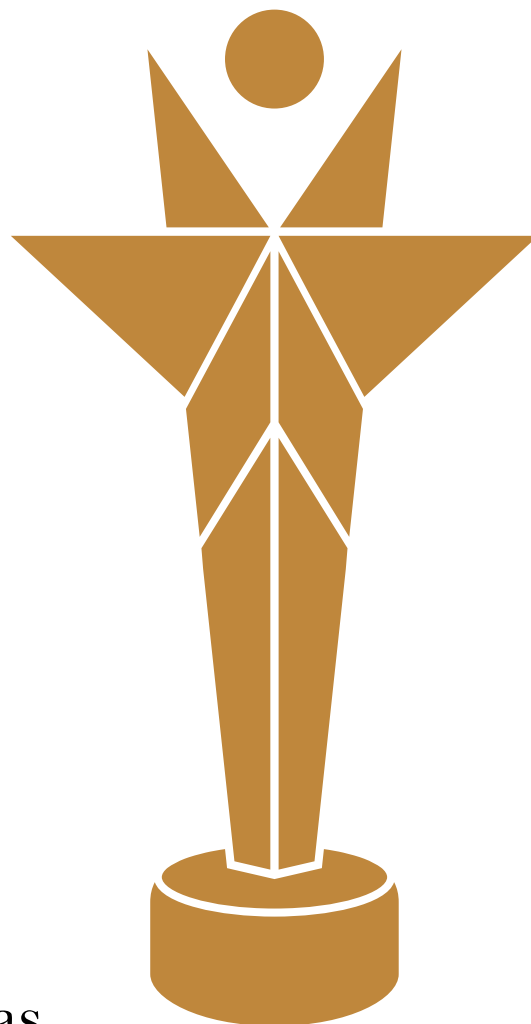


Área: Tecnología de la información

Medellín, Antioquia

Estrategia virtual
educativa Los Yoguis

Por: Juan Carlos Blandón Vargas



Prólogo

Entretenimiento, cultura, inclusión digital y rendimiento académico, es el slogan de los Yoguis, proyecto que busca promover la cultura audiovisual y reconocer el talento artístico en música danza y teatro, por medio de festivales online y eventos presenciales, siendo uno de gala; con un valor agregado para las I.E participantes de implementar la estrategia virtual educativa Los Yoguis.

Entretenimiento, cultura, inclusión digital y rendimiento académico" Siendo un profesional en Ingeniería Telemática y apasionado por la educación, el cine, y la música, a partir del año 2009, me pregunté: ¿Cómo aplicar mis conocimientos telemáticos en educación? y me imaginaba en una sala de informática con un servidor de usuarios, un classnet, y cámaras de video con las que se pudiera grabar y transmitir en vivo y en directo las clases, en donde los estudiantes no tuvieran cuadernos, sino simuladores de aprendizaje online.

¿Cómo motivar y premiar a los estudiantes en la elaboración de los productos de la clase de tecnología informática? y sobre todo ¿Cómo detectar los talentos y habilidades en música, danza, teatro y producción audiovisual en los estudiantes de 6° a 11°?

Me preguntaba también ¿Cómo motivar y premiar a los estudiantes en la elaboración de los productos de la clase de tecnología informática? y sobre todo ¿Cómo detectar los talentos y habilidades en música, danza, teatro y producción audiovisual en los estudiantes de 6° a 11°? La respuesta de la primera pregunta, se obtiene gracias al uso herramientas de software libre, que aplicándolos a la

educación hace trascender los muros de las aulas de clase, y si se le suma las redes sociales, el impacto será mucho mayor. Lo principal es tener un servidor de usuarios y de aplicaciones, en este caso un servidor de estudiantes y de cursos, servidor conocido como plataforma E-Learning, en este caso utilizo Moodle, ya que es robusta, se encuentra en la nube, no se necesita estar actualizándola y es libre.

Desde el año 2010 utilizo www.mdl2.com y actualmente me migré a www.gnomio.com, donde administro los cursos y usuarios, que son los estudiantes y maestros de la Institución Educativa. En cuanto al grabar las clases y transmitir las en directo lo que se conoce como Streaming, desde el año 2010, utilizo www.livestream.com, pero hoy en día vivo feliz con Hangouts de Youtube, ya que permite transmitir directamente y también lo graba simultáneamente en el canal de Youtube, esto quiere decir que si algún estudiante no pudo asistir a clase, la puede ver directamente desde la casa, o en diferido cuando las condiciones se lo permitan. En el año 2013, Telemedellín y la Secretaría de Educación de Medellín, en su programa de "Maestros Para la Vida", realizaron una sesión sobre mis clases virtuales, utilizando Moodle con Streaming, pero curiosamente yo fui el ausente al programa, por tanto, me toco dar gran parte de la clase para el programa desde mi casa, utilizando livestream. "Ver programa tv".

A partir del segundo semestre de 2015, administro, programo y preparo las clases en la plataforma Moodle de la I.E Manuej J. Betancur <https://manuelj.gnomio.com/> en la que además de tener los cursos programados de manera virtual, hay una categoría de canal de TV, allí están alojadas mis clases grabadas, tanto para estudiantes como las de capacitación a mis pares, en estas se puede observar el grado de concentración de los estudiantes y las facilidades que obtienen en el momento de acceder de nuevo al conocimiento, las clases quedan grabadas, no solo como cibergrafía, sino también como recuerdos de diversión, ya que se graba lo que pasa regularmente en una clase: llamados de atención a los estudiantes, interrupciones de terceros, bromas, entre otras vivencias.

A partir del segundo semestre de 2015, administro, programo y preparo las clases en la plataforma Moodle de la I.E Manuel J. Betancur <https://manuelj.gnomio.com/> en la que además de tener los cursos programados de manera virtual, hay una categoría de canal de TV.

Las clases inician con un video que permite la reflexión a manera de foro, luego explico los temas y las respectivas actividades en la plataforma, y el resto de tiempo, los estudiantes se concentran en estas, todo esto queda grabado en el canal de YouTube,

y a los dos minutos de terminada la explicación es alojada la clase grabada en la plataforma. "Ver streaming de clases" (si te pide contraseña puedes entrar como invitado) Por tanto, la utilización de plataformas E-Learning como Moodle, en instituciones educativas públicas, son de gran utilidad ya que se comienza a formar al estudiante en este tipo de herramientas, las cuales, desde hace varias décadas han ocupado un lugar importante en el sector educativo, no me refiero a las metodologías de aprendizaje E-Learning en las que el 100% de la formación es virtual, sino a la metodología de aprendizaje B-Learning, con la que se complementan las clases tradicionales con las clases virtuales.

Con la utilización de esta plataforma no solo se alojan las clases grabadas, sino que son planeadas de la manera más didáctica, gracias a la ayuda de OVAs y simuladores que están a la disposición de todos; en el caso de pruebas de periodo, Moodle es de gran utilidad ya que permite realizar las pruebas virtuales obteniendo el resultado de inmediato, lo que permite el ahorro de papel y de tiempo de revisión por parte de los maestros, y la retroalimentación se puede dar simultáneamente con resultado de la prueba. Cuando en una institución educativa se tiene una plataforma E-learning como Moodle, puede surgir la pregunta: ¿Cómo ayudarlo a construir los cursos virtuales, de las diferentes asignaturas, a mis pares? Para virtualizar un curso de 40 clases, se necesitarían 40 semanas preparando una por semana, o sea, un curso por año; sin embargo, se puede aprovechar el "ejército" de nativos digitales para que ellos ayuden a los maestros a virtualizar las clases, lo cual se hace gracias al diseño de tres "pro-

ductos estratégicos" diseñados en la clase de tecnología e informática.

Si un estudiante tiene fallencias en alguna asignatura, este le pedirá al maestro una actividad de apoyo, la cual será una consulta que se presentará en un sitio web, y este sitio tendrá el respectivo audiovisual del tema y un juego didáctico acerca de la consulta, cuando esta actividad de apoyo sea revisada por el maestro, y se haya perfeccionado, se alojará en el curso de la asignatura de la plataforma Moodle.

Un primer producto son los sitios web, otro son los juegos educativos, ya sea en Excel tipo quiz, o en Scratch, o en Jclic, o en Hotpotatoes, o plantillas de cuestionarios en Word y Excel que se pueden incorporar muy fácilmente como cuestionarios virtuales en Moodle, y el último producto estratégico son los audiovisuales; al integrar estos tres productos en uno solo con un tema específico se convierten en una weblesson o actividad de aprendizaje que le servirá al maestro, siendo esta útil para los estudiantes, para las familias, y en general,

para toda la comunidad educativa. Por ejemplo, si un estudiante tiene fallencias en alguna asignatura, este le pedirá al maestro una actividad de apoyo, la cual será una consulta que se presentará en un sitio web, y este sitio tendrá el respectivo audiovisual del tema y un juego didáctico acerca de la consulta, cuando esta actividad de apoyo sea revisada por el maestro, y se haya perfeccionado, se alojará en el curso de la asignatura de la plataforma Moodle. "Ver competencias de los productos estratégicos basados en los estándares MEN y la UNESCO: Audiovisual, Juegos Educativos, Sitios Web" y "Ver weblesson" El diseño de productos estratégicos (audiovisuales, juegos educativos y sitios web –weblesson-) en la clase de tecnología e informática, por parte de los estudiantes, será motivado con la realización de un festival online, donde se premiarán estos productos al final del año en un evento de gala, con el nombre de Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC, Nominaciones Yoguiis, del cual este año 2015, celebramos la VI versión y, que desde el año 2012 en el que se desarrolló su tercera versión, invita y convoca a otras instituciones educativas a participar, pues se detectó que hay colegios realizando productos similares; la esencia de este evento es la producción de audiovisuales, ya que estos productos son: stop motion, filminutos, documentales y cortos los cuales se nominan y galardonan al estilo de los Premios Oscar, con nominaciones como: mejor actriz, mejor actor, mejor editor, mejor película drama, comedia, acción, terror, mejor audiovisual en inglés, mejor filminuto con temática de DDHH, mejor historia

de mi pueblo, más me gusta en facebook, mejor sitio web y mejor juego educativo, entre otras.

En la versión 2014 de los Premios Yoguis se contó con la participación de 3 departamentos, 12 municipios, 33 I.E, las que presentaron 111 productos audiovisuales; el sitio oficial del festival es <http://losyoguis.wordpress.com/>. El procedimiento para participar en los mencionados Premios consiste en realizar una convocatoria, que inicialmente se hace en el área metropolitana del Valle de Aburrá y se extiende al departamento de Antioquia y a toda Colombia. Para participar, los estudiantes realizan un producto audiovisual y lo suben a Youtube, se inscriben por medio de un formulario y luego se realiza un festival online en el fanpage de los Premios Yoguis <https://www.facebook.com/PremiosYoguis>; seguidamente un equipo de curadores realizará las respectivas nominaciones y la elección de ganadores; hasta la fecha se cuenta con más de 300 cortos realizados por estudiantes.

Este año 2015, el evento de gala será el 27 de noviembre en el Teatro Camilo Torres de la Universidad de Antioquia, al que se invita a la comunidad educativa a que asista al evento más esperado del talento y la farándula escolar. Los premios que se entregan a los estudiantes ganadores son becas, kit tecnológicos, certificados y la respectiva estatuilla o galardón <https://www.youtube.com/watch?v=fjSaTSByQQ0>

Para el año 2014, Telemedellin y la Secretaria de Educación de Medellín, en su programa "Sueño Maestro" transmitieron el evento, en el que se mos-

tró no solo el registro de la Gala de los Premios Yoguis 2014, sino también el fruto de una semilla que sembré en la I.E La Milagrosa en el año 2010, en dicha Institución fue donde se inició el festival y hoy en día, esta I.E, realiza unos de los mejores productos audiovisuales nominados a los Premios Yoguis. "Ver programa tv" Otra actividad que enriquece el Festival de Cine Juvenil y uso de las TIC, es un evento que se hace paralelamente al de los Yoguis, con el nombre de III Festival de Música Escolar IndeVOZ, <https://losyoguis.wordpress.com/indevoz/> ; en él se realiza un festival online <https://www.facebook.com/indevoz> mostrando el talento artístico en música, danza y teatro y, los artistas escolares clasificados en el festival online se presentarán en un evento que se realizará este año en el Teatro Luis Fernando Vélez, donde los artistas finalistas presentarán el show en el evento de gala de los Premios Yoguis. Para el indeVOZ se gestionan premios como becas y grabación de videoclip en full HD.

Quando en una institución educativa se tiene una plataforma E-learning como Moodle, puede surgir la pregunta: ¿Cómo ayudar a mis pares a construir los cursos virtuales, de las diferentes asignaturas?

Como valor agregado a las instituciones participantes en los festiva-

les, la Estrategia Virtual Educativa los Yoguis comparte paso a paso la implementación de esta propuesta por medio del siguiente sitio web y plataforma virtual: <https://estrategiavirtualeducativa.wordpress.com/http://losyoguis.mdl2.com/> en estos encontrarán los cursos virtuales para los estudiantes sobre el diseño de los productos Yoguis, además, el curso virtual sobre administración de Moodle para maestros.

Hasta el momento se han asesorado y acompañado a cuatro I.E en la implementación de la plataforma. La Institución Educativa Manuel J. Betancur, en la que, actualmente, me desempeño como docente, está ubicada en el corregimiento de San Antonio de Prado de la ciudad de Medellín. Las familias de los estudiantes que atendemos pertenecen a estratos socioeconómicos 1, 2 y 3 de los cuales, la mayoría, vive en sectores aledaños a las instalaciones de la institución y un porcentaje representativo viene de veredas ubicadas a más de un kilómetro de distancia del colegio. Este año, nuestra Institución celebra sus bodas de oro y, uno de los productos finales de la clase de tecnología, articulada con Lengua Castellana, es la organización de un concurso de cuentos virtuales sobre este acontecimiento.

Para promover el trabajo colaborativo los estudiantes se distribuyen en equipos de máximo tres personas; y el reto es escribir el cuento utilizando herramientas online como Drive de Gmail o Word online y One note de Microsoft. Cuando el cuento esté

escrito, se le realizará el guión y se llevará a la pantalla grande por medio de un audiovisual, producto que será la nominación de honor en los Premios Yoguis 2015, "Ver concurso de cuentos virtuales" (si te pide contraseña puedes entrar como invitado).

En el año 2012 esta experiencia fue elegida por el MEN entre las cinco más innovadoras de Colombia, teniendo la oportunidad de participar en el Mundial de Educación Innovadora del PIL de Microsoft, en Lima Perú; mismo año que fue seleccionada por la OEI para pertenecer al Banco de Prácticas Significativas en Educación Artística, Cultura y Ciudadanía.

Se tiene como proyección virtualizar todas las asignaturas del bachillerato y de la tercera jornada de la I.E Manuel J. Betancur, con la ayuda de los estudiantes. En cuanto a los festivales, están formalizados como Corporación, por tanto, se analiza tener un plan de negocios para que se pueda financiar por medio de convocatorias culturales y de apoyo de organizaciones que tengan en su filosofía la responsabilidad social empresarial y

apoyen, a otras, con donaciones. Las estrategias planteadas benefician a toda la Comunidad Educativa y en particular, a la I.E, en el propósito de aumentar el desempeño académico de los estudiantes y de fomentar la inclusión digital en los procesos de aprendizaje de los nativos digitales, ya que el diseño de la weblesson ayudará a resolver tareas con herramientas TIC, y en las que el juego educativo que deben diseñar apoyará la comprensión del tema tratado articulado al audiovisual que lleva dicha weblesson.

Como conclusión pienso que en estos tiempos los estudiantes necesitan migrar de una educación tradicional a una educación vanguardista, sin necesidad de invertir en software ni en hardware, pues la infraestructura y dotación es aceptable en las I.E; si es necesario dedicar tiempo en la planeación y en la capacitación de

los maestros en la aplicación de estas herramientas.

En el año 2012 esta experiencia fue elegida por el MEN entre las cinco más innovadoras de Colombia, teniendo la oportunidad de participar en el Mundial de Educación Innovadora del PIL de Microsoft, en Lima Perú; mismo año que fue seleccionada por la OEI para pertenecer al Banco de Prácticas Significativas en Educación Artística, Cultura y Ciudadanía.

En los últimos cinco años, esta propuesta se ha convertido en mi hobby, en mi pasatiempo, en mi empresa, en mi pasión, siendo ya gran parte de mí y de un colectivo de estudiantes egresados que hacen parte del equipo de trabajo de los Yoguis y del IndeVOZ; por tanto es nuestro aporte a la educación, al arte y la cultura audiovisual. Canción "Somos Yoguis IndeVOZ".

// Juan Carlos Blandón Vargas



Perfil profesional

Profesional en Ingeniería Telemática y apasionado por la educación, el cine, y la música, con conocimientos telemáticos en educación.

I.E. Manuel J. Betancur



**MEJORES
PROPUESTAS**
Premio Compartir

2015



Compartir
PALABRA
MAESTRA



*Bogotá - Colombia
Diciembre de 2015*
