

PROTOCOLO DE REGISTRO ACTIVIDAD EMERGENTE (NO ESTANDAR) (NIÑAS Y NIÑOS MENORES DE 12 AÑOS)

Fecha: 27 de febrero Hora de inicio: 8:00 Hora de finalización: 10:00

Nombres: Kevin Giorgio Toledo Apellidos: De la cruz

Tipo de identificación: CC. ☒ CE. ☐ Otro ☐ Número de identificación: 1065646651

Identificación de la sede:

Nombre de la sede: Bosa I.E Departamento: Cundinamarca

Municipio: Bogotá DC Dirección y/o Ubicación: Bosa

Código interno de la sede:

Unidades de mil	① ● ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Centenas	① ② ③ ● ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Decenas	① ② ③ ④ ● ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Unidades	① ② ● ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

Identificación del técnico de campo:

Nombres y apellidos: Giorgio De la cruz

Código del técnico de campo:

Decenas ① ● ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

Unidades ① ② ③ ● ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

La actividad busca evaluar, mediante un procedimiento no estándar, el proceso de apropiación de los estudiantes menores de 12 años. Para ello se tiene destinado el presente protocolo de registro, mediante el cual el profesional realizará el registro de la información que emerge en la situación de interacción.

La apropiación TIC entendienda como el proceso a través del cual las personas adoptan, adaptan e incorporan la tecnología en sus prácticas de trabajo o educativas; también describe cómo los usuarios transforman la tecnología tal como fue concebida por el diseñador en la tecnología tal como se usa actualmente (Fidock & Carroll, 2006). Contempla tres niveles:

Nivel 1 "Adopción": el nivel se basa en el reconocimiento de las características de las TIC y las expectativas de su valor. El resultado de este nivel 1 de evaluación es el establecimiento de ciertas expectativas sobre lo que la tecnología puede ofrecer, lo que conduce a la no adopción o al usuario que opta por persistir con la exploración de la tecnología y así continuar el proceso de apropiación. En el caso

en que el usuario decida no adoptar la tecnología, puede haber circunstancias que le hagan reevaluar la tecnología en algún momento posterior (Fidock & Carroll, 2006).

Nivel 2 “Adaptación”: los usuarios evalúan la tecnología tal como la usan: la exploran, la adaptan y se adaptan a ella. Las capacidades de la tecnología permitirán y restringirán las actividades de los usuarios, permitiéndoles realizar algunas actividades y dificultar o imposibilitar otras. Además, dependiendo de la maleabilidad de la tecnología, los usuarios pueden configurarla o personalizarla y usarla para nuevos propósitos o combinarla con otros recursos de formas inesperadas para satisfacer sus necesidades.

Nivel 3 “Integración”: con el tiempo la tecnología se estabiliza y se convierte en una parte integral de las actividades de los usuarios. El uso persistente se ve reforzado por una serie de influencias; los cambios en la efectividad de estos reforzadores pueden llevar a una reevaluación y desapropiación de las TIC. Del mismo modo, las decisiones de adoptar o no, y de apropiarse o desapropiar la tecnología son condicionales y pueden volver a evaluarse en un momento posterior. En la etapa final, se alcanza un estado de apropiación, mediante el cual las prácticas en torno al uso de la tecnología se vuelven rutinarias y no se producen más adaptaciones a la tecnología.

INDICACIONES PRELIMINARES:

Diligencie una respuesta a cada una de las afirmaciones que se plantean utilizando la siguiente escala marque alguna de las opciones en función de la cantidad de estudiantes que realizan la actividad:

1. Ninguno **2.** Menos de la mitad **3.** Más de la mitad. **4.** Todos.

Recuerde cuidar la ubicación de la grabadora de sonido e para prevenir la pérdida de información relevante así como facilitar la posterior transcripción y análisis.

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD

1 Ver un video educativo y socialización

1.1 Los estudiantes prestan atención al video (muestran disposición para escuchar y orientan su cuerpo hacia el lector)

① ② ● ④

1.2 Los estudiantes se muestran interesados en el video (hacen preguntas o comentarios)

① ② ③ ●

1.3 Los estudiantes recuerdan elementos centrales de la historia del video.

① ● ③ ④

- 1.4 Los estudiantes se refieren a la tableta con palabras que reflejan familiaridad con la misma (p.e Esta tableta es como la nuestra/de nuestro colegio)

☒ ① ☐ ② ☐ ③ ☐ ④

2 Construyamos nuestra historia

- 2.1 Los estudiantes evidencian haber tenido un contacto con tabletas o computadores previamente (Interactúan sin dificultad con la pantalla táctil, reconocen los botones de encendido y volumen, reconocen como utilizar el mouse y los elementos de interacción en las diapositivas)

☐ ① ☒ ② ☐ ③ ☐ ④

- 2.2 Los estudiantes reconocen la forma de interactuar con una tableta o computador.

☒ ① ☐ ② ☐ ③ ☐ ④

- 2.3 Los estudiantes comentan que NO saben como manejar la tableta o computador.

☐ ① ☒ ② ☐ ③ ☐ ④

- 2.4 Los estudiantes muestran facilidad para realizar la tarea de selección de contenidos (toman poco tiempo y no requieren indicaciones para hacerlo)

☐ ① ☐ ② ☐ ③ ☒ ④

- 2.5 Los estudiantes evidencian habilidades para el manejo autónomo de la tableta o computador.

☐ ① ☒ ② ☐ ③ ☐ ④

- 2.6 Los estudiantes navegan con facilidad a través de los menús que presenta la tableta o computador.

☐ ① ☒ ② ☐ ③ ☐ ④

- 2.7 Los estudiantes esperan con tranquilidad mientras los compañeros interactúan con la tableta o computador.

☐ ① ☐ ② ☒ ③ ☐ ④

- 2.8 Los estudiantes interactúan de forma amigable al seleccionar los contenidos mediante la tableta o computador.

☐ ① ☐ ② ☐ ③ ☒ ④

2.9 Los estudiantes se muestran felices/emocionados con la tarea de narración de una historia y el uso de la tableta o computador.

☒ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☐ 4

2.10 Los estudiantes logran una participación activa en la construcción de la historia final.

☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4

2.11 Al preguntarles si les gustó realizar esta actividad responden afirmativamente.

☐ 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4

Versión definitiva de la narración

En el espacio que se presenta a continuación diligencie la narración final producto de la sesión.

Hola mundo

Documento de uso restringido y exclusivo para los propósitos del proyecto "Medición y evaluación de impacto de Computadores Para Educar". Todos los derechos reservados por la Universidad Nacional de Colombia y Computadores Para Educar, 2018.

Código sede: _____ N° Instrumento: _____

PROTOCOLO DE REGISTRO ACTIVIDAD EMERGENTE (NO ESTANDAR) (NIÑAS Y NIÑOS MENORES DE 12 AÑOS)

Fecha: 27 de febrero Hora de inicio: 8:00 Hora de finalización: 10:00

Nombres: Kevin Giorgio Toledo Apellidos: De la Cruz

Tipo de identificación: CC. ☒ CE. ☐ Otro ☐ Número de identificación: 1065646651

Identificación de la sede:

Nombre de la sede: Bosa I.E Departamento: Cundinamarca

Municipio: Bogotá DC Dirección y/o Ubicación: Bosa

Código interno de la sede:

Unidades de mil	① ● ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Centenas	① ② ③ ● ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Decenas	① ② ③ ④ ● ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Unidades	① ② ● ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

Identificación del técnico de campo:

Nombres y apellidos: Giorgio De la Cruz

Código del técnico de campo:

Decenas ① ● ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

Unidades ① ② ③ ● ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

La actividad busca evaluar, mediante un procedimiento no estándar, el proceso de apropiación de los estudiantes menores de 12 años. Para ello se tiene destinado el presente protocolo de registro, mediante el cual el profesional realizará el registro de la información que emerja en la situación de interacción.

La apropiación TIC entendienda como el proceso a través del cual las personas adoptan, adaptan e incorporan la tecnología en sus prácticas de trabajo o educativas; también describe cómo los usuarios transforman la tecnología tal como fue concebida por el diseñador en la tecnología tal como se usa actualmente (Fidock & Carroll, 2006). Contempla tres niveles:

Nivel 1 "Adopción": el nivel se basa en el reconocimiento de las características de las TIC y las expectativas de su valor. El resultado de este nivel 1 de evaluación es el establecimiento de ciertas expectativas sobre lo que la tecnología puede ofrecer, lo que conduce a la no adopción o al usuario que opta por persistir con la exploración de la tecnología y así continuar el proceso de apropiación. En el caso

en que el usuario decida no adoptar la tecnología, puede haber circunstancias que le hagan reevaluar la tecnología en algún momento posterior (Fidock & Carroll, 2006).

Nivel 2 "Adaptación": los usuarios evalúan la tecnología tal como la usan: la exploran, la adaptan y se adaptan a ella. Las capacidades de la tecnología permitirán y restringirán las actividades de los usuarios, permitiéndoles realizar algunas actividades y dificultar o imposibilitar otras. Además, dependiendo de la maleabilidad de la tecnología, los usuarios pueden configurarla o personalizarla y usarla para nuevos propósitos o combinarla con otros recursos de formas inesperadas para satisfacer sus necesidades.

Nivel 3 "Integración": con el tiempo la tecnología se estabiliza y se convierte en una parte integral de las actividades de los usuarios. El uso persistente se ve reforzado por una serie de influencias; los cambios en la efectividad de estos reforzadores pueden llevar a una reevaluación y desapropiación de las TIC. Del mismo modo, las decisiones de adoptar o no, y de apropiarse o desapropiar la tecnología son condicionales y pueden volver a evaluarse en un momento posterior. En la etapa final, se alcanza un estado de apropiación, mediante el cual las prácticas en torno al uso de la tecnología se vuelven rutinarias y no se producen más adaptaciones a la tecnología.

INDICACIONES PRELIMINARES:

Diligencie una respuesta a cada una de las afirmaciones que se plantean utilizando la siguiente escala marque alguna de las opciones en función de la cantidad de estudiantes que realizan la actividad:

1. Ninguno **2.** Menos de la mitad **3.** Más de la mitad **4.** Todos.

Recuerde cuidar la ubicación de la grabadora de sonido e para prevenir la pérdida de información relevante así como facilitar la posterior transcripción y análisis.

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD

1 Ver un video educativo y socialización

1.1 Los estudiantes prestan atención al video (muestran disposición para escuchar y orientan su cuerpo hacia el lector)

① ② ● ④

1.2 Los estudiantes se muestran interesados en el video (hacen preguntas o comentarios)

① ② ③ ●

1.3 Los estudiantes recuerdan elementos centrales de la historia del video.

① ● ③ ④

- 1.4 Los estudiantes se refieren a la tableta con palabras que reflejan familiaridad con la misma (p.e Esta tableta es como la nuestra/de nuestro colegio)

① ② ③ ④

2 Construyamos nuestra historia

- 2.1 Los estudiantes evidencian haber tenido un contacto con tabletas o computadores previamente (Interactúan sin dificultad con la pantalla táctil, reconocen los botones de encendido y volumen, reconocen como utilizar el mouse y los elementos de interacción en las diapositivas)

① ② ③ ④

- 2.2 Los estudiantes reconocen la forma de interactuar con una tableta o computador.

① ② ③ ④

- 2.3 Los estudiantes comentan que NO saben como manejar la tableta o computador.

① ② ③ ④

- 2.4 Los estudiantes muestran facilidad para realizar la tarea de selección de contenidos (toman poco tiempo y no requieren indicaciones para hacerlo)

① ② ③ ④

- 2.5 Los estudiantes evidencian habilidades para el manejo autónomo de la tableta o computador.

① ② ③ ④

- 2.6 Los estudiantes navegan con facilidad a través de los menús que presenta la tableta o computador.

① ② ③ ④

- 2.7 Los estudiantes esperan con tranquilidad mientras los compañeros interactúan con la tableta o computador.

① ② ③ ④

- 2.8 Los estudiantes interactúan de forma amigable al seleccionar los contenidos mediante la tableta o computador.

① ② ③ ④

2.9 Los estudiantes se muestran felices/emocionados con la tarea de narración de una historia y el uso de la tableta o computador.

①

②

③

④

2.10 Los estudiantes logran una participación activa en la construcción de la historia final.

①

②

③

④

2.11 Al preguntarles si les gustó realizar esta actividad responden afirmativamente.

①

②

③

④

Versión definitiva de la narración

En el espacio que se presenta a continuación diligencie la narración final producto de la sesión.

Hola mundo

Documento de uso restringido y exclusivo para los propósitos del proyecto "Medición y evaluación de impacto de Computadores Para Educar". Todos los derechos reservados por la Universidad Nacional de Colombia y Computadores Para Educar, 2018.

Código sede: _____ N° Instrumento: _____

PROTOCOLO DE REGISTRO ACTIVIDAD EMERGENTE (NO ESTANDAR) (NIÑAS Y NIÑOS MENORES DE 12 AÑOS)

Fecha: 27 de febrero Hora de inicio: 8:00 Hora de finalización: 10:00

Nombres: Kevin Giorgio Toledo Apellidos: De la cruz

Tipo de identificación: CC. ☒ CE. ☐ Otro ☐ Número de identificación: 1065646651

Identificación de la sede:

Nombre de la sede: Bosa I.E Departamento: Cundinamarca

Municipio: Bogotá DC Dirección y/o Ubicación: Bosa

Código interno de la sede: Unidades de mil ① ● ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Centenas ① ② ③ ● ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Decenas ① ② ③ ④ ● ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Unidades ① ② ③ ● ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

Identificación del técnico de campo:

Nombres y apellidos: Giorgio De la cruz

Código del técnico de campo:

Decenas ① ● ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Unidades ① ② ③ ● ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

La actividad busca evaluar, mediante un procedimiento no estándar, el proceso de apropiación de los estudiantes menores de 12 años. Para ello se tiene destinado el presente protocolo de registro, mediante el cual el profesional realizará el registro de la información que emerja en la situación de interacción.

La apropiación TIC entendienda como el proceso a través del cual las personas adoptan, adaptan e incorporan la tecnología en sus prácticas de trabajo o educativas; también describe cómo los usuarios transforman la tecnología tal como fue concebida por el diseñador en la tecnología tal como se usa actualmente (Fidock & Carroll, 2006). Contempla tres niveles:

Nivel 1 "Adopción": el nivel se basa en el reconocimiento de las características de las TIC y las expectativas de su valor. El resultado de este nivel 1 de evaluación es el establecimiento de ciertas expectativas sobre lo que la tecnología puede ofrecer, lo que conduce a la no adopción o al usuario que opta por persistir con la exploración de la tecnología y así continuar el proceso de apropiación. En el caso

en que el usuario decida no adoptar la tecnología, puede haber circunstancias que le hagan reevaluar la tecnología en algún momento posterior (Fidock & Carroll, 2006).

Nivel 2 "Adaptación": los usuarios evalúan la tecnología tal como la usan: la exploran, la adaptan y se adaptan a ella. Las capacidades de la tecnología permitirán y restringirán las actividades de los usuarios, permitiéndoles realizar algunas actividades y dificultar o imposibilitar otras. Además, dependiendo de la maleabilidad de la tecnología, los usuarios pueden configurarla o personalizarla y usarla para nuevos propósitos o combinarla con otros recursos de formas inesperadas para satisfacer sus necesidades.

Nivel 3 "Integración": con el tiempo la tecnología se estabiliza y se convierte en una parte integral de las actividades de los usuarios. El uso persistente se ve reforzado por una serie de influencias; los cambios en la efectividad de estos reforzadores pueden llevar a una reevaluación y desapropiación de las TIC. Del mismo modo, las decisiones de adoptar o no, y de apropiarse o desapropiar la tecnología son condicionales y pueden volver a evaluarse en un momento posterior. En la etapa final, se alcanza un estado de apropiación, mediante el cual las prácticas en torno al uso de la tecnología se vuelven rutinarias y no se producen más adaptaciones a la tecnología.

INDICACIONES PRELIMINARES:

Diligencie una respuesta a cada una de las afirmaciones que se plantean utilizando la siguiente escala marque alguna de las opciones en función de la cantidad de estudiantes que realizan la actividad:

1. Ninguno **2.** Menos de la mitad **3.** Más de la mitad. **4.** Todos.

Recuerde cuidar la ubicación de la grabadora de sonido e para prevenir la pérdida de información relevante así como facilitar la posterior transcripción y análisis.

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD

1 Ver un video educativo y socialización

1.1 Los estudiantes prestan atención al video (muestran disposición para escuchar y orientan su cuerpo hacia el lector)

① ② ● ④

1.2 Los estudiantes se muestran interesados en el video (hacen preguntas o comentarios)

① ② ③ ●

1.3 Los estudiantes recuerdan elementos centrales de la historia del video.

① ● ③ ④

- 1.4 Los estudiantes se refieren a la tableta con palabras que reflejan familiaridad con la misma (p.e Esta tableta es como la nuestra/de nuestro colegio)

☒

☐

☐

☐

2 Construyamos nuestra historia

- 2.1 Los estudiantes evidencian haber tenido un contacto con tabletas o computadores previamente (Interactúan sin dificultad con la pantalla táctil, reconocen los botones de encendido y volumen, reconocen como utilizar el mouse y los elementos de interacción en las diapositivas)

☐

☒

☐

☐

- 2.2 Los estudiantes reconocen la forma de interactuar con una tableta o computador.

☒

☐

☐

☐

- 2.3 Los estudiantes comentan que NO saben como manejar la tableta o computador.

☐

☒

☐

☐

- 2.4 Los estudiantes muestran facilidad para realizar la tarea de selección de contenidos (toman poco tiempo y no requieren indicaciones para hacerlo)

☐

☐

☐

☒

- 2.5 Los estudiantes evidencian habilidades para el manejo autónomo de la tableta o computador.

☐

☒

☐

☐

- 2.6 Los estudiantes navegan con facilidad a través de los menús que presenta la tableta o computador.

☐

☒

☐

☐

- 2.7 Los estudiantes esperan con tranquilidad mientras los compañeros interactúan con la tableta o computador.

☐

☐

☒

☐

- 2.8 Los estudiantes interactúan de forma amigable al seleccionar los contenidos mediante la tableta o computador.

☐

☐

☐

☒

2.9 Los estudiantes se muestran felices/emocionados con la tarea de narración de una historia y el uso de la tableta o computador.

☒ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☐ 4

2.10 Los estudiantes logran una participación activa en la construcción de la historia final.

☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4

2.11 Al preguntarles si les gustó realizar esta actividad responden afirmativamente.

☐ 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4

Versión definitiva de la narración

En el espacio que se presenta a continuación diligencie la narración final producto de la sesión.

Hola mundo

Documento de uso restringido y exclusivo para los propósitos del proyecto "Medición y evaluación de impacto de Computadores Para Educar". Todos los derechos reservados por la Universidad Nacional de Colombia y Computadores Para Educar, 2018.

Código sede: _____ N° Instrumento: _____

PROTOCOLO DE REGISTRO ACTIVIDAD EMERGENTE (NO ESTANDAR) (NIÑAS Y NIÑOS MENORES DE 12 AÑOS)

Fecha: 27 de febrero Hora de inicio: 8:00 Hora de finalización: 10:00

Nombres: Kevin Giorgio Toledo Apellidos: De la cruz

Tipo de identificación: CC. ☒ CE. ☐ Otro ☐ Número de identificación: 1065646651

Identificación de la sede:

Nombre de la sede: Bosa I.E Departamento: Cundinamarca

Municipio: Bogotá DC Dirección y/o Ubicación: Bosa

Código interno de la sede:

Unidades de mil	① ● ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Centenas	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Decenas	① ② ③ ④ ● ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Unidades	① ② ③ ● ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

Identificación del técnico de campo:

Nombres y apellidos: Giorgio De la cruz

Código del técnico de campo:

Decenas ① ● ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

Unidades ① ② ③ ● ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

La actividad busca evaluar, mediante un procedimiento no estándar, el proceso de apropiación de los estudiantes menores de 12 años. Para ello se tiene destinado el presente protocolo de registro, mediante el cual el profesional realizará el registro de la información que emerja en la situación de interacción.

La apropiación TIC entendienda como el proceso a través del cual las personas adoptan, adaptan e incorporan la tecnología en sus prácticas de trabajo o educativas; también describe cómo los usuarios transforman la tecnología tal como fue concebida por el diseñador en la tecnología tal como se usa actualmente (Fidock & Carroll, 2006). Contempla tres niveles:

Nivel 1 "Adopción": el nivel se basa en el reconocimiento de las características de las TIC y las expectativas de su valor. El resultado de este nivel 1 de evaluación es el establecimiento de ciertas expectativas sobre lo que la tecnología puede ofrecer, lo que conduce a la no adopción o al usuario que opta por persistir con la exploración de la tecnología y así continuar el proceso de apropiación. En el caso

en que el usuario decida no adoptar la tecnología, puede haber circunstancias que le hagan reevaluar la tecnología en algún momento posterior (Fidock & Carroll, 2006).

Nivel 2 “Adaptación”: los usuarios evalúan la tecnología tal como la usan: la exploran, la adaptan y se adaptan a ella. Las capacidades de la tecnología permitirán y restringirán las actividades de los usuarios, permitiéndoles realizar algunas actividades y dificultar o imposibilitar otras. Además, dependiendo de la maleabilidad de la tecnología, los usuarios pueden configurarla o personalizarla y usarla para nuevos propósitos o combinarla con otros recursos de formas inesperadas para satisfacer sus necesidades.

Nivel 3 “Integración”: con el tiempo la tecnología se estabiliza y se convierte en una parte integral de las actividades de los usuarios. El uso persistente se ve reforzado por una serie de influencias; los cambios en la efectividad de estos reforzadores pueden llevar a una reevaluación y desapropiación de las TIC. Del mismo modo, las decisiones de adoptar o no, y de apropiarse o desapropiar la tecnología son condicionales y pueden volver a evaluarse en un momento posterior. En la etapa final, se alcanza un estado de apropiación, mediante el cual las prácticas en torno al uso de la tecnología se vuelven rutinarias y no se producen más adaptaciones a la tecnología.

INDICACIONES PRELIMINARES:

Diligencie una respuesta a cada una de las afirmaciones que se plantean utilizando la siguiente escala marque alguna de las opciones en función de la cantidad de estudiantes que realizan la actividad:

1. Ninguno **2.** Menos de la mitad **3.** Más de la mitad. **4.** Todos.

Recuerde cuidar la ubicación de la grabadora de sonido e para prevenir la pérdida de información relevante así como facilitar la posterior transcripción y análisis.

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD

1 Ver un video educativo y socialización

1.1 Los estudiantes prestan atención al video (muestran disposición para escuchar y orientan su cuerpo hacia el lector)

① ② ● ④

1.2 Los estudiantes se muestran interesados en el video (hacen preguntas o comentarios)

① ② ③ ●

1.3 Los estudiantes recuerdan elementos centrales de la historia del video.

① ● ③ ④

- 1.4 Los estudiantes se refieren a la tableta con palabras que reflejan familiaridad con la misma (p.e Esta tableta es como la nuestra/de nuestro colegio)

☒ ① ☐ ② ☐ ③ ☐ ④

2 Construyamos nuestra historia

- 2.1 Los estudiantes evidencian haber tenido un contacto con tabletas o computadores previamente (Interactúan sin dificultad con la pantalla táctil, reconocen los botones de encendido y volumen, reconocen como utilizar el mouse y los elementos de interacción en las diapositivas)

☐ ① ☒ ② ☐ ③ ☐ ④

- 2.2 Los estudiantes reconocen la forma de interactuar con una tableta o computador.

☒ ① ☐ ② ☐ ③ ☐ ④

- 2.3 Los estudiantes comentan que NO saben como manejar la tableta o computador.

☐ ① ☒ ② ☐ ③ ☐ ④

- 2.4 Los estudiantes muestran facilidad para realizar la tarea de selección de contenidos (toman poco tiempo y no requieren indicaciones para hacerlo)

☐ ① ☐ ② ☐ ③ ☒ ④

- 2.5 Los estudiantes evidencian habilidades para el manejo autónomo de la tableta o computador.

☐ ① ☒ ② ☐ ③ ☐ ④

- 2.6 Los estudiantes navegan con facilidad a través de los menús que presenta la tableta o computador.

☐ ① ☒ ② ☐ ③ ☐ ④

- 2.7 Los estudiantes esperan con tranquilidad mientras los compañeros interactúan con la tableta o computador.

☐ ① ☐ ② ☒ ③ ☐ ④

- 2.8 Los estudiantes interactúan de forma amigable al seleccionar los contenidos mediante la tableta o computador.

☐ ① ☐ ② ☐ ③ ☒ ④

2.9 Los estudiantes se muestran felices/emocionados con la tarea de narración de una historia y el uso de la tableta o computador.

☒ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☐ 4

2.10 Los estudiantes logran una participación activa en la construcción de la historia final.

☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4

2.11 Al preguntarles si les gustó realizar esta actividad responden afirmativamente.

☐ 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4

Versión definitiva de la narración

En el espacio que se presenta a continuación diligencie la narración final producto de la sesión.

Hola mundo

Documento de uso restringido y exclusivo para los propósitos del proyecto "Medición y evaluación de impacto de Computadores Para Educar". Todos los derechos reservados por la Universidad Nacional de Colombia y Computadores Para Educar, 2018.

Código sede: _____ N° Instrumento: _____

PROTOCOLO DE REGISTRO ACTIVIDAD EMERGENTE (NO ESTANDAR) (NIÑAS Y NIÑOS MENORES DE 12 AÑOS)

Fecha: 27 de febrero Hora de inicio: 8:00 Hora de finalización: 10:00

Nombres: Kevin Giorgio Toledo Apellidos: De la cruz

Tipo de identificación: CC. ☒ CE. ☐ Otro ☐ Número de identificación: 1065646651

Identificación de la sede:

Nombre de la sede: Bosa I.E Departamento: Cundinamarca

Municipio: Bogotá DC Dirección y/o Ubicación: Bosa

Código interno de la sede:

Unidades de mil	① ● ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Centenas	① ② ③ ● ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Decenas	① ② ③ ④ ● ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Unidades	① ② ● ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

Identificación del técnico de campo:

Nombres y apellidos: Giorgio De la cruz

Código del técnico de campo:

Decenas ① ● ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

Unidades ① ② ③ ● ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

La actividad busca evaluar, mediante un procedimiento no estándar, el proceso de apropiación de los estudiantes menores de 12 años. Para ello se tiene destinado el presente protocolo de registro, mediante el cual el profesional realizará el registro de la información que emerja en la situación de interacción.

La apropiación TIC entendienda como el proceso a través del cual las personas adoptan, adaptan e incorporan la tecnología en sus prácticas de trabajo o educativas; también describe cómo los usuarios transforman la tecnología tal como fue concebida por el diseñador en la tecnología tal como se usa actualmente (Fidock & Carroll, 2006). Contempla tres niveles:

Nivel 1 "Adopción": el nivel se basa en el reconocimiento de las características de las TIC y las expectativas de su valor. El resultado de este nivel 1 de evaluación es el establecimiento de ciertas expectativas sobre lo que la tecnología puede ofrecer, lo que conduce a la no adopción o al usuario que opta por persistir con la exploración de la tecnología y así continuar el proceso de apropiación. En el caso

en que el usuario decida no adoptar la tecnología, puede haber circunstancias que le hagan reevaluar la tecnología en algún momento posterior (Fidock & Carroll, 2006).

Nivel 2 “Adaptación”: los usuarios evalúan la tecnología tal como la usan: la exploran, la adaptan y se adaptan a ella. Las capacidades de la tecnología permitirán y restringirán las actividades de los usuarios, permitiéndoles realizar algunas actividades y dificultar o imposibilitar otras. Además, dependiendo de la maleabilidad de la tecnología, los usuarios pueden configurarla o personalizarla y usarla para nuevos propósitos o combinarla con otros recursos de formas inesperadas para satisfacer sus necesidades.

Nivel 3 “Integración”: con el tiempo la tecnología se estabiliza y se convierte en una parte integral de las actividades de los usuarios. El uso persistente se ve reforzado por una serie de influencias; los cambios en la efectividad de estos reforzadores pueden llevar a una reevaluación y desapropiación de las TIC. Del mismo modo, las decisiones de adoptar o no, y de apropiarse o desapropiar la tecnología son condicionales y pueden volver a evaluarse en un momento posterior. En la etapa final, se alcanza un estado de apropiación, mediante el cual las prácticas en torno al uso de la tecnología se vuelven rutinarias y no se producen más adaptaciones a la tecnología.

INDICACIONES PRELIMINARES:

Diligencie una respuesta a cada una de las afirmaciones que se plantean utilizando la siguiente escala marque alguna de las opciones en función de la cantidad de estudiantes que realizan la actividad:

1. Ninguno **2.** Menos de la mitad **3.** Más de la mitad. **4.** Todos.

Recuerde cuidar la ubicación de la grabadora de sonido e para prevenir la pérdida de información relevante así como facilitar la posterior transcripción y análisis.

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD

1 Ver un video educativo y socialización

1.1 Los estudiantes prestan atención al video (muestran disposición para escuchar y orientan su cuerpo hacia el lector)

① ② ● ④

1.2 Los estudiantes se muestran interesados en el video (hacen preguntas o comentarios)

① ② ③ ●

1.3 Los estudiantes recuerdan elementos centrales de la historia del video.

① ● ③ ④

- 1.4 Los estudiantes se refieren a la tableta con palabras que reflejan familiaridad con la misma (p.e Esta tableta es como la nuestra/de nuestro colegio)

☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

2 Construyamos nuestra historia

- 2.1 Los estudiantes evidencian haber tenido un contacto con tabletas o computadores previamente (Interactúan sin dificultad con la pantalla táctil, reconocen los botones de encendido y volumen, reconocen como utilizar el mouse y los elementos de interacción en las diapositivas)

☐ 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4

- 2.2 Los estudiantes reconocen la forma de interactuar con una tableta o computador.

☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

- 2.3 Los estudiantes comentan que NO saben como manejar la tableta o computador.

☐ 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4

- 2.4 Los estudiantes muestran facilidad para realizar la tarea de selección de contenidos (toman poco tiempo y no requieren indicaciones para hacerlo)

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4

- 2.5 Los estudiantes evidencian habilidades para el manejo autónomo de la tableta o computador.

☐ 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4

- 2.6 Los estudiantes navegan con facilidad a través de los menús que presenta la tableta o computador.

☐ 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4

- 2.7 Los estudiantes esperan con tranquilidad mientras los compañeros interactúan con la tableta o computador.

☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4

- 2.8 Los estudiantes interactúan de forma amigable al seleccionar los contenidos mediante la tableta o computador.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4

2.9 Los estudiantes se muestran felices/emocionados con la tarea de narración de una historia y el uso de la tableta o computador.

☒ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☐ 4

2.10 Los estudiantes logran una participación activa en la construcción de la historia final.

☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4

2.11 Al preguntarles si les gustó realizar esta actividad responden afirmativamente.

☐ 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4

Versión definitiva de la narración

En el espacio que se presenta a continuación diligencie la narración final producto de la sesión.

Hola mundo

Documento de uso restringido y exclusivo para los propósitos del proyecto "Medición y evaluación de impacto de Computadores Para Educar". Todos los derechos reservados por la Universidad Nacional de Colombia y Computadores Para Educar, 2018.

Código sede: _____ N° Instrumento: _____

