que yo estuviera el proyecto ha marchado muy bien en cabeza de la profe Leticia, ha sido un proyecto muy bien llevado.

-AL: Claro , lo conocemos, es de resaltar que nosotros somos los que lo trabajamos (el equipo del área de sociales) y lo trabajamos con los líderes, trabajamos el liderazgo desde sexto, sin embargo desde preescolar y primaria se trabaja también, es lo que tratamos de llevar a cabo a nivel institucional, ese liderazgo resalta más en décimo y once; sin embargo, nosotros tenemos también el personerito con el que hacemos semilleros de líderes estudiantiles para motivar a los niños la importancia que tiene y cómo se debe llevar este trabajo.

-MC: En este proyecto nació el personerito estudiantil que no existía.

-M: ¿Hace cuánto existe esa figura del personerito?

-AL: Este lleva más o menos 7 años que lo estamos desarrollando. Resulta que yo trabajaba la red de personeros después de la jornada democrática, como ya los muchachos no participan de ese proceso, entonces creamos la figura de personerito estudiantil, que trabaja a nivel de primaria y el personero a nivel de toda la institución, entonces se le delegan funciones al personerito con el fin de crear semilleros, motivar, que vean que es bueno e importante.

-M: ¿Tiene el proyecto de democracia alguna incidencia en el proceso formativo estudiantil?

-AL: Uff, bastante, demasiado diría yo porque el gobierno escolar es la forma de participación de los estudiantes, ellos tienen toda la participación, yo digo que ellos ahora deben aprovechar al máximo porque están en apogeo, ¿Por qué? Porque hoy en día la palabra del joven se escucha mucho, ya nosotros pasamos a la historia (risa).

-M: ¿Considera que los representantes electos realmente cumplen con su función o simplemente son elegidos como un requisito normativo?

-JM: Desde antes de la elección, los representantes o candidatos se destacaron por su dinamismo, por su liderazgo y ahora más con su elección, las personitas que quedaron a cargo en esos puestos han demostrado potencial como hace años no lo tenían en el colegio, inclusive se dice que pasarán varios años antes de volver a encontrar un grupo como el que este año quedó. Mensualmente, muy regularmente vienen haciendo actividades en pro del estudiantado y el colegio ha prestado toda su ayuda para dichas actividades, pero siempre están presentando proyectos, siempre se les ve animando al estudiantado, me parece que es un grupo fenomenal el que ha quedado este año.

-M: ¿Las personas electas son idóneas para el cumplimiento de sus responsabilidades como líderes de los estudiantes?

-MC: Claro, es que se hace un estudio de las hojas de vida, los que se lanzan a candidatos deben presentar su proyecto y a ellos se les estudia cómo ha sido su estadía en el colegio.

-AL: Se hace un estudio claro de las hojas de vida, hay algunos que cuando no tienen el perfil, se les manda por escrito que no pueden ya sea por la parte académica o disciplinaria que es lo más exigente ahí en lo de los líderes estudiantiles.

-MC: Desde décimo los estudiantes deben entregar su proyecto para el siguiente año. Desde décimo se empiezan a formar esos líderes que se van a lanzar a la candidatura.

-M: ¿Cree que existe una comunicación efectiva entre los diferentes miembros del gobierno escolar?

-AL: Mucha comunicación. Ellos tienen la posibilidad de contar con todos; fuera de la comunicación, el apoyo.

-MC: Bastante, de toda la comunidad educativa.

-AL: Tenemos una ventaja muy grande: el apoyo de los padres de familia, ellos los apoyan demasiado, siempre están ahí; en lo que puedan hacer, los apoyan demasiado. Eso ayuda a que los muchachos fluyan y saquen adelante sus proyectos.

-M: ¿Existe un acompañamiento efectivo de los docentes y directivos docentes a los estudiantes elegidos democráticamente?

-JM: Periódicamente se está asesorando en cualquiera de los ámbitos a estos representantes, máxime cuando ellos integran varios órganos de la institución, siempre se tiene contacto con ellos y se están aclarando dudas, recogiendo ideas...

-M: ¿Considera que el proyecto de elección es transparente o hay intervención de los docentes y directivos docentes en la elección de los representantes estudiantiles?

-AL: Bueno, aquí contamos con una ventaja y es que tenemos el voto electrónico hace 7 años. Creo que fuimos pioneros, cuando eso nos llegó Teleantioquia, Adidas, cuando iniciamos con el voto electrónico pues fue un espectáculo muy bonito, porque a nivel nacional han intentado adecuar las elecciones así y es imposible porque muchas personas no manejan la tecnología, aquí fue de una vez; siempre ha sido muy transparente, los muchachos eligen, ellos saben a quién eligen. La campaña electoral que se hace es muy elegante, para que los muchachos los conozcan, se hace rueda de prensa, actividades a través de la emisora, a través de la parabólica, los muchachos se hacen conocer de la comunidad educativa y municipal.

-JM: Cada uno de los representantes cuenta con las mismas garantías, las mismas oportunidades de desplazarse a cada una de las sedes, de participar en las actividades radiales, de participar en el programa de televisión, de tener propaganda impresa, de participar en foros, entrevistas, hemos cuidado que siempre exista esa imparcialidad.

-M: ¿Los estudiantes saben cuáles son sus derechos y deberes cómo representantes estudiantiles y los hacen cumplir?

-MC: Siempre al iniciar el año escolar se trabaja con los estudiantes la primera unidad enseñándoles lo que es el manual de convivencia, ahí están los derechos y deberes que tienen ellos como líderes estudiantiles.

-AL: Desde preescolar se les trabaja eso, con las profes de primaria también se tiene el acuerdo: primer periodo trabajar lo que es el gobierno escolar y sus funciones.

-M: ¿Cree que el proyecto de democracia en su ejecución presenta falencias?

-AL: De pronto al principio de todo el trabajo la parte económica es la falencia, porque en la parte humana y material es bueno. Hay cosas que generan gastos y para eso no tenemos nosotros el presupuesto. Nosotros presentamos a la institución un presupuesto, pero ellos no pueden sacar y entregar; material si lo entrega la institución para que ellos trabajen como es tinta, marcadores, cartulinas para que ellos hagan sus campañas y se habla con la emisora local para que les faciliten el espacio para hablar de ella.

-MC: Toca gestionar con entidades aparte como la alcaldía, las cooperativas, entre otros.

-JM: Lógicamente falta mucho por hacer, ningún proyecto es perfecto, falta la logística de los foros, las asambleas, de poner a participar más a la juventud en temas que atañen directamente con la juventud, no solo en deportes sino en otras áreas, pero yo creo que se va dando en el proceso, si es muy marcada la falta de estímulo económico, de tener recursos propios para elaborar toda esta serie de actividades que son muy interesantes para los líderes estudiantiles.

-AL: Y no solo eso, sino para que se puedan desplazar, como contamos con cinco sedes y son tres rurales, a veces ir a las veredas les queda muy difícil, entonces gestionar los recursos y durante la jornada solo podemos hacer dos salidas con ellos, y si ellos no se dan a conocer los muchachos no van a elegir bien, no van a saber a quién apoyar; se les trabaja mucho también de que miren las propuestas, que no es porque sea más amigo, o porque se lleve mejor con él o porque el otro diga que este me gustó, sino que ellos sean autónomos para poder elegir.

-M: Desde el proyecto de democracia ¿se lideran otras actividades en el transcurso del año?

-AL: Las actividades son ya todo lo que es la participación después de ello, la participación en las cosas que ellos deben realizar, sin embargo nosotros, por ejemplo lo que es el día de la antioqueñidad que ya no es a través de la democracia sino de la participación de todo el estudiantado, que es la participación que se les da a los muchachos y ellos tienen la oportunidad no

solamente en actividades si no que cuando ellos no están de acuerdo con algo puedan sugerir, hablar con los directivos o con cualquiera de los profesores, también tratamos de llevar eso donde debe ser para trabajar esa parte.

-MC: También del proyecto de democracia, también se tiene en cuenta lo que son las horas institucionales y que a final de año se hace una socialización, los estudiantes del grado once van a cada uno de los grupos a dar una clase teniendo en cuenta un derecho.

-M: Ahora bien ¿Qué piensan de promover espacios de participación desde nuevas tecnologías?

-AL: Es muy bueno, pero yo siempre lo digo y lo he dicho: es que ellos a nosotros nos llevan 100 años de tecnología, trabajarles a ellos eso es muy bueno porque ellos llegan de una, usted me lo trabaja a mí y yo le doy 10 vueltas para llegar donde usted me está ubicando. Por ejemplo: la información en ellos llega en segundos, porque ellos lo manejan, el WhatsApp es una de las tecnologías que ellos tienen al día, yo tengo un celular y de pronto si chateo con alguien es lo del mundo, porque lo sé prender, apagar, responder y hacer llamadas, en cambio los muchachos nacieron con el celular en la mano, ellos manejan todo eso, entonces manejando esa tecnología, claro, ellos están en ella; implementarlo desde ahí, ya dar las clases a través de ella, pues tendríamos que tener para cada área un salón de tecnología porque aquí se utiliza mucho la tecnología, pero no todos tenemos posibilidades de llegar a dar porque no tenemos los espacios.

-JM: Tanto la representante estudiantil como la personera estudiantil han logrado acceder a su portátil y se han conectado a la red de personeros a nivel de Antioquia y existe la utilización de la tecnología, se comunican inmediatamente con otros compañeritos de otras instituciones cercanas y de Antioquia, están creando programas para comunicar futuras reuniones, foros... ese es uno de los usos que se le ha dado al Internet desde personería estudiantil. También están tratando de montar un programa para subirlo a la nube directamente desde el trabajo de ellos como directivos juveniles para dar a conocer más el colegio y a los jóvenes de la institución.

Siendo la 1:30 se da por terminado el grupo focal.

-Para completar este capítulo de estrategias de comunicación mediadas por TIC para el fortalecimiento de la participación democrática, se hace un nuevo rastreo bibliográfico que también suplementa el marco referencial del presente proyecto. Los hallazgos se muestran a continuación:

La sociedad está en constante transformación. Sin embargo, esta se ha acelerado en los últimos años. El siglo XX fue un período que estuvo marcado por la evolución extraordinaria en cuanto a tecnología; con solo 16 años del siglo XXI, es evidente que la información y la manera como se accede a ella es el tópico que marca hasta el momento su principal avance (Rueda-López, 2007); de ahí que influya significativamente en los diferentes aspectos de la vida, por ejemplo en la salud, política, educación, participación (Alcaide Muñoz, Rodríguez Bolívar, & Garde Sánchez, 2014) (Leiva Ramírez & Muñoz González, 2014).

En general, son varios los países de América Latina que se están preocupando por desarrollar iniciativas que promuevan la e-participación a través de plataformas en las cuales los gobiernos buscan comunicarse y relacionarse con los ciudadanos; sin embargo, muchas de estas propuestas están en etapas básicas donde solo se comunica y se informa sin dejar espacio a una verdadera participación ciudadana. Cuando se usan las nuevas tecnologías como herramientas en una administración pública o privada se impulsa la interacción entre los actores sociales, generando rutas de acceso y comunicación efectiva para la construcción de una sociedad que transforme para bien su realidad. Entre las herramientas analizadas en los países suramericanos se recomiendan seguir o potenciar las siguientes: ambientes virtuales de fácil acceso para la ciudadanía, que ofrezcan una variedad en los servicios, relacionar las políticas públicas con un uso adecuado de las nuevas tecnologías, votos electrónicos (tanto para elecciones como para eventos que afecten a la ciudadanía en general), innovar en cuanto a e-gobierno y e-participación. También se resalta el hecho de la adquisición y uso de la telefonía móvil, casi de modo masivo, esto como oportunidad para fortalecer los canales de participación (Kaufman, 2005) (Sigmados, 2015)

Con el fin de promover la participación ciudadana a luz de las nuevas tecnologías se revisa el término de E-Gobierno como un tópico de vital importancia que contribuye a que los ciudadanos puedan hacer veeduría a los procesos políticos, facilitando que estos puedan inspeccionar la gestión pública llevada a cabo por sus representantes elegidos de forma

democrática, apuntando a los principios que rigen las veedurías ciudadanas consagradas en la Ley 850 de 2003, de forma especial el artículo 9 que se refiere a la transparencia (Congreso de Colombia, 2003) Cuando se crean estas oportunidades de acceso a la información se enriquecen los procesos, se modernizan y se crea satisfacción entre los gobernados. Lo anterior se sustenta en un estudio cuantitativo sobre la investigación en transparencia informativa, analizando diferentes experiencias que evidencian las oportunidades que brinda una administración pública desde las nuevas tecnologías. (Alcaide Muñoz, Rodríguez Bolívar, & Garde Sánchez, 2014).

Gobierno en línea es una propuesta liderada a nivel nacional en Colombia con el fin de mejorar los procesos estatales a través de la e-participación reflejado en la promoción de una serie de estrategias que incluye el ofrecer trámites en línea, crear bases de datos con la información personal de los colombianos, entre otras opciones virtuales categorizadas a nivel de departamentos y municipios al dotarlos de las herramientas necesarias como capacitación, formatos, asesorías e infraestructura tecnológica que culmina en una página web por territorio (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2016) (Administración municipal de Marinilla, 2016) A pesar de ofrecer esta estrategia Colombia ocupa en el año 2014 la posición 50 de 193 países estudiados por la UNDESA (Departamento de Asuntos económicos y Sociales de las Naciones Unidas) en cuanto al índice de Gobierno electrónico, bajando 10 posiciones en dos años (periodicidad con la cual se realiza el análisis) sin embargo ocupa el puesto 11 respecto a participación electrónica. Ahora bien, centrándonos a nivel nacional se ve un incremento significativo respecto a e-participación en un período de seis años (2009-2014): las empresas mejoraron un 57% pasando de 24% a 81%, mientras que los ciudadanos aumentaron de 30% a 65%, es decir un 35%, esto según análisis realizado a nivel nacional (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2016).

Según un estudio, 26% de los colombianos usaron o visitaron páginas web de entidades públicas, un porcentaje que va en aumento. En cuanto a la percepción de los ambientes virtuales del Estado el 81% considera que los contenidos son accesibles, es decir que interactuar con ellos es fácil, el 68% las ve estéticamente, es decir con una apariencia agradable para el público, el 76% piensa que los enlaces funcionan de forma correcta y el 72% afirma que la información que se comparte en estos sitios cumple con su objetivo. Es de resaltar que porcentajes significativos, (entre 20% y 32%) expresan inconformidad respecto a las plataformas virtuales propuestas por el gobierno colombiano, esto como oportunidad de mejora en los próximos

años. En cuanto al uso de los medios digitales para comunicarse con entidades públicas y obtener información fue de un 71%; un 65% los usó para quejarse, presentar quejas o reclamos; un 66% los emplearon para hacer veeduría ciudadana de los cuales quedaron satisfechos con las respuestas obtenidas entre un 33% y 46%; un 68% dice haber participado en la formulación de proyectos o iniciativas lideradas por empresas gubernamentales del sector público. Es de anotar que el estudio se realizó con una muestra de 0,01% del total del universo y que solo se tuvieron en cuenta población que reside en zonas urbanas (Sigmados, 2015).

En cuanto a la estrategia “Urna de cristal” desarrollada por el gobierno de Colombia con el fin de promover la interacción entre ciudadanos y Estado al tiempo que se dan mecanismos para la veeduría, se puede revisar un estudio realizado en el año 2014 sobre la percepción que tienen los colombianos de la misma. En este se resalta el hecho de que la mayoría de encuestados conoce la herramienta, esto paradójicamente con su bajo uso; sin embargo, quienes han accedido a ella obtienen información significativa y también para revisar opiniones. Se señala el mejorar la percepción que se tenía en el año 2013, en el cual era considerada escasamente para informarse y acceder a los servicios, a diferencia del 2014 en el cual se suma el concepto de veeduría y hacer control a las acciones desarrolladas por la Nación. A pesar de que dicha herramienta promueve la participación no es eficaz respecto a que los ciudadanos sienten que sus opiniones no son relevantes para la toma de decisiones por parte del gobierno, por lo cual expresan sus deseos de tener una evidencia de que su participación en verdad es importante. También se expresa la necesidad de que los dirigentes compartan e informen de manera global, es decir lo bueno, lo malo y por mejorar en cuanto a gestiones se refiere. (Infométrika, 2014).

Las nuevas tecnologías influyen significativamente en la promoción de la participación ciudadana, por tal motivo es de vital importancia incluirlas en las escuelas, pues los estudiantes de hoy serán los ciudadanos del mañana. Es en esta institución donde se aprende a reconocer, usar e interpretar la norma, en el caso de la población colombiana, la Constitución Política de Colombia (1991). Si se transforman los espacios educativos en pro de formar una sociedad democrática con ayudas estratégicas como lo son las TIC los resultados a futuro seguramente estará cerca de lo esperado, dotando al estudiante de herramientas para que decida conscientemente adoptando posturas claras frente a la política, lo cual conlleva a que participe activa y responsablemente. La infraestructura tecnológica juega un papel importante sin embargo la intención queda en el aire sino se articula con políticas claras


que direccionen el accionar donde se brinden espacios para la reflexión y la discusión en torno a lo gubernamental (Häberle, 2003) (Leiva Ramírez & Muñoz González, 2014).

6.2 Diseño y construcción de estrategias metodológicas desde herramientas tecnológicas y artísticas

Teniendo como punto de partida el capítulo anterior y el anteproyecto, se decide diseñar y construir estrategias metodológicas desde herramientas tecnológicas y artísticas que reposan en dos objetos virtuales de aprendizaje (uno para cada institución del proyecto).

A continuación se da cuenta sobre los recursos creados, determinando la actividad realizada, el propósito, el tipo de producto desarrollado, el público al cual va dirigido, la duración de éste, la dirección a través de la cual se puede acceder, la página en la cual se encuentra dicha creación, los descriptores que la caracterizan, una descripción de cómo se realizó el producto para la comprensión de éste y el aprendizaje de la utilización de la herramienta, una imagen que permita evidenciar el trabajo realizado y finalmente, los creadores del producto. (Ver anexo 4)

Recurso	-Y esta página ¿Por qué? -Y ¿Cuáles son esas leyes de las que habla la profe?
Propósitos	-Ilustrar el objetivo del proyecto de forma clara, coherente y directa teniendo en cuenta la población a la cual va dirigido, en este caso los estudiantes de la Institución Educativa Rural Chaparral y la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez. -Dar un soporte legal al proyecto de forma sintética.
Tipo de producto	Toon Book
Público	Estudiantes de la Institución Educativa Rural Chaparral y la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez, padres de familia y docentes.
Duración	No aplica

Link	http://diego-fernando-71.wix.com/participando-ando#!quienes-somos1/c1urh
Página donde se creó	www.toondoo.com
Descriptores	Proyecto, normatividad, Ley
Breve descripción de cómo hacerlo	<p>-Ingresar a la página www.toondoo.com</p> <p>-Crear un usuario dando clic en el rectángulo rojo ubicado al lado superior derecho, seleccionas la opción "Free" (Gratis) y completas tus datos.</p> <p>-Para crear tus toonbooks, debes tener primero algunos toondoons, es decir, pequeñas historietas que al juntarse formen una historia. Estos se crean seleccionando las siguientes opciones: Toons, create toons. De inmediato te aparecen unos diseños de viñetas, los cuales se convertirán en la base de tu proyecto. A partir de aquí las posibilidades son infinitas, ya que tienes muchas opciones para elegir, desde variados escenarios, personajes, posiciones de los cuerpos, bocadillos, entre otros. Tu puedes jugar con los tamaños para acentuar gestos, objetos...</p> <p>Una vez llegas a este parte guardas tus trabajos y los retomas para hacer tus toonbook, solo arrastrando con el mouse las historias ya creadas.</p>
Imagen	<p style="text-align: center;">Y esta página ¿Por qué?</p>  <p>The image shows a screenshot of a digital page from a ToonBook. The page has a light green background. On the left, there is a cartoon character of a woman with red hair in a bun, wearing a blue suit, standing on a white rectangular area. Above her is the 'ToonBook' logo. Below her is the name 'laprofesandra'. On the right, there is a text box with the title '"MOTIVO DE ESTE PROYECTO"' and the following text: 'DE FORMA CLARA Y SENCILLA SE BUSCA QUE LOS ESTUDIANTES COMPROMETAN EL MOTIVO POR EL CUAL SE HA CREADO ESTE ESPACIO EN LA WEB DE "PARTICIPANDO ANDO EN CHAPARRAL" A LA LUZ DE LAS ARTES Y LAS TIC'. Below the text is the tag 'TAGS: PROYECTO' and a 'Go' button. At the bottom, there is a navigation bar with a '0 of 5' indicator and navigation arrows.</p> <p style="text-align: center;">Figura 44: Y esta página ¿Por qué?</p>
Fundamentación teórica	(Vidal, González Martínez, Fortuño, & Cervera, 2011) (Karsenti & Lira, 2011) (Drenoyianni, 2006) (Bertone, y otros, 2014) (Prados, 2012) (Colombo, 2006) (Guerrero &

	Kalman, 2010) (Giraldo Trigueño, Restrepo Marín, & Gil Carmona, 2008) (Baez Sus, 2009) (Murcia Castro, 2009) (García Perez, 2014)
Autor (es)	Diego Fernando Villegas y Sandra Yamile Ramírez

Tabla 1: Y esta página ¿Por qué?

Recurso	<ul style="list-style-type: none"> a. Bienvenidos a la página participando ando b. ¿Cómo participar en la sección Valorarte? c. Misión para profes d. Presentación del OVA
Propósitos	<ul style="list-style-type: none"> a. Invitar a los educandos a participar del objeto virtual de aprendizaje a través de las diversas propuestas diseñadas para generar espacios de participación democrática, de una manera diferente y atractiva. b. Explicar de forma clara y atractiva, los pasos para participar en la sección “Valorarte” del Objeto virtual de aprendizaje. c. Motivar a los profesores para que usen las nuevas tecnologías como recurso que permite transformar las prácticas educativas. d. Presentar de forma clara y dinámica las secciones y contenidos del objeto virtual de aprendizaje “Participando ando”
Tipo de producto	Videos
Público	Estudiantes de la Institución Educativa Rural Chaparral y la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez, padres de familia y docentes.
Duración	<ul style="list-style-type: none"> a. 50 segundos b. 1 minuto 18 segundos c. 1 minuto 32 segundos d. 2 minutos 27 segundos
Link	<ul style="list-style-type: none"> a. https://www.youtube.com/watch?v=ILstG7Qo_u8 b. https://www.youtube.com/watch?v=Ut5bY1MPMLo c. https://www.youtube.com/watch?v=INKHT1neVMk d. https://www.youtube.com/watch?v=HC6BaAh-pBs



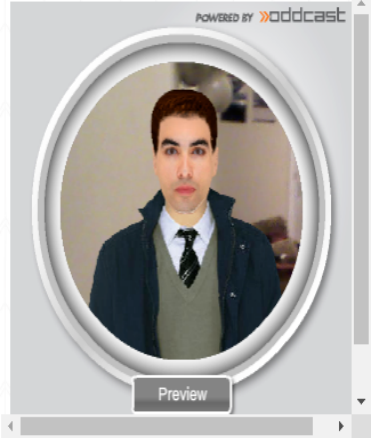
Página donde se creó	http://www.powtoon.com/home/g/es/
Descriptores	Participación, Interacción, diversión, opinión, motivación.
Breve descripción de cómo hacerlo	Para crear tus historias en Powtoon debes inscribirte en la dirección de la página http://www.powtoon.com/home/g/es/ y en la parte superior te aparece la opción registrarse y después de esto te diriges al tutorial http://www.powtoon.com/tutorials/ donde podrás utilizar las herramientas de Powtoon como un profesional. Finalmente ingresas a la opción crear y allí podrás dejar volar tu imaginación y construir las historias más fascinantes.
Imagen	 <p>Bienvenidos a la página participando ando</p> <p>I.E.R Chaparral</p> <p>Todo lo relacionado con Gobierno escolar</p> <p>Figura 45: Bienvenidos a la página participando ando</p>
Fundamentación teórica	(Vidal, González Martínez, Fortuño, & Cervera, 2011) (Karsenti & Lira, 2011) (Drenoyianni, 2006) (Bertone, y otros, 2014) (Prados, 2012) (Colombo, 2006) (Guerrero & Kalman, 2010) (Giraldo Trigueño, Restrepo Marín, & Gil Carmona, 2008) (Baez Sus, 2009)
Autor (es)	Diego Fernando Villegas y Sandra Yamile Ramírez

Tabla 2: Bienvenidos a la página de participando ando

Recurso	Presentación de contenidos y actividades
Propósitos	-Dotar el Objeto virtual de aprendizaje de dinamismo al presentar las diferentes secciones y actividades. -Generar accesibilidad en las actividades. -Promover la inclusión de forma indirecta.
Tipo de producto	Avatares animados
Público	Estudiantes de la Institución Educativa Rural Chaparral y la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez, padres de familia y docentes.
Duración	Menos de un minuto de audio en cada uno
Link	http://diego-fernando-71.wix.com/participando-ando http://diego-fernando-71.wix.com/participando-ando#!quienes-somos-6/c1c1i http://diego-fernando-71.wix.com/participando-ando#!quienes-somos2/c3ow
Página donde se creó	http://www.voki.com/ http://host-d.oddcast.com/php/application_UI/doorId=357/clientId=1/?mId=0.4
Descriptor	Avatar, personaje, descripciones, accesibilidad, inclusión, información
Breve descripción de cómo hacerlo	a. En Voky -Ingresar a la página http://www.voki.com/ -Registrarse dando clic en la opción ubicada al lado superior derecha "Register" donde se diligencian una serie de preguntas (Nombre completo, correo, contraseña) -Se debe revisar el correo electrónico que se proporcionó para activar la cuenta. -Dar clic en la etiqueta "Create" (Ubicada en la parte centro arriba) -Aparecen una serie de características para dar personalidad al avatar, empezando por su estilo (animal, fantasía, monstruos, personajes famosos, entre otros), para luego mejorar uno a uno detalles como tipo de boca, ojos... -El siguiente paso es definir el audio que será hablado por el avatar. Este puede ser ingresado como texto, grabación previa o un sonido guardado en el computador u otra herramienta de almacenamiento.

	<p>-A continuación se selecciona el escenario para el avatar, para ello el programa ofrece una variada oferta clasificada por temas: naturaleza, viajes, ciudades...</p> <p>-Para terminar se define el color del marco, se da clic en la opción publicar y se pone un nombre al proyecto.</p> <p>-En este momento aparece al lado derecho de la página un link para ver el Voky o un código html para insertarlo en una página web o un blog.</p> <p>b. En poddcast:</p> <p>-Ingresar a la página http://host-.oddcast.com/php/application_UI/doorId=357/clientId=1/?mld=0.4</p> <p>- Sin necesidad de registrarse se puede empezar a personalizar el avatar en 3d modificando su expresión, ojos, boca, color de piel, escenario... Vale la pena mencionar como valor agregado el hecho de que se pueda editar el peso y edad del personaje, también se le puede dar aspecto de asiático, africano o indio con solo mover el cursor.</p> <p>-Seguidamente se ingresa el audio a través de escritura, una grabación y se elige la opción para publicarlo como enviarlo a través de un correo electrónico, URL, publicar en facebook, descargarlo, entre otros.</p>
<p>Imagen</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Figura 46: Avatares animados</p>
<p>Fundamentación teórica</p>	<p>(Vidal, González Martínez, Fortuño, & Cervera, 2011) (Karsenti & Lira, 2011) (Drenoyianni, 2006) (Bertone, y otros, 2014) (Prados, 2012) (Colombo, 2006) (Guerrero & Kalman, 2010) (Giraldo Trigueño, Restrepo Marín, & Gil</p>

	Carmona, 2008) (Baez Sus, 2009)
Autor (es)	Diego Fernando Villegas y Sandra Yamile Ramírez

Tabla 3: Presentación de contenidos y actividades

Recurso	Juegos: a. ¿Quién quiere ser millonario? b. Concéntrese c. Ahorcadito d. Sopa de letras
Propósitos	-Repasar los conceptos de participación democrática aprendidos durante el proceso formativo y así darle sentido al conocimiento a partir de actividades lúdicas. -Identificar los miembros del gobierno escolar y sus diferentes cargos.
Tipo de producto	Juegos
Público	Estudiantes de la Institución Educativa Rural Chaparral y la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez, padres de familia y docentes.
Duración	No aplica
Link	a. http://diego-fernando-71.wix.com/participando-ando#!quienes-somos1/cs5q b. http://diego-fernando-71.wix.com/participando-ando#!juega/c23l c. http://diego-fernando-71.wix.com/participando-ando#!galeria/cre5 d. http://diego-fernando-71.wix.com/participando-ando#!quienes-somos1/cb2t
Página donde se creó	http://learningapps.org/1588988
Descriptor	Diversión, emoción y conocimientos, asimilación, repaso, participación.
Breve descripción de cómo hacerlo	Se ingresa a la página http://learningapps.org/ y te registras en la opción “Identifíquese” y allí tomarás la opción registrar cuenta nueva y posteriormente podrás


	<p>explorar o crear aplicaciones, en donde seleccionarás la que más te guste, desde sopas de letras hasta concéntrese. Una vez seleccionada la opción que desees, comenzarás a crear tus juegos, además de establecer las condiciones para que participen tus visitantes. Para ampliar tus conocimientos en torno a Learninapps te invitamos a visitar esta página http://learningapps.org/tutorial.php donde podrás descubrir la cantidad de recursos que tiene para ti.</p>
<p>Imagen</p>	 <p>The image shows a game interface with a blue background. At the top, it says "Todos los establecimientos educativos deberán tener un plan de acción para:". Below this, there are four options in rounded rectangular boxes: <ul style="list-style-type: none"> A El control de los estudiantes. B La participación democrática. C El desarrollo económico de las instituciones. D La formación pedagógica de los padres de familia. A white task box is overlaid in the center with the text: <p>Tarea LEE LA PREGUNTA Y SEÑALA LA REPUESTA CORRECTA OK</p> </p> <p>Figura 47: Juego ¿Quién quiere ser millonario?</p>
<p>Fundamentación teórica</p>	<p>(Vidal, González Martínez, Fortuño, & Cervera, 2011) (Karsenti & Lira, 2011) (Drenoyianni, 2006) (Bertone, y otros, 2014) (Prados, 2012) (Colombo, 2006) (Guerrero & Kalman, 2010) (Giraldo Trigueño, Restrepo Marín, & Gil Carmona, 2008) (Baez Sus, 2009)</p>
<p>Autor (es)</p>	<p>Diego Fernando Villegas y Sandra Yamile Ramírez</p>

Tabla 4: Juegos

<p>Recurso</p>	<p>Mis representantes (Mapa Mental Xmind)</p>
<p>Propósitos</p>	<p>-Identificar los representantes estudiantiles y sus cargos en el gobierno escolar.</p>

	-Reconocer la importancia que tienen los representantes estudiantiles en el proceso de participación democrática a través de la defensa y promoción de los derechos y deberes de los educandos.
Tipo de producto	Mapa Mental
Público	Estudiantes de la Institución Educativa Rural Chaparral y la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez, padres de familia y docentes.
Duración	No aplica
Link	http://diego-fernando-71.wix.com/participando-ando#!quienes-somos1/cz6o
Página donde se creó	XMind
Descriptor	Representantes, reconocimiento, defensa, promoción y derechos
Breve descripción de cómo hacerlo	<p>Para acceder a Xmind existen dos formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se descarga en el PC y desde allí se comienza a trabajar a partir de la elección de una de las plantillas que te presente este programa, donde comienzas a organizar tus ideas e imágenes para darle sentido a lo que quieres contar. - Se puede trabajar en línea a partir de la página https://www.rollapp.com/app/xmind pero para ello debes inscribirte y después de haberlo hecho se puede comenzar a trabajar, esta opción te brindará las mismas posibilidades que se presentan en el programa al descargarlo.


<p>Imagen</p>	 <p>Figura 48: Mapa mental elaborado en Xmind</p>
<p>Fundamentación teórica</p>	<p>(Vidal, González Martínez, Fortuño, & Cervera, 2011) (Karsenti & Lira, 2011) (Drenoyianni, 2006) (Bertone, y otros, 2014) (Prados, 2012) (Colombo, 2006) (Guerrero & Kalman, 2010) (Giraldo Trigueño, Restrepo Marín, & Gil Carmona, 2008) (Baez Sus, 2009)</p>
<p>Autor (es)</p>	<p>Diego Fernando Villegas y Sandra Yamile Ramírez</p>

Tabla 5: Mis representantes

<p>Recurso</p>	<p>Repositorio Storify</p>
<p>Propósitos</p>	<p>-Recoger y compartir información sobre la participación ciudadana, incluyendo diversas herramientas tomadas de diferentes páginas y blogs, además de otras creadas por los investigadores.</p>
<p>Tipo de producto</p>	<p>Repositorio</p>
<p>Público</p>	<p>Comunidad educativa en general</p>
<p>Duración</p>	<p>No aplica</p>
<p>Link</p>	<p>http://diego-fernando-71.wix.com/participando-ando#!quienes-somos4/c1tgi</p>


<p>Página donde se creó</p>	<p>https://storify.com/</p>
<p>Descriptores</p>	<p>Participación, democracia, sensibilización.</p>
<p>Breve descripción de cómo hacerlo</p>	<p>-En primer lugar, se debe diligenciar un registro. También se puede hacer a través de una cuenta de facebook o twitter.</p> <p>-Luego se da clic en la opción verde ubicada al lado derecho superior “New Story”, con esto aparecen unos espacios en blanco al lado izquierdo de la pantalla con el fin de escribir un título y una pequeña descripción del proyecto que se desea iniciar.</p> <p>-En el lado derecho se pueden encontrar herramientas para buscar los elementos o demás artículos que se quiera ingresar al repositorio. Cuando se encuentra lo que se quiere adjuntar, se da un clic sostenido sobre el elemento y se arrastra al lado izquierdo de la página donde se suelta. El proceso se repite las veces que se crea necesario hasta tener el producto que se desea.</p> <p>-Finalmente se da clic en la opción “Publish” (ubicada en el centro superior)</p> <p>-Dando clic sobre el repositorio creado se puede obtener un código HTML para embeberlo en un blog o página web.</p>
<p>Imagen</p>	 <p>Participando Ando</p> <p>Hablar de participación en las instituciones educativas es complejo, porque supone que todos los miembros de la comunidad educativa están dispuestos a transformar sus prácticas sociales, rompiendo los paradigmas establecidos, creando nuevas formas de relacionarse.</p> <p>Sensibilización del proceso democrático en Chaparral</p>
<p>Fundamentació</p>	<p>(Vidal, González Martínez, Fortuño, & Cervera, 2011)</p>

Figura 49: Sensibilización del proceso democrático en Storify

n teórica	(Karsenti & Lira, 2011) (Drenoyianni, 2006) (Bertone, y otros, 2014) (Prados, 2012) (Colombo, 2006) (Guerrero & Kalman, 2010) (Giraldo Trigueño, Restrepo Marín, & Gil Carmona, 2008) (Baez Sus, 2009)
Autor (es)	Diego Fernando Villegas y Sandra Yamile Ramírez

Tabla 6: Repositorio Storify

Recurso	Imprenta chaparral
Propósitos	Abrir espacios de participación a través de los cuales los educandos y la comunidad educativa en general puedan manifestar sus inquietudes, sentires o saberes en torno a los procesos institucionales.
Tipo de producto	Magazine
Público	Estudiantes de la Institución Educativa Rural Chaparral y la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gomez, padres de familia y docentes.
Duración	La plantilla estará en la página de forma indefinida para acceso de toda la comunidad educativa.
Link	http://diego-fernando-71.wix.com/participando-ando#!quienes-somos1/ckm4
Página donde se creó	http://www.presentationmagazine.com/editable-powerpoint-newspapers-407.htm
Descriptor	Noticia, diseño, novedoso, información, participación.
Breve descripción de cómo hacerlo	Se ingresa a la dirección: http://www.presentationmagazine.com/editable-powerpoint-newspapers-407.htm . Estando en la página puedes seleccionar la plantilla de revista editable que más te guste y descargarla en el computador para que cambies el formato según las necesidades, es decir, nombre del periódico, entre otros. Con esto listo, se puede cargar la plantilla en el objeto virtual de aprendizaje creado. Por ejemplo, si estás trabajando en Wix (plataforma para diseñar y crear


	páginas web de forma fácil) solo es ir a la opción “Wix web market” donde buscarás “Anyfile setting” una app que permite cargar archivos para que los usuarios los descarguen.
Imagen	 <p>IMPRENTA CHAPARRAL</p> <p>ierchaparralparticipandoando EL PERIÓDICO FAVORITO DE CHAPARRAL Desde 2015</p> <p>¡NUEVO HIMNO PARA CHAPARRAL!</p> <p>Invitamos a conocerlo, promocionarlo y apropiarse de él. Queremos escuchar el fervor de nuestros miembros en cada una de sus notas, de sus acordes, sintiéndolo propio y expresándole nuestro amor a la institución.</p> <p>con la ciencia, el arte y el deporte avanzamos hacia el mundo laboral con respeto, disciplina y tolerancia alcanzamos la formación integral</p> <p>Las montañas y el sol resplandeciente nos inspira cada día en nuestro andar la misión y la visión en nuestra mente es mañana nuestros sueños alcanzará.</p> <p>Desde guarne unidos ante el mundo somos la comunidad de chaparral que anhelamos un futuro diferente de equidad y crecimiento personal.</p> <p>Elevemos las voces con orgullo y vibremos siempre unidos al cantar enlacemos nuestras manos como hermanos y seamos grandes en virtud y en el amor</p> <p>Escrito por Diego Villegas y Sandra Ramírez.</p> <p>Desde inicios de este año 2015 se dio a conocer el nuevo himno para la comunidad de la Institución Educativa Rural Chaparral, escrito en colaboración de cada uno de los miembros del colegio y con la música de Miguel Ángel Ciro Bedoya.</p> <p>LETRA DEL HIMNO</p> <p>Coro</p> <p>Esfuerzo, paz, sabiduría la vida de nuestra institución chaparral nos brinda cada día con amor una gran educación.</p>
Fundamentación teórica	(Gros & Contreras, 2006) (Sevilla & Gutiérrez, 2010) (Universidad Pontificia Bolivariana, 2014) (Rhue & Sundararajan, 2015) (Vidal, González Martínez, Fortuño, & Cervera, 2011) (Karsenti & Lira, 2011) (Drenoyianni, 2006) (Bertone, y otros, 2014) (Prados, 2012) (Colombo, 2006) (Guerrero & Kalman, 2010) (Giraldo Trigueño, Restrepo Marín, & Gil Carmona, 2008) (Baez Sus, 2009)
Autor (es)	Diego Fernando Villegas y Sandra Yamile Ramírez

Tabla 7: Imprenta chaparral

Recurso	Poster “La honestidad”
Propósitos	Sensibilizar a la comunidad educativa sobre la importancia que tienen los valores en el desarrollo humano y sus implicaciones políticas, económicas, culturales, entre otras.

Tipo de producto	Pancarta sobre el valor de la honestidad (poster)
Público	Estudiantes de la Institución Educativa Rural Chaparral y la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez, padres de familia y docentes.
Duración	No aplica
Link	http://diego-fernando-71.wix.com/participando-ando#!trovas/ce9a
Página donde se creó	http://edu.glogster.com/
Descriptores	Aprendizaje, discernimiento, reflexión, atractivo, novedad
Breve descripción de cómo hacerlo	<p>Glogster es una aplicación web que nos permite crear y compartir pósteres multimedia interactivos.</p> <p>Los estudiantes aprenderán a insertar con gran facilidad textos, enlaces o imágenes, así como archivos de audio o video, tanto desde su ordenador como desde Internet.</p> <p>Para poder acceder a glogster debe seguir los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Crear una cuenta (Create Account) para lo que necesita un email. Una vez registrado, pulsa en login accediendo a la aplicación con el nombre del usuario y contraseña elegida. 2. Luego se puede crear un póster siguiendo las instrucciones del tutorial. Una vez publicado (Save and Publish), puede insertarlo en el blog o página web. Para ello se deberá generar un código (Embed code) al pulsar el botón Share Glog. 3. Otra posibilidad es imprimirlo, para ello se da clic con el botón derecho del mouse y se elige la opción Print Glog.

Imagen	<p>La honestidad</p> <p>"La honestidad es el primer capítulo en el libro de la sabiduría" Thomas Jefferson</p> <p>Para ser personas honestas debemos en primer lugar serlo, siendo coherentes, al coincidir en nuestros actos, palabras y pensamientos.</p> <p>Cuando somos honestos también somos: francos, transparentes y leales con nosotros mismos y con nuestros compañeros.</p> <p>Somos honestos cuando suprimimos las mentiras de nuestra vida, cuando somos leales, cuando cumplimos nuestras obligaciones, cuando respetamos lo ajeno...</p> <p>... Es que ser honesto es muy difícil... es que si soy honesto... pero...</p>
Fundamentación teórica	(Vidal, González Martínez, Fortuño, & Cervera, 2011) (Karsenti & Lira, 2011) (Drenoyianni, 2006) (Bertone, y otros, 2014) (Prados, 2012) (Colombo, 2006) (Guerrero & Kalman, 2010) (Giraldo Trigueño, Restrepo Marín, & Gil Carmona, 2008) (Baez Sus, 2009)
Autor (es)	Diego Fernando Villegas y Sandra Yamile Ramírez

Tabla 8: Poster de la honestidad

Recurso	Trovas sobre la honestidad
Propósitos	Se pretende motivar a los estudiantes en la construcción de trovas que se relacionen con el valor sugerido, en el aparte de valorarte, como una forma de apropiación y dinamización.
Tipo de producto	Video
Público	Estudiantes de la Institución Educativa Rural Chaparral y la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez, padres de familia y docentes.
Duración	4 minutos 33 segundos
Link	https://www.youtube.com/watch?v=aNShCWQ_qPg
Página donde	El recurso se creó usando una cámara digital. Se cargó en

se creó	la página www.youtube.com para poder obtener un código embebido y adjuntarlo en el objeto virtual de aprendizaje creado.
Descriptores	Trovas, honestidad, motivación, participación, escuela.
Breve descripción de cómo hacerlo	En primer lugar, se escriben las trovas sobre el valor a trabajar, en este caso la honestidad. Se graba con una cámara digital o un celular. Ya con este en el computador, puedes ingresar a tu cuenta de Gmail, y abres YouTube en otra pestaña. Estando allí, buscas la opción “Subir” ubicada en la parte superior derecha al lado de una campana. Seguidamente seleccionas los archivos que deseas cargar o puedes arrastrarlo desde tu ordenador hasta el espacio dispuesto para ello. Esperas que cargue y configuras las opciones de privacidad.
Imagen	 <p>Figura 52: Trovas sobre la honestidad</p>
Fundamentación teórica	(Vidal, González Martínez, Fortuño, & Cervera, 2011) (Karsenti & Lira, 2011) (Drenoyianni, 2006) (Bertone, y otros, 2014) (Prados, 2012) (Colombo, 2006) (Guerrero & Kalman, 2010) (Giraldo Trigueño, Restrepo Marín, & Gil Carmona, 2008) (Baez Sus, 2009)
Autor (es)	Diego Fernando Villegas y Sandra Yamile Ramírez

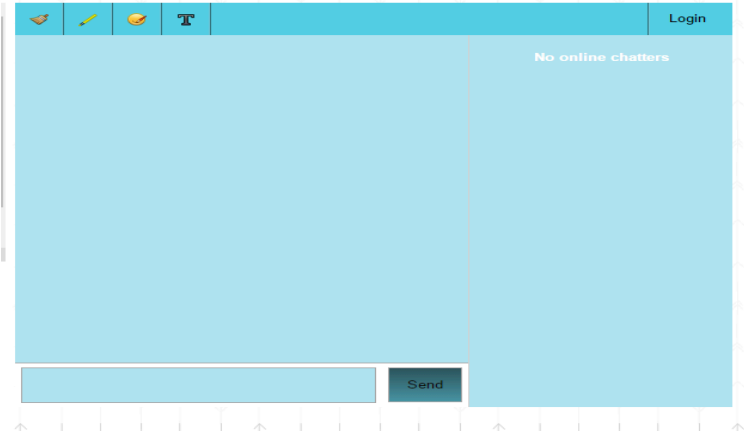
Tabla 9: Trovas

Recurso	Urna virtual
Propósitos	Crear un espacio de participación en el cual los miembros de las comunidades educativas de ambas instituciones puedan expresar su opinión respecto a diferentes procesos y experiencias que se viven al interior del colegio.
Tipo de producto	App (Encuesta)
Público	Estudiantes de la Institución Educativa Rural Chaparral y la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez, docentes y padres de familia.
Duración	Cada dos meses se realizará una nueva entrada.
Link	http://diego-fernando-71.wix.com/participando-ando
Página donde se creó	es.wix.com
Descriptor	Participación, comunidad educativa, app, interacción
Breve descripción de cómo hacerlo	Entrar a la dirección es.wix.com. (plataforma para diseñar y crear páginas de forma fácil). Luego de registrarte y estar en el editor de la página, solo es ir a la opción “Wix web market” donde buscarás “Any Poll” una app gratuita que permite generar encuestas para conocer qué tienen que decir los visitantes de la página. Luego de seleccionar la opción, solo es seguir tres sencillos pasos: a. Elaborar el tipo de pregunta, b. Editar las respuestas (cerradas o abiertas) y en qué lugar se guardarán, es decir, si llegarán a un correo electrónico definido y c. Editar el diseño de la encuesta, es decir la presentación de la misma (tamaños, formas, estilos de letras, entre otros). Con esto tienes tu encuesta, en este caso, la “urna virtual institucional”

<p>Imagen</p>	<p>Luego de identificar el Gobierno escolar de la Institución Educativa Chaparral y conocer que este se encuentra integrado por los representantes de cada uno de los miembros de la comunidad educativa en general con la función de promover el cumplimiento y mejoramiento del proyecto educativo del colegio, por favor responde</p> <p>¿Cuál es su percepción de la favorabilidad del actual Gobierno escolar teniendo en cuenta la confianza que generan y la gestión realizada en este primer semestre del año</p> <p>Muy satisfecho Satisfecho Neutral Insatisfecho Muy insatisfecho</p> <p>Figura 53: Urna virtual</p>
<p>Fundamentación teórica</p>	<p>(Gobierno de Colombia, 2010) (Betancourt, 2012) (Gros & Contreras, 2006) (Sevilla & Gutiérrez, 2010) (Universidad Pontificia Bolivariana, 2014) (Rhue & Sundararajan, 2015) (Vidal, González Martínez, Fortuño, & Cervera, 2011) (Karsenti & Lira, 2011) (Drenoyianni, 2006) (Bertone, y otros, 2014) (Prados, 2012) (Colombo, 2006) (Guerrero & Kalman, 2010) (Giraldo Trigueño, Restrepo Marín, & Gil Carmona, 2008) (Baez Sus, 2009)</p>
<p>Autor (es)</p>	<p>Diego Fernando Villegas y Sandra Yamile Ramírez</p>

Tabla 10: Urna virtual

<p>Recurso</p>	<p>Chat institucional</p>
<p>Propósitos</p>	<p>Crear un espacio de participación y diálogo entre todos los miembros de la comunidad educativa, para que expresen sus ideas, pensamientos y sentimientos en torno al mejoramiento de la comunicación institucional.</p>
<p>Tipo de producto</p>	<p>App (Chat)</p>
<p>Público</p>	<p>Estudiantes de la Institución Educativa Rural Chaparral y</p>

	la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez, docentes y padres de familia.
Duración	Se reanuda cada semana.
Link	http://diego-fernando-71.wix.com/participando-ando#!quienes-somos2/c3ow
Página donde se creó	es.wix.com
Descriptores	Participación, diálogo, comunidad educativa, información.
Breve descripción de cómo hacerlo	Entrar a la dirección es.wix.com. (plataforma para diseñar y crear páginas de forma fácil) Luego de registrarte y estar en el editor de la página, solo es ir a la opción “Wix web market” donde buscarás “Atom Chat” una app gratuita que permite agregar un chat para que los visitantes puedan escribir a otros obteniendo respuestas en tiempo real. Estos se pueden registrar a través de su cuenta de Facebook o google para empezar a participar en segundos. Para ello, editas el diseño (aparición de la app), luego puedes activar o quitar herramientas de acceso a los visitantes, como limpiar conversación, escribir un mensaje, poner emoticones, opción de video y/o audio, color del texto, enviar un documento, entre otros. Con esto, tienes un chat institucional instantáneo.
Imagen	 <p>The image shows a screenshot of a chat interface. At the top, there is a navigation bar with icons for home, edit, and text, and a 'Login' button. The main area is a large light blue rectangle. Below it is a text input field and a 'Send' button. The text 'No online chatters' is visible in the chat area.</p> <p>Figura 54: Chat institucional</p>
Fundamentación teórica	(Sandoval-Almazan & Gil-García, 2014) (Rincón, 2011) (Gros & Contreras, 2006) (Sevilla & Gutiérrez, 2010) (Universidad Pontificia Bolivariana, 2014) (Rhue &

	Sundararajan, 2015) (Vidal, González Martínez, Fortuño, & Cervera, 2011) (Karsenti & Lira, 2011) (Drenoyianni, 2006) (Bertone, y otros, 2014) (Prados, 2012) (Colombo, 2006) (Guerrero & Kalman, 2010) (Giraldo Trigueño, Restrepo Marín, & Gil Carmona, 2008) (Baez Sus, 2009)
Autor (es)	Diego Fernando Villegas y Sandra Yamile Ramírez

Tabla 11: Chat institucional

Recurso	Midiendo el pulso
Propósitos	Crear una herramienta que permita medir el índice de favorabilidad del Gobierno escolar luego de su elección, a partir de los objetivos cumplidos y gestión realizada por los mismos.
Tipo de producto	App (Encuesta)
Público	Estudiantes de la Institución Educativa Rural Chaparral y la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez, docentes, padres de familia.
Duración	Se reemplaza cada bimestre
Link	http://diego-fernando-71.wix.com/participando-ando#!quienes-somos-6/c1c1i
Página donde se creó	es.wix.com
Descriptor	Participación, gestión, evaluación, gobierno escolar, comunidad educativa, percepción.
Breve descripción de cómo hacerlo	Entrar a la dirección es.wix.com. (plataforma para diseñar y crear páginas de forma fácil). Luego de registrarte y estar en el editor de la página, solo es ir a la opción “Wix web market” donde buscarás “123 Form Builder”, una app gratuita que permite crear formularios y encuestas usando las plantillas existentes, ingresando el tipo de pregunta y las opciones múltiples, diseño y un email donde se notificarán y guardarán las respuestas (también se tiene la opción de registrarse en la app). Solo esto para crear un

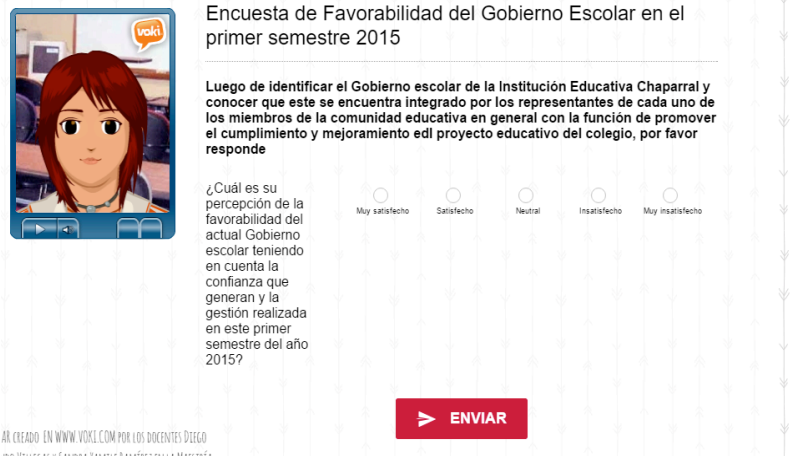
	formulario de forma personalizada, fácil y efectiva.
Imagen	 <p>Encuesta de Favorabilidad del Gobierno Escolar en el primer semestre 2015</p> <p>Luego de identificar el Gobierno escolar de la Institución Educativa Chaparral y conocer que este se encuentra integrado por los representantes de cada uno de los miembros de la comunidad educativa en general con la función de promover el cumplimiento y mejoramiento del proyecto educativo del colegio, por favor responde</p> <p>¿Cuál es su percepción de la favorabilidad del actual Gobierno escolar teniendo en cuenta la confianza que generan y la gestión realizada en este primer semestre del año 2015?</p> <p>Muy satisfecho Satisfecho Neutral Insatisfecho Muy insatisfecho</p> <p>AL CREADO EN WWW.VOKI.COM POR LOS DOCENTES DIEGO</p> <p>Figura 55: Midiendo el pulso</p>
Fundamentación teórica	(Cubides, 2001) (Corporación Latinobarómetro, 2011) practiquen (Reimers & Villegas, 2005) (Ministerio de Educación Nacional, 1994) (Ministerio de Educación Nacional, 2010) (Guzmán, 2003) (Naval, 2003) (Kymlicka & Norman, 1997) (Corporación Latinobarómetro, 2013) (Reimers & Villegas, 2005) (Vidal, González Martínez, Fortuño, & Cervera, 2011) (Karsenti & Lira, 2011) (Drenoyianni, 2006) (Bertone, y otros, 2014) (Prados, 2012) (Colombo, 2006) (Guerrero & Kalman, 2010) (Giraldo Trigueño, Restrepo Marín, & Gil Carmona, 2008) (Baez Sus, 2009) (Sandoval-Almazan & Gil-García, 2014) (Rincón, 2011) (Gros & Contreras, 2006) (Sevilla & Gutiérrez, 2010) (Universidad Pontificia Bolivariana, 2014) (Rhue & Sundararajan, 2015)
Autor (es)	Diego Fernando Villegas y Sandra Yamile Ramírez

Tabla 12: Midiendo el pulso

Recurso	Ágora
Propósitos	Editar una plataforma digital que permite aplicar las votaciones escolares de manera electrónica, de forma fácil

	y efectiva.
Tipo de producto	Aplicación
Público	Estudiantes de la Institución Educativa Rural Chaparral y la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez, docentes y padres de familia.
Duración	No aplica
Link	No aplica
Página donde se creó	Aplicación llamada "Ágora"
Descriptor	Votaciones, electrónico, TIC, recurso, fácil
Breve descripción de cómo hacerlo	<p>Ágora es un software gratuito que sirve para realizar las elecciones de personero, contralor y representante de los estudiantes en instituciones educativas o colegios. La utilización de este software es muy sencilla, ya que le permite al docente realizar las modificaciones necesarias para el desarrollo de la actividad y el usuario no tendrá ninguna dificultad en utilizar la herramienta, debido a que cada educando se le asignará un código y éste accederá sin riesgo de ser suplantado, mostrando la confiabilidad del programa.</p> <p>La herramienta la podemos trabajar de la siguiente manera:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Descargar la aplicación. 2. Abres la aplicación. 3. Al ingresar se pide un código que el programa ha predeterminado (siete veces X) 4. Se dirige a la opción candidatos en donde se ubican las fotos de los estudiantes que se postularon al cargo. 5. Se toma la opción electores, en donde se importan desde Excel los nombres y códigos de los electores que se les asignarán para que puedan participar en la jornada electoral (cedulación). 6. En la opción personalización, se coloca la imagen de la pantalla de inicio, nombre de la institución, municipio, país y correo electrónico. 7. Para ver los resultados de las votaciones se digita el código predeterminado (nueve veces X). 8. Para salir del programa al finalizar las elecciones se digita el código predeterminado (cinco veces X).

	<p>Para utilización de software no es necesario estar conectado a Internet, lo cual facilita la aplicación del programa en cualquier institución educativa del país, permitiendo la realización de la jornada electoral sin dificultades técnicas.</p>
Imagen	<p>Figura 56: Elecciones institucional</p>
Fundamentación teórica	<p>(Gros & Contreras, 2006) (Sevilla & Gutiérrez, 2010) (Universidad Pontificia Bolivariana, 2014) (Rhue & Sundararajan, 2015) (Vidal, González Martínez, Fortuño, & Cervera, 2011) (Karsenti & Lira, 2011) (Drenoyianni, 2006) (Bertone, y otros, 2014) (Prados, 2012) (Colombo, 2006) (Guerrero & Kalman, 2010) (Giraldo Trigueño, Restrepo Marín, & Gil Carmona, 2008) (Baez Sus, 2009) (Sandoval-Almazan & Gil-García, 2014) (Rincón, 2011)</p>
Autor (es)	<p>Diego Fernando Villegas y Sandra Yamile Ramírez</p>

Tabla 13: Ágora


Recurso	Historieta “Participación democrática”
Propósitos	Motivar a los estudiantes a elegir a conciencia sus representantes a la luz del concepto de democracia
Tipo de producto	Historieta digital

Público	Estudiantes de la Institución Educativa Rural Chaparral y la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez, docentes, padres de familia
Duración	No aplica
Link	http://diego-fernando-71.wix.com/participando-ando#!juega/c23l
Página donde se creó	https://www.pixton.com/mx/create
Descriptores	Democracia, participación, voto, elección, discernimiento
Breve descripción de cómo hacerlo	Previo registro, Pixton ofrece de modo gratuito un sistema para la creación de tiras cómicas. Con gran facilidad y suficiente variedad de opciones pueden caracterizarse los personajes, sus gestos, los fondos y los elementos que queremos introducir en nuestra viñeta, tanto objetos como cuadros de diálogo. Todos los elementos pueden redimensionarse, situarse delante o atrás. Lo que resulta más difícil conseguir en estos casos, la movilidad creíble de los personajes, se logra con bastante eficacia seleccionando el punto a variar, o haciendo uso del sistema de posturas predeterminadas.
Imagen	<p>Participación Democrática</p> <p>por Difevima</p> <p>Hola David</p> <p>Hola profe</p> <p>Profe me gustaría saber qué es Democracia?</p> <p>Claro, la democracia es la capacidad que tiene el pueblo para elegir a sus representantes.</p> <p>Pero, cuál es la forma de participación?</p> <p>Una de las formas de participación es el voto</p> <p>Debes conocer las propuestas de los candidatos que se han postulados a los cargos y elegir el mejor de ellos. Pero, cómo sabemos por quién votar?</p> <p>Cómo se cuál es el mejor?</p> <p>Aquel que propone defender los intereses de la comunidad educativa</p> <p>Gracias profe, ahora podré elegir correctamente</p> <p>PIXTON</p> <p>CREAR <> 🗑️</p>
Fundamentación teórica	(Vidal, González Martínez, Fortuño, & Cervera, 2011) (Karsenti & Lira, 2011) (Drenoyianni, 2006) (Bertone, y otros, 2014) (Prados, 2012) (Colombo, 2006) (Guerrero &

	Kalman, 2010) (Giraldo Trigueño, Restrepo Marín, & Gil Carmona, 2008) (Baez Sus, 2009) (Ministerio de Educación Nacional, 2010) (Ministerio de Educación Nacional, 2000) (Murcia Castro, 2009) (García Perez, 2014)
Autor (es)	Diego Fernando Villegas y Sandra Yamile Ramírez

Tabla 14: Historieta de la participación democrática

Recurso	Participando ando
Propósitos	Crear un espacio virtual con recursos tecnológicos enfocados al fortalecimiento de la participación, de fácil acceso para la comunidad educativa, que informe y actualice de forma innovadora y dinámica sobre los procesos democráticos que se dan en las Instituciones
Tipo de producto	Objeto Virtual de Aprendizaje
Público	Estudiantes de la Institución Educativa Rural Chaparral y la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez, docentes y padres de familia.
Duración	No aplica
Link	http://diego-fernando-71.wix.com/participando-ando
Página donde se creó	es.wix.com
Descriptor	E-participación, Comunidad educativa, comunicación, información, veeduría, sentido de pertenencia, interacción, conocimientos, diversión, motivación, transformación, paradigma
Breve descripción de cómo hacerlo	En primer lugar, debes ingresar a la página http://es.wix.com/ Estando allí se busca la opción “Entrar” ubicada en la parte superior derecha. Te aparecen varias opciones: a. Entrar con tu usuario y contraseña b. Registrarte y c. Ingresar con tu cuenta de Facebook o google y das clic en “Continuar”. Aparece una interfaz muy amigable. Buscas la opción

	<p>crear sitio web o si ya tienes uno iniciado puedes elegir “Editar sitio”.</p> <p>Con esto, puedes empezar a crear una página excelente de forma fácil, ya que las herramientas están muy claras así: En la parte superior izquierda eliges la página o interfaz sobre la cual vas a trabajar. En el lado izquierdo se puede editar lo siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> Páginas: Nombre de las páginas, ubicación, subpáginas... Diseño: Permite editar el fondo, los colores y las fuentes. Agregar: Deja incluir diferentes elementos en el sitio, estos pueden ser texto, imagen, galería, media, formas y líneas, botones y menús, blog, tienda online social, apps, creador de listas. App market: Te presenta una gran variedad de aplicaciones (algunas gratuitas, algunas con costo) para mejorar la página, por ejemplo para agregar formularios, espacios para comentarios, entre otros. Opciones: Permite cambiar las configuraciones del sitio web incluyendo dirección del sitio, estadísticas y más. <p>No olvides dar clic en guardar y publicar.</p> <p>De ti depende crear un sitio fabuloso, solo es empezar a explorar cada una de las herramientas que esta página tiene diseñadas para ti, con el fin de asegurar una experiencia sencilla y amigable con el usuario.</p>
<p>Imagen</p>	 <p>Figura 58: Inicio de la página web participando ando</p>
<p>Fundamentación teórica</p>	<p>(Cubides, 2001) (Corporación Latinobarómetro, 2011) practiquen (Reimers & Villegas, 2005) (Ministerio de Educación Nacional, 1994) (Ministerio de Educación Nacional, 2010) (Guzmán, 2003) (Naval, 2003) (Kymlicka</p>

	& Norman, 1997) (Corporación Latinobarómetro, 2013) (Reimers & Villegas, 2005) (Rodríguez, Ruiz & Guerra 2007) (Ministerio de Educación Nacional, 2010) (Ministerio de Educación Nacional, 2000) (Murcia Castro, 2009) (García Perez, 2014) (Gros & Contreras, 2006) (Sevilla & Gutiérrez, 2010) (Universidad Pontificia Bolivariana, 2014) (Rhue & Sundararajan, 2015) (Sandoval-Almazan & Gil-García, 2014) (Rincón, 2011)(Vidal, González Martínez, Fortuño, & Cervera, 2011) (Karsenti & Lira, 2011) (Drenoyianni, 2006) (Bertone, y otros, 2014) (Prados, 2012) (Colombo, 2006) (Guerrero & Kalman, 2010) (Giraldo Trigueño, Restrepo Marín, & Gil Carmona, 2008) (Baez Sus, 2009) (Robles, 2006)
Autor (es)	Diego Fernando Villegas y Sandra Yamile Ramírez

Tabla 15: Participación

- Articulación de las prácticas artísticas en el desarrollo de la investigación:

Las producciones artísticas juegan un papel significativo cuando se pretende transformar las realidades sociales. Hoy se cuenta con múltiples oportunidades al momento de generar reflexiones desde el campo artístico que van desde las manifestaciones tradicionalmente conocidas como la pintura, la danza, la música, el teatro, entre otras, hasta intervenciones y performance que amplían las posibilidades donde un colectivo puede trabajar encaminado a un mismo fin, todos participan al tiempo que se usan otros espacios, se aporta a la función social que tiene el arte, se genera una responsabilidad con la ciudadanía y el rol de los receptores en las producciones artísticas cambia, pues dejan ese papel de simples receptores para vincularse de forma activa ya sea interpretando la propuesta o participando como actor de la misma. Esto permite generar una pregunta ¿es posible que el arte y los procesos políticos se relacionen? Si, para esto se debe generar una correlación con las situaciones sociales que se viven para así permitir una reflexión donde se estimule la conciencia del ciudadano y lo dote de herramientas para ver, analizar y tomar parte de los eventos que vive en su cotidianidad (Pérez Rubio, 2013).

Cuando se relacionan las prácticas artísticas con las nuevas tecnologías se amplía el espectro de posibilidades a la hora de promover la participación ciudadana y el discernimiento al momento de adoptar una posición crítica frente a los fenómenos sociales del momento. Cuando se usan otros canales diferentes a los tradicionalmente usados, se puede expandir la obra a más usuarios, además de permitirles participar y generar respuestas que enriquezcan el producto final, tal es el caso que ofrece internet al momento de pretender realizar creaciones colectivas, hacerlas visibles, estimular la interacción con ellas y generar reflexiones que trasciendan el solo contemplar las obras... el espacio virtual lo hace posible. (Moner, 2013).

En este proyecto se busca promover la participación ciudadana al tiempo que se reflexiona sobre la misma. Es por ello que en los objetos virtuales de aprendizaje “Participando ando” que se proponen, se da un espacio denominado “valorarte” una sección en la cual se revisan una serie de valores que aportan al ejercicio pleno de la ciudadanía. Se retoman algunos de los principios para la veeduría consagrados en la Ley 850 de 2003 (Congreso de Colombia, 2003). Se propone trabajar cada uno de ellos a la luz de una manifestación artística, además de grabar los productos para subir los mejores al espacio digital donde creadores y usuarios se puedan encontrar y reflexionar sobre los mismos. La propuesta es la siguiente: Honestidad (música y repentismo), autonomía (caricatura digital), transparencia (intervención), igualdad (fotografía), responsabilidad (escultura), eficacia (poesía), legalidad (escritura de guion y puesta en escena). Adicionalmente, se producen posters virtuales con información sobre los valores a trabajar y el concepto del lenguaje artístico, además de un producto audiovisual que ejemplifique la propuesta.

6.3 Aplicación de las estrategias

Teniendo los recursos y estrategias claras, con tipo de público y objetivos, el paso a seguir es su aplicación, lo cual se hace en tres momentos. Veamos.

- a. Entrega, explicación y diligenciamiento de los consentimientos informados a los participantes del proyecto, es decir, estudiantes, directores y docentes. (Ver anexos 5 y 6)

Ya que los estudiantes son menores de edad, son sus acudientes quienes firman los consentimientos.

- b. Socialización del objeto virtual de aprendizaje “Participando ando”

Se diseña una figura adhesiva (Ver anexo 7) y se pegan en colombinas para recibir a los diferentes grupos cuando se hace el lanzamiento del producto con cada uno de los ellos, esto con el fin de hacer más atractivo y ameno el encuentro.



Figura 59: Colombinas de promoción de la página web

Presentación al grado once



Figura 60: Socialización de la página web al grupo focal de estudiantes

El día 27 de enero se realizó la presentación de la página Web a los estudiantes del grado 11º1 y 11º2 de la Institución Educativa Rural Chaparral, a cargo de los docentes directores del proyecto de investigación: Diego Fernando Villegas Machado y la docente Sandra Yamile Ramírez García. Este grado está conformado por 38 discentes, de los cuales 18 pertenecen al sexo femenino y 20 pertenecen al sexo masculino.



Figura 61: Socialización al grupo focal

Los estudiantes se mostraron asertivos en desarrollo de la actividad, posibilitando la presentación de la página Web de manera efectiva y eficaz. Al finalizar la presentación del objeto virtual de aprendizaje, los estudiantes del grado 11º resolvieron una encuesta de carácter evaluativa, (Ver anexo 8) en la cual se pretende identificar el impacto generado en los discentes y la pertinencia de la presentación del recurso virtual como herramienta en el proceso participativo democrático institucional. Para esto se les entregó un formato de cuatro preguntas y se seleccionaron 27 de ellos en forma aleatoria para la realización de la encuesta evaluativa, explicándoles que la evaluación tiene un rango valorativo de 1 a 5, siendo 5 la mayor valoración y 1 la menor valoración. Los resultados se pueden revisar en el siguiente capítulo “Evaluación de las estrategias implementadas”.

Socialización I. E. Jorge Alberto Gómez Gómez



Figura 62: Socialización del OVA a los estudiantes del grado octavo

Los días 16 y 17 de mayo se realiza la socialización del OVA a un grupo por grado (Escogido de forma aleatoria) en la sala de sistemas de la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez. Los estudiantes se mostraron entusiasmados y motivados con la iniciativa, de forma especial los estudiantes de los grados superiores al manifestar sus deseos de participar activamente con elaboración de contenidos. También valoran los medios empleados para la socialización, pues la hacen atractiva y dinámica.

Estudiantes del grado once expresan que desde hace ya un tiempo están buscando un espacio virtual para comunicarse asertivamente con la comunidad educativa en general, por lo cual se extiende la invitación especial para que participen y se apropien del OVA.

Al finalizar, estudiantes y profesores diligencian un formato de cuatro preguntas con el fin de evaluar la socialización (Ver anexo 8), con puntajes que van de uno a cinco, donde 1 es la valoración más baja y 5 la más alta. También tienen un espacio para escribir observaciones y/o sugerencias. Los resultados se pueden revisar en el siguiente capítulo “Evaluación de las estrategias implementadas”.



Figura 63: Estudiantes del grado once y la docente Ana Leticia Hoyos en la socialización

6.4 Evaluación de las estrategias implementadas

La evaluación y sus resultados se constituyen en un insumo de vital importancia para el mejoramiento de los procesos educativos. En este proyecto específicamente permite reflexionar sobre su pertinencia, calidad de los contenidos y recursos, efectividad, entre otros, a su vez, retroalimentan las planeaciones y actividades a diseñar y aplicar poniendo en evidencia los aspectos positivos, dando la posibilidad de potenciarlos y convertir las debilidades en oportunidades para el fortalecimiento de la participación mediante el uso de las TIC y prácticas artísticas (Román, Cardemil, & Carrasco, 2011)

Los recursos y estrategias planteadas en el proyecto se evalúan a la luz de la auto y heteroevaluación. Se realizan con diferentes herramientas encontradas en el rastreo bibliográfico que son adaptadas a los requerimientos del mismo. Estas se detallan a continuación:

-Heteroevaluación realizada por tres docentes de la Universidad Pontificia Bolivariana al Objeto Virtual de Aprendizaje “Participando ando” en el marco de la materia Contenidos digitales. Ellos son: Gloria M. Londoño M, César Mazo y Lida Ximena Tabares Higueta.

En ella se emiten unas observaciones y sugerencias al trabajo, evaluando: Home page, interfaz gráfica, usabilidad, secciones, organización de cada sección, hipertextualidad, multimedialidad, redacción de textos, interactividad, interacción y participación, coherencia internodal, contenidos multiplataforma, derechos de autor; además de aspectos a destacar y aspectos a mejorar.

OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS AL TRABAJO COLABORATIVO FINAL

- Autores:** Sandra Yamile Ramírez García
Diego Fernando Villegas Machado
- Tema:** Participación ciudadana
- Link:** <http://diego-fernando-71.wix.com/participando-ando>
- Objetivos:** Lo que se pretendía con esta actividad era que al realizar un producto colaborativo sobre una temática determinada, pudieran:
- Hacer uso y experimentar con algunos de los recursos técnicos ofrecidos por las TIC, vistos en las distintas unidades.
 - Crear e integrar en un solo producto, distintos tipos de contenidos digitales (un sitio web, infografías, videos, animaciones, documentos colaborativos, otras posibilidades)
 - Y, sobre todo, comprender mejor y poner en práctica los conceptos, los principios y fundamentos de los contenidos digitales vistos en clase (multimedialidad, hipertextualidad, Interacción e Interactividad, usabilidad, memoria, encontrabilidad, coherencia intermodal), así como los criterios para la creación, edición, integración y publicación de contenidos digitales colaborativos.

Apreciados estudiantes:

A continuación les ofrecemos una serie de observaciones y sugerencias, con el único ánimo de que puedan enriquecer sus productos y cumplir los objetivos de la actividad para la promoción de sus sitios entre sus comunidades. Tómenlas de forma crítica, pues ustedes son quienes conocen a sus públicos y pueden tener información que justifica lo que a nosotros nos parece que se debería cambiar. Al fin y al cabo en esto de la comunicación digital lo que debe primar es el público final (sus perfiles, sus gustos, sus necesidades, sus costumbres, sus códigos estéticos y de comunicación, etc.), y no necesaria u obligatoriamente los preconceptos y los principios teóricos que tenemos quienes nos dedicamos a estudiar este tema de los contenidos digitales.

Las observaciones y sugerencias se han construido conjuntamente entre los docentes, pero cada uno asignó una calificación que, promediada, da la nota final del trabajo final.

Los invitamos, pues, a hacer las correcciones que estimen convenientes considerando estas observaciones. Aunque las mismas no serán nuevamente evaluadas por nosotros, podrán ser muy útiles para ustedes, para que al usar el producto con sus estudiantes, estos logren una mejor experiencia de aprendizaje.

De todas formas, queremos felicitarlos porque hicieron un esfuerzo muy valioso y porque quedamos muy satisfechos por su trabajo. Gracias por su aporte y por dejar que sus compañeros y nosotros aprendamos de su esfuerzo y de sus resultados.

Cualquier duda o sugerencia que tengan, no duden en expresarla. Quedamos atentos.

Figura 64: Observaciones y sugerencias al trabajo colaborativo final

Un saludo,
Gloria Londoño, César Mazo y Lida Ximena Tabares

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMENTARIOS TRABAJOS

CRITERIO DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES SOBRE EL PRODUCTO EVALUADO
<p>Home page: anuncio de las secciones párrafo que anuncie de qué se trata el producto. -Información incluida en el "footer" (parte del sitio)</p>	<p>La presentación del sitio en video es adecuada para el público objetivo, pero deben tener presente que algunas personas podrían decidir no dar clic sobre el mismo y perderse la explicación del objetivo del sitio.</p> <p>El footer incluye los datos de los autores, los créditos de las instituciones vinculadas con su actividad académica y el tipo de licencia del sitio. Eso está muy bien.</p> <p>Es importante que revisen el contraste entre el fondo y la letra en esta página. El tono de la tipografía es muy claro y se pierde en el contraste con el fondo. Además, tengan en cuenta que los textos en mayúsculas sostenidas, son difíciles de leer.</p>
	<p>Dicen que el sitio es resultado de un ejercicio académico de esta maestría y que Este sitio es el resultado de un ejercicio académico como beneficiarios del programa de Becas de la Gobernación de Antioquia...</p> <p>¿Y dónde queda la UPB y dónde Antioquia?</p> <p>Ustedes y nosotros lo sabemos, pero es posible que otro usuario (que no sea de este país o de Antioquia) no tenga ni idea...</p> <p>Por tanto, hay que contextualizar o ubicar geográficamente. ¿Tal vez con un mapa de Google?</p>

Figura 65: Criterios de evaluación y comentarios trabajos

<p>Interfaz gráfica: metáfora visual; contraste de colores; Cabezote con título y eslogan; el cabezote, las secciones y el footer deben permanecer visibles en todas las secciones.</p>	<p>Los tonos empleados son adecuados para la temática planteada. Quizá sería interesante trabajarle un poco más al cabezote del sitio.</p> <p>El footer y el menú son visibles en todas las secciones. Eso está bien.</p> <p>Sugerencia: diferenciar el menú vertical (regístrate, quiénes somos...) del menú de arriba en cuanto a los colores. Tal vez hacer los recuadros más pequeños en el menú secundario (vertical) Eso ayudaría a entender la jerarquía e importancia de las secciones.</p> <p>También unificar tipos y tamaños de letra. Preferiblemente no usar títulos o letreros debajo de los recursos en mayúsculas sostenidas.</p>
<p>Usabilidad: -Facilidad de navegación dentro del producto. -El acceso y la ubicación de los contenidos son intuitivo. -El producto permite que el usuario no se pierda dentro de él. -No se ve atiborrado y la ubicación de la información es ordenada. -Los enlaces a las secciones están siempre visibles, para no verse obligado a regresar al Home a buscarlas. -Cada información tiene una fecha de publicación.</p>	<p>Es necesario revisar el nombre de las secciones y la ubicación de algunos recursos, pues algunos no son intuitivos lo que puede generar que el usuario se pierda en el sitio.</p> <p>Todos los hipervínculos del sitio funcionan sin problemas, al igual que los recursos incrustados.</p> <p>La mayoría de los recursos incluyen la fecha de publicación. Falta incluir este dato en los pie de foto de algunas imágenes.</p>
<p>Secciones: las secciones muestran un buen criterio de jerarquización, organización y edición de la información. -La sección "Quiénes somos" suministra los nombres de las personas que participan, las instituciones a las que pertenecen, algunos datos relevantes de su trayectoria y si el producto web está relacionado con alguna actividad específica (proyecto de investigación, estudios de postgrado, etc). Debe incluirse también la ubicación (país, región, localidad).</p>	<p>Las secciones se presentan en forma ordenada, aunque insisto en la necesidad de revisar los nombres de las mismas.</p> <p>Cada sección en su interior es clara y presenta contenidos de calidad.</p> <p>La sección QUIÉNES SOMOS incluye los datos de los creadores del sitio y su afiliación institucional. Falta la ubicación geográfica.</p> <p>---</p> <p>¡Bien por haber ofrecido contenidos a los prescriptores (padres, otros maestros)!... con seguridad eso ayudará a traer más público al</p>

Figura 66: Criterios de evaluación y comentarios trabajo 1

	sitio web.
<p>Organización de cada sección:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Hay un párrafo que anuncia de qué se trata la sección. -Las subsecciones están claramente definidas. -Cada enlace incluido en una sección o subsección tiene el anuncio correspondiente de qué se trata lo que se va a abrir y la fecha de publicación. 	<p>La mayoría de las secciones incluyen un párrafo que anuncia de qué trata la sección.</p> <p>La subsecciones está bien definidas, pero vale la pena revisar sus nombres, dos se llaman juegos y eso puede confundir a los usuarios.</p> <p>No es clara la funcionalidad de registrarse en el sitio, ¿qué gana o recibe a cambio el usuario por registrarse?</p>
<p>Hipertextualidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Número de pisos o niveles -Tipos de enlaces (incrustados, organizados en índices o menús, internos y externos) -Aprovechamiento de la estructura hipertextual para profundizar, jerarquizar y organizar los contenidos. 	<p>El sitio posee dos niveles de navegación.</p> <p>No posee enlaces externos adicionales a los de algunos que incluyen videos o recursos.</p> <p>El sitio tiene un menú horizontal y otro vertical. Lo ideal sería tener uno solo, lo que podría lograrse con una mejor distribución del contenido en las diversas secciones.</p>
<p>Multimedialidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Criterios de selección de cada lenguaje según el tipo de información que se trabaja. -Si se refleja una concepción analógica o digital en la construcción de contenidos. 	<p>El sitio incluye videos, animaciones, infografías, galerías fotográficas y juegos de creación propia. Se nota un excelente trabajo en la producción de los contenidos pensados para su público objetivo.</p> <p>Muy chévere la forma como realizaron el contenido en <i>Toondoo</i></p> <p><i>En el Oodcast</i> en la sección SOY PARTE DE UN GRUPO... ¿se podía cambiar la voz del avatar? Igual que en los recursos en Voki quedaría más chévere una voz que no sea de la 'máquina'</p> <p>Las imágenes y textos en la subsección de representantes no son legibles y tiene baja resolución. ☹</p>

Figura 67: Criterios de evaluación y comentarios trabajos 2

	Muy bien el recurso en Powtoon de la página principal. ☺
<p>Redacción de textos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En cada sección, los textos pueden incluirse desplegados o enlazados - Los textos son coherentes y emplean bien el lenguaje. 	<p>En general los textos están bien redactados, pero algunos tienen problemas de digitación que valdría la pena corregir.</p> <p>Chicos, un solo error puede traer consecuencias muy negativas, pues el niño, al darse cuenta, pierde confianza en ustedes... Por eso deben revisar bien los textos, pasarles un corrector ortográfico antes de publicarlos, pues se juegan su propia reputación como maestros...</p> <p>¡Pilas con eso!</p>
<p>Interactividad, interacción y participación: pertinencia de los recursos correspondientes a cada una de estas categorías</p>	<p>El sitio incluye contenidos interactivos y de interacción. Promueve la participación a través de los espacios de comentarios, el chat y la invitación constante a participar con contenidos propios en las diversas secciones.</p> <p>Los contenidos son pertinentes para el sitio, sobre todo si se tiene en cuenta que el tema del mismo es la participación.</p> <p>El chat no está contextualizado a partir de un tema o en una sección en la que se motive la discusión. Así como está queda solo como una herramienta sin una intención acorde a los propósitos del contenido</p> <p>Muy bien la utilización de los sondeos como forma de sugerir la interactividad y participación</p> <p>Bien por el talento de Sandra en las trovas :)</p>

Figura 68: Criterios de evaluación y comentarios trabajos 3

<p>Coherencia internodal: -Unidad significativa de cada nodo. -Integración y convergencia de toda la estructura, para posibilitar y único significado y sentido narrativo. -No hay contradicciones ni redundancias entre los nodos.</p>	<p>El sitio en conjunto logra el propósito de explicar los diversos estamentos de participación de la institución educativa y de incentivar a los estudiantes a participar en los procesos.</p> <p>Las "fotos de mi institución" no están relacionadas temáticamente con el nombre de la sección "soy parte de un grupo". Podrían ser fotos de alguna jornada o espacio de participación</p> <p>Los contenidos en general son coherentes.</p>
<p>Contenidos multiplataforma El sitio posee contenidos construidos con herramientas, aplicaciones o plataformas, y que se enlazan o embeben en el sitio web (Blogs, Wikis, Infografías, Presentaciones (Prezi, Powtoon y otros), Videos, Líneas de tiempo, Audios (Voki y otros), Galerías de fotos, Animaciones, Mapas interactivos.</p>	<p>El sitio posee contenidos creados en diversas plataformas, entre ellas powtoon, gloster, learngapps, google docs, voki y storify.</p> <p>Todos los contenidos fueron embebidos para evitar que los usuarios salieran del sitio.</p> <p>En el Muro... si la idea es que el Storify simula el muro donde los chicos suben sus contenidos, entonces sobre el video de Medellín Joven que es un video institucional (y puede ir en otro espacio del sitio web)</p>
<p>Derechos de autor: -El anuncio de cada enlace incluye el autor del material enlazado. -Hay una sección de "Créditos", que detalla todos los autores (personas e instituciones) del mismo y también se mencionan todos los productos tomados de otros sitios web. -El producto incluye instrucciones acerca de cómo usar el material del mismo en otro sitio web.</p>	<p>El sitio incluye en el <i>footer</i> el tipo de licencia al que se acogen los autores.</p> <p>Todos los productos propios incluyen los créditos de los autores, al igual que los recursos de terceros.</p>

Figura 69: Criterios de evaluación y comentarios trabajos 4

OBSERVACIONES

Aspectos a destacar:

- Maravillosa la creación de diversos espacios de interactividad, interacción y participación en el sitio.
- Muy bonitas y claras las presentación ubicadas en la sección "y todo esto..."



- El mapa de los representantes es un recurso interesante, pero cuiden la legibilidad del recurso.
- La idea de incentivar la participación en el sitio por medio de los videos y las trovas, a partir de un valor.

Aspectos por mejorar:

- En la página de inicio sería conveniente establecer un bloque de color para el voki y la encuesta que permita al usuario identificar que se trata de contenidos vinculados.
- Sería conveniente revisar los nombres de las secciones para confirmar que efectivamente sean fáciles de identificar y recordar para los estudiantes.
- Cuidado con la información. En un pie de foto de la galería de la página de inicio hablan de los **ciencia** años de la institución.
- Es importante que los pie de foto indiquen el año en la que fueron tomadas.
- Corregir el error en una de las respuestas de la pregunta final de "quién quiere ser millonario".
- ¿Qué cosas puede hacer en el sitio un usuario después de registrarse? Es importante que el usuario lo sepa. Falta esa explicación, pues si no cambia en nada, ¿para qué existe la sección?

Hicieron un excelente trabajo. ¡Felicitaciones!

Los animamos para que lo usen con sus estudiantes, quienes pueden ser, tal vez, los mejores evaluadores de los productos digitales educativos que creen. Sus reacciones, sus opiniones y sus acciones con el producto, pueden ser las mejores fuentes de información para evaluar lo hecho y establecer algunas mejoras.

No dejen en el olvido este producto. Úsenlo y mejórenlo. Con seguridad vale la pena, pues es un excelente recurso.

NOTA GLORIA LONDOÑO:	4.6
NOTA CÉSAR MAZO:	4.4
NOTA LIDA XIMENA TABARES:	4.4
NOTA FINAL:	4.47

***Recuerden que en la UPB la nota mínima para ganar una actividad o curso en**

Figura 70: Observaciones

-Heteroevaluación realizada por los estudiantes a la socialización del objeto virtual de aprendizaje "Participando ando". Para esto se les entregó un formato de cuatro preguntas (Ver anexo 8) y se seleccionaron estudiantes en forma aleatoria para la realización de la encuesta evaluativa, explicándoles que la evaluación tiene un rango valorativo de 1 a 5, siendo 5 la mayor valoración y 1 la menor valoración. Los resultados se ven a continuación:



Figura 71: Socialización a los estudiantes del grado noveno del formato de evaluación



Figura 72: Estudiantes diligenciando la heteroevaluación

1. Dominio del tema

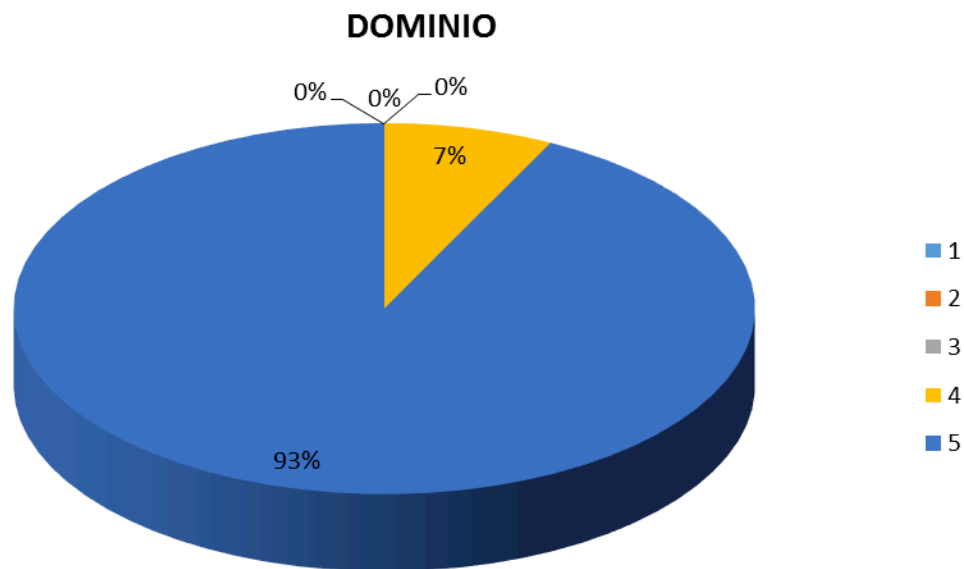


Figura 73: Dominio del tema

En el dominio del tema, los discentes consideran que los docentes a cargo de la presentación de la página tienen un buen dominio, lo cual se ve reflejado en el rango de valoración de 5 con un 93%, seguido del rango valorativo 4 con un 7% y los rangos 1, 2 y 3 con 0%. Dejando una buena impresión en la mayoría de los estudiantes.

2. Medios o materiales de apoyo

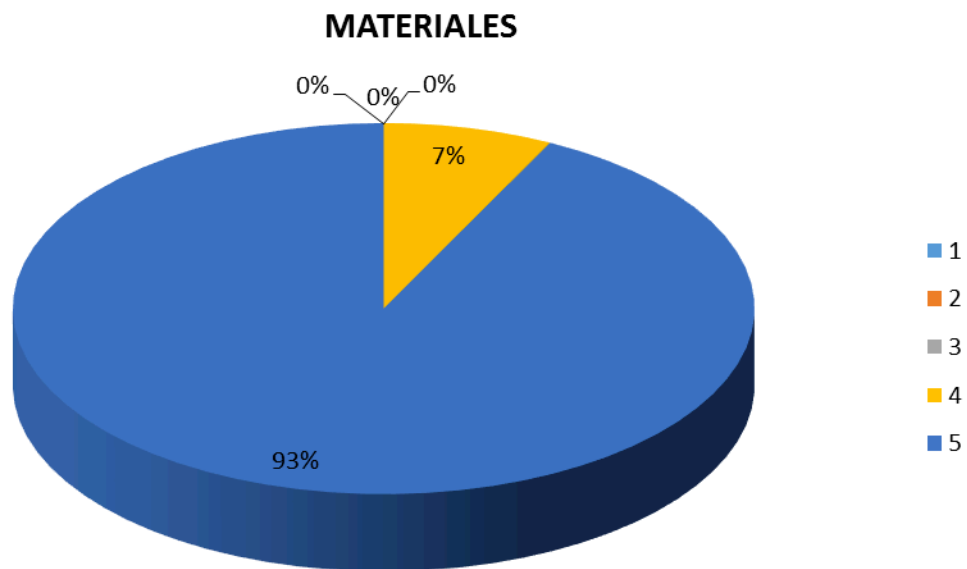


Figura 74: Medios y materiales de apoyo

Los discentes consideran que los medios y materiales empleados en la presentación de la página web fueron adecuados, asignando una valoración de 5 con un 93%, seguido de 4 con un 7% y finalmente, los rangos 1, 2 y 3 con un 0%.

3. Oratoria

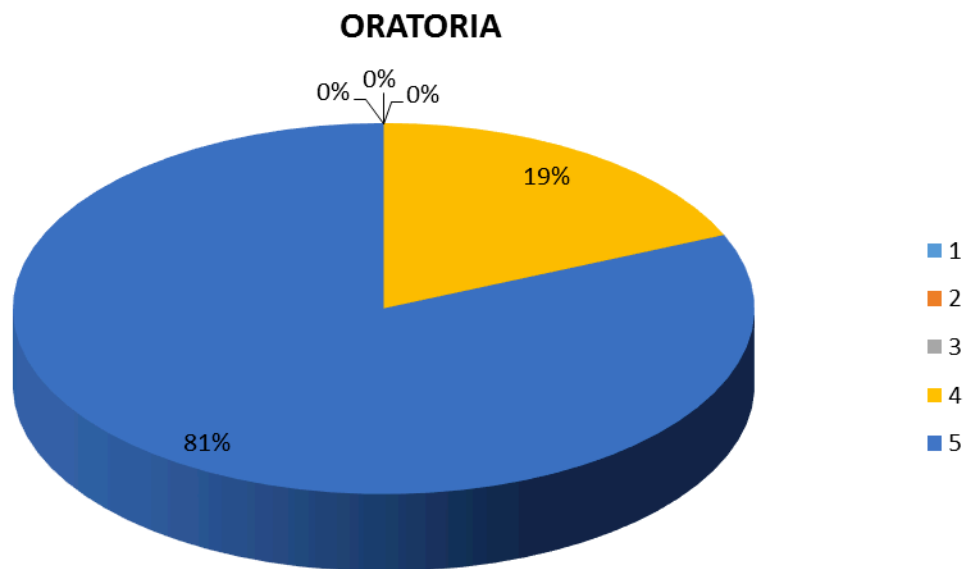


Figura 75: Oratoria de los docentes

Los discentes consideran que la oratoria de los docentes investigadores en la presentación de la página web es significativamente buena, ya que su valoración máxima oscila entre en rango 5 y 4, siendo 5 el de mayor aceptación con un 81% y 4 con un 19%. Los rangos 1, 2 y 3 no tuvieron aceptación.

4. Utilización del tiempo

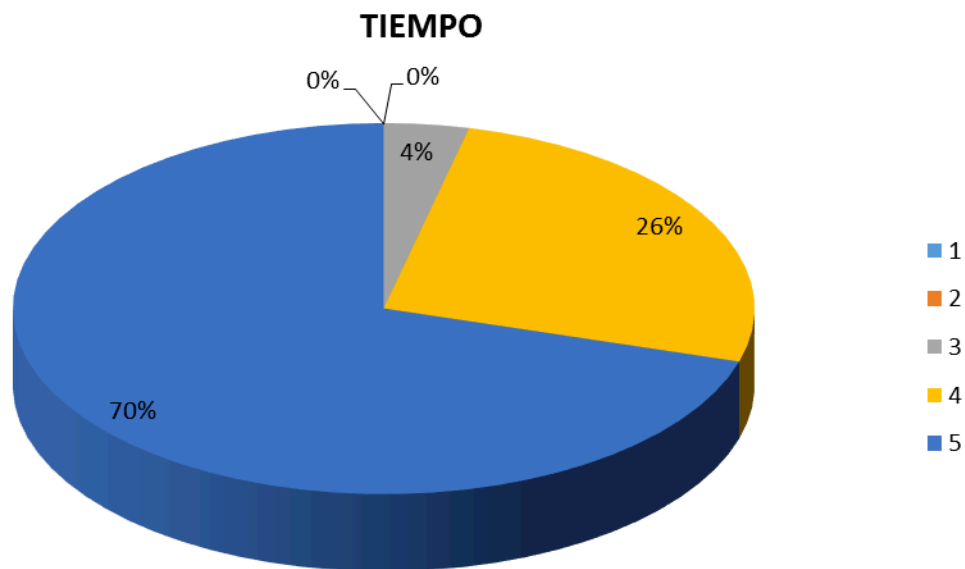


Figura 76: Utilización del tiempo

Los estudiantes consideran que la utilización del tiempo en la presentación de la página por parte de los docentes investigadores es bueno, distribuido de la siguiente manera, con un rango de 5 el 70%, con un rango de 4 el 26%, con un rango de 3 el 4% y con un rango de 1 y 2 el 0%.

-Autoevaluación: Se retoman unos criterios evaluativos presentados en el “Diplomado para docentes en el uso pedagógico de las TIC con impacto en los estudiantes” para realizar una autoevaluación a la estrategia del objeto virtual de aprendizaje “Participando ando” (Ver anexo 9) (Computadores para educar, 2012)

PARTICIPANDO ANDO EN CHAPARRAL Y EN INEJAGO						
CRITERIO	ESCALA					COMENTARIOS
	5	4	3	2	1	
Muestra el		x				Las metas y objetivos de aprendizaje se presentan en el home del Objeto

propósito del objeto virtual					Virtual, además de la sección “Y todo esto ¿Para qué?” de forma animada con libro de historietas y videos. En la planeación de cada herramienta tecnológica diseñada se especifica el objetivo de la misma.
Tiene relación con los estándares establecidos a nivel nacional	x				Es una herramienta que responde a estándares planteados desde el área de sociales, así como a fines de la educación colombiana y Constitución Política al promover la participación democrática.
Los contenidos se presentan secuencialmente		x			Los contenidos se presentan de forma ordenada, sintética y estética. Cada uno agrupado a la sección que corresponde, trabajando teoría y práctica.
Los tiempos establecidos son suficientes para el desarrollo de la actividad planteada	x				Este se actualiza de forma constante. Las actividades presenciales son programadas y socializadas con tiempo suficiente para que la comunidad educativa participe activamente produciendo sus productos artísticos digitales. Las

						herramientas virtuales como juegos y videos no tienen un tiempo limitado, ofreciendo la oportunidad de repetirlos cuantas veces sean necesario.
Permite la interactividad	x					Este es uno de los criterios con mayor fuerza en el diseño de los contenidos. Siempre dando la posibilidad de comentar y establecer comunicación con los representantes del gobierno escolar y demás miembros de la comunidad educativa. Además contiene juegos y espacios para la participación activa en todo momento.
Los mensajes son claros	x					Los contenidos son pensados para los estudiantes, por ello se buscan que estos sean claros, que comuniquen asertivamente de forma sintética y precisa. Algunos contenidos se apoyan con audios, además de ofrecer la oportunidad de comunicación con los administradores para recibir orientaciones en caso de alguna inquietud o duda.

Tiene herramientas atractivas para comprender los temas	x					Como se dijo anteriormente, se busca que los instrumentos sean llamativos para que los estudiantes lo usen; entre las herramientas se encuentran videos, fotos, juegos, canciones, posters, entre otros.
Permite la interacción e integración con otros contextos			x			La idea es promover la participación entre los miembros de la comunidad educativa. En un primer momento solo se ha pensado en la interacción en el contexto institucional.
Su diseño permite que se use en otras plataformas. Se puede guardar y compartir con facilidad	x					En general las herramientas son diseñadas en plataformas gratuitas a partir de las cuales se genera un código HTML para embeberlas fácilmente en otros recursos. También, muchos de ellos se pueden descargar y guardar en los ordenadores.
Se puede acceder a él por un número significativo de personas, al instalarse y ejecutarse de forma fácil		x				Este está pensado para que accedan a él muchas personas, interactúen y lo usen. En la mayoría de los casos, solo se requiere un dispositivo con acceso a Internet como Tablet, ordenador o

						celular Android.
Es accesible		x				Muchos de los recursos cuentan con audio y video para ser lo más claros posibles y permitir su fácil acceso. Sin embargo aún se puede mejorar en este aspecto.
Presenta herramientas de apoyo		x				En sí, los mismos recursos son herramientas de apoyo. También se tiene la opción de buscador, y la opción para comunicarse con compañeros y administradores para aclarar dudas en todo momento. Sin embargo aún se puede mejorar en este aspecto.
PUNTAJE FINAL	53					

Tabla 16: Criterio, escala y comentario

Ubicación del puntaje final donde corresponde:

ESCALA				
Excelente (55 a 60)	Eficiente (50 a 54)	Limitado (45 a 49)	Poco apropiado (30 a 44)	Insatisfactorio (Menos de 29)
	X			

Tabla 17: Escala

¿Se recomienda el uso del recurso? Si ¿Por qué? Porque es una herramienta eficiente para promover la participación de la comunidad educativa en general de determinada institución. Allí se ofrecen una variada

oferta de recursos y actividades que facilitan la comunicación efectiva entre estudiantes, docentes, directivos, representantes del gobierno escolar y padres de familia.

-Autoevaluación: Los investigadores Diego Villegas Machado y Sandra Ramírez realizan un formato para evaluar el objeto virtual de aprendizaje, en cuanto a su contenido y apariencia (Ver anexo 10). La tabla es tomada de un artículo de la Revista Latino Americana Emfermagem, en la cual se evalúa un OVA para la enseñanza en el área de la salud. Los criterios son claramente compatibles. (Nogueira de Góes, Monti Fonseca, de Carvalho Furtado, Moraes Leite, & Silvan Scochi, 2011)

EVALUACIÓN ACERCA DE LA IMPRESIÓN GENERAL DEL OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE “PARTICIPANDO ANDO”						
IMPRESIÓN GENERAL		CRITERIOS				
		Disuerdo fuertemente	Disuerdo	Concuerso	Concuerso Fuertemente	No sé
1	La interfaz del OVA favorece el aprendizaje de la temática				X	
2	La presentación del contenido del OVA favorece el aprendizaje en la temática				X	
3	Las animaciones ayudan en el aprendizaje de la temática				X	

4	El OVA tiene indicación de uso como herramienta educativa			X		
5	Las limitaciones del OVA no exceden su utilidad en la enseñanza en los colegios públicos			X		
6	Recomienda el OVA para el fortalecimiento de la participación democrática				X	

OBSERVACIONES:

Toda la interfaz ha sido pensada en los estudiantes, principales usuarios de la plataforma, todo con colores, animaciones, juegos, concursos, actividades que motiven realmente en su uso.

Los contenidos han ido seleccionados cuidadosamente, siguiendo las pautas aprendidas en las materias estudiadas durante la Maestría en tecnologías de información y comunicación en el transcurso de los tres semestres: entre ellos diseño de herramientas, uso de plataformas, propiedad intelectual, estrategias de innovación, gerencia de proyectos tecnológicos, entre otros.

Es una iniciativa que puede ser adaptada a diferentes instituciones con el fin de promover espacios de participación y comunicación asertiva entre los miembros de determinada comunidad educativa, al aprovechar los instrumentos tecnológicos de las sedes, pues desde el año 2010 al 2015 ha mejorado significativamente al pasar de un promedio de 20 estudiantes por computador a 8 en 5 años. (Ministerio de Educación, 2016) La tendencia nos sugiere que este número continuará

disminuyendo. De ahí el plantear actividades y estrategias que las usen para que estas adquieran realmente un significado trascendental en la educación.

Tabla 18: Evaluación de participando ando

7 CONCLUSIONES

Al llegar a este punto del informe, se clasifican las conclusiones en 3 secciones:

LAS TIC PROMUEVEN LA PARTICIPACIÓN

Las TIC representan un desafío para los docentes, pues a través de ellas es posible generar verdaderos cambios educativos en bien de las comunidades. Son muchas las ventajas que trae su uso en el aula, por ejemplo, hoy se puede afirmar su importancia al promover la participación e inclusión de los sujetos en la sociedad, al tiempo que posibilita la asimilación de aprendizajes que le permitirá al ciudadano integrarse y ejercer su papel como miembro activo en condiciones de equidad. (Román, Cardemil, & Carrasco, 2011) Está comprobado que cuando las personas interactúan con las TIC continuamente, se adquieren habilidades para usar y disfrutar las múltiples oportunidades que ofrecen diferentes comunidades. (CEPAL, 2010)

Ahora bien, ¿Sobre quién recae la responsabilidad de motivar y generar ese acercamiento a las TIC? Sin duda alguna, son las Instituciones educativas las que deben asumir esta tarea, al ligar todas las relaciones que se dan alrededor del conocimiento con los recursos tecnológicos. Todo esto a la luz de un compromiso especial del docente, sujeto que da la intencionalidad pedagógica para que este trascienda y no sea el “qué” sino el “cómo”. Este debe reflexionar constantemente sobre sus prácticas y enriquecerlas a la luz de las nuevas tecnologías, dotando de herramientas al estudiante, pero también al ciudadano con el fin de que participe activamente en la sociedad. (Román, Cardemil, & Carrasco, 2011).

El presente trabajo ofrece un repositorio con las diferentes herramientas empleadas, así como una breve descripción de uso y un ejemplo realizado por los investigadores, esto con el fin de involucrar a los docentes y motivar el uso de recursos tecnológicos en el aula, es decir, se va más allá de una socialización de contenidos invitando a la creación de nuevos, comprobando la teoría a través de la práctica. La comunidad educativa está conformada por varios actores, cada uno con su papel bien definido en el funcionamiento de la institución; son los docentes y directivos personajes de vital importancia en el fin educativo trazado, su apoyo a los procesos y proyectos aumentarán su efectividad y perdurabilidad en el tiempo. (Román, Cardemil, & Carrasco, 2011).

Las comunidades educativas son pequeñas sociedades, cuando se unen los esfuerzos individuales y se encaminan a un objetivo en común se obtienen mejores resultados. Con las TIC se promueve el trabajo en equipo, como primer paso para iniciar un proceso colaborativo. Cada persona está dotada

de capacidades y cualidades que la hacen única y diferente, de ahí la importancia de su aporte en la construcción de sociedad que se desea; cada opinión ofrece una mirada que vale la pena revisar para mejorar el producto final. (Román, Cardemil, & Carrasco, 2011)

LOS PROCESOS DE PARTICIPACIÓN CONVOCAN A LOS JÓVENES Y DESARROLLAN UN SENTIDO DE PERTENENCIA

Está claro que el aumento acelerado en el uso de las nuevas tecnologías (especialmente por los jóvenes) representan una oportunidad invaluable para mejorar los espacios de participación ciudadana, brindando herramientas para perfeccionar los sistemas de gobierno, en este caso en especial, lo que se refiere a gobierno escolar en las instituciones educativas. Usar Internet y demás instrumentos tecnológicos con el objetivo de mejorar la participación ciudadana es sin duda un acierto en el campo político y democrático dando espacio a la innovación (Robles, 2006).

Los estudiantes en general quieren participar, expresar sus opiniones, además de valorar significativamente propuestas que se realicen desde nuevas tecnologías, ya que es algo que usan constantemente. Solo esto, hace que la propuesta llevada a cabo sea reconocida, además de garantizar la continuidad de la misma dentro de las instituciones y aportar significativamente en la promoción de una ciudadanía que participe más. (Robles, 2006).

Cuando se ofrecen espacios para que los ciudadanos participen en el diseño, ejecución y seguimiento de las políticas creadas en los gobiernos, estas son más eficientes, a esto se suma el hecho de que aumenta significativamente el sentido de pertenencia de los habitantes sea en un espacio macro como un país o departamento, o micro como una institución educativa (Canto Chac, 2008). Cuando los estudiantes participan se sienten arte y parte de la institución, además de desarrollar esa convicción de cuidar y proteger lo que les pertenece, porque así lo sienten.

Todo lo anterior contribuye al mejoramiento de las relaciones entre gobernantes y gobernados, en otras palabras “governabilidad”. Además, el uso efectivo de las TIC en estos procesos hace que quienes gobiernan o representan a un grupo de personas o ciudadanos creen canales de comunicación donde pongan de manifiesto sus gestiones, rindan cuentas, le apuesten a la transparencia, entre otros. (Fernández Aller, 2010) En una

institución educativa esto hace que quienes adquieran cargos en el gobierno escolar se comprometan a mostrar sus logros y gestiones y comunicarse efectivamente con la comunidad educativa durante todo su período de representación.

IMPORTANCIA DE LA EVALUACIÓN DEL USO Y EFECTIVIDAD DE LOS RECURSOS

Cuando se buscan en Internet experiencias educativas relacionadas con TIC se encuentra una avalancha de información, pues es un tema que hoy es retomado en las diferentes comunidades académicas. Sin embargo ¿Cuántas de ellas son efectivas? De ahí la necesidad de evaluarlas a la luz de unos criterios claros que permitan valorar si son valiosas, además de encontrar sus debilidades y corregirlas a favor del proceso educativo. Estos criterios deben incluir desde planeación de los recursos, aplicación y el alcance del objetivo para cada uno de ellos. (Román, Cardemil, & Carrasco, 2011)

Las evaluaciones realizadas a los procesos, recursos y actividades desarrolladas constituyen insumos para la reflexión de los docentes, forjando así posibilidades para el mejoramiento de la calidad educativa. Para que el uso de las TIC en la escuela sea efectivo se debe evaluar de forma constante, de forma especial el por qué y para qué de su uso, además de los resultados que se puedan desprender de estos. Es un hecho que las herramientas tecnológicas están invadiendo a la sociedad, además de presentar una notable presencia al interior de la escuela, de ahí la importancia de unos criterios claros que permitan valorar su incorporación y efectividad en el campo educativo. (Barberá, Mauri, & Onrubia, 2008)

Las herramientas tecnológicas diseñadas en el presente proyecto se hicieron a la luz de los criterios de evaluación definidos por Zaharías (Contenido, aprendizaje y apoyo, diseño visual, navegación, accesibilidad, interactividad, autoevaluación, motivación) (Pinto, Gómez-Camarero, & Fernández-Ramos, 2012). Todos los instrumentos han sido pensados para promover la participación de los estudiantes, desde el diseño hasta el contenido de cada uno, buscando además que ellos comprendan el objetivo de los mismos, lo que contribuye a que se de una verdadera interacción entre las herramientas y los educandos.

8 TRABAJOS FUTUROS

A continuación, se presentan posibles proyectos o trabajos que pueden desarrollarse a partir de los resultados obtenidos en el proyecto. El plan de trabajo para cumplir en el período de permanencia es el siguiente:

PLAN DE TRABAJO						
FECHA	ACTIVIDAD	PARTICIPANTES	PERIODICIDAD			
			Bimestral	Trimestral	Semestral	Anual
	Administrar el OVA y actualizarlo permanentemente con nuevos contenidos de interés para la comunidad educativa brindando así espacios de participación			X		
	Diseñar actividades presenciales y virtuales que motiven a la participación desde las actividades planteadas en el OVA				X	
	Desarrollar más actividades que fortalezcan la sección "Valorarte" a la				X	

	<p>luz de actividades artísticas y recursos tecnológicos.</p>					
	<p>Adecuar y aplicar el OVA y demás herramientas con los estudiantes de primaria</p>				X	
	<p>Extender el proyecto a las sedes anexas a la Institución principal</p>				X	

Tabla 19: Plan de trabajo

9 REFERENCIAS

- Administración municipal de Marinilla. (12 de Agosto de 2016). *Alcaldía de Marinilla-Antioquia*. Obtenido de http://www.marinilla-antioquia.gov.co/Estrategia_GEL.shtml
- Alcaide Muñoz, L., Rodríguez Bolívar, M. P., & Garde Sánchez, R. (2014). Estudio cuantitativo de la investigación en transparencia informativa, participación ciudadana y prestación de servicios públicos mediante la implementación del e-Gobierno. *Revista de contabilidad*, 130-142.
- Alcaldía de Bogotá. (2 de Febrero de 1994). *alcaldiabogota.gov.co*. Recuperado el 14 de mayo de 2015, de [alcaldiabogota.gov.co](http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=292#FichaDocumento): <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=292#FichaDocumento>
- Álvarez, J. M. (2016). : La educación es el arma más poderosa para cambiar al mundo. Entrevista a Federico Mayor Zaragoza. *In Organización y gestión educativa: Revista del Fórum Europeo de Administradores de la Educación*, 24(2), 37-41.
- Álvarez-Gayou, J. L. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. DF, México: Paidós educador.
- Báez Sus, M. (2009). Desafíos didácticos y pedagógicos de la integración curricular de las TIC. *Revista Hacer escuela...entre todos(2)*, 50-73.
- Barberá, E., Mauri, T., & Onrubia, J. (2008). *¿Cómo valorar la calidad de la enseñanza basada en las TIC?* España: Grao.
- Bertone, R., Gibelli, T., Lovos, E., Suárez, P., Condo, S., Saldivia, A., y otros. (2014). *Diseño de propuestas pedagógicas que incluyan las TIC para la formación en competencias en la enseñanza universitaria*. Viedma, Argentina: Instituto de Investigación en Informática.
- Betancourt, J. A. (Junio de 2012). *Presidencia de la república*. Recuperado el 10 de Enero de 2016, de Presidencia de la república: <http://wsp.presidencia.gov.co/dapre/Documents/Plan-participacion-Urna-de-Cristal-2012.pdf>
- Boix, R. (Julio de 2004). La escuela rural: Funcionamiento y necesidad. *Revista Praxis*, 5-17.
- Canto Chac, M. (2008). Gobernanza y participación ciudadana en las políticas públicas frente al reto del desarrollo. *Política y cultura*, 9-37.

- Casacuberta, D., & Gutiérrez-Rubí, A. (2010). E-Participación: De cómo las nuevas tecnologías están transformando la participación ciudadana. *Razón y palabra* (73), 1-9.
- CEPAL. (2010). *Panorama social de América Latina*. Santiago de Chile: CEPAL.
- Cobo Romani, J. C. (2009). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. *Zer*, 14(27), 295-318.
- Colombo, C. (2006). Innovación democrática y TIC, ¿hacia una democracia participativa? *revista de Internet, derecho y política*, 28-40.
- Colombo Vilarrosa, C. (2007). *e-Participación: Las TIC al servicio de la innovación democrática*. Barcelona: UOC.
- Congreso de Colombia. (18 de Noviembre de 2003). *Alcaldía Bogotá*. Obtenido de <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=10570>
- Corporación Latinobarómetro. (2011). *Informe de prensa Latinobarómetro 1995-2011 Perú*. Santiago de Chile.
- Corporación Latinobarómetro. (2013). *Informe 2013*. Santiago de Chile.
- Cortina, A. (2005). *Ciudadanos del mundo, hacia una teoría de la ciudadanía*. Madrid: Alianza.
- Drenoyianni, H. (2006). Las TIC en la educación, ¿la oportunidad de la escuela democrática? *Revista Europea de formación profesional* (39), 5-22.
- El informador de Santa Marta. (17 de Marzo de 2010). *Ministerio de Educación Nacional de Colombia*. Obtenido de Ministerio de Educación Nacional de Colombia: <http://www.mineduccion.gov.co/observatorio/1722/article-220386.html>
- Fernández Aller, C. (2010). *Archivo digital UPM*. Obtenido de http://oa.upm.es/7485/1/INVE_MEM_2010_76413.pdf
- García Perez, M. P. (Noviembre de 2014). Proyecto de formación en derechos a través de expresiones artísticas, dirigidos a niños-niñas de segundo año de educación básica. *Educación general básica*. Quito, Ecuador.
- García, M. B. (2009). Continuidades y rupturas en el vínculo entre educación y tecnologías. *Revista Hacer escuelas entre todos*, 21-33.
- Garizabal, M. (8 de Febrero de 2004). *hchr.org.co*. Recuperado el 14 de Mayo de 2015, de http://www.hchr.org.co/documentoseinformes/documentos/carceles/4_Naciones/1_Normas_basicas/1_carta_politica/CONSTITUCION%20POL%20ACTUALIZADA-1.pdf

- Giraldo Trigueño, P., Restrepo Marín, G., & Gil Carmona, H. (2008). *Implementación de las TIC para integrar las competencias ciudadanas con las áreas de ciencias sociales, tecnología y matemáticas en los grados octavos de la I.E. Gabriel Restrepo Moreno*. Recuperado el 25 de Mayo de 2015, de http://cmap.upb.edu.co/rid=1228857274234_1252188730_1125/Trabajo%20Final.pdf
- Gobernación de Antioquia. (2013). *Antioquia digital*. Recuperado el 10 de Enero de 2016, de Antioquia digital: <http://www.antioquiadigital.edu.co/>
- Gobierno de Colombia. (Octubre de 2010). *Urna de cristal*. Recuperado el 10 de 01 de 2016, de Urna de cristal: <http://urnadecristal.gov.co>
- Gros, B., & Contreras, D. (2006). La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas. *Revista Iberoamericana de educación*(42), 103-125.
- Guerrero, I., & Kalman, J. (Mayo de 2010). La inserción de la tecnología en el aula: estabilidad y procesos instituyentes en la práctica docente. *Revista Brasileira de Educação, 15*(44), 213-229.
- Gutiérrez-Rubí, D. C. (2010). E-Participación: De cómo las nuevas tecnologías están transformando la participación ciudadana. *Revista Razón y palabra* (73), 1-9.
- Guzmán, E. (2003). Democracia y ciudadanía en la escuela colombiana. *Revista Acción pedagógica, 12*(1), 32-39.
- Häberle, P. (2003). *El estado constitucional*. Perú: Fondo editorial PUCP.
- Infométrika. (Diciembre de 2014). *Estrategia gobierno en línea*. Recuperado el 14 de Agosto de 2016, de http://estrategia.gobiernoenlinea.gov.co/623/articles-7913_urna1_2014.pdf
- Karsenti, T., & Lira, M. L. (Enero de 2011). ¿Están listos los profesores para integrar las TIC en el contexto escolar? El caso de los profesores de Quebec, Canadá. *Revista Electrónica de Investigación Educativa, 13*(1), 56-70.
- Kaufman, E. (30 de Noviembre de 2005). *Legislar bien*. Recuperado el 14 de Agosto de 2016, de http://www.legislarbien.com.ar/artsAdj/113517530411_paper_governemnt_e_kaufman.pdf
- Leiva Ramírez, E., & Muñoz González, A. L. (Junio de 2014). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los modelos pedagógicos dialogantes para la pedagogía constitucional. *Revista de derecho público*(32), 4-24.
- León, J. (9 de Abril de 2010). *Lasillavacia*. Recuperado el 2 de Noviembre de 2015, de Lasillavacia: <http://lasillavacia.com/historia/9417>
- Ministerio de Educación Nacional. (5 de Agosto de 1994). *mineducacion.gov.co*. Recuperado el 15 de Mayo de 2015, de mineducacion.gov.co:

http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-172061_archivo_pdf_decreto1860_94.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2000). *Educación artística: Lineamientos curriculares*. Bogotá: Magisterio.

Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media*. Bogotá: Revolución educativa.

Ministerio de Educación. (12 de Mayo de 2016). *Mineduación*. Obtenido de <http://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-354999.html>

Ministerio de Educación Nacional. (10 de Mayo de 2016). *Sistema de Matrícula Estudiantil de Educación Básica y Media*. Obtenido de <http://www.sistemamaticulas.gov.co/simat/app>

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (12 de Agosto de 2016). *Estrategia gobierno en línea*. Obtenido de <http://estrategia.gobiernoenlinea.gov.co/623/w3-channel.html>

Ministerio TIC. (12 de Agosto de 2016). *MINTIC*. Obtenido de <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-propertyvalue-6191.html>

Moner, L. M. (Julio de 2013). Producción colaborativa en la era digital: Encuentros entre arte y política. *Estudios sobre arte actual*(1), 1-8.

Murcia Castro, M. d. (2009). *funlam*. Recuperado el 13 de Mayo de 2015, de funlam: http://www.funlam.edu.co/uploads/eventosfunlam/12_20_INCIDENCIA.DEL.ARTE.LA.CULTURA.Y.EL.DEPORTE.EN.PROCESOS.DE.SOCIALIZACION.DE_NINOS.Y.JOVENES.pdf

Naval, C. (2003). Democracia y participación en la escuela. *Revista Anuario filosófico*, 36(1), 183-203.

Nogueira de Góes, F. d., Monti Fonseca, L. M., de Carvalho Furtado, M. C., Moraes Leite, A., & Silvan Scochi, C. G. (2011). Evaluación del objeto virtual de aprendizaje "Raciocinio diagnóstico en enfermería aplicado al prematuro". *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 19(4).

Norman, W. K. (1997). El retorno del ciudadano. *Revista Agora* (7), 5-42.

Olivencia, M. C. (Enero de 2012). La participación de las familias en las escuelas TIC: Análisis y reflexiones educativas. *Revista Medios y educación*, 40, 7-19.

Pérez Rubio, A. M. (2013). Arte y política: Nuevas experiencias estéticas y producción de subjetividades. *Comunicación y sociedad*(20), 191-210.

- Pinto, M., Gómez-Camarero, C., & Fernández-Ramos, A. (2012). Los recursos educativos electrónicos: perspectivas y herramientas de evaluación. *Perspectivas em Ciência da Informação*, 17(3), 82-99.
- Prados, J. S. (2012). Ciberactivismo: conceptualización, hipótesis y medida. *Revista Arbor*, 188(756), 631-639.
- Quecedo, R., & Castaño, C. (2003). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, 14, 5-40.
- Reimers, F., & Villegas, E. (2005). *Educación para la Ciudadanía Democrática en escuelas secundarias en América Latina*. Banco Iberoamericano de Desarrollo.
- Reimers, F., & Villegas, E. (Julio de 2005). Sobre la calidad de la educación y su sentido democrático. *Revista PRELAC*, 90-107.
- Reyes, T. (1999). Métodos cualitativos de investigación: Los grupos focales y el estudio de caso. *Revista Forum empresarial*, 4(2), 75-87.
- Rhue, L., & Sundararajan, A. (2015). Digital access, politician networks and the diffusion of democracy. *Revista Social networks*, 40-53.
- Rincón, O. (2011). Mucho ciberactivismo...pocos votos. *Revista Nueva sociedad* (235), 74-89.
- Robles, J. M. (2006). Los jóvenes y las nuevas formas de participación política a través de Internet. *Revista de Estudios de Juventud*, 155-169.
- Rodriguez, A. C., Ruiz, S. P., & Guerra, Y. (Diciembre de 2007). Competencias ciudadanas aplicadas a la educación en Colombia. *Revista Educación y desarrollo social*, 1(1), 141.
- Román, M., Cardemil, C., & Carrasco, Á. (2011). Enfoque y metodología para evaluar la calidad del proceso pedagógico que incorpora TIC en el aula. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa.*, 4(2), 8-35.
- Rueda-López, J. J. (2007). La tecnología en la sociedad del siglo XXI: albores de una nueva revolución industrial. *Aposta: Revista de ciencias sociales*(32), 1-28.
- Sánchez Londoño, L. S. (2012). Hacia ciudades digitales ¿Cómo vamos en Colombia? *Revista de Telecomunicaciones e informática*, 2(3), 55-81.
- Sandoval-Almazan, R., & Gil-García, R. (2014). Towards cyberactivism 2.0? Understanding the use of social media and. *Magazine Government information quarterly*, 365-378.

- Sigmados. (Diciembre de 2015). *Estrategia gobierno en línea*. Recuperado el 2016 de Agosto de 14, de http://estrategia.gobiernoenlinea.gov.co/623/articles-7913_culturadigital_2015.pdf
- Torres, M., Paz, K., & Salazar, F. (2006). Métodos de recolección de datos para una investigación. *Revista Electrónica Ingeniería Boletín*(3), 12-20.
- Universidad Pontificia Bolivariana. (2014). *Voces ciudadanas*. Medellín, Colombia: Universidad Pontifici Bolivariana.
- Vara Horna, A. A. (2008). *slideshare.net*. Recuperado el 15 de 5 de 2015, de slideshare.net: <http://es.slideshare.net/nidelvi/gua-tesis-de-maestria-en-educacion>
- Vidal, C. E., González Martínez, J., Fortuño, M. L., & Cervera, M. G. (2011). Actitudes y expectativas del uso educativo de las redes sociales en los alumnos universitarios. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 8(1), 171-185.
- Villarreal, M. (1999). Construir ciudadanía: Construcción democrática de poder. *Revista Ágora*, 1-5.

ANEXO 1

Encuesta 1: Diagnóstico sobre las herramientas artísticas y tecnológicas usadas por los estudiantes

(Preguntas orientadoras para crear el formulario en google drive)

En el desarrollo del proyecto "Participación democrática desde actividades artísticas y tecnológicas" es necesario realizar un diagnóstico sobre las herramientas usadas por los estudiantes de la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez y la I. E. R Chaparral. Es por ello que te pedimos dedicar cinco minutos y responder las siguientes preguntas de la mejor forma

1. ¿Qué dispositivos móviles conoce?

2. ¿Tiene acceso a computador o dispositivos móviles? (Como tabletas, celulares con acceso a internet...
a. Si b. No

3. ¿Con qué frecuencia tiene acceso a computador o dispositivos móviles?
a. Diario b. Fines de semana c. Menos de tres días a la semana
d. Nunca

4. ¿Cómo accede a internet?
a. Solo b. En compañía de otra persona

5. ¿Tiene internet en la casa?
a. Si b. No

6. De responder "Si" en la pregunta anterior, ¿Cuál es el uso del internet en su casa?
a. Personal b. Familiar

7. Si no tiene internet en la casa ¿Dónde accede a este?

- a. En el colegio b. En un café internet c. En otra institución pública
 - d. En la casa de un amigo e. Otro:
-

8. ¿Cuántas horas dedica a internet cuando se conecta?

- a. Menos de una hora b. Entre 2 y 4 horas c. Más de 5 horas

9. ¿Qué uso hace de internet? (Puede seleccionar varias respuestas)

- a. Consultas escolares b. Noticias c. Lectura
- d. Deportes e. Juegos f. Conocer personas

10. ¿Tiene correo electrónico?

- a. Si b. No

11. Si tiene correo electrónico ¿Para qué lo usa?

12. ¿Cuáles son las páginas web que más visita?

13. ¿Qué le gusta de las páginas web que más visita?

- a. Tienen un diseño amigable b. Son de fácil acceso c. Otro:

14. ¿Qué experiencia le ha dejado el uso de internet?

15. ¿Cómo cree que le puede aportar Internet en su estudio y otras actividades diarias?

16. ¿Cree que Internet es una buena herramienta para fomentar la democracia y la convivencia?

- a. Si b. No

17. ¿Tiene una habilidad artística?

- a. Si b. No

18. ¿Cuál habilidad artística tiene?

- a. Danza b. Teatro c. Dibujo d. Música e. Pintura f. Poesía
g. Otro: _____

19. ¿Cuál es el lenguaje artístico que más le gusta?

- a. Danza b. Teatro c. Dibujo d. Música e. Pintura f. Poesía
Otro: _____

20. ¿Está en clases de arte por fuera de la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez?

- a. Si b. No

21. Si está en clases de arte por fuera de la Institución ¿Cuántas horas semanales le dedica a esta práctica?

- a. 1 hora b. Entre 2 y 4 horas c. Entre 5 y 7 horas d. Más de 8 horas

22. ¿Recomienda la práctica de algún lenguaje artístico?

- a. Si b. No

Hemos registrado tu respuesta. Agradecemos tu participación en el proyecto "Participación democrática desde actividades artística y tecnológicas"

¡Que tengas un feliz fin de semana!

Diego Fernando Villegas Machado

Sandra Yamile Ramírez García

ANEXO 2

Encuesta 2 para estudiantes: Participación democrática desde actividades artísticas y tecnológicas

(Preguntas orientadoras para crear el formulario en google drive)

Este formulario es realizado en el marco de la ejecución de un proyecto de Maestría que busca diseñar estrategias metodológicas mediadas por las TIC y las artes para promover la participación ciudadana en la I. E. Jorge Alberto Gómez Gómez de Granada y en la I. E. R Chaparral de Guarne. Para nosotros es muy importante recibir tu opinión; por esta razón te pedimos el favor de responder las preguntas con la mayor sinceridad, seguro que la información será manejada confidencialmente y aportará significativamente en el desarrollo del proyecto.

1. Grado: _____

2. Sexo: a. Femenino b. Masculino

3. ¿Participa en la elección de los representantes estudiantiles (Personero, Contralor, Representante de los estudiantes ante el consejo directivo, Representante de grado)?
a. Si b. No

4. ¿Cómo se entera de la realización de elecciones para escoger a los representantes estudiantiles?
a. A través de los profesores b. Compañeros c. Carteles
d. Medios electrónicos e. Otro:

5. ¿Cree que los representantes electos ejercen sus funciones de manera responsable?
a. Si b. No

6. **¿Conoce las funciones de los diferentes representantes de los estudiantes (personero, contralor, representante de los estudiantes ante el consejo directivo, representante de grado)?**
a. Si b. No
7. **¿Conoce el informe anual de la gestión realizada por los representantes de los estudiantes (personero, contralor, representante de los estudiantes ante el consejo directivo, representante de grado)?**
a. Si b. No
b.
8. **¿Conoce a todos los miembros del Gobierno Escolar?**
a. Si b. No
9. **¿Le gustaría participar como postulante a un cargo de representación estudiantil (personero, contralor, representante de los estudiantes ante el consejo directivo, representante de grado)?**
a. Si b. No
10. **¿Considera que las directivas institucionales permiten el ejercicio de la participación democrática de los estudiantes dentro de la institución?**
a. Si b. No
b.
11. **¿Intervienen los directivos docentes en la elección de los estudiantes?**
a. Si b. No
12. **De responder si en la pregunta anterior ¿De qué manera?**
a. Apoyan al candidato de su gusto c. Señalan por quién votar
b. Hablan mal de algunos candidatos
13. **¿Considera que las elecciones son transparentes?**
a. Si b. No

14. ¿Cree que existen los medios suficientes para difundir las propuestas de los candidatos a los diferentes cargos estudiantiles?

- a. Si b. No

15. ¿Existe la vinculación de los representantes de los estudiantes (Personero, Contralor, Representante de los estudiantes ante el consejo directivo, Representante de grado) a los diferentes programas académicos (aporte de propuestas e ideas)?

- a. Si b. No

16. ¿Qué tan activos son los representantes de los estudiantes (lideran, orientan, proponen)?

- a. Mucho b. Poco c. Nada

17. Después de las elecciones de los representantes de los estudiantes (Personero, Contralor, Representante de los estudiantes ante el consejo directivo, Representante de grado), ¿cuántas veces los visitaron para escuchar sus necesidades como educandos?

- a. Entre 1 y 3 veces b. Entre 4 y 6 c. Entre 7 y 10 d. Ninguna

Gracias por su participación en esta encuesta. Su aporte será vital para el diseño de herramientas de participación más eficaces para la comunidad educativa.

Diego Fernando Villegas Machado

Sandra Yamile Ramírez García

ANEXO 3

Preguntas orientadoras grupo focal docentes

1. ¿Conoce el Proyecto de Democracia Institucional?
2. ¿Considera que los representantes electos, realmente cumplen con su función o simplemente son elegidos como un requisito normativo?
3. ¿Tiene el proyecto de democracia alguna incidencia en el proceso formativo estudiantil?
4. ¿Cree que los educandos asumen el proyecto con responsabilidad?
5. ¿Las personas electas son idóneas para el cumplimiento de sus responsabilidades como líderes de los estudiantes?
6. ¿Cree que exista una comunicación asertiva entre los diferentes miembros del gobierno escolar?
7. ¿Existen un acompañamiento efectivo de los docentes y directivas docentes a los estudiantes elegidos democráticamente?
8. ¿Considera que el proceso de elección es transparente o hay intervención de los docentes y directivas docentes en la elección de los representantes estudiantiles?
9. ¿Los estudiantes saben cuáles son sus derechos y deberes como representantes estudiantiles y los hacen cumplir?
10. ¿Cree que el proyecto de democracia en su ejecución presenta falencias?

ANEXO 4

Ficha para el diseño de recursos tecnológicos

Recurso	
Propósitos	
Tipo de producto	
Público	
Duración	
Link	
Página donde se creó	
Descriptor	
Breve descripción de cómo hacerlo	
Imagen	
Fundamentación teórica	
Autor (es)	Diego Fernando Villegas y Sandra Yamile Ramírez

ANEXO 5

Consentimiento informado para participación en proyectos de grado del programa maestrías para maestros (seduca)

Yo, _____ (NOMBRE Y APELLIDOS), con documento de identidad No. _____, rector de la Institución Educativa _____ ubicada en _____ certifico que he sido informado sobre los objetivos del proyecto de investigación, formación e innovación educativa “Escuelas Participativas: Fortalecimiento de la participación democrática mediante el uso de las TIC y de prácticas artísticas en la Institución Educativa Rural Chaparral y en la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez, desarrollado por los docente(s) Diego Fernando Villegas Machado y Sandra Yamile Ramírez García , certifico que se ha dado consentimiento para que varios grupos de estudiantes de nuestro instituto participen en dicho proyecto.

Las profesoras de dichos grupos, los estudiantes y sus respectivos padres o tutores legales, han sido informados de los propósitos del proyecto, y han aceptado (por escrito) participar en la investigación y en las actividades que el proyecto conlleva.

Reconozco que se nos ha informado que la investigación no tiene ánimo de lucro, que no se usarán las imágenes, ni el material generado por los alumnos para fines no incluidos en el proyecto. Igualmente, que los datos se usarán solo con propósitos profesionales, codificando la información y manteniéndola en archivos seguros y resguardados, y que a ellos solo tendrán acceso los investigadores responsables de la presente indagación. Y, por último, que los resultados del estudio serán usados para la elaboración de conferencias, ponencias y publicaciones de artículos o libros con propósitos educativos, dando crédito a nuestra entidad y al alumno(a) y sin revelar datos sensibles de los sujetos participantes en la muestra del estudio.

Firmado en _____, Colombia,

(FIRMA, DOCUMENTO DE IDENTIDAD Y SELLO DE LA INSTITUCIÓN)

ANEXO 6

Consentimiento informado para participación en proyectos de grado del programa maestrías para maestros (seduca) para la participación en la ejecución de los proyectos y el registro de imágenes o audiovisuales de autores menores de edad

Yo: _____ (NOMBRES Y APELLIDOS), con documento de identidad No. _____, como padre, madre o adulto legalmente responsable del niño / de la niña: _____ (NOMBRES Y APELLIDOS), alumno(a) de la _____ Institución Educativa _____, y quien participa en el proyecto: Escuelas participativas: fortalecimiento de la participación democrática mediante el uso de las TIC y de prácticas artísticas en la Institución Educativa Rural Chaparral y en la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez, realizado con el fin de obtener el título de Maestría en la Universidad Pontificia Bolivariana y realizado por Diego Fernando Villegas Machado y Sandra Yamile Ramírez García.

Certifico que he sido informado de los motivos educativos, formativos y/o investigativos por los cuales: (a) el niño o niña a mi cargo participará en la realización del proyecto de investigación y las acciones y actividades que éste conlleve.

Por ello autorizo a la(s) entidad(es) mencionadas a usar, reproducir y difundir dichas imágenes, los registros, los guiones y los trabajos hechos por o del niño o la niña, con finalidad exclusivamente informativa, docente, de investigación o divulgativa, siempre y cuando al final del proceso de realización el niño o la niña así lo deseen, y los investigadores o profesores lo estimen seguro y conveniente. Igualmente, que los datos se usarán solo con propósitos profesionales, codificando la información y manteniéndola en archivos seguros y resguardados, y que a ellos solo tendrán acceso los investigadores responsables de la presente indagación. Y, por último, que los resultados del estudio serán usados para la elaboración de conferencias, ponencias y publicaciones de artículos o libros con propósitos educativos, dando crédito a nuestra entidad y al alumno(a) y sin revelar datos sensibles de los sujetos participantes en la muestra del estudio. Las entidades mencionadas, a cambio, no cederán esos materiales a terceros y se comprometen a retirar lo antes posible los materiales de sus sitios Web si así lo solicito.

Y para que así conste, firmo en _____, Colombia,

(Firma, Documento de identidad)

Dirección:

Teléfono fijo:

Móvil:

Correo electrónico:

ANEXO 7

Diseño plantillas para apoyar la socialización a estudiantes (Adhesivo para pegar en colombinas)



ANEXO 8

Formato heteroevaluación a la socialización

ESCUELAS PARTICIPATIVAS: Fortalecimiento de la participación democrática mediante el uso de las tic y de prácticas artísticas en la Institución Educativa Rural Chaparral y en la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez

Maestría en TIC

Actividad:

Expositores:

Evalúe los siguientes criterios de la exposición puntuando de 1 a 5 según su percepción.

1	DOMINIO DEL TEMA	
2	MEDIOS O MATERIALES DE APOYO	
3	ORATORIA	
4	TIEMPO	

Observaciones:

ANEXO 9

Formato de autoevaluación 1

PARTICIPANDO EN CHAPARRAL Y EN INEJAGO						
CRITERIO	ESCALA					COMENTARIOS
	5	4	3	2	1	
Muestra el propósito del objeto virtual						
Tiene relación con los estándares establecidos a nivel nacional						
Los contenidos se presentan secuencialmente						
Los tiempos establecidos son suficientes para el desarrollo de la actividad planteada						
Permite la interactividad						
Los mensajes son claros						
Tiene herramientas atractivas para comprender los temas						
Permite la interacción e integración con						

otros contextos						
Su diseño permite que se use en otras plataformas. Se puede guardar y compartir con facilidad						
Se puede acceder a él por un número significativo de personas, al instalarse y ejecutarse de forma fácil						
Es accesible						
Presenta herramientas de apoyo						
PUNTAJE FINAL						

ANEXO 10

Formato de autoevaluación 2

EVALUACIÓN ACERCA DE LA IMPRESIÓN GENERAL DEL OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE “PARTICIPANDO ANDO”						
IMPRESIÓN GENERAL		CRITERIOS				
		Disuerdo fuertemente	Disuerdo	Concuerto	Concuerto Fuertemente	No sé
1	La interfaz del OVA favorece el aprendizaje de la temática					
2	La presentación del contenido del OVA favorece el aprendizaje en la temática					
3	Las animaciones ayudan en el aprendizaje de la temática					
4	El OVA tiene indicación de uso como herramienta educativa					
5	Las limitaciones del OVA no exceden su utilidad en la enseñanza en los colegios					

	públicos					
6	Recomienda el OVA para el fortalecimiento de la participación democrática					
OBSERVACIONES:						

LISTA DE TABLAS:

Tabla 1: Y esta página ¿Por qué?.....	83
Tabla 2: Bienvenidos a la página de participando ando.....	85
Tabla 3: Presentación de contenidos y actividades.....	87
Tabla 4: Juegos.....	89
Tabla 5: Mis representantes.....	90
Tabla 6: Repositorio Storify.....	92
Tabla 7: Imprenta chaparral.....	94
Tabla 8: Poster de la honestidad.....	95
Tabla 9: Trovas.....	97
Tabla 10: Urna virtual.....	99
Tabla 11: Chat institucional.....	100
Tabla 12: Midiendo el pulso.....	102
Tabla 13: Ágora.....	103
Tabla 14: Historieta de la participación democrática.....	105
Tabla 15: Participación.....	107
Tabla 16: Criterio, escala y comentario	128
Tabla 17: Escala.....	132
Tabla 18: Evaluación de participando ando.....	133
Tabla 19: Plan de trabajo.....	139