

Virtual Educa 2018
"Innovación, Desarrollo, Inclusión"

Nombre de la Institución Educativa	Manuel J. Betancur	
Ciudad y país	Colombia - Medellín	
Nombre de la experiencia educativa	<p style="text-align: center;">Estrategia Virtual Educativa Los Yoguis. <i>"Entretenimiento, cultura, inclusión digital y rendimiento académico"</i> Video</p>	
Nombre del docente o de los docentes participantes		
Juan Carlos Blandón Vargas		
Año lectivo en el cual se realizó la experiencia educativa	2010 - 2018	
Asignatura(s) en la(s) que se realizó la experiencia educativa		
2010 - 2014 Tecnología e Informática: Productos Audiovisuales - Sitios Web - Juegos Educativos. 9° 10° 11° 2015 Español: Lectoescritura - Audiovisuales. 6° 7° 8° 2016 Inglés: Producto Swaylesson DBA Inglés 6° 7° 8° 2016 Matemáticas: Producto Swaylesson DBA Matemáticas 6° 7° 8° 2017 Emprendimiento: Producto Sitios Web 7° 2018 Matemáticas: Producto Swaylesson DBA Matemáticas 7°		
Grado(s) escolar(es) / edades de los estudiantes		
6° - 11° Estrategia Virtual Educativa. (11 - 16 años) 9° 10° 11° Premios Yoguis: Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC, IX Nominaciones Yoguis 2018. (14 - 18 años) 6° - 11° IndeVOZ: VI Festival de Música Escolar IndeVOZ 2018. (11 - 18 años) 6° - 11° I Spelling Yoguis Bee 2018 (11 - 18 años) (Nuevo!!!)		
Número de estudiantes en el grupo con el que se llevó a cabo la experiencia	La experiencia se ha llevado con un alto número de estudiantes desde el año 2010. (Tanto de la I.E donde laboro como de otras donde ya no laboro).	
Contexto de la Institución Educativa (<i>oficial o privada, urbana o rural, número total de estudiantes, breve reseña histórica, énfasis educativo, infraestructura en TIC -número de computadores/dispositivos/acceso a Internet-, número de horas semanales de informática, tiempo que llevan utilizando la herramienta TIC que se implementa en la experiencia</i>)		
<p>La Institución Educativa Manuel J. Betancur, está situada en el corregimiento de San Antonio de Prado de la ciudad de Medellín, pertenece al sector oficial, cuenta con tres sedes y atiende los niveles, preescolar, básica, Media y ofrece la Media Técnica en diseño e integración de Multimedia, cuenta con 1550 estudiantes, 49 docentes y 4 directivos docentes. La I.E en el año 2015 cumplió 50 años y es reconocida por su aporte a la cultura del corregimiento y de la ciudad, cuenta con dos salas de informática con 42 equipos de mesa y 50 portátiles, el acceso a internet es bueno.</p> <p>Las horas de informática son de dos semanales. El proyecto de la Estrategia Virtual Educativa Los Yoguis tiene como misión integrar no solo una herramienta TIC sino varias, fortaleciendo la</p>		

articulación con las demás asignaturas, por tanto se comparten algunas de las herramientas TIC que se han implementado desde el año 2010 con otras asignaturas y el impacto en la actualidad.

Antecedentes de la experiencia

Desde el año 2010 emprendí una experiencia con el nombre de los **Premios Yoguis**, que consiste en premiar los mejores productos diseñados en la clase de Tecnología, por medio de un festival online y un eventos de gala de gala tipo Oscar, los productos a premiar son: Audiovisuales, Sitios Web y Juegos Educativos.

En el año 2011 en mi formación en la ruta TIC, hubieron dos cursos que se convirtieron en la impronta de esta experiencia significativa y es el de Entre Pares de Microsoft, donde me convertí en asesor y facilitador, estos cursos consisten en capacitar a docentes en el diseño de un producto final llamado Weblesson; esta segunda experiencia la llamé **Estrategia Virtual Educativa**.

En el año 2012 me di cuenta que los tres productos que elaboran los estudiantes: Audiovisuales, Sitios Web y Juegos Educativos unidos se convertían en una Weblesson diseñada por estudiantes, llamadas Swaylesson, y desde ese año uno las dos experiencias con el nombre de **Estrategia Virtual Educativa Los Yoguis** que es la que comparto con las I.E participantes en estos festivales.

Nota: Esta experiencia es adaptada como proyecto de ciudad ya que los Premios Yoguis se hace con convocatoria Nacional y la Estrategia Virtual Educativa se ejecuta institucional.

[Ver presentación:](#)

Por tanto, La presente experiencia está inspirada en el programa de "Entre Pares" de Microsoft, donde un docente facilitador capacita a 25 docentes asesores, y estos a 2 docentes asesorados, teniendo como producto final por docente una **Weblesson**, una lección en la Web con toda una propuesta pedagógica; este ejercicio da un total de unas 71 Weblessons, creando una necesidad de tenerlas alojadas de manera centralizada y organizada, solución que se lleva a cabo con **Moodle**, plataforma robusta, gratis y en la nube. (<https://www.gnomio.com/>)

En el año 2012 en una reunión de un consejo académico, una rectora nos hizo la siguiente pregunta ¿Cómo aumentar el rendimiento académico de nuestros estudiantes? Pregunta que dejó la reunión en completo silencio, hoy en día la propuesta que propongo a esta pregunta es llevar la filosofía del programa de Entre Pares hasta los estudiantes, donde ellos no diseñan una Weblesson, sino una **Swaylesson**. (<https://sway.com/>)

Crear Swaylesson no soluciona la pregunta de la admirada rectora (Yolanda Zuluaga de la I.E María Cano), la solución está en la forma como se va a diseñar la Swaylesson, y el reto está en entrenar a nuestros estudiantes no en aprender a responder preguntas, como siempre se ha realizado, sino en entrenarlos en formular preguntas sobre cualquier tema de investigación.

Por tanto, la intención es aumentar el rendimiento académico de nuestros estudiantes activando en sus mentes la capacidad de formular preguntas.

Estas preguntas se formularan por medio del juego de quien quiere ser millonario, que luego serán virtualizadas como cuestionarios en Moodle, y las mejores preguntas formaran parte del banco de preguntas de las olimpiadas del conocimiento de la I.E Manuel J. Betancur, experiencia que se realiza con la herramienta Kahoot por el equipo de matemáticas. (<https://kahoot.com/welcomeback/>)

Descripción de la experiencia educativa

Hoy en día uno de los principales medios para obtener y compartir información es el video que va acompañado del audio, unión llamada el audiovisual, por tanto, como docente de Tecnología Informática, y que diariamente me capacito con video cursos online, surge no tanto la pregunta, sino la necesidad y compromiso de llevar estas soluciones a mi aula de clase.

La estrategia consiste en comenzar a formar a los estudiantes de secundaria en producción audiovisual y que culminen con la media técnica en diseño y producción de multimedia que ofrece la I.E donde laboro, que es la I.E Manuel J. Betancur del corregimiento de San Antonio de Prado de la ciudad de Medellín, cada año los estudiantes deben realizar productos audiovisuales, que son publicados y compartidos por la red social de facebook en un concurso que involucra a la comunidad, estos productos comienzan en los grados 6°, 7° y 8° con cuentos escritos por ellos mismos y que pasan por las fases de preproducción, producción y posproducción, donde posteriormente se convierten en videocuentos, donde lo escrito se narra con editores de audio como audacity, animados con efectos de sonidos, y las imágenes son los dibujos elaborados en el storyboard, que luego se integran con editores de video como movie maker. El año 2015 la temática fue las bodas de oro de la I.E Manuel J. Betancur (ver productos audiovisuales en: <http://plataformamanueljb.wix.com/bodasdeoromjb>), cabe destacar que este concurso de cuentos virtuales se realizó gracias a la articulación con la asignatura de lenguaje, con el proyecto de lectoescritura.

En el año 2016 los productos finales de la clase de tecnología informática fueron basados en los Derechos Básicos de Aprendizaje, donde las asignaturas articuladas fueron Inglés y Matemáticas, estos productos finales son llamados Swayleson, que son actividades de aprendizaje diseñadas con la herramienta Sway por los estudiantes de 6° a 11° (ver ejemplo de [Swaylson de Ingles](https://sway.com/4ZYtkpl2AihM4YDL) <https://sway.com/4ZYtkpl2AihM4YDL> y [Swayleson de Matemáticas](https://sway.com/3UFY26K6MMRihYYV) <https://sway.com/3UFY26K6MMRihYYV>) donde el factor común de las dos swayleson es el audiovisual.

La manera como se han familiarizado los estudiantes y adaptado a este tipo de actividades, es porque mis clases son grabadas y transmitidas en vivo y en directo, utilizando herramientas de streaming como hangouts y livestream (ver [canal de YouTube](#) y [canal de Livestream](#)).

En vista que estas generaciones de nativos digitales utilizan estas herramientas audiovisuales en sus vidas cotidianas, he identificado que hay muchos estudiantes que se encarrentan con la producción audiovisual, ya sea como editores, directores, actores, actrices entre muchos más roles que estos proyectos llevan. Desde el año 2010 identifiqué esta oportunidad, y cree un festival de cine, conocido como los Premios Yoguis, o el Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC, el cual este año celebramos las IX Nominaciones Yoguis 2018, este festival consiste en realizar una convocatoria por las redes sociales e invitar a participar a los estudiantes de los grados 9º, 10º y 11º de I.E no solo de la ciudad de Medellín, sino también del área metropolitana, teniendo un alcance en otros Municipios del Departamento de Antioquia y Regiones de País. El festival consiste en que los estudiantes de las diferentes I.E se inscriben por medio de un formulario ubicado en la página de los Premios Yoguis, esta inscripción debe llevar la URL del producto audiovisual en Youtube, el cual puede ser filminutos, stopmotion, documentales, cortos y largos, luego a mediados de septiembre se van publicando los productos audiovisuales participantes en el fanpage de los Premios Yoguis, realizándose el festival de manera online, luego un equipo de curadores especializados nominan los productos a lo academia de los Premios Oscar, como: mejor actor, mejor actriz, mejor actor, mejor editor, mejor stopmotion, mejor documental, mejor película de comedia, mejor película de drama, mejor película de terror, *mejor audiovisual en inglés*, mejor maquillaje, mejor vestuario, mejor video egresado y aficionados; estos productos son con temática libre, solo hay una nominación con temática que es mejor filminuto sobre DDHH. Cuando están ya los productos nominados se realiza al final del año un evento o ceremonia de gala en teatros reconocidos de la ciudad de Medellín como el teatro Lido, el teatro Adida, o el teatro Camilo Torres de la UdeA.

El sitio oficial de los Premios Yoguis es <http://losyoguis.wordpress.com/> y el festival online se realiza en <https://www.facebook.com/PremiosYoguis/>.

Desde el año 2013 surge la necesidad de enriquecer el evento de gala de los Premios Yoguis con el talento artístico escolar, y se articula otro festival paralelo al de cine con el nombre de Festival de Música Escolar IndeVOZ, donde este año celebraremos la V versión, el procedimiento de convocatoria es similar al de los Yoguis, pero en esta ocasión se invitan a los estudiantes con talentos y/o habilidades en música, danza y teatro de los grados 6º a 11º; el festival también es online por medio del fanpage del IndeVOZ, luego unos jurados calificados, clasificarán a 20 artistas que se presentarán en un teatro reconocido de la ciudad en el mes de octubre, en este evento presencial se clasificarán 10 artistas que se presentarán en la final, que será en el evento de gala de los Premios Yoguis, en el mes de noviembre.

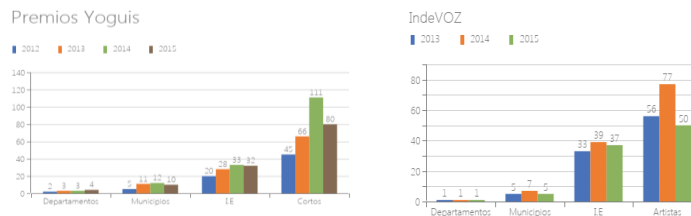
El sitio oficial del IndeVOZ es <https://losyoguis.wordpress.com/indevoz/> y el festival online se

realiza en <https://www.facebook.com/indevoz/> - [Instagram eventos](#).

Los audiovisuales, las swaylesson, las clases grabadas y los festivales de cine y música hacen parte de lo que denomino la [Estrategia Virtual Educativa los Yoguis](#) (<https://sway.com/1vKWYixn7GawKunt?&idmenutipo=3152&tag=>) que tiene como fin principal implementar una metodología de aprendizaje B-Learning en la I.E Manuel J. Betancur y en las I.E participantes, esta metodología consiste en complementar las clases tradicionales con clases virtuales y esto se hace utilizando plataformas B-Learning Moodle, donde se está capacitando periódicamente a los docentes tanto de primaria como de secundaria y principalmente a los de los CLEI en el diseño y administración de cursos virtuales, esta plataforma sirve no solo en el alojamiento de los cursos de las diferentes asignaturas, sino también como repositorio de las swaylesson diseñadas por los estudiantes, que es material que pueden utilizar los docentes como cibergrafías para sus cursos, en este caso los temas listos son los de los Derechos Básicos de Aprendizaje de Inglés y Matemáticas de 6° a 11° (ver plataforma Moodle de la I.E Manuel J. Betancur <https://manuelj.gnomio.com/>; y plataforma Moodle de los Premios Yoguis donde encontraran el curso de producción audiovisual para participar en este festival <http://losyoguis.mdl2.com/>, en ambos se pueden auto matricular).

Como resultados en la producción de swaylesson de las diferentes asignaturas se observan más de 1800 swaylesson como lo muestra el [informe de google](#) por asignaturas y grados en la I.E Manuel J. Betancur.

En cuanto a los festivales, la participación la analizamos en las siguientes gráficas.



(No salen los años 2010 y 2011, porque se realizaron dentro de la I.E, o sea interclases, desde el 2012 y 2013 son festivales intercolegiados).

La presente experiencia en este caso está articulada con Matemáticas, pero puede ser con cualquier asignatura.

La experiencia consiste en familiarizar a los estudiantes del grado 7° en el uso de plataformas E-learning, en este caso Moodle, luego se les asigna un problema con su respectivo tema según los Derechos Básicos de Aprendizaje de Matemáticas de este grado. Los estudiantes con este problema y tema deben de realizar una investigación, el reto es que se especialicen en dicho problema, teniendo como resultado una actividad de aprendizaje llamada Swaylesson de

Matemáticas DBA 7°.

La Swayleson de Matemáticas 7° lleva lo siguiente:

- **Título:**
Swayleson tema de investigación DBA 7°
- **Portada:**
Datos del estudiante (foto), datos de los docentes, I.E....
- **Introducción:**
Esta Swayleson pretende dar los conceptos básicos para solucionar la pregunta #? de los Derechos Básicos de Aprendizaje del grado 7°
- **Contenido:**
Videos de Youtube del tema a investigar
- **Juego quien quiere ser millonario.**
Plantilla de Power Point de quien quiere ser millonario, donde se formularan seis preguntas según los videos, o sea, que si yo estoy jugando y no se la respuesta la debo de encontrar en los videos de Youtube colocados en contenido.
- **Solución del problema en video.**
Por medio de un video realizado en Powtoon, o en cualquier editor de video, se debe resolver el problema asignado.
- **Cuestionario de Excel virtualizado en Moodle.**
Por medio de una plantilla de Excel, las preguntas formuladas en Power Point se colocaran en esta, para posteriormente virtualizarlas como cuestionarios de Moodle.
- **Conclusiones.**
Que fue lo que aprendió el estudiante por medio de esta actividad de aprendizaje.
- **Cibergrafia.**
URL de fuentes para la investigación.
- **Frase.**
Frase de inspiración y motivación ya sea de la autoría del estudiante o de cualquier pensador.

Ejemplo Tema: Expresión ax^2+bx+c DBA 7°

- [María Fernanda Osorio Vásquez](#)

Como intención es inicialmente utilizar a Moodle como repositorio de Webleson y Swayleson diseñadas por docentes y estudiantes de la I.E Manuel J. Betancur de todas las asignaturas.

Como finalidad es activar o fomentar por medio de esta actividad de aprendizaje la habilidad de formular preguntas.

Como resultado es seleccionar las mejores preguntas para que hagan parte del banco de preguntas de las olimpiadas de conocimiento de la I.E Manuel J. Betancur, estas Swaylesson se publicaran en tiempos de preparación a las olimpiadas en el fanpage de la I.E.

Las mejores Swaylesson serán nominadas y premiadas en el evento de gala de los Premios Yoguis 2018, en su 9º versión.

Uso de las TIC en la experiencia educativa

Resultados Cuantitativo

- **Swaylesson**

Como resultados en la producción de Swaylesson de las diferentes asignaturas se observan más de 1800 Swaylesson como lo muestra el [informe de google](#) por asignaturas y grados en la I.E Manuel J. Betancur.

- **Asignaturas Articuladas a la EVE.**

Grados	Asignaturas Articuladas	Subproyectos	Resultados
1º - 11º	Todas las asignaturas	EVE	Moodle
6º - 8º	Español.	Lectoescritura	Videocuentos
6º - 11º	Inglés.	DBA	Swaylesson
6º - 11º	Matemáticas.	DBA	Swaylesson
9º - 11º	Artística, Español, Inglés.	Festival de Cine	Premios Yoguis
6º - 11º	Artística, Ingles.	Festival de Música	IndeVOZ

- **Plataformas Moodle**

I.E	Plataformas Moodle
Manuel J. Betancur	http://manuelj.gnomio.com/
Estrategia Virtual Educativa	http://losyoguis.mdl2.com/

- **Festivales y Eventos**

[Festival de Cine Juvenil y uso de las TIC, IX Nominaciones Yoguis 2018](#)

[8VI Festival de Música Escolar IndeVOZ 2018](#)

Año	Premios Yoguis	Teatro	IndeVOZ	Teatro
2010	I Nominaciones	I.E La Milagrosa		
2011	II Nominaciones	I.E María Cano		
2012	III Nominaciones	Lido		
2013	IV Nominaciones	Lido	I Festival de Música Escolar	Lido
2014	V Nominaciones	Lido	II Festival de Música Escolar	Lido
2015	VI Nominaciones	UdeA	III Festival de Música Escolar	Adida
2016	VII Nominaciones	Lido	IV Festival de Música Escolar	Adida
2017	VIII Nominaciones	P.Biblioteca José Betancur	V Festival de Música Escolar	P.Biblioteca José Betancur
2018	IX Nominaciones	Lido	VI Festival de Música Escolar	Lido

Resultados Cualitativos

Lo más importante de todo este proceso es darle la oportunidad a estudiantes de secundaria de experimentar actividades que pueden estar marcando su creatividad y vocación profesional, tanto en los Premios Yoguis como en el IndeVOZ, en estos festivales desde el año 2010 han pasado miles de estudiantes que han participado mostrando sus habilidades y talentos por medio de estas actividades, la siguiente lista son algunos de estos estudiantes que han participado, personas que se han convertido en grandes amigos, y que estoy seguramente convencido que esta propuesta ha colaborado en la decisión de su formación superior, en el nombre de ellos está el link de su perfil de facebook, donde se puede confirmar lo dicho.

Año	Participante	Festival	I. E	Actualidad
2010	Jhoan Martinez	Premios Yoguis	La Milagrosa	Camarógrafo Win.
	Sergio Mejía	Premios Yoguis	La Milagrosa	Sonidista - Cantante
2011	Juan F Parias	Premios Yoguis	María Cano	Productor Audiovisual
	Yonatan Loaiza	Premios Yoguis	María Cano	Diseñador y Editor
2012	Juan Escudero	Premios Yoguis	San Nicolás	Productor Audiovisual
2013	Santiago Grisales	Premios Yoguis		Estudiante Comunicación Audiovisual
	Sofia Garavito	IndeVOZ		Ganadora I Festival de Música Escolar IndeVOZ.
2014	Andrés Guzmán	Premios Yoguis	Antonio José de Sucre	Productor Audiovisual
	Alejandra Calle	IndeVOZ		Ganadora II Festival de Música Escolar IndeVOZ.
2015	Santiago Villa	Premios Yoguis	Caracas	Productor Audiovisual
	Kevin Sanchez	Premios Yoguis	Asia Ignaciana	Productor Audiovisual
2016	Victoria	IndeVOZ	Consejo de Medellín	Ganadora III Festival de Música Escolar IndeVOZ.

Ver también: [Testimonios de estudiantes - Escudero en los Yoguis](#)

Uso de las TIC en las Swaylesson

1. **Sway:** Herramienta de Hotmail que sirve de sitio web.
2. **Plantilla del juego quien quiere ser millonario de Power Point:** Diseño de preguntas I. (incrustado en la Sway)
Powtoon - Youtube: Producción Audiovisual de la solución del problema (incrustado en la Sway)
Plantilla de cuestionarios en Excel: Diseño de preguntas II. (incrustado en la Sway y Moodle)
3. **Moodle:** Repositorio de Swaylesson con cuestionarios virtuales.
4. **Kahoot:** Olimpiadas del conocimiento I.E Manuel J. Betancur.

En la Swaylesson de matemáticas se utiliza la plantilla de Power Point del juego quien quiere ser millonario y la plantilla de cuestionarios en Excel para Moodle, en las Swaylesson de Ingles se diseñan juegos en Excel tipo Quiz y se usan las plantillas de cuestionarios de Word para Moodle.

[Estrategia Virtual Educativa articulada con Matemáticas](#)

[Estrategia Virtual Educativa articulada con Ingles](#)

[Estrategia Virtual Educativa articulada con Ciencias Sociales](#)

[Capacitación docentes](#)

Descripción de la forma en que las TIC transformaron el aprendizaje

De los enfoques de aprendizaje analizados esta experiencia se identifica con el TPACK por que integra contenidos tecnológicos, curriculares y pedagógicos.

La Estrategia pedagógica se basa en:

Enfoque Pedagógico: TPACK (Conocimiento Pedagógico, Curricular y Tecnológico - Judi Harris).

Enfoque Aprendizaje: PLE (Entorno Aprendizaje Personal - Jordi Adell). Donde se utilizan herramientas TIC, Recursos o fuentes de información y Redes Sociales, donde los estudiantes son los protagonistas de sus productos.

Modelo y Herramienta Tecnológica: Weblesson - Swaylesson, Metodología y pedagogía de Entre Pares.

El impacto académico dentro de la I.E es el uso, la implementación y la apropiación de la plataforma Moodle, donde las maestras desde los grados inferiores involucran a los padres de familia a utilizarla, pero lo que personalmente me llama la atención es el experimento en la formación que están obteniendo los estudiantes en la producción de la Swaylesson, específicamente en los juegos

y plantillas de Word y Excel, donde están formulando preguntas y respuestas tipo ICFES del tema de investigación, que luego serán virtualizadas en cuestionarios de Moodle, obteniendo así una mentalidad analítica y crítica, no solo en responder preguntas, sino también en su formulación.

Estándares educativos que contribuye a lograr

- Competencias del siglo 21. UNESCO.
- Derechos Básicos de Aprendizaje Inglés 6° - 11°.
- Derechos Básicos de Aprendizaje Matemáticas 6° - 11°.
- Orientaciones del MEN - Cartilla No. 30.
- Ley 1014 de emprendimiento.

Objetivos de aprendizaje generales y específicos de la experiencia

Objetivos

1. Aplicar estrategias pedagógicas y didácticas con el uso de NTIC (Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación) que aumenten el rendimiento académico de nuestros estudiantes, por medio de audiovisuales y actividades de aprendizaje llamadas Swaylesson.
2. Utilizar plataformas E-learning Moodle como repositorio de Swaylesson, y de cursos virtuales de las diferentes asignaturas, como complemento a la formación presencial de nuestros estudiantes.
3. Fomentar espacios de entretenimiento para la comunidad educativa, donde se fomente la cultura audiovisual y artística de los estudiantes de secundaria, premiando los mejores productos diseñados en clase de tecnología e informática, por medio de festivales online y eventos presenciales.

Objetivos de aprendizaje:

- Fortalecer por medio de la asignatura de Tecnología e Informática el aprendizaje de las diferentes asignaturas, por medio de actividades de aprendizajes llamadas Swaylesson.
- Contribuir al proceso formativo cognitivo de nuestros estudiantes por medio de actividades de formulación de preguntas de tareas o investigaciones por medio de juegos diseñados en Power Point y Excel y aplicadas a plantillas de cuestionarios de Word y Excel que serán virtualizadas en Moodle.
- Seleccionar las mejores preguntas formuladas por los estudiantes para formar parte del banco de preguntas de las olimpiadas del conocimiento MJB.
- Premiar las mejores Swaylesson en el evento de gala de las IX Nominaciones Yoguis 2018.

Duración de la implementación | 9 años

Requisitos para implementar la experiencia

Desde el grado 6° se familiarizan a los estudiantes con la herramienta Sway, en el diseño de cuentos virtuales y en uso de la plataforma Moodle, en cuanto a los temas específicos de matemáticas son investigaciones del grado en curso, por tanto algunos conocimientos previos en matemáticas ya los habrán visto o se verán en el transcurso de año,

Metodología

OBJETIVO 1	METAS	ACTIVIDADES POR OBJETIVO
Aplicar estrategias pedagógicas y didácticas con el uso de NTIC (Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación) que aumenten el rendimiento académico de nuestros estudiantes, por medio de audiovisuales y actividades de aprendizaje llamadas Swaylesson.	Meta 1 Formar a los estudiantes de secundaria en la producción audiovisual desde los grados inferiores por medio de productos diseñados en la clase de Tecnología e Informática. Meta 2 Diseñar Swaylesson basados en los Derechos Básicos de Aprendizaje de Inglés, Matemática y Lenguaje. Meta 2 Diseñar Swaylesson de las diferentes asignaturas y proyectos de la I.E.	Realizar el festival de video cuentos con la temática de las bodas de oro de la I.E Manuel J. Betancur. Alojar las Swaylesson en Moodle como plataforma E-Learning Institucional.

OBJETIVO 2	METAS	ACTIVIDADES POR OBJETIVO
Utilizar plataformas E-learning Moodle como repositorio de Swaylesson, y de cursos virtuales de las diferentes asignaturas, como complemento a la formación presencial de nuestros estudiantes.	Meta 1 Familiarizar y matricular a los estudiantes de la I.E en el uso y apropiación de la plataforma Moodle. Meta 2 Capacitar a los docentes en el diseño y administración de cursos virtuales en Moodle.	Matricular estudiantes y docentes en la plataforma Moodle. Realizar las capacitaciones a los docentes en los espacios de las semanas institucionales.

OBJETIVO 3	METAS	ACTIVIDADES POR OBJETIVO
Fomentar espacios de entretenimiento para la comunidad educativa, donde se fomente la cultura audiovisual y artística de los estudiantes de secundaria, premiando los mejores productos diseñados en	Realizar dos festivales online y dos eventos presenciales, donde se muestre el talento artístico de los estudiantes.	

clase de tecnología e informática, por medio de festivales online y eventos presenciales.		
Objetivo específico 1 Convocar a las I.E Públicas y Privadas de la ciudad de Medellín a participar. VI Festival de Música Escolar IndeVOZ 2018. Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC, IX Nominaciones Yoguis 2018.	Meta 1 Visitar y Motivar a 100 I.E públicas, participantes en años anteriores. Visitas a empresas que tengan en su filosofía la RSE	Actividades OE1 1. Publicidad 1: Diseño y divulgación de las convocatorias por medio de afiches, volantes y broucher. 2. Visitas a las 100 I.E 3. Publicidad: Diseño e invitación a la comunidad educativa asistir a los eventos. 4. Conseguir alianzas de empresas como aliados para la obtención del financiamiento y premios de las actividades.
Objetivo específico 2 Clasificar a los estudiantes artistas participantes en el IndeVOZ, nominar a los a los productos audiovisuales y herramientas TIC, participantes en los Premios Yoguis.	Meta 2 Elección de los mejores talentos y productos audiovisuales - TIC.	Actividades OE2 1. Clasificar a los participantes del IndeVOZ 2. Nominar a los participantes de los Premios Yoguis. 3. Seleccionar y elegir la mejor Swaylesson de Ingles. Matemáticas y Lenguaje.
Objetivo específico 3 Realizar los Festivales Online y Eventos Presenciales.	Meta 3 Producción y logística de los Festivales y Eventos.	Actividades OE3 1. Realizar el Festival Online IndeVOZ. 2. Realizar el Evento Presencial del IndeVOZ. 3. Realizar el Festival Online de los Premios Yoguis. 4. Realizar el Evento de Gala de los Premios Yoguis. 5. Socialización y divulgación de los ganadores.

Recursos y materiales necesarios

Festivales

Lista de necesidades
VI Festival de Música Escolar IndeVOZ 2018
Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC, IX Nominaciones Yoguis 2018

Premios Yoguis 2018	IndeVOZ 2018
C1. Publicidad 1 convocatoria Yoguis	C6 Publicidad 1 convocatoria Indevoz
C2. Publicidad 2 invitación Yoguis	C7 Visitas 100 I.E indevoz / Yoguis
C3. Evento de gala premios Yoguis 2018.. Final del Indevoz 2018.	C8 Publicidad 2 Indevoz
C4 Premios Yoguis	C9 Evento presencial clasificatorio Indevoz 2018
C5 Teatro	C10 Evento Yoguis - final Indevoz
	C11 Premios Indevoz en los Yoguis
	C12 Teatro

Festivales - Eventos			
Componentes	Actividades	Unidad de medida (horas, días, meses, global)	Cantidad
Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC, IX Nominaciones Yoguis 2018			
Componente 1 publicidad 1 convocatoria Yoguis	Actividad 1: Volantes Yoguis	2000 Volantes	2
	Actividad 2: Afiches Yoguis	500 Afiches	1
Componente 2 publicidad 2 Invitación Yoguis	Actividad 1: Volantes Yoguis	2000 Volantes	2
	Actividad 2: Afiches Yoguis	500 Afiches	1
	Actividad 3: Backing Yoguis	Backing	1
Componente 3 Evento de gala Premios Yoguis Final del Indevoz 2018	Actividad 1: Refrigerios	Logística	60
Componente 4 Premios Yoguis	Actividad 1: Ganador Nominación Individual	Minimportatil	7
	Actividad 2: Ganador Nominación Grupal	Kit Tecnológico	17
	Actividad 3: Estatuillas	Reconocimientos	30
	Actividad 4: Certificados	Reconocimientos	200
	Actividad 5: Becas	Becas	100
Componente 5 teatro	Actividad 1: Teatro	Lido	1
	Actividad 2: Luces y Sonidos	Lido	1

VI Festival de Música Escolar IndeVOZ 2018 (Clasificatorio a los Premios Yoguis)			
Componente 6 publicidad 1 convocatoria Indevoz	Actividad 2: Volantes IndeVOZ	2000 Volantes	2
	Actividad 3: Afiches IndeVOZ	500 Afiches	1
Componente 7 visitas 100 I.E Indevoz / Yoguis	Actividad 1: Transporte Dinamizador 1	I.E	25
	Actividad 2: Transporte Dinamizador 2	I.E	25
	Actividad 3: Transporte Dinamizador 3	I.E	25
	Actividad 4: Transporte Dinamizador 4	I.E	25
Componente 8 publicidad 2 Indevoz	Actividad 1: Volantes IndeVOZ	2000 Volantes	2
	Actividad 2: Afiches IndeVOZ	500 Afiches	1

	Actividad 3: Pendones (IndeVOZ - Yoguis)	Pendones	3
	Actividad 4: Backing IndeVOZ	Backing	1
Componente 9 evento presencial clasificatorio Indevoz 2018	Actividad 1: Transporte Artistas	20 Artistas clasificados	20
	Actividad 2: Refrigerios	Logistica	60
Componente 10 evento Yoguis final Indevoz	Actividad 1: Transporte Artistas	10 Artistas clasificados	10
	Actividad 2: Certificado de Participación	10 Artistas clasificados	10
Componente 11 premios Indevoz en los Yoguis	Actividad 1: Ganador Individual	Miniportatil	1
	Actividad 2: Ganador Duo	Miniportatil	1
	Actividad 3: Ganador Grupo	Miniportatil	1
	Actividad 4: Ganador Danza	Miniportatil	1
	Actividad 5: Ganador Teatro	Miniportatil	1
	Actividad 6: Ganador Swaylesson	Tablet	3
	Actividad 7: Estatuillas	Estatuilla	5
	Actividad 8: Becas	Becas	
Componente 12 teatros	Actividad 1: Teatro	Adida	1
	Actividad 2: Luces y Sonidos	Adida	1
TALENTO HUMANO		Fechas	Fechas
Jurado 1 IndeVOZ (Música)		Agost - Sept 30	08/10/2018
Jurado 2 IndeVOZ (Música)		Agost - Sept 30	08/10/2018
Jurado 3 IndeVOZ (Música)		Agost - Sept 30	08/10/2018
Curador 1 Yoguis (Audiovisual)		Agost - Oct 8	12/11/2018
Curador 2 Yoguis (Audiovisual)		Agost - Oct 8	12/11/2018
Curador 3 Yoguis (Audiovisual)		Agost - Oct 8	12/11/2018
Curador 1 Audiovisual en Ingles		Agost - Oct 8	12/11/2018
Curador 2 Audiovisual en Ingles		Agost - Oct 8	12/11/2018
Curador 3 Audiovisual en Ingles		Agost - Oct 8	12/11/2018
Presentador 1 IndeVOZ			08/10/2018
Presentador 2 IndeVOZ			08/10/2018
Presentador 1 Yoguis			12/11/2018
Presentador 2 Yoguis			12/11/2018
Fotografo IndeVOZ / Yoguis			08/10/2018
Registro Audiovisual IndeVOZ / Yoguis			08/10/2018
Logistica IndeVOZ / Yoguis			08/10/2018
Modelos Yoguis 1			12/11/2018
Modelos Yoguis 2			12/11/2018
Modelos Yoguis 3			12/11/2018
Modelos Yoguis 4			12/11/2018
Diseñador Grafico		Julio - Nov	
Dinamizador 1		Julio - Sept 23	
Dinamizador 2		Julio - Sept 23	
Dinamizador 3		Julio - Sept 23	
Dinamizador 4		Julio - Sept 23	
Editor de Eventos		Oct - Nov	

Swaylesson

- Cuenta en Hotmail
- Cuenta en Moodle
- Cartilla Básicos de Aprendizaje 7°
- Video tutoriales Sway.
- Video tutoriales Swaylesson
- Guía Estrategia Virtual Educativa articulada con Matemáticas,
- Equipo de cómputo con acceso a Internet.

Labor del docente (<i>descripción clase a clase</i>)	Labor del estudiante (<i>descripción clase a clase</i>)
<p>Curso de Tecnología e Informática Swaylesson Matemáticas 7° en Moodle https://manuelj.gnomio.com/course/view?id=372</p> <p>Clase # 1: Familiarización con Moodle:</p> <p>Clase # 2</p> <ul style="list-style-type: none">• Asignación de un problema de matemáticas con el respectivo tema según los Derechos Básicos de Aprendizaje de matemáticas del grado 7°.• Socialización del producto final de ejemplo. <p>Clase # 3</p> <ul style="list-style-type: none">• Registro Swaylesson. (video)• Formato Swayleson. (video)• Portada Swaylesson. (video)• Introducción Swaylesson. (video)	<p>Nombre de usuario: virtualeduca2018 Contraseña: virtualeduca2018</p> <p>Clase # 1: Auto matricula en Moodle y en el curso de Tecnología e Informática.</p> <p>Clase # 2: Escritura del problema asignado como investigación.</p> <p>Clase # 3: Creación de la Swaylesson por medio del correo de Hotmail, registro y diseño del formato, portada e introducción de la actividad de aprendizaje.</p>

Clase # 4

Publicación y socialización del avance de la Swaylesson

Clase # 5

- Contenido Swaylesson. (video)

Clase # 6

- Quien quiere ser millonario. (video)

Clase # 7

- Video en Powtoon (video)

Clase # 8

- Plantilla de cuestionarios de Excel para Moodle.
- Docente de Matemáticas revisa pregunta elegida y las clasifica para pertenecer al banco de preguntas de las olimpiadas del conocimiento de la I.E Manuel J. Betancur.

Clase # 9

- Conclusiones.
- Cibergrafia.
- Frase.

Clase # 10

Evaluación y Retroalimentación de la Swaylesson terminada.

Clase # 4:

Publicación y socialización del avance de la Swaylesson

Clase # 5:

- Formulación de las seis preguntas según los videos de Youtube.

Clase # 6:

- Preguntas en quien quiere ser millonario.

Clase # 7:

Solución del problema asignado por medio de un video.

Clase # 8:

- Preguntas de quien quiere ser millonario en una plantilla de Excel.
- El estudiante debe de elegir su mejor pregunta formulada y en una hoja de bloc, se la debe entregar al docente de Matemáticas sustentando la respuesta correcta, ya sea o conceptual o procedimental

Clase # 9

- Conclusiones.
- Cibergrafia.
- Frase.

Clase # 10

Evaluación y Retroalimentación de la Swaylesson terminada.

<p>Swaylesson de Matemáticas elegidas para virtualizar el cuestionario en Moodle https://manuelj.gnomio.com/course/view.php?id=143</p>	<p>Nombre de usuario: virtualeduca2018 Contraseña: virtualeduca2018</p>
<p>Estrategia de evaluación de los aprendizajes en la experiencia</p>	
<p>Cada producto cuenta con una rúbrica alineada a las orientaciones del MEN - Cartilla No. 30. <u>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: AUDIOVISUAL</u> Trabajo en equipo, Guión, Calidad del Sonido, Calidad de las Imágenes, Derechos de Autor y Referencia, Efectos y Transiciones, Materiales Entregado. <u>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: SWAYLESSON</u> Coherencia de la url de la página con el contenido, Contenido, Navegación, Enlaces (contenido), Derechos de autor, Multimedia, Cacharreo con gadgets. <u>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: DISEÑO JUEGOS EN EXCEL Y POWER POINT - TIPO QUIZ</u> Creatividad, Función Condicional, Función Contador, Formato Condicional, Seguridad, Atractivo. Cada producto recibe una retroalimentación acerca del producto final.</p>	
<p>Reflexión final sobre los logros obtenidos</p>	
<p>Como conclusión es una propuesta que en el transcurso del tiempo se ha ido puliendo y articulando con otras asignaturas y proyectos no solo dentro de la I.E sino también por fuera de ella, la meta es virtualizar todas las asignaturas de la I.E en Moodle, con la ayuda de los estudiantes y compartir esta propuesta con las I.E participantes en los Premios Yoguis e IndeVOZ, festivales que en el año 2020 serán reconocidos en la ciudad de Medellín y el Departamento de Antioquia, como gran aporte al entretenimiento, la cultura, la inclusión digital y al aumento del rendimiento académico de esta nueva generación de estudiantes. En los 11 años que llevo como docente me he dado cuenta que de una manera muy juiciosa nosotros entrenamos a nuestros estudiantes para que se preparen para las pruebas saber, del estado y para los exámenes de admisión a las Universidades, el experimento que se realiza con la Swaylesson tiene como esencia el ejercicio de formular preguntas para aumentar el rendimiento académico de nuestros estudiantes.</p>	
<p>Breve biografía de cada uno de los docentes participantes</p>	
<p>Juan Carlos Blandón Vargas nació el 04 de febrero de 1978, es Ingeniero Telemático y desde el año 2007 se desempeña como docente de TIC, actualmente es el director de la Estrategia Virtual Educativa Los Yoguis junto a los Festivales de Cine y Música Juvenil Premios Yoguis e IndeVOZ, algunos de sus reconocimientos son los siguientes.</p>	

Año	País	Ciudad	Organización	Reconocimiento
2010	Colombia	Medellín	I.E Vida Para Todos	A la Excelencia
2012	Colombia	Medellín	Portal de Medellín	Personaje estrella
	Colombia	Bogotá	MEN	Propuesta innovadora
	Perú	Lima	Microsoft	Innovative Teacher
	España	Madrid	OEI	Practica significativa
	Colombia	Medellín	I.E La Independencia	Experiencia significativa
2013	Colombia	Medellín	Teledellin - Secretaria de Educación de Medellín.	Maestros Para la Vida
	Colombia	Medellín	Ruta-n	Medellinnovation
2014	Colombia	Medellín	Teledellin - Secretaria de Educación de Medellín.	Sueño Maestro
	Colombia	Bogotá	Maestro Compartir	Mención de Honor
2015	Colombia	Medellín	Teledellin - Secretaria de Educación de Medellín.	MOVA
	Colombia	Bogotá	Maestro Compartir	Mención de Honor
	Colombia	Bogotá	Maestro Compartir	Palabra Maestra
2016	Colombia	Medellín	I.E Manuel J. Betancur	Dinamización de los procesos formativos de nuestra comunidad educativa.
2016	Colombia	Medellín	Premio Ciudad de Medellín a la Calidad de la Educación.	Mención Samuel Barrientos Restrepo.
2017	Colombia	Cali	EdukaTIC	Finalista Internacional

Ver también: [Notas sobre Juan Carlos Blandón los Yoguis](#)

Adjuntar al menos una URL a un video en el que se evidencie tanto el proceso de la experiencia como los resultados obtenidos

Video Sueño Maestro 2013: <https://www.youtube.com/watch?v=kSrlDUgrZEQ>

Video Maestros para la Vida 2014: https://www.youtube.com/watch?v=S_Dm5DZefPM

Video MOVA 2015: <https://www.youtube.com/watch?v=4viILsOYaPI>

Video Premios Yoguis 2015: <https://www.youtube.com/watch?v=eYEgIuUJ1cY>

Video Convocatoria Premios Yoguis 2016: <https://www.youtube.com/watch?v=dnPIrGyYj34>

Video Canción de la experiencia: <https://www.youtube.com/watch?v=CxQOVcmQuAw>

Página principal de los Yoguis: <https://losyoguis.wordpress.com>

Plataforma Moodle de los Yoguis: <http://losyoguis.mdl2.com/>

Plataforma Moodle I.E MJB: <https://manuelj.gnomio.com/>

Evidencias:

Evidencias Swaylesson DBA Matemáticas 7°

Tema: Expresión ax^2+bx+c

- [María Fernanda Osorio Vásquez](#)

Tema: Números Racionales.

- [Alexandra Hurtado David](#)
- [Isabella Gonzalez Gil](#)

Tema: Máximos y Mínimos

- [Dayana Yarce Acevedo](#)

Tema: Porcentajes.

- [Julián David Navarro](#)

Tema: Ecuaciones lineales.

- [Juan Esteban Romero Villada](#)
- [Joshua Muñoz Sanchez](#)
- [Valentina Salinas Muñoz](#)

Tema: Proporcionalidades

- [Kevin Randy Acosta Marin.](#)

Tema: Números Mixtos.

- [Luisa Fernanda Escobar](#)
- [Brayan Quiceno Gonzalez](#)

Tema: Histogramas

- [Yesid Sánchez Romero](#)
- [Estefanía Toro Montoya](#)

Tema: Fracciones.

- [María Fernanda Patiño.](#)
- [María José Valencia Valencia](#)
- [Valentina Mazo Gutierrez](#)

Tema: Ángulos faltantes.

- [Danilo Sanchez.](#)

Tema: MCD

- [Paulina Sierra Betancur](#)

Tema: MCM

- [María José Agudelo Ortiz](#)
- [Sara Laverde Aguirre](#)

Evidencias del proceso como se desarrolló la experiencia (clases grabadas)

Plataforma Moodle I.E Manuel J. Betancur

<https://manuelj.gnomio.com/>

Nombre de usuario: virtualeduca2018

Contraseña: virtualeduca2018

Curso de Tecnología e Informática Swaylesson Matemáticas 7° en Moodle

<https://manuelj.gnomio.com/course/view.php?id=372>

Swaylesson de Matemáticas elegidas para virtualizar el cuestionario en Moodle

<https://manuelj.gnomio.com/course/view.php?id=143>

Replica:

Swaylesson forma parte de la Estrategia Virtual Educativa Los Yoguis, las I.E participantes en los festivales de cine (Premios Yoguis) y música (IndeVOZ) tienen acceso a la Plataforma Moodle de la Estrategia Virtual Educativa Los Yoguis.

<https://losyoguis.gnomio.com/>

<https://losyoguis.wordpress.com/>

<https://www.facebook.com/PremiosYoguis/>

<https://www.instagram.com/premiosyoguis/>

<https://twitter.com/premiosyoguis/>

<https://www.facebook.com/IndeVOZ/>