

Contenido

Título de la ponencia.....	3
Ponente Principal:	3
Descripción de la experiencia.....	4
Resumen:	4
Palabras Claves:	4
Área Temática:	4
Situación o necesidad que originó la experiencia.....	5
Pregunta Orientadora	6
Situación Problema	6
¿Cuáles son los objetivos educativos?.....	6
Objetivos	6
Estrategia.....	7
EVE, está conformado por 4 Fases:.....	7
Fase I:.....	7
Fase II:	8
Fase III:	8
Fase IV:.....	8
Población Beneficiada	9
Impacto de la experiencia.....	9
Impacto 2010 al 2012	9
El Impacto esperado en el aprendizaje de los estudiantes es:	9
Enfoque teórico que orienta la experiencia	10
Receta Pedagógica	10
Enfoque Pedagógico: TPACK (Conocimiento Pedagógico, Curricular y Tecnológico - Judi Harris).....	10

Enfoque Aprendizaje: PLE (Entorno Aprendizaje Personal - Jordi Adell)	10
Modelo Pedagógico Programa Formación Entre Pares	11
Materiales educativos utilizados	11
Weblesson y Moodle.....	11
Canal de TV Virtual Balconeando con los Yoguis	11
Gestión realizada en busca de apoyos o alianzas	12
I Nominaciones Yoguis 2010.....	12
II Nominaciones Yoguis 2011	12
III Nominaciones Yoguis 2012.....	12
IV Nominaciones Yoguis 2013	12
Balance de la práctica	13
Factores que han facilitado su implementación	13
Factores que han dificultado su implementación	13
Proyecciones de la experiencia	13
Misión.....	13
Visión.....	13
Reconocimientos obtenidos.....	14
Producciones, publicaciones y socialización de la experiencia.....	16
Resultados de la experiencia	17
Evaluación.....	17
Fase I - II	17
Fase III- IV.....	18
Evegrafía.....	18

Sección de Identificación

Título de la ponencia

EVE / Yoguis

Estrategia Virtual Educativa.
Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC,
IV Nominaciones Yoguis 2013.
I Muestra Empresarial ASIA Ignaciana.

"Entretenimiento, Inclusión Digital y Rendimiento Académico"

Proyecto General: EVE Estrategia Virtual Educativa Tiempo: 4 años	
Sub Proyecto 1: Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC, IV Nominaciones Yoguis 2013 Tiempo: 4 años	Sub Proyecto 2: I Muestra Empresarial I.E ASIA Ignaciana Tiempo: 4 meses

Ponente Principal:

Juan Carlos Blandón Vargas

Estrategia Virtual Educativa.

Director.

Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC,

IV Nominaciones Yoguis 2013.

Director.

I Muestra Empresarial ASIA Ignaciana.

Director.

<https://sites.google.com/site/estrategiavirtualeducativa/>

Yoguis2000@gmail.com

3015262740 - 3065052

Descripción de la experiencia

Estado del desarrollo

En desarrollo

Tiempo de desarrollo

4 años

Sector Población con la que se lleva a cabo la experiencia

Urbana - Rural

Nivel educativo Con el cual se aplicó la experiencia

Media

Grados escolares

9°, 10° y 11°

Resumen:

EVE, Estrategia Virtual Educativa consiste en un proyecto de Ciudades, el cual el año 2012 participaron 4 secretarías de educación; Medellín, Itagüí, Sabaneta, Sahagún Córdoba. Iniciándose en la Estrategia por medio del Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC, III Nominaciones Yoguis 2012.

La intención es motivar a los estudiantes en un evento de gala donde se premiarán los mejores productos y proyectos diseñados en el área de las TIC, Inglés y Emprendimiento; productos articulados a todas las demás asignaturas.

La finalidad de EVE, es virtualizar la gestión académica de las I.E por medio de plataformas E-learning donde los mismos estudiantes diseñaran las weblesson o contenidos digitales.

Palabras Claves:

EVE, Yoguis, Audiovisuales (Español- Inglés), Weblesson (Todas las Asignaturas), Plataformas E-learning (Moodle - Mooc), Modelo Pedagógico Entre Pares, Enfoque Pedagógico TPACK, Enfoque de Aprendizaje PLE, Muestra Empresarial.

Área Temática:

- La Escuela de la era digital.
- Producción y gestión de contenidos educativos digitales.

Situación o necesidad que originó la experiencia

Describe los antecedentes y situación institucional a partir de los cuales se construyó la experiencia significativa con uso de TIC

En el año 2007 ingreso a la docencia, ese mismo año tengo la oportunidad de asistir a un congreso de gestión educativa celebrado en Plaza Mayor de la ciudad de Medellín, ahí fue donde tuve una Visión Global de la carrera que emprendía y de la oportunidad que veía por mi profesión como Ingeniero Telemático. De ahí en adelante lo que hice fue aprovechar los cursos de la ruta de formación docente TIC que brinda la Escuela del Maestro junto con UPB; uno de esos cursos que me proyecto en el futuro y de compartir lo aprendido fue el curso de Asesor de Entre Pares, filosofía que aplique en la I.E Vida Para Todos de la Comuna 8, en el 2008 y 2009, capacitando no solo a 2 Asesorados sino a 10 docentes, trabajo que desarrolle en mis clases con los grados 6°, 7° y con mis Pares.

En el año 2010 soy trasladado a la I.E La Milagrosa de la Comuna 9 hay tuve la oportunidad de compartir con estudiantes de los grados 9°, 10° y 11°. En esta I.E muy tecnológica me encontré con estudiantes gomosos por los audiovisuales y entonces lo que hice fue crear un evento donde premiaba a los mejores productos diseñados en mis clases de Tecnología e Informática, concurso que consistía 9° vs 11° Juegos en Excel Tipo Quiz, 10° vs 11° Diseño de Páginas Web y 9° vs 10° vs 11° Audiovisuales, donde los estudiantes producen películas y se nominan a lo Academia de los Oscar, en el año 2010 se celebra **I Nominaciones Yoguis 2010**.

En el año 2011 soy trasladado a la I.E María Cano Comuna 1, ese año realizo el curso de Facilitador de Entre Pares, filosofía que se vuelve a implantar en mis intenciones, ese año continúan los Yoguis y se celebra las **II Nominaciones Yoguis 2011**.

En el año 2011 realice el curso de Sistematización de experiencias significativas y comencé a sistematizar esta propuesta inicialmente con el nombre de **Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC, Nominaciones Yoguis**; que es la forma del proyecto pero el fondo o esencia de la propuesta lleva en la actualidad el nombre de **EVE, Estrategia Virtual Educativa**.

En el año 2012 soy trasladado a la I.E La Independencia Comuna 13, y lo que hago es convertir este evento en un proyecto de Ciudad ya que tenia 2 I.E capacitadas y motivadas con la propuesta, comienzo entonces a integrar no solo a las I.E ya conocidas sino también a las Secretarías de Educación de Medellín, Itagüí y Sabaneta y se realizan las **III Nominaciones Yoguis 2012**, con la participación de 20 I.E tanto de Medellín, Itagüí y Sabaneta, sino también de Sahagún Córdoba y estudiantes egresados que participaron en años anteriores, siendo un éxito dicho evento, con un total de 45 audiovisuales, 50 sitios web y 23 Juegos en Excel Tipo Quiz.

[Ver reporte final III Nominaciones Yoguis 2012.](#)

La finalidad de esta estrategia, es compartir una propuesta que busca dar solución a una necesidad y a una problemática del sector educativo; la necesidad la podemos contextualizar con las siguiente pregunta orientadora, *¿Cómo fomentar la inclusión digital en la educación por medio del Cine y el uso de la NTIC, dentro y fuera del aula de clase?* y la problemática, la podemos contextualizar con la siguiente situación problema, *¿Desarrollar una estrategia para aumentar el rendimiento académico de nuestros estudiantes!*

Pregunta Orientadora

¿Cómo fomentar la inclusión digital en la educación por medio del cine y las NTIC, dentro y fuera de las aulas de clase?

Situación Problema

¿Desarrollar una estrategia para aumentar el rendimiento académico, de nuestros estudiantes!

En Colombia se están invirtiendo muchos recursos en capacitación a maestros y en tecnologías, ejemplo de esto es la infraestructura de redes de datos y computadores para las instituciones educativas. Sin embargo, ello por sí solo no es suficiente, falto darle uso a estas oportunidades y estar a la vanguardia de lo que exige esta nueva generación, conocida como los nativos digitales. En cuanto al rendimiento académico, es una de las mayores preocupaciones que se presentan dentro de las I.E, y como lo demuestra Sugatra Mitra, en sus experimentos en educación sobre auto aprendizaje, utilizando las TIC, los estudiantes aumentan su rendimiento académico, y aun más cuando se enseñan entre sí mismos, que es uno de los puntos claves de esta propuesta, que comienza con un concurso y terminan siendo los estudiantes maestros de cualquier campo del conocimiento, siguiendo la filosofía de Entre Pares (Microsoft, Puget Sound Center, MEN, UPB), con un enfoque pedagógico TPACK (Judi Harris), enfoque de aprendizaje PLE (Jordi Adell), y utilizando las weblesson como herramienta tecnológica.

¿Cuáles son los objetivos educativos?

¿Por qué fue planificado o pensado de esa manera? ¿Cuáles son los impactos esperados en los aprendizajes de los estudiantes?

Objetivos

- Fomentar la inclusión digital con el uso de las NTIC e incluir el Cine en la educación por medio de Audiovisuales editados en Windows Live Movie Maker (Películas, Documentales, Filminutos, Stop motion), Juegos en Microsoft Excel Tipo Quiz, y Sitios Web (wordpress, wix, jimdo), en los grados 9°, 10° y 11°.
- Realizar un festival de Cine juvenil y uso de las TIC, con productos realizados en el área de tecnología e informática, de las instituciones educativas de Medellín y municipios vecinos (Sabaneta - Itagüí - Bello - Envigado y pueblos de Antioquia), siendo premiados los mejores productos en una noche de gala.

- Difundir entre los estudiantes y docentes el uso de las Weblesson, como actividad de aprendizaje y herramienta tecnológica, que complementan el contenido de las clases tradicionales, con la filosofía de Entre Pares de cualquier asignatura.
- Aumentar el Rendimiento Académico de los Estudiantes.
- Virtualizar y capacitar a docente en Administración de plataforma de cursos virtuales Moodle por I.E, alojando las mejores weblesson diseñadas por los estudiantes.
- Realizar la I Muestra Empresarial en las I.E que van a participar en los Premios Yoguis, con los proyectos de Emprendimiento.

Estrategia

EVE es una propuesta, que se comparte con todas las Instituciones Educativas, que deseen incorporar, usar y apropiarse de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación - TIC- en el aula de clase y fuera de ella.

Las Herramientas a utilizar son productos Microsoft y de la Web 2.0 que se alojarán en una plataforma de cursos virtuales de Software Libre MOODLE.

Lo que se pretende es difundir y aplicar una buena estrategia con todo el proceso paso a paso para virtualizar los cursos desde preescolar hasta el grado once de cualquier institución, con la ayuda de los estudiantes y de los docentes que hayan percibido la importancia de utilizar estas nuevas herramientas TIC, en la educación.

La estrategia consiste en diseñar productos en la clase de tecnología informática, articuladas con otras asignaturas como español y artística, que serán nominados y premiados en un evento de gala en el mes de noviembre. Productos que serán la materia prima para diseñar Weblesson de cualquier asignatura, clases virtuales ó actividades de aprendizaje por los mismos estudiantes (los nativos digitales), siendo estas alojadas en una plataforma de cursos virtuales Moodle.

EVE, está conformado por 4 Fases:

Fase I:

Concurso en cada I.E

Juegos en Excel Tipo Quiz 9° vs 11°

Diseño de Página Web 10° vs 11°

Audiovisuales 9° vs 10° vs 11°

I Muestra Empresarial I.E

Proyectos de Emprendimiento

Propuesta para Antioquia la Mas Educada AMA 2013

La idea es llevar la Estrategia Virtual Educativa EVE, a los municipios y pueblos de Antioquia, donde la Temática a participar en el Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC, IV Nominaciones Yoguis 2013, es que produzcan películas o cortos, narrando la historia de cada pueblo.

Así mismo se capacitara a docentes en el diseño y administración de Moodle en cada Institución participante.

Fase II:

Los productos ganadores en cada I.E en la fase I, participan en el Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC, IV Nominaciones Yoguis 2013.

Fase III:

Con el conocimiento obtenido en fase I y II de diseño de Juegos en Excel Tipo Quiz, Diseño de Páginas Web y Audiovisuales, lo que se busca es convertir estas 3 herramientas en una sola que viene hacer una Weblesson diseñada por estudiantes.

Situación:

Un estudiante tiene una falencia en cualquier asignatura por ejemplo Ingles, dicho estudiante se le acercara al docente y le pedirá una actividad de apoyo, un refuerzo o recuperación, el docente le pedirá que diseñe una Weblesson de un tema específico de Ingles, entonces el estudiante investigara y en una página web, blog, wiki e incrustara:

1. La respectiva teoría de la investigación.
2. Un Audiovisual en Ingles producido por el mismo estudiante.
3. Un juego en Excel Tipo Quiz.

Estas Weblesson serán publicadas en un fanpage del docente de Ingles y junto con el docente de Tecnología e Informática y el estudiante realizaran trabajo colaborativo con el fin de perfeccionar esa Weblesson.

Fase IV:

EVE capacitara a 2 docentes por I.E participantes en el Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC, Nominaciones Yoguis, en administración de Plataformas E-learning, curso 80% virtual y 20% presencial en la ciudad de Medellín, fuera de la ciudad será 100% virtual. la plataforma que se comparte es Moodle, estando el departamento de Investigación y Desarrollo analizando las MOOC.

Estos 2 docentes administradores capacitaran a los otros docentes dentro de cada I.E, en el diseño de cursos virtuales utilizando una programación con el cuadro de Gantt.

Los docentes diseñadores de cursos utilizarán las Weblesson diseñadas por los estudiantes ya perfeccionadas en el fanpage junto con sus tutores y se alojaran en sus respectivos cursos virtuales.

Población Beneficiada

Los beneficiados serán tanto los estudiantes de los grados 9°, 10° y 11°, como los docentes ya que estarán trabajando en equipo aplicando procesos de enseñanza/aprendizaje contemporáneos y acordes a esta nueva generación.

Esta Población geográficamente será inicialmente Instituciones Educativas del Área Metropolitana de Medellín, Estrategia que se ira expandiendo por Antioquia, Colombia y países de Latinoamérica y el Caribe.

Impacto de la experiencia

¿Cómo ha sido el impacto de la experiencia en sus prácticas educativas como docente y en el aprendizaje de sus estudiantes?

EVE le apunta no solo a la producción de Audiovisuales, contenidos educativos digitales y proyectos de emprendimiento, sino también a la virtualización de la gestión curricular por medio de plataforma de cursos virtuales o E-learning, es gratificante ver que hay estudiantes egresados que siguen frecuentando plataformas de las I.E.

Impacto 2010 al 2012

El Impacto al 2012 ha sido en un 95% en el mundo del séptimo arte, ya que se están descubriendo muchos talentos que estaban ocultos en los estudiantes de la secundaria como directores, editores, actores, actrices, guionistas, camarógrafos, diseñadores de sitios web y estudiantes con habilidades en Excel.

En los 3 años que lleva la estrategia solo se ha solidificado las fases 1 y 2, con las I.E participantes en las III Nominaciones Yoguis 2012, se comienza la fase 3 y 4.

El Impacto esperado en el aprendizaje de los estudiantes es:

1. Diseño de Weblesson con la Teoría: Impacto en el aprendizaje Mínimo ya que los estudiantes copian y pegan.
2. Diseño de Audiovisual: Impacto de aprendizaje Alto ya que estará utilizando el mecanismo de aprendizaje repetitivo.
3. Diseño de Juego en Excel Tipo Quiz, Impacto Muy Alto en el aprendizaje ya que el estudiante debe de cranearse tanto las preguntas como las respuestas del juego en Excel Tipo Quiz del respectivo tema investigado.
4. Diseño del total de la Weblesson es Muy Impactante ya que el estudiante estará en el Rol del docente.

Enfoque teórico que orienta la experiencia

Describe brevemente los principios didácticos y pedagógicos en los que se apoya la experiencia significativa con uso de TIC

Receta Pedagógica

Enfoque Pedagógico TPACK
Enfoque de Aprendizaje PLE
Modelo Pedagógico Entre Pares.
Herramientas Tecnológicas, Weblesson en Moodle.

La Estrategia pedagógica se basa en:

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

Este enfoque pedagógico, es muy similar a lo que plantea la filosofía de Entre Pares de Microsoft, el cual busca integrar estos 3 contenidos (Pedagógico, Curricular y Tecnológico), en un proceso de enseñanza aprendizaje.

Los productos diseñados están adaptados a la [guía número 30 el MEN](#), en sus componentes, competencias y desempeños, pero se sugiere integrar las competencias y desempeños que plantea la [UNESCO y EDUCARED -Telefónica](#), ya que los de la guía 30 son muy tecnológicos y no TIC.

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.

Los Entornos Personales de Aprendizaje PLE, por sus siglas en Inglés de Personal Learning Environment son sistemas que ayudan a los estudiantes a tomar el control y gestión de su propio aprendizaje.

Los Productos de la fase 1 y 2 son con temática libre utilizando el enfoque de aprendizaje PLE, donde los estudiantes son los protagonistas de sus productos. Aplicando herramientas TIC, como lo son páginas web, Microsoft Excel, y Movie Maker; Recursos o fuentes de información de Internet y redes sociales como facebook.

En la fase 3 la temática es asignada por un tema de cualquier asignatura del conocimiento. (Preferiblemente como actividad de apoyo de las asignaturas que los estudiantes estén reprobando).

Por lo anterior y con el uso de weblesson como herramienta tecnológica, el proceso de enseñanza aprendizaje es en gran porcentaje virtual.

Modelo Pedagógico Programa Formación Entre Pares

Modelo Entre Pares y Herramienta Tecnológica Weblesson: Metodología y pedagogía de Entre Pares, programa elaborada por la empresa Puget Sound Center con el apoyo del Departamento de Tecnología y Educación de Estados Unidos, Microsoft Alianza por la educación, MEN y UPB. Entre Pares busca que los docentes integren las TIC a los contenidos curriculares por medio del trabajo colaborativo y las habilidades de comunicación a partir del principio de asesoría docente-docente; es decir, en que asesoren y apoyen a otros docentes de sus propias instituciones educativas en el acceso y uso de recursos informáticos.

Materiales educativos utilizados

Incluya detalles del contexto tecnológico: ¿Cómo se organizan los recursos tecnológicos? ¿Cuál es el nivel o grado de acceso a la tecnología disponible?, ¿En qué lugar los estudiantes tienen acceso a los recursos tecnológicos?, ¿Cómo se administran estos recursos tecnológicos?, ¿Estos recursos se pueden utilizar o se tiene acceso a los recursos tecnológicos más allá del ambiente escolar o la escuela?

Weblesson y Moodle

El Material Educativo o las Weblesson se encuentran alojadas en las Plataforma Moodle de EVE <http://losyoguis.mdl2.com/> en este caso se necesitara de usuario y contraseña, cualquier usuario se puede auto matricular, aunque estas weblesson de los productos a diseñar también se encuentran en <http://losyoguis.wordpress.com/>.

Dichos cursos por ser virtuales se pueden utilizar en cualquier parte y a cualquier hora siempre y cuando haya conexión a Internet.

Canal de TV Virtual Balconeando con los Yoguis

<http://www.livestream.com/premiosyoguis>

Después de las III Nominaciones Yoguis 2012, se crea un Canal de TV Virtual donde se han realizado programas entrevistando a los participantes en dicho festiva, donde nos cuentan sus experiencias y al mismo tiempo se les entrega Becas para que sigan estudiando.

En este Canal de TV Virtual se graban las clases para los docentes y estudiantes en el manejo de las plataformas e-learning.

Junto con EVE, se implementara en cada institución y plataforma un canal de tv virtual donde se registraran todas las actividades que se realicen en la I.E Y Comunidad Educativa.

Gestión realizada en busca de apoyos o alianzas

I Nominaciones Yoguis 2010

Apoyo del Rector Don Ariel Agudelo de la I.E La Milagrosa

II Nominaciones Yoguis 2011

Apoyo de la Rectora Doña Yolanda Zuluaga de la I.E María Cano

III Nominaciones Yoguis 2012

Apoyo de la Rectora Beatriz Ríos de la I.E La Independencia.

Diana Romero MEN	Jorge Muñetones Politécnico Central
Dora Sepúlveda Teatro LIDO.	Oswaldo Osorio Festival de Cine de Santa Fe de Antioquia.
Leonardo Enrique Delgado Escuela del Maestro.	Ana Isabel Lopera Colombo Americano.
Diana Gallego Escuela del Maestro.	Manuel Velásquez Actor
Lucas Díaz Restrepo Secretaría de Educación Sabaneta.	Convenio Sena - UdeA Gabriel Jaime - Álvaro.
José Aníbal Escobar Secretaría de Deportes de Itagiúí.	Carol Cardona, NOEL.
Karen Figueroa Monterrey.	Cesar Navarro Actor.
Diego Alejandro Huskee Clinica del Play.	Katherine Franco Couching.
Dora Sánchez Entre Pares.	Alejandra Cardona Microsoft.
Yuly Duque Divertic.	Rubén Sánchez Microsoft.
Dorincelly Uribe UPB.	Ariel Agudelo I.E La Milagrosa.
Gianny Roz Medellín Digital.	Juan Fernando Parias Fotógrafo y Editor.
Carlos Julio Álvarez Portal Educativo de Medellín	Mariana Gomez Esditec.
Victor, Nayiber Carmona Núcleo 914	Jorge Torres Actor.
Francisco Bastidas Escuela de Talentos Efraín Arce Aragón	Cesar Navarro Actor.

IV Nominaciones Yoguis 2013

En busca de Patrocinio.

Balance de la práctica

Factores que han facilitado su implementación

- Colaboración y participación de las Secretarías Educación de Medellín, Itagüí y Sabaneta.
- Colaboración y participación de las Instituciones Educativas.
- Colaboración y participación de los docentes.
- Entusiasmo y motivación por parte de los estudiantes.
- Apoyo y Patrocinio del sector privado.
- Amor, Ganas y Motivación del docente creador.

Factores que han dificultado su implementación

- Tanto traslado de Institución Educativa al docente creador de la propuesta, no han permitido que la Fase III y IV se madure como lo están las Fases I y II.
- Falta de equipo de EVE, por el momento todo lo ha liderado y ejecutado el docente creador de la propuesta.

Proyecciones de la experiencia

La Visión del Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC, Nominaciones Yoguis, es que sea un evento internacional y así expandir la Estrategia con todas la I.E participantes de cualquier parte del Mundo.

- Estudiantes productores de medios audiovisuales.
- Estudiantes Bilingües.
- Estudiantes Emprendedores.
- Estudiantes y docentes diseñadores de contenidos educativos digitales.
- Que en cada I.E haya implementada una plataforma E-learning

Misión

Compartir una propuesta Educativa y Cultural por medio de una estrategia que brinde entretenimiento a los nativos digitales, por medio del uso y apropiación de herramientas TIC, dentro y fuera del aula de clase, amentando así el rendimiento académico de las Instituciones Educativas.

Visión

La Estrategia Virtual Educativa EVE, se proyecta al 2016 en Liderar en el sector Educativo y Cultural la formación de ciudadanía a través de la producción de audiovisuales y uso de las TIC dentro y fuera de las aulas de clases, por medio de un evento de gala reconocido en Colombia y Latinoamérica; capacitando a estudiantes y docentes en herramientas digitales y en el uso de plataforma E-learning Moodle, Mooc... a las Instituciones Educativas participantes en el Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC, Nominaciones Yoguis 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015 y 2016.

Reconocimientos obtenidos

Reconocimiento a la Excelencia	Enero 2010 I.E Vida Para Todos Medellín, Colombia
I Nominaciones Yoguis 2010	Evento. Premios Yoguis 2010 Noviembre 2010 I.E La Milagrosa Medellín, Colombia
PEF Programa de Educación Financiera	Reconocimiento. EVE Octubre 2011 Bancolombia Medellín, Colombia
II Nominaciones Yoguis 2011	Evento. Premios Yoguis 2011 Noviembre 2011 I.E Maria Cano Medellín, Colombia
Medelin Hábitat 2020	II Puesto. Producto II Nominaciones Yoguis 2011 Noviembre 2011 Telemedellin Medellín, Colombia
Personaje Estrella.	Artículo. Premios Yoguis Febrero 2012 Portal Educativo de Medellín Medellín, Colombia
Foro local Partners in Learning. Microsoft - MEN	Reconocimiento. EVE Junio 2012 Microsoft - MEN Bogotá, Colombia
Banco de Practicas Significativas de Artística, Cultura y Ciudadanía. OEI	Reconocimiento y Publicación. Premios Yoguis Agosto 2012 OEI Madrid, España

<p>Foro Regional Partners in Learning.</p> <p>Eliminatorias al Mundial de Educación Innovadora.</p> <p>Teachers Innovador.</p>	<p>Reconocimiento. EVE Septiembre 2012 Microsoft Lima, Perú</p>
<p>Mundial de Educación Innovadora.</p>	<p>Artículo. EVE - Yoguis Septiembre 2012 El Universal Cartagena, Colombia</p>
<p>Convocatoria Noticiero Telemedellin.</p>	<p>Nota. Premios Yoguis Octubre 2012 Telemedellin Medellín, Colombia</p>
<p>Programa Mañana con Vos.</p>	<p>Entrevista. EVE / Yoguis Octubre 2012 Telemedellin Medellín, Colombia</p>
<p>Invitación de Actores y Directores de TV y Cine.</p>	<p>Invitación. Premios Yoguis Octubre 2012 Actores y Actrices Bogotá - Medellín, Colombia</p>
<p>III Nominaciones Premios Yoguis 2012</p>	<p>Evento. Premios Yoguis 2012 Noviembre 2012 Teatro Lido Medellín, Colombia</p>
<p>Los Mas Tesos de la Pantalla Grande.</p>	<p>Artículo. Premios Yoguis Noviembre 2012 Portal Educativo de Medellin Medellín, Colombia</p>
<p>Finalista Maestros Para la Vida.</p>	<p>Reconocimiento. EVE Noviembre 2012 Medellín la Mas Educada Medellín, Colombia</p>
<p>Reconocimiento a la Excelencia.</p>	<p>Reconocimiento. EVE / Yoguis Noviembre 2012</p>

	I.E La Independencia Medellín, Colombia
Encuentro Gestores TIC.	Reconocimiento. EVE Diciembre 2012 MInTIC Bogotá, Colombia
Programa TV Clickeros.	Entrevista. EVE / Yoguis Enero 2013 Medellín, Colombia
Encuentro NAL de Robótica VEX Robotics Competition	Reconocimiento VEX Febrero 2013 Bogotá, Colombia
RIATE Red Iberoamericana de TIC y Educación	Publicación Abril 2013 Madrid, España

Producciones, publicaciones y socialización de la experiencia

- <http://www.docentesinnovadores.net>
<http://www.docentesinnovadores.net/Contenidos/Ver/5575>
- <http://www.educared.org/global/educared/>
[http://encuentro.educared.org/Experiencias Docentes # 383](http://encuentro.educared.org/Experiencias%20Docentes%20#383)
<http://encuentro.educared.org/opensocial/ningapps/show?appUrl=http%3A%2F%2Fjuegomovistar.telefonicalearningservices.com%2Fjuegomovistar%2Fning%2Fexperiencias.xml%3Fning-app-status%3Dnetwork&owner=3e89hs1dr489g>
- [http://educacionartistica.org/ OEI](http://educacionartistica.org/)
<http://www.educacionartistica.org/bancopracticas/detalle.php?recordID=6>
- RIATE Red Iberoamericana de TIC y Educación
http://www.riate.org/index.php?option=com_jevents&task=icalrepeat.detail&evid=306&Itemid=60&year=2013&month=04&day=02&uid=092b34520a4e77221be764fa5f43ef3d&lang=es
- Personaje Estrella Portal Educativo de Medellín.
<http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/Docentes/Paginas/juan-carlos-artifice-premios-yoguis.aspx>

- Los mas Tesos de la Pantalla Grande, Portal Educativo de Medellin.
<http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/Docentes/Paginas/los-mas-tesos-pantalla-grande.aspx>
- Partners in Learning Microsoft - Foro local (Bogotá - Colombia) y Regional (Lima - Perú).
- Lanzamiento Ruta de Formación Docente TIC Medellín.
- Telemedellin, Programa Mañana con Vos.
- Canal U, Programa Clickeros.
- Encuentro Nacional de Gestores TIC.
- <http://www.redticcolombia.com/>
- Redes Sociales en facebook, Maestro Compartir, Medellín Digital, Colombia Aprende, RIATE, MINTic,.....

Resultados de la experiencia

*¿Cómo consiguió que esta experiencia se articulara con el Proyecto Educativo Institucional?
¿Cómo ha impactado esta experiencia su desempeño profesional? ¿Cómo ha sido la participación de la comunidad educativa en la experiencia?*

Por motivos de traslados de Instituciones Educativas del docente creador de la propuesta, la experiencia no se ha podido articular a ningún PEI, lo que se a convertido es en un Proyecto de Ciudad.

Como profesional e mezclado 3 conocimientos que me han dado grandes triunfos personales, estos conocimientos son de Ingeniero Telemático, Docente TIC y Docente de Emprendimiento aplicados al sector educativo.

La participación de la Comunidad Educativa ha sido excelente ya que los frutos dejados en cada comuna se ven reflejados en la participación en el **Festival de Cine Juvenil y Uso de la TIC, Nominaciones Yoguis**, no solo con la participación de los estudiantes sino también de los Padres de Familia los cuales sirven de extras en dichas películas.

Evaluación

Describe brevemente cómo ha sido el proceso de evaluación de la experiencia significativa con uso de TIC

Fase I - II

La evaluación de los productos diseñados por los estudiantes se pueden reflejar con la participación en el Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC, Nominaciones Yoguis, en los años 2010, 2011 y 2012 con audiovisuales, sitios web y juegos en Excel tipo quiz mejorando su calidad y tematica libre año tras año.

Fase III- IV

La medición esperada todavía no se a logrado como se espera pues hay que analizar indicadores históricos de cada I.E antes y después de la implementación de la Estrategia para ver el comportamiento del rendimiento académico. Motivo por el cual sería de gran importancia participar en el Curso de uso pedagógico de tecnologías de la información y la comunicación, ICT Training for Colombian Teachers, donde se podrá multiplicar dichos conocimientos con los Pares participantes de la Estrategia Virtual Educativa. EVE por medio del Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC, IV Nominaciones Yoguis 2013.

Sostenibilidad

Describe brevemente las acciones de gestión realizadas para garantizar la sostenibilidad de la experiencia significativa

1. Socialización en las diferentes Secretarías de Educación.
2. Motivación a los Estudiantes en cada I.E a participar en los Premios Yoguis.
3. Patrocinio para los Premios. (Sector Privado)
4. Logística del Evento.
5. Artistas en el Evento.
6. Capacitación a docentes en Moodle.
7. Seguimiento a la Estrategia en cada I.E.
8. Actualización de las Weblesoon y Plataformas EVE.
9. Innovación con los aportes de la comunidad educativa a la Estrategia.

Evegrafía

<https://sites.google.com/site/estrategiavirtualeducativa/>

Página EVE

<http://estrategiavirtualeducativa.wordpress.com/>

Página Premios Yoguis

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

Evento 2010 - 2011

<http://yoguis2000.wix.com/nominacionesyoguis>

Evento 2012

<http://yoguis2000.wix.com/premiosyoguis2012>

Canal TV Virtual Balconiando con los Yoguis

<http://www.livestream.com/premiosyoguis>

Plataforma Moodle Premios Yoguis

<http://losyoguis.mdl2.com/>

Yoguis en facebook

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

Evento en facebook

<https://www.facebook.com/events/393035494084808/?fref=ts>