

**PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LA CREACIÓN DE AMBIENTES DE
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL NIVEL DE TRANSICIÓN CON
APOYO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA
COMUNICACIÓN**



**Monografía como requisito para optar el título de
Licenciadas en Pedagogía Infantil**

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
MEDELLÍN
2.006**

**PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LA CREACIÓN DE AMBIENTES DE
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL NIVEL DE TRANSICIÓN CON
APOYO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA
COMUNICACIÓN**

**Claudia Patricia Jiménez Martínez
María Angélica Enciso Rodríguez
Diana Patricia Jaramillo Tobón
Dora Andrea Cardona Alzate
Blanca Luz Montoya Orozco
Marta Ligia Restrepo Correa
Diana Milena Ruiz Arango**

**MARIBEL BARRETO MESA
Asesora**

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
MEDELLÍN
2.006**

AGRADECIMIENTOS

Queremos expresar nuestra inmensa gratitud a todas las personas que nos orientaron y acompañaron en el desarrollo de este proyecto pedagógico investigativo. A quienes día a día nos aportaron ideas para la creación de nuevas propuestas educativas, como nuestra asesora Maribel Barreto Mesa quien con su apoyo constante orientó de manera acertada este estudio; un equipo interdisciplinario conformado por maestros investigadores, fonoaudiólogos, estadistas, diseñadores gráficos y artistas, quienes con sus aportes conceptuales y prácticos fortalecieron el desarrollo de este trabajo.

Al grupo de investigación Didáctica y Nuevas Tecnologías de la Facultad de Educación, porque creyeron en nuestra propuesta pedagógica como un aporte importante al estudio investigativo que involucra la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) como herramienta favorable para el proceso de enseñanza – aprendizaje en el nivel de transición.

A la Universidad de Antioquia, la Facultad de Educación y a todos aquellos profesores que de una u otra manera nos formaron humana e intelectualmente, enseñándonos que "Tan solo por la educación puede el hombre llegar a ser hombre. El hombre no es más que lo que la educación hace de él."¹

Y muy especialmente, agradecemos a Dios, un ser supremo, que puso en nuestro camino a todos los seres que contribuyeron con el éxito de nuestro proyecto pedagógico investigativo.

¹ Kant, E.

DEDICATORIA

“Los logros más importantes no se miden solo por los resultados, sino por el esfuerzo que ponemos en realizarlos y no olvides nunca: Si quieres aprender, enseña.”

CASARES

Dedicamos nuestro proyecto pedagógico a todas aquellas personas que creyeron en nosotras, quienes con su amor y comprensión nos ayudaron a alcanzar un logro más en nuestra vida profesional y personal.

A nuestros padres y familiares, quienes desde el inicio de nuestra carrera profesional nos dieron un apoyo constante para asumir nuevos retos y desafiar nuevas oportunidades en la vida. Todos ellos con su paciencia y comprensión nos dieron fuerzas para continuar con la ejecución de ideas innovadoras en la educación.

Finalmente, a las instituciones educativas que nos permitieron dar a conocer esta experiencia investigativa y nos facilitaron la ejecución de la misma. Y muy especialmente a los niños y niñas de transición de las siete instituciones de la Ciudad de Medellín, quienes con su alegría, cariño, entusiasmo y capacidad de entrega hicieron mucho más fácil la realización de esta propuesta pedagógica.

TABLA DE CONTENIDO

	INTRODUCCIÓN	10
1.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
2.	OBJETIVOS	14
2.1	OBJETIVO GENERAL	14
2.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
3.	ESTADO DEL ARTE	15
4.	MARCO REFERENCIAL	26
4.1	EDUCACIÓN PREESCOLAR	26
4.1.1	Reseña histórica	26
4.1.2	Marco legal de la educación Preescolar	28
4.1.3	Dimensiones del desarrollo	32
4.1.4	Lenguaje y aprendizaje en el preescolar	34
4.1.5	Habilidades comunicativas	37
4.2	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA EDUCACIÓN	64
4.2.1	Recorrido histórico por la incorporación de las TIC's	64
4.2.2	Tecnología Educativa	68
4.2.3	Beneficios y componentes de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación	71
4.3	EL MAESTRO Y LA INCORPORACIÓN DE LAS TIC's AL SISTEMA EDUCATIVO	78
4.3.1	Concepciones sobre ser maestro	79
4.3.2	Retos del maestro en la incorporación tecnológica	80
4.3.3	Habilidades, nociones y actitudes de los maestros para la incorporación de las nuevas tecnologías	85
4.4	PROPUESTA PEDAGÓGICA COMO EJE ARTICULADOR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN TRANSICIÓN	91
4.4.1	Estructura pedagógica	91
4.4.2	Principios Pedagógicos	93
4.4.3	Referentes conceptuales	93
5.	METODOLOGÍA	106
5.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN	106
5.2	CATEGORIAS DE ANÁLISIS	106
5.2.1	Habilidades comunicativas	106
5.2.2	Ambientes de aprendizaje significativo	107
5.2.3	Nociones, actitudes y habilidades de las maestras	107

5.3	POBLACIÓN	107
5.4	MUESTRA	107
5.5	INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS	108
5.5.1	Prueba informal para evaluar habilidades comunicativas de los niños de transición del municipio de Medellín	108
5.5.2	Encuesta para medir las actitudes de las maestras hacia la incorporación de los computadores como herramienta pedagógica.	109
5.5.3	Encuesta para identificar los conocimientos básicos en el uso operativo y pedagógico del computador	109
5.5.4	Formato evaluativo sobre las estrategias de acercamiento a maestras	109
5.5.5	Notas de campo:	110
5.5.6	Diario pedagógico investigativo	110
5.5.7	Formato para evaluar actitudes, nociones y habilidades de las maestras cooperadoras	111
5.5.8	Listado de indicadores sobre las actitudes, nociones y habilidades de las maestras cooperadoras frente el manejo de las TIC's	111
5.6	TECNICAS PARA LA RECOLECCION DE INFORMACION	112
5.6.1	Registros Fotograficos	112
5.6.2	Observación Participante	112
5.6.3	Observación No Participante	112
5.7	PROCEDIMIENTO	113
6.	HALLAZGOS	118
6.1	HALLAZGOS INSTITUCIONALES	118
6.2	ESTADISTICOS DESCRIPTIVOS	162
6.3	ANALISIS CUALITATIVO	169
6.3.1	Nociones, habilidades y actitudes de las maestras	169
6.3.2	Ambientes de aprendizaje significativo	170
7.	CONCLUSIONES	172
8.	CONSIDERACIONES	174
9.	DIFICULTADES, LIMITACIONES Y PRODUCTOS	
	LOGRADOS	177
	BIBLIOGRAFIA	179
	ANEXOS	

LISTADO DE TABLAS

Tabla No. 1	Comparación entre pre-test y post-test. Institución Educativa República de Venezuela.	119
Tabla No. 2	Comparación entre pre-test y post-test. Institución Educativa Esteban Jaramillo	126
Tabla No. 3	Comparación entre pre-test y post.-tes. Institución Educativa Héctor Abad Gómez Jornada de la Mañana.	131
Tabla No. 4	Comparación entre pre-test y post-test. Institución Educativa Héctor Abad Gómez jornada de la Tarde.	137
Tabla No. 5	Comparación entre pre-tes y post-tes. Centro Preescolar Eugenia Ravasco.	143
Tabla No. 6	Comparación entre pre-test y post-test. Institución Educativa La Milagrosa.	150
Tabla No. 7	Comparación entre pre-test y post-test. Institución Educativa José Celestino Mutis.	156
Tabla No. 8	Estadístico Descriptivo de las cuatro habilidades comunicativas para el grupo experimental, diferenciado en pre test y post test.	163
Tabla No. 9	Estadístico Descriptivo de las cuatro habilidades comunicativas para el grupo control, diferenciado en pre test y post test	164
Tabla No.10	Comparación de medias totales para ambos grupos en pre y post test.	165
Tabla No.11	Resultados de la muestra aleatoria sin grupo control para pre y post test.	166
Tabla No.12	Resultados totales de muestra aleatoria sin Grupo Control	167
Tabla No.13	Comparación de medias en el grupo control y una muestra experimental para pre test y post test.	168

LISTADO DE ANEXOS

- ANEXO N. 1 Prueba Informal para evaluar habilidades comunicativas en los niños (as) de transición.
- ANEXO N. 2 Encuesta para medir las actitudes de los maestros hacia la incorporación de los computadores como herramienta pedagógica
- ANEXO N. 3 Encuesta para identificar los conocimientos básicos en el uso operativo y pedagógico del computador.
- ANEXO N. 4 Formato evaluativo sobre las estrategias de acercamiento a maestros.
- ANEXO N. 5 Instrumento para recolectar datos: notas de campo
- ANEXO N. 6 Instrumento para recolectar datos: diario pedagógico investigativo
- ANEXO N. 7 Formato para evaluar nociones y habilidades de los maestros
- ANEXO N. 8 Listado de indicadores sobre las actitudes, nociones y habilidades de las maestras cooperadoras frente al manejo de las TIC's
- ANEXO N. 9 Ambientes de aprendizaje significativo para niños (as) y maestros
- ANEXO N. 10 Registros fotográficos
- ANEXO N. 11 Producciones concretas de los niños (as)
- ANEXO N. 12 Producciones concretas de los maestros
- ANEXO N. 13 Productos logrados
- ANEXO N. 14 Memorias de la creación y ejecución de ambiente de aprendizaje significativo a maestros – Fase II
- ANEXO N. 15 Memorias de la creación y ejecución de ambiente de aprendizaje significativo para niños (as)

ANEXO N. 16 Estrategias y momentos pedagógicos de los ambientes de aprendizaje significativo

INTRODUCCIÓN

La incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en el sistema educativo ha suscitado significativas transformaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje. A pesar de estos cambios, su incorporación se ha visto influenciada por la falta de estrategias, propuestas y elementos didácticos en el maestro, para incluirlas significativamente en el contexto escolar, en particular, en el nivel de transición.

Este planteamiento, genera un estudio exploratorio sobre las diferentes acciones pedagógicas que se realizan en torno al uso del computador en el aula de preescolar, a partir de él, se suscita la creación de una propuesta pedagógica que implementa el diseño y aplicación de dos ambientes de aprendizaje mediante los cuales se pretende analizar la incidencia que sobre niños, niñas y maestras tiene con relación al fortalecimiento en cuanto al desarrollo de las habilidades comunicativas y las nociones, habilidades y actitudes que se generan a partir del uso del computador en las diferentes propuestas pedagógicas, respectivamente.

Esta propuesta se sustenta en unos referentes conceptuales, que comprenden los siguientes capítulos: en primer lugar, la educación preescolar, donde se hace una descripción de la fundamentación política y legal, además del desarrollo comunicativo de los niños y niñas de este nivel; seguidamente se presenta las tecnologías de la información y la comunicación en la educación; apartado en el cual, se realiza un recorrido histórico por la incorporación de las TIC's en el sistema educativo. Posteriormente, el maestro y la incorporación de las TIC's al sistema educativo, capítulo en el cual se analizan las concepciones frente al papel del maestro en los procesos de enseñanza y aprendizaje y los retos que se suscitan a partir del trabajo con las TIC's, finalmente, la propuesta pedagógica como eje articulador en el proceso

de enseñanza aprendizaje en transición donde se analizan los componentes didácticos de los ambientes de aprendizaje propuestos: Estrategias pedagógicas, momentos pedagógicos, aprendizaje significativo y los modelos de incorporación de las TIC's desde una perspectiva constructivista.

Dicha investigación se lleva a cabo por las estudiantes del programa Licenciatura en Pedagogía Infantil de la universidad de Antioquia, inscritas en la línea de investigación del grupo de Didáctica y Nuevas Tecnologías.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN:

1. ¿Puede incorporarse el computador como herramienta pedagógica en el nivel de transición?
2. ¿Las nociones, habilidades y actitudes de las maestras se ven favorecidas al participar en un ambiente de aprendizaje significativo apoyado con las TIC's en el aula de transición?
3. ¿Puede un ambiente de aprendizaje significativo apoyado con las TIC's fortalecer las habilidades comunicativas en niños y niñas de transición?

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde los años 50 aproximadamente, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) se han introducido en la consolidación de las diferentes actividades sociales hasta llegar a ser hoy en día, elementos claves para el desarrollo del mundo moderno. Su presencia ha generado avances importantes en los contextos económico, social, laboral, productivo, cultural, educativo, entre otros. A nivel nacional, es significativa la discreta y lenta incorporación de estas tecnologías en sectores como el educativo, especialmente en el nivel de transición.

El Sistema Educativo Colombiano, a través del Ministerio de Educación Nacional MEN, propone la adopción de una estrategia en la que se aproveche de manera adecuada las nuevas tecnologías, asegurando de esta forma, el acceso de las nuevas generaciones al conocimiento más actual y de frontera, a la información y el desarrollo de habilidades, y comunicaciones con otros grupos culturales y centros académicos.

A pesar de estos planteamientos la realidad en las instituciones educativas es bastante diferente, pues no se tiene como prioridad permitir desde edades tempranas el acceso a estas tecnologías. Los maestros y directivas de diversas instituciones públicas y privadas, argumentan en su mayoría, que los niños del grado transición no están aún en capacidad de hacer uso de los computadores que se encuentran en las aulas de informática, planteando que los niños y niñas al no saber leer ni escribir no pueden acceder a dicha herramienta. Por tal razón consideran que el acceso a la sala de Informática, solo puede hacerse desde tercer grado, desconociendo así el grado de significatividad que representa para los niños construir sus conocimientos de una forma didáctica, lúdica e interactiva,

A pesar de esta situación, algunas instituciones como en las que se llevó a cabo el proceso de práctica pedagógica, encuentran en el computador una herramienta favorable para el proceso de aprendizaje y más aún en el grado de transición, pero se detecta la ausencia de propuestas pedagógicas que implementen ambientes de aprendizaje donde se conjugue de manera significativa el uso del computador y la creación de situaciones pedagógicas para la consolidación de procesos de enseñanza y aprendizaje de los educandos, adicionalmente la mayoría de las maestras manifiesta carecer de habilidades para incorporar en sus prácticas estas tecnologías y conservan metodologías tradicionales para enseñar a sus alumnos. Al respecto Negroponte (1995), plantea: “...Quizás lo que sucede en nuestra sociedad es que no son tantos los niños incapacitados para aprender, lo que hay son entornos incapaces de enseñar lo que creemos...”

Desde esta perspectiva, la integración de estas tecnologías de manera significativa, exige al maestro poseer ciertas nociones, habilidades que le permitan incorporar el computador a sus propuestas de enseñanza propiciando así, ambientes de aprendizaje significativo que favorezcan nuevas formas de trabajo en el contexto escolar.

La ITSE (1997) (Asociación Internacional para la Tecnología en la Educación) propone el siguiente conjunto de habilidades y nociones fundamentales que debe poseer el maestro para integrar estas tecnologías en el ámbito educativo. Se propone que el maestro debe mostrar capacidad para identificar los elementos operativos y funcionales del computador que le permitan utilizarlo con mayor facilidad desde una perspectiva pedagógica, de esta manera, tendrá la posibilidad de explorar, evaluar y hacer uso del material informático y tecnológico; además de utilizarlo para la resolución de problemas, recolección de datos, comunicaciones, información, entre otros.

Frente a esta situación, se considera necesario:

- Diseñar experiencias piloto que permitan explorar y contribuir a la generación de propuestas pedagógicas con apoyo de las nuevas tecnologías que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje en el nivel de transición.
- La capacitación constante a las maestras frente a los componentes pedagógicos que se hacen necesarios al momento de trabajar con las TIC's en el aula.

Todos estos aspectos, se integran en el desarrollo de este estudio, donde se pretende incorporar de manera favorable las TIC's al aula de transición, a través de un acompañamiento continuo a las maestras cooperadoras, que les permita consolidar sus saberes frente al manejo del computador, además adquirir elementos pedagógicos que contribuyan en la creación y ejecución de ambientes de aprendizaje significativo apoyado en el uso del computador.

En este estudio se pretende finalmente, contribuir al éxito del proceso de incorporación de estas tecnologías en la Educación preescolar, a través de una propuesta que permita que tanto niños y niñas como maestros construir el conocimiento de manera significativa con apoyo del computador, la multimedia y el Internet.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL:

Contribuir a la creación de propuestas pedagógicas con apoyo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje del nivel de transición en el municipio de Medellín.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Analizar la incidencia de un ambiente de aprendizaje sobre el desarrollo de las habilidades comunicativas en niños y niñas de transición, apoyada en el uso de las nuevas tecnologías.
- Identificar en las maestras, elementos pedagógicos, instrumentales y actitudinales frente a la incorporación de las TIC's al aula de transición.
- Presentar alternativas pedagógicas para el uso de las TIC's dentro del aula de transición.

3. ESTADO DEL ARTE

Las investigaciones realizadas sobre la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) en la educación preescolar confirman el potencial que éstos recursos tienen en el proceso de desarrollo de los niños y las niñas, ya que favorecen su aprendizaje y hacen más ameno el proceso de enseñanza. Algunas de estas investigaciones se presentan a continuación:

Giraldo, L. (2002) Desarrolló una investigación centrándose en la siguiente pregunta de investigación: ¿Qué ocurre cuando se introduce el computador como herramienta de escritura, en el proceso de apropiación de la lengua escrita de los alumnos de un aula de preescolar?, a partir de la cual se pretendía analizar los efectos que tiene el uso del computador en el proceso de apropiación de la lengua escrita de los alumnos que se encuentran en este nivel de educación. Los resultados arrojados por la investigación muestran que los niños y las niñas presentaron una actitud más positiva frente al aprendizaje y desarrollo de las habilidades de escritura, favorecieron la redacción, la fluidez y calidad en sus producciones escritas, dedicando mayor tiempo a la revisión de borradores, presentando menos errores gramaticales, además incrementaron la motivación frente al proceso de escritura, gracias al soporte físico y las posibilidades de interacción que ofrece el computador como herramienta de aprendizaje.

Henao, Ramírez y Giraldo (2003) Realizaron una investigación orientada al desarrollo de las habilidades comunicativas en niños con síndrome de Down, apoyada en los recursos informáticos, en la riqueza audiovisual -imágenes, sonidos, animaciones, videos- y el poder interactivo propio de la tecnología multimedial, para estimular en esta población la

adquisición de destrezas que favorecieran el desarrollo de sus habilidades comunicativas, así como potenciar otros aprendizajes. Los resultados que presentan los autores buscaron cualificar y mejorar la manera en que se enseña a leer y a escribir a los niños con las nuevas tecnologías, además conocer ampliamente las características de cada niño en su aula de clase, para así, mejorar la educación de los niños y niñas con necesidades educativas especiales, donde ellos puedan utilizar herramientas tecnológicas, que los motiven a escuchar, hablar y escribir.

Thode (1984) y Zinder (1999) Las investigaciones realizadas por ambos señalan la importancia de implementar propuestas que involucren el computador en el aula de clase y que evalúen la incidencia de los programas multimediales en los procesos lectoescriturales, en el desarrollo integral del niño en aspectos cognoscitivos y afectivo-sociales, al igual que la formación de maestros en el uso de elementos básicos de Internet y computación, y modelos nuevos en el uso de las TIC's. Los resultados presentados en estos estudios se presentan más a nivel docente que escolar, pues las TIC's se ven como herramientas novedosas y de gran valor para el desarrollo social.

Gracias a los aportes brindados a nivel de los procesos de enseñanza y aprendizaje, los maestros, llegaron a poseer correo electrónico y a tener un mayor dominio sobre Internet, luego de la utilización de algunas herramientas como software y multimedias que les permitieron desarrollar proyectos con los niños y las niñas de un aula escolar.

Millar, E. (2001) Desarrolló una propuesta llamada "Clic Clac, ratón para explorar", establecida desde el Proyecto Educativo Institucional, que buscaba favorecer y potenciar las actitudes, comportamientos y valores asociados a diferentes ejes como: el concepto de sí mismo, el respeto a la diversidad y la convivencia, apoyados en la incorporación de la informática educativa a la Educación Inicial y desarrollada específicamente en el segundo nivel de transición. La propuesta se llevó a cabo bajo un proyecto de aula con elaboración de textos funcionales y estrategias de trabajo grupal, favoreciendo el trabajo cooperativo, en la cual privilegiaron los intereses de los niños y sus propuestas; mostrando como resultados

una sala ambientada y textualizada, donde se utilizan recursos informáticos que posibilitan el uso del computador y lo ven como un desafío personal y social, el cual motiva y genera más atención en el aprendizaje, mostrando actitudes de ayuda mutua, consenso, explicación a los demás y elaboración de propuestas.

Grunfeld, D. (2004) Realizó una investigación llamada “La lectura y la escritura en el nivel inicial”, llevada a cabo en 20 jardines públicos durante el período 1998-2000. En esta investigación se observan datos que ponen en evidencia el lugar que ocupa la lengua escrita en algunos jardines de infantes; además, se conoce en que medida la sala se organiza como un ambiente rico en textos escritos, en diversidad de situaciones didácticas desplegadas para favorecer el proceso de construcción de la lectura y la escritura, y las modalidades de intervención docentes utilizadas en el trabajo con el nombre propio. Algunos resultados muestran que es necesario ampliar las propuestas didácticas desde la posición que asume el niño en tanto productor, interprete, observador, dictante y revisor, desde la diversidad de finalidades y desde la posibilidad de enfrentarse con material variados como: (lápiz, letras móviles, teclado del computador o de una máquina).

Cochram y Smith. (1991) Realizaron una investigación que implementa propuestas en la que se utilizan sistemas informáticos para enseñar a leer y escribir a edades tempranas. Los resultados que allí se presentan muestran un mayor interés de los alumnos por aprender y una actitud más positiva frente al uso del procesador de texto. Otro resultado encontrado es que los estudiantes utilizando el computador pasaban una mayor cantidad de tiempo escribiendo y sus producciones eran más largas y con menos errores.

Abasolo, N y Leighton, H. (1998) Llevaron a cabo una investigación con niños de grado transición, entre 4 años 9 meses y 6 años 3 meses, haciendo uso del computador como herramienta de apoyo para la lectura de cuentos a partir del software “cuentos nortinos populares multimediales”. Los resultados presentados por estas autoras muestran una diferencia significativa en los niños del grupo control y el grupo experimental, pues estos

últimos lograron un mayor desempeño en las actividades, motivación y retención de imágenes desde los programas propuestos.

Lalieza, C. (1998) Llevó a cabo una intervención educativa en la comunidad gitana, denominada La Casa Shere Rom. Esta experiencia educativa se enfatizó en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en la que se buscó garantizar el acceso a estos medios de los cuales la mayoría de la comunidad gitana estaba privada. De este modo se inicio con la población de niños y niñas, una serie de actividades en donde se observó el interés por aprender, afianzando el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, orientándolas desde una posición lúdica (con los videojuegos) y el aprendizaje (centrado en el desarrollo de las diferentes habilidades) a partir del uso del computador.

Chaverra, D. (2003) Retomando las investigaciones realizadas por Emilia Ferreiro en los procesos de adquisición de la lengua escrita, inicia un proceso de investigación donde utiliza un grupo control y un grupo experimental en el cual pretende plantear como ha sido el proceso de construcción que siguen los niños y niñas para acceder al código escrito, empleando para ello el computador, introduciendo además, el concepto de escritura hipertextual, en la cual no solo esta sujeto un código de letras o palabras, sino la comprensión del sonido, la imagen, el texto y el movimiento, como herramientas favorecedoras en la representación de las ideas.

Desde esta perspectiva, se permite que los niños y niñas puedan construir significado interpretando signos multimediales como palabras, iconos, música y videos. Una vez finalizada la investigación, se encontraron diferencias significativas a favor del grupo de niños experimental, lo cual supuso que la utilización del computador era un complemento importante que mejora el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

Guevara, M. y Dembo, M. (1999) Realizaron en Venezuela una experiencia con el objetivo de contrastar dos modalidades de enseñanza, la tradicional y la enseñanza asistida por el ordenador (EAO), seleccionando dos grupos, uno control y otro experimental del grado preescolar. En un primer momento, se concibió como objeto de análisis la búsqueda de

procedimientos efectivos para promover la transferencia de aprendizajes, pero los estudios efectuados en el momento llevaron a centrarse más en el análisis de los modelos de enseñanza empleados para alcanzar este tipo de aprendizaje. Los resultados que presentaron los autores determinaron que la presentación del material a través de el computador permitió evidenciar las diferencias entre las condiciones experimentales que favorecen claramente el procedimiento que se apoya en el uso de múltiples ejemplares que aluden a un gran valor motivacional por parte de los niños, lo que permite mejorar sus conductas, particularmente en aquellos que tienen dificultades para concentrarse.

Entre otras investigaciones sobre la implementación de las TIC's en el campo educativo están las realizadas para la capacitación a docentes que buscan apoyar y acompañar el proceso de enseñanza-aprendizaje del maestro para su vida misma y para su labor educativa. Además de proporcionar una guía, dan consistencia a los programas basados en las nuevas tecnologías y que son ampliamente utilizados desde la educación preescolar hasta el nivel superior, proporcionando bases para el desarrollo de los estándares en tecnología para los docentes y para los administradores en educación.

Ruiz y Velasco (1987) Bolivia En el primer estudio se investigó sobre robótica educativa con el fin de iniciar a los estudiantes sobre la ciencia y la tecnología para favorecer en ellos el aprendizaje y permitir que construyeran sus propios conocimientos y ambientes de aprendizaje significativo, mostrando como resultados una gran motivación en los niños en el uso de la tecnología y la elaboración de proyectos con artefactos tecnológicos y una actitud favorable de los maestros frente a los medios tecnológicos en la enseñanza. En el segundo estudio, se realizó una propuesta con el fin de identificar escuelas públicas urbanas y rurales donde se concentran sectores populares con acceso a computadores para capacitar a los maestros frente a la tecnología. Se obtienen como resultados dotaciones de computadores a 16 instituciones y capacitación a maestros de primaria y secundaria, donde obtienen el título de facilitadores de tecnología, mostrando actitudes favorables frente a los medios de enseñanza, rescatando el valor del aprendizaje de los alumnos y su labor docente.

La Alcaldía de Manizales (2000) Llevó a cabo un estudio en el que se buscaba el mejoramiento de los procesos educativos promoviendo la investigación sobre el uso de las TIC's y el impacto que éstas han tenido en las zonas rurales, difundiendo las tecnologías de la información y comunicación a través de proyectos que adecuan la incorporación de los recursos en espacios educativos. Este proyecto logró identificar software educativo para guiar a maestros e instituciones en el uso adecuado de las TIC's en el aula, y así, prestar consulta a la comunidad educativa para el uso de la nueva tecnología.

Además de los anteriores informes, se analizan otros estudios que también incorporan las TIC's al aula y permiten tanto a niños como a maestros interactuar con los recursos informáticos como herramientas para la enseñanza-aprendizaje. Entre ellas se encuentran.

Proyecto Grimm (1994) Es un proyecto que busca mediante investigaciones dar soporte técnico y pedagógico a las distintas entidades educativas para la implementación y ejecución de actividades con el uso de las TIC's en el contexto educativo, en donde se pretende introducir la tecnología en el aula tanto en la educación infantil, como en la primaria y la secundaria, para optimizar el uso del computador y utilizarlo como una herramienta que favorezca el desempeño de docentes y alumnos en los procesos de aprendizaje. Después de cuatro años de haberse implementado el proyecto, se encontró que tanto los docentes como los alumnos adquirieron mayor confianza y conciencia social, mayor toma de decisiones y estos últimos, una menor deserción escolar.

Proyecto Atenea (2004) Este proyecto busca desarrollar e impulsar en niveles iniciales de educación, alternativas pedagógicas que promuevan la incorporación de las TIC's en diversas áreas del aprendizaje, apoyadas en la metodología Hipótesis, Experimentación e Instrucción (HEI), cuyo fin es fomentar la reflexión previa frente a determinada instrucción que se vaya a delegar por parte del maestro. Se exponen como resultados datos positivos en los que a mayor incremento, mayor actitud docente frente al trabajo con las TIC en el aula.

Proyecto Educación Virtual Activa (EVA, 2002) Proyecto respaldado por Colciencias, el cual se centro en la pregunta ¿Qué impacto tiene la utilización de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación con apoyo de un proceso educativo en zonas aisladas del Tolima?. a partir de este planteamiento se realizó un estudio con docentes y alumnos, con el fin de incorporar las TIC's en los procesos educativos y analizar las actitudes y aprendizajes frente al proyecto. Como resultado se lograron desarrollar cuatro componentes esenciales: 1) El académico que consta de elementos técnicos y pedagógicos en los que se pretende iniciar el entrenamiento para el uso y manejo de informática básica y manejo de Internet. 2) El tecnológico, a través del cual se instalan los equipos y se enseña sobre su manejo básico y el de las herramientas de Internet. 3) El investigativo que incluye una indagación acerca de las expectativas, actitudes, aprendizajes, y representaciones sobre la tecnología y su uso. Y 4) el componente de sostenibilidad, que hace referencia al diseño de una estrategia mediante la cual se pretende movilizar a las comunidades para asumir la administración del Proyecto y garantizar el funcionamiento y la sostenibilidad con autonomía comunitaria.

Proyecto Conexiones (1993) Es un proyecto de investigación en informática educativa de la Universidad EAFIT que ha venido construyendo una propuesta innovadora y significativa para la incorporación de las tecnologías de información y comunicaciones a la educación básica colombiana a través de actividades tecnológicas escolares que integran las áreas curriculares y aplican metodología de trabajo por proyecto para propiciar el trabajo en equipo. Se muestran como resultados, datos e información que permiten la construcción de conocimiento y abren al niño, al maestro y a la comunidad educativa toda una gama de alternativas válidas para la educación, como, la integración entre las diversas áreas del currículo, las actividades de investigación y el contacto directo con la tecnología.

El Instituto Argentino de Computación (2003) Llevo a cabo una investigación que surgió ante la siguiente pregunta ¿Las computadoras son buenas o malas para los niños?. Para su respuesta se realizaron una serie de consultas relacionadas con el adecuado uso del computador, en donde se encuentra que los niños cuando están en sus casas, utilizan el computador permanentemente para interactuar con juegos, programas e Internet como

espacios de entretenimiento. Por su parte, a nivel educativo, el computador es usado bajo la orientación del docente, quien a través de actividades pretende fomentar la motivación, los intereses y la curiosidad de los niños y niñas para lograr aprendizajes significativos. De esta manera, la investigación presenta que con el uso de Internet y las multimedias, los niños y las niñas acceden a recursos de valor que les permitían comunicarse con sus amigos y tener cuentas de correo electrónico, además enriquecer de manera significativa sus procesos lectoescriturales.

Computadores para Educar (2005) Es un programa orientado a buscar el esfuerzo conjunto entre el Gobierno Nacional y la empresa privada para recolectar computadores dados de baja por empresas públicas y privadas, para su reacondicionamiento y posterior entrega sin costo a escuelas y colegios públicos a los cuales se brinda acompañamiento educativo, contribuyendo a la formación de una sociedad mejor preparada para enfrentar los retos del mundo actual, y disminuir la brecha que existe entre la población que tiene acceso a los recursos tecnológicos y sus beneficios, y la que no tiene estas posibilidades.

Las fases de este programa se encuentran orientadas a la formación de maestros y la asesoría a las comunidades durante 16 meses para el desarrollo de planes de estudio que permitan integrar el uso de los computadores con los programas académicos y la vida comunitaria. Este acompañamiento se realiza a través de dos formas: 1) Se denomina Estrategia de Acompañamiento Educativo y 2) Se brinda a las escuelas a través de programas específicos. Esto se lleva a cabo a través de unas fases denominadas, inicial y de profundización; la primera de ellas da inicio a la Estrategia de Acompañamiento Educativo en las escuelas que el programa beneficia y consiste en un acompañamiento brindado a través de delegados que se desplazan hasta los municipios de las instituciones beneficiarias para llevar a cabo unas tareas específicas, cuenta con una duración de 4 meses y pretende dejar unas condiciones básicas en cada una de las escuelas para que las comunidades puedan empezar a utilizar los computadores como recurso que apoya sus actividades pedagógicas. La segunda fase es complementaria que se realiza después de la fase inicial y pretende profundizar, con especial énfasis en los objetivos pedagógicos, además de los de gestión e

infraestructura tecnológica, en la formación y la asesoría a las escuelas beneficiarias con un acompañamiento de 12 meses. Como resultado de este programa se busca brindar acceso a las tecnologías de la información y la comunicación a instituciones educativas públicas del país para promover su uso y aprovechamiento significativo en los procesos educativos. Además de brindar apoyo y acompañamiento a maestros en distintas áreas para que innoven las metodologías de enseñanza - aprendizaje usando estratégicamente los computadores.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 EDUCACIÓN PREESCOLAR

La propuesta curricular para el Grado Cero en sus marcos políticos, conceptuales y pedagógicos, y lineamientos para la construcción de la lengua escrita y el conocimiento matemático, orientaron la creación de ambientes de socialización y aprendizaje que favorecieran el desarrollo integral, la transición de la vida familiar y comunitaria a la vida escolar, incrementando el interés por el aprendizaje escolar, el conocimiento, el desarrollo de la autonomía, la apropiación de la cultura y de las relaciones sociales, la vinculación de la familia y la comunidad. Presentó como estrategia de trabajo el proyecto pedagógico, y el juego como actividad principal.²

4.1.1 Reseña histórica:

La educación constituye uno de los ejes fundamentales para el desarrollo humano, por lo tanto, se concibe como un derecho fundamental para la construcción y consolidación del sistema socio-cultural, al respecto Zapata (1998), desde un enfoque humanista, define la educación como un “Proceso que va desde que nacemos hasta que morimos y mediante el cual desarrollamos identidad y pertenencia a la sociedad que nos ha acogido”³

Otros autores como Decroly (1871-1932), la definen como una función que permite educar para la vida, en el que se integra al niño a su medio social para otorgarle las herramientas

² MEN. Lineamientos curriculares: Educación Preescolar. Ed. Magisterio. 1998

³ Zapata, V. (1998). Conceptos articuladores en Pedagogía. Medellín.

necesarias y logre solucionar sus necesidades básicas; de igual modo Montessori (1870-1952), se aproxima a esta filosofía determinando que el principal objetivo de la educación es enseñar a los niños a ser personas autónomas y debe satisfacer las tres necesidades fundamentales del niño: afecto, seguridad y actividad, por lo tanto tras la propuesta de “educar los sentidos”, daba una importancia central al ambiente escolar ya que de él el niño recibe sensaciones, placeres, dolores, etc.

Dewey (1859-1952), planteó que el propósito principal del proceso de enseñanza - aprendizaje debía estar dado por los intereses propios de los niños, es decir, por las fuerzas interiores educativas y el desarrollo de las habilidades, para este autor, la experiencia educativa es una reconstrucción constante de aquello que el niño hace y se estructura a partir de lo que vive, y es precisamente esto lo que lleva a la reconstrucción permanente del proceso educativo. Por su parte Froebel (1782-1852), -anterior a las ideas de Decroly, Montessori y Dewey- plantea que la gran tarea de la educación consiste en ayudar al hombre a conocerse a sí mismo, a vivir en paz con la naturaleza y en unión con Dios, de ahí el nombre de educación integral, donde la educación de los niños debía ser una extensión del hogar.

Después de algún tiempo, estas ideas llegaron al ámbito colombiano pero no precisamente por el fin que Froebel tenía para ello, dada la situación político – religiosa y socio – económica del país, que tenían incidencias en los nuevos roles de la familia como lo son el ingreso de la mujer al campo laboral, descomposición familiar, violencia y políticas desfavorables de los diferentes gobiernos, tanto educativas, económicas y sociales; estas situaciones y fenómenos fueron determinado los cambios en la educación.

Estas transformaciones según autores como Bohórquez, Fals, Arévalo y otros (1982); puedan organizarse en cuatro grandes momentos:

El primero se inició a principios del siglo XX cuyo objetivo era atender a niños (as) huérfanos, donde el cuidado estaba a cargo de religiosos, un segundo momento, donde se impartía la educación preescolar sin ser legalizada en el ámbito gubernamental, se manejaba

una pedagogía moderna que consideraba al niño (a) poseedor de un potencial innato, libre y creativo que necesitaba dejarse expresar, por medio de actividades lúdicas y el juego ,el tercer momento, comprende la creación de un modelo curricular en 1976, presentándose cambios en el sistema educativo y el Ministerio de Educación Nacional (MEN), Con el decreto 088 donde se legalizó la educación preescolar considerándola como primer nivel de la educación, además, en 1978 participó en la elaboración de una propuesta curricular denominada: currículo de preescolar (niños de 4 a 6 años) donde se proponía como estrategias básicas para el trabajo: el juego libre, la unidad didáctica, el trabajo en grupo y la participación de la familia, todas estas pautas metodológicas para ser aplicadas en este nivel.

El cuarto y último momento se inicia en 1.991 con la reestructuración de la constitución política, donde se decreta el artículo 67 que hace alusión a la educación obligatoria entre los cinco y quince años de edad, la que consta de un año de preescolar y nueve de educación básica, se implementa el programa del grado cero "0", el cual surge como resultado de los acuerdos y recomendaciones de la Cumbre Mundial de la Infancia realizada en Nueva York en 1990 y del Plan de Apertura Educativa del gobierno de César Gaviria, los cuales ponen énfasis en la necesidad de extender los servicios de la educación preescolar a los sectores más pobres de la población colombiana, en un intento por ofrecer igualdad de oportunidades educativas a todos los niños y niñas en edad preescolar.

4.1.2 Marco legal de la educación Preescolar

El Plan de Apertura Educativa propone la creación del Grado Cero en todas las escuelas públicas del país, como una entre varias alternativas para mejorar la calidad de la educación en todos los niveles educativos, al preparar a los niños y niñas para su ingreso a la educación primaria, contribuyendo de esta manera al desarrollo integral de los niños (as) y promoviendo la capacitación de las maestras en las áreas de lectoescritura y lógico matemáticas, tratando de incorporar un nuevo enfoque en la educación.

De conformidad con el decreto 2247 de 1997, se contempla en el artículo 1, que la educación preescolar hace parte del servicio público educativo formal y está regulada por la Ley 115 de 1994 y sus normas reglamentarias, especialmente por el Decreto 1860 de 1994, Artículo 2, la prestación del servicio público educativo del nivel preescolar se ofrecerá a los educandos de tres (3) a cinco (5) años de edad y comprenderá tres (3) grados, así:

1. Pre-jardín, dirigido a educandos de tres (3) años de edad.
2. Jardín, dirigido a educandos de cuatro (4) años de edad.
3. Transición, dirigido a educandos de cinco (5) años de edad y que corresponde al grado obligatorio constitucional.

Los tres fundamentos que se plantearon para la creación de los tres niveles de preescolar fueron los siguientes:

1. Se implemento una educación preescolar regida bajo una concepción en primera instancia de “guardería”, lugar para guardar o cuidar de los niños;
2. Se realizo una búsqueda de diferentes alternativas, entre ellas, el uso de metodologías variadas que tienen en cuenta el desarrollo integral del niño (a) y la vinculación de la familia al proceso educativo con el fin de mejorar la calidad de la educación en Colombia,
3. A partir del artículo 6 del Decreto 1860 de 1994, en armonía con los artículos 17 y 18 de la Ley 115 de 1994, se estableció tres (3) grados en el nivel de la educación preescolar, correspondiendo el tercero al grado obligatorio que se ofrecerá a los niños de cinco años de edad.

El tercer grado obligatorio corresponde al nivel de transición, el cual tiene por objetivo promover y estimular el desarrollo físico, afectivo y espiritual del niño, su integración social, su percepción sensible y el aprestamiento para las actividades escolares, en acción coordinada con los padres de familia y la comunidad. Este nivel busca desarrollar integral y armónicamente los aspectos biológicos, sensoriales, cognoscitivos y socio-afectivos del niño y la niña y en particular la comunicación, la autonomía y la creatividad.

De acuerdo con el articulo 12 del decreto 2247 de 1997, el currículo para este nivel se concibe como un proyecto permanente de construcción e investigación pedagógica, que

integra los objetivos específicos establecidos por el artículo 16 de la Ley 115 de 1994 y permitir continuidad y articulación con los procesos y estrategias pedagógicas de la educación básica, en el cual se deben tener en cuenta los siguientes principios: Integralidad, participación y lúdica.

Integralidad: Reconoce el trabajo pedagógico integral y considera al educando como ser único y social en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural.

Participación: Reconoce la organización y el trabajo de grupo como espacio propicio para la aceptación de sí mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos e ideales por parte de los educandos, de los docentes, de la familia y demás miembros de la comunidad a la que pertenece, y para la cohesión, el trabajo grupal, la construcción de valores y normas sociales, el sentido de pertenencia y el compromiso personal y grupal.

Lúdica: Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar natural, social, étnico, cultural y escolar.

Los procesos curriculares se deben desarrollar mediante la ejecución de proyectos lúdico - pedagógicos y actividades que tengan en cuenta la integración de las dimensiones del desarrollo humano, de acuerdo con el Proyecto Educativo Institucional PEI, el cual especifica las áreas de enseñanza y la duración de los períodos académicos.

En el nivel de transición los niños y las niñas avanzan en el proceso educativo, según sus capacidades y aptitudes personales, por esta razón, las instituciones diseñan mecanismos de evaluación cualitativa, cuyo resultado, se expresa en informes descriptivos que les permite a los docentes y a los padres de familia, apreciar los avances de los niños y las niñas, teniendo en cuenta las dimensiones del desarrollo, para la comprensión de sus procesos.

En este sentido, las Instituciones educativas que tienen a su cargo la educación en la primera infancia, deben tener en cuenta el desarrollo integral de los niños y niñas. Desde esta perspectiva, el Ministerio de Educación Nacional, propone para la educación preescolar abordar de manera holística, las dimensiones del desarrollo, generando de esta forma, acciones significativas que favorezcan el aprendizaje y las diferentes interacciones sociales que en un futuro se van a fortalecer.

De esta manera, para entrar a comprender el ser y el hacer de cada niño y niña se hace necesario identificar el contexto social y cultural en el que él y ella se desenvuelve, así como sus ritmos de trabajo y tiempos particulares de aprendizaje a través de los cuales manifiestan y logran su desarrollo.

A partir de esta premisa se estableció dentro de los lineamientos curriculares, las dimensiones del desarrollo de cada niño y niña en edad preescolar, las cuales son descritas a continuación:

4.1.3 Dimensiones del desarrollo:

✓ **Dimensión socio afectiva:** Hace referencia al afianzamiento de la personalidad del niño y la niña, su auto imagen, autoconcepto y autonomía, esenciales para la consolidación de la subjetividad, como también en las relaciones que establece con los padres, hermanos docentes, niños y adultos cercanos a él y a ella. Dentro de esta dimensión también es relevante los diferentes estados anímicos de los niños, a esta se refieren que es intensa y cambiante dado que se pasa fácilmente de la tristeza a la alegría, donde los niños olvidan las causas que provocan la situación anterior, pero además, en sus acciones los niños ponen sentimientos y emociones y mucho más cuando las actividades son lúdicas, acciones que son importantes dentro del desarrollo integral de todos los niños.

✓ **Dimensión corporal:** Se tiene en cuenta el desarrollo del cerebro, el cual se dice que esta en un proceso de arborización de las dendritas y conexión de unas neuronas con otras. Al comenzar el nivel preescolar, los niños ya han concluido la fase de mielinización de las neuronas, con lo cual se está en condiciones de realizar actividades sensoriales y de coordinación de manera mucho más rápida y precisa, así como el desarrollo de las otras capacidades que sintetizan o unifican el proceso de pensar, pues uno de los objetivos de esta dimensión es hacer del niño un ser de comunicación, de creación y favorecer el acceso hacia nuevas formas de pensamiento y desde esta perspectiva es que se toma al niño y la niñas como seres integrales.

Se podría decir que desde la dimensión corporal se posibilita la construcción misma de la persona, la constitución de una identidad, la posibilidad de preservar la vida, el camino de expresión de la conciencia y la oportunidad de relacionarse con el mundo.

✓ **Dimensión estética:** Determina en el niño y la niña, la posibilidad de construir la capacidad de sentir, conmoverse, expresar, valorar y transformar las percepciones que tienen los niños de sí mismos y de su entorno, de este modo logra desarrollar su imaginación, a su vez, esta dimensión le permite a los niños ubicarse en el campo de las actitudes, la autoexpresión, el placer y la creatividad, en donde se resalta el papel del adulto como ese referente que deberá ofrecer un clima de seguridad y confianza para los niños, sin que estos se sientan prejuizados por la expresión de sus ideas y sentimientos así como en las relaciones que establecen frente a símbolos, analogías, metáforas, y otras... esta condición es bien importante dentro de la dimensión espiritual, pues se plantea la necesidad de que el niño y la niña trasciendan al plano de lo espiritual, en esta dimensión se explica la influencia que tienen las culturas y los valores que se impriman dentro de estas, así como las aptitudes y actitudes de orden moral y religiosa.

✓ **Dimensión ética:** Tiene en cuenta la formación ética y moral en los niños, y el reto de orientar sus vidas, la manera como ellos se relacionen con el entorno y los semejantes, sus apreciaciones sobre la sociedad y su papel en ella, es enseñarle a aprender a vivir, para ello

es indispensable el referente adulto que tengan los niños para desarrollar esta dimensión, en tanto que los adultos con sus formas de actuar, de comportarse, de hablar se encargan de crearle una imagen del mundo, por su parte el desarrollo moral tiene como objeto principal el desarrollo de la autonomía, que los niños puedan actuar bajo sus propios criterios, para ello se retoma dentro de esta dimensión a Piaget quien plantea como se construye el criterio moral del niño, de donde se concluye que el respeto mutuo entre niños y adultos, le dan mayor posibilidad al niño y la niña de construir su autonomía.

✓ **Dimensión Cognitiva:** Alude a todas aquellas experiencias que ofrecidas por su entorno familiar y escolar, fortalecen su estructura mental para ir desarrollando su capacidad simbólica, que surge inicialmente por la representación de los objetos del mundo real, para pasar luego a las acciones realizadas en el plano interior de las representaciones, actividad mental, y se manifiesta en la capacidad de realizar acciones en ausencia del modelo, realizar gestos o movimientos que vio en otros, y pasar a jugar con imágenes o representaciones que tiene de esos modelos.

✓ **Dimensión Espiritual:** El desarrollo de esta dimensión en el niño, le corresponde en primera instancia a la familia y posteriormente a la institución educativa, al establecer y mantener viva la posibilidad de trascender como una característica propia de la naturaleza humana, la espiritualidad.

El espíritu humano crea y desarrolla mediante las culturas y en las culturas un conjunto de valores, de intereses, de aptitudes, actitudes de orden moral y religioso con el fin de satisfacer la necesidad de trascendencia que lo caracteriza.

✓ **Dimensión comunicativa:** Tiene en cuenta la expresión de conocimientos e ideas que tiene el niño sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad; que les ayuda a construir mundos posibles, a establecer relaciones para satisfacer necesidades, a formar vínculos afectivos, y a expresar emociones y sentimientos.

Dentro de esta dimensión se integra y se promueve el desarrollo de las habilidades comunicativas básicas que son: hablar, escuchar, leer y escribir, como elementos indispensables para el desarrollo integral del niño; que se unen para darle significación al acto comunicativo.

Esta última dimensión ocupa un lugar importante en este estudio por lo tanto profundizaremos en ella a continuación.

4.1.4 Lenguaje y aprendizaje en el preescolar

“Los niños aprenden el lenguaje, aprenden a través del lenguaje (Como herramienta de comunicación) y aprenden acerca del lenguaje (como objeto de conocimiento) solamente usándolo para propósitos funcionales y significativos”⁴

M.A.K Halliday

Teorías del lenguaje:

Durante mucho tiempo, las teorías referidas al lenguaje estuvieron enmarcadas por corrientes de pensamiento de corte estructuralista (transformacionismo, funcionalismo) que lo concebían como un sistema y apuntaban a la fragmentación y al análisis de sus elementos constitutivos.

La lingüística estructural hizo su aparición a comienzos del siglo XX, intentando dar una explicación al fenómeno de la organización de la lengua en sus distintos niveles (fonético, morfosintáctico y semántico).

Para construir una teoría del lenguaje se debe considerar que es “un proceso semiótico y discursivo de origen social, cuyas funciones fundamentales son la comunicación, la

⁴ RINCON BONILLA, Gloria, et. al. La Enseñanza de la lengua escrita y de la lectura. Editorial Arango Editores. 1999

significación y la expresión humana”⁵ Es un proceso semiótico porque funciona mediante signos culturales (incluidos los lingüísticos), que pueden ser iconos, señales, indicios, etc. los cuales corresponden a diferentes códigos y son los que transportan la cultura. Es un proceso discursivo porque funciona en la sociedad por medio de discursos, que son textos dentro de contextos, y no mediante palabras, frases u oraciones. El lenguaje, en esta medida, es el que permite la comunicación humana, es su naturaleza y función primordial; así mismo, permite que los seres humanos interioricen el mundo, que le confieran significados. Finalmente, es utilizando el lenguaje, en cualquiera de sus formas, como una forma de exteriorizar en los seres humanos, su experiencia de vida, sus sueños, temores, anhelos, etc.

El lenguaje expresado desde una perspectiva vigotskiana, se entiende como un proceso que se desarrolla a partir de la interacción social, en esta medida, se complementa con el pensamiento, pues el lenguaje se estructura en el pensamiento y éste a su vez se expresa en el lenguaje⁶ En esta medida, tal y como lo plantea Spitz (1945) “Aunque el lenguaje pueda tener un desarrollo exclusivamente personal, sólo se crea y evoluciona en la relación interpersonal” Es así, que gracias a la interacción con el contexto, el sujeto consolida su sistema de comunicación y fortalece el establecimiento de relaciones sociales a partir del uso del lenguaje.

Lamb Pose (1.967) define la lingüística como “el estudio científico del lenguaje....”. Tal estudio puede concentrarse en los sonidos del lenguaje (fonética y fonología); en el origen y cambio del significado de las palabras (etimología y semántica), o en la ordenación de las palabras en un contexto significativo (morfología y sintaxis).

La fonética es la rama de la lingüística que estudia los sonidos de la lengua, por su parte la fonología aborda el estudio de los sonidos como unidades mínimas de significación en una

⁵ El marco Semiótico y Discursivo para la construcción de un nuevo Enfoque para la Pedagogía del Lenguaje es presentado por el doctor Alfonso Cárdenas Páez, de la Universidad Pedagógica Nacional.

⁶ AMAYA VASQUEZ, Jaime “Saber de un docente de lenguaje” Tomado de la revista Universidad Abierta N. 8 Nov 2002. IDEAD de la Universidad del Tolima

lengua, así como los demás elementos fónicos llamados suprasegmentales (entonación en el caso del español).

En el caso de la morfología es la encargada de estudiar las unidades portadoras de significación de las lenguas, que se llaman morfemas, la sintaxis por su parte, estudia las relaciones que se establecen entre los distintos elementos para formar una oración. A la sintaxis le corresponde establecer toda una tipología de las lenguas en función del orden de los elementos básicos sujeto-verbo-objeto, modelo al que pertenece el español. La semántica es la rama de la lingüística que estudia el significado de las palabras y de las oraciones.

Lo anterior, permite analizar el desarrollo de las habilidades comunicativas como un elemento que integra las dimensiones del sujeto y propicia la consolidación de acciones en torno a los procesos de interacción y socialización con el medio. Desde esta perspectiva, una de las tareas fundamentales a nivel de la educación preescolar, la constituye el fortalecimiento de las habilidades comunicativas a partir de situaciones de aprendizaje significativas que involucren actividades en torno al uso del lenguaje.

4.1.5 Habilidades comunicativas

Las habilidades comunicativas son básicas para la adquisición de nuevos aprendizajes y el desarrollo integral del ser humano, en tanto que le permiten comprender su realidad, comunicarse con los demás y expresarse de manera clara; garantizando así un mejor desempeño en los procesos escolares y sociales. Según Ramírez (2002) las habilidades comunicativas hacen referencia a la capacidad que tiene una persona para expresar sus ideas, sentimientos, necesidades, sueños y deseos por medio del lenguaje oral y escrito, así mismo para comprender los mensajes que recibe a través de estos códigos; gracias a las habilidades comunicativas, los sujetos interactúan desde todos los contextos con la lengua materna, en términos del Intercambio de ideas con los demás.

Por su parte Bulla et, al. (2003) plantea que las habilidades comunicativas son todos los actos que desarrollan el pensamiento y el lenguaje, donde se involucran procesos cognitivos que le permiten al que lee, escribe, habla y escucha, representar y comunicar lo que siente, piensa y conoce del mundo. “Concebimos, entonces, dichas habilidades como elementos que nos permiten acceder a la cultura y al conocimiento a través de la interacción con el ambiente donde constantemente suceden eventos comunicativos”⁷

Las habilidades comunicativas son la base fundamental en la construcción del conocimiento de cada individuo y su aplicación en el medio. Recogen además todo el bagaje de conocimientos y experiencias que el niño va construyendo en el transcurso de la vida y se alimentan de la interacción que realiza el sujeto con los demás. Las habilidades comunicativas, de esta manera, están comprendidas por cuatro actos que son: escuchar, Hablar, Leer y escribir; los cuales son ampliados a continuación.

4.1.5.1 La escucha

“Es necesario priorizar el desarrollo de habilidades como la escucha y el habla, pues de ellas depende el buen desarrollo de las demás habilidades comunicativas y lingüísticas, las que al ser activadas de modo integrado, se retroalimentan unas a otras y, además, colaboran significativamente en el desarrollo del pensamiento”

(OFT).

Escuchar, según la definición de Alfred Tomatis (1972), es "oír, más la motivación de oír". Oír es la facultad que tiene el niño para recibir sonidos, mientras que escuchar, requiere de la habilidad de seleccionar los sonidos que le interesan entre todos los demás que continuamente le llegan al oído. Oír es un acto pasivo; Se oye ya sea que se desee o no, en cambio escuchar es un acto motivado, activo y voluntario que permite monitorear y escoger

⁷ BULLA, Gina Constanza, et. al, “Promover en las niñas y niños de 4 a 7 años de edad las cuatro habilidades comunicativas por medio de proyectos de aula. Facultad de Educación, U de A. 2003

los sonidos que se desea percibir, por lo cual plantea que la función auditiva influye tanto en la adquisición de las funciones motoras, como en el lenguaje y el aprendizaje.

La escucha es un proceso que se da antes del lenguaje⁸, y de hecho le prepara el camino al lenguaje, debido a que su propósito principal es establecer comunicación entre la persona y el medio ambiente, además del contexto en el cual se desenvuelve, por tanto para el desarrollo de la escucha es necesario que haya motivación para comunicarse con el mundo que lo rodea, esto ayudará a ampliar las fronteras, desarrollar habilidades y adquirir conocimientos.

Condemarín (1986) precisa la escucha, como un prerrequisito para la comunicación. Implica la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar estímulos auditivos asociándolos a experiencias previas, es susceptible de ser desarrollada mediante el ejercicio y la práctica. Además constituye un prerrequisito para la habilidad de escuchar.

La escucha constituye una conducta lingüística altamente compleja en la medida en que intervienen diversos aspectos⁹, como la interpretación auditiva, la apreciación, la discriminación y el reconocimiento de sonidos, el seguimiento de instrucciones, identificación de palabras y significado de las mismas. Profesores norteamericanos, como Brodski (1978) Smith (1973), Wolmin (1969), Coddy (1982) y otros, realizaron estudios en los años 70 y 80 que permitieron distinguir algunos tipos de escucha, con sus respectivas características:

Tipos de escucha:

- **Escucha atencional:** El oyente focaliza su atención en un estímulo para obtener información y participar en forma activa, se pueden mencionar actividades como escuchar un mensaje por teléfono o seguir instrucciones y órdenes simples. Smith (1973) propone

⁸ Ver Investigaciones de Alfred Tomatis (1963)

⁹ YEPES CORREA, Gloria Inés lo cita en su texto "Iniciación del proceso de aprendizaje de la lengua escrita". Tecnológico de Antioquia. Medellín 1993

estimular este tipo de escucha, tan objetivo y determinado, en forma creativa para que los niños desarrollen, a través de él, su imaginación. Sugiere actividades como la de pedir que observen el jardín y luego “escuchen como crece el pasto.”

- **Escuchar analítico:** Se lleva a cabo cuando debemos analizar lo escuchado para responder o resolver algo, va desde actividades muy elementales como son el discriminar sonidos y clasificarlos, hasta tareas más complejas como el responder guías de audición que permitan verificar la comprensión del material escuchado. Si el oyente enjuicia también el mensaje, se dice presenta rasgos de un tipo de escucha crítico. Muchos teóricos se han planteado la tarea de establecer las diversas destrezas que comprende un escuchar analítico y distintos intentos taxonómicos hacen recordar destrezas relacionadas con la comprensión de la lectura. Lundsteen (1971) establece una estrecha relación entre la comprensión auditiva y la comprensión de lectura, y aplica para ello los cinco aspectos de la taxonomía de Bloom.¹⁰ El oyente escucha con el fin de ordenar secuencias, detectar detalles, establecer comparaciones, diferenciar realidad y fantasía, discriminar entre hecho y opinión, hacer inferencias sobre hechos y acontecimientos, establecer ideas importantes, entre otros.

Desde esta perspectiva la escucha analítica, incluye todas aquellas conductas relacionadas con la percepción auditiva: discriminar sonidos iniciales y finales, establecer rimas, componer una palabra a partir de su deletreo. Todas estas son actividades propias en los inicios de la prelectura.

- **Escuchar apreciativo:** Es realizado por goce o por el simple hecho de deleitarse con lo que se escucha. Se desarrolla cuando se escucha un cuento interesante, un poema o una conversación que encauza toda la atención. La persona centra su atención en el estímulo con el afán de recrearse, de apreciar, sin tener una pauta fija, ni con la finalidad de responder a un cuestionario o a una ficha o una tarea determinada. El objetivo en este tipo de escucha, es gozar con el contenido del mensaje, en este caso, la respuesta es personal y divergente.

¹⁰ Comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación

- **Escuchar Marginal:** Permite captar otros estímulos auditivos cuando el foco de la atención está centrado en un elemento específico, el típico ejemplo lo constituye la persona que lee, escribe o estudia mientras escucha música. Si bien ésta no es una conducta muy frecuente en una situación de clases, este tipo de escuchar se da en los trabajos grupales o en actividades que van acompañadas de música, Este tipo de escucha es el que obligatoriamente se induce a desarrollar debido al medio en el cual se desenvuelven los sujetos.

En la escucha se resalta un aspecto importante, como es la percepción auditiva, la cual comprende dos elementos claves como son la discriminación y la acuidad. La primera de ellas (*discriminación*), permite a los niños detectar qué palabras comienzan o terminan con el mismo sonido, cuáles riman, cuáles suenan semejantes, cuáles poseen un determinado sonido; permite sintetizar sonidos para formar una palabra, dividir éstas en sus componentes, diferenciar entre palabras largas y cortas, entre inacentuadas y acentuadas; y la segunda de ellas (*acuidad*), se refiere a la habilidad para escuchar sonidos de diferente tono y sonoridad.

Componentes de la percepción auditiva

Mabel Condemarín (1986) Dentro del desarrollo de la percepción auditiva, propone además el estudio de las siguientes áreas de entrenamiento, consideradas de vital importancia dentro del fortalecimiento de la escucha: ¹¹

❖ **Conciencia Auditiva:**

Tiene como propósito hacer tomar conciencia al niño del mundo de sonidos en el cual está inmerso. Sonidos de la naturaleza, sonidos producidos por animales, sonidos producidos

¹¹ CONDEMARIN, Mabel. Madurez Escolar. Cuarta edición. Editorial Andrés Bello. Chile, 1.986. p.275-352.

directa o indirectamente por el hombre, variaciones inflecciones de una palabra (viiiiiiiiiiiiva, vivaaaaaaaaa, ooooooooooh, ooooooooooh), reparar en la intensidad de los sonidos, notar el contraste entre tonos agudos y bajos, aspectos de duración y secuencia de los sonidos sucesivos, Diferenciar y apreciar cualidades del sonido, reconocimiento de ritmos y rimas.

❖ Memoria Auditiva:

El objetivo es el grado de memorización del niño a través de la modalidad en los aspectos de evocación, reproducción verbal y retención.

❖ Discriminación Auditiva:

Desarrollar la habilidad de diferenciar semejanzas y diferencias.

❖ Sonidos Iniciales:

Etapla importante para preparar al niño a leer, éste debe discriminar sonidos componentes del habla. Estos sonidos no deben presentarse aislados porque de esa manera no tienen significación lingüística; han de presentarse dentro del contexto de palabras familiares.

❖ Sonidos finales: Rimaa: Una vez que el niño ha adquirido destreza en discriminar los sonidos iniciales, o bien, simultáneamente, se debe ejercitar la discriminación de los sonidos finales de las palabras.

❖ Análisis Fónico:

Harris A. (1996) lo describe como “El estudio de los símbolos impresos equivalentes del habla y su uso en la pronunciación de las palabras impresas o escritas”.

Una vez que posee un buen desarrollo de la discriminación auditiva fina, especialmente de sonidos iniciales y finales y de la percepción visual, puede pasar a establecer la correspondencia entre el sonido y su equivalente gráfico.

Para lograr el dominio del código escrito, el niño debe manejar asociaciones letra-sonido y ser capaz de aplicarlas para decodificar palabras impresas que no corresponden a su “vocabulario visual”.

4.1.5.2 El habla

“Si afloran las palabras infantiles, vuelan los sueños, la creatividad y la vida misma a favor de la formación de niños felices y autónomos”

T. Gallego

Han sido varios los enfoques teóricos que se han preocupado por analizar los procesos de la lengua y sus diversas caracterizaciones, autores como Kumin (1997, 18), la conciben como “el proceso de producir sonidos combinándolos en palabras para lograr la comunicación” Desde el marco de la teoría conductista, el habla es considerada como un complemento más, que se aprende por medio de los mecanismos de cualquier otro tipo de conducta: El refuerzo y la imitación. La teoría Vigotskiana, por su lado, investiga experimentalmente la participación de la palabra en la formación de la atención, su mediación en el desarrollo de la memoria voluntaria y la estrecha colaboración del lenguaje en la construcción y organización de muchos otros procesos mentales complejos.

Noam Chomsky, por su parte, en la década de los 60' considera que los niños aprenden una lengua, un sistema abstracto y extremadamente complejo, ellos no nacen con una predisposición para una lengua específica, sino que tienen un conocimiento innato de los principios universales que rigen la estructura del lenguaje. Este autor, determina como el habla adulta sintoniza su discurso con el tópico de las emisiones infantiles apoyándolo a través de las repeticiones, reestructuraciones y continuaciones de tópicos.

Estas investigaciones referidas anteriormente, comienzan a analizar paralelamente el rol del adulto cuando interviene con el niño y su papel en el desarrollo del habla La adquisición del

lenguaje oral se produce gracias a un proceso de interacción con las personas del entorno, y se asienta sobre unas bases fisiológicas y anatómicas concretas, siguiendo un proceso de desarrollo cuyos mecanismos aún no están explicados en su totalidad, pero en los cuales, intervienen procesos cognitivos, afectivos y lingüísticos.

El niño desarrolla su lenguaje oral a partir de la interacción que se da con el adulto en situaciones cotidianas; así Monfort (1995,25), manifiesta que “el niño aprende a hablar con su madre y demás adultos, estos enseñan al niño, pero nadie sigue su método preestablecido conscientemente para hablar con su hijo”

El habla, entendida también como el lenguaje oral, se desarrolla poco a poco, se inicia con el balbuceo, pasando por niveles fonológicos, hasta llegar a un lenguaje o habla significativa, con propiedades más elaboradas que se perfeccionan en cada etapa del desarrollo y que le permiten al niño comunicarse, comprender el mundo que lo rodea y estructurar su lenguaje.

En este sentido el lenguaje oral, cumple con una funcionalidad en las etapas iniciales; en el orden de lo pragmático: Obtención de objetos y servicios, control de la conducta de las personas, a nivel Expresivo: Manifestaciones de agrado o de rechazo.

Desde el enfoque de la lingüística descriptiva, se realiza un análisis de la conducta verbal del sujeto, estudiando los atributos de tales conductas. Se basa en la suposición que el lenguaje es un código que usa los sonidos como símbolos; que este lenguaje es sistemático, es decir, que tiene un orden y que es dinámico, en el sentido que varía constantemente.

La lingüística descriptiva emplea cuatro conceptos básicos: fonemas, morfemas, sintaxis y entonación, aunque otras escuelas usan los mismos términos con distintas connotaciones.

- **Fonemas:** Constituye los símbolos unitarios del lenguaje, son las unidades estructurales mínimas en el sistema de sonidos. No poseen significados en forma aislada sino sólo cuando se encuentran en combinación. Cada lengua selecciona un repertorio de fonemas

para su uso distintivo. El niño, en las primeras etapas de su desarrollo, emite un amplio rango de sonidos que incluyen sonidos correspondientes o no a su lengua, de los cuales, posteriormente, por imitación y refuerzo, selecciona los concernientes al lenguaje de su grupo.

- **Morfemas:** Es una unidad lingüística con significado, formada por la combinación de fonemas. El significado preciso del morfema está dado por el contexto. Por ejemplo. S/ o/ l/ constituyen fonemas sin significado, pero juntos forman el morfema *sol*.
- **Sintaxis:** Es el estudio del sistema y la estructura del lenguaje. Sólo cuando los fonemas se combinan en morfemas, que a su vez se combinan en determinados patrones y secuencias, el lenguaje pasa a ser un vehículo de transmisión de significado. Dentro de la sintaxis operan los siguientes cuatro sistemas: Patrón, orden de la oración; Clases de palabras y funciones; desinencias (inflexión); palabras de adición o de estructura.

Etapas en el desarrollo del habla:

Los estudios de la adquisición del lenguaje, especialmente a partir de la incorporación de la pragmática en los años setenta, tienen en cuenta los primeros intercambios comunicativos entre el adulto y el niño, es decir, todo aquello que sucede entre ambos durante el primer año de vida, como criterio para comprender la aparición del lenguaje y las modificaciones que produce su incorporación a las situaciones de interacción social. Este período es el que se ha denominado comunicación prelingüística o etapa prelingüística.

La etapa prelingüística juega un papel importante en el desarrollo del habla, los niños empiezan a desenvolverse dentro de contextos donde la comunicación es fundamental para establecer relaciones con los demás e intercambiar ideas, además de permitirle al niño comprender los usos que del lenguaje hace el adulto. Por la relevancia de esta etapa para la construcción del lenguaje oral, se enuncian a continuación algunas características propias de esta etapa.

- **Etapa Prelingüística: Primer año:** El niño comienza a establecer con su madre un contacto intrauterino, los estímulos sonoros comienzan a ser respuesta para el bebé. Riviére y Coll (1985), plantean en su estudio: “En su momento de llegar al mundo, el niño nace con una serie de recursos que le permiten incorporarse a las rutinas de intercambio social, de tal modo que es capaz de seleccionar del medio ambiente, aquellos estímulos visuales y auditivos, que guardan relación con la cara y la voz humana, y de responder armónicamente a ellos mediante movimientos de su cuerpo. El niño dispone de una “Percepción categorial” que le permite diferenciar los sonidos relacionados con el lenguaje”

- **Etapa Lingüística: Segundo Año:** En esta etapa, aparecen las primeras unidades dotadas de sentido como monosílabos que dan comienzo a una etapa de “palabra-silaba” o “monosílabo-Intencional”. Posteriormente, aparecen las secuencias generalmente de dos sílabas iguales, que el adulto suele reconocer como palabras, no se trata de ningún descubrimiento porque existe continuidad entre todas las fases.

Las frases escuchadas por el niño, al ser imitadas sufren un proceso de reducción característico, que conforma lo que algunos investigadores llaman: “Lenguaje telegráfico”¹² el que se caracteriza principalmente, por la retención de los elementos con alta carga semántica (sustantivos, verbos, adjetivos) y la omisión de aquellos elementos que cumplen con la función gramatical (ilativos, verbos auxiliares, entre otros)

- **Desarrollo a partir de los tres años:** Se produce un “abandono progresivo de las estructuras elementales del lenguaje infantil y de su vocabulario específico, sustituidos por construcciones cada vez más acordes con el lenguaje del adulto”¹³.

Durante el tercer y cuarto año de vida, el lenguaje aún teniendo cierto aire telegráfico crece de forma vertiginosa, el vocabulario pasa de unas cuantas palabras a varios cientos de

¹² Brown (1981) P. 96

¹³ Boston (1976)

frases, las frases se hacen más largas y complicadas, se incluyen preposiciones en las frases, aparecen el género y el número, además de los artículos.

Hacia los cuatro o cinco años de edad, los niños han adquirido ya los aspectos más importantes del lenguaje, pero su desarrollo continúa durante toda la vida. Entre sus características se observa la producción de verdadero diálogo, adquiriendo así el lenguaje una función informativa, o sea, la de producir aprendizaje, sin que éste tenga relación con algún elemento del contexto inmediato del niño. Según Luria (1956) a estas características se le sumaría la función autorreguladora de la conducta del lenguaje, la cual determina que el niño no plantee metas y busque los medios para lograrlas, de acuerdo con las categorías que el mundo lingüístico le ofrece, pudiendo abstraerse de lo concreto e inmediato.

Poco a poco en la vida del niño aparecen nuevas experiencias de vida, la escuela, los amigos, la televisión, las lecturas, todas ellas que le proporcionan gran variedad de conocimientos y nuevos modelos de uso del lenguaje, donde participan de la comunicación. En este proceso los niños trabajan junto con los adultos más cercanos para aprenderlo.

Componentes del lenguaje

El lenguaje, comprende varios desarrollos que dan cuenta de las características que presentan los niños y niñas por las cuales atraviesan para construir su habla significativa, entre estos se destacan:

Desarrollo Fonológico

Para Monfort y Juárez (1980), la fonología está marcada por tres características fundamentales:

1º La globalidad del proceso, según la cual el niño adquiere los fonemas globalmente y no como una serie de unidades que se agregan unas a otras analíticamente. Es decir, el niño no aprende a pronunciar letras, sino palabras y frases.

Esto tendrá su importancia a la hora de aprender a leer también, de acuerdo con el uso de los métodos analíticos y los sintéticos.

2º El desfase entre el sistema perceptivo y el reproductivo. Hay que distinguir entre lo que el niño percibe, y es motivado por las emisiones del adulto, y lo que el niño emite y el adulto percibe. El proceso productivo del niño es mejor conocido, puesto que el adulto lo puede analizar con facilidad; mientras que el perceptivo es peor conocido, porque se resiste más al análisis.

3º Existe un orden de aparición y unas estructuras de desarrollo definidos; Son semejantes en todos los países, aunque con rapidez variable entre los distintos niños.

El niño procede por oposiciones fundamentales. Y a través de ellas va afinando su capacidad articuladora. Así:

- a la apertura máxima /a/ se opone la apertura mínima /b, p, m/,
- a la pronunciación oral /p/, la pronunciación nasal /m/,
- al punto de articulación labial /p/, el punto de articulación dental /t/.

Estas oposiciones básicas están presentes ya en el balbuceo.

Desarrollo léxico-semántico

- **Desarrollo semántico:** Para Acosta (1996) la semántica es la dimensión que abarca el contenido del lenguaje y representa el estudio del significado de las palabras. En esta línea, el desarrollo semántico según Monfort y Sánchez (1995) se realiza a través de una serie de adaptaciones entre el niño y el mundo que le rodea, desde el punto de vista de la representación que el niño se va haciendo de este mundo y de la comunicación que establece con él. El niño parte inicialmente de la experiencia, para así llegar a comprender el lenguaje y hacer uso de este, para expresar sus ideas, comprender y ser comprendido. La

experiencia le permite al niño comprender el lenguaje, pero luego éste es capaz de anteceder a la experiencia, dándose una mayor precisión en el vocabulario.

Desde un enfoque cognitivo la semántica se relaciona con la comprensión de cosas concretas, conceptos y relaciones lógicas expresadas en determinadas palabras (significados léxicos y gramaticales). Hace énfasis en aspectos cognitivos que intervienen en el proceso del habla y que dan lugar al desarrollo semántico.

Desde autores como Vigotsky (1977) y Brunner (1983), el desarrollo semántico está determinado en gran parte por las interacciones del niño con su entorno, que le posibilitan observar el uso que hacen los demás del lenguaje.

Ruiz (2000), establece tres condiciones necesarias para el uso del vocabulario. La primera de ellas, donde el niño aprende y percibe correctamente la relación entre la forma de una palabra y su referente; en la segunda, el niño debe producir exactamente la palabra teniendo en cuenta su estructura, los elementos que la componen y su extensión, y en tercer lugar, los niños asignan significados a las palabras que no siempre coinciden con los de las personas adultas.

En el desarrollo semántico se va dando una aclaración del significado de las palabras y mayor precisión sobre ellas. “el niño va perfilando y concretando los significados de las palabras que utiliza y los contextos en que debe expresarlas” ¹⁴El niño estructura la organización semántica a través de la representación del mundo que lo rodea y de la comunicación que establece con dicho mundo o sus intermediarios que son los adultos de su entorno. Incluso, es idea general que el niño realiza la captación del mundo a través de los modelos lingüísticos que le son transmitidos.

«Por otro lado, desde que el niño comprende y usa una palabra en un contexto dado, hasta que es capaz de dominar los rasgos de esa palabra y usarla en otros contextos existe una

¹⁴ Ruiz, D, Maria del Mar, Como analizar la expresión oral de los niños y niñas, Málaga, ALGIBE,2000

progresión léxico-semántica significativa del desarrollo lingüístico del niño». S. Fernández (1980).

El procedimiento que emplea el niño para las adquisiciones léxico semánticas forma parte del procedimiento general para todo el aprendizaje de la lengua:

- su tendencia a imitar el vocabulario del adulto,
- su capacidad para crear palabras y dotarlas de significado. Esta capacidad se logra en gran parte por la asistencia de recursos morfológicos, como se verá luego.

Desarrollo morfosintáctico

- Desarrollo sintáctico

Dado que las primeras palabras del niño se han considerado como holofrases, ya que se interpretan como la expresión de deseos, es evidente que no pueden tomarse como manifestaciones sintácticas. La sintaxis y la morfosintaxis tendrán su razón de ser cuando el niño tenga capacidad para unir dos palabras. Y, para su comprensión, habrá que tener presente el contexto en que se pronuncian estas frases elementales. Así, *mamá, agua*, dicho en el ambiente familiar, puede significar: *mamá, quiero agua*. Pero *mamá, agua*, ante una fuente o un río, puede significar: *mamá, veo agua*.

Según R. Titone (1976) la sintaxis se desarrolla con anterioridad a la morfología. Lo que supone prioridad psicológica de la primera sobre la segunda en busca del significado de la frase.

Para McCarty (1957) el proceso de desarrollo sintáctico del lenguaje se presenta en cuatro fases:

1. La oración reducida a una sola palabra, que tiene lugar entre los 9 y los 15 meses.

2. La oración principal, con predominio de nombres y ausencia de determinantes, preposiciones, conjunciones y verbos auxiliares. Entre los 12 y los 27 meses.

3. Las oraciones de cuatro o cinco palabras, con las mismas características que la anterior, pero atenuadas. Existe en ellas escaso dominio de la flexión, y aparecen algunas oraciones subordinadas. Esto se presenta entre los 2 y los 3 ó 4 años.

4. La oración completa de seis a ocho palabras, con mayor complejidad de elementos relacionantes y más dominio de la flexión. Sucede esto entre los 5 y 6 años, período en el que el niño realiza las estructuras básicas de la lengua.

Antes de los 4 años, una o dos palabras pueden asumir todas las funciones de la oración. Ciertamente se trata de una sintaxis diferente de la del adulto.

En la actualidad está abandonada la teoría de las gramáticas infantiles.

- Desarrollo pragmático

Acosta (1996) argumenta que: “La pragmática se ocupa de las intenciones comunicativas del hablante y de la utilización que hace del lenguaje para realizar estas intenciones; estudia el lenguaje en contextos sociales y comunicativos”.

En el desarrollo pragmático se da gran importancia a las funciones comunicativas y a la conversación; la primera de ellas que da cuenta de la intención comunicativa del que habla y la interpretación y atribución de significado que realiza el receptor de acuerdo a los gestos y las palabras utilizadas por el hablante. En la segunda, se destaca el intercambio comunicativo dentro de un contexto, en el cual la persona construye y elabora adecuadamente los mensajes lingüísticos.

En conclusión, el desarrollo pragmático tiene en cuenta la intención comunicativa, los significados expresados por los niños, las destrezas conversacionales necesarias para realizar un intercambio comunicativo con las demás personas, los aspectos verbales y no verbales, la expresión y la fluidez en el discurso.

4.1.5.3 La Lectura:

“Saber leer es infinitamente más rico que descifrar una sumatoria de letras con eficiencia mecánica: es dialogar con otra persona que nos dice algo importante desde otro lugar u otro tiempo o con nosotros mismos que desde el pasado nos recordamos algo que preveíamos podíamos llegar a olvidar”

E. D. Evans

Concepciones sobre la lectura

El verbo leer ha estado asociado toda la vida con los textos escritos¹⁵, así lo plantea Peña Borrero (1999) en su texto “Saber leer otros lenguajes” Enseñar a leer, según este mismo autor, significa iniciar al niño en la lectura alfabética, esto es lo que quiere decir literalmente Alfabetizar. El diccionario por su parte, define el acto de leer como “pasar la vista por lo escrito o impreso, haciéndose cargo del valor y la significación de los caracteres empleados”.

Los nuevos enfoques constructivistas, orientan las concepciones de la lectura, concibiéndola “como el desarrollo de estrategias para obtener sentido del texto”¹⁶; desde este punto de vista, el aprendizaje de la lectura comienza con el desarrollo del sentido de las funciones del lenguaje escrito. Otros autores, como Zapata (1999) definen la lectura como un “Acto de búsqueda de sentidos vitales, un encuentro consigo mismo a partir de lo sugerido por el texto, un enriquecimiento perceptivo que abre entendimientos para la comprensión del mundo”¹⁷.

Al respecto, Solé (1999), define el acto de leer como “Un proceso de interacción entre el lector y el texto, mediante el cual se comprende el lenguaje escrito, este proceso implica la

¹⁵ PEÑA BORRERO Luis Fernando “Saber leer otros lenguajes” Revista Alegría de Enseñar N. 40. Sep 1999

¹⁶ FERREIRO, Emilia, GÓMEZ PALACIO, Margarita “Nuevas Perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura”. Siglo XXI Editores. 1982

¹⁷ ZAPATA RUIZ, Teresita. “Leo, Vivo y escribo”: Facultad de Educación, Universidad de Antioquia. Corporación Ecológica y Cultural Penca de Sábila. 1999

presencia de un lector activo que procesa y examina el texto, teniendo siempre un objetivo claro y definido, ya que la interpretación que se realiza de un texto depende en gran medida de la intención”¹⁸.

Goodman por su parte hace la siguiente afirmación: “Toda lectura es interpretación y lo que el lector es capaz de comprender y de aprender a través de la lectura depende fuertemente de lo que el lector conoce y cree antes de la lectura. Leer es un juego de adivinanzas psicolingüísticas, donde se relaciona el pensamiento y el lenguaje, en donde interactúa el lector y el texto.

Frank Smith, en su libro *Enseñanza de la lectura*, también desarrolla la tesis de que la lectura, ante todo, tiene que ser un proceso de búsqueda de sentido, por medio del cual el sujeto capta el mensaje contenido en el texto, con discernimiento, con capacidad crítica y estética, de tal manera que este acto no sea solo un proceso de descodificación y entendimiento literal, sino de comprensión y enriquecimiento personal. Desde esta perspectiva, la lectura cobra un sentido social, a través del cual, el sujeto interactúa con la realidad y genera interrogantes con relación a los sucesos que aparecen en su ambiente inmediato.

Esta mirada social, también se apoya desde la concepción de Paulo Freire “El auténtico acto de leer es un proceso dialéctico que sintetiza la relación existente entre conocimiento - transformación del mundo- y -conocimiento-transformación de nosotros mismos. Leer es pronunciar el mundo, es el acto que permite al hombre y a la mujer tomar distancia de su prácticas para conocerla críticamente, volviendo a ella para transformarla y transformarse así mismos”¹⁹

Continuando con esta línea, se encuentra también autores como Bettelheim (1981) quien plantea la lectura como “La iniciación de un principiante mundo nuevo de la experiencia, la

¹⁸ Ibid, 27

¹⁹ FREIRE, Paulo. La importancia de leer y el proceso de liberación. 3 ed. Colombia. Siglo XXI. 1985

adquisición de un arte arcano que descubrirá secretos hasta ahora ocultos, que abrirá la puerta de la sabiduría y permitirá participar de sublimes logros poéticos”²⁰. Al respecto, este autor propone que más allá del conocimiento de la utilidad práctica de la lectura, el niño requiere conocer que existe la firme creencia de que saber leer posibilitará el ingreso a un mundo de experiencias maravillosas, donde podrá despojarse de su ignorancia, comprender el mundo y ser dueño de su destino.

La lectura no es un simple medio de comunicación, de recepción de un mensaje, sino un proceso que abarca múltiples niveles y contribuye al desarrollo de la mente, pues transformar los símbolos gráficos en conceptos intelectuales, exige intensa actividad del cerebro, así Henao(1998), plantea que “la lectura es un medio primordial de acceso al aprendizaje, una alta proporción de lo que el niño aprende sobre los contenidos que integran los currículos escolares proviene de los libros u otros materiales escritos que se debe leer, discernir y asimilar”²¹

A partir de este nuevo concepto de lectura se generan nuevas propuestas de enseñanza en el ámbito escolar y por ende en el preescolar, se pretende abrir espacios para que el niño desde sus conocimientos previos y su bagaje cultural cree aprendizajes y conocimientos que pueda articular con su vida cotidiana; se busca encaminar al niño para que inicie su proceso lector a través de la propuesta de situaciones en las que desarrolle las estrategias cognitivas que posee mediante la participación en prácticas de lecturas convencionales (hechas por el maestro, padres y niños alfabetizados) y no convencionales (hechas por ellos antes de acceder al código) buscando que se familiarice con la experiencia de leer. “Esto no significa de ninguna manera que los niños tengan la obligación de aprender a leer en el nivel inicial, sino que tengan el derecho a ponerse en contacto con textos y pueda participar en situaciones didácticas y significativas para ellos que favorezcan su aprendizaje teniendo en cuenta sus saberes previos” (Kaufman).

²⁰ BETTELHEIM, Bruno. Aprender a leer. Barcelona. CrÍTIC'sa. 1981

²¹ HENAO ALVAREZ, Octavio “Lenguaje y Lecto-escritura” 1988

4.1.5.4 La escritura:

“La lengua escrita no es un invento... es la prueba de que hubo una serie de necesidades que llegaron por procesos divergentes y convergentes, cruzados por contradicciones y problemas”

Gloria Rincón Bonilla

Bonilla (1999) concibe la escritura como la representación de los objetos del pensamiento a través de signos visuales y constituye una dimensión del lenguaje verbal en la que se utilizan gráficos como soporte del mensaje. Jurado Valencia (1999) plantea la escritura como “Un proceso semiótico reestructurador de la conciencia”²². Dentro del enfoque Constructivista se plantea el aprendizaje de la escritura desde un contexto universal, totalizador y significativo; así lo demuestran en sus investigaciones Emilia Ferreiro y Ana Teberosky, “el niño aprende a partir del universo del lenguaje, donde construye sus conceptualizaciones de la escritura”. Dichas conceptualizaciones se van dando a partir de unos niveles que ocurren mucho antes de ingresar a la escuela y se siguen fortaleciendo en ella, aparecen a partir de lo que el niño representa de su realidad, pues es la manera como ellos desean transmitir sus ideas y pensamientos.

Niveles de desarrollo del sistema de escritura en el niño

Los estudios realizados sobre dicho proceso indican que previo al ingreso de los niños a la institución educativa, su reflexión en torno a la lengua escrita, ya se ha iniciado, pues constantemente el medio está suscitando diferentes formas y medios de comunicación que estimulan sensiblemente dichos procesos.

Con relación a estas conceptualizaciones, se considera entonces, que los niños atraviesan por unos momentos evolutivos, dentro del proceso de adquisición de la lengua escrita. A

²² JURADO V. (1997) V Investigación, escritura y educación: el lenguaje y la literatura en la transformación de la escuela: experiencias de maestros. - 1.ed. Bogota : Universidad Nacional

continuación se presenta una síntesis de los niveles de construcción del sistema escritural de los niños, a partir de los trabajos de investigación realizados por Emilia Ferreiro y Ana Teberosky. Desde esta perspectiva se han descrito cuatro niveles fundamentales en este proceso.

• **Primer Nivel**

En este primer nivel hay una distinción entre dibujo (lenguaje icónico) y escritura (grafías) como formas de representación. Los niños concluyen que lo que diferencia al dibujo de la escritura es la forma como se organizan las líneas; pues al fin y al cabo en el dibujo también se trazan líneas (se sigue un contorno).

En la escritura, el trazo de líneas no tiene que ver con la forma de los objetos. Su organización supone dos principios de los sistemas convencionales: la arbitrariedad y la linealidad. Es decir, los niños descubren que las grafías (arbitrarias) se organizan de forma lineal y que las grafías no reproducen a los objetos, los representan.

Hay unos primeros momentos en que el niño, bajo este principio, inventa formas grafémicas, mezcla éstas con las grafías convencionales que en el espacio socio-cultural va reconociendo y de las cuales se va apropiando. El niño descubre que es mejor aceptar las grafías existentes que las inventadas, por exigencias sociales de comunicación; y en sus producciones incluyen cadenas de letras: letras repetidas, escritura ligada, trazos continuos. En este nivel se termina por considerar las cadenas de letras como objetos sustitutos.

• **Segundo Nivel**

En este nivel aparece un control sobre la cantidad y la cualidad; en este sentido, se buscan diferencias entre escrituras que justifiquen interpretaciones diferentes. Es decir, ya no basta con que internamente las grafías sean distintas, se requiere que un conjunto de grafías sea distinto de otro conjunto para significar cosas distintas.

En el primer nivel, conjuntos de organizaciones iguales pueden significar diferente en momentos distintos; el niño puede asignar significados iguales sin variar el tipo de grafías ni

su organización. En fin, los niños se enfrentan al problema de ¿cómo crear diferencias gráficas para significar cosas distintas? En este sentido, exploran tanto el principio cuantitativo como el cualitativo de manera separada o simultánea. Por ejemplo, ponen a prueba hipótesis como: a objetos de mayor tamaño o edad, mayor número de grafías. Se ponen a prueba hipótesis como la cantidad máxima: para que una palabra signifique algo no debe tener menos de tres grafías ni más de siete.

En este momento se está trabajando sobre el significado de la palabra o la frase en su globalidad. La relación es cadena de grafías/significado: diferencias en la organización, características de las cadenas (palabras frase). No hay fonetización aún. Es decir, no hay relación sonido/grafía. Significado y significante constituyen una sola unidad.

En este nivel, el niño explora posibilidades cualitativas: varía el repertorio, varía la posición, aparecen diferentes posibilidades: si el niño cuenta con un menú reducido, se pueden mantener unas grafías fijas (la primera, la última) y variar otras. Si el niño cuenta con un menú amplio de letras, a palabras diferentes, letras diferentes. Con un menú amplio, organizaciones diferentes corresponden (deben corresponder) a significados diferentes.

Si el niño cuenta con un menú reducido, busca obtener significados diferentes variando la posición de las grafías; ésta es la solución más compleja que se encuentra en este nivel; lo mismo que la combinatoria de variaciones cualitativas y cuantitativas de manera simultánea. En estas soluciones muy elaboradas ya se evidencia un principio sintáctico claro, se ha construido un complejo sistema de variaciones que permite establecer interrelaciones (relaciones entre conjuntos o cadenas de grafías). También se puede hablar de reorganización cognitiva, ya que las formas de operar del pensamiento van apareciendo simultáneamente con este trabajo. Hasta este punto se ha avanzado hacia la construcción de principios que regulan el sistema, y las relaciones y complejidades entre estos principios; pero aún no se ha llegado a la fonetización; es decir, a la relación (alfabética) entre el sonido de una palabra y su escritura.

• Tercer nivel

En este nivel aparece de manera explícita la relación entre sonido y grafía. Es decir, se llega a la fonetización de la representación escrita. Digamos que hasta este punto se ha trabajado la necesidad de simbolizar, a través de representaciones gráficas (letras), un significado, una realidad. Ahora es necesario trabajar la relación entre esa representación gráfica y el componente fonético. Aparecen así tres hipótesis en el desarrollo escritural de los niños

- ❖ Hipótesis silábica,
- ❖ Hipótesis silábico alfabética
- ❖ Hipótesis alfabética.

En este nivel hay un trabajo más complejo sobre la cantidad y la calidad. Por ejemplo con el nombre propio. ¿Por qué esas letras y no otras? ¿Por qué tantas y no tantas? Aparece la necesidad de crear un mayor control sobre la cantidad y la calidad, que satisfaga sus preguntas: letras similares para segmentos sonoros similares.

Los niños acceden a la hipótesis silábica de forma distinta. Algunos controlan la producción de manera cuantitativa, escriben tantas letras como sílabas, otros entre tanto reconocen algunas letras como asociadas a sílabas particulares. Los niños eligen una letra para un fragmento sonoro de la palabra, y generalmente esa letra es una vocal, debido a la presencia regular de éstas en la lengua española. Los niños prefieren las vocales. En muchos casos se tiende a utilizar la letra inicial del nombre con un valor silábico. M de Martha como ma... En fin, el niño busca letras similares para representar fragmentos sonoros similares, aunque la letra seleccionada no corresponda fonéticamente. Lo que interesa es que el niño ya asocia la pauta sonora con la selección de las grafías; esa relación sonido/grafía es lo que marca la *hipótesis silábica*. Otro aspecto cognitivo relevante en este punto es que se problematiza la relación entre el todo y las partes.

En otro momento del proceso aparece la ***hipótesis silábico alfabética***: unas letras ocupan el lugar de sílabas (conjuntos de sonidos), y otras ocupan el lugar de fonemas (sonidos

aislados). Finalmente se llega a la hipótesis alfabética: a cada sonido corresponde una grafía. Aquí lo importante es el principio que se ha construido, que es un principio de control cognitivo de la calidad y la cantidad, esto interesa más que la forma de la escritura. Aparecen problemas como la representación poligráfica de fonemas (/s/=ci = si), los espacios en blanco, los signos de puntuación, las mayúsculas. Se ha construido un principio elemental: a similitud sonora, grafías similares; a diferencias fonéticas, letras diferentes. Ese es el principio fundamental de las escrituras alfabéticas.

De aquí en adelante el reto es avanzar en la construcción de los demás principios complejos del sistema de escritura: la sintaxis, la segmentación semántica de unidades, las reglas ortográficas.²³

Competencias comunicativas, gráficas y gramaticales

En este contexto, la noción de competencia es una categoría pensada desde la constitución y formación de los sujetos en diferentes dimensiones de su desarrollo. Pero esta noción está referida básicamente a potencialidades y/o capacidades. Las competencias se definen en términos de “Las capacidades con que un sujeto cuenta para...”. Pero es claro que estas competencias, o más bien el nivel de desarrollo de las mismas, sólo se visualiza a través de desempeños, de acciones, sea en el campo social, cognitivo, cultural, estético o físico. Esta parece ser una de las características básicas de la noción de competencia, el estar referidas a una situación de desempeño, de actuación, específica²⁴

La evaluación de la escritura inicial

Negret (1997) plantea varios criterios de evaluación y análisis frente al desarrollo de la escritura en niños y niñas del primer ciclo. El proceso de desarrollo inicial de las características escriturales que se da en la producción de textos escritos, tiene varias

²³ Los anteriores niveles de desarrollo escritural pueden ampliarse consultado los Lineamientos Curriculares: Lengua Castellana. MEN. 1998

²⁴ Ver el artículo de Lucie Tanguy: “Les Usages Sociaux de la Notion de Compétence” publicado en la revista Sciences Humaines No 12, París, 1996.

características entre las que se destacan: son complejos, dinámicos y no directamente aprehensible, por esto, evaluar el proceso de las producciones escriturales que realizan los niños se da por un modelo que considera el texto como un sistema complejo, es decir, que las producciones tienen diversos componentes, aspectos o dimensiones, con diferentes grados de estructuración.

Las dimensiones que se presentan y se tienen en cuenta en un texto escrito para evaluarlo son:

- ❖ **La dimensión comunicativa:** Esta dimensión, da cuenta del valor, la función, el sentido comunicativo y expresivo que da el niño al contenido de la producción escritural.
- ❖ **La dimensión gráfica:** esta dimensión, da cuenta de la forma en que el niño distribuye y ubica espacial y gráficamente el texto en las hojas.
- ❖ **La dimensión gramatical:** esta dimensión da cuenta de la hipótesis, distribución y las relaciones lógicas que da entre los diversos componentes escriturales.

Evaluar el proceso de desarrollo escritural de un niño consiste en establecer el grado de estructuración de un texto escrito y considerando las dimensiones anteriores. Si un texto escrito presenta determinado nivel de elaboración es porque el niño ha desarrollado sus capacidades escriturales de manera análoga.

La escritura como procesos de logros y niveles de logros:

Dentro de esta misma línea, Negret plantea como hace algún tiempo, se tenía la idea de que un niño debía aprender primero la gramática de la escritura- la codificación para utilizarla después como función comunicativa, finalmente, argumenta que el cambio suscitado en las concepciones sobre el proceso de adquisición del lenguaje se han transformado sustancialmente a favor de una visión más constructivista y desarrollista “Hoy se sabe que las diferentes dimensiones de la lengua escrita de desarrolla al mismo tiempo. El niño empieza a comunicarse con la escritura desde muy temprana edad y de manera simultánea

va estructurando gráfica y gramaticalmente sus escritos (subprocesos), pasando, con diferentes ritmos, por una serie de etapas previas y necesarias (niveles de logros), hasta alcanzar los grados de desarrollo típicos para un momento (logros).”²⁵

Los procesos y las competencias hacen referencia a los cambios que se producen en el desarrollo de los niños, estos son complicados, dinámicos y no se pueden aprender directamente, en el desarrollo de las capacidades escriturales básicas, la cual se divide en dos periodos, el primero es la construcción inicial de las capacidades escriturales; y el segundo es la consolidación de las capacidades escriturales que se extiende por muchos años.

Los subprocesos son las dimensiones simultáneas y mutuamente involucradas en un proceso de desarrollo. En la escritura hace referencia al desarrollo de:

1. Las dimensiones comunicativas, pragmáticas y semánticas para el uso de la escritura
2. Las competencias gráficas para la materialización de la escritura
3. Las competencias gramaticales para las producciones convencionales

Los logros y los niveles de logro, son momentos del proceso de desarrollo elevados desde una teoría o modelo a las categorías de hitos, eventos claves o metas para un periodo del desarrollo, no son estados definitivos, ni contenidos que se dan en un área o tiempo establecido, pero estos tienen etapas o pasos previos y necesarios definidos como niveles de logros, por los cuales pasan todos los niños de manera obligatoria, aunque en, ritmos y momentos diferentes.

4.2 TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA EDUCACIÓN

²⁵ NEGRET P, Juan Carlos Hojas pedagógicas N. 6 Colección los lenguajes. La evaluación de la escritura inicial I, Separata revista “Alegría de Enseñar” MINISTERIO DE EDUCACION, Abril- Junio 1997. Bogotá - Colombia.

“La propuesta actual de una alfabetización científica para todos los ciudadanos y ciudadanas va más allá de la tradicional importancia concedida –más verbal que real– a la educación científica y tecnológica, para hacer posible el desarrollo «futuro». Esa alfabetización científica se ha convertido, en opinión de los expertos, en una exigencia urgente, en un factor esencial del desarrollo de las personas y de los pueblos también a corto plazo....”

Alberto Maiztegui y otros²⁶

4.2.1 Recorrido histórico por la incorporación de las TIC's

Para desarrollar la temática del estudio: la incorporación de las TIC's al aula de transición como herramienta de aprendizaje, se hace necesario realizar un recorrido por las interacciones dadas entre tecnología – educación y cómo dicha articulación al paso de los años ha ido tomando fuerza y ha sido motivo de reflexiones continuas, haciendo posible que a través de ellas, se de la adquisición de aprendizajes significativos tanto en los niños (as) como en los maestros (as).

La globalización como fenómeno internacional, convoca a los gobiernos de países del llamado tercer mundo a realizar grandes esfuerzos para promover el desarrollo de sus naciones. En este sentido, la educación, la ciencia y la tecnología, han sido consideradas por los expertos elementos claves en esta nueva realidad planetaria.

En la IV cumbre Iberoamericana de educación celebrada en Buenos Aires en 1996, se afirmó que un país que desee verdaderamente ser independiente, debe garantizar a todos sus ciudadanos la oportunidad de adquirir conocimientos sobre la ciencia y la tecnología, debe fomentar la capacidad de dar a ambas un uso apropiado y desarrollarlos para satisfacer

²⁶ MAIZTEGUI et, al. Tomado de Revista Iberoamericana de Educación N. 28. Enseñanza de la Tecnología. Ene- Abril 2002, El papel de la tecnología en la educación científica: Una dimensión olvidada

necesidades colectivas; además preparar a las nuevas generaciones para hacer frente a los problemas que plantean los progresos de la ciencia y la tecnología.

Por ello, distintos organismos de países suramericanos han sentido la necesidad de crear políticas educativas que impulsen el desarrollo del sistema educativo de cada región, a través de la aplicación de tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje, desde la educación inicial hasta la educación superior, en esta dirección la educación se asume como la vía que permitirá armonizar las diferencias y mantener la esperanza de alcanzar niveles y estándares mundiales propios de una nación desarrollada (Gutiérrez 2004).

Sin embargo, para otros países incluir la tecnología en los procesos educativos no es un concepto nuevo, desde el año 1941 surge el concepto de Tecnología Educativa, aparece en la Enciclopedia of Educational Research como la disciplina pedagógica que se relaciona con el uso de instrumentos tecnológicos para enseñar.

De acuerdo a lo anterior, se hace necesario contextualizar la historia de la tecnología en la educación; dado que ésta se remonta a los años 30 aproximadamente, pero es a partir de los años 50 cuando surgen aportes relevantes para dicha incorporación. En el año de 1963, algunas escuelas de los Estados Unidos empezaron a hacer sus primeros intentos por incorporar estos recursos al aula, pero por sus características, éstos procesaban la información de una manera lenta, pues los datos y los programas no eran cargados en la memoria principal del computador. En este periodo se implementó el BASIC, un programa que posibilitó que los maestros universitarios aprendieran un lenguaje de programación.

El doctor Donald L Bitzer, en compañía con el doctor Gene Slottow, en 1966 crean el programa PLATO (programed logia for automatic teaching operations), el cual en 1967 fue completado y mejorado con el lenguaje de programación TUTOR, el cual ayudaba a la creación de material didáctico, que se utilizaba directamente desde el computador y al cual podían acceder los alumnos y aprender algunos contenidos. Este programa fue importante

pero por sus altos costos, se hizo de difícil acceso y adquisición en el sistema educativo; además no permitían que el maestro fuera quien dominara la máquina.

En 1970 el lenguaje Pascal se crea con el fin de ir mejorando dichas aplicaciones. Años más tarde se dio paso a los microcomputadores (1975), los cuales tenían memoria principal y sistemas electrónicos que permitieron la realización de diversas actividades, que se hicieron posibles gracias a los transistores que contenían dichos recursos. Los microcomputadores hicieron más asequibles la vinculación de estos a la escuela, debido a sus características de programación, recursos informáticos y aplicaciones.

Los microcomputadores por sus características y presentación, ingresaron a la escuela, con sus diversos recursos, además brindaron mayor cobertura y accesos a muchas personas. Además de esto las reflexiones de Papert, en cuanto al uso de éstos en la educación, marcó en gran parte la incorporación de estos al ámbito escolar.

De 1985 a 1990 la SEP y el ILCE (Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa), se encargaron de desarrollar un modelo pedagógico y de dotar a las escuelas públicas de computadores, además de programas educativos.

Para los años 90, aparecen los sistemas operativos y los programas de aplicación, como procesadores de texto, hojas electrónicas, bases de datos y sistemas multimedia, entre otros; estos últimos con imágenes, sonidos y video.

El proyecto ARPANET, contribuyó a la creación de Internet, pues este fue el primer intento de conexión de un computador a una línea telefónica, haciendo posible la conexión y comunicación entre redes de todo el mundo.

A partir de los planteamientos derivados por Papert (1995) se entiende que la incorporación de la tecnología en la educación se orientó en un primer momento, al uso del Logo y del Basic, pero su acompañamiento y orientación estaba a cargo de los profesionales en este

campo, quienes dictaban las clases; atendiendo de esta manera a una (E.A.O)²⁷, es decir, que el currículo relacionado con la informática, ha reducido el aprendizaje a la memorización y mecanización de una serie de comandos e instrucciones. Es así como el maestro pasó a un segundo lugar, además por el desconocimiento en cuanto al manejo de estos recursos y el temor a ellos, se convirtió en receptor pasivo y elemento aislado de este proceso.

Esta situación conllevó en su momento al desinterés presentado por los maestros para incorporar las TIC's en su contexto escolar, debido a la incapacidad manifestada para utilizar las herramientas tecnológicas, por lo anterior, el desarrollo de propuestas tradicionales, ha sido una constante, mediado además por el temor a cambiar y enfrentarse a una tecnología que día tras día se introduce en los procesos de desarrollo social.

Batista y otros (1997), ilustran lo anterior en la siguiente cita: “En un asunto actual como es la incorporación de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información TIC's, a la enseñanza y al aprendizaje escolar, el aspecto central, no es tanto su ausencia sino que éstas, aunque estén presentes, son excluidas por el efecto perturbador de las pedagogías tradicionales y sus métodos”. Es así como el desafío educativo de hoy, en el contexto Colombiano se ve también afectado por esta situación, es por ello que se hace necesario un cambio en los procesos de enseñanza – aprendizaje donde las TIC's entren a formar parte activa en el proceso.

4.2.2 Tecnología Educativa

La Tecnología Educativa según Colom (2002), “aporta una nueva concepción del aprendizaje, una propuesta basada en los medios y una alternativa de carácter respectivamente, al plantear un formato educativo de carácter constructivista, interactivo y personalizado” Plantea además algunos aspectos importantes que favorecen el aprendizaje entre los que se destacan:

²⁷ Papert, S (1995). Enseñanza Asistida por Ordenador.

El aprendizaje como resultado del sistema de instrucción propuesto por el maestro; la utilización de recursos que ayudan en la elaboración e implementación de estrategias de aprendizaje y el carácter metacognitivo, dirigido al uso de los medios y recursos y al aprender a aprender.

Se evidencia entonces, que la Tecnología Educativa se ha venido desarrollando desde el sistema PLATO, hasta los programas actuales como la multimedia, el Internet y demás recursos, construyéndose salas de informática, donde los alumnos han aprendido lenguajes de programación. Al complementarse estos aspectos se produce en términos de Vázquez (2001) la Tecnología Informática “la informática educativa, la educación sobre informática, dan como resultado la educación con informática”

Esta afirmación permite establecer la relación que se da entre tecnología y educación, es así como la Tecnología Educativa, orienta el proceso de incorporación de las TIC's al sistema educativo, pues los instrumentos, o herramientas tecnológicas por si solos, no contribuyen a que el trabajo que se realice con las TIC's en la escuela sea realmente exitoso y significativo; pues estos requieren de todos los soportes pedagógicos brindados por la Tecnología Educativa.

4.2.2.1 Concepciones sobre la Tecnología Educativa

La Tecnología Educativa suscita permanentes reflexiones, por tanto varios autores han tratado de dar su acepción, de ahí que algunos se remitan a una definición orientada desde los medios y otros lo en rutan desde las interacciones dadas entre maestros y alumnos; ambas sin embargo, están dadas desde la relación recíproca entre los medios y el aprendizaje; algunas de ellas se describen de la siguiente manera:

Desde los medios: Rodríguez (1996), afirma que “la Tecnología Educativa debe ocuparse del diseño, la reestructuración, la presentación y la optimización de instrumentos, medios y programas de intervención didáctica.

Para Ríos y Cebrian (2000), la Tecnología Educativa “estudia los procesos de significación que generan los distintos equipos tecnológicos y demás materiales didácticos, dentro de los procesos culturales y educativos, con el fin de buscar teorías explicativas y descriptivas que por un lado, iluminen el empleo de equipos técnicos, o inspiren por otro lado, el diseño, la producción y la evaluación de mensajes y materiales didácticos según las finalidades educativas y los valores culturales”.

Litwin (1993), entiende la Tecnología Educativa como “el cuerpo de conocimientos que basándose en disciplinas científicas referidas a las prácticas de la enseñanza, incorpora todos los medios a su alcance y responde a la consecución de fines en los contextos sociohistóricos que le otorga significación”.

En la enciclopedia interactiva libre Wikipedia, se define este concepto como un “acercamiento científico basado en la teoría de sistemas, que proporciona al educador las herramientas de planeación y desarrollo, así como la tecnología que busca mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, a través del logro de los objetivos educativos, buscando la efectividad del aprendizaje”.

Desde Interacciones: Fainholc, B (1993), describe la Tecnología Educativa como “la organización integrada de personas, significados, conceptualizaciones, procedimientos, artefactos simples y/o equipos complejos electronificados, pertinentemente adaptados a ser utilizados para la elaboración, implementación y evaluación de programas, proyectos y materiales educativos que tienden a la promoción del aprendizaje contextualizado de un modo libre y creador”.

Selfe (1992), plantea que la enseñanza – aprendizaje apoyada en el computador, presenta un nuevo conjunto de realidades pedagógicas, que deben ser analizadas por el sistema educativo antes de integrarlas al currículo. Sarramona (1994), citado por Maggio, M (2000),

la describe como “aquella que reflexiona sobre la aplicación de la técnica a la resolución de problemas educativos, justificada en la ciencia vigente en cada momento histórico”.

Sancho (1994), citado por el doctor Graells (1999), manifiesta que la Tecnología Educativa debe ser “un saber que posibilite la organización de unos entornos de aprendizaje que sitúen al alumno y al profesorado en las mejores condiciones posibles para perseguir las metas educativas consideradas personal y socialmente valiosas”.

4.2.3 Beneficios y componentes de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación

La presencia de las TIC's, específicamente del computador y recursos como el Internet, la multimedia y el software en el contexto escolar, es una realidad, por tanto es importante resaltar los beneficios que dicha incorporación ofrece al proceso educativo y en especial al aprendizaje de los niños; así Moraga y Contrera (2005), plantean que las TIC's, ofrecen a los niños (as) diversión, información, interacción; sirviendo como complemento a la educación y a la comunicación como elemento vital del proceso educativo; favoreciendo de manera significativa el aprendizaje tanto de alumnos como de maestros.

Al respecto Osin (1999), manifiesta que las TIC's, específicamente el computador, favorece los procesos de simulación y exploración, donde el alumno analiza fenómenos y no solo recibe información de manera pasiva, sino que desarrolla hábitos de búsqueda, elabora hipótesis que se comprueban con la experiencia, todo ello, apoyándose en el computador y sus herramientas.

En relación con lo anterior, la inserción de las TIC's al contexto escolar, propician según la red Educativa Enlaces, nuevos enfoques para el aprendizaje a partir de la interacción, las conexiones a Internet, la participación activa de maestros y alumnos, así como el desarrollo de habilidades que permiten la resolución de problemas, el desarrollo del pensamiento crítico

y la construcción de nuevos conocimientos que generan mayores niveles de comprensión de la información.

En esa misma línea, la investigación realizada por Conexiones (2000), estableció entre sus hallazgos que el aprendizaje de los niños (as) con apoyo de las TIC's, brinda mayor estimulación a los procesos cognitivos superiores, mejora la interacción con pares y maestros, favorece el desarrollo de habilidades comunicativas, así como el trabajo en equipo, el autoconcepto, la motivación y actitudes de tolerancia y cooperación.

Dados los diversos estudios centrados en los beneficios que subyacen la incorporación de las TIC's en la educación, se resaltan los siguientes tópicos en los que a su vez, se hacen explícitos algunos parámetros que dan cuenta de dichas categorías:

- **Mayor comunicación**

Los nuevos canales y vías de comunicación, local, nacional e internacional han superado las barreras de tiempo y espacio, propiciando una mayor interacción entre pares y maestros, al mejorar significativamente las experiencias educativas, enmarcadas en propuestas metodológicas. Esta comunicación permite la transmisión y construcción colaborativa por parte de los alumnos, acerca de conceptos, ideas, proyectos, visiones, lo cual permite una mayor apropiación y divulgación del conocimiento.

- **Mejor administración y distribución del Conocimiento**

Las TIC's, posibilitan la construcción de bases de conocimientos, facilitando el uso de herramientas para la clasificación, la organización, distribución de contenidos y elaboración de materiales didácticos.

En este sentido las TIC's, brindan opciones de aprendizaje práctico, a partir de la realización de ejercicios en diversos formatos y estructuras; ofreciendo desafíos al alumno que ayudan a que este ejercite sus conocimientos mediante la práctica.

El maestro y el alumno tienen la posibilidad de acceder al conocimiento, a experiencias, realidades, investigaciones, desarrollos científicos, entre otros.

- **Aprendizaje Colectivo**

Las TIC's, transforman el aprendizaje en una experiencia colectiva y participativa, donde todos realizan aportes importantes al proceso y aprenden de manera cooperativa. En el caso de los alumnos, estos tienen más oportunidades de participar activamente, consultando, opinando, proponiendo y contradiciendo en su propio tiempo y sin la presión proveniente por la competitividad que muchas veces implica el ambiente dentro del aula. Otro factor importante dentro de este aprendizaje colectivo es que se favorece el desarrollo de habilidades de manejo, asociación y conceptualización, que van más allá de la simple adquisición de conceptos, sino que trascienden a su aplicabilidad en contextos determinados.

- **Crecimiento como Persona**

Las TIC's, brindan a todas las personas la posibilidad de acceder a otro tipo de realidad, sin tener que apartarse de su propia realidad, permitiendo una interacción sincrónica y asincrónica entre los sujetos. En el contexto educativo, los alumnos se pueden comunicar entre sí con sus maestros, sin contar con la presencia física. De esta forma se adquiere una visión más global de su entorno, al hacer parte de un mundo más amplio y rico en información.

Así mismo, tanto maestros como alumnos, se vinculan a un aprendizaje continuo, a través de la participación en programas y cursos que no requieren apartarse del hogar o que simplemente se pueden llevar a cabo desde otros lugares.

4.2.3.1 Componentes esenciales dentro de las TIC's

“Para que la incorporación de las TIC's sea exitosa, se hace necesario el apoyo pedagógico y tecnológico a los maestros, desarrollo de teorías prácticas que se den al interior de la

escuela, adecuados software curricular en los computadores, uso de la tecnología en todas las áreas del plan de estudio y en las aulas de la institución”

Castro (1997).

Sobre la base de diferentes estudios, actualmente se distinguen tres razones para incorporar las TIC's en la educación: la económica, la social y la pedagógica, donde cada una pone un énfasis diferente en la manera como estas deben ser introducidas y usadas en las escuelas. Para efectos del estudio solo se hará un énfasis en la razón pedagógica porque es la disciplina que enfoca toda la propuesta del trabajo.

La razón pedagógica, según Gisbert (1999), se centra en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Su potencial se ha desarrollado aceleradamente de la mano de los avances de las nuevas tecnologías, pasando de programas que se basaban en el método de “ensayo y error” –con limitado uso en un pequeño número de asignaturas– a complejas herramientas de apoyo en diferentes aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este ámbito, las TIC's han demostrado que pueden ampliar las oportunidades de aprendizaje, ya que aportan datos reales de actualidad. Por otra parte, éstas pueden apoyar el desarrollo de habilidades superiores de pensamiento, incluyendo análisis y síntesis.

Existe una creciente convergencia entre las razones económicas, sociales y pedagógicas, en cuanto al uso educativo de las TIC's en la vida cotidiana. Estas tres razones obligan a la educación a tomar ventaja de los beneficios que ellas ofrecen. En este sentido, la sociedad moderna tiene en las escuelas, una perspectiva de centros de promoción de la formación de personas autónomas, reflexivas y creativas que sean capaces de solucionar problemas, a la vez de conducir su propio aprendizaje con miras a contribuir al desarrollo del país en diversas dimensiones.

Sobre este aspecto, cabe destacar la labor pedagógica realizada por el Ministerio de Educación en Chile, donde se reconoció tempranamente las potencialidades de las TIC's y

siendo consecuentes con ello, se impulsó desde principios de los noventa, la Red Educacional Enlaces, primero como una iniciativa piloto que buscaba reconocer sus beneficios y luego, una vez establecida, se transformó en una iniciativa nacional que tenía como uno de sus focos principales la equidad en el acceso y el uso de las TIC's en los establecimientos educativos de Chile.

Partiendo de ese estudio y otras investigaciones enfocadas en esta misma dirección, se describen a continuación algunos de los componentes principales que hacen de las TIC's herramientas valiosas para el proceso de incorporarse en la educación.

Internet: Las TIC's en la actualidad han modificado en gran medida las practicas educativas, debido a los múltiples beneficios que ofrecen y que hacen que el aprendizaje se vea favorecido en muchos aspectos, modificando las formas de aprender, de enseñar, de construir materiales didácticos y pedagógicos. Entre los beneficios de estas tecnologías, autores como Gutiérrez (2003), destacan que las TIC's y sus recursos como el Internet “superan las limitaciones de espacio y tiempo en los procesos educativos” optimizando el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Internet posibilita el uso de diversos elementos como el correo electrónico y la navegación en la Web, abriendo múltiples posibilidades para la educación, permitiendo un intercambio informacional de una cultura a otra, tanto dentro del aula como fuera de ella; presentándose una nueva forma de comunicación, donde los alumnos tienen un papel activo gracias a la interacción, entendida según Gutiérrez (2003), como “la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o mas objetos, fuerzas, funciones, etc del usuario con la máquina”.

Software Educativo: La literatura define el concepto genérico de Software Educativo, como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirven de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Un concepto más restringido de Software Educativo, lo define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con el computador en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Puede concebirse además, que los elementos interactivos que presenta un computador como

algunos software educativos, sirven de apoyo para el desarrollo de procesos y destrezas cognitivas, pues a través de estos se despierta en los niños (as), intereses que los motivan a aprender y a acceder a formas de aprendizaje diferentes apoyadas en las TIC's. De esta manera, los alumnos podrán aprender y transformar sus conocimientos. Frente a ello, Saavedra (2003), plantea que el aprendizaje se transforma en la medida en que se presenten experiencias enriquecedoras que le permitan al niño (a) internalizarlas con gusto y placer.

El uso de multimedia en el aula: Para poder discernir un poco entre todo aquello que compone la multimedia y lo que implica su uso dentro del contexto educativo, es necesario identificar su acepción, para ello, se retoma a Castellary (1997), quien además de definirlo, argumenta que dicho termino ha ocasionado múltiples abusos y se ha considerado como una palabra de carácter polisémico dado que: “los términos hipertexto, hipermedia y multimedia suelen utilizarse confusamente entremezclados, provocando polémicas y estudios al intentar su exacta definición”.

Para este autor, la palabra multimedia puede retomarse desde diferentes disciplinas, las cuales pueden ser vistas desde dos ámbitos básicamente: desde el ámbito de los sistemas de comunicación, designado desde un componente comercial y desde el ámbito informático en el que se utiliza para distinguir cualquier programa o documento que incluye mas de un medio técnico o expresivo

Por otro lado, autores como Borko, Furth y Milenkovic (1998) hacen alusión a la multimedia como un medio integrador donde confluye el audio y el video, además de otros elementos convencionales, tales como: textos, gráficos, animación e imagen fija.

Posteriormente, Tolhurst (1997), hace una distinción importante entre varios términos que erradamente se han ido utilizado en el contexto educativo; donde hace una diferenciación entre: hipertexto, hipermedia y multimedia, esta ultima sugiere como significado el uso de múltiples formatos para la presentación de la información.

Por su parte, Marabotto y Grau (1995), desde un enfoque tecnológico, definen la multimedia como una combinación de texto, gráficos o animaciones generadas en computador, captura de imágenes de video y sonido, que permiten crear ambientes de aprendizaje significativo, donde los alumnos pueden moverse de un concepto a otro y de un medio a otro a su propio ritmo y siguiendo sus propios intereses.

Luego, Aparici (1998), introduce el término: “lenguaje multimedia” en el que se involucran tres lenguajes: el audio, el visual y el escrito, que al integrarse consolidan un lenguaje sintético, donde se da un modo de comunicación nuevo y diferente, el cual desde un enfoque comunicacional, “combina diversos lenguajes o medios expresivos, en una estructura integrada, ofreciendo acceso no lineal a su contenido y un cierto grado de interactividad”.

La interactividad, supone un elemento diferencial de otros medios donde intervienen también el sonido, los gráficos y el audio, por ello, es entendida como actividad recíproca, bidireccional en la cual cada uno de los actores influye sobre el otro.

A nivel educativo, la inclusión de multimedias en el aula supone una educación para la comunicación, donde se hace necesario que desde edades tempranas, se haga un acercamiento a los elementos que hoy son prevalentes en la sociedad, por eso es necesario formar en los alumnos capacidades críticas, analíticas y de discernimiento donde puedan establecer qué información es relevante y cual no; es brindar la oportunidad de interactuar con el material que tienen en frente e impulsar un aprendizaje entre pares para que se de un proceso significativo.

Finalmente, se estima que el uso de las TIC's a nivel escolar, debe entenderse como un recurso más para el aprendizaje y que además es necesario propiciar la interacción entre unos sujetos y otros, donde cada quien pueda tomar elementos actitudinales, comportamentales y formativos para su desarrollo integral, desde las experiencias facilitadas por estas herramientas tecnológicas y desde una visión abierta al cambio por parte de los maestros, pues tal y como lo argumentan Estebanell y Ferrés (1996), “se pueden producir

prácticas innovadoras al incorporarse el computador al aula, pero que ellas no son creadas por éste, sino más bien por la concepción previa que el maestro tiene sobre su propio quehacer pedagógico.”

4.3 EL MAESTRO Y LA INCORPORACIÓN DE LAS TIC's AL SISTEMA EDUCATIVO

“El maestro es el soporte básico del cultivo de la humanidad y su labor está ligada al sentido humanista de la civilización, porque él pone las bases de todo el desarrollo intelectual futuro, de la persona plenamente humana, civilizadamente decente en compañía de los demás. Es decir, sin una buena educación dada por el maestro, no hay posibilidad de que luego aparezcan el científico, el político, el creador artístico. Toda labor educativa tiene una cierta ilusión artística, es decir, no es una artesanía. Llamo arte a todo aquello que se puede enseñar en sus fundamentos, pero no en su excelencia”.

Fernando Savater

4.3.1 Concepciones sobre ser maestro

En la concepción tradicional del maestro él es centro del proceso enseñanza, es así como visto en función de la sociedad y las demandas educativas de ésta se ve en esta figura una forma de preservar la cultura y la moral de las generaciones; este hecho explica en parte el carácter de las exigencias que el conjunto de la sociedad le formulan en relación con su dedicación y entrega personal al oficio. El maestro surge como un sujeto de vocación necesario para impartir un saber a niños (as) y jóvenes.

Desde el siglo XIX en el contexto colombiano, se concibe al maestro como “un funcionario dispuesto y capaz de impartir un conocimiento y fundar una forma de ver el país”. En

palabras de Alejandro Álvarez²⁸ *"Se había creado la necesidad de la instrucción de la juventud, para construir la patria civilizada y próspera"...* En relación con el maestro, el mismo autor señala: *"Debía entender su labor como un destino, pues el camino estaría trazado y no habría lugar a desviaciones"...* *"debía ser un ejercicio para ejercer por vocación"*. Hoy, según Galeano (2002), "el maestro es un orientador de la formación del alumno, de su espíritu humano y de investigación para ensamblar lo que debe de ensamblar".

Desde esta perspectiva, el rol del educador y de la educación en la actualidad, deben orientarse a un cambio en las prácticas educativas, en términos de Flórez Ochoa (2005) " se asevera que el gran desafío que le espera a la educación en el futuro es lograr la eficacia como elemento de desarrollo y de formación, donde se produzcan *procesos que interesen, comprometan y potencien, articuladamente*"²⁹ Es así que el maestro debe ser un agente dinamizador del aprendizaje, propositivo y generador de espacios pedagógicos que susciten en los educandos el deseo constante por la adquisición de nuevos conocimientos.

4.3.2 Retos del maestro en la incorporación tecnológica

Para que el maestro esté en capacidad de utilizar las TIC's como herramienta de apoyo para su labor educativa, requiere de dos aspectos fundamentales; el primero de ellos es la actitud, una actitud favorable y positiva frente a la incorporación de estas tecnologías al aula y al contexto escolar en general; este es el punto de partida para que dicha incorporación se de. En segundo lugar, la capacitación para el uso y dominio de dichos recursos; requisito necesario para que el conocimiento de las posibilidades que ofrecen estas tecnologías además para la generación y aplicación de estrategias que optimicen su trabajo, al respecto Martínez e Iriarte (1997), manifiestan que "cada plantel debe implementar un programa de formación continuada en TIC's para maestras", pues la formación es necesaria por dos

²⁸ ALVAREZ, Alejandro (1995) *Y la Escuela se hizo necesaria*. Santa fe de Bogotá: Editorial Cooperativa Magisterio.

²⁹ FLOREZ OCHOA, Rafael: *Hacia una Pedagogía del Conocimiento*. Cap. 13: *Constructivismo Pedagógico y Enseñanza por Procesos*. Edit. McGRAW-HILL, Colombia 2005

razones, la primera de ellas por los avances tecnológicos que avanzan día a día, y la segunda porque el maestro requiere acompañamiento, apoyo y orientación que le permitan utilizar las TIC's como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La incorporación de las TIC's en la escuela, la actitud que asuman los maestros, y la capacitación a la cual acceda cada uno de ellos, brindarán a los alumnos la posibilidad de ingresar al mundo de la información y la comunicación, seleccionar la información, intercambiar contenidos, experiencias, aprender de manera cooperativa y ampliar sus conocimientos con el apoyo del maestro y del computador y sus recursos.

El maestro frente a este nuevo reto educativo, toma diferentes posiciones, en este sentido Papert (1995), en su texto “La máquina de los niños” expone dos perspectivas en las que se ubican los profesores. La primera de ellas la de instructores, los cuales reconocen que la escuela tiene dificultades como cualquier otra institución, y que por esto requiere de un megacambio, es decir, un cambio significativo en las metodologías tradicionales y convencionales, donde el maestro es transmisor del conocimiento en toda su totalidad; y la segunda perspectiva, es la de los anhelantes quienes argumentan que las dificultades para el cambio se deben a los costos, la política, la falta de investigaciones científicas donde se den a conocer nuevos métodos de aprendizaje, pero a diferencia de los instructores éstos sienten la necesidad de algo diferente y se esfuerzan por crear nuevas alternativas que favorezcan y mejoren la calidad de la educación, con el fin de desvincularse de lo establecido por las reglas educativas locales e implementar metodologías y programas diferentes.

La capacitación del maestro y la toma de conciencia son importantes para responder a los cambios de la revolución educativa frente a la incorporación de la tecnología en el ámbito escolar; para esto, se hace necesario, desde un enfoque constructivista del aprendizaje, que el maestro se ubique en el lugar de facilitador de la enseñanza y no en el lugar de simple transmisor del conocimiento y que se capacite para mejorar su labor en el aula.

Estudios desarrollados en el ámbito de la formación docente y las TIC's, dan cuenta de la actitud favorable que se presenta en los maestros, pero a su vez, de la falta de acciones educativas, que los acompañen en la implementación de las herramientas tecnológicas en el contexto escolar. Desde este planteamiento, vale la pena destacar un estudio desarrollado por el Centro Nacional de Estadísticas Educativas, del Departamento de Educación de los Estados Unidos en el cual se encontró que casi dos tercios de los maestros sienten que no están preparados para usar las tecnologías en sus clases, especialmente aquellos que fueron educados sin el computador como herramienta de apoyo dentro del aula; es así como las nuevas tecnologías parecen un elemento extraño y poco necesario para ellos a la hora de enseñar.

Otra encuesta, realizada en el año 2000, por la consultora Merrill Lynch, concluyó que el 65% de los maestros, no había usado nunca un computador hasta el momento en que se incorporó al aula. De esta forma, se evidenció a partir de las encuestas, la necesidad de capacitar a los maestros en cuanto al uso de las TIC's. Otros estudios, demostraron que la formación básica en computadores por si sola no ayuda en el mejoramiento del proceso de aprendizaje, así lo confirmó una encuesta realizada por la Asociación de Educación Nacional (NEA), en Estados Unidos, en la cual gran parte de los docentes tenían conocimientos en el uso de computadores. Un 94% de los maestros miembros de la NEA (de los cuales un 99% es menor de 35 años) está capacitado para, por ejemplo, navegar por Internet. Sin embargo no es suficiente tener dicho conocimiento sino se sabe aplicarlo al trabajo pedagógico en el aula; se requiere de una capacitación constante que permita aprender a pensar a través de actividades que propicien la resolución de problemas.

Por su parte, una investigación realizada por Gélinas y Cliche (1987), devela la manera como deben llegar las nuevas tecnologías a la educación infantil. Según los resultados arrojados en este estudio, lo primero a tener en cuenta es entender por parte de los maestros que la incorporación del computador al aula no consiste solamente en la ubicación física del aparato en un lugar del salón, sino que además incluye un proceso de apropiación que contiene métodos e instrumentos existentes en el medio educativo.

Para que dicha incorporación se haga de manera efectiva deben darse algunas fases, consistentes en:

1) **La implantación:** referida a la apropiación de la herramienta informática por el maestro.

Esta fase, comprende a su vez cuatro etapas:

- Desmitificación de esta nueva tecnología.
- Introducción del computador en el medio escolar
- Integración con las actividades de la clase
- Utilización continuada.

2) **La integración:** designa el proceso por el cual el maestro introduce progresivamente el computador en la vida y actividades de la clase; por este proceso, el computador se convierte en una herramienta al servicio del maestro y del niño (a) complementándose con otros medios de aprendizaje y vehículos del saber.

3) **La intervención:** Alude a la interacción entre el maestro, alumnos y entorno. Este acto pedagógico reposa sobre el conocimiento de los objetivos que se quieran alcanzar individualmente o en grupo, en el curso de una situación a menudo compleja de aprendizaje o de acción educativa.

En el desarrollo de esta experiencia se tuvieron en cuenta algunos aspectos importantes como:

- La preparación del maestro: se realizaron jornadas de información sobre el proyecto. Se iniciaron a los maestros en diferentes tipos de juegos para niños.
- En la introducción del ordenador en clase: se tienen en cuenta las condiciones ergonómicas. Se instaura el rincón del computador.
- La implicación del maestro: Cuentan con apoyo técnico y pedagógico en todos los estadios de la implantación (antes, durante y después de la instalación del computador en clase).

En relación con lo anterior, Poole (1999) hace énfasis en que el maestro debe estar sujeto al aprendizaje de nuevas formas de enseñar, apoyado en el uso de los recursos informáticos para así mejorar su labor educativa. Para este propósito, la Asociación Internacional para la Tecnología en la Educación (**ITSE**, 1997) propone el conjunto de habilidades y nociones fundamentales que debe poseer el maestro para hacer uso de esta tecnología en la educación, resaltando que éste debe:

Mostrar capacidad para manejar un sistema informático, evaluar y utilizar el computador para apoyar el proceso educativo, aprender a aplicar los principios educativos actuales a las investigaciones y los ejercicios de evaluación adecuados al uso informático, dedicar tiempo a explorar, evaluar y utilizar el material informático y tecnológico, demostrar conocimientos del uso del computador para la resolución de problemas, tomar decisiones, recolección de datos, comunicaciones, información, entre otros.

Estas acciones, le permitirán posteriormente aplicar lo aprendido, diseñar y desarrollar actividades de aprendizaje que integren la informática y la tecnología para estrategias de grupo; evaluar, seleccionar e integrar la enseñanza mediante la informática en el currículo de área y/o nivel educativo, demostrar conocimientos sobre el uso de la multimedia, hipermedia y las telecomunicaciones para favorecer la enseñanza,

La demostración de habilidades, será otro aspecto relevante en este proceso en cuanto al uso de herramientas de productividad para uso personal y profesional, la identificación de los recursos para estar al día en aplicaciones informáticas y tecnológicas relacionadas con el campo educativo, la utilización de las tecnologías informáticas para acceder a nueva información como apoyo a su desarrollo personal y profesional y la aplicación de las tecnologías informáticas para favorecer las funciones del alumno y del maestro.

Todo este conjunto de habilidades y nociones planteadas por ITSE, se tienen que complementar con la programación para las clases, la cual ayudará al maestro a cumplir con los propósitos y objetivos de su planeación; además, estará sujeto a cambios y

modificaciones en los contenidos. Roca (1998), plantea seis elementos que se deben tener en cuenta a la hora de planear y de propiciar situaciones educativas, éstos son:

1. Lo que se quiere o lo que se tiene que aprender (currículo, materia, contenido, tema, entre otros)
2. La persona que sabe de lo que se quiere o se tiene que aprender (maestro, asesor, orientador, tutor, facilitador)
3. La persona que quiere o tiene que aprender (alumno - estudiante)
4. El sistema que sigue para que se produzca el aprendizaje (metodología, enfoque, planteamiento, didácticas, sistema de enseñanza)
5. Los instrumentos utilizados para facilitar el aprendizaje (tecnologías, materias, recursos, actividades y ejercicios)

Estas orientaciones, permiten suponer que el maestro, en su condición de orientador, tal como lo plantea Andrade (1995) “debe tener una sólida fundamentación conceptual y procedimental con respecto al manejo del objeto de estudio y en relación con los procesos de interacción intelectual y social...”³⁰

4.3.3 Habilidades, nociones y actitudes de los maestros para la incorporación de las nuevas tecnologías

Las TIC's se han convertido en un eje transversal de toda acción formativa donde casi siempre tendrán una triple función: como instrumento facilitador de los procesos de aprendizaje (fuente de información, canal de comunicación entre formadores y estudiantes, recurso didáctico...), como herramienta para el proceso de la información y como contenido implícito de aprendizaje (los estudiantes al utilizar las TIC's aprenden sobre ellas,

³⁰ ANDRADE (1995). Aproximaciones a una Pedagogía del Diseño, Primer Seminario de Innovación y Competitividad, Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ingeniería, Mayo de 1995, Santa Fé de Bogotá.

aumentando sus competencias digitales). Así, hoy en día los formadores necesitan utilizar las TIC's en muchas de sus actividades profesionales habituales.

Desde esta perspectiva Marqués (2005) en sus estudios acerca de la incorporación tecnológica en el contexto escolar y el proceso de acompañamiento a los docentes, propone las siguientes fases de trabajo:

- En la fase **PRE-ACTIVA** o de preparación para la intervención: buscar información para planificar las intervenciones formativas y definir y actualizar los contenidos de los programas formativos; permitiendo preparar o seleccionar apuntes, materiales didácticos y actividades formativas para los estudiantes; buscando páginas web, bibliografía y otros materiales de repaso o ampliación de conocimientos; con el fin de documentarse sobre lo que hacen otros colegas y otras instituciones e ir mejorando la propia práctica; de esta forma, podrá elaborar la propia web docente, que contenga un centro de recursos personal donde cada formador ordene los materiales digitales propios y los enlaces de Internet que tienen interés para su trabajo y sus estudiantes.

- En la fase **ACTIVA** de intervención formativa. *Si la formación se imparte on-line*, a través de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), las TIC's constituyen la infraestructura básica imprescindible, la plataforma tecnológica que facilita los recursos para el aprendizaje y la interacción entre formadores y estudiantes (materiales didácticos, aulas virtuales, foros, tutorías...). *Si la formación es presencial*, el apoyo de las TIC's cada vez resulta más indispensable: utilización de materiales informativos y didácticos digitalizados en las actividades de enseñanza y aprendizaje que se realicen con los estudiantes, utilización de infraestructuras tecnológicas de apoyo didácticas como la pizarra digital y las aulas informáticas, tutorías complementarias on-line, foros de discusión entre formadores y alumnos, asesoramiento a los estudiantes en el uso de las TIC's, tal vez ejercicios autocorrectivos y alguna prueba de evaluación on-line, entre otros.

- Finalmente, en la fase **POST-ACTIVA**, las TIC's facilitan la propuesta de actividades complementarias a realizar, la recepción de trabajos y envío de comentarios y correcciones on-line, la atención de nuevas consultas mediante la tutoría virtual, la realización de algunas gestiones administrativas del formador (entrada de notas, bases de datos, etc.) telemáticamente.

A partir de estas consideraciones, que abarcan un amplio contenido de las actividades del formador, se comprende que para integrar y utilizar con eficiencia las TIC's, el maestro necesita una buena formación técnica sobre el manejo de estas herramientas tecnológicas y también una formación didáctica que le proporcione un mejor desempeño pedagógico con las TIC's. Por las múltiples aplicaciones innovadoras que tiene en todos los ámbitos de nuestra sociedad, el conocimiento y aprovechamiento personal y profesional de los servicios que proporciona Internet constituye la parcela más relevante de las competencias en TIC's que deben tener los formadores, sin olvidar el resto de las competencias básicas que necesita todo ciudadano y otras competencias específicas de su campo profesional, muy especialmente la aplicación de estos instrumentos tecnológicos con fines didácticos para facilitar los aprendizajes de los estudiantes.

En definitiva, y de acuerdo con diversos estudios realizados al respecto (Cabero, 1999; Majó y Marqués, 2002; Tejada, 1999), se pueden resumir así las competencias en TIC's que deben tener los docentes:

- Tener una actitud positiva hacia las TIC's, instrumento de nuestra cultura que conviene saber utilizar y aplicar en muchas actividades domésticas y laborales.
- Conocer los usos de las TIC's en el ámbito educativo.
- Conocer el uso de las TIC's en el campo de su área de conocimiento.
- Utilizar con destreza las TIC's en sus actividades: editor de textos, correo electrónico, navegación por Internet.

- Adquirir el hábito de planificar el currículum integrando las TIC's (como medio instrumental en el marco de las actividades propias de su área de conocimiento, como medio didáctico, como mediador para el desarrollo cognitivo)
- Proponer actividades formativas a los alumnos que consideren el uso de TIC's
- Evaluar el uso de las TIC's

Estas competencias didáctico – digitales para los maestros se recogen de manera más amplia en el siguiente esquema, agrupadas en cuatro dimensiones:

4.3.3.1 Competencias técnicas (instrumentales): Estas competencias hacen referencia a los conocimientos básicos que el maestro debe tener sobre los sistemas y las características generales del equipo como son: tipo de sistema operativo, programas que utiliza habitualmente, conexión de periféricos, recursos compartidos en red, instalación y desinstalación de programas, copias de seguridad, mantenimiento básico del equipo, utilización de ayudas y recursos informáticos como el scanner, la cámara web, y el video digital.

Además de esto, es importante la utilización de Internet como recurso para investigar e intercambiar información por medio de los buscadores y el uso del correo electrónico, así mismo la gestión de los sistemas tecnológicos aplicados a la educación como audiovisuales convencionales (retroproyector, vídeo, televisión...), pizarra digital, sistemas de videoconferencia, entre otros.

4.3.3.2 Actualización profesional: En esta dimensión el maestro se apoya en las múltiples posibilidades de utilización de las TIC's para acceder a fuentes de información y recursos educativos con soporte TIC's, haciendo uso de éstos como herramienta de apoyo en las materias que imparte, accediendo a ellos para mejorar su formación y su trabajo en el contexto escolar. Los ambientes virtuales de aprendizaje cobran gran valor para la actualización pedagógica, teórica y didáctica del maestro, en tanto le proporcionan una variedad de información aplicable a su labor docente.

4.3.3.3 Metodología : En cuanto a lo metodológico, la integración de recursos TIC's como instrumento, como recurso didáctico y como contenido de aprendizaje en los planes docentes y programas formativos, asume un rol relevante dentro de esta dimensión, pues con la utilización de las TIC's en el contexto escolar, el maestro estará en capacidad de evaluar de manera objetiva los recursos educativos apoyado en las TIC's, diseñar propuestas pedagógicas para su intervención en el aula y aplicar nuevas estrategias didácticas que tengan en cuenta las TIC's como herramienta de apoyo al proceso de enseñanza – aprendizaje.

La utilización que el maestro haga de las TIC's puede estar relacionada en primer lugar con los contenidos de las áreas o contenidos a trabajar en el aula, o en segundo lugar con actividades innovadoras que no tienen relación específica con las áreas o el plan de trabajo, pero que vinculan dichas herramientas al contexto educativo favoreciendo los procesos tanto de alumnos como de maestros; así éstos, podrán:

- Presentar organizadores previos con buenos conceptos inclusores antes de que hagan las actividades con apoyo TIC's.
- Utilizar la pizarra digital en el aula para plasmar aspectos o contenidos claves.
- Aprovechar los (contenidos, interacción, multimedia, uso del Internet... motivación) como apoyo a la orientación del aprendizaje, para individualizar la enseñanza y tratar mejor la diversidad: necesidades formativas, ritmos, preferencias, tiempos y espacios disponibles para el estudio...
- Aprovechar la interactividad de los materiales didácticos multimedia para que los estudiantes realicen prácticas para mejorar los aprendizajes.
- Realizar trabajos de autoaprendizaje a partir de búsquedas en Internet y presentación de los mismos en el aula con apoyos audiovisuales o digitales
- Realizar investigaciones guiadas tipo Webquest³¹

³¹ Las webquest son actividades de aprendizaje realizadas con recursos preseleccionados por el docente que se encuentran en la Red (Internet). Los estudiantes acceden a estas fuentes, seleccionan y analizan la información que contienen con el objeto de mejorar su comprensión sobre temas de tareas solicitadas.

- Facilitar a los estudiantes el acceso a diversas fuentes y distintas formas de representar la información. Proporcionar recursos de apoyo y actualización de conocimientos.
- Realizar trabajos grupales en las aulas multiuso e informáticas
- Realizar proyectos colaborativos en soporte TIC's a partir de las fuentes informativas de Internet y con la ayuda de los canales comunicativos telemáticos
- Organizar actividades de trabajo colaborativo que relacionen los aprendizajes con la vida cotidiana, para reforzar los aprendizajes significativos con el contraste de opiniones (se integrará todo más con los conocimientos anteriores); de esta manera se pueden compensar las limitaciones (las respuestas son limitadas y predeterminadas, falta de socialización, poca significabilidad de los aprendizajes, dificultades para transferir los aprendizajes...) de muchos programas educativos de corte conductista

4.3.3.4 Actitudes: En cuanto a esta dimensión, los maestros deben presentar una actitud abierta y crítica ante la sociedad actual, donde las TIC's y sus múltiples recursos han tomado gran importancia en los diversos contextos, por lo cual se hace necesario que estén dispuestos al aprendizaje continuo y a la actualización permanente; además de tener una actitud abierta a la investigación en el aula para aprovechar al máximo las posibilidades didácticas de los apoyos que proporcionan las TIC's.

Por todo lo anterior la escuela debe entender la nueva tecnología, como un medio o una herramienta que no supe el rol del maestro; sino por el contrario, que ofrece grandes ventajas al proceso educativo, tanto para la enseñanza como para el aprendizaje de sus alumnos.

En este sentido, Quiroz (2000) plantea que la apertura de la escuela a las posibilidades que las nuevas tecnologías ofrecen, significa para el desarrollo de nuevas comunidades de aprendizaje, una educación intercultural, que no es ajena a los intereses por humanizar el proceso educativo, más aún, permitirían enfrentar este "fraccionamiento entre el pensar y el

sentir, entre la razón y la emoción, incentivando una actitud y una opinión crítica frente al mundo y la realidad, frente a la escuela y la familia".

Las nuevas tecnologías representan oportunidades beneficiosas para llevar a cabo el proceso enseñanza- aprendizaje, para diversificar sus modos de ejecución y adecuar el conocimiento con la realidad, con los intereses y propósitos de los alumnos.

4.4 PROPUESTA PEDAGÓGICA COMO EJE ARTICULADOR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN TRANSICIÓN

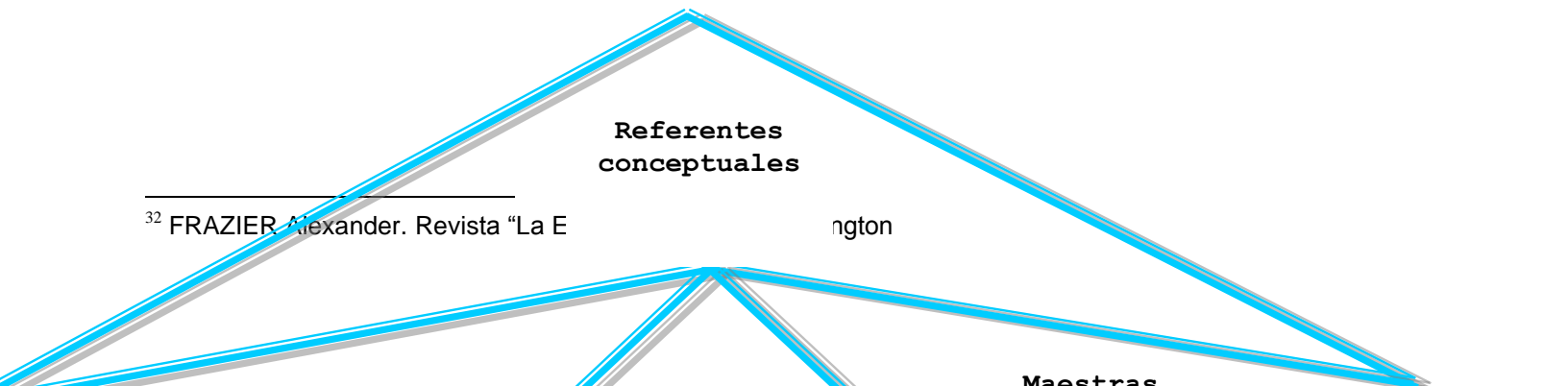
“¿Qué debe aprender el alumno?... el alumno debe aprende todo lo que pueda contribuir a hallar mayor satisfacción en lo que experimenta, el alumno debe aprender todo aquello por lo cual y para lo cual vive el hombre...”

Alexander Frazier³²

4.4.1 Estructura pedagógica

La propuesta pedagógica es una construcción elaborada por un profesional de la educación que articula una serie de principios, estrategias y conceptos para configurar un cuerpo articulado que dote de sentido su ejercicio profesional.

Propuesta Pedagógica



Referentes
conceptuales

³² FRAZIER, Alexander. Revista "La E

ngton

Esta propuesta se construye para ser un eje articulador en el proceso de enseñanza aprendizaje en el grado de transición, ya que le permite al maestro reconocer sus saberes en relación con los procesos de enseñanza y/o aprendizaje, además le ayuda a explicitar estos saberes con el apoyo de algunos elementos didácticos e instrumentales.

4.4.2 Principios Pedagógicos

La propuesta se caracteriza por incluir como elementos didácticos e instrumentales las tecnologías de la información y la comunicación, acompañadas de unos principios pedagógicos. Para Florez (2005) las grandes ganancias que se pueden lograr con las

herramientas multimediales dependen de que estas se acompañen de la aplicación de los siguientes principios pedagógicos:

- Que la enseñanza se centra en el alumno y parte de sus intereses, capacidades y experiencias
- El aprendizaje se potencia y se afianza multisensorialmente.
- El alumno aprende y se forma construyendo sus aprendizajes desde su propia actividad
- El alumno aprende y se forma en autonomía y libertad
- El alumno aprende interactuando comunicándose y trabajando en equipo
- La individualización de la enseñanza
- La integración de la enseñanza con la multiplicidad e intereses vitales del alumno y con la diversidad de perspectivas disciplinares sobre un fenómeno real.

4.4.3 Referentes conceptuales

Desde la didáctica, una propuesta de intervención pedagógica se compone de situaciones de aprendizaje diseñadas a partir de los intereses y necesidades de los sujetos, los cuales a su vez, juegan un papel importante dentro de la lógica social, institucional y personal.

La propuesta, se inscribe en los aportes Jossette Jolibert (1995) quien resalta la importancia de la intervención en el aula de clase, reconociéndola como el conjunto de actividades de carácter intencional, cuyo propósito es conseguir una mejora en la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje. Desde su concepción, postula los siguientes elementos dentro de la formulación de una propuesta didáctica:

- Reconocer el saber previo del alumno (teoría aprendizaje significativo elementos de anclaje)

El medio sociocultural en el que se desenvuelve el niño y/o joven desde que nace, le está brindando permanentemente información, la cual le permite acceder a nuevos conocimientos

y afianzar los que ya posee, por consiguiente, el maestro desde la escuela debe retomarlos y asumir que el aprendizaje es un proceso continuo que en ningún momento se desliga o fragmenta por el solo hecho del alumno llegar al aula escolar. Retornar lo que el alumno sabe enriquece, cualifica y facilita el trabajo en el aula y por ende la formación académica y personal de los alumnos.

- Reconocer el ritmo de aprendizaje del alumno (estilos de aprendizaje)

Cada niño según sus capacidades posee un ritmo para acceder al aprendizaje, por esto no es posible pretender que todos al mismo tiempo se apropien de un concepto determinado. Es prioritario evaluar dichos ritmos y a partir de allí ubicar a los alumnos por niveles próximos de conceptualización para que entre ellos mismos se ayuden al interior de los subgrupos e igualmente desde el grupo en general.

- Partir del desarrollo evolutivo del alumno. (teoría psicogenética)

Se tiene en cuenta las etapas propuestas por Piaget donde los sujetos atraviesan por unas fases cualitativamente distintas, las cuales se deben retomar según el nivel escolar en el que está el niño y/o joven y los procesos de aprendizaje a desarrollar, ya que no es lo mismo la apropiación, por ejemplo, de la lectura y la escritura en un niño de preescolar o primero que el de segundo o tercer grado.

- Trabajar alrededor de situaciones de aprendizaje significativas

Un aprendizaje se hace significativo en la medida en que es estimulante e interesante para el alumno, le genere desequilibrios cognitivos y le facilite verdaderos aprendizajes; por eso se insiste en que una plana, un dictado, una transcripción del libro al cuaderno, una repetición de un listado de letras, entre otras; no son actividades que realmente movilicen aprendizajes, sino que son actividades estereotipadas que lo único que provocan en el niño y/o joven es desinterés y poca motivación por el conocimiento.

4.4.3.1 Aprendizaje Significativo

El estudio del desarrollo cognitivo representa un gran aporte a la educación, dado que permite conocer las capacidades de los niños en cada edad; y por ende, graduarlo a las capacidades cognitivas del alumno, haciendo más efectivo el proceso de aprendizaje. De este modo, dichos factores han conducido a que sea posible planear las situaciones de aprendizaje con mayor eficacia, tanto en la organización de los contenidos como al tener presente las características del sujeto que aprende.

En la actualidad se habla de Aprendizaje Significativo, aunque su origen hay que situarlo alrededor de los años 60, cuando Ausubel lo usó para definir lo opuesto al aprendizaje repetitivo. Para este autor, la significatividad del aprendizaje, se refiere a la posibilidad de atribuir significado a lo que se debe aprender a partir de lo que ya se conoce. Aprender significativamente quiere decir, poder atribuir significado al material objeto de aprendizaje; dicha atribución sólo puede estructurarse a partir de lo que ya se conoce. Sin embargo, no sólo se limita a asimilar la nueva información, sino que supone siempre su revisión, modificación y enriquecimiento; con lo que se asegura la funcionalidad y la memorización comprensiva de los contenidos aprendidos significativamente.

4.4.3.2 Ambientes de aprendizaje significativo

Varios autores, entre ellos Jiménez (2002) precisan este término como: “el clima propicio que se crea para atender a los sujetos que aprenden, en el que se consideran tanto los espacios físicos o virtuales como las condiciones que estimulen las actividades de pensamiento de dichos sujetos”.

Estos ambientes de aprendizaje significativo se caracterizan por: la organización de rincones de interés, talleres, museos, redes escolares, videos, etc donde todos ellos están ligados a la solución de problemas o la creatividad, entre otros, pueden proporcionar a los niños, un

ambiente que les permita problematizar, descubrir o comprender alguna situación desde diferentes puntos de vista.

Por su parte, López y Parra (2003) definen los ambientes de aprendizaje significativo como: “aquellos cambios creativos que se dan en el ambiente en el que nos desarrollamos, en el ámbito educativo, la innovación en el ambiente está constituido por la integración de una propuesta pedagógica que permita generar un ambiente propicio para el logro del aprendizaje”.

Dichas aseveraciones dejan claro según estos autores, que los paradigmas educativos a los que se enfrenta la educación hoy, muestran un aprendizaje centrado en el alumno; en la conformación de sociedades del conocimiento, mas que de la producción; en modelos educativos flexibles y dinámicos y en la integración de las tecnologías de la información y la comunicación, entre otras; por eso, se hace necesario reconceptualizar la práctica docente, el papel de los estudiantes y el ambiente de aprendizaje en donde se desarrolla el mismo (aula, taller, laboratorio, ciberespacio etc.).

De otro lado, Garzón (2003) caracteriza el ambiente de aprendizaje por sus componentes y sus condiciones. Él define este término como: “un entorno delimitado en el cual ocurren ciertas relaciones de trabajo escolar”³³, que en el aula también se pueden evidenciar, pero la principal distinción subyace en la naturaleza de las relaciones de trabajo. Desde el punto de vista de la información y el conocimiento, para este autor, un aula es similar a un sistema cerrado; la información entra al entorno con el ingreso del docente y los conocimientos sirven para solucionar problemas escolares.

En contraste, el ambiente de aprendizaje debe permitir que la vida, la naturaleza y el trabajo ingresen al entorno, como materias de estudio, reflexión e intervención.

³³ Garzón, C (2003). Diseño de Ambientes de aprendizaje significativo.

Es así como Garzón plantea tres condiciones para el ambiente de aprendizaje: 1) que son delimitados, 2) Estructurado y 3) Flexible. (*Ver anexo N. 9*) **Delimitado** significa la definición de los contenidos del aprendizaje así como de la complejidad, los indicadores y niveles de aceptabilidad de desarrollo de las competencias descritas antes. **Estructurado** en el sentido de que los contenidos deben ser organizados en mapas conceptuales (planeación conceptual) que guíen la planeación de las actividades en procesos cíclicos que varíen de un nivel de abstracción a otro. **Flexible** significa el desarrollo de nuevos criterios para la administración del currículo; éstos deben incluir como central la adquisición por el estudiante de las competencias definidas, al menos en los niveles de aceptabilidad, y proveer posibilidades para que el estudiante pueda controlar, progresivamente, el ritmo de aprendizaje.

4.4.3.3 Aprendizaje Cooperativo

El Aprendizaje Cooperativo es una estrategia que promueve la participación colaborativa entre los estudiantes. El propósito de esta estrategia es conseguir que los estudiantes se ayuden mutuamente para alcanzar sus objetivos. Además, les provee para buscar apoyo cuando las cosas no resultan como se espera. Existen diversas definiciones del enfoque de aprendizaje cooperativo, sin embargo, básicamente se trata de un enfoque instruccional centrado en el estudiante que utiliza pequeños grupos de trabajo (generalmente 3 a 5 personas, seleccionadas de forma intencional) que permite a los alumnos trabajar juntos en la consecución de las tareas que el profesor asigna para optimizar o maximizar su propio aprendizaje y el de los otros miembros del grupo.

Johnson & Johnson (1991) opinan que: "El aprendizaje cooperativo es el uso instructivo de grupos pequeños para que los estudiantes trabajen juntos y aprovechen al máximo el aprendizaje propio y el que se produce en la interrelación"

Para lograr esta meta, se requiere planeación, habilidades y conocimiento de los efectos de la dinámica de grupo. "El aprendizaje cooperativo se refiere a una serie de estrategias

instruccionales que incluyen a la interacción cooperativa de estudiante a estudiante, sobre algún tema, como una parte integral del proceso de aprendizaje"³⁴

En términos de Florez (2005), puede precisarse que el aprendizaje cooperativo, se caracteriza por el trabajo en pequeños grupos, la interdependencia, la negociación por medio del diálogo, la enseñanza de habilidades sociales y comunicativas, la explicaciones a los compañeros y la creación colectiva de productos más complejos.

4.4.3.4 Mediación instrumental y social

Vigotsky considera que el desarrollo humano un proceso de interacción cultural., siendo la actividad del hombre el motor del proceso de su mismo desarrollo. El concepto de actividad adquiere de este modo un papel relevante en su teoría, superando el modelo de la reflexología pavloviana, en donde el sujeto se considera especialmente un agente pasivo. Para él, el proceso de formación de las funciones psicológicas superiores se dará a través de la actividad práctica e instrumental, pero no individual, sino en la interacción o cooperación social.

Vigotsky en este sentido propone:

1. Que el sujeto humano actúa sobre la realidad para adaptarse a ella transformándola y transformándose a sí mismo a través de unos instrumentos psicológicos que le denomina "mediadores". Este fenómeno, denominado mediación instrumental, es llevado a cabo a través de "herramientas" (mediadores simples, como los recursos materiales) y de "signos" (mediadores más sofisticados, siendo el lenguaje el signo principal).
2. Que esa actividad es "inter-actividad", conjunto de acciones culturalmente determinadas y contextualizadas que se lleva a cabo en cooperación con otros. La actividad del sujeto en desarrollo es una actividad mediada socialmente.

³⁴ (Kagan, 1994).

Los anteriores planteamientos, conducen a Vigotsky a plantear la estructura mediatizada de las funciones psicológicas y su relación con el medio “Si el origen de las formas superiores de la subjetividad se encuentra en las interacciones de las personas, estas últimas actúan como mediadoras del proceso de conocimiento.”³⁵

Desde los postulados de Vigotsky se afirma además, que la estructura mediatizada de las funciones psicológicas superiores solo puede ser comprendida por el estudio de los instrumentos que actúan como mediadores, entre los que se distinguen aquellos con los cuales los sujetos actúan en el plano externo (herramientas), y aquellos con los cuales el sujeto opera en el plano interno (signos). Debido a ello existen otras formas de mediación:

- ❖ **Mediación Social:** Cuando quien actúa en el proceso de conocimiento es una persona o un grupo de personas.
- ❖ **Mediación Instrumental:** Distingue dos formas, la primera a través de herramientas o instrumentos creados por la cultura para transformar la realidad. La segunda a través de signos: sistemas de diferente nivel de complejidad que eslabonan la psíquica del sujeto y que permiten transmitir significados.
- ❖ **Mediación Anatómico-fisiológica:** Los sistemas anatómico-fisiológicos que permiten que el hombre entre en contacto con los estímulos y las informaciones del medio.

Dentro de nuestra investigación, consideramos no solo el desarrollo de las interacciones sociales, sino la presencia de la mediación instrumental, concibiendo el computador como un elemento mediador del aprendizaje, que en términos de Crook ((1996) “está entre el hombre y el mundo y transforma la actividad del ser humano sobre el mundo. “

³⁵ MORENZA, L. y TERRÉ, O. “Escuela histórico-cultural”. En revista Educación No. 93/ enero- abril, 1998. Ed. Pueblo y Educación. La Habana, Cuba. Pag 2-11.

Estas concepciones, permiten resaltar así, la importancia del computador como herramienta para el aprendizaje, sobresaliendo, aún así, entre las demás herramientas diseñadas para apoyar las labores didácticas dentro del aula. “En los últimos años una de las herramientas con las cuales los sujetos pueden lograr una mayor interacción lo es sin dudas la computadora, además este medio cuenta con determinadas características que lo convierten no sólo en un simple elemento mediador sino en la herramienta más completa creada por el hombre, hasta el momento, para favorecer cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje, por la rapidez en el procesamiento y presentación de información, por una constante y rápida comunicación, además de la interactividad, entre otras.”³⁶

Los medios y sus posibilidades educativas

Dentro de la mediación instrumental los medios constituyen una herramienta básica para desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje. Anteriormente, los medios didácticos en las actividades de la enseñanza ocupaban en muchos casos un papel auxiliar. En el año 1961 el estudioso estadounidense Bruner ya usó el nombre de "aids to teaching"; medios auxiliares para la enseñanza. Así surgieron términos como materiales audiovisuales, equipos audiovisuales, medios audiovisuales, etc. A partir del desarrollo de la enseñanza programada de los años 60, la enseñanza televisada y la enseñanza asistida por computadora (CAI, Computer-Asisted Instruction) de los años 70, los nuevos medios ya no sólo son medios auxiliares.

A partir de la consideración de la plataforma tecnológica en la que se sustenten, los medios didácticos, y por ende los recursos educativos en general, se suelen clasificar en tres grandes grupos, cada uno de los cuales incluye diversos subgrupos:

❖ Materiales convencionales:

³⁶ ESCALONA, M.(2001) Los ordenadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias. Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)

- Impresos (textos): libros, fotocopias, periódicos, documentos...
- Tableros didácticos: pizarra, franelograma...
- Materiales manipulativos: recortables, cartulinas...
- Juegos: arquitecturas, juegos de sobremesa...
- Materiales de laboratorio...

❖ **Materiales audiovisuales:**

- Imágenes fijas proyectables (fotos): diapositivas, fotografías...
- Materiales sonoros (audio): casetes, discos, programas de radio...
- Materiales audiovisuales (vídeo): montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión...

❖ **Nuevas tecnologías:**

- Programas informáticos (CD u on-line) educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas...
- Servicios telemáticos: páginas web, weblogs, tours virtuales, webquest, cazas del tesoro, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos on-line...
- TV y vídeo interactivos.

4.4.3.6 Estrategias y momentos pedagógicos

En el desarrollo de este estudio, se retoma la definición dada por Hurtado (1998), donde se concibe las estrategias pedagógicas como “aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes”³⁷. Estas acciones requieren de un acompañamiento e intervención pedagógica que las movilice adecuada, oportuna y creativamente. Dicho acompañamiento implica la implementación por

³⁷ HURTADO VERGARA, Rubén Darío. La lengua viva. Una propuesta constructivista para la enseñanza de la lectura y la escritura en niños de preescolar y primer grado de educación básica primaria. Instituto de Educación Centro de Pedagogía Participativa. Medellín. 1998.

parte del maestro de una serie de acciones que faciliten en los alumnos la apropiación comprensiva de dichas habilidades, los cuales requieren de la creación de momentos pedagógicos que se puedan adaptar a las necesidades y vivencias diarias dentro de un ambiente de aprendizaje determinado.

Esta concepción, integrada a la visión de Florez Ochoa (2005) resalta la interrelación pedagógica existente entre los principios de la pedagogía clásica, en la cual se hace énfasis en los sentidos, con las concepciones modernas del aprendizaje interactivo, mediado por el computador en la que además, se introducen multimedias que combina hipertextos con gráficos, sonidos con fotografías, animaciones con video, permitiendo de esta manera, la posibilidad de adquirir experiencias de conocimiento más vividas, naturales y dinámicas.

Los ambientes de aprendizaje propuestos, comprendieron una serie de estrategias pedagógicas que permitieron un acercamiento significativo a las tecnologías de la Información y la Comunicación, en términos de Florez (2005) buscamos que estas estrategias favorecieran “el aprovechamiento máximo de las nuevas tecnologías digitales, permitiendo así el logro de las metas de formación preconizadas por la pedagogía constructivista, sobre todo al pensar autónomamente, al producir significados, al crear nuevos modelos de solución a los problemas propios de cada disciplina”³⁸

Otro componente importante dentro de la formulación de las estrategias pedagógicas, consistió en la percepción que sobre el computador se tendría, de esta manera, se propuso que este se concibiera como una herramienta que facilitara el aprendizaje, en términos de Jonnasen “Aprender con el computador”. Basados en este modelo de incorporación, el computador se introduce al aula como elemento que apoya tanto al alumno en la adquisición de conocimientos, como al docente en la construcción del conocimiento, en la medida en que le permite a este último, el diseño y aplicación de estrategias innovadoras dentro de los ambientes de aprendizaje desarrollados para tal fin.

³⁸ FLOREZ, Rafael (2005) Hacia una pedagogía del conocimiento. Ed. Mac Graw-Hill. Bogotá

Aprender con el computador es ubicarlo como herramienta, no como contenido. Con este modelo se busca desarrollar habilidades metacognitivas y valorativas, además de propiciar un aprendizaje cooperativo, donde se tiene una participación activa para adquirir conocimiento. Implica además, que se integren al proceso enseñanza - aprendizaje, haciendo que los alumnos las usen como parte de sus actividades normales.

Finalmente, para hablar de momentos pedagógicos, se retoma la definición dada por el ICBF Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, donde se concibe como aquella organización pedagógica de las actividades con los niños y niñas en el tiempo y en el espacio, donde es importante resaltar el momento de apertura, momento de desarrollo, el momento de reconstrucción colectiva y el momento de cierre, con el fin de “lograr la vida grupal y construir un ambiente educativo donde todas las cosas que se hagan tengan una intencionalidad formativa y respondan a los intereses y necesidades de los niños”³⁹

En esta línea, se plantean para efectos de el estudio en mención, algunas estrategias pedagógicas y momentos de aprendizaje (**Ver anexo N° 16**), las cuales representaron el soporte en el diseño de ambientes de aprendizaje, fortaleciendo en los niños y maestras acciones para la comprensión de los contextos, el fomento de prácticas reflexivas que vinculara a toda la comunidad educativa, la construcción de conocimientos y el aprendizaje colaborativo.

³⁹ Secretaria Técnica Sub dirección de prevención División de atención al menor de siete años. “Un mundo de Juegos” Guía de actividades pedagógicas para niños de 2 a 7 años. Bogotá. 1996

5. METODOLOGÍA

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN:

Exploratoria descriptiva, inicia con el estudio de un fenómeno poco estudiado en nuestro medio y termina con la descripción de los cambios obtenidos por niños y maestras después de participar en los ambientes de aprendizaje significativo propuestos. Esta investigación pretende brindar elementos para estudios posteriores.

Es un diseño preexperimental dada la dificultad para controlar variables como la vida institucional, nociones y habilidades de las maestras para la incorporación de las tecnologías en el aula de clase, concepciones pedagógicas sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Se utilizó un enfoque mixto que incluye análisis tanto cualitativos como cuantitativos.

5.2 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

5.2.1 Habilidades comunicativas:

Las habilidades comunicativas se plantean como el conjunto de actos que desarrollan el pensamiento y el lenguaje, donde se involucran procesos cognitivos que le permiten al que lee, escribe, habla y escucha, representar y comunicar lo que siente, piensa y conoce del mundo, además establecer interacciones con el medio que le faciliten la comprensión de los mensajes que se reciben a través de estos códigos. En esta categoría se pretende de esta manera, analizar las características y desempeño de los niños y niñas en cuanto a las cuatro habilidades comunicativas, hablar, leer, escribir y escuchar.

5.2.2 Ambientes de aprendizaje significativo:

Se conciben los ambientes de aprendizaje como aquellos cambios creativos generados en el espacio con el fin de establecer un clima propicio para atender a los sujetos que aprenden, considerando así no solo los espacios físicos sino virtuales que faciliten así las actividades de pensamiento de dichos sujetos”. Desde esta postura, se pretende analizar en el trabajo realizado con niños y maestras; aspectos que hacen referencia a los momentos pedagógicos, las estrategias y el impacto de cada ambiente en las habilidades comunicativas de los niños y las nociones y actitudes de las maestras en el nivel de transición.

5.2.3 Nociones, actitudes y habilidades de las maestras:

En esta categoría se analizan las actitudes positivas de las maestras frente a la incorporación de las TIC's, el desarrollo de competencias básicas para el manejo del computador y sus componentes y las habilidades requeridas para su utilización desde una perspectiva pedagógica y significativa.

5.3 POBLACIÓN

Niñas, niños y maestras de las Instituciones públicas y privadas del grado Transición en la ciudad de Medellín.

5.4 MUESTRA:

208 niños y niñas, 7 maestras ubicadas en 6 instituciones públicas y 1 privada de la ciudad de Medellín.

Institución Educativa La Milagrosa	La Milagrosa
Institución Educativa Lorenza Villegas Sección Esteban Jaramillo	Aranjuez
Institución Educativa Héctor Abad Gómez	Centro
Institución Educativa República de Venezuela	Belén
Institución Educativa José Celestino Mutis	Villa Hermosa
Institución Educativa la Milagrosa Sección Santo Tomás	El Salvador
Centro Preescolar Eugenia Ravasco	El Poblado

5.5 INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS

5.5.1 Prueba informal para evaluar habilidades comunicativas de los niños de transición del municipio de Medellín:

Este instrumento fue diseñado por las maestras en formación, tomando como referencia los estudios realizados por Giraldo (2002) y Ramírez (2003), apoyado además en las revisiones efectuadas por personal especializado en el área. Se pretende en esta prueba evaluar las habilidades comunicativas y las actitudes sobre el computador que presentan los niños y niñas de transición antes y después de ejecutado el ambiente de aprendizaje “ComunicARTE con mi ciudad”

La prueba esta planteada en cuatro categorías: Lectura, escritura, escucha y habla, las cuales se discriminan de la siguiente manera:

Lectura: Actitud del niño frente a la lectura, diferenciación de portadores de texto, diferenciación de imagen-texto, algunos rasgos importantes de la lectura, palabras con o sin sentido.

Escritura: Actitud del niño y niña frente a la escritura, algunos rasgos específicos de la escritura, las competencias comunicativas, gráficas y gramaticales.

Escucha: Actitud del niño frente a la escucha, identificación de sonidos, identificación de palabras iguales o diferentes, seguimiento de instrucciones, memoria auditiva, asociación imagen sonido, comprensión textual.

Habla: Actitud del niño frente al habla, articulación fonética y fonológica, articulación semántica, sintáctica y pragmática (**ver anexo N. 1**)

5.5.2 Encuesta para medir las actitudes de las maestras hacia la incorporación de los computadores como herramienta pedagógica.

Es un tipo de instrumento de medición o de recolección de datos que se utiliza en la investigación social, para medir las actitudes frente a un suceso determinado. Consiste en un conjunto de ítems bajo la forma de afirmaciones o juicios ante los cuales se solicita la reacción (favorable o desfavorable, positiva o negativa) de los individuos. En nuestro estudio, se utiliza con el fin de evidenciar la actitud de las maestras hacia las tecnologías en la ciudad de Medellín, especialmente en el grado de transición. (**Ver anexo 2**).

5.5.3 Encuesta para identificar los conocimientos básicos en el uso operativo y pedagógico del computador.

Encuesta dirigida a las maestras que hacen parte del desarrollo de los ambientes de aprendizaje significativo, con el fin de evidenciar los saberes previos con respecto al computador y sus componentes. Esta dividida en una serie de preguntas iniciales de identificación, la implementación del computador en otros espacios y 10 preguntas que permiten indagar sobre los conocimientos a cerca del uso pedagógico, el software y hardware. (**Ver anexo No.3**).

5.5.4 Formato evaluativo sobre las estrategias de acercamiento a maestras

Este formato esta dividido en 3 bloques de preguntas con un puntaje de valoración entre 1 y 4. Se analizan aspectos como: condiciones físicas de la sala de computo, contenidos de los

temas desarrollados, dominio pedagógico de las talleristas; todo con el fin de evaluar el desarrollo de la segunda fase del ambiente de aprendizaje para maestras, el cual se llevo a cabo en tres sitios de trabajo que contaron con sala de computo para su ejecución. (Ver [anexo No.4](#)).

5.5.5 Notas de campo:

Este tipo de registro continuo y sistemático es un acopio de apreciaciones observaciones, sentimientos, opiniones y reacciones sobre la realidad que se quiere comprender⁴⁰ Las notas de campo se llevaron a cabo durante la observación en las diferentes etapas del proyecto, pero especialmente en la vida institucional, mediante el diagnostico, el desarrollo de los ambientes de aprendizaje y la ejecución de las pruebas. Se utilizó un esquema encabezado por la fecha y el encargado de su elaboración, luego una descripción detallada de cada una de las actividades, para culminar con unas categorías de análisis que permitiría la clasificación de la información de forma ordenada y coherente. ([Anexo N. 5](#))

5.5.6 Diario pedagógico investigativo

Es un medio de investigación docente que favorece la reflexión sobre la praxis, llevando a la toma de decisiones acerca del proceso de evolución y la relectura de los referentes. Los diarios pedagógicos están encaminados a que el maestro pueda registrar su experiencia. Salinas (2000) plantea: “Este ejercicio permanente de escritura, permitirá a su vez que el maestro evalúe con que claridad es capaz de expresar sus ideas y que nivel de racionalidad las acompaña”.

En nuestro estudio, el diario de campo se construyo a partir de la recolección de información dada por las notas de campo, las cuales previamente se clasificaron en categorías de análisis. La estructura propuesta comprende un encabezado el cual contiene la fecha de elaboración y su encargado, además varias divisiones entre las que se encuentran:

⁴⁰ JHISO, Alfredo. Diario de campo y cuaderno de notas, curso enfoque investigativo desde una perspectiva humanista, interpretativa y socio crítica, metodologías cualitativas de investigación Medellín 1997

categorización del grupo, propuesta metodológica, componente pedagógico actitudinal, análisis teórico y análisis investigativo, para de una manera ordenada llegar de las notas elaboradas durante la observación al proceso de investigación, pasando por la teoría. ([Ver anexo No.6](#))

5.5.7 Formato para evaluar actitudes, nociones y habilidades de las maestras cooperadoras

Este formato fue diseñado para que las maestras cooperadoras autoevaluarán su desempeño en cada una de las sesiones realizadas durante la tercera fase de los ambientes de aprendizaje. Con su aplicación se pretende analizar aspectos a nivel actitudinal, técnico y pedagógico, resaltando avances, dificultades y logros alcanzados durante el proceso. ([Ver anexo No.7](#))

5.5.8 Listado de indicadores sobre las actitudes, nociones y habilidades de las maestras cooperadoras frente el manejo de las TIC´s

Serie de indicadores de logro retomados de la ITSE, modificados para efectos de nuestro estudio, con el fin de identificar los alcances y/o dificultades presentados por las maestras cooperadoras durante el desarrollo de las distintas fases del ambiente de aprendizaje. ([Ver anexo N. 8](#))

5.6 TÉCNICAS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

5.6.1 Registros Audiovisuales

La grabación, la filmación y la fotografía facilita el registro de lo conversado y lo observado, no sólo reproduce la totalidad del diálogo y la imagen, sino que además se puede oír y/o ver tantas veces como sea necesario. Para este trabajo se agruparon evidencias en producciones concretas de niños y de maestras. Evidencias logradas a lo largo de las diferentes etapas del proyecto (**Ver Anexo N. 10**)

5.6.2 Observación Participante:

Es una técnica cualitativa donde el observador participa como miembro del grupo social, donde tiene la posibilidad de ser testigo de las conexiones y correlaciones, sus causas tal y como se desenvuelven.

5.6.3 Observación No Participante:

Es una técnica investigativa la cual tiene como fin identificar el objeto de estudio aquello que le es susceptible. Los problemas encontrados en una investigación son propiciados por la observación permitiendo la búsqueda de interrelaciones que existen entre unas características y otras, estableciendo un enlace entre los problemas y otros modos de aplicar los conocimientos.

5.7 PROCEDIMIENTO

El proceso investigativo desarrollo en 4 fases:

Fase I

En esta fase se identificó un núcleo de problematización en la línea de didáctica y nuevas tecnologías, en compañía de una asesora se inicio con la revisión de la literatura así se configuró un primer referente conceptual sobre la incorporación de las tecnologías de la información en el aula de transición.

Fase II

En esta fase se indagó por el núcleo de problematización en escenarios educativos del medio, se elaboró el diagnóstico situacional a partir de observaciones no participantes sobre la vida institucional, las características de los niños y las actitudes, habilidades y nociones de los maestros frente las tecnologías de la información y la comunicación

Posteriormente se definieron instrumentos para recolectar información cualitativa y cuantitativa en 7 grupos de transición del Municipio de Medellín de instituciones publicas y privadas de la ciudad de Medellín, las cuales demostraron su compromiso para permitir la ejecución de las siguientes fases de la investigación.

Durante es fase se diseñaron y aplicaron la prueba informal para evaluar las habilidades comunicativas en los niños y la encuesta para medir actitudes de los maestras en el uso de las TIC's; instrumentos que fueron revisados por expertos, y, cuyas sugerencias conceptuales y metodológicas se tuvieron en cuenta para las versiones finales de cada instrumento.

Al finalizar esta fase se estructuro una versión inicial de la propuesta de intervención conformada por los ambientes de aprendizaje para niños y maestros.

Fase III

Esta fase comienza con el desarrollo de estrategias de sensibilización para acercar a los maestros a las herramientas tecnológicas. Durante cinco sesiones de trabajo, cada una intensidad de cuatro horas. Los maestros tenían la oportunidad de trabajar individualmente y de forma colaborativa, así mismo tenían el acompañamiento de dos maestras en formación, encargadas de brindar los elementos técnicos y pedagógicos relacionados con la incorporación significativa de estos recursos en el aula de transición.

En este proceso se vincularon un total de 36 maestros, de los cuales 7 fueron las maestras cooperadoras y 29 maestros de las instituciones educativas interesados en participar de esta fase de la investigación.

Luego se estructura el ambiente de aprendizaje de los niños y niñas, el cuál se enfocó al fortalecimiento de las habilidades comunicativas a través de situaciones de aprendizaje que permitieran integrar de manera significativa el computador con elementos presentes en la cotidianidad de los niños y niñas.

Con el propósito de analizar el impacto de un ambiente de aprendizaje significativo con apoyo de TIC's sobre las habilidades comunicativas de niños y niñas de transición; se realizaron 19 sesiones, cada una con una intensidad de 4 horas diarias, sin embargo con el fin de preparar las sesiones de trabajo y cumplir con los requisitos del proceso de práctica, las maestras en formación asistieron en el horario institucional, cumpliendo así con 6 horas diarias de trabajo.

Este ambiente recibe el nombre de **ComunicARTE con mi ciudad** y buscó integrar de manera significativa el computador en el aula de transición. En su realización, se incluyeron elementos representativos de la cultura paisa, dentro de los que se destacaron personajes como: El Director de Proyecto, quien designaba a los grupos de trabajo, compromisos semanales; Don Saludero, un personaje dinámico quien a través de su cómica figura, motivaba a los niños y niñas a realizar recorridos por la ciudad de Medellín; Florentina Flórez una campesina, quien a través de su historia y sus características físicas propició espacios significativos para el reconocimiento de las costumbres antioqueñas y la Familia Pérez Jaramillo, una familia que recorría y desempeñaba diversidad de actividades en al ciudad de Medellín. Estos personajes se crearon para introducir con los niños entornos comunicativos y fortalecer de manera significativa sus habilidades comunicativas.

Fase IV

En esta fase se continuó con el ambiente de aprendizaje para maestros, para ello se realizó la planeación conjunta que buscó fortalecer a las maestras cooperadoras en el manejo de los recursos tecnológicos y apoyar la creación de materiales para el trabajo en el aula. Con el propósito de identificar los cambios obtenidos tanto en niños como maestros se realizó la aplicación final de los instrumentos y se procedió a su posterior análisis

Para los análisis cuantitativos se eligieron de manera aleatoria, los puntajes de 30 niños que participaron en el ambiente de aprendizaje ComunicARTE con mi ciudad, y se compararon con 30 niños de una de las instituciones que no participaron de este ambiente de aprendizaje, por su parte para los análisis cualitativos se tuvieron en cuenta los diferentes registros tomados por las maestras en formación de las siguientes categorías de análisis: habilidades comunicativas; Nociones, habilidades y actitudes de los maestros; Ambientes de aprendizaje significativo.

En esta fase se incluye la socialización realizada a la población infantil y padres de familia participantes de este proceso. El encuentro se realizó en la Universidad de Antioquia el 1° de Octubre en el auditorio 10-206 al cual asistieron alrededor de 250 personas. En esta socialización; niños, niñas y padres de familia tuvieron la oportunidad de conocer a los personajes del ambiente de aprendizaje ComunicARTE con mi ciudad y conocer la página web que se estuvo elaborando de manera conjunta con los niños y niñas durante el proceso, dicha página se encuentra disponible en: <http://escritores.udea.edu.co/ComunicARTE>

Encuentro con Maestros Cooperadores y directivos de instituciones

Este evento tuvo lugar el 9 de Diciembre de 2005 en el aula experimental de la S.I.U.; allí las maestras en formación presentaron algunos de los hallazgos encontrados.

En esta oportunidad se entregó a cada maestra cooperadora una caja de material de apoyo que contenía un banco de actividades a desarrollar con apoyo de las TIC's, memorias de la primera fase del ambiente de aprendizaje para maestros, prueba informal para evaluar habilidades comunicativas en los niños y niñas, la planeación del ambiente de aprendizaje

“ComunicARTE con mi ciudad”, y tres discos compactos con material de apoyo, documentos digitales; el programa clic con actividades para desarrollar con los niños y niñas, y programas educativos de distribución gratuita.

Al finalizar se compartirán los productos y hallazgos de la experiencia ante pares académicos.

FASE I Julio 2004- Enero 2005	Formulación	Revisión de literatura y configuración de un primer referente conceptual
FASE II Febrero 2005 – Junio 2005	Diseño	Definición de técnicas, estrategias e instrumentos para recolección de información
		Realización diagnóstico situacional
		Aplicación inicial de instrumentos: prueba Informal para evaluar habilidades comunicativas en los niños y niñas, encuesta de actitudes frente al uso del computador y el Formato evaluativo sobre las estrategias de acercamiento a maestras.
		Estructuración inicial de propuesta de intervención (ambientes de aprendizaje significativo para niños (as) y maestros)
FASE III Junio 2005- Agosto 2005	Implementación	Sistematización y análisis de datos
		Implementación de primera fase de propuesta de intervención con maestros
		Estructuración detallada de propuesta de intervención para niños
		Aplicación intermedia de técnicas e instrumentos para recolectar información.
		Implementación de propuesta de intervención con niños
FASE IV Septiembre 2005- Diciembre 2005	Seguimiento y socialización	Sistematización y análisis de datos
		Continuación de propuesta de intervención con maestros
		Aplicación final de instrumentos a niños y maestros
		Aplicación formato para evaluar nociones, actitudes y habilidades de los maestros
		Sistematización y análisis de datos.
		Socialización de hallazgos, resultados y productos obtenidos



6. HALLAZGOS

El presente estudio buscó analizar el impacto de la implementación de ambientes de aprendizaje significativo, con apoyo de TIC's dentro del aula de transición, sobre las habilidades comunicativas de los niños (as) y sobre las nociones, habilidades y actitudes en las maestras.

El análisis se efectuó de manera cualitativa y cuantitativa para cada una de las categorías de análisis; fueron susceptibles de ello, las informaciones recolectadas a través del diario pedagógico, los registros fílmicos, fotográficos y las producciones elaboradas por los niños, todos ellos hacen parte del análisis cualitativo centrado en las interacciones y vivencias dadas en la dinámica institucional de cada maestra en formación dentro del proceso. Posteriormente a través de estadísticos descriptivos se realiza el análisis cuantitativo orientado en la comparación de datos obtenidos en el pre test y el post test de la prueba informal de habilidades comunicativas, permitiendo detectar los cambios presentados después de aplicado el ambiente de aprendizaje significativo para niños (as).

6.1 HALLAZGOS INSTITUCIONALES

6.1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA REPÚBLICA DE VENEZUELA

Maestra en Formación: Diana Milena Ruiz Arango

Institución Educativa ubicada en la comuna 16, en el barrio Belén las violetas. El grupo transición está conformado por 31 niños y niñas, de los cuales 14 son niños y 17 son niñas, con edades entre los 5 y 6 años. El nivel de transición está orientado por la profesora Olga Lucía Ruiz, licenciada en educación básica primaria.

En cuanto a la metodología implementada por la maestra para dictar sus clases habituales, orienta su trabajo a partir del diario de campo, en el cual tiene consignado las planeaciones para todo el año. Incorpora momentos pedagógicos y trabaja con algunos textos guía que apoyan su trabajo docente.

Frente a las habilidades comunicativas de los niños se evidencia un buen manejo de la expresión verbal, son niños que escuchan atentamente y tienen un adecuado manejo frente a la norma y disciplina. Con respecto a la lectura y escritura, se encuentran en un periodo de transición. En su mayoría los niños y niñas realizan lectura y escritura espontánea, incorporando algunas grafías convencionales a sus producciones escritas.

Los siguientes hallazgos se realizan con base en lo detectado después de la ejecución del ambiente de aprendizaje para niños y niñas, en el que las habilidades comunicativas fueron fortalecidas por la incorporación de TIC's al aula de transición.

Tabla No.1. Comparación entre pres-test y post-test. Institución Educativa República de Venezuela.



6.1.1.1 Habilidades Comunicativas

Lectura

Los niños reconocen su nombre en diferentes formatos, además de otros portadores de texto como el cuento, el periódico, la carta y la factura de servicios públicos, diferenciando la imagen del texto, letras de números y símbolos, lo cual les da claridad frente a lo que se puede leer y lo que no se puede leer.

Los niños y niñas realizan una lectura espontánea y en ocasiones intentan decodificar algunas grafías que le son familiares como la S, A, L, C, E, I, O, U, M. Al realizar la lectura espontánea los niños toman el texto en posición correcta, leyendo con direccionalidad izquierda – derecha y en un orden de arriba hacia abajo. En los cuentos reconocen el título, el inicio y el final de la lectura; además, presentan motivación para leer de manera espontánea.

En cuanto a la comprensión textual, identifican los personajes del texto, extraen la idea central de la historia, aunque se les dificulta responder a las preguntas literales como: “dime el título del cuento”.

Escritura

El grupo de niños y niñas se encuentra en el nivel intermedio, diferenciando entre dibujo y texto, por lo cual no incorporan grafías en el dibujo. La escritura de los niños presenta criterios de control y variedad en sus grafías, lo cual se refleja en la escritura diferenciada de sus producciones.

Los niños y niñas en un 100% escriben de derecha a izquierda, toman el lápiz en forma de pinza; mientras que la direccionalidad arriba abajo, no es un factor predominante en el grupo.

Se evidenció en un 25% una etapa de transición entre el nivel intermedio y el nivel esperado, donde a cada sílaba atribuían una grafía que por lo general era una vocal, la cual en ocasiones correspondía a las vocales de cada palabra, por ejemplo: casa: aa, árbol: ao. Otros niños intentaron acercarse a la escritura de la palabra, asignando a cada letra una grafía, claro esta que sin lograr aún la escritura de la palabra en su totalidad.

Escucha

Los niños y niñas reflejan un gran interés por escuchar a los demás, realizan una escucha atencional, focalizando su atención en los estímulos que les son presentados verbalmente o a través del computador.

Los niños y niñas realizan una escucha atencional que les permite acceder a nueva información y participar de forma activa en los intercambios comunicativos. En general realizan varios tipos de escucha, entre éstas la escucha atencional por medio de la cual acceden a nueva información y participan de forma activa en los intercambios comunicativos, a su vez en la escucha analítica presentan buenos niveles, reflejados en una mayor comprensión de los textos y relevancia de los contenidos.

La lectura de cuentos a través del computador promovió en los niños y niñas una escucha apreciativa, llevándolos a disfrutar de las narraciones, cuentos o historietas presentados con dicha herramienta.

La percepción auditiva mejoró notablemente en el grupo, reflejándose esta conducta en las expresiones gráficas; es así, como desde aspectos perceptivos se vieron favorecidas notablemente los procesos escriturales de los niños, dentro de este tópico, la conciencia auditiva permitió que los niños y niñas se hicieran mas conscientes de las cualidades sonoras de las palabras y de las relaciones de semejanza que se establecen en algunas palabras.

La mayoría del grupo presenta dificultades en la memoria auditiva, logrando reproducir de seis palabras solo tres o en algunos casos cuatro; mientras que en la discriminación auditiva el 90% distingue las palabras que suenan iguales y las que suenan diferentes.

Habla

Un 2% de los niños y niñas del grupo, presentan dificultad en el desarrollo fonético, específicamente en los fonemas como la r/rr y la l, y el 98% restante presentan características favorables en la emisión de los fonemas. En cuanto al desarrollo semántico,

la mayoría de los niños presentan dificultades para expresar el significado de las palabras, a la pregunta ¿qué significa esto? el niño sabe que es, pero no lo expresa claramente, centrándose más en la funcionalidad que en el significado.

Los niños escuchan atentamente las lecturas de cuentos y son capaces de elaborar recuentos orales con fluidez, coherencia, estableciendo un orden claro con inicio, desarrollo y final.

En cuanto al desarrollo pragmático los niños tienen intención comunicativa, reflejada en las conversaciones espontáneas y en la respuesta de preguntas del tipo: ¿qué?

Los niños aumentaron de manera significativa en el léxico, incorporando nuevas palabras a su repertorio de palabras, a partir de los contenidos temáticos y de las diversas actividades desarrolladas en el ambiente de aprendizaje “ComunicARTE con mi ciudad”.

El desarrollo pragmático se vio favorecido con la utilización del programa Sonic Sound Forge, un recurso que animó mucho a los niños para que se expresaran de manera clara, fluida y ante todo con mucha seguridad.

6.1.1.2 Nociones, habilidades y actitudes de los maestros

La maestra cooperadora brinda buenos aportes desde su experiencia laboral para el trabajo pedagógico en el aula con apoyo del computador, mostrando interés por los programas multimediales y entusiasmo para explorarlos.

Otorga gran valor al computador como recurso pedagógico para el proceso de enseñanza – aprendizaje, a pesar de no poseer un buen desarrollo en las habilidades y nociones básicas para el trabajo con el computador. De esta manera, se ve que posee una actitud positiva frente a la incorporación de las TIC’s al aula de preescolar, además de poseer elementos

pedagógicos necesarios para realizar el trabajo educativo con dicha herramienta; presenta una actitud positiva frente al aprendizaje de los niños con el computador.

La maestra ha mostrado avances en la elaboración de material pedagógico y de actividades apoyadas en las TIC's para desarrollar sus unidades temáticas, haciendo uso de programas como clic 3.0 y Power Point; sin embargo, presenta dificultades en el dominio de los programas y en algunos recursos como la cámara web.

Utiliza Internet como recurso informático que le proporciona información y que le ayuda en su formación profesional, a partir de actividades que se encuentran en la web y que son aptas para el trabajo con los niños, así mismo, utiliza el correo electrónico como mecanismo para la comunicación y el intercambio de información.

6.1.1.3 Ambientes de aprendizaje significativo

Los momentos pedagógicos implementados en los ambientes de aprendizaje significativo orientaron el trabajo en el aula y las actividades complementarias para el hogar, reflejando orden en el trabajo y claridad en las actividades.

En el ambiente de aprendizaje “ComunicARTE con las TIC's”, los momentos pedagógicos favorecieron el desarrollo de habilidades, nociones y actitudes de la maestra cooperadora; incorporando de manera significativa las TIC's al aula de transición.

En cuanto a las estrategias pedagógicas propuestas en cada uno de los ambientes, se concedió un valor importante al intercambio comunicativo, dado que los niños y niñas disfrutaron del mensajero y el buzón. En el ambiente “ComunicARTE con mi ciudad” y en el ambiente de maestros, la cooperadora, demostró una actitud positiva al interactuar con la maestra en formación intercambiando información de manera verbal y escrita por medio impreso y digital haciendo uso de la estrategia de comunicación asincrónica reconociendo en éstos, elementos importantes para el intercambio comunicativo.

En el ambiente de aprendizaje la maestra cooperadora, tomó varios de los elementos que se hacen necesarios a la hora de incorporar las TIC's al aula de preescolar, como son el componente pedagógico y actitudinal, los cuales permitieron un buen desempeño por parte de ella en la ejecución de las planeaciones y una muy buena respuesta por parte de los niños y niñas, logrando mantener su atención y motivación.

Los ambientes de aprendizaje significativo, propiciaron en la maestra cooperadora un aumento positivo en la actitud frente a las nuevas propuestas que ofrecen las TIC's a la educación y a la manera como los maestros pueden presentar y crear nuevas alternativas de aprendizaje para niños, niñas y para sí mismos, debido a los múltiples beneficios que estos representan.

6.1.2 INSTITUCIÓN EDUCATIVA LORENZA VILLEGAS DE SANTOS SECCIÓN ESTEBAN JARAMILLO

Maestra en Formación: María Angélica Enciso Rodríguez

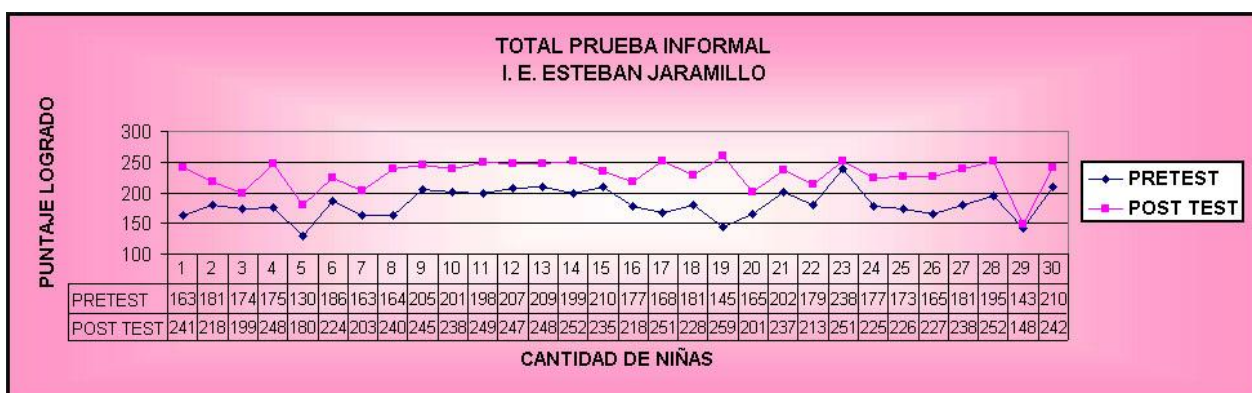
La institución Educativa Lorenza Villegas de Santos, sección Esteban Jaramillo, esta ubicada en el Barrio Aranjuez. El grupo de transición A esta conformado por 35 niñas cuyas edades cronológicas oscilan entre los 4 años 5 meses y 5 años 6 meses, provienen de familias que habitan en el sector de Aranjuez y Campo Valdés, pertenecientes a estratos socioeconómicos entre 1-3.

Con relación al desarrollo de sus habilidades comunicativas, puede decirse que son niñas con una buena fluidez verbal, les gusta el juego e intercambiar experiencias de su cotidianidad, disfrutan de los cuentos y todas las actividades propuestas a partir de su lectura: dramatizaciones, canciones, narraciones. La escucha atencional, presenta un poco de dificultad, reflejándose en el seguimiento de instrucciones y ordenes sencillas. El reconocimiento de los portadores es limitado, el periódico, las etiquetas, la carta y la tira cómica son elementos con los que pocas veces han interactuado.

La escritura espontánea es un ejercicio que normalmente no se realiza, por lo tanto, las niñas manifiestan el “no saber escribir” al momento de motivarlas para que lo realicen. Predomina un tipo de escritura intermedio, donde hay una codificación silábica, asignándole una letra (vocal o consonante) a cada una de las sílabas de la palabra. El nivel de comprensión en los textos, es de carácter literal, la inferencia de hechos se dificulta, la memoria auditiva se mantiene entre 3 y 4 palabras como máximo. A nivel fonológico algunas niñas presentan dificultades en la emisión de letras como la /r/ /rr/ y combinaciones, en cuanto a lo semántico, predomina la caracterización de los objetos. Con relación a lo pragmático, se evidencia una intención comunicativa en el discurso estableciendo relaciones de causa-efecto entre los sucesos.

Los siguientes hallazgos se realizan con base en lo detectado después de la ejecución del ambiente de aprendizaje significativo para niños y niñas, en el que las habilidades comunicativas fueron fortalecidas por la incorporación de TIC's al aula de transición.

Tabla No.2. Comparación entre pre-test y post.-tes. Institución Educativa Esteban Jaramillo.



6.1.2.1 Habilidades Comunicativas

Lectura

La actitud hacia la lectura es favorable, apoyadas en expresiones como “me gusta leer porque aprendo, porque es divertido”, demuestran el gusto por este ejercicio. Cuando se realiza desde el computador, la motivación es mayor pues los efectos de los textos, los colores y formas de las letras, propician un reconocimiento significativo de las diferentes grafías, asociándolas además a situaciones de aprendizaje y acercándose al conocimiento de sí mismas a través de actividades con el nombre propio y de las personas que le rodean. La identificación de nombres, se realiza no solo en material impreso, sino en el computador; las actividades generadas a partir del nombre, propiciaron el aprendizaje cooperativo y el fortalecimiento del diálogo espontáneo entre niñas y maestras.

Con relación a la lectura de cuentos a partir del computador, el apoyo visual y los movimientos de las imágenes, propiciaron que las niñas interpretaran o crearan nuevas historias, teniendo como apoyo central la lectura de imágenes.

Las niñas, se atreven a leer con mayor facilidad diferentes portadores de texto, los cuales anteriormente no utilizaban, como el periódico, las revistas, cuentos, entre otros. Sus apreciaciones con relación a la lectura fueron variando a lo largo del ambiente de aprendizaje, partiendo de visiones en las que ellas manifestaban “es que no se leer”, “no se que dice” hasta la elaboración espontánea de recuentos y nuevas historias.

Escritura

La escritura en el computador es un ejercicio motivante, pues la interacción con el teclado y la visualización en diferentes estilos de letra de lo que escriben, da evidencias del agrado por interactuar con el computador.

La gran mayoría de las niñas se encuentra en un nivel intermedio dentro de los niveles de conceptualización, puesto que se presentan diferenciaciones entre dibujo y texto, existen criterios de control y variedad en sus grafías, lo cual se refleja en las escrituras diferenciadas que se reflejan en sus producciones. Algunas niñas, ya se encuentran en un nivel esperado, donde algunas ya leen y escriben convencionalmente.

Escucha

Las niñas disfrutaban de los sonidos generados desde el computador, centran así su atención en ellos y tratan en ocasiones de imitarlos, en el caso del cuento de Florentina. La lectura de cuentos a través del computador promovió en las niñas una escucha apreciativa, llevándolos a disfrutar de las narraciones y cuentos propuestos desde él.

La escucha atencional evidenció mejoras sensibles, hecho que se manifiesta en el seguimiento de instrucciones y órdenes simples dentro y fuera del aula. La discriminación de diferentes tipos de sonidos, propició en las niñas una actitud más favorable hacia la escucha y atención de las demás personas.

Las canciones fueron también una herramienta que fortaleció la memoria auditiva, además de la expresión corporal y gráfica, puesto que son una forma de atraer la atención y resulta muy motivante para ellas.

Habla

Las niñas construyen frases con significado, las articulan a diferentes contextos y crean otras a partir de ellas, hay una intención comunicativa en su discurso y se ve estimulado aún más cuando se apoya por el micrófono y por las grabaciones con apoyo de los distintos editores de voces.

Un porcentaje mínimo de las niñas, presenta dificultades en la emisión de fonemas como la /r/ /rr/ /bl/ /cr/ /pl/ y las demás combinaciones.

Con relación a los significados, la gran mayoría de las niñas se encuentran en una fase aún concreta, en la cual, determinan su construcción a partir de la funcionalidad.

La comprensión de textos, se ve favorecida cuando hay imágenes ya sea impresa o digital, al no tenerlas, las niñas de inmediato piden que se les muestre la imagen.

6.1.2.2 Nociones, habilidades y actitudes de las maestras

La maestra cooperadora considera el computador como un recurso efectivo para apoyar el aprendizaje, se ha mostrado dispuesta a aprender y a realizar procesos auto-formativos que faciliten su aplicación en el aula.

En la maestra se evidencian avances en la elaboración de material pedagógico y de actividades apoyadas en las TIC's para desarrollar los diversos proyectos, haciendo uso de programas como clic 3.0 y Power Point. Presenta algunas dificultades en el manejo de algunos periféricos como el micrófono y la cámara Web.

La maestra cooperadora utiliza Internet como recurso informático, en particular para la selección de imágenes y para la elaboración de materiales. Utiliza el correo electrónico para intercambiar información institucional y académica.

6.1.2.3 Ambientes de aprendizaje significativo

Los momentos pedagógicos propuestos, permitieron establecer una rutina clara en las situaciones de trabajo. El uso de las diferentes estrategias, propició en las niñas mayor motivación por participar activamente en las actividades como la escritura de cartas, el trabajo con el carriel y las actividades complementarias.

Estrategias como el carrusel comunicativo, fueron novedosas pero a la vez algo complejas para el grupo de trabajo, por los diferentes desplazamientos que deben realizarse, se sugiere que previamente, se lleven a cabo actividades de trabajo que involucren estas acciones donde se incluya la rotación por sitios o lugares.

La estrategia del rincón informativo genera en las niñas, mayor motivación, reconociendo con alegría la exposición de sus trabajos.

Con relación al ambiente de aprendizaje de maestras, se evidencia la apertura y disposición para implementar el computador como herramienta de apoyo para el trabajo dentro del aula. Los procesos de autoformación fueron un elemento de gran apoyo en el mejoramiento de las nociones frente al manejo del computador. La indagación constante y la práctica en los momentos extra clase, posibilitaron mayores aptitudes en la incorporación de las herramientas.

La utilización de multimedias y herramientas como Power Point, estimula el desarrollo de nuevos ambientes de aprendizaje significativo, en este caso alusivos a la navidad, en la cual se implementa de manera diversificada materiales multimediales diseñados por la misma maestra.

Herramientas como clic, genera gran apertura en la maestra, debido a su facilidad y uso pedagógico. La utilización de Internet, generalmente se remite a búsqueda de información que facilite la creación de nuevos ambientes: imágenes, lecturas, cuentos, canciones, entre otros.

6.1.3 INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ TRANSICIÓN A

Maestra en Formación: Marta Ligia Restrepo Correa

La Institución Educativa Héctor Abad Gómez es una institución de carácter oficial, localizado en el centro de la ciudad y perteneciente a la comuna 10. El grupo de transición A está conformado por 33 niños y niñas, de los cuales 15 son niños y 18 son niñas, la profesora encargada del grupo es Adelaida Álvarez Figueroa. La mayoría de los niños y niñas provienen de un nivel socioeconómico medio bajo.

A nivel comunicativo, los niños y niñas se expresan fácilmente con sus compañeros y maestras de manera espontánea y demuestran agrado al realizar actividades que tienen que ver con la expresión corporal y verbal.

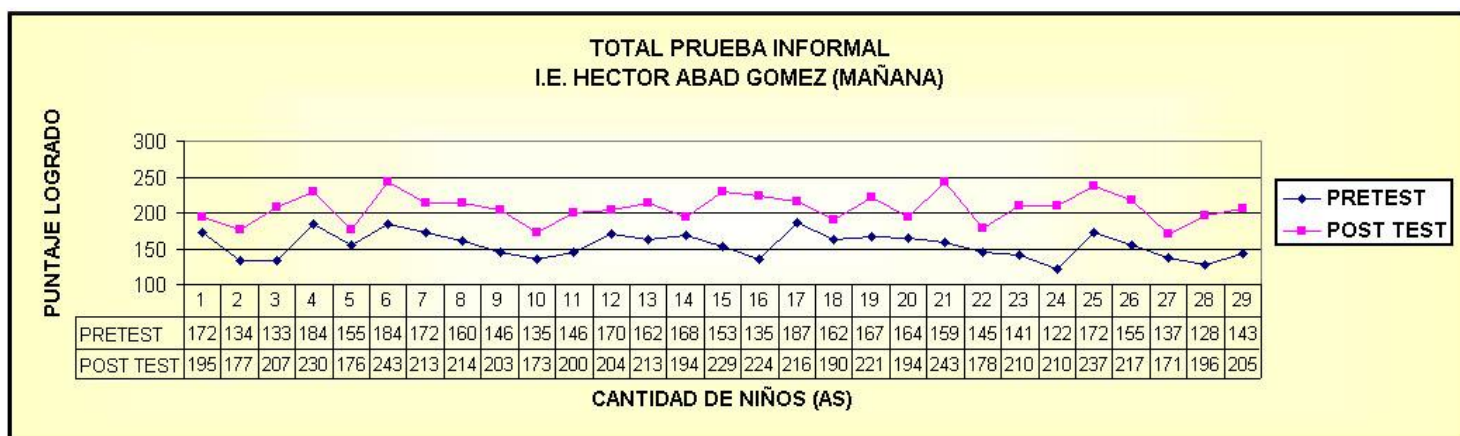
Los procesos lecto-escriturales de la mayoría de los niños y niñas se encuentra en un nivel inicial puesto que aún tienden a confundir con facilidad el texto de la imagen; sólo un porcentaje menor ha empezado a adquirir el código convencional en el que se evidencia la correspondencia sonora con la sílaba.

Algunos hacen un reconocimiento de grafías significativas como las de su nombre. Otros, se encuentran en la escritura silábica haciendo grafías espontáneamente y sin hacer diferenciación entre la letra y el dibujo; mientras que los demás, se encuentran en una escritura sin control de calidad y unigráfica combinando grafías con números y símbolos.

En cuanto a la escucha, manifiestan interés por escuchar cuentos y canciones, denotándose así una escucha apreciativa; sin embargo muestran bajos niveles en la memoria auditiva y en el seguimiento de instrucciones.

Los siguientes hallazgos se realizan con base en lo detectado después de la ejecución del ambiente de aprendizaje significativo para niños y niñas, en el que las habilidades comunicativas fueron fortalecidas por la incorporación de TIC's al aula de transición.

Tabla No.3. Comparación entre pre-test y post-tes. Institución Educativa Hector Abad Gómez Jornada de la Mañana.



6.1.3.1 Habilidades comunicativas

Lectura

Casi todos los niños realizan lectura silábica apoyándose en la imagen para expresar lo que dicen las grafías. En su gran mayoría, los niños reconocen portadores de texto, como la revista y el periódico, pero aunque los diferencian no les gusta realizar lectura espontánea.

Varios niños han comenzado a realizar una lectura convencional de palabras que les son familiares. Los niños presentan una mejor comprensión textual, que les permite extraer la idea central de las lecturas, identificar los personajes y recordar con facilidad eventos que transcurrieran en la historia o en días anteriores.

Escritura

La mayoría de los niños y niñas se encuentran en un nivel intermedio donde hacen una diferenciación entre imagen y texto en diferentes portadores de texto.

Varios pasaron de realizar una escritura unigráfica a hacer un reconocimiento diferenciado de las grafías más comunes y familiares para ellos. Otro porcentaje menor, pasó de una escritura de palabras con dibujos a una escritura sin control de calidad.

La gran mayoría de los niños y niñas, diferencian la letra mayúscula de la minúscula en diferentes textos. Muchos niños y niñas, realizan escritura lineal de izquierda a derecha, y un número considerable confunden números con letras, como es el caso del 5 con la S.

Muy pocos niños y niñas otorgan correspondencia entre grafía y fonema o sílaba, otros en cambio, escriben espontáneamente dejando ver un nivel intermedio, donde codifican silábicamente, asignándole una letra a cada una de las sílabas de la palabra.

Escucha

Muchos niños y niñas se interesaron por las actividades de escucha apoyadas en el computador, lo que permitió en un buen porcentaje mejorar la capacidad de atención y escucha analítica. Un grupo representativo de niños y niñas se ubica en una escucha apreciativa y atencional, donde se focaliza su atención y se evidencia un notable deleite al escuchar historias haciéndose evidente el gusto por escuchar que por tratar de leerlas.

En la sub-prueba de identificación de palabras que suenan igual o diferente se vio una significativa mejoría con respecto a la prueba informal pre-test en un 51.72%

Con respecto al nombre propio, la mayoría de los niños y niñas ya leen su nombre en diferentes contextos y lo escriben de manera espontánea; otros niños y niñas buscan un referente para su escritura y aún persisten en hacerlo de muestra.

Habla

Más de la mitad de los niños se encuentran en un adecuado nivel fonético y otros pocos todavía se les dificultan los fonemas R o RR confundiéndolas con la L o LL, sin embargo, esta situación no obstaculiza que expresen sus ideas o sentimientos de manera coherente.

En cuanto a los niveles semántico y morfosintáctico, los niños y niñas comprenden y dan respuestas acertadas a las lecturas cortas o largas, como las adivinanzas y el cuento.

En relación al nivel pragmático, los niños y niñas responden con coherencia a preguntas elaboradas de acuerdo al entorno en el que viven y al momento de desarrollo en el que se encuentran.

6.1.3.2 Nociones, habilidades y actitudes de las maestras

La maestra cooperadora demuestra poco interés por centrarse en nuevas tecnologías como el computador que favorezcan su proceso de enseñanza; de todas formas, la disposición y los aportes que ella brinda desde su larga experiencia docente son buenos.

Un aporte significativo por parte de la maestra cooperadora, es que continúa llevando a los niños y niñas a la sala de computadores los días en que tiene espacio disponible, en caso

contrario, utiliza el computador ubicado en el aula de transición para colocarles canciones y cuentos, y posteriormente realizar con ellos y ellas trabajos a partir de lo abordado en el computador.

6.1.3.3 Ambientes de aprendizaje significativo

Los niños y niñas del grupo se muestran interesados por las actividades que involucran el computador, les gusta escuchar cuentos, canciones y ver las imágenes que éste les presenta.

Gran parte de los niños y niñas evocan repetidamente sucesos y personajes relacionados con la ejecución del ambiente de aprendizaje.

Casi todos los niños y niñas reconocen la carta, el periódico y el buzón como medios de comunicación, lo que evidencia el buen grado de significatividad que obtuvo la estrategia de intercambio comunicativo entre la población infantil.

Un 50% de niños y niñas, recuerdan el significado de símbolos claves del computador como: cerrar, maximizar y minimizar, abordados desde el juego de concétrese informático.

La mayoría de los niños y niñas encuentran en el computador además de una herramienta para divertirse jugando, una herramienta para aprender y comunicarse con otras personas.

El trabajo con la maestra cooperadora desde el inicio en la Institución Educativa con el grupo de transición A, se llevó a cabo en un ambiente propicio y agradable, pues su disposición y disponibilidad para colaborar en la ejecución de los ambientes de aprendizaje significativo, pues estos fueron exitosos tanto desde el diseño, como pasando por la aplicación de la prueba informal “pre-test” hasta el “post-test”, pasando por la capacitación tratando de hacer un acercamiento a las TIC’s, así como por la misma intervención, y finalmente, el seguimiento y observación que se realizó tanto a los niños y niñas del grupo como a la

maestra para su evaluación cualitativa, en la que tanto maestra cooperadora como maestra en formación vieron avances importantes en la parte académica y pedagógica de los niños y niñas del grado transición.

Además, se evidenció al finalizar el proceso, que aumentó el interés de la maestra cooperadora por adquirir más conocimientos tecnológicos para desempeñarse con mayor flexibilidad en su labor pedagógica que le den bases para realizar trabajos óptimos en el aula de transición.

6.1.4 INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ TRANSICIÓN B **Maestra en Formación: Diana Patricia Jaramillo Tobón**

La Institución Educativa Héctor Abad Gómez es una institución de carácter oficial, localizado en el centro de la ciudad y perteneciente a la comuna 10.

El grupo de transición B está conformado por 16 niñas y 14 niños con edades comprendidas entre los 5 años y 6 meses a 6 años y 3 meses.

El estado inicial de las habilidades comunicativas de los niños y niñas del grupo de transición B refleja el reconocimiento inicial de la función comunicativa por medio de la escritura, aunque esta solo se realiza de muestra e indicada por la maestra, cosa que no ocurre al pedirles que lo realicen espontáneamente pues mencionan que no saben escribir.

Gran parte de los niños del grupo realizan la escritura con direccionalidad de izquierda a derecha y de arriba abajo, solo unos pocos no lo hacen correctamente, ni hacen una buena distribución de su escritura en la hoja pues esta se hace al azar y sin ningún enlace.

Frente a la lectura, han demostrado más espontaneidad al hacer lectura de imágenes; se les dificulta un poco la lectura espontánea de letras, evidenciándose en la mayoría de niños y niñas una negativa constante cuando se solicita que lo hagan, respondiendo “no se leer”; sin

embargo, un porcentaje menor se atreve a realizar la lectura espontánea de algunos cuentos, y cuando lo hacen, utilizan una direccionalidad inadecuada.

Un porcentaje significativo del grupo de niños y niñas no reconoce el título en un cuento y tampoco ubican el inicio o fin de la lectura.

Es evidente el poco acercamiento que han tenido a los diferentes portadores de texto pues solo reconocen el cuento aunque al contestar a la pregunta ¿qué es?, algunos le cambian el nombre nombrándolo como revista y al preguntarles para ¿qué es?, muchos contestan que sirve para dormir.

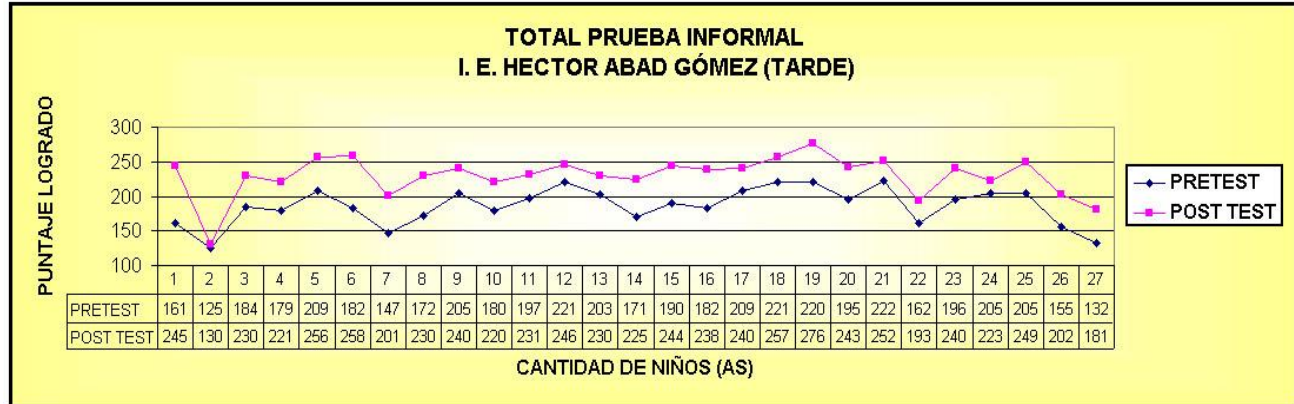
Referente al habla, los niños en general, muestran agrado al hablar y salen al frente a contar historias, chistes contar lo que realizaron.

Sólo unos pocos de los niños y niñas presentan dificultades en el habla, se rehúsan a contestar cuando se les hacen preguntas o lo que contestan no se les entiende lo que dicen, porque tiene problemas en el lenguaje y se les dificulta pronunciar correctamente las palabras omitiendo o cambiando los fonemas como es el caso de la /R/ por la /L/.

Frente a la escucha presentan gran dificultad, ya que los niños no escuchan las órdenes y no escuchan ni saben seguir las instrucciones, no respetan los turnos al hablar, realizan las actividades sin saber lo que tienen que hacer o están preguntando constantemente que es la tarea que deben realizar como con las fichas y en los cuadernos.

Los siguientes hallazgos se realizan con base en lo detectado después de la ejecución del ambiente de aprendizaje significativo para niños y niñas, en el que las habilidades comunicativas fueron fortalecidas por la incorporación de TIC's al aula de transición.

Tabla No.3. Comparación entre pre-tes y post-test. Institución Educativa Héctor Abad Gómez jornada de la Tarde.



6.1.4.1 Habilidades comunicativas

Lectura

Los niños y niñas en un 90% identifican los portadores de texto utilizados en el ambiente de aprendizaje, algunos son: la historieta, los cuentos, la carta, el periódico; igualmente, reconocen la función que cumplen cada uno de ellos.

En un 90% los niños y niñas identifican en los portadores de texto: el título, el inicio y el final de la lectura.

Los niños y niñas logran leer de forma global palabras como: metro, metrocable y silábicamente palabras como Medellín con las que se familiarizaron en el ambiente de aprendizaje diseñado para ellos.

Gran cantidad de niños y niñas recuerdan los personajes de los cuentos pero a corto plazo; sin embargo, logran contar la idea central de la historia en un tiempo más prolongado.

Escritura

Los niños y niñas logran identificar su nombre en diferentes tipos de letras lo que se evidenció en la toma de asistencia durante el tiempo de la implementación del ambiente de aprendizaje; también, son capaces de reproducir su nombre tanto de muestra como espontáneamente.

Algunos niños y niñas están en un nivel de escritura intermedio, escriben grafías correspondientes a la palabra, aunque no logran escribirla completamente. Así mismo, presentan mayor facilidad para escribir de forma espontánea y no se muestran renuentes diciendo que ellos no saben escribir.

Escucha

Los niños y niñas presentan escucha marginal, son capaces de centrarse en actividades sin distraerse fácilmente por factores externos, lo cual se observa en las actividades realizadas con el computador como en los mensajes del director de proyecto.

La mayoría de niños y niñas son capaces de seleccionar sonidos o palabras de su interés, dentro de diferentes actividades en las cuales se requiere de su concentración como lo ocurre al realizar una actividad diferente cuando están escuchando una canción.

Casi la totalidad de los niños y niñas muestran un incremento en la escucha discriminativa, son capaces de identificar o determinar con que letras inicia o esta compuesta una palabra y asociarla con otras palabras como su nombre o las que le son familiares para él o ella.

Gran cantidad de los niños y niñas muestran una buena escucha analítica, focalizan su atención, sus seguimientos e instrucciones para realizar actividades satisfactoriamente como las fichas referentes a las páginas de Internet, la de Don Saludero entre otras.

Habla

La mayoría de los niños y niñas pronuncian correctamente diferentes palabras al comunicarse, y cuando lo hacen, observan directamente al interlocutor. Encuentran en esta

habilidad un medio importante de comunicación, esto se evidencia frente a la pregunta: “¿Para qué se habla?”, muchos de los niños y niñas contestaron: “para que los otros puedan escuchar lo que quiero decir”.

Casi todos, acompañan sus palabras con gesticulaciones y ademanes que enriquecen y llenan de significado lo que expresan.

El 88.8% realiza correctas emisiones espontáneas en el nivel fonético fonológico, el otro 11.1% presenta dificultades en la articulación de sílabas inversas sobre todo las que tienen que ver con la pronunciación de /br/ y /tr/.

6.1.4.2 Nociones, habilidades y actitudes de las maestras

La maestra cooperadora presenta poco interés en aprender a utilizar el computador, del mismo modo, que por aprender sobre algunos de los programas como clic, PowerPoint, la cámara Web entre otros periféricos, que puedan ser utilizados como herramientas pedagógicas dentro del aula.

Utiliza el computador como ambientación al aula, para promover en los niños y niñas aprendizajes memorísticos con canciones para preparar las actividades institucionales.

La maestra cooperadora continúa utilizando el horario que establecieron para los niños y niñas del grado de transición en las salas de informática en la institución.

6.1.4.3 Ambientes de aprendizaje significativo

En el ambiente “ComunicARTE con mi ciudad”, hay un interés colectivo por parte de niños y niñas en todas las actividades que involucran el computador, donde disfrutaban de las canciones, cuentos y juegos en los cuales tengan que escribir y dibujar, como por ejemplo con el editor de imágenes Paint.

Por otra parte, la estrategia del rincón informativo fue exitosa durante toda la ejecución del ambiente de aprendizaje, ya que a través de éste podían observar los trabajos realizados

durante la clase y entre ellos mismos colocar diversos atributos a unos y otros de forma espontánea.

Otro de los aspectos positivos, fue la elaboración del periódico mural, donde un 25% de padres y madres comprometidos e interesados por la labor llevada a cabo, lo enriquecieron con aportes creativos y de alto contenido significativo sobre la temática abordada en el ambiente de aprendizaje.

Con relación al ambiente de aprendizaje “ComunicARTE con las TIC’s”, se puede decir que aún cuando la maestra cooperadora no tuvo una apertura tan flexible como otras de las maestras participantes de esta propuesta, también hubo logros positivos en torno a esta experiencia; pues participó de algunas de las estrategias formativas y aunque finalmente no incorporó otros ambientes de aprendizaje significativo en el aula, siguió implementando en sus rutinas diarias el computador como un elemento que contribuye al aprendizaje de niños y niñas.

La última fase del ambiente de aprendizaje de maestros no se pudo aplicar dada una situación de incapacidad de la maestra cooperadora.

6.1.5 CENTRO PREESCOLAR EUGENIA RAVASCO

Maestra en Formación Dora Andrea Cardona Alzate

Institución Educativa de carácter privado, localizada en el sector del Poblado, en el barrio Astorga, perteneciente a la comuna 14.

El grupo de transición está conformado por 20 niños y niñas, de los cuales 13 son niños y 7 son niñas, la profesora encargada del grupo es la religiosa Sor Marta Cecilia Orrego.

Con relación al desarrollo de las habilidades comunicativas, los niños y niñas reconocían ya muchas de las letras del alfabeto, igualmente algunos reconocían su nombre propio, otros lo

confundían con el nombre de otro compañero por tener en común la letra inicial, y una minoría ni siquiera lo reconocía. Además de ello, muchos expresaban que no sabían leer cuando se les presentaba uno a uno los portadores de texto y las etiquetas, por otro lado, en sus actitudes frente a esta habilidad muchos manifestaban que el acto de leer solo era una función que les competía a los adultos.

En la mayoría de los niños y niñas se presentó una actitud negativa frente a la escritura al expresar que no les gustaba porque no sabían escribir o porque se cansaban mucho cuando lo hacían, de igual modo se evidenció que muchos accedían a escribir cuando tenían un modelo para copiar, de lo contrario algunos se resistían a hacerlo y otros lo hacían pero aún no había una correspondencia sonora con las grafías, sino una escritura en donde prevalecían las letras reconocidas por ellos.

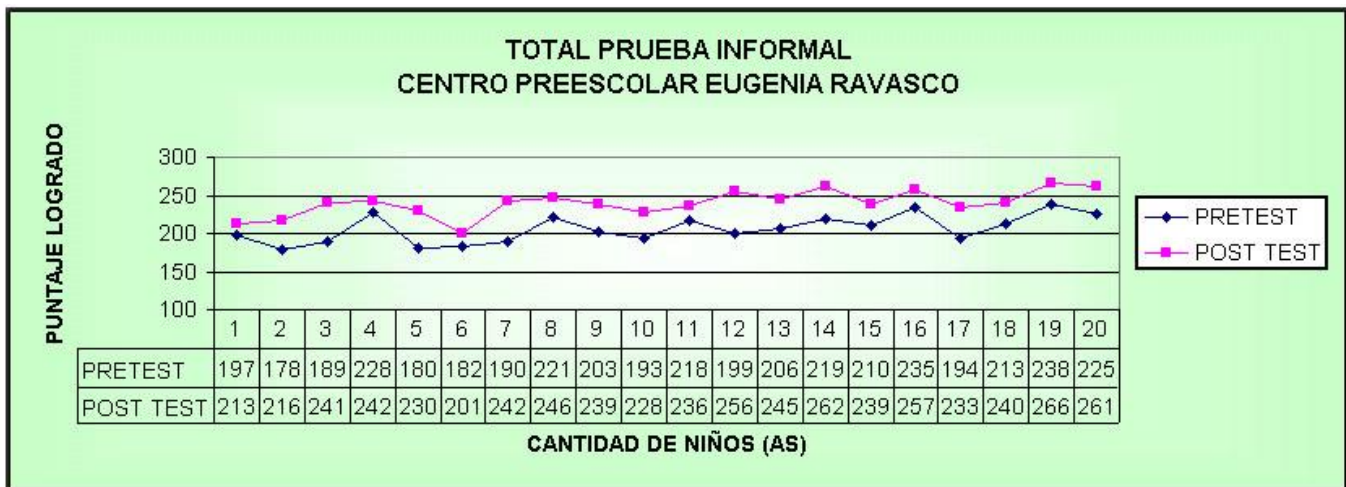
Se evidenció en algunos de los niños y niñas la falta de atención para seguir instrucciones, lo mismo que al escuchar sonidos ambientales; sin embargo, en la actividad de la lotería sonora se observó que la imagen sirvió de apoyo para que la mayoría de ellos asociaran con facilidad la imagen con el sonido escuchado, igualmente se encontró que cuando previamente, dentro del momento pedagógico inicial, se da una información de manera grupal, se nota una actitud diferente frente a esta habilidad, pues al hacer un recuento de los compromisos o actividades en clase, muchos de ellos logran dar cuenta de la información o las instrucciones dadas al principio, llevando a otros niños y niñas menos atentos a recordar o a enterarse de lo que se realizó o de lo que se debe hacer en casa, de una manera secuencial.

Se pudo observar que la mayoría de los niños no poseían un discurso coherente dentro de las actividades relacionadas con el nivel pragmático, lo mismo cuando se les pedía hacer recuentos de lecturas, dado que no manejaban un inicio, un desarrollo y un final, sino que se expresaban de acuerdo a los sucesos del cuento que les llamaba la atención sin tener en cuenta el orden

Otros niños y niñas no pronunciaban adecuadamente las palabras, sobre todo las letras R/RR; sin embargo, las actitudes frente a esta habilidad fueron muy positivas pues la mayoría de ellos y ellas, expresaron la importancia de comunicarse con otras personas, sobre todo con aquellas con las que tienen un vínculo afectivo, como la familia y los amigos.

Los siguientes hallazgos se realizan con base en lo detectado después de la ejecución del ambiente de aprendizaje significativo para niños y niñas, en el que las habilidades comunicativas fueron fortalecidas por la incorporación de TIC's al aula de transición.

Tabla No.5. Comparación entre pre-tes y post-tes. Centro Preescolar Eugenia Ravasco.



6.1.5.1 Habilidades Comunicativas

Lectura

En la habilidad de la lectura se encontró una mayor apropiación de los niños y las niñas frente al reconocimiento del nombre propio pues además de asociar la letra inicial del primer nombre, ya tenían en cuenta la cantidad de letras y las que estaban repetidas en el nombre

completo, haciendo lectura de éste en formato impreso o visto en el computador. Así mismo, lograron hacer lectura de otras palabras relacionadas con su contexto inmediato a partir del trabajo con las etiquetas y sitios de la ciudad, donde la imagen acompañada de texto como estrategia inicial de lectura, sirvió de apoyo para que los niños y las niñas lograran de manera espontánea hacer asociaciones y finalmente reconocer sólo las palabras en diferentes portadores de texto, a los cuales lograron identificar según su funcionalidad, por ejemplo: la carta para escribirle mensajes a otras personas que se encuentran lejanas o cercanas, las tarjetas para invitar a los amigos a los cumpleaños o para felicitar a alguien por algún logro, el periódico para leer noticias, y otros.

De igual modo, diferenciaban imagen y texto a través de presentaciones en el computador, en el programa Power Point, en la interacción con las multimedias y el Internet.

Escritura

La gran mayoría de los niños y niñas, realizan representaciones graficas y escriben palabras con sentido, como su nombre propio, el nombre de otros compañeros, así como los mensajes escritos, donde la gran mayoría de ellos y ellas toman adecuadamente el lápiz en forma de pinza, siguiendo una dirección de izquierda a derecha, lo mismo para seguir la direccionalidad (arriba – abajo) presentado formas y modelos fijos en su escritura como también aquellos escritos en el computador; todos éstos con una intención comunicativa, los cuales se evidenciaron cuando ellos y ellas se dirigieron a personajes como la familia Pérez Jaramillo o el director de proyecto.

En general se mostraron más emotivos cuando se les propuso escribir en el computador, pues ya no era el acto mecánico de presionar las teclas, sino de reconocerlas y digitar las letras que necesitaban para escribir una palabra, además porque había una relación entre las grafías y el valor sonoro asignado a cada palabra, en donde algunos de los niños y niñas ya se encuentran en el nivel alfabético, y el resto en el nivel silábico en transición al alfabético, dado que a cada sílaba le atribuían una grafía donde predominaron las vocales y las consonantes más reconocidos por ellos y ellas con una relación significativa con respecto a la palabra escrita o digitada.

Escucha

En cuanto a la habilidad de la escucha, se encontró una mayor disposición de los niños y las niñas para seguir instrucciones en diferentes actividades tanto en grupo como de manera individual, sobre todo para atender a las instrucciones que presentaban los personajes vistos en el computador, sobre todo con el director de proyecto, el cual generó una motivación importante, dado que entre ellos mismos recordaban las instrucciones para llevarlas a cabo, corrigiendo a los compañeros toda vez que no cumplieran con las instrucciones dadas.

Identificaron con facilidad sonidos del contexto, relacionando algunos sonidos con otros y a su vez, haciendo onomatopeya de ellos. Además, el nivel de atención se vio mucho más prolongado en la mayoría de los niños y niñas haciendo consciente la relación sonora de las palabras y de éstas asociadas con la imagen, lo cual se evidenció en la actividad de la lotería sonora y la actividad loto fonética.

Habla

Un gran porcentaje de los niños y las niñas, demostraron a través del habla, la necesidad para expresar con espontaneidad sus intereses y emociones, siguiendo un conducto regular con sus pares y la docente; así mismo, se evidenció dentro del nivel pragmático la capacidad para exponer de manera secuencial y argumentativa los compromisos que desde sus casas traían, el canto de canciones, así como el recuento de diferentes actividades con mucha más confianza.

Al hacer uso del micrófono se evidenció en muchos de ellos y ellas la curiosidad por escucharse así mismos mediante la grabación de sus voces a través del programa sonic sound forge desde el computador, en donde además se observó que un porcentaje significativo de los niños y niñas lograron adaptar en sus discursos nuevas palabras y modos

de expresión con mayor apropiación y donde se vio favorecida la pronunciación adecuada de fonemas que presentaron inicialmente algún grado de dificultad.

6.1.5.2 Nociones, habilidades y actitudes de las maestras

Al igual que los niños y niñas, la maestra cooperadora demostró interés y deseos por aprender a utilizar adecuadamente la herramienta, pues el efecto positivo de la implementación de ambientes de aprendizaje significativo en los niños y niñas, la llevó a reflexionar sobre su quehacer pedagógico.

A partir de ese momento, inició la tarea de indagar sobre el manejo técnico y pedagógico del computador, la aplicabilidad y sentido comunicativo que tiene Internet a través del correo electrónico, adoptando una mentalidad mucho más flexible frente al uso de los diferentes recursos tecnológicos así como las estrategias y métodos para llegar a los niños y niñas a partir del contexto, igualmente al involucrar a los padres de familia en el proceso, haciéndolos partícipes de los compromisos y sobre todo acompañantes de la formación de sus hijos e hijas.

6.1.5.3 Ambientes de aprendizaje significativo

Los ambientes de aprendizaje significativo, generaron en los niños y niñas una mayor motivación por el trabajo en el computador, al reconocer desde el principio sus partes básicas, su funcionalidad, así como el manejo del teclado para escribir su nombre propio, pero además de ello la organización, creatividad, recursos y estrategias utilizadas en la ejecución del ambiente de aprendizaje para niños, permitieron que tanto los niños y niñas como sus padres y madres, respondieran de manera significativa a las propuestas y compromisos asignados, dado que después de cada clase, ellos y ellas se mostraban interesados en responder a los compromisos que se llevaban a la casa, algunos a través del carriel viajero y los demás como tareas colectivas, en donde entusiasmados contagiaban a sus padres y madres, los cuales en su gran mayoría respondieron con esmero y creatividad a cada compromiso. Pero para que esto surtiera efecto, fue indispensable la metodología

empleada, la cual tuvo un papel fundamental dentro de todo el proceso, dado que como bien se sabe, el ambiente de aprendizaje “ComunicARTE con mi ciudad” se centró en el desarrollo de las habilidades comunicativas a través del conocimiento de la ciudad de Medellín, orientando a los niños a un aprendizaje centrado en y desde su propio contexto.

Pero la evidencia mas significativa para los niños y niñas fue la incorporación de aquellos personajes que recrearon el ambiente de aprendizaje y que sin duda los llevaron a interesarse y sensibilizarse no solo ante su entorno, sino también por las diferencias étnicas, culturales y sociales de las personas que habitan en la Ciudad y en el campo como se demostró claramente con personajes como Don Saludero, Florentina y la Familia Pérez Jaramillo, quienes a través de presentaciones en el computador mostraron el folclor, las costumbres, el vestido, la comida, la manera de hablar y en general el estilo de vida de los paisas. Por lo tanto, una vez más se evidencia que la imagen (fija y en movimiento), el sonido y el texto posibilitan un aprendizaje más dinámico y participativo.

De igual modo, el ambiente de aprendizaje permitió el adecuado desempeño de la maestra cooperadora, en tanto se logró la motivación por la utilización del computador, sus accesorios y la elaboración de materiales, así como las constantes preguntas acerca del uso, metodología y estrategias a implementar en el trabajo iniciado en el ambiente de aprendizaje “ComunicARTE con mi Ciudad”, el cual favoreció el ambiente de aprendizaje posterior a esta propuesta, el cual se denominó: “Desde el corazón de mi hogar vivimos la fiesta de la navidad”, un ambiente de aprendizaje planeado conjuntamente, donde la maestra cooperadora implementó estrategias como el carriel viajero con compromisos para la casa, el buzón en el que pedía a cada niño y niña del grupo escribir una carta a otro compañero o compañera con motivo de la navidad, el periódico mural para que los padres y madres de familia también realizaran los compromisos y fueran expuestos en el salón.

En cuanto al ambiente de aprendizaje significativo “ComunicARTE con las TIC’s” la maestra cooperadora, utilizó con frecuencia el correo electrónico creado en Hotmail para comunicarse con la maestra en formación y los padres y madres de familia y otras personas conocidas,

enviando mensajes y archivos adjuntos. También diseñó actividades desde el programa clic, como rompecabezas y sopas de letras para que los niños y niñas realizaran las actividades, en las cuales implementó sonidos predeterminados y creados desde el programa sonic sound forge; de igual modo creó presentaciones en el programa Power Point, implementando imágenes fijas y en movimiento (algunas de las cuales logró extraer de Internet), texto y sonido, todo ello relacionado con el tema de la navidad, así mismo utilizó adecuadamente diferentes multimedias y accesorios como el micrófono para hablar con los niños y niñas, exponiendo el uso de algunas multimedias y sus contenidos de una forma dinámica y participativa.

6.1.6 INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MILAGROSA

Maestra en formación Blanca Luz Montoya Orozco

Institución Educativa, localizada en el barrio la Milagrosa, el grupo de transición está conformado por 34 niños y niñas, de los cuales 27 son niños y 7 son niñas, con edades comprendidas entre los 4 años 3 meses y 5 años 10 meses. La profesora encargada del grupo es Carmen María Rojas Hincapié, quien es Licenciada en Preescolar de la Universidad de Antioquia.

Las habilidades comunicativas de los niños y niñas, se pueden describir de la siguiente manera: en cuanto al habla, son muy tímidos para relacionarse entre sí y con otras personas, la distribución de ellos y ellas en el salón casi siempre se determina por el género y esta distribución es espontánea, aunque la maestra cooperado ha insistido a través de dinámicas reunir grupos de trabajos heterogéneos no ha sido posible, dado que los niños y niñas constantemente buscan la forma para ubicarse según su preferencia (niños con niños y niñas con niñas).

El vocabulario en todos es claro, excepto un niño que no le gusta hablar con nadie y permanece aislado por gusto propio en un rincón del salón, sin comunicarse ni con sus

compañeros, ni con su profesora; además, dos niños presentan dificultades fonológicas pues, les cuesta pronunciar algunos fonemas, siendo el mas representativo la /r/.

En la mayoría se les dificulta elaborar textos orales sencillos en diferentes contextos, con alguna coherencia.

En la escucha, se dificulta mucho de manera generalizada, el seguimiento de instrucciones; entre sus fortalezas está la facilidad con la que aprenden canciones.

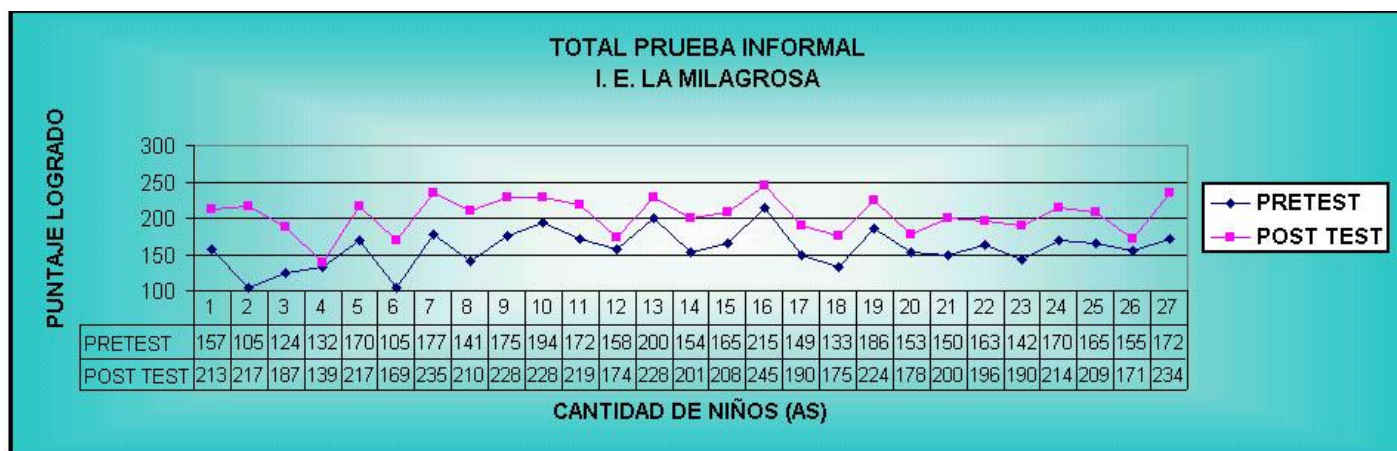
Frecuentemente la mayoría de niños y niñas recurren a la escritura de muestra, pues ésta se visualiza como un acto de coordinación motriz, a muchos se les dificulta escribir su nombre aún teniendo el rótulo de muestra, lo que evidencia algunas falencias en esta habilidad que se evidencia de carente sentido para los niños y niñas.

En cuanto a la lectura, casi todos realizan lecturas espontáneas y hacen una diferenciación acertada entre texto y dibujo, lo que permite un mayor acercamiento a los procesos convencionales de la lectura.

Muchos no reconocen los diferentes portadores de texto, solamente el cuento es el portador más conocido por todos los niños y niñas. Sin embargo, el trabajo con este portador no ha sido tan significativo, dado que se enmarca en lecturas semanales de una hora en la que la maestra cooperadora siempre es la lectora de ellos y no hace uso de estrategias de reconocimiento del portador ni de comprensión de la lectura, por ello, muchos aún no reconocen cuál es el título, ni dónde comienza o termina la historia y tampoco realizan inferencias o predicciones en una lectura.

Los siguientes hallazgos se realizan con base en lo detectado después de la ejecución del ambiente de aprendizaje significativo para niños y niñas, en el que las habilidades comunicativas fueron fortalecidas por la incorporación de TIC's al aula de transición.

Tabla No.6. Comparación entre pres-tes y post-test. Institución Educativa La Milagrosa.



6.1.6.1 Habilidades Comunicativas

Lectura

En la lectura se evidencia en los niños y niñas, un reconocimiento de algunos portadores de texto, acercándolos al reconocimiento de algunas letras, números y símbolos que eran extraños para ellos y ellas, y se denotó un mayor interés por acercarse a ellos y explorarlos. La gran mayoría de los niños y niñas ubican el texto en posición correcta cuando hacen lecturas espontáneas, además poseen direccionalidad izquierda a derecha y arriba-abajo cuando desarrollan actividades que involucran tanto la lectura como la escritura.

En los niños y niñas existe diferenciación clara entre imagen y texto, lo cual permite establecer que el texto para ellos involucra letras que tienen un significado y por tanto está comunicando algo. Esta diferencia entre imagen/texto se ve reflejada claramente en los portadores de texto, cuando se les solicita: "Señala dónde hay texto".

Escritura

En algunos niños y niñas, es evidente el criterio de control y variedad en las grafías, donde escriben entre tres y seis letras para cada palabra, sin embargo, otro porcentaje mínimo aún no consigue controlar las grafías en sus escritos y otros presentan modelos fijos.

Un alto porcentaje de los niños y niñas, presentaron mayor disposición y agrado al escribir el nombre con y sin muestra en el computador, convirtiéndose así en una herramienta útil en el aula de clase, dado que la interacción con el teclado ha sido motivante y ha facilitado la familiarización con la escritura como un medio para comunicarse.

Escucha

El seguimiento de instrucciones antes y después de la implementación del ambiente de aprendizaje para niños y niñas, sigue siendo una habilidad a mejorar; pues se dificulta mucho el seguimiento de dos o más instrucciones.

Se denota una clara identificación de algunos sonidos del contexto cotidiano. Una cantidad considerable de niños y niñas presenta dificultades en la identificación de palabras iguales y diferentes, ya que las terminaciones iguales confunden a varios de ellos.

Habla

La mayoría de niños y niñas lograron un aumento significativo en su expresión verbal espontánea y coherente al contar vivencias personales e historias inventadas por ellos. Al hacerlo acompañaban sus expresiones orales de algunos ademanes y movimientos corporales; aumentaba el interés cuando lo hacían a través del micrófono y disfrutaban al momento de escucharse nuevamente.

6.1.6.2 *Nociones, habilidades y actitudes de las maestras*

La maestra cooperadora cuestiona constantemente su quehacer pedagógico y trata de actualizar sus conocimientos ante una sociedad que avanza rápidamente en un mundo tecnológico; por ello, considera que los niños y niñas no deben ser ajenos a estas tecnologías y por eso su actitud frente a la incorporación de las TIC's en la educación y específicamente en el grupo transición es positiva.

Se reconoce como una persona que tiene falencias en el manejo técnico y pedagógico de estas herramientas, pero por eso ha querido asumir estrategias de autoformación permitiendo llegar a la experimentación propia, para ir adquiriendo más confianza en el

dominio de estas tecnologías y así tener un papel activo dentro de las propuestas dadas a nivel institucional.

6.1.6.2 Ambientes de aprendizaje significativo

El ambiente de aprendizaje realizado con los docentes, despertó un inusitado interés por las multimedias y sus aplicaciones pedagógicas, todas las docentes que participaron en su desarrollo, manifestaron las intenciones de seguirlos aplicando en sus casas con sus hijos o en el aula con sus alumnos.

La gran mayoría adquirieron diversas multimedias para aprender a explorarlas individualmente y luego aplicarlas en el aula, ya que las consideraban de gran utilidad en el acompañamiento que se debe hacer a los niños y niñas en las diferentes áreas del conocimiento.

Al ingresar en la capacitación manifestaba una docente el miedo al computador y su manejo, diciendo textualmente “a una cuñada le dio cáncer por estar constantemente expuesta a la pantalla del computador”, pero luego de transcurrir el tiempo en el ambiente de aprendizaje, se notaba el dominio frente a la herramienta, desarrollando trabajos en clic o en Power Point, manejando el Internet, ingresando imágenes y efectos; razón para que al final, agradeciera la implementación de espacios como éstos y la intención de continuar enriqueciendo el aprendizaje frente al computador y sus diferentes alternativas.

Aunque muchas de las docentes poseían computador en sus casas, decían no saberlos utilizar, pues siempre habían otras personas, hijos o esposo, que realizaban los trabajos por ellas, pero al finalizar el aprendizaje en el ambiente con maestras, optaron por arriesgarse frente a su equipo a explorar y aprender su funcionamiento, con herramientas tales como el correo electrónico.

Cuando se llegó a la institución se evidenció dos salas de computadores perfectamente dotadas, con 60 equipos aproximadamente, cerradas y a las cuales sólo asistían a clase los alumnos de secundaria y los profesores encargados del área de sistemas. Al finalizar el año, varios profesores, sobre todo los que asistieron al ambiente de aprendizaje, se veían en los computadores, consultado, revisando su correo electrónico, navegando en Internet y muy interesados en elaborar sus trabajos en él.

En cuanto al ambiente de aprendizaje con los niños, los compromisos para la casa enmarcaron una diferencia en la cotidianidad del aula, ya que los niños, niñas y padres de familia se cuestionaban frente al reto que éstos suscitaban, al manifestarlo diciendo “a mi hijo no lo he tenido que castigar para hacer las tareas, porque llega y las realiza con mucho agrado, pero primero lo tenía que castigar para que las finalizara”.

La motivación frente a la temática “mi ciudad”, logró despertar el interés de los niños y niñas, manifestando deseos de aprender más, ya que cada una de las actividades realizadas en el ambiente de aprendizaje les resultaba familiar y posible de visualizar, como lo expresaban en el aula, “yo estuve con mi papá este fin de semana en el parque de los pies descalzos” y “yo estuve en el Metrocable”.

El cambio frente al desarrollo de las clases fue determinante en el manejo de las sesiones, ya que al contrario de las cotidianas, esta vez no se utilizaron fichas constantemente, y se realizaban juegos como la tienda, lotería y otros. El trabajo se llevaba a cabo en equipos y se intercambiaban los compañeros de juego.

6.1.7 INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ CELESTINO MUTIS

Maestra en Formación Claudia Patricia Jiménez Martínez

Institución Educativa, localizada en el barrio Villa Hermosa La Mansión, perteneciente a la comuna 8 del área Metropolitana; el grupo de transición está conformado por 23 niños y

niñas, de los cuales 13 son niños y 10 son niñas, sus edades oscilan entre los 5 y 6 años de edad. La profesora encargada del grupo es Luz Stella Silva Moreno quien es licenciada en Educación Preescolar y manifiesta que nunca ha tenido un acercamiento con las Nuevas Tecnologías y no ha utilizado el computador como un recurso para el aprendizaje de niños y niñas.

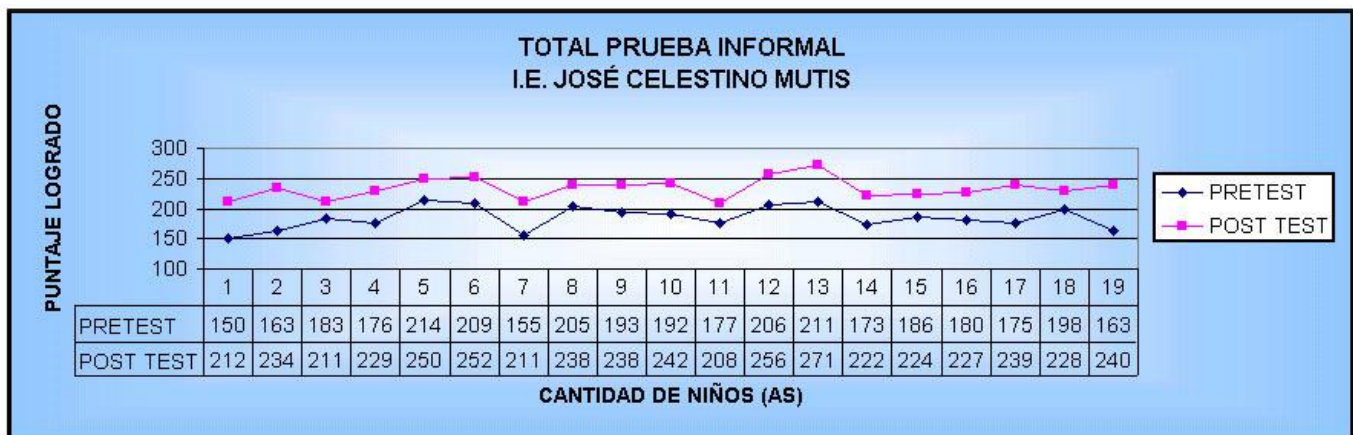
Dentro del diagnóstico inicial se evidencia la carencia de momentos y estrategias pedagógicas, dentro de la rutina escolar como medios facilitadores de la interacción entre pares. Además, el trabajo se centra bajo la unidad temática sin partir de proyectos de aula; sin embargo, la maestra establece diálogos continuos con los niños y niñas para tener en cuenta los conocimientos previos y detectar necesidades e intereses. Motiva la creatividad, espontaneidad e imaginación de niños y niñas a través de la lectura de cuentos orales, de canciones y producciones concretas desde los niños y niñas.

Respecto a lo relacionado con las habilidades comunicativas, específicamente con la lectura y escritura, no es predominante en los niños y niñas una actitud positiva y motivante hacia éstas, debido a que repetidamente se prefieren por parte de la maestra, actividades que favorecen el desarrollo motriz fino y por tanto, se remiten a hacer copias de muestra, lo que conlleva a que estos procesos se ven por parte de los niños y niñas como actos carentes de significado y no ven en ellos una intención comunicativa.

En el grupo hay preferencia por la habilidad del habla, evidenciada en un buen manejo de la expresión verbal, donde los niños y niñas se expresan sin timidez y la mayoría de ellos lo hacen de manera coherente y con un nivel fonológico aceptable para su edad, sólo unos pocos demuestran dificultades en la pronunciación de algunas palabras que incluyen sílabas inversas y sífonos. Respecto a la escucha, se presentan dificultades en algunos factores comportamentales donde no hay acatamiento a la norma y respeto por la palabra del otro, lo que ocasiona repetidamente falta de atención; otro componente principal en la habilidad es la poca memoria auditiva que poseen porque se les dificulta recordar las razones que la profesora envía verbalmente precisamente para tratar de fortalecer este aspecto.

Los siguientes hallazgos se realizan con base en lo detectado después de la ejecución del ambiente de aprendizaje significativo para niños y niñas, en el que las habilidades comunicativas fueron fortalecidas por la incorporación de TIC's al aula de transición.

Tabla No. 7. Comparación entre pres-tes y post-test. Institución Educativa José Celestino Mutis.



6.1.7.1 Habilidades Comunicativas

Lectura

Los niños muestran una actitud positiva frente al acto de leer, en tanto que realizan espontáneamente lecturas orales y se interesan por estar en contacto con diferentes portadores de texto, además reconocen que a través de la lectura pueden adquirir más y nuevos aprendizajes, encontrando así una intención comunicativa puesto que algunos expresan las siguientes palabras: “Cuando leo puedo saber qué me escribió mi mamá”, “cuando aprenda a leer bien, podré aprender más”. Cuando realizan las lecturas espontáneas, se evidenciaba en la mayoría de los niños y niñas una adecuada direccionalidad para la lectura: izquierda – derecha; arriba – abajo.

Tuvieron además, avances significativos en cuanto al reconocimiento de portadores de texto con respecto a la prueba realizada antes de la ejecución del ambiente “ComunicARTE con mi ciudad”, destacándose en un alto porcentaje el reconocimiento a la carta y su funcionalidad; otro porcentaje menor pero también con logros a este nivel, fue el portador de la tira cómica. La gran mayoría reconoce el nombre propio en diferentes formatos, ya sea impreso o en formato digital, demostrando interés en las actividades que involucraban buscar su nombre.

Un 36.84% de los niños y niñas del grupo transición presentan dificultades en la habilidad comunicativa lectura, presentándose más falencias en la sub-prueba de palabras con o sin sentido, donde no hacen una diferenciación acertada entre letras, números y símbolos.

La gran mayoría puede distinguir entre letras mayúsculas y minúsculas distinguiéndolas con los adjetivos de “mayores y menores”.

El 21% de niños y niñas de transición se encuentran en una etapa alfabética donde pueden hacer una lectura y escritura convencional.

Escritura

El 47.36% de niños y niñas adquieren mejores competencias comunicativas, donde se ubican en un nivel intermedio y reconocen en las letras una forma de comunicación con otras personas, además, opinan que a través de la escritura pueden expresar lo que quieran, es decir, ven una intención comunicativa por medio de ella.

A través de las actividades que involucraban la escritura del nombre propio por medio de los rótulos, los niños y niñas fueron teniendo avances significativos durante el proceso.

Hay un aumento del 26.31% en cuanto a la adquisición de mejores competencias gráficas, donde los niños y niñas disponen adecuadamente los textos en la hoja.

El 100% de los niños y niñas escriben utilizando letras, aunque en su totalidad aún no realizan una correspondencia sonora entre grafía y fonema, se evidencian criterios de control

y variedad en sus grafías, escribiendo palabras con sentido aunque aún se presentan algunas inconsistencias, siguen una direccionalidad adecuada en su escritura.

En cuanto a la codificación alfabética se obtuvo un incremento significativo con respecto al pre-test, ya que en él, solo un niño consiguió el máximo nivel; en relación al post-test el 15.78% obtuvieron el máximo puntaje a este nivel y el 31.57% restante tuvieron avances, el resto de la población no presenta diferencias considerables.

La escritura espontánea fue fortalecida por medio de las diferentes estrategias implementadas, teniendo un particular interés la estrategia del intercambio comunicativo (buzón – mensajero – carriel viajero), donde se enviaron diferentes mensajes entre sí.

La escritura de la tarea en el tablero generó en los niños y niñas un aprendizaje colaborativo y dinámico en tanto que éste se convierte en un elemento significativo porque logran asumir el rol de la maestra y se convierte en un medio para fortalecer el respeto por los turnos, al tiempo que interactúan generándose conflictos cognitivos que les permite auto cuestionarse y preguntar a sus compañeros o a las profesoras.

A través del carrusel comunicativo, los niños y niñas interactuaron evidenciándose un aprendizaje cooperativo y significativo.

Escucha

El entorno no proporciona condiciones adecuadas para que se de un buen desarrollo de esta habilidad (hay mucho ruido fuera, sobre todo en los descansos de los demás estudiantes del bachillerato).

El 89.47% de los niños y niñas muestran un incremento en la identificación de sonidos del entorno, son capaces de identificar o determinar con qué letras inicia o esta compuesta una palabra y asociarla con otras como su nombre o las que le son familiares para él o ella. A través de la lectura de cuentos por medio del computador se promovió la escucha apreciativa

lo que demostró el disfrute que ellos y ellas manifestaban al escuchar cuentos, narraciones hechas por ellos mismos o historias de los personajes del ambiente de aprendizaje.

Desde el seguimiento de instrucciones, es necesario repetir una y otra vez una misma instrucción, puesto que los niños y niñas demuestran bajos niveles en la escucha atencional. En la gran mayoría, se evidencia que desde sus casas no hay respeto por la palabra del otro, interrumpiendo al momento en que se está dando alguna información importante. Se han impulsado estrategias para mejorar la escucha, hacer determinado movimiento al momento de escuchar alguna palabra, para fortalecer este tipo de escucha.

Por otro lado, es necesario estimular la memoria auditiva a nivel grupal, ya que sólo un niño alcanzó el máximo puntaje en esta sub-prueba, en los demás aunque se obtuvo leves mejorías en su puntuación es evidente la poca capacidad para ella.

Habla

La mayoría de los niños y niñas son espontáneos al hablar, acompañando su oralidad con gestos y ademanes; reconocen la importancia del habla porque a través de ella pueden expresar sus necesidades y sentimientos, en clase se pudo dilucidar este aspecto con expresiones como: “estoy aburrido con esta actividad... hagamos mejor una ficha”.

Las actividades diarias, se ven enriquecidas con los aportes de los niños y niñas, evidenciándose en apreciaciones como: “grabemos en el computador”, “yo quiero cantar hoy”, “yo contaré un cuento”, “hagamos un trencito y bailemos así”.

En general, observan fijamente a su interlocutor y al expresarse verbalmente la mayoría lo hace de manera coherente donde presentan un hilo conductor con inicio, desarrollo y fin.

Con respecto a la prueba de esta habilidad, se encuentra que el 15.78% de niños y niñas presenta dificultades para emitir en juegos de estribillos los fonemas /RR/ y /G/ en ubicación media, por lo tanto, es necesario estimular el nivel fonético fonológico de ellos.

El nivel semántico, por su parte, se ve favorecido cuando hay imágenes donde los remiten a una significación desde la funcionalidad y la descripción.

Todos manifestaron agrado al registrar su voz en el computador a través del programa sonic sound forge, donde constantemente realizaron recuentos de las actividades hechas en clase.

6.1.7.2 Nociones, habilidades y actitudes de las maestras

La maestra cooperadora ha demostrado desde el principio una actitud positiva frente a la incorporación de TIC's al aula de transición, a pesar de que manifiesta no poseer habilidades en el manejo de herramientas tecnológicas siempre ha intervenido y se ha preocupado por adquirir conocimientos, por eso concibe estrategias autoformativas que le permiten ir realizando material significativo donde se conjuga el entorno multimedia: imagen fija, imagen en movimiento, sonido, video.

Aunque durante la ejecución del ambiente de aprendizaje para niños y niñas no registró de forma sistemática lo vivido en su diario pedagógico, siempre realizó sugerencias que aportaban y enriquecían cada día de intervención.

Después de aplicado el ambiente de aprendizaje "ComunicARTE con mi ciudad", desarrolló actividades centradas desde el computador diariamente, tratando de seguir llevando los momentos pedagógicos implementados en el A.Z.Ñ.

La maestra, manifiesta su deseo de seguir dando continuidad a proyectos apoyados con las TIC's porque evidenció con respecto a su experiencia docente que los niños y niñas este año adquirieron aprendizajes mas significativos.

6.1.7.3 Ambientes de aprendizaje significativo

Los niños y niñas recibieron con agrado la llegada del computador al salón, mostrándose motivados e interesados en participar de manera activa en todas las actividades propuestas desde el computador. La asignación de momentos pedagógicos a la rutina diaria escolar

propicia en los niños y niñas una mayor organización del tiempo y del espacio, donde establecen cuando es momento para “saludar, jugar, comer, trabajar, ir a casa”.

La estrategia del carrusel comunicativo, por ser novedosa genera en ocasiones confusión entre los niños y niñas, es necesario hacer una sensibilización partiendo desde el propio cuerpo y en espacios abiertos. A su vez, la estrategia del rincón informativo genera en los niños y niñas motivación, porque con alegría expresan cuando alguno de sus trabajos es expuesto en este.

La asignación de compromisos para el hogar ha sido llamativa entre los padres y madres de familia quienes participaron en la conformación del periódico mural del salón, sin embargo, solo dos padres de familia manifestaron la no aceptación de dichos compromisos por tratarse de métodos muy novedosos a los que ellos aún no se logran acostumbrar.

En cuanto al ambiente de aprendizaje significativo “ComunicARTE con las TIC’s”, se puede decir que hubo disposición por parte de la maestra en tratar de cumplir con los compromisos asignados y en propiciar espacios fuera del entorno escolar para aprender más acerca de cómo implementar las TIC’s con los niños y niñas de transición de manera significativa. Dentro de este ambiente, una estrategia importante y de utilidad fue la de comunicación asincrónica, pues por medio de ésta se dio una interacción constante entre maestra cooperadora y maestra en formación, lo que permitió que se realizaran excelentes procesos en los niños y niñas por parte de ambas maestras.

Uno de los procesos que se destacó como necesario y útil dentro de toda la propuesta fue la capacitación diseñada para las maestras, donde se pretendió hacer un acercamiento hacia el manejo técnico y pedagógico de los recursos tecnológicos, pues de esta manera se brindaron elementos esenciales para la posterior aplicación del ambiente de aprendizaje “ComunicARTE con mi ciudad”.

6.2 ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS

La población infantil participante de todo el proceso que incluye la aplicación de la prueba informal antes y después de ejecutado el ambiente de aprendizaje “ComunicARTE con mi ciudad”, son 178 niños y niñas, de los cuales el 57.30% son niñas y el 42.69% son niños.

Un total de 18 niños y niñas han sido considerados pruebas muertas, ya que por motivos de deserción escolar, cambio de institución o enfermedad no se les pudo aplicar el post-test.

En su gran mayoría, los niños y niñas provenientes de instituciones públicas, tienen un estrato socio económico medio; los niños y niñas de la institución privada tienen un estrato alto. Muchos han asistido a instituciones educativas previas al grado transición, lo que ha permitido la adquisición de algunas nociones comunicativas y sociales básicas para este nivel.

A continuación se detallarán los estadísticos descriptivos que hacen parte del análisis cuantitativo de nuestra investigación.

Tabla 8. Estadístico Descriptivo de las cuatro habilidades comunicativas para el grupo experimental, diferenciado en pre test y post test.

Descriptivos	Grupo Experimental							
	PRE TEST				POST TEST			
*	L	E	EH	H	L	E	EH	H
N	178	178	178	178	178	178	178	178
Mínimo	4	0	16	37	8	4	38	48
Máximo	44	14	70	130	56	14	80	131
Media	20.44	7.67	45.77	103.11	37.97	10.53	61.17	113.72
Desv. típica	8.74	2.54	10.03	14.75	8.80	1.56	8.43	14.20

* L= lectura, E= escritura, EH= escucha, H= habla

Tabla 9. Estadístico Descriptivo de las cuatro habilidades comunicativas para el grupo control, diferenciado en pre test y post test.

Descriptivos	Grupo Control							
	PRE TEST				POST TEST			
	L	E	EH	H	L	E	EH	H
N	30	30	30	30	30	30	30	30
Mínimo	4	2	8	41	6	5	23	44
Máximo	42	11	59	124	52	13	67	125
Media	16.27	6.67	37.87	93.47	25.40	9.80	50.10	101.63
Desv. Típica	8.15	2.22	12.37	18.67	11.79	1.81	11.48	19.97

GRÁFICOS POR PRUEBA

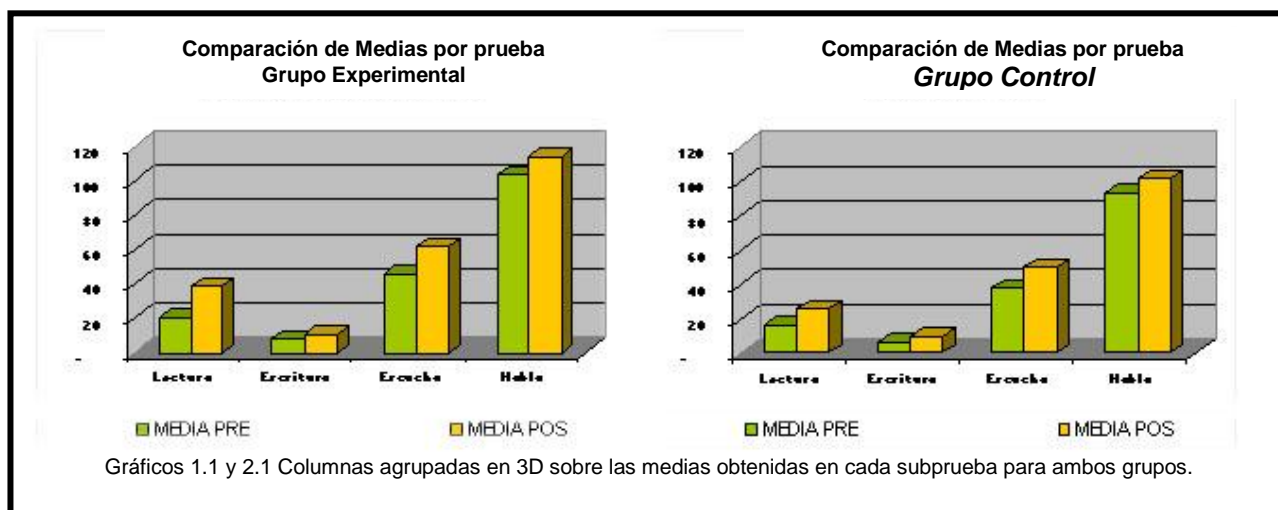
GRUPO EXPERIMENTAL

Gráfico 1.1

GRUPO CONTROL

Gráfico 2.1

Los gráficos 1.1 y 2.1 demuestran la distribución de puntajes obtenidos por ambos grupos.

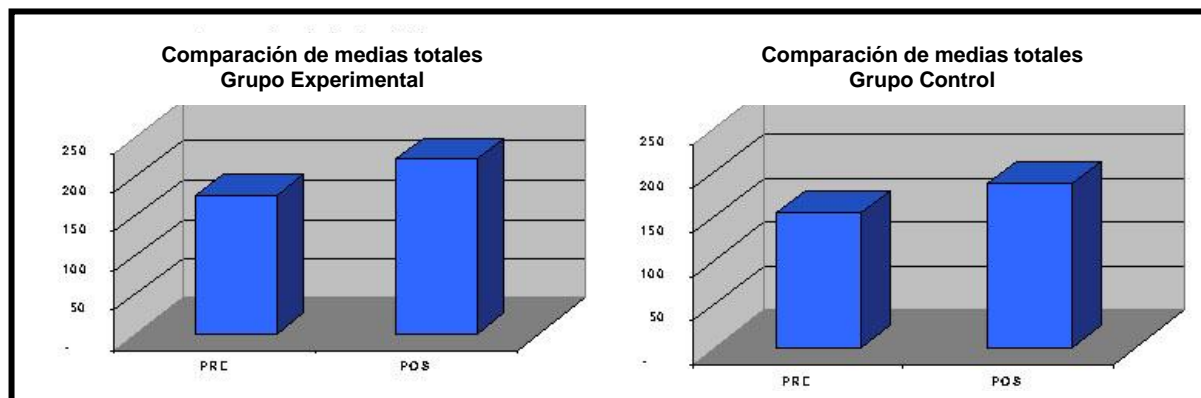


En las tablas 8 y 9 se observan los puntajes relevantes alcanzados en la prueba informal para ambos grupos: experimental y control, respectivamente. Analizando la media del grupo experimental en el post-test, se observa un aumento significativo en todas las habilidades comunicativas, mientras que en el grupo control aunque también se visualiza un leve aumento entre el pre y el post no es de mayor relevancia.

Tabla 10. Comparación de medias totales para ambos grupos en pre y post test.

MEDIAS TOTALES					
GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		MEDIA GENERAL (ambos grupos)	
PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
176.99	223.39	154.27	186.93	173.15	218.13

Gráfico 3.1

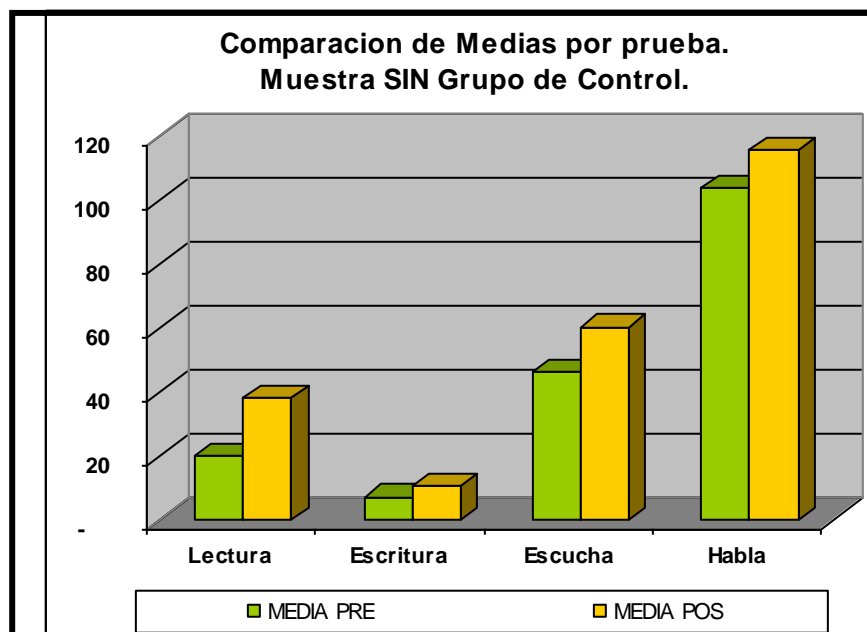


La tabla 10 indica la media de cada grupo y la media general. Puede observarse que la media del grupo experimental es mayor que la media del grupo control y la media general, lo cual demuestra que el incremento obtenido por efecto del tratamiento mejoró las habilidades comunicativas de niños y niñas en el grupo experimental de manera significativa.

Tabla 11. Resultados de la muestra aleatoria sin grupo control para pre y post test.

Descriptivos	Grupo Muestra Experimental							
	PRE TEST				POST TEST			
	L	E	EH	H	L	E	EH	H
N	30	30	30	30	30	30	30	30
Mínimo	4	0	16	37	12	8	45	68
Máximo	34	11	61	130	56	14	77	131
Media	19.87	7.37	46.43	103.43	38.40	10.70	60.37	115.30
Desv. típica	7.95	2.66	9.58	17.47	9.06	1.44	115.30	11.83

Gráfico 4.1



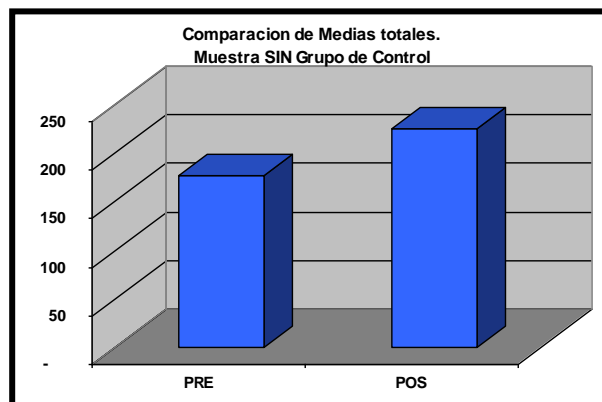
Se evidencia en la tabla 11 un aumento significativo en la media del post-test, para cada habilidad comunicativa del grupo muestra experimental, lo cual refleja que luego de la

aplicación del tratamiento se dieron cambios positivos en cada una de las pruebas del grupo experimental.

Tabla 12. Resultados totales de muestra aleatoria sin Grupo Control

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.
Total Prueba pre	30	105	221	177.10	27,69
Total Prueba pos	30	139	276	224.77	25,17

Gráfico 5.1 Grafico Comparación de Medias TOTALES



La tabla 12 devela en las medias totales del grupo muestra experimental una diferencia entre el post-test y el pre-test de 47.67, lo que significa una diferencia sustancial, teniendo en cuenta el tiempo de aplicación del tratamiento.

Tabla 13. Comparación de medias en el grupo control y una muestra experimental para pre test y post test

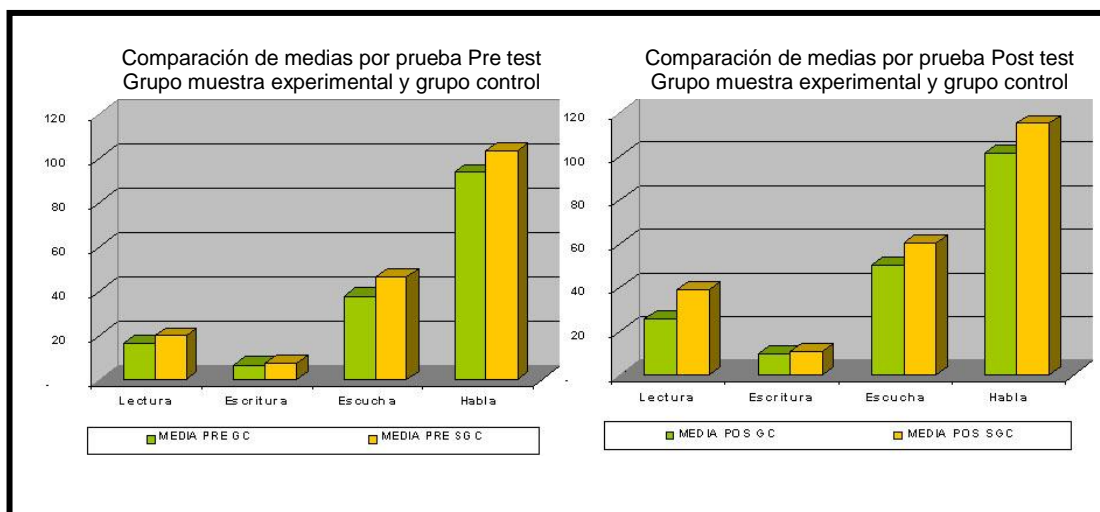
PRUEBAS	MEDIA PRE TEST GRUPO CONTROL	MEDIA PRE TEST Muestra GRUPO EXPERIMENTAL	MEDIA POST TEST GRUPO CONTROL	MEDIA POST TEST Muestra GRUPO EXPERIMENTAL
Lectura	16,27	19,87	25,40	38,40
Escritura	6,67	7,37	9,80	10,70

Escucha	37,87	46,43	50,10	60,37
Habla	93,47	103,43	101,63	115,30

Gráfico 6.1 Comparación de medias PRE Y POST en el grupo control y una muestra experimental

PRE TEST

POST TEST



- GC – Grupo de Control
- SGC – Sin Grupo de Control (Muestra experimental)

Según lo indicado en la tabla 6, sigue prevaleciendo una estimación superior en la muestra experimental con respecto al grupo control, lo que señala que la implementación de ambientes de aprendizaje significativo con apoyo de TIC's tuvo un efecto positivo en cuanto al fortalecimiento de las habilidades comunicativas de los niños y las niñas participantes de este proceso.

6.3 ANALISIS CUALITATIVO

6.3.1 Nociones, habilidades y actitudes de las maestras

Las maestras cooperadoras, otorgan valor positivo al computador como un recurso pedagógico para el proceso de enseñanza – aprendizaje, a pesar de no poseer un buen

desarrollo en las habilidades y nociones básicas para el trabajo con éste; no obstante han presentado avances en la elaboración de material pedagógico y de actividades apoyadas en las TIC's para desarrollar sus unidades temáticas, haciendo uso de programas como clic 3.0 y Power Point; sin embargo, casi todas presentan dificultades en el dominio de los programas y en algunos recursos como la cámara Web.

Las maestras se cuestionaron frente a una herramienta que tenían a mano y consideraban útil, pero a la cual no se habían atrevido acercarse, pues como lo manifestaron textualmente: “tengo muchas multimedias pero no funcionan en el equipo”, y luego de una orientación veían como era sólo el desconocimiento del proceso a realizar.

Ahora su actitud frente al computador y sus herramientas es de más confianza, romper el miedo por medio de la experimentación y el aprendizaje en diferentes contextos, a través de otros estudios y actualización en el manejo de la herramienta, se convierte en un factor clave para realizar nuevos proyectos dentro de la institución.

La mayoría de las maestras cooperadoras utilizan ahora el Internet como un recurso que les ayuda en su formación profesional, a partir de actividades que se encuentran en la Web y que son aptas para el trabajo con los niños y niñas; así mismo, utilizan el correo electrónico como mecanismo para la comunicación y el intercambio de información.

6.3.2 Ambientes de aprendizaje significativo

Niños, niñas y maestras recibieron con agrado la llegada de TIC's al aula de transición. Demostrando mayor motivación en participar activamente en todas las propuestas dadas a partir de las TIC's.

Antes de la aplicación de los ambientes de aprendizaje significativo, algunas maestras cooperadoras privilegiaban el trabajo de actividades perceptivo motoras, de direccionalidad y

de orientación en el espacio, entre otras, que preparan a los niños y niñas para hacer buenas planas de letras y de figuras. Después de aplicado el tratamiento, muchas cambiaron su forma de trabajo, apoyándose en las TIC's como un recurso para el aprendizaje y la comunicación donde la escritura y la lectura dejaron de ser procesos motrices y de decodificación, para convertirse en procesos del pensamiento y con alto grado de significación para los niños y niñas.

Los momentos pedagógicos implementados en los ambientes de aprendizaje significativo orientaron el trabajo en el aula y fuera de ella, además de las actividades complementarias para el hogar, reflejando orden en el trabajo y claridad en las actividades.

En cuanto a las estrategias pedagógicas, los niños y niñas disfrutaron bastante del mensajero y el buzón, reconociendo en estos elementos características importantes para el intercambio de comunicación; en cuanto a las estrategias pedagógicas implementadas en el ambiente de aprendizaje significativo "ComunicARTE con las TIC's" fue acogida con mayor agrado la estrategia de aprendo haciendo, donde muchas tuvieron la oportunidad de preparar sus clases con apoyo de las TIC's y ver con algo de asombro sus propios avances en este aspecto.

7. CONCLUSIONES

La efectividad de esta propuesta pedagógica inscrita bajo un enfoque socioconstructivista, fue posible gracias a la creación de ambientes de aprendizaje significativo donde las TIC's fueron herramientas de apoyo, utilizadas en el aula desde un enfoque pedagógico, para favorecer el aprendizaje de los niños y niñas.

La incorporación de las TIC's al aula de transición a partir de ambientes de aprendizaje significativo, promovió en los niños y niñas un fortalecimiento e incremento en el desarrollo de las habilidades comunicativas, y en las maestras cooperadoras potencio las actitudes y el desarrollo habilidades y nociones para el uso del computador desde un enfoque pedagógico; favoreciendo así los procesos educativos en el nivel de transición.

El ambiente de aprendizaje de niños "ComunicARTE con mi ciudad", permitió el trabajo con el computador y con diferentes portadores de texto como: la carta, la tira cómica, la lista, el cuento, la pagina Web, a la vez que fortaleció en los niños el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas hablar, escuchar, leer y escribir.

La propuesta pedagógica que incorporo las TIC's al aula de transición, incidió favorablemente en las maestras cooperadoras, gracias al trabajo interactivo que realizaron con dichas herramientas tecnológicas, lo cual les permitió implementar en el aula ambientes de aprendizaje significativo, que involucraran estrategias, momentos pedagógicos y actividades relacionadas con el computador.

Este estudio, permite una reflexión continua sobre la renovación de las prácticas educativas donde se confirma que las TIC's y los diversos adelantos tecnológicos no pueden ser ajenos a los niños y niñas de nuestro contexto escolar colombiano, especialmente los del nivel de transición, quienes encuentran en ellas herramientas valiosas para aprender.

Para que la incorporación de las TIC's al aula sea exitosa y promueva verdaderos aprendizajes en los alumnos; el maestro requiere de actitudes, habilidades y nociones frente al uso de herramientas tecnológicas, para así poder desarrollar propuestas pedagógicas.

Las tecnologías de la información y la comunicación TIC's, utilizadas en el contexto educativo favorecen el aprendizaje de los niños y niñas, por sus características de interactividad, comunicación, información y diversidad de recursos y programas.

Niños, niñas y maestros, encontraron en el computador una herramienta para el aprendizaje, las concepciones dadas antes y después de la propuesta dan cuenta de esto, en principio el computador se orientaba al uso de "juegos", ahora, el computador se utiliza como elemento para "aprender, estudiar, navegar, comunicarse".

8. CONSIDERACIONES

• *A la institución*

- ❖ Es importante que las instituciones educativas que hicieron parte de la propuesta pedagógica, den continuidad al proceso y sigan incorporando el computador al aula como herramienta de apoyo para el desarrollo de contenidos escolares y para la formación de los maestros.
- ❖ Las instituciones educativas, deben trabajar por la elaboración de propuestas pedagógicas apoyadas en las TIC's, que vinculen las diversas áreas del conocimiento, que sean aplicables a toda la población estudiantil y ante todo que favorezcan el proceso de enseñanza aprendizaje y permitan adoptar prácticas educativas significativas.
- ❖ La apropiación pedagógica de las nuevas tecnologías en el contexto escolar, responden a una necesidad de la sociedad actual, por ello, la capacitación constante de las maestras es un elemento fundamental para el trabajo en el aula con el computador y sus diversos recursos, por tanto, se recomienda que esta situación sea permanente en las instituciones educativas, para que la incorporación de las TIC's al contexto educativo sea una realidad con resultados exitosos.
- ❖ La inclusión de la población en transición es fundamental en la dinámica institucional, por ello se sugiere que los niños y niñas en edad preescolar no sean excluidos de los programas y actividades que la Institución Educativa realice para beneficiar todo proceso de enseñanza – aprendizaje.
- ❖ Diseñar actividades innovadoras, por medio de las cuales los padres de familia sean participes del proceso educativo por el que atraviesan los niños y niñas; esto con el fin de que los estimulen y favorezcan el desarrollo de sus habilidades.

- ***A las maestras en formación.***

- ❖ Como maestras en formación, estamos en el deber de afianzar cada día más las actitudes, nociones y habilidades frente a las TIC's, para que los proyectos de aula que se lleven a cabo con los niños sean ricos en ambientes significativos, con elementos pedagógicos que favorezcan el aprendizaje de los niños y niñas.
- ❖ Continuar con la elaboración de estudios de mucha más rigurosidad, que sustenten los múltiples beneficios que brindan las TIC's al proceso de enseñanza-aprendizaje de niños, niñas y maestras, con propuestas pedagógicas innovadoras y contextualizadas.
- ❖ Concientizar a padres y maestras de familia de la importancia de crear ambientes de aprendizaje significativo, donde se potencien actividades significativas que desarrollen en niños y niñas el pensamiento, y faciliten su interacción con el medio.
- ❖ Reconocer en las demás maestras herramientas valiosas para nuestro proceso formativo, donde la experiencia y realidad educativa que ellos tienen, hacen parte de todo un recorrido pedagógico que pueden enriquecer nuestro quehacer pedagógico.

- ***A la universidad***

- ❖ Continuar con la línea de investigación de Nuevas Tecnologías, fortaleciendo la formación de las maestras desde niveles inferiores en la utilización de estas herramientas, debido a que este trabajo requiere de un buen manejo de los recursos informáticos con los que cuenta el computador, para garantizar el éxito de la investigación.
- ❖ Dar a conocer a las maestras en formación los aportes que brinda el grupo de Didáctica y Nuevas Tecnologías, para que tengan en cuenta los trabajos realizados como puntos de partida para la elaboración de futuros proyectos.

- ❖ Es necesario propiciar elementos teórico/prácticos para el desarrollo de competencias investigativas desde los primeros semestres, para que durante el desarrollo del proyecto pedagógico se logre una investigación efectiva y se pueda generar interés y motivación desde los estudiantes.

9. DIFICULTADES, LIMITACIONES Y PRODUCTOS LOGRADOS

DIFICULTADES

Selección de la muestra. Dado que al inicio se pretendía contrastar las instituciones de carácter privado y oficial, pero debido a las constantes negativas de las instituciones privadas en ofrecer un entorno capaz de integrar las TIC's al aula de transición y dar oportunidad a la

maestra en formación de ejecutar el ambiente un mes continuo durante toda la jornada escolar, esta selección no fue posible.

Alto presupuesto para ampliar la cobertura

Debido a los altos costos que suscitaba para las instituciones tener un computador dentro del aula de transición, además, para las maestras en formación subsidiar los materiales que se requerían para implementar un nuevo ambiente novedoso y cargado de significación dentro del aula.

LIMITACIONES

Alteraciones en el cronograma institucional. Afectaron la ejecución del ambiente para niños (as) en el tiempo designado para ello, por diversas causas, ocasionando la prolongación en el tiempo estipulado para esto.

PRODUCTOS LOGRADOS

1. Prueba informal para evaluar las habilidades comunicativas
2. Página web ComunicARTE con mi ciudad
3. Memorias de las estrategias formativas a maestros
4. Banco de actividades
5. Caja ComunicARTE
6. Recopilación digital (en cd's) de programas, documentos y actividades
7. Exposición en la casa del maestro.

10. BIBLIOGRAFÍA

ABASOLO, Nury y LEIGHTON, Helmut. (1.998). Una nueva metodología para contar cuentos a preescolares. Universidad de Antofagasta. Chile.

ACOSTA, J. (1982). Historia de la educación preescolar. Medellín, Colombia.

ACOSTA M, V (1996). La evaluación del lenguaje. Teoría y práctica del proceso de evaluación de la conducta lingüística infantil. Ediciones ALGIBE. Málaga.

ALVAREZ, A. (1995) Y la Escuela se hizo necesaria. Santa fe de Bogotá: Editorial Cooperativa Magisterio

AMAYA V. J. (2002) “Saberes de un docente de lenguaje” Tomado de la revista Universidad Abierta N. 8 Nov. IDEAD de la Universidad del Tolima

ANDRADE (1995). Aproximaciones a una Pedagogía del Diseño, Primer Seminario de Innovación y Competitividad, Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ingeniería. Santafé de Bogotá.

A. P, Roth () Apreciación de las habilidades pragmáticas de los niños parte dos. Guías, consideraciones y evaluación específica de los procedimientos. Universidad de Maruland, Collage Park

APARICI, R. (1998) El documento integrado. En: la revolución de los medios audiovisuales. Ediciones de la torre. Madrid.

AVILA MUÑOZ, P. (2.001). Educación y nuevas tecnologías de la información y la comunicación en América Latina. En: Tecnología y Comunicación Educativas. México. Vol. 15, No.33, Enero – Junio de 2.001. P. 4-29.

_____. (2002) Tecnología y comunicación educativa. En Vol. 16. México. Pág. 20-63.

AUSUBEL, D. (1976). Psicología Educativa, un punto de vista cognoscitivo. México.

BARBERÁ, Gregori E. (2.001-2.002). Los formatos educativos de Internet. En: Tecnología y comunicación Educativas. México. Año 16, No.34-35. Julio 2.001-Junio 2.002. p. 59-63.

BARRERA A.L (2002). Lectura y nuevas tecnologías: una relación constructiva y dinámica. En: Palabra clave N. 6 Jul 2002. p. 129 -149

BENITEZ, G. (2000). Influencia de la informática y las telecomunicaciones. En: Tecnología y comunicación educativa. México.

BETANCOURT A, Oscar (1998). “El nuevo docente, un diseñador de ambientes de aprendizaje significativo”. Tomando de Revista universidad de San Buenaventura. ED. universidad de San Buenaventura. Medellín

BETTELHEIM, B. (1981) Aprender a leer. ED. Crítica. Barcelona.

BORK, A. (1986). El ordenador en la enseñanza. Análisis y perspectivas de futuro. Barcelona.

BORKO, Furth y Milenkovic (1998) Entornos Multimedia y Aprendizaje, En: Comunicación Educativa y Nuevas tecnologías. Editorial Praxis. Barcelona-España.

BULLA, G. et. Al. (2003) Promover en las niñas y niños de 4 a 7 años de edad, las cuatro habilidades comunicativas por medio de proyectos de aula. Facultad de Educación, Universidad de Antioquia.

CANO, O, et. al. (2005). Comunicación significación y enseñanza: Aproximación didáctica al área del lenguaje en preescolar y primaria. El lenguaje oral en la Infancia. Facultad de Educación.

CARBONELLE, M. (1989). Qué es leer y otras precisiones para maestras inexpertas. En: Lectura y Vida.

CASTELLARY (1997) Hipercultura Visual. El reto hipermedia en el arte y la educación. Estudios complutenses. Madrid.

CASTIBLANCO P. A(1999) Nuevas tecnologías y currículo de matemáticas : apoyo a los lineamientos curriculares : áreas obligatorias y fundamentales Bogotá : Ministerio de Educación Nacional, 1999

CERDA, Hugo. (1996). Educación preescolar. Historia, legislación, currículo y realidad socio-económica. Santa fe de Bogotá, Aula Abierta Magisterio.

CERDA, Hugo. (1982). Pasado y presente de la educación preescolar en Colombia. Bogotá, CIUP.

COLL, César. et al. (1995) Desarrollo Psicológico y Educativo. Alianza Editorial. Madrid

COLOM, A. (2002). Educación y pedagogía. En fundamentos y epistemología. Vol XIV. Universidad de Antioquia. Medellín

CONDEMARIN, M (1986). Madurez Escolar. Cuarta edición. Chile. Editorial Andrés Bello.

CONDEMARIN, M. CHADWICK, M. (1998). La escritura creativa y Formal. Andrés Bello. Chile

CHARRIA, M. y Otros. La Escuela y la formación de lectores autónomos. Hacia una nueva pedagogía de la lectura, p.52.

CHÁVEZ, J. (2002) Educación y nuevas tecnologías. En: El síndrome de la Tecnología Educativa. México.

CHRIS, D. (2000). Aprendiendo con tecnología. Editorial Paidós. España.

CROOK, Charles. Ordenadores y aprendizaje colaborativo. Ediciones Morata S. L. 1996.

DELORS, Jacques. et al. (1996): La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. Compendio, UNESCO.

ERAZO MILAGRO, Iris y otros (2.000). "La educación del nuevo milenio. Debates y perspectivas". Editorial Guaymaras. Honduras.

ESCALONA, M. (2001) Los ordenadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias. Revista Iberoamericana de Educación

FAW, T. (1997). Psicología del Niño, teoría y 488 problemas resueltos.

FERIA, A. (1994). Medios de comunicación en educación infantil y primaria. En: Comunicar. Marzo, Número 2. México.

FERREIRO, E. (1982) "Los procesos constructivos de apropiación de la escritura." En: Ferreiro, E. y Gómez Palacio, M. (compiladoras) Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura. México: Siglo XXI, p. 128-154.

FERREIRO, E. (1996). La revolución informática y los procesos de lectura y escritura. En: Lectura y Vida, México. p. 23-28.

FERREIRO, E. y TEBEROSKY, A. (1988) Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. México: Siglo XXI.

FERREIRO, E, et. al (1982) “Nuevas Perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura”. Siglo XXI Editores.

FRAZIER Alexander (1963) Revista “La Educación” Washington

FREIRE, P. (1985). La importancia de leer y el proceso de liberación. Colombia: Siglo XXI.

FLOREZ, R (2005): Hacia una Pedagogía del Conocimiento. Cap. 13: Constructivismo Pedagógico y Enseñanza por Procesos. Edit. McGRAW-HILL, Colombia

GALEANO, J (2002). Para ser educador en el siglo XXI. Un enfoque del currículo como proceso integral – global. Aula Abierta. Universidad de Antioquia, Facultad de Educación. Medellín.

GÉLINAS, C. y CLICHE, M. (1987). L´éducatrice au préscolaire: son intervention à travers le processus d´implantation et d´intégration de l´atelier-ordinateur. Québec: Ministère de l´Education.

GALVIS-PANQUEVA. A. (1.998). Micromundos lúdicos interactivos: aspectos críticos en su diseño y desarrollo. En: Tecnología y Comunicación Educativas. México. Año 12, No. 28. Julio – Diciembre de 1.998. p. 29-41.

GAMBOA S., Sonia (2004). Creatividad y entornos virtuales de aprendizaje. Universidad pedagógica nacional, Bogotá Editorial Universidad Pedagógica Nacional.

GARZÓN, C (2003). Diseño de Ambientes de aprendizaje significativo Significativo.

GIRALDO, Luz Estella. (2002) La escritura emergente en el aula integradora de preescolar. Un enfoque socio-constructivista.

GISBERT, M (1999) Las tecnologías de la información y la comunicación como favorecedoras de los procesos de autoaprendizaje y de formación permanente. Educar, 1999, Numero 25.

GUEVARA, M. et. al. (1999). La enseñanza asistida por computadora en el preescolar: Una aplicación experimental. Ponencia presentada en el XXVII Congreso Interamericano de Psicología. Humanitas Portal Temático en Humanidades.

GUTIÉRREZ, H. (2004) Educación hoy. En: Educación para el desarrollo. Colombia.

GUTIERREZ, (2003) Martín Alfonso. Alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas. Editorial Geclisa. España

HERNÁNDEZ G. (1998). Paradigmas de psicología en Educación. México: Paidós,

HENAO, Octavio y otros. (2003). El desarrollo de habilidades comunicativas en niños con síndrome de Down. Una propuesta didáctica apoyada en recursos informáticos. Universidad de Antioquia.

HENAO, Octavio. GIRALDO Luz Estella. (1991). El computador en la enseñanza de la escritura. Medellín. p 15.

HENAO O. (1988). Lenguaje y Lecto-escritura. Valor diagnóstico de algunos factores lingüísticos frente al aprendizaje de la lecto escritura. Universidad de Antioquia. Facultad de Educación Medellín.

HENAO, O. (2002). Procesamiento cognitivo y comprensión de textos en formato hipertextual. Medellín. ED. Universidad de Antioquia.

HURTADO V. (1998) La lengua viva. Una propuesta constructivista para la enseñanza de la lectura y la escritura en niños de preescolar y primer grado de educación básica primaria. Instituto de Educación Centro de Pedagogía Participativa. Medellín.

JARAMILLO A., Negret J. (1991). La construcción de la lengua escrita en el grado cero. Documento complementario a los marcos generales. MEN, Bogotá.

JIMENEZ, A. (2002) Creación de ambientes de aprendizaje. Programa indicativo. Intervención educativa. Universidad pedagógica nacional.

JHISO A. (1997) Diario de campo y cuaderno de notas, curso enfoque investigativo desde una perspectiva humanista, interpretativa y socio crítica, metodologías cualitativas de investigación. Medellín

JOHNSON, D. y R., HOLUBEC, E. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. ED. Paidós. España.

JURADO V. (1997) V Investigación, escritura y educación: el lenguaje y la literatura en la transformación de la escuela: experiencias de maestros. - 1.ed. Bogotá : Universidad Nacional.

LEVIS, D. (2000) ¿Hacia la herramienta educativa universal? Enseñar y aprender en tiempos de Internet. Buenos Aires.

LITWIN, E. y otros. (2000). Tecnología Educativa. Políticas, historias, propuestas. Buenos Aires.

LOMAS, C. (2002). El aprendizaje de la comunicación en las aulas. Papeles de Pedagogía. España.

LÓPEZ M. (1998). Normas técnicas y de estilo para el trabajo académico. Universidad Nacional Autónoma de México.

LLOREDA, Francisco. (2002). Estándares para la excelencia en la educación. Ministerio de educación nacional. Bogotá. p. 6-107.

MAJÓ, J. MARQUÉS, P. (2002): La revolución educativa en la era Internet. Bilbao: CISSPRAXIS.

MAIZTEGUI et, al. (2002) Enseñanza de la Tecnología. El papel de la tecnología en la educación científica: Una dimensión olvidada. Revista Iberoamericana de Educación N. 28

MALDONADO, Sonia. "Nuevas tecnologías y cultura", Editorial universitaria, Chile, 2000.

MANET GONZÁLEZ, Enrique. "Nuevas tecnologías, Globalización y Cultura". Boletín del III Congreso Cultura y Desarrollo, La Habana, 2003.

MARABOTTO, M & GRAU, J (1995) Multimedia y educación. Fundec. Buenos Aires.

MARQUES, P. (2000) Los Medios Didácticos. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación UAB

MCGraw-Hill. Docente del siglo XXI: como desarrollar una practica docente competitiva Bogota: Interamericana, 2001

MEN. Lengua castellana: lineamientos curriculares: áreas obligatorias y fundamentales. Bogota: Cooperativa Editorial Magisterio, 1998.

MEN: Preescolar: lineamientos pedagógicos: niveles de la educación formal Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 1998

MEN. Ley General de Educación, Bogotá, 1994

MONEREO F. (1993) Profesores y Alumnos estratégicos. Ed, Pascal. Madrid

MORALES, C. (2.002). ¿Qué aporta y que gana el estudiante en un ambiente multimedia interactivo? En: Tecnología y comunicación Educativas. México. Año, 16. No.36. Julio-Diciembre de 2.002. P.4-18.

MORENZA, L. y TERRÉ, O. “Escuela histórico-cultural”. En revista Educación No. 93/ enero-abril, 1998. ED. Pueblo y Educación. La Habana, Cuba. Pág. 2-11.

NEGRET P. Juan Carlos (1997) Hojas pedagógicas N. 6 y N. 7. Colección los lenguajes. La evaluación de la escritura inicial I - II, Separata revista “Alegría de Enseñar” Ministerio de Educación, Abril - Junio, Julio Septiembre. Bogotá - Colombia.

NIÑO DIEZ, Jaime y otros. Lineamientos Curriculares. Preescolar Lineamientos pedagógicos. Ministerio de Educación Nacional. Editorial Nomos impresores S.A. Santa Fe de Bogotá. Julio de 1998. Paginas 33-38

OROZCO, G. (1999). Tecnología y comunicación educativa. En, lo pedagógico, lo institucional y lo cultural en la educación mediática. México.

OSIN, L; HUERCO, J. (1999) Comunicación, humanismo y nuevas tecnologías en el espacio escolar. Ed. Universidad Pedagógica Nacional. Colombia.

PAPERT, S. (1995). La máquina de los niños. Madrid.

PEÑA BORREREO Luis Fernando "Saber leer otros lenguajes" Revista Alegría de Enseñar N. 40. Sep 1999

POOLE, B. (2001). Tecnología Educativa. Educar para la sociocultural de la comunicación y del conocimiento. Madrid.

POZO, J. (2000). "Aprendices y Maestras: La Nueva cultura del aprendizaje". Ed Santillana, Madrid, España

QUINTERO, N. et. al. A la hora de leer y escribir... textos.

QUIROZ, María Teresa." Aprendiendo en la era digital". Fondo de Desarrollo Editorial de la Universidad de Lima. Perú, 2000.

REDFIELD, R. (1973) El mundo primitivo y sus transformaciones. Fondo de Cultura Económica. México. Pág. 149 -150.

RICARDO, R y otros. El toque mágico: sistema de apresto escolar para niños ciegos. Chile. Universidad Católica. 1998.

RIOS, J, CEBRIAN, M. (2000) Nuevas tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación. Granada.

RINCON B. et, al. (1999) La Enseñanza de la lengua escrita y de la lectura. Editorial Arango Editores

RÍOS, J. (2000). Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación aplicadas a la educación.

RICHARD E. Mayer. (1983) Psicología de la Educación Vol. II. Enseñar para un aprendizaje significativo.

ROCA, O. (1998). La autoformación y la formación a distancia. En: Tecnología y comunicación educativa. México. Pág. 29-43.

ROMERO L. Fernando, et. al (2002). Habilidades metacognitivas y entornos educativos. Facultad de ciencias de la tecnología de la educación. Universidad Técnica de Pereira. Editorial papiro - Colombia.

ROSALES, C. (1987) Didáctica de la comunicación verbal. Lectura, escritura y comunicación oral. Madrid, España.

RUIZ D. M. (2000). Como analiza la expresión oral de los niños y niñas. Editorial ALGIBE. Málaga.

SAMPIERI, R., et. al (1996) Metodología de la Investigación. Ed. Panamericana Formas e impresos S.A. Colombia

Secretaria Técnica Sub dirección de prevención División de atención al menor de siete años. "Un mundo de Juegos" Guía de actividades pedagógicas para niños de 2 a 7 años. Bogotá. 1996

SOLOMON, C. (1987). Entornos de aprendizaje con ordenadores: una reflexión sobre las teorías del aprendizaje y la educación. España.

TOLHURST (1997) Educación Multimedia. Una propuesta desmitificadora. En: la revolución de los medios audiovisuales. Ediciones de La torre. Madrid.

TORRES, M. et. al. Qué hay y qué hace falta en las escrituras alfabéticas de los chicos.

UNIGARRO G. M. (1999) Introducción a las teorías educativas contemporáneas. Sistema de Educación Virtual. Universidad Autónoma de Bucaramanga - UNAB

VIGOTSKY, L. (1996). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. En: Interacción Aprendizaje y Desarrollo. Barcelona. Pág. 123-140

VIGOTSKY. L. (1977) Pensamiento y Lenguaje. Buenos Aires.

VISCARRO, C. Y León, J. (1988) Nuevas tecnologías para el aprendizaje.

YEPES G. (1993) "Iniciación del proceso de aprendizaje de la lengua escrita". Tecnológico de Antioquia. Medellín.

ZAPATA, T. (1999). Leo, Vivo y escribo: Facultad de Educación, Universidad de Antioquia. Corporación Ecológica y Cultural Penca de Sábila.

ZAPATA, V. (1998). Conceptos articuladores en Pedagogía. Medellín- Colombia.

ZEA, C. ; ATUESTA M. ;GONZALEZ M. (2000). Conexiones informática y escuela: un enfoque global. Ed. Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín, Colombia.

ZEA, Claudia M. y otros. (2005). Hacia un modelo de formación continuada de docentes de educación superior en el uso pedagógico de las tecnologías de información y comunicación. Medellín.

EN LÍNEA

BURATTO, C. y otros. En línea, disponible en
www.Monografías.com/trabajosio/recaed/recaed.shtml.

ERIC Digest, et, al. <http://www.nap.edu/readingroom/books/prdyc/ch5.html> “*Ambientes de lenguaje y alfabetización en programas preescolares*” (Language and Literacy Environments in Preschools).

ORELLANA, Eugenia, <http://www.estudiohabilidadespreescolar.com> “*Desarrollo y evaluación de la noción de lenguaje escrito en preescolar*” (programa e instrumento “ELEA”)

SAAVEDRA, J. (2003) www.padresok.com _ El computador en la educación un comodín para el aprendizaje.

SIERRA, F. (2001). La tecnología informática y la escuela. En línea. Disponible en http://ciberhabitat.gob.mx/escuela/tiyescuela/ti_1htm

<http://es.wikipedia.org/wiki/tecnologia-@education>. Enciclopedia libre.

<http://cie.ilce.edu.mx/sitio/academica/q>

<http://www.computadoresparaeducar.gov.co>

<http://www.conexiones.eafit.edu.co/sobreConexiones/sobreConexiones.htm>

Padrón, J. [www.geocities.com/jose padron.geo /tecnol_educ.htm](http://www.geocities.com/jose_padron_geo/tecnol_educ.htm).

<http://dewey.uab.es/pmarques/tec.htm>.

www.mcghhealth.org/greystone/sadutlt/pediatrics/speech.html. La pediatría.

www.mallorcaweb.net/arc98/educación/conceptos.html.)



www.padresOK.com.

www.sabereducar.org.

<http://perso.wanadoo.es/javimat/index.htm>

ANEXOS

ANEXO 1

PROTOCOLO DE APLICACIÓN PRUEBA INFORMAL PARA EVALUAR LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS DE NIÑOS Y NIÑAS DE TRANSICIÓN DE LA CIUDAD DE MEDELLÍN

INTRODUCCIÓN

La prueba informal para evaluar las habilidades comunicativas de niños de transición esta diseñada en 4 grandes subpruebas: lectura, escritura, escucha y habla. En cada una se evalúan aspectos específicos que permitirán al evaluador evidenciar el estado general de las habilidades comunicativas.; también incluye un cuestionario de 11 preguntas para identificar las actitudes de los niños hacia el computador. Es un instrumento válido para el estudio desarrollado en siete (7) instituciones de la ciudad de Medellín

La valoración de la prueba es cuantitativa y cualitativa. Para la valoración cuantitativa cada indicador será susceptible de medición a través de la siguiente puntuación: 0 para respuestas negativas, 1 para respuestas positivas con repetición de la actividad (con apoyo), 2 para respuestas positivas. Para la valoración cualitativa el evaluador debe registrar observaciones detalladas frente a la actividad realizada con el niño o niña.

Los puntajes obtenidos en cada prueba se registrarán en el formato de síntesis allí se totalizarán los puntajes y se analizarán los resultados. El evaluador podrá registrar datos que considere relevantes en el formato de la prueba.

Este protocolo tiene como función orientar al usuario en la aplicación de la prueba, sin embargo para su aplicación se recomienda considerar el ambiente ecológico del niño.

RECOMENDACIONES

1. No aplicar la prueba si el niño presenta irritabilidad o malestar.
2. Para comenzar a aplicar la prueba, es necesario hacer una lectura detenida de cada uno de los ítems, preseleccionando el material requerido para cada actividad.
3. La prueba debe realizarse a cada niño, en espacios donde las respuestas de éstos no puedan ser afectadas por otro tipo de estímulos, aplicando cada subprueba de manera individual.
4. Es importante, recordar que las observación de los niños debe incluir aspectos como: la mirada, la sonrisa, el dialogo con iguales y adultos así como los prototipos de

conductas, toda vez que estos aspectos hacen parte del desarrollo comunicativo, por eso debe tenerse en cuenta en cada momento.

PRUEBA DE LECTURA:

Esta prueba consta de 5 aspectos:

1. Actitud del niño frente a la lectura
2. Diferenciación de portadores de texto
3. Diferenciación Imagen - Texto
4. Algunos rasgos importantes de la lectura
5. Palabras con o sin sentido

Para la aplicación requiere de los siguientes recursos: cuento a color, periódico, factura de servicios, etiquetas, carta, rotulo del nombre del niño(a), tira cómica y palabras impresas.

1. **Actitud del niño frente a la lectura:** Realice algunas preguntas relacionadas la actitud de los niños frente a la lectura. Registre las respuestas en la Tabla N° 1.
2. **Diferenciación de portadores de texto:** En este aspecto se ubican los portadores de texto en una mesa o escritorio, donde el niño pueda interactuar con ellos, se presenta uno a uno los diferentes portadores y se pregunta ¿Qué es esto?. Marque las casillas correspondientes en la Tabla N° 2,

Indague sobre todos los portadores, preguntando ¿lo has visto antes?, ¿dónde?, ¿para que sirve?, esta ultima respuesta se consigna en la casilla funcionalidad de la Tabla N° 2

3. **Diferenciación imagen – texto:** Se presenta al niño, las etiquetas una a una, y se pregunta: ¿Qué es esto? Marque las casillas correspondientes en la tabla N°3, pregunte ¿y que dice?, y registre textualmente lo que el niño dice en la casilla que dice de la misma tabla

Posteriormente escoja la etiqueta de leche colanta y pregunte ¿dónde se puede leer?, marque la casilla de acuerdo a la respuesta del niño. Si el niño señala algo que se puede leer, se le pregunta ¿qué dice? y registre textualmente lo que el niño dice en la tabla N°4

Esta actividad también le permite valorar los indicadores de la tabla N°5.

4. **Algunos rasgos importantes de la lectura:**Entregue al niño el cuento al revés, una vez el niño, tenga el cuento en sus manos, pregúntele: ¿dónde queda el título?, ¿dónde inicia la historia?, ¿dónde termina la historia?, pida al niño que lea un párrafo (que diga que cree que dice ahí) diga al niño que muestra con el dedo lo que va leyendo. Marque las casillas mientras observa la interacción del niño con el cuento, valore los indicadores del 1-7 en la tabla N°6.
5. **Palabras con o sin sentido:** Presente al niño(a) un listado de palabras o letras sin sentido y pregunta ¿se puede leer? Si responde si, pregunte ¿Qué dice?, si contesta que no, pregunte ¿Por qué?, Marque las casillas correspondientes en la tabla N°7 y registre las respuestas del niño.

Esta actividad también le ayuda a valorar los indicadores 8, 9 y 10 de la tabla No6, para ello presente todas las tarjetas y pregunte al niño: ¿Dónde hay letras?, ¿Dónde hay números?, ¿hay algo diferente a letras y números?.

Realice observaciones cualitativas y consigne lo que según el niño hace que un texto pueda ser o no leído

Para asignar los puntajes tenga en cuenta:

Si el niño responde que si y deletrea la palabra, asigne	2
Si el niño dice no y explica que por que no son letras, asigne	2
Si el niño responde si o no pero no da ningún argumento, asigne	1
Si el niño no responde o dice no se, asigne	0

PRUEBA DE ESCRITURA

Esta prueba consta de 3 aspectos:

1. Actitud del niño frente a la escritura

2. Algunos rasgos específicos de la escritura

3. Competencias

Competencias comunicativas

Competencias gráficas

Competencias gramaticales, esta incluye : utilización de grafías convencionales y codificación alfabética

Para la aplicación se requiere de los siguientes recursos: 2 hojas en blanco, un lápiz, una carta escrita, 4 imágenes a color (elefante, manzana, perro, casa) y rótulos: el nombre del niño(a) y palabra computador en mayúscula y minúscula.

1. Actitud del niño frente a la escritura: Realice algunas preguntas relacionadas con la actitud de los niños frente a la escritura. Registre las respuestas en la Tabla N° 8

2. Algunos rasgos específicos de la escritura: Entregue una hoja en blanco al niño y pida que dibuje una casita y un árbol, luego que escriba el nombre a cada objeto y finalmente que marque la hoja con su nombre completo (sin muestra). A partir de su escritura y la observación hecha durante la actividad marque las casillas correspondientes en la tabla N° 9 .

3. Competencias : Presente al niño(a) varias imágenes impresas (una a una) y pida que escriba el nombre a cada una, una vez termine, pregunte que escribió en cada imagen y haga la transcripción. Seguidamente, presente al niño(a) dos palabras independientes: el nombre del niño(a) en letras tipo titulo (mayúscula inicial), y la palabra computador (en mayúscula), luego pida que copie de muestra cada palabra en la hoja entregada, transcriba y presenta los rótulos de la palabra computador en mayúsculas y en minúsculas pregunte ¿estas dos palabras son iguales o diferentes? Con las producciones de cada niño evalúe el proceso escritural en la tabla N° 10

En cada tabla encontrará algunos aspectos comunicativos, gráficos y gramaticales del proceso de adquisición de la lengua escrita.

Para asignar los puntajes de estos aspectos tenga en cuenta:

La primera casilla corresponde al nivel inicial, la segunda al nivel intermedio y la tercera al nivel esperado, por ello:

si usted marca la primera casilla asigne un puntaje de.....	0
si marca la segunda asigne	1
y si marca la tercera asigne	2

PRUEBA DE ESCUCHA

Esta prueba consta de 7 aspectos:

1. Actitud del niño frente a la escucha
2. Identificación de sonidos
3. Identificación de palabras iguales y diferentes
4. Seguimiento de instrucciones
5. Memoria Auditiva
6. Asociación imagen - sonido
7. Comprensión Textual

Para la aplicación se requiere de los siguientes recursos: grabadora con dispositivo de CD, CD con sonidos de animales, ruidos de la calle, sonidos varios y sonidos de lotería, cartón de la lotería grande y fichas pequeñas.

1. Actitud del niño frente a la escucha: Realice algunas preguntas relacionadas con la actitud del niño frente a la escucha. Registre las respuestas en Tabla No 11

2. Identificación de sonidos: Presente al niño(a), sonidos y ruidos ambientales, pida que identifique cada sonido o ruido. Marque las casillas correspondientes en la Tabla N°12

3. Identificación de palabras iguales y diferentes: Lea al niño un listado de palabras que pueden ser iguales o pueden diferir en un solo sonido. (LOGOTOMAS= Palabras sin significado, con fines de rima). El niño deberá identificar si son o no iguales y porqué. (Se leen las palabras del cuadro siguiente, por parejas, es decir, casa – masa, y se deja un lapso de dos segundos entre palabra y palabra, para que el niño(a) pueda identificar si son o no iguales y por qué). Marque las casillas correspondientes en la Tabla N°13.

4. Seguimiento de instrucciones: Pida al niño que siga las siguientes instrucciones: (Se le dan las instrucciones por renglón, se lee despacio y claramente, se espera hasta que el niño las realice, o hasta que pregunte algo). Marque las casillas correspondientes en la Tabla N° 14

5. Memoria auditiva: De la siguiente instrucción “ voy a decirte unas palabras, trata de recordarlas y repetir las en el mismo orden”. Marque las casillas correspondientes en la Tabla N° 15.

Para asignar el puntaje tenga en cuenta que solo se dará un puntaje de 2 cuando el niño repita la palabra en el orden en el que se le dijo la palabra, si la repite pero en desorden el puntaje es 1 y si no lo hace o introduce nuevas palabras el puntaje es 0.

6. Asociación sonido imagen: Entregue al niño(a) el cartón grande con las fichas de la lotería de sonidos, pida que identifique las imágenes, ponga en la grabadora uno a uno los sonidos, y de la instrucción al niño de asociar el sonido con alguna de las fichas que tiene en sus manos y pida que con esa ficha tape la imagen del cartón grande. Marque las casillas correspondientes en la Tabla N°16.

7. comprensión textual: Lea al niño el texto “El fiel compañero”, en forma clara y precisa, con buena entonación y marcando adecuadamente los signos de puntuación; posteriormente haga las preguntas que aparecen en el formato de la prueba Marque las casillas correspondientes en la Tabla N°17.

PRUEBA DE HABLA

Esta prueba consta de 5 aspectos:

1. Actitud del niño frente al habla
2. Nivel fonético/ fonológico
3. Nivel semántico
4. Nivel sintáctico
5. Nivel pragmático

Para la aplicación se requiere de los siguientes recursos: 36 imágenes para evaluar el nivel fonético/fonológico. 6 Adivinanzas con sus respectivas imágenes, cuento impreso (el conejo que quería ser azul).

1. **Actitud del niño frente al habla:** En esta prueba se realizan algunas preguntas relacionadas con la actitud del niño (a) frente al habla. Registre las respuestas en Tabla N°18

2. **Nivel fonético/fonológico:** Presente al niño (a), cada imagen y pregunte ¿que es esto? Registre la respuesta del niño en la casilla de registro espontáneo, posteriormente pronuncie el nombre de la imagen y pida al niño(a) que la repita, Registre la respuesta del niño (a) en la casilla registro por repetición, Marque las casillas correspondientes en la Tabla N° 19.

Para asignar el puntaje, asigne 2 si la producción espontánea y por repetición fueron correctas, 1 si solo una de las repeticiones fue correcta y 0 si no hace ninguna o ambas fueron incorrectas.

3. **Nivel semántico:** Presente al niño(a) varias tarjetas con imágenes que corresponden a elementos del espacio y animales, , luego lea una a una las siguientes adivinanzas

Un gatito parezco yo, pero por mi gran melena no lo soy.	LEON
Grande y gigantón con mi color amarillo, mucho calor doy.	SOL
Orejas largas, cuerpo de algodón y de zanahorias un poco glotón	CONEJO
Vuelo de noche, duermo de día y nunca verás plumas en el ala mía.	MURCIÉLAGO
Soy blanquita blanquita como el algodón, y en el cielo yo siempre estoy	LA NUBE
Cuando el sol se esconde siempre salgo yo, acompañadita de muchas amiguitas.	LA LUNA

Al finalizar la lectura de cada adivinanza pida al niño que escoja entre las tarjetas la imagen que cree corresponde a la adivinanza escuchada, además pida que diga el nombre de cada imagen. Marque las casillas correspondientes en la Tabla N° 20.

Para continuar con el aspecto semántico pregunte al niño por el significado de las palabras gato, mango, carro, jabón, sombrilla, fútbol, colegio, nadar, alegre diga ¿Que es? o ¿Qué significa?.Registre sus respuestas en la tabla N°21.

Para asignar el puntaje tenga en cuenta

Si el niño dice la categoría a la que pertenece y enuncia algunas características asigne 2
Si el niño solo da la categoría o alguna característica asigne 1
Si no contesta o da una respuesta incoherente asigne 0

4. **Nivel Morfo-Sintáctico:** Pida al niño(a) que responda algunas preguntas. Marque las casillas correspondientes en la Tabla N°22.

Para asignar el puntaje tenga en cuenta lo siguiente

Si el niño da una respuesta completa asigne 2
si omite algo de la respuesta 1
y si no lo hace0

5. **Nivel Pragmático:** Diga al niño las proposiciones del formato de la prueba Registre las respuestas en Tabla N°23.

Para asignar el puntaje tenga en cuenta:

Si la respuesta del niño tiene una introducción, extensión verbal y cohesión el puntaje es 2
Si la respuesta es adecuada con mínima extensión y sin elementos cohesivos el puntaje es 1

Y si la respuesta es inadecuada a la solicitud 0

6. Rasgos importantes del habla: Lea al niño(a) el cuento del conejo que quería ser azul y pida que haga un recuento. Marque las casillas correspondientes en la tabla N°24.

Para la valoración de la tabla N°25.tenga en cuenta los aspectos específicos observados durante la aplicación de la subprueba del habla.

Cuestionario de actitud hacia el computador

Esta prueba consta de 13 preguntas abiertas, el evaluador formula una a una las preguntas y registra las respuestas en la tabla N°26.

PRUEBA DE LECTURA

ACTITUD FRENTE A LA LECTURA

TABLA N° 1

EVALUACIÓN DE LA ACTITUD DEL NIÑO (A), FRENTE A LA LECTURA	
¿Te gusta leer?: SI__ NO__ ¿Por qué?	_____
¿Para qué se lee?	_____
¿Qué se lee?:	_____
¿A quien has visto leer?	_____
¿Dónde aprendemos a leer?:	_____

DIFERENCIACIÓN DE PORTADORES DE TEXTO:

TABLA N° 2

Portadores de texto	Si	No	Con ayuda	Funcionalidad
Cuento				
Periódico				
Etiquetas				
Carta				
Rotulo del nombre				
Tira cómica				
Factura de servicios públicos				

DIFERENCIACIÓN IMAGEN TEXTO:

TABLA N° 3

ETIQUETAS	Si	No	Que dice
Papitas margaritas			
colgate			
Exito			
Coca cola			
Saltin Noel			
Leche Colanta			
Choco Break			

TABLA N° 4

PORTADOR DE TEXTO	¿QUE SE PUEDE LEER?		¿QUE DICE?
	Señalo imagen	Señalo texto	

TABLA N° 5

INDICADOR	Si	No
Diferencia imagen de texto.		
Identifica letra y números dentro de diferentes portadores.		

ALGUNOS RASGOS IMPORTANTES DE LA LECTURA

TABLA N° 6

INDICADORES	SI	NO
Ubica en posición correcta el texto para la lectura.		
Pasa las páginas de manera ordenada		
Direcciona adecuadamente las líneas del texto: izquierda –derecha.		
Direcciona adecuadamente las líneas del texto: arriba-abajo.		
Reconoce el título en un texto		
Señala donde comienza el texto en una página		
Ubica el final de la lectura		
Distingue letras de números		
Identifica cuales son números y cuales son símbolos		
Diferencia entre letras y símbolos		

Observaciones:

PALABRAS CON O SIN SENTIDO

TABLA N° 7

N°	TARJETAS	¿SE PUEDE LEER?		¿POR QUÉ?
		SI ¿QUÉ DICE?	NO	
1	Mamá			
2	Ssssssss			
3	Pila			
4	8et2aaaa			
5	* @+/-#			

Observaciones:

PRUEBA DE ESCRITURA

ACTITUD DEL NIÑO (A), FRENTE A LA ESCRITURA

TABLA No 8

¿Te gusta escribir?: SI__ NO__ ¿Por qué?
_____ ¿Para qué se escribe?
_____ ¿Quién escribe?:
_____ ¿Con qué se escribe?
_____ ¿Dónde aprendemos a escribir?:

ALGUNOS RASGOS DE LA ESCRITURA

TABLA N° 9

	INDICADORES	SÍ	NO
1.	Coge el lápiz en forma de pinza		
2.	Escribe con direccionalidad: izquierda- derecha		
3.	Escribe con direccionalidad: arriba- abajo		

COMPETENCIAS COMUNICATIVAS GRÁFICAS Y GRAMATICALES

TABLA N° 10

NIVEL	COMPETENCIAS COMUNICATIVAS	COMPETENCIAS GRÀFICAS	COMPETENCIAS GRAMATICALES	
			UTILIZACIÓN DE GRAFÍAS CONVENCIONALES	CODIFICACIÓN ALFABÉTICA
INICIAL (0)	El niño esta iniciando en el proceso comunicativo	Dispone los textos en la hoja al azar	Diferencias los trazos del dibujo de los de la escritura y escribe usando garabatos.	El niño no ha iniciado todavía el proceso de codificación formal
INTERMEDIO(1)	Intenta comunicarse con la escritura, pero su texto esta compuesto por letras desligadas de palabras	Dispone los textos en la hoja adecuándose parcialmente a los formatos básicos	Escribe utilizando pseudoletas (grafías que se parecen a las letras convencionales).	Codifica silábicamente, asignándole una letra (vocal o consonante) a cada una de las sílabas de la palabra

ESPERADO (2)	Se comunica con la escritura y su texto es claro, pero presenta pequeñas Inconsistencias	Dispone los textos en la hoja adecuándose totalmente a los formatos gráficos	Escribe sus textos utilizando una sucesión azarosa de letras convencionales. (Sin control de cantidad).	El niño escribe. Esta empezando a codificar alfabéticamente (es silábico y alfabético).
---------------------	--	--	---	---

Observaciones:

PRUEBA DE ESCUCHA

ACTITUD FRENTE A LA ESCUCHA

TABLA N° 11

¿Te gusta escuchar cuando te hablan ? : SI__ NO__ ¿Por qué?

_____ ¿Crees que es importante escuchar a los demás? SI__ NO__ ¿Por qué?

_____ ¿Para qué se
escucha?:

_____ ¿Quien escucha?

_____ ¿Con que se puede
escuchar?:

_____ ¿Donde se puede escuchar?

IDENTIFICACION DE SONIDOS

TABLA N° 12

ANIMALES	SI	NO	CON AYUDA	RUIDOS DE LA CALLE	SI	NO	CON AYUDA
Caballo				Pito			
Gallo				Sirena			
Pajarito				moto			
SONIDOS VARIOS							
Guitarra							
Niños riendo							
Teléfono							

IDENTIFICACIÓN DE PALABRAS IGUALES Y DIFERENTES

TABLA N° 13

PAREJA DE PALABRAS		SI	NO	CON AYUDA
Casa	Masa			
Uña	Cuña			
Rosa	cosa			
Moño	Moño			
Cola	Sola			
Lana	Cana			
Doña	Doña			
Pizza	Misa			

SEGUIMIENTO DE INSTRUCCIONES

TABLA N° 14

INSTRUCCIÓN	SI	NO	Con ayuda
Ejecuta dos instrucciones: “salta y coge el borrador”			
Realiza tres acciones consecutivas: “abre tu cuaderno, toma el lápiz y dibuja un circulo”			
Efectúa 4 instrucciones: “coge el cuento guárdalo en la maleta, entrégamelo y párate”			

MEMORIA AUDITIVA

TABLA N° 15

PALABRAS	No. de repetición	EN ORDEN	EN DESORDEN
Muñeca			
Jugo			

Carro			
Manzana			
Casa			
Papá			

ASOCIACION DE SONIDOS

TABLA N°16

IMAGEN/SONIDO	SI	NO	Con ayuda
Avioneta			
Juanes			
Guitarra			
Despertador			
Roncar			
Perro			
Tren			
Tres			
Tambor			

COMPRESIÓN TEXTUAL:

EL FIEL COMPAÑERO.

Erase una vez un campesino, que solo tenia a su gran amigo Leal, quien le hacia compañía. Leal era un perro que cuidaba del pequeño rebaño y quien permanecía al lado del campesino en todo momento, cuando estaba enfermo, cuando cuidaba de su rebaño, en los días tristes, y en los días alegres.

Un día el campesino murió y fue llevado a la mansión de los muertos. Nadie recordó que el perro se había quedado solo, hasta que unas piadosas mujeres llevaron flores a la tumba de aquel señor y hallaron a leal acurrucado sobre ella. Se quedó allí sin tomar alimento hasta que murió.

Todos en la aldea se maravillaron del amor y la lealtad que había existido en un pequeño animal como Leal.

TABLA N°17

¿Cómo se llamaba el perro que acompañaba al campesino?	_____
¿Qué objetos llevaron las mujeres a la tumba del campesino?	_____
¿Cuáles eran los personajes del cuento?	_____
¿Cómo se llama el cuento?	_____
¿Qué le sucedió a leal cuando el campesino murió?	_____
¿Dónde fue llevado el campesino cuando murió?	_____

ACTITUD FRENTE AL HABLA

TABLA N° 18

<p>¿Te gusta hablar?: SI__ NO__ ¿Por qué?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____ ¿Con quién hablas?</p> <p>_____</p> <p>_____ ¿Con que se puede hablar?: _____</p> <p>¿Donde se puede hablar? _____</p> <p>_____</p>
--

NIVEL FONÉTICO FONOLÓGICO (SILABAS INVERSAS-SINFONES-DIPTONGOS)

TABLA N°19

No.	PALABRA	EMISIÓN ESPONTÁNEA		EMISIÓN POR REPETICIÓN		REGISTRO	
		Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Espontáneo	Repetición
1	C abra						
2	Som br ero						
3	Som br illa						
4	B rocha						
5	B ruja						
6	T ren						
7	T riste						
8	Cuat r o						
9	C ruz						
10	Imp re sora						
11	G rabadora						
12	T igre						
13	G rillo						
14	Elef an te						
15	Leng ua						
16	Cin co						
17	P lato						
18	P luma						
19	B lanco						
20	Mue bl e						
21	Bicic le ta						

22	Triciclo						
23	Casco						
24	Pescado						
25	Postre						
26	Bolso						
27	Pulpo						
28	Falda						
29	Montaña						
30	Tortuga						
31	Cerdo						
32	Carta						
33	Aguacate						
34	Pie						
35	Puente						
36	Piolín						

NIVEL SEMÁNTICO
TABLA N°20

IMAGEN/SONIDO	SI	NO	Con ayuda
Luna			
Nube			
Sol			
Conejo			
Murciélago			
León			

TABLA N° 21

PALABRA	¿Qué SIGNIFICA?
Gato	
Mango	
Carro	
Jabón	
Sombrilla	
Fútbol	
Colegio	
Nadar	
Alegre	

NIVEL MORFO SINTACTICO

TABLA N° 22

PREGUNTA	REGISTRO
Dime tres sitios donde se pueda dormir	
Dibújame tres cosas que se puedan comer	

NIVEL PRAGMÁTICO

TABLA N° 23

INDICADORES	REGISTRO
Si estás jugando con un balón y rompes un vidrio, que crees que te diría tu mamá	
Cuando ves un niño en peligro tu que le dices	
Si tu le pegas a un niño que crees que te diría	

RASGOS IMPORTANTES DEL HABLA

TABLA N°24

INDICADORES	SI	NO	observación
Se expresa con claridad cuando relata un suceso			
Tiene un inicio al hacer el recuento de una historia			
Tiene un desarrollo al hacer el recuento de una historia			
Maneja un fin o cierre al recontar una historia			

TABLA N° 25

INDICADORES	SÍ	NO
Pronuncia correctamente las palabras que utiliza.		
Elabora textos orales sencillos, de diferentes contextos.		
Responde de manera lógica y coherente las preguntas que se le formulan.		
Reconoce la función comunicativa a través del habla.		
Establece contacto físico o visual con quien habla.		
Tiene iniciativa para expresar sus sentimientos a través de las palabras		
Inicia, maneja y mantiene una conversación con el evaluador espontáneamente		
Acompaña sus palabras con gestos y ademanes		

ACTITUDES HACIA EL COMPUTADOR

TABLA N° 26

1. Conoces el computador?	_____
2. Cómo es?	_____
3. Tienes computador en casa?	_____
4. Quiénes utilizan el computador?	_____
5. Para qué nos sirve el computador?	_____
6. Has ido a clases de computador?	_____
7. Te gusta? Porqué?	_____
8. Dónde hay computadores?	_____
9. Haz hecho alguna actividad con el computador? Si ___ NO ___, Cual?	_____
10. Se puede leer con el computador? SI ___ NO ___, Qué se lee?	_____
11. Se puede escribir con el computador? SI ___ NO ___, Qué se escribe?	_____
12. Se puede escuchar en el computador? SI ___ NO ___, Qué se escucha?	_____
13. Se puede hablar a través del computador? SI ___ NO ___, Qué se habla?	_____

Observaciones:



Aplicada por:

ANEXO 2

ENCUESTA PARA MEDIR LAS ACTITUDES DE LOS MAESTROS HACIA LA INCORPORACIÓN DE LOS COMPUTADORES COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

INSTRUCTIVO DE LA ESCALA

Para la recolección de la información se hace necesaria la aplicación del instrumento; la cual se realizará de la siguiente forma:

- ☺ Se hará entrega del formato de encuesta que consta de 90 preguntas, para que el encuestado consigne sus respuestas según sea su elección.
- ☺ Se le darán las explicaciones necesarias antes de la elaboración de la encuesta para que haya mayor claridad en las respuestas y en los ítems que se manejan.
- ☺ Se garantizará el anonimato y la confidencialidad de las respuestas consignadas. Para lo cual, no se pide nombre en los datos de identificación.

DESCRIPCIÓN DE LA ESCALA

Primero que todo es necesario definir que es una escala. Una escala es una técnica que permite medir la cantidad de una propiedad llamada actitud hacia algo, que tienen un conjunto de personas; ésta se aplica de forma general y con datos sociodemográficos, la cual consta de varias preguntas donde se incluyen datos personales, además de la escolaridad.

La encuesta esta estructurada con el método de escalamiento Likert el cual está conformado por 6 escalas que son:

- ⊗ **Gusto - Utilidad:** se pretende con este tipo de escala ver la capacidad del maestro para adaptarse a diferentes aspectos del uso del computador, como su enseñanza, su importancia y su productividad.
- ⊗ **Positividad – Negatividad:** a partir de esta escala se pretende ver el agrado o desagrado que siente el maestro frente al uso de las Nuevas Tecnologías, en especial, el computador.
- ⊗ **Correo Electrónico:** a través de esta escala se quiere visualizar si los maestros tienen conocimiento acerca de otra forma de comunicación, como lo es el e-mail, el cual permite tener acceso a otras culturas desde el acercamiento al internet.

- ⊗ **Frustración – ansiedad:** con esta escala se quieren observar las reacciones en las cuales el maestro de Medellín no se siente a gusto con el computador.
- ⊗ **Aprendizaje – Productividad:** esta escala permitirá conocer cuan a gusto se sienten los maestros utilizando el computador, y si lo ven como una herramienta de aprendizaje que permite lograr una satisfacción intelectual como personal.
- ⊗ **Impacto Negativo:** con esta escala se pretende identificar en algunos maestros las reacciones negativas que tienen respecto del computador.

Cada una de estas cuenta con cinco alternativas de respuesta como son:

TD: totalmente en desacuerdo

ED: en desacuerdo

I: indeciso

DA: de acuerdo

TA: totalmente de acuerdo

Lo que permitirá conocer y analizar las actitudes positivas y/o negativas que tienen los maestros de la encuesta de actitudes hacia los computadores que se va a utilizar con los maestros del Municipio de Medellín. Está conformada por una serie de preguntas expuestas en forma de afirmaciones o juicios que hacen referencia a las actitudes y/o sentimientos que tienen los encuestados frente a la incorporación de las TIC en el ámbito escolar, especialmente en la educación inicial; lo que permitirá conocer y analizar las actitudes positivas y/o negativas que tienen estos con relación a las nuevas tecnologías.

La técnica utilizada facilitará el manejo de la información cuantificable. La información allí recogida tendrá unas características subjetivas del orden de la opinión, de las imágenes, de los valores; esta a su vez permite al encuestado expresar su opinión abarcando varios matices, permitiendo una mayor aprehensión de lo cualitativo del hecho social que se estudia.

Para obtener información sobre la validación de los instrumentos consulte
<http://investigacion.ilce.edu.mx/dice/proyectos/actitudes/actit7.htm>



FOLIO: _____

ENCUESTA DE ACTITUDES DE LOS MAESTROS HACIA LOS COMPUTADORES

Este cuestionario es parte de un estudio perteneciente a un proyecto de investigación que se está llevando a cabo en la Universidad de Antioquia. El interés se centra en conocer algunas actitudes de los profesores antioqueños hacia los computadores y su uso, con el objetivo de desarrollar un perfil acerca de cómo ven los maestros la tecnología.

Por favor responda a todos los indicadores; por lo general, es mejor responder a partir de su primera impresión, sin detenerse mucho en una pregunta. Sus respuestas serán confidenciales y anónimas. Recuerde que su participación es de suma importancia.

GRACIAS POR SU COOPERACIÓN



Información General

Fecha: _____

Nombre de la Institución: _____

Dirección:

Municipio:

Barrio:

Escolaridad:

Experiencia Docente : _____

Grado _____ Otra _____

Edad: _____ Sexo: Hombre () Mujer ()

¿Tiene computador en su casa? _____ Si _____ No

¿Tiene acceso a Internet en su casa? _____ Si _____ No

¿Tiene correo electrónico? _____ Si _____ No

1. ¿Cuánto tiempo tiene usted dando clase?

_____ 0-1 año _____ 2-5 años _____ 6-10 años

_____ 11-15 años _____ 15 años o más.

2. ¿Hace cuánto tiempo que usa el computador?

_____ ninguna experiencia

- _____ menos de 6 meses
- _____ de 6 meses a 1 año
- _____ de 1 a 3 años
- _____ de 3 a 5 años
- _____ mas de 5 años

3. ¿Qué uso le da al computador en su experiencia laboral?

- ___ Utilizo programas como procesador de textos, hoja de cálculo, etc.
- ___ Uso el computador como apoyo para la clase.
- ___ Control administrativo.
- ___ Herramienta de autoformación.

4. ¿Con qué frecuencia?

- _____ Diario _____ Semanalmente _____ Ocasionalmente

5. ¿Si Ud. usa computador, qué tipo de capacitación ha recibido? (Si marca más de una respuesta, numere en orden de importancia)

- ___ Ninguna
- ___ Introducción al computador (nociones básicas)
- ___ Programas (procesador de textos, hoja de cálculo, etc.)
- ___ Integración del computador (cómo usarla en el salón de clase)

TAC (Teacher's Attitude Toward Computers Questionnaire)

Lea cada frase y encierre en un círculo el número que mejor refleja lo que usted siente.

Totalmente de Acuerdo = TA

De Acuerdo = DA

Indeciso = I

En Desacuerdo = ED

Totalmente en Desacuerdo = TD

ESCALA 1: GUSTO/ UTILIDAD

No.	Reactivo	TD	ED	I	DA	TA
1.	Me siento muy seguro cuando trabajo con computadores	1	2	3	4	5
2.	Saber usar el computador, es una actividad valiosa	1	2	3	4	5
3.	El computador mejora la calidad general de vida	1	2	3	4	5
4.	Los computadores mejoran la educación	1	2	3	4	5
5.	Uno de mis temas favoritos es aprender sobre computadores	1	2	3	4	5
6.	Los computadores me ayudarían a aprender	1	2	3	4	5
7.	Pienso que trabajar con computador es divertido y estimulante	1	2	3	4	5
8.	Algún día tendré un computador en mi casa	1	2	3	4	5

9.	Siento que los computadores son herramientas necesarias tanto en ámbitos educativos como laborales	1	2	3	4	5
10.	Usaré un computador en mi próximo trabajo	1	2	3	4	5
11.	Si tuviera la oportunidad, me gustaría aprender a usar el computador	1	2	3	4	5
12.	Me gustaría saber más sobre el computador	1	2	3	4	5
13.	Me siento a gusto trabajando con un computador	1	2	3	4	5
14.	Creo que es muy importante que aprenda a usar el computador	1	2	3	4	5
15.	Me gusta trabajar con computadores	1	2	3	4	5
16.	Los computadores aumentarían mi productividad	1	2	3	4	5
17.	Me siento cómodo cuando estoy con computadores	1	2	3	4	5
18.	Si usara un computador, probablemente ahorraría tiempo y esfuerzo	1	2	3	4	5

ESCALA 2: POSITIVIDAD / NEGATIVIDAD

Marque uno de los espacios entre cada par de adjetivos. Elija el espacio en función del lugar que tenga su punto de vista entre ambos extremos de cada caso.

El computador es:

1.	Desagradable	—	—	—	—	—	—	Agradable
2.	Triste	—	—	—	—	—	—	Feliz
3.	Mala	—	—	—	—	—	—	Buena
4.	No placentera	—	—	—	—	—	—	Placentera
5.	Tensa	—	—	—	—	—	—	Tranquila
6.	Incómoda	—	—	—	—	—	—	Cómoda
7.	Artificial	—	—	—	—	—	—	Natural
8.	Vacía	—	—	—	—	—	—	Completa
9.	Aburrida	—	—	—	—	—	—	Apasionante
10.	Pesada	—	—	—	—	—	—	Ligera

Totalmente de Acuerdo = TA

De Acuerdo = DA
Indeciso = I
En Desacuerdo = ED

Totalmente en Desacuerdo = TD

ESCALA 3: CORREO ELECTRÓNICO

No.	Reactivo	TD	ED	I	DA	TA
19.	El correo electrónico provee un mejor acceso al instructor	1	2	3	4	5
20.	El uso de correo electrónico ayuda al estudiante a aprender más	1	2	3	4	5
21.	El uso del correo electrónico propicia una mayor interacción entre los mismos estudiantes	1	2	3	4	5
22.	Más cursos deberían utilizar el correo electrónico para difundir la información de clase y las tareas	1	2	3	4	5
23.	El uso del correo electrónico aumenta la motivación por el curso	1	2	3	4	5
24.	El uso del correo electrónico hace un curso más interesante	1	2	3	4	5
25.	El uso del correo electrónico propicia una mayor interacción entre estudiantes e instructor	1	2	3	4	5
26.	El uso del correo electrónico ayuda a tener una mejor experiencia de aprendizaje	1	2	3	4	5
27.	El uso del correo electrónico (E-mail) hace que el estudiante se sienta más involucrado	1	2	3	4	5

Totalmente de Acuerdo = TA

De Acuerdo = DA

Indeciso = I

En Desacuerdo = ED

Totalmente en Desacuerdo =TD

Escala 4: Frustración/ Ansiedad

No.	Reactivo	TD	ED	I	DA	TA
28.	Me preocupa que si empiezo a utilizar el computador me volveré dependiente de él y perderé mi agudeza intelectual	1	2	3	4	5
29.	Estudiar sobre el computador es una pérdida de tiempo	1	2	3	4	5
30.	No creo poder soportar un curso de computadores	1	2	3	4	5
31.	Veo el computador como algo que difícilmente utilizaré en mis actividades cotidianas	1	2	3	4	5
32.	Si tuviera un computador a mi disposición trataría de librarme de él.	1	2	3	4	5
33.	Me siento intimidado y amenazado con los computadores	1	2	3	4	5
34.	Una prueba de computación me atemorizaría	1	2	3	4	5
35.	Trabajar con computador me pondría muy nervioso	1	2	3	4	5

36.	A veces me pongo nervioso con sólo pensar en los computadores	1	2	3	4	5
37.	A veces me pongo nervioso cuando tengo que usar un computador	1	2	3	4	5
38.	Trabajar con un computador me hace sentir tenso e incómodo	1	2	3	4	5
39.	Nunca aceptaría un empleo donde tenga que trabajar con computadores	1	2	3	4	5
40.	No me gusta la idea de trabajar con un computador	1	2	3	4	5
41.	No tengo idea de que se pueda usar el computador en mi profesión	1	2	3	4	5
42.	Los computadores me frustran	1	2	3	4	5
43.	Probablemente nunca aprenderé a usar un computador	1	2	3	4	5
44.	Me pone aprehensivo el hecho de usar una terminal de cómputo	1	2	3	4	5
45.	Me desagrada trabajar con máquinas que son más inteligentes que yo	1	2	3	4	5
46.	Uno debe ser muy inteligente para poder trabajar con computadores	1	2	3	4	5
47.	Usar un computador me impide ser creativo	1	2	3	4	5

Totalmente de Acuerdo = TA

De Acuerdo = DA

Indeciso = I

En Desacuerdo = ED

Totalmente en Desacuerdo =TD

Escala 5: Aprendizaje/ Productividad

No.	Reactivo	TD	ED	I	DA	TA
48.	Me gusta aprender usando el computador	1	2	3	4	5
49.	Usaré un computador tan pronto como me sea posible	1	2	3	4	5
50.	El reto de aprender sobre computadores es excitante	1	2	3	4	5
51.	Los computadores están cambiando el mundo rápidamente	1	2	3	4	5
52.	Me gustaría trabajar con computadores	1	2	3	4	5
53.	Tener acceso a un computador mejoraría mi satisfacción personal	1	2	3	4	5
54.	Quiero aprender mucho sobre computadores	1	2	3	4	5
55.	El computador puede ser una herramienta instruccional útil en casi cualquier materia	1	2	3	4	5
56.	Es muy interesante un trabajo donde se usa el computador	1	2	3	4	5
57.	La formación docente debería incluir los usos Instruccionales del computador	1	2	3	4	5

58.	Aprender a usar los computadores es como aprender cualquier otra habilidad entre más practicas más bueno eres	1	2	3	4	5
59.	Me gusta saber como se usan los computadores en la vida diaria	1	2	3	4	5

Totalmente de Acuerdo = TA
De Acuerdo = DA
Indeciso = I

En Desacuerdo = ED

Totalmente en Desacuerdo =TD

Escala 6: Impacto Negativo

No.	Reactivo	TD	ED	I	DA	TA
60.	Trabajar con el computador significa trabajar aislado, sin contacto con los demás	1	2	3	4	5
61.	Los computadores deshumanizan a la sociedad pues tratan a la gente como números	1	2	3	4	5
62.	El uso de computadores en la educación reduce casi siempre el trato personal de los estudiantes	1	2	3	4	5
63.	Trabajar con un computador me hace sentir aislado de la demás gente	1	2	3	4	5
64.	Los computadores aíslan a la gente porque inhiben las interacciones sociales normales entre sus estudiantes	1	2	3	4	5

ANEXO 3

ENCUESTA PARA IDENTIFICAR LOS CONOCIMIENTOS BÁSICOS EN EL USO OPERATIVO Y PEDAGÓGICO DEL COMPUTADOR

INTRODUCCIÓN

La siguiente encuesta tiene como objetivo, identificar los conocimientos básicos en el uso operativo y pedagógico que las maestras cooperadoras tienen con respecto al computador y sus respectivos elementos.

Esta diseñada inicialmente con unos datos de identificación, y luego 10 preguntas con única respuesta y múltiple respuesta, además de ampliación en algunos casos del porqué. Todo con el fin de evidenciar los saberes previos de los participantes en el ambiente de aprendizaje a maestros.

Su aplicación se debe realizar de manera inmediata, es decir, cada una de las personas recibe el formato y lo diligencia al instante, su duración es de aproximadamente 10 minutos.

De la sinceridad de sus respuestas depende los buenos resultados de este trabajo

Fecha: _____

Nombre de la Institución: _____

Dirección: _____ Barrio: _____

Nombre de la Docente: _____

Estudios: _____

Docente del nivel: _____ y/u otra _____

POR FAVOR, SEÑALE CON UNA X SUS RESPUESTAS

¿Tiene computador en su casa? SI _____ NO _____

¿Tiene acceso a Internet en su casa? SI _____ NO _____

¿Tiene correo electrónico? SI _____ NO _____

1. ¿Cuánto tiempo lleva ejerciendo su profesión?

_____ 0-1 año _____ 2-5 años _____ 6-10 años

_____ 11-15 años _____ 15 años o más.

2. ¿Hace cuánto tiempo que usa el computador?

- Ninguna experiencia
- Menos de 6 meses
- De 6 meses a 1 año
- De 1 a 3 años
- De 3 a 5 años
- Más de 5 años

3. ¿Presenta alguna dificultad constante al hacer uso del computador?

SI NO En caso afirmativo explique

4. ¿Es posible incorporar el computador como herramienta de apoyo en el aula de clase?

Totalmente de Acuerdo De Acuerdo Indeciso En Desacuerdo Totalmente en Desacuerdo

5. ¿Qué uso le da al computador en su experiencia laboral?

- Utilizo programas como procesador de textos, hoja de cálculo, etc.
- Uso el computador como apoyo para la clase.
- Control administrativo.
- Herramienta de autoformación.

6. ¿Con qué frecuencia?

Diario Semanalmente Ocasionalmente

7. ¿Ha utilizado programas multimediales para el trabajo con los niños y niñas?

SI NO En caso afirmativo enuncie cual(es)

8. ¿Conoce usted el sistema operativo empleado en el computador que normalmente usa?

SI NO En caso afirmativo señálelo

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Windows 3.1 | <input type="checkbox"/> Windows milenium |
| <input type="checkbox"/> Windows 95 | <input type="checkbox"/> Windows XP |
| <input type="checkbox"/> Windows 98 | <input type="checkbox"/> Linux |
| <input type="checkbox"/> Windows 2000 | <input type="checkbox"/> Otro |
- Cual? _____

MÚLTIPLE RESPUESTA

9. ¿Qué programas utiliza con mayor frecuencia?

- | | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Word | <input type="checkbox"/> Clic | <input type="checkbox"/> Internet explorer |
| <input type="checkbox"/> Power Point | <input type="checkbox"/> Adobe reader | <input type="checkbox"/> Macromedia |
| <input type="checkbox"/> Excel | <input type="checkbox"/> ACDsee | <input type="checkbox"/> Encarta |
| <input type="checkbox"/> Paint | <input type="checkbox"/> Nero | <input type="checkbox"/> Todos |
| <input type="checkbox"/> WordPad | <input type="checkbox"/> Open Office | <input type="checkbox"/> Ninguno |
| <input type="checkbox"/> Otro | Cual(es)? _____ | |

10. ¿Cuales de estos elementos sabe usar?

- | | | |
|------------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Monitor | <input type="checkbox"/> Cámara Web | <input type="checkbox"/> Teclado |
| <input type="checkbox"/> CPU | <input type="checkbox"/> Micrófono | <input type="checkbox"/> Mouse |
| <input type="checkbox"/> Parlantes | <input type="checkbox"/> Scanner | <input type="checkbox"/> Todos |
| <input type="checkbox"/> Impresora | <input type="checkbox"/> Regulador | <input type="checkbox"/> Ninguno |
| <input type="checkbox"/> Otro | Cual(es)? _____ | |

GRACIAS POR SU COLABORACION

5. ¿Qué uso le da al computador en su experiencia laboral?

- Utilizo programas como procesador de textos, hoja de cálculo, etc.
- Uso la computadora como apoyo para la clase.
- Control administrativo.
- Herramienta de autoformación.



ANEXO 4

FORMATO EVALUATIVO SOBRE LAS ESTRATEGIAS DE ACERCAMIENTO A MAESTROS

El objetivo de la aplicación de este formato es evaluar la parte técnica, pedagógica y actitudinal desarrollada durante el proceso del ambiente de aprendizaje a maestros, en las diferentes instituciones.

Consta de 3 bloques de preguntas con respuestas valorativas de 1 a 4.

Fecha: _____

Institución: _____

Coloca una X, en el valor que considere a la pregunta.

1. Excelente 2. Muy bueno 3. Aceptable 4. Malo

Condiciones físicas de la sala de cómputo

1. El apoyo técnico, de la persona encargada de la sala	1	2	3	4
2. La iluminación de la sala.	1	2	3	4
3. El estado de los recursos tecnológicos disponibles en la sala.	1	2	3	4
4. La ubicación espacial de los equipos en la sala	1	2	3	4
5. Material pedagógico disponible en la sala.	1	2	3	4

Contenidos de los temas desarrollados

1. Los temas tratados durante los talleres	1	2	3	4
2. Actualidad en el mercado	1	2	3	4
3. Cumplieron el objetivo propuesto del taller	1	2	3	4
4. Aplicabilidad en su propuesta pedagógica	1	2	3	4
5. Su adaptabilidad al rango de edad de los niños	1	2	3	4
6. Cuál fue el tema de mayor interés para usted. <i>a. Internet b. Software Educativos c. Power Point d. Clic</i>	a	b	c	d
7. Cuál considera importante ampliar	a	b	c	d

Dominio Pedagógico de las talleristas

1. Claridad en la exposición	1	2	3	4
2. Respeto de los acuerdos llegados	1	2	3	4
3. Trato con las participantes	1	2	3	4
4. Responsabilidad en los horarios	1	2	3	4
5. Manejo del tema	1	2	3	4
6. Respuesta a preguntas	1	2	3	4
7. Planeación de las sesiones	1	2	3	4
8. Utilización de recursos pedagógicos	1	2	3	4
9. Metodología empleada	1	2	3	4

SUGERENCIAS Y/O APORTES:

VOLVER AL TRABAJO

FORMATO DE EVALUACIÓN CAPACITACIÓN DOCENTE
INSTITUCIÓN EDUCATIVA LORENZA VILLEGAS DE SANTOS,
SECCIÓN ESTEBAN JARAMILLO

El siguiente formato tiene como fin evaluar de manera cualitativa y cuantitativa los aspectos relacionados con la metodología, contenidos y desempeño de las maestras en formación durante este proceso de capacitación.

Con relación a las temáticas:

¿Cuál fue la temática de mayor agrado y por qué?

Todos: (Messenger, correos etc)

¿Qué logros adquirió durante el proceso de capacitación?

Utilizar en poco el internet y búsqueda de temas

¿Considera que esta capacitación le brinda elementos para su mejor desempeño en la labor docente? SI, NO. Por qué?

Se pueden utilizar nuevas metodologías en el aula.

¿Considera importante participar en nuevas capacitaciones?

Si porque hay mucho que aprender.

¿En qué temática le gustaría profundizar?

Mejorar los computadores en red.

CALIFIQUE DE 1 A 5 LOS SIGUIENTES ITEMS:

	1	2	3	4	5
Pertinencia del tema en el ámbito educativo					X
Eficiencia en el uso del tiempo					X
Uso de recursos didácticos					X
Desempeño de las maestras en formación					X
Seguridad en las exposiciones					X
Interés y actualidad en los contenidos					X
Disposición para atender inquietudes					X

OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS GENERALES

capacitaciones con mas Frecuencias para hacer practicos

Maestras en formación Licenciatura en Pedagogía Infantil
Universidad de Antioquia
Proyecto Nuevas Tecnologías y Didáctica

FORMATO DE EVALUACIÓN CAPACITACIÓN DOCENTE.
INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MILAGROSA
JUNIO 20-24 DE 2005

El siguiente formato tiene como fin evaluar de manera cualitativa y cuantitativa los aspectos relacionados con la metodología, contenidos y desempeño de las maestras en formación durante este proceso de capacitación.

Con relación a las temáticas:

¿Cuál fue la temática de mayor agrado y por qué?

Todas. Ya que no sabía nada y me di cuenta que es muy importante para mi desempeño pedagógico.

¿Qué logros adquirió durante el proceso de capacitación?

- Me interés por aprender creció.
- Mi temor bajo y quedé muy motivada.

¿Considera que esta capacitación le brinda elementos para su mejor desempeño en la labor docente? SI NO . Por qué?

Puedo valermc de otras ayudas pedagógicas que motivan e interesan más a los niños.

¿Considera importante participar en nuevas capacitaciones? SI NO . Por qué?

Para continuar el aprendizaje.

¿En qué temática le gustaría profundizar y por qué?

En todas. Porque necesito terminar el aprendizaje.

¿Qué sugerencias tiene frente a la metodología utilizada en el desarrollo de estos talleres?

Me parecen excelentes, quiero que se continúe con los talleres.

¿Cómo evaluaría el desempeño de las talleristas en el desarrollo de las sesiones?

1. Excelente, por el amor con que trabajan - La paciencia - Conocen del tema - el respeto por las personas, que no sabemos.
Por su colaboración, mil gracias.

1. Felicidades!

**Formato de evaluación capacitación docente.
Sede de investigación universitaria SIU
Junio 20-24 de 2005**

El siguiente formato tiene como fin evaluar de manera cualitativa y cuantitativa los aspectos relacionados con la metodología, contenidos y desempeño de las maestras en formación durante este proceso de capacitación.

Con relación a las temáticas:

¿cual fue la temática de mayor agrado y por qué?

Todas ya que esto es totalmente nuevo para mí, es interesante.

¿Que logros adquirió durante el proceso de capacitación?

Más acercamiento al computador; conocer todos estos programas: clic, power point, internet, multimedia

¿Considera que esta capacitación le brinda elementos para su mejor desempeño en la labor docente? **SI**, NO. Porqué?

Si, ya que es una herramienta bastante didáctica.

¿Considera importante participar en nuevas capacitaciones?

Siempre importante; si necesario; ya que hoy a día que vivir actualizado y preparado para el mundo que vive el desarrollo actual de las cosas.

¿ En qué temática le gustaría profundizar?

En Todas ya que empecé de cero

califique de 1 a 5 los siguientes ítems:

	1	2	3	4	5
Pertinencia del tema en el ámbito educativo					X
Eficacia en el uso del tiempo					X
Desempeño de las maestras en formación					X
Seguridad en las exposiciones					X
Actualidad de los contenidos					X
Disposición para atender inquietudes					X

das felicitó a los 3 profes, Dios les pague por su paciencia, dedicación y el empeño que pusieron para que yo aprendiera -asista
gracias profes. Nora Ortiz



ANEXO 5

NOTAS DE CAMPO

Notas de campo	
Fecha:	
Elaborado por:	
Descripción	Categorías de Análisis

--	--

NOTAS DE CAMPO	
<i>Maria Angelica Enciso Rodriguez</i>	<i>Junio 20-21</i>
UNIDADES DE OBSERVACION	CATEGORIAS DE ANALISIS
<p>→ Se realiza una presentación general de la propuesta pedagógica y del proceso de capacitación a desarrollar durante las 2 jornadas. Los docentes comentan sus expectativas, concluyendo la falta de metodologías para trabajar con el computador y la poca experiencia en cuanto al uso de la herramienta</p>	<p>Actitud de los docentes</p>
<p>→ Las actividades iniciales como el apareamiento de conceptos a partir de la búsqueda de información, suscitaron en ellos gran interés, pues facilitaron la observación de otras estrategias para el trabajo dentro del aula</p>	<p>Estrategias pedagógicas</p>
<p>→ El diseño de los productos concretos como la página web, los afiches y rompecabezas, evidenció la buena creatividad y recursividad por parte de los maestros. La Argumentación y el proceso reflexivo generado a partir de este trabajo, expresa aún más la necesidad, de continuar con procesos de capacitación como el desarrollado hasta el momento.</p>	<p>Actitud de los docentes</p>
<p>→ Las temáticas desarrolladas en las 2 sesiones de trabajo fueron Internet (Generalidades, Usos y creación de correos, messenger) y clic (Aspectos técnicos, revisión de propuestas y creación de rompecabezas y sopas de letras)</p>	<p>Componente teórico</p>

ANEXO 6

DIARIO PEDAGÓGICO INVESTIGATIVO

Elaborado Por:				
Fecha de Entrega:				
Caracterización del grupo	Propuesta Metodológica	Componente pedagógico actitudinal	Análisis Teórico	Análisis Investigativo

--	--	--	--	--

ANEXO 7

FORMATO PARA EVALUAR NOCIONES Y HABILIDADES DE LOS MAESTROS

El proceso de auto evaluación es un sistema de seguimiento y promoción, fundamentado en el compromiso y la responsabilidad que cada sujeto tiene con su propia formación.

En esta oportunidad queremos comprometerla con su proceso, por ello le solicitamos diligenciar el siguiente formato:

ASPECTOS	CUÁLES FUERON LOS AVANCES	QUE DIFICULTADES SE PRESENTARON	EN QUÉ DEBO PROFUNDIZAR
ACTITUDINAL (sentimientos y actitudes)			
DOMINIO TÉCNICO (diseño de materiales, instalación de multimedias, solución de problemas, manejo de recursos)			
PEDAGÓGICO Planeación y ejecución de actividades. (aporte de ideas didácticas, metodologicas y /o estrategias)			

AUTOEVALUACIÓN

Programa Clic. Actividades

El proceso de auto evaluación es un sistema de seguimiento y promoción, fundamentado en el compromiso y la responsabilidad que cada sujeto tiene con su propia formación.

En esta oportunidad queremos comprometerla con su proceso, por ello le solicitamos diligenciar el siguiente formato

ASPECTOS	CUÁLES FUERON LOS AVANCES	QUE DIFICULTADES SE PRESENTARON	EN QUÉ DEBO PROFUNDIZAR
ACTITUDINAL (sentimientos y actitudes)	<i>Senti gusto</i>	<i>por tiempo</i>	<i>proporcionar</i>



ANEXO 8

LISTADO DE INDICADORES SOBRE LAS ACTITUDES, NOCIONES Y HABILIDADES DE LAS MAESTRAS COOPERADORAS FRENTE AL MANEJO DE LAS TIC'S

	INDICADORES MAESTROS	SÍ NO
1	Demuestra interés sobre el uso técnico del computador	
2	Demuestra interés sobre el uso pedagógico del computador	
3	Utiliza el computador como una herramienta de autoformación	
4	Instala y desinstala diferentes programas multimediales	
5	Identifica las partes del computador y su funcionalidad	
6	Tiene una actitud positiva frente a la incorporación del computador al aula	
7	Reconoce la importancia del computador en el aula	
8	Utiliza el computador como herramienta de apoyo para sus clases	
9	Ve el computador como una herramienta necesaria en el ámbito educativo	
10	Reconoce la importancia de aprender a usar el computador y sus programas	
11	Elabora diferentes materiales que apoyan las actividades realizadas en el computador	
12	Reconoce la importancia de un entorno educativo enriquecido tecnológicamente	
13	Planea y ejecuta actividades de acuerdo a los momentos pedagógicos	
14	Evalúa la precisión e idoneidad de los diferentes recursos informáticos	
15	Aplica la tecnología para mejorar sus habilidades y creatividad	
16	Utiliza el computador para comunicarse con los demás	
17	Usa la tecnología para soportar el aprendizaje centrado en estrategias dirigidas a sus propias necesidades	

ANEXO 9



ANEXO No. 9

Proyecto Pedagógico Nuevas Tecnologías – Lic. En Pedagogía Infantil – U de A - 2005

AMBIENTES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO PARA NIÑOS (AS) Y MAESTROS CON APOYO DE LAS TIC's EN EL AULA DE TRANSICIÓN

Objetivo General:

Involucrar al docente en el diseño de situaciones de aprendizaje significativas, apoyadas mediante el uso del computador, a partir de una propuesta pedagógica que permita además, el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en niños y niñas en el nivel transición.

Objetivos Específicos:

- Vincular el computador al aula preescolar como herramienta de apoyo permanente para favorecer el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Promover la exploración de los diferentes multimedia y la navegación por Internet con el fin de apoyar el desarrollo metodológico de las sesiones de clase que comúnmente se dan.
- Promover el fortalecimiento de las habilidades comunicativas, a partir de los portadores de texto y la incorporación de las TIC en el entorno escolar.
- Fomentar ambientes de aprendizaje que favorezcan la realización y ejecución de diferentes actividades relacionadas con el uso técnico y pedagógico del computador dentro del aula de transición.
- Desarrollar un plan de trabajo conjunto, a partir de los diferentes momentos y estrategias pedagógicas, que promuevan la adquisición de nociones y habilidades relacionadas con el manejo eficiente del computador.
- Diseñar materiales y herramientas de apoyo adaptadas a las temáticas o proyectos de aula, a partir de la exploración de recursos y/o programas informáticos, que enriquezcan de manera creativa las posibilidades de interacción con los niños y niñas dentro de un contexto determinado.

Justificación:

La utilización de los recursos Informáticos en el proceso de aprendizaje inicial, debe pensarse como una estrategia integradora que posibilite nuevos conocimientos, facilitando el acceso a una cultura que demanda sujetos innovadores y participes activos en la utilización de las Nuevas Tecnologías.

Los niños y niñas en edad preescolar, poseen una enorme riqueza imaginativa, creativa y recursiva que solo se estimula, generalmente, a través de propuestas convencionales, limitándose así sus habilidades y por ende su desarrollo integral, además de inscribirse en una metodología tradicionalista en la que el niño se convierte en un receptor pasivo de saberes y el maestro en el poseedor del conocimiento.

Con la llegada de las TIC's la visión frente a la educación, inevitablemente debe cambiar a favor del mejoramiento de la educación no solo de alumnos sino de toda la Comunidad, en particular de los maestros, quienes se ven inmersos en el desconocimiento sobre la aplicabilidad de estos recursos en el contexto escolar.

La utilización de este nuevo modelo de enseñanza desde el aula preescolar, debe concebirse como una base mediante la cual surjan nuevas concepciones en torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje dando respuesta a las necesidades que el contexto exige, generando así, situaciones significativas acordes al interés de los niños y a su proceso de socialización en la cultura, en la cual, el maestro se convierte en mediador y facilitador, competente en el uso de las nuevas tecnologías y en su manejo de acuerdo al contexto en el que se desenvuelva.

Desde esta perspectiva y resaltando la importancia de las Habilidades comunicativas dentro del desarrollo de los individuos, se adelanto el diseño de ambientes de aprendizaje, realizando un trabajo conjunto de acompañamiento a los docentes y a los niños de edad preescolar a partir de una temática específica denominada comunicARTE con mi ciudad, en la que se espera que tanto docentes como niños sean influenciados por un nuevo enfoque pedagógico, mediado por las Nuevas tecnologías.

Por una parte los niños fortalecerán sus habilidades comunicativas y los maestros observaran como en la práctica, puede utilizarse estas herramientas en las diferentes propuestas o proyectos que se desarrollan, observando la metodología, la utilización de los diferentes recursos tecnológicos y posteriormente la creación de nuevos ambientes en los cuales se evidencie de manera significativa, el uso de estas herramientas.

ENFOQUE

El enfoque de la propuesta es socio-constructivista basado en el aprendizaje significativo, integral y social. Un aprendizaje donde tanto niños y docentes, construyan su proceso de conocimiento a través de los saberes previos, experimenten de manera significativa las situaciones y confronten su saber con otros.

De esta manera se tienen en cuenta las teorías del aprendizaje de autores como: Piaget, Vigotsky y Ausubel, quienes hacen aportes interesantes con relación a la construcción de los saberes en diferentes contextos, que son tomados como punto de referencia y son tenidos en cuenta para la elaboración nuevos ambientes de aprendizaje.

AMBIENTE DE APRENDIZAJE PARA MAESTRAS A. Z. M ComunicArte con las TIC's

Descripción del ambiente para maestras

El ambiente de aprendizaje de maestros se desarrolló con el fin de promover en ellos nociones, habilidades y actitudes que favorezcan su trabajo en el aula a partir de la incorporación de las TIC's. Este proceso de acompañamiento se ha dado a lo largo de un año, durante este tiempo se han propuesto varias fases de trabajo en las cuales se han implementado diversas actividades, todas ellas encaminadas a la creación de ambientes de aprendizaje significativos en el aula preescolar. A continuación se presentan las fases, con sus respectivos indicadores que darán cuenta de los procesos y alcances de los docentes durante cada una de ellas, paralelamente se presentan las fechas de desarrollo y aclaraciones adicionales con relación al trabajo propuesto.

FASE I

“Identificación de actitudes y saberes previos”

En esta fase se desarrollo el momento pedagógico “Bienvenida” donde se realiza una observación en un contexto natural donde se identifica las metodologías empleadas de la maestra cooperadora con los alumnos dentro de la dinámica grupal. En este tipo de observación el investigador no participa de manera activa dentro del grupo que observa, solamente se limita a mirar y a tomar notas sin relacionarse con los miembros del grupo.

FASE I Febrero a Mayo de 2005

Nombre	Momentos Pedagógicos	Estrategias Pedagógicas	Recursos	Actividades
Identificación de actitudes y saberes previos	Bienvenida	Intercambio comunicativo Aprendo haciendo	Encuesta de actitudes Likert, formato impreso (ver anexo 2)	<u>Aplicación de la encuesta</u> : inicialmente se aplica una encuesta piloto para identificar las actitudes de los maestros hacia las computadoras.

FASE II

“Creación y Ejecución de Ambiente de aprendizaje para niños y niñas”

En esta fase se desarrollan dos momentos pedagógicos, “Bienvenida y Explorando para compartir” en el primero se busca dar un apoyo pedagógico a partir de la ejecución de talleres formativos en el manejo y la incorporación de las TIC’s en el aula, y en el segundo momento se realizan diálogos y evaluaciones conjuntas con las maestras cooperadoras.

FASE II Junio a Agosto de 2005				
Nombre	Momentos Pedagógicos	Estrategias Pedagógicas	Recursos	Actividades
Creación y ejecución de ambiente de aprendizaje para niños y niñas	Bienvenida Explorando para compartir	Intercambio Comunicativo Aprendo Haciendo Comunicación Asincrónica Demostración	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Clic 3.0 ✓ Power Point ✓ Microsoft Word ✓ Internet ✓ Reproductor de Windows Media ✓ Grabadora de sonidos ✓ Cámara Web ✓ Cámara Digital ✓ Micrófono ✓ Multimedia: “Aprende a leer con pipo”, “Matemática con pipo”, “Pipo en la ciudad”, “El conejo lector”, “Marinero”, “Rueda la Rueda”, “Aventuras Didácticas”, “ABCLandia”, “La casita de chocolate” y “Me gusta crecer” ✓ Hojas de block ✓ Hojas iris ✓ Lápices ✓ Lapiceros ✓ Marcadores ✓ Borradores ✓ Sacapuntas ✓ Colbón ✓ Láminas ✓ Íconos ✓ Cinta adhesiva 	<u>Planeación y ejecución de talleres</u> : memorias impresas y tutoriales de apoyo, en formato CD <u>Ejecución del ambiente de aprendizaje de los niños</u> : ver ambiente de aprendizaje para niños y niñas.

			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fotocopias ✓ Fichas bibliográficas ✓ Cartulina 	
--	--	--	--	--

FASE III

“Seguimiento y Evaluación a las maestras cooperadoras”

Esta fase se desarrollo en tres momentos pedagógicos; el primero “Bienvenida” busca indagar y compartir temas de interés, empleando recursos tecnológicos y didácticos. El segundo “Explorando para compartir” en el primer momento se busca dar apoyo actitudinal con lecturas reflexivas y situaciones de aprendizaje significativas, en torno a la adquisición de nociones y habilidades en el manejo del computador y sus accesorios y como estos aspectos influyen dentro del quehacer pedagógico de cada una de ellas, igualmente se busca preparar y ejecutar las actividades propuestas para llegar a conclusiones y reflexiones que den cuenta del proceso llevado a cabo. Finalmente, el tercer momento “Aprendo en casa” un espacio que promueve el ejercicio práctico de la maestra cooperadora sobre el manejo del computador y su aplicación pedagógica.

FASE III Septiembre a Noviembre de 2005				
Nombre	Momentos Pedagógicos	Estrategias Pedagógicas	Recursos	Actividades
Seguimiento y evaluación a las maestras cooperadoras	Bienvenida Explorando para compartir Aprendo en casa	Intercambio comunicativo Aprendo haciendo Comunicación asincrónica Demostración	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computador ✓ Multimedia ✓ Internet ✓ Clic 3.0 ✓ Power Point ✓ Cámara Web ✓ Cámara Digital ✓ Micrófono 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Exploración multimedia ✓ Exploración páginas Web ✓ Exploración Messenger ✓ Exploración Power Point y Clic 3.0 ✓ Instalación y desinstalación de programas, cámaras y micrófono ✓ Grabación de audio y clips de video ✓ Grabación de audio con cámara digital ✓ Grabación de video con cámara digital ✓ Elaboración de producciones en Power Point o Clic 3.0 que incorporen sonido, imagen y video ✓ Diligenciamiento de un formato evaluativo

Indicadores de logros para el ambiente de aprendizaje de las maestras:

- ⌘ Demuestra agrado frente al uso del computador como recurso de enseñanza – aprendizaje.
- ⌘ Reconoce la importancia del computador como herramienta de autoformación.
- ⌘ Demuestra una actitud positiva frente a la incorporación del computador dentro del aula.
- ⌘ Identifica las partes básicas del computador, sus diferentes accesorios y funcionalidad.
- ⌘ Reconoce la funcionalidad pedagógica del software educativo dentro de las diversas áreas del conocimiento.

- ⌘ Ingresa de manera práctica a los programas básicos de Office.
- ⌘ Envía y recibe información a partir del correo electrónico.
- ⌘ Accede con facilidad a las diferentes páginas Web de su interés.
- ⌘ Elabora diferentes actividades a través del programa Clic 3.0
- ⌘ Reconoce las principales características de una página Web.
- ⌘ Disfruta de la interacción en línea con personas a partir del uso del Chat y el MSN.
- ⌘ Emplea adecuadamente un vocabulario básico para referirse a nombres, códigos o aplicaciones propias de los programas del computador.
- ⌘ Identifica los logos de algunos programas de Office e Internet.
- ⌘ Maneja adecuadamente el computador y sus programas.
- ⌘ Instala y desinstala diferentes programas multimediales.
- ⌘ Utiliza el computador como herramienta de apoyo para sus clases.
- ⌘ Ve el computador como una herramienta necesaria en el ámbito educativo.
- ⌘ Reconoce la importancia de aprender a usar el computador y sus programas.
- ⌘ Elabora diferentes materiales que apoyan las actividades realizadas en el computador.
- ⌘ Planea y ejecuta actividades de acuerdo a los momentos pedagógicos.
- ⌘ Evalúa la precisión e idoneidad de los diferentes recursos informáticos.
- ⌘ Usa la tecnología para soportar el aprendizaje centrado en estrategias dirigidas a sus propias necesidades.
- ⌘ Aplica la tecnología para mejorar sus habilidades y creatividad.

Ambiente de aprendizaje para Niños A. Z. Ñ ComunicArte CON MI CIUDAD

Descripción del Ambiente para Niños

El siguiente ambiente de aprendizaje denominado “ComunicArte con mi ciudad”, está diseñado bajo los lineamientos propuestos desde el enfoque constructivista para la enseñanza de la lectura y la escritura y los modelos de incorporación de las TIC’s mencionados anteriormente. Se pretende inicialmente que este ambiente sea la puesta en práctica de una serie de elementos conceptuales que permitan observar la forma como puede articularse las TIC’S al aula preescolar.

Para su ejecución se diseñaron tres fases entre los meses de Febrero a Noviembre de 2005. En la primera y tercera fase se llevó a cabo la ejecución de una prueba informal para evaluar el estado inicial y final (pre test y post test) de las habilidades comunicativas de los niños y niñas de transición; mientras que en la segunda fase se elaboraron y ejecutaron 19 talleres distribuidos entre los meses de Julio y Agosto de 2005, los cuales comprenden una serie de estrategias y momentos pedagógicos pensados, desde el enfoque de nuestra propuesta. Cada una de las semanas presenta una serie de actividades orientadas hacia el reconocimiento de la ciudad y por ende, al fortalecimiento de las habilidades comunicativas en los niños y niñas.

Durante la ejecución se recogieron de cada una de las instituciones participantes del proyecto, evidencias gráficas, auditivas y visuales, que se organizaron para lograr un producto final, el cual fue presentado a través de una Página Web cuya dirección es: <http://escritores.udea.edu.co/comunicarte>

Al finalizar este trabajo, se pretende socializar ante los docentes, niños y padres de familia, quienes en una fiesta de Integración, conocerán el producto final de su trabajo, compartirán con las demás instituciones e identificarán de manera lúdica los aspectos más representativos trabajados durante la propuesta, consignados en la página Web, de igual manera, los maestros evidenciarán de forma práctica los resultados obtenidos a partir de la incorporación de las TIC’s en el aula gracias al proyecto diseñado para este fin.

Las siguientes son las fases que hacen parte de este ambiente de aprendizaje, cada una con el tema a desarrollar, sus momentos y sus estrategias pedagógicas, las tres fases comparten los indicadores de logros a través de los cuales se evalúa el estado inicial, intermedio y final de los niños y niñas en las habilidades comunicativas: leer, escribir, escuchar y hablar.

FASE I

PRE-TEST: “Prueba Informal para evaluar las habilidades comunicativas en niños y niñas de Transición”

En esta fase se realiza con cada uno de los niños y niñas de las instituciones educativas la prueba informal para evaluar las habilidades comunicativas: leer, escribir, escuchar y hablar; para identificar inicialmente los saberes previos de los niños y las niñas frente al desarrollo de estas habilidades. Además se tienen en cuenta los diálogos que se realizaban con ellos previos a la prueba. Esta fase se desarrolla en cuatro momentos pedagógicos, el

momento <<Inicial>> donde se hace una observación y un diagnóstico del contexto y la dinámica grupal, el segundo <<Acercamiento>> que se realiza a partir del diálogo inicial con cada niño o niña previo a la aplicación del pre-test, el tercero <<Información>> donde se identifican los saberes previos de los niños y niñas frente a las habilidades comunicativas, y el cuarto momento <<Evaluación>> donde se aplica la prueba informal (pre-test) a partir de instrucciones.

FASE I Febrero a Mayo de 2005				
Nombre	Momentos Pedagógicos	Estrategias Pedagógicas	Recursos	Actividades
PRE-TEST: “Prueba Informal para evaluar las habilidades comunicativas en niños y niñas de Transición”	Bienvenidos Explorando Ando	Intercambio comunicativo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Protocolo de aplicación ✓ Prueba informal impresa (pre-test) ✓ Hojas de block ✓ Lápiz ✓ Borrador ✓ Sacapuntas ✓ Etiquetas ✓ Portadores de texto ✓ Tira cómica ✓ Tarjetas de palabras ✓ Rótulo del nombre ✓ Imágenes de escritura ✓ Imágenes de adivinanzas ✓ Imágenes del habla ✓ Lotería sonora ✓ CD de sonidos 	<p>*Diálogo inicial: “Juguemos a los periodistas”, preguntas para identificar las actitudes de los niños y niñas frente a las habilidades comunicativas</p> <p>* Ejecución del pretest, con cada uno de los niños y niñas que integran el grupo de transición.</p>

FASE II

En esta fase se identifican cuatro momentos pedagógicos. El primer momento <<Bienvenidos>> busca desarrollar actividades que introduzcan al niño o niña a la dinámica de trabajo propuesta para el día. El segundo momento <<Explorando Ando>> es el tiempo designado para llevar a cabo la temática del día interactuando de forma directa con el computador y los demás recursos propuestos. El tercer momento <<Compartiendo lo Aprendido>> pretende evaluar conjuntamente lo realizado durante la jornada, y el cuarto momento <<Aprendo en casa>> busca que en el hogar el niño o la niña con ayuda de sus padres realice actividades complementarias que le permitan fortalecer sus habilidades comunicativas. Además, esta fase está distribuida en cuatro semanas (desde el 19 de Julio al 24 de Agosto) en cada semana se presenta un tema de acuerdo a lo planteado en el ambiente de aprendizaje denominado ComunicARTE con mi Ciudad, ellos son: “Presentación de la propuesta pedagógica”, “Reconozco mi ciudad”, “Aprendiendo con Don Saludero” y “Construyendo nuestra página Web.” De este modo se hace énfasis en el reconocimiento de La Ciudad, las imágenes y los textos que se observan, así como los personajes más representativos de acuerdo a la cultura (imágenes fijas y en movimiento).

FASE II Julio a Agosto de 2005				
Nombre	Momentos Pedagógicos	Estrategias Pedagógicas	Recursos	Actividades
<p>“Presentación de la propuesta pedagógica”</p> <p>“Reconozco mi ciudad”</p> <p>“Aprendiendo con Don Saludero”</p> <p>“Construyendo nuestra página Web.”</p>	<p>Bienvenidos</p> <p>Explorando Ando</p> <p>Compartiendo lo aprendido</p> <p>Aprendo en casa</p>	<p>Carrusel Comunicativo</p> <p>Intercambio Comunicativo</p> <p>Rincón Informativo</p>	<p>*Presentaciones en Power Point</p> <p>*Sony Sound Forge</p> <p>*Programa Marinero 2.0</p> <p>*Internet</p> <p>*Programa Clic 3.0</p> <p>*Multimedias: Antioquia Toda, Creative Writer, Rueda la Rueda, Pipo en la ciudad, Tortuga Taruga, ABCLandia</p> <p>*Open Office</p> <p>*Rótulos con nombres</p> <p>*Hojas de block</p> <p>*Sobres de carta y de manila</p> <p>*Estampillas</p> <p>*Billetes de papel</p> <p>*Colbón</p> <p>*Colores</p> <p>*Lápices</p> <p>*Seis sobres con imágenes de la comunicación</p> <p>*Cajitas de cartón</p> <p>*Revistas</p> <p>*Cartones con imágenes alusivos a los recursos informáticos</p> <p>*Fotocopia de una página Web</p> <p>*Fichas de palabras para completar</p> <p>*Láminas antiguas</p> <p>*CD de música</p> <p>*Papel periódico con dibujos del Edificio Coltejer y del Metro</p> <p>*Papel silueta</p> <p>*Sobre con etiquetas</p> <p>*Lotería lotofonética</p>	<p>Para la Casa:</p> <p>*Los medios de comunicación, completar palabras según la imagen.</p> <p>*El computador, escribirle sus partes.</p> <p>*Consultar las principales fiestas de la ciudad y traer dibujos o láminas.</p> <p>*Escribir una corta historia sobre como vivían los padres anteriormente.</p> <p>*Elaborar una lista de palabras que comiencen por ma, ta, f</p> <p>*Pegar seis láminas de sitios de la ciudad y colocar el nombre</p> <p>*Preguntas: que hacemos cuando llueve, cuando hace frío, calor?</p> <p>*Cuales son las principales fiestas de la ciudad y traer dibujos o láminas</p> <p>*Completación de palabras para el cierre gramatical</p> <p>Como porque....</p> <p>Tengo dolor porque...</p> <p>Estoy feliz porque...</p> <p>* Asignación del carriel viajero por día a cada niño o niña, para realizar las actividades consignadas en el cuaderno, con sus respectivos materiales.</p> <p>Para la clase:</p> <p>*Historia de la comunicación</p> <p>*Indagación sobre la Tira cómica</p> <p>*Elaboración gráfico plástica del PC</p> <p>*Visita a la sala de Informática, exploración del programa mariner, exploración de páginas Web Infantiles, dibujo sobre las páginas visitadas.</p> <p>*Indagación sobre el concepto de Internet, elaboración de la Pag Web concreta.</p> <p>*Indagación sobre la ciudad y sus sitios, presentación de Florentina Preguntas (antes, durante, después)</p> <p>Escritura de los sitios a manera de dictado de los sitios, trabajo por bases elaboración del metro, coltejer y silueta. Exposición en la galería de arte o rincón Informativo.</p> <p>*Trabajo con el sobre mágico y rótulos,</p>

			<ul style="list-style-type: none"> *Plastilina *Rompecabezas de Don Saludero, bolsas de almacén Éxito *CD con canciones de Medellín *Fichos de colores *Fichas de trabajo *Fichas con palabras *Lana *Fichas con preguntas *Cartulina 	<p>indagación</p> <ul style="list-style-type: none"> *Reconocimiento y escritura del nombre propio en el pc y manuscrita. *Juego Loto fonético, correspondencia imagen, sonido y texto a través del computador. *Escritura por parejas de los sitios de la ciudad en Creative Writer *Elaboración en Word de la carta para el director de proyecto *Narración de la Historia de Don Saludero, presentación Don Saludero Búsqueda de Fichas y armado de rompecabezas, elaboración de la ficha de Don Saludero, diseño de la bolsa y accesorios por parte de los niños, dictado de carta a Don Saludero y escritura en el PC. *Presentación de la Familia Pérez Jaramillo, elaboración de la Ficha con palabras sobre la Familia, escritura de la Carta a uno de los miembros en creative Writer *Diseño de la página Web concreta (colocar imágenes), recolección de insumos para la página Web Fotos, grabaciones, textos y dibujos.
--	--	--	--	--

FASE III

POST-TEST: “Prueba Informal para evaluar las habilidades comunicativas en niños y niñas de Transición”

En esta fase se realiza con cada uno de los niños y niñas de las instituciones educativas la prueba informal para evaluar las habilidades comunicativas: leer, escribir, escuchar y hablar; para identificar finalmente los logros alcanzados por ellos y ellas después de la ejecución del ambiente de aprendizaje ComunicARTE con mi Ciudad. Esta fase se lleva a cabo a través de tres momentos pedagógicos. El primero de ellos <<Acercamiento>> que se realiza a partir del diálogo inicial con cada niño o niña previo a la aplicación del post-test, el segundo <<Comprobación>> donde se aplica la prueba informal a partir de instrucciones, y el tercero <<Evaluación>> donde se confrontan los saberes iniciales y finales de los niños y niñas frente a l desarrollo de sus habilidades comunicativas.

FASE III Septiembre a Noviembre de 2005				
Nombre	Momentos Pedagógicos	Estrategias Pedagógicas	Recursos	Actividades
POST-TEST:	Bienvenidos	Intercambio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Protocolo de aplicación ✓ Prueba informal impresa (post-test) 	*Dialogo inicial: Juguemos

<p>“Prueba Informal para evaluar las habilidades comunicativas en niños y niñas de Transición”</p>	<p>Explorando Ando</p> <p>Compartiendo lo aprendido</p>	<p>Comunicativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hojas de block ✓ Lápiz ✓ Borrador ✓ Sacapuntas ✓ Etiquetas ✓ Portadores de texto ✓ Tira cómica ✓ Tarjetas de palabras ✓ Rótulo del nombre ✓ Imágenes de escritura ✓ Imágenes de adivinanzas ✓ Imágenes del habla ✓ Lotería sonora ✓ CD de sonidos 	<p>a los periodistas, preguntas para identificar las actitudes de los niños y niñas frente a las habilidades comunicativas</p> <p>* Ejecución del post-test, con cada uno de los niños y niñas que integran el grupo de transición.</p>
--	---	---------------------	--	---

Indicadores de logros para el ambiente de aprendizaje de los niños y las niñas:

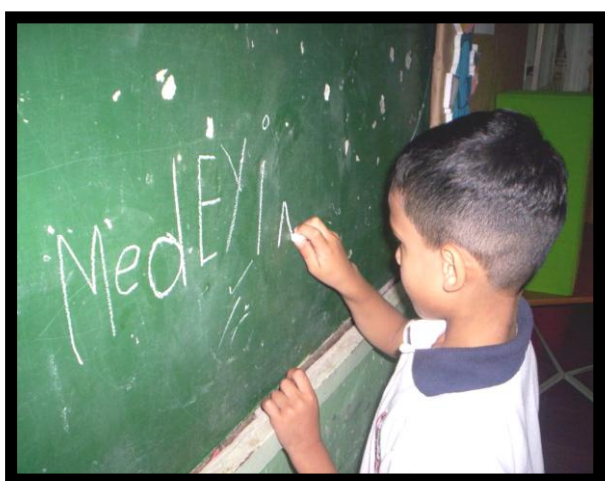
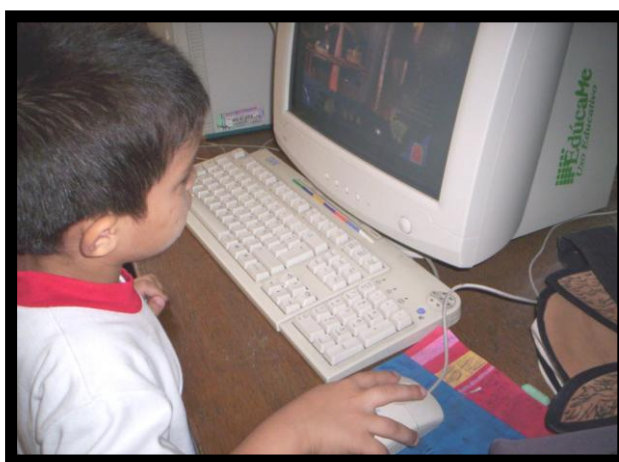
- ⌘ Identifica y señala las diferentes partes del computador (pantalla, mouse, cpu, teclado)
- ⌘ Utiliza adecuadamente cada una de las partes del computador
- ⌘ Sigue instrucciones verbales y a partir de señales e iconos
- ⌘ Escucha atentamente la lectura de cuentos multimediales
- ⌘ Asocia las imágenes de cuentos con la narración de los mismos
- ⌘ Reconoce la funcionalidad del carriel comunicARTE
- ⌘ Clasifica las actividades de acuerdo a las habilidades comunicativas
- ⌘ Escucha e identifica elementos claves dentro de una presentación
- ⌘ Diseña con creatividad sus producciones gráfico plásticas.
- ⌘ Socializa ante los demás compañeros sus trabajos desarrollados durante el ambiente de aprendizaje
- ⌘ Participa de manera activa en las actividades propuestas
- ⌘ Demuestra interés en las narraciones y demás actividades propuestas
- ⌘ Se expresa con espontaneidad en la ejecución de cantos o movimientos corporales
- ⌘ Narra con sus palabras y recrea en otros lenguajes las historias de los textos con los cuales se relaciona.
- ⌘ Evidencia de manera práctica que la lengua es un instrumento de comunicación.
- ⌘ Nombra y describe su entorno inmediato, identificando los elementos representativos de la ciudad
- ⌘ Describe los objetos de su entorno en términos de forma, tamaño, color y textura.
- ⌘ Identifica diferencias en los sonidos que escucha en su vida cotidiana.

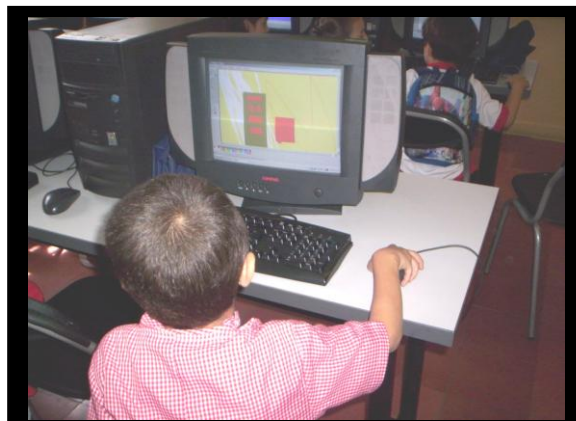
ANEXO 10

REGISTRO FOTOGRÁFICOS



Ambiente de Aprendizaje Significativo
"ComunicARTE con mi ciudad"







REGISTROS FOTOGRÁFICOS



Ambiente de Aprendizaje Significativo

"ComunicARTE con mi Ciudad"



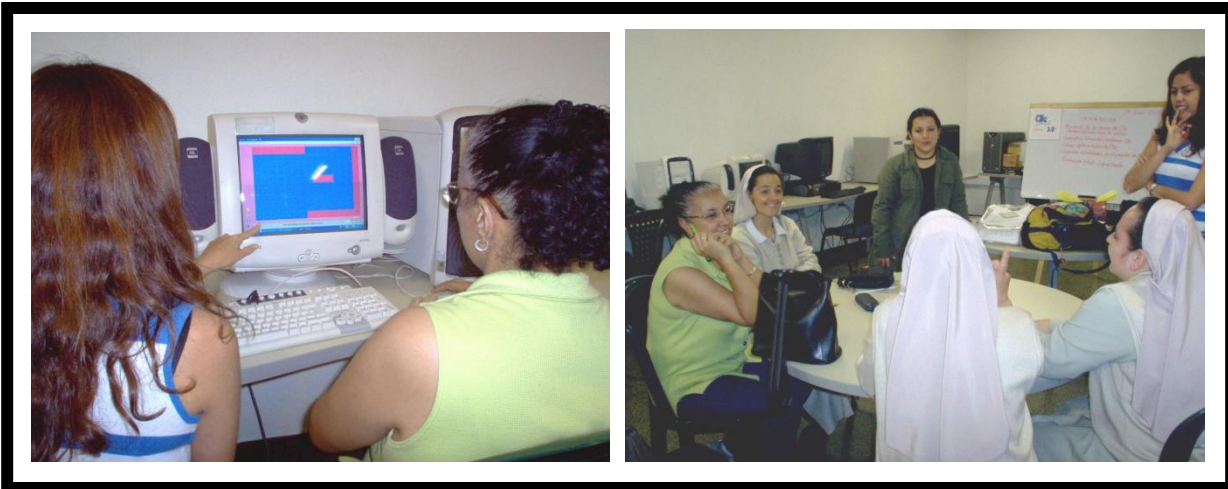
Ambiente de Aprendizaje Significativo

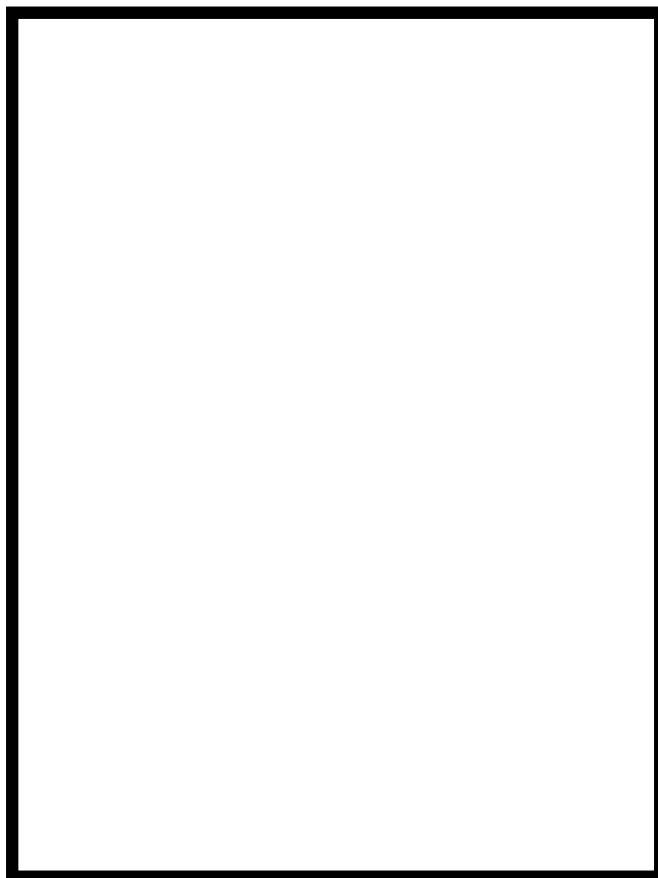
"ComuniARTE con las TIC's"

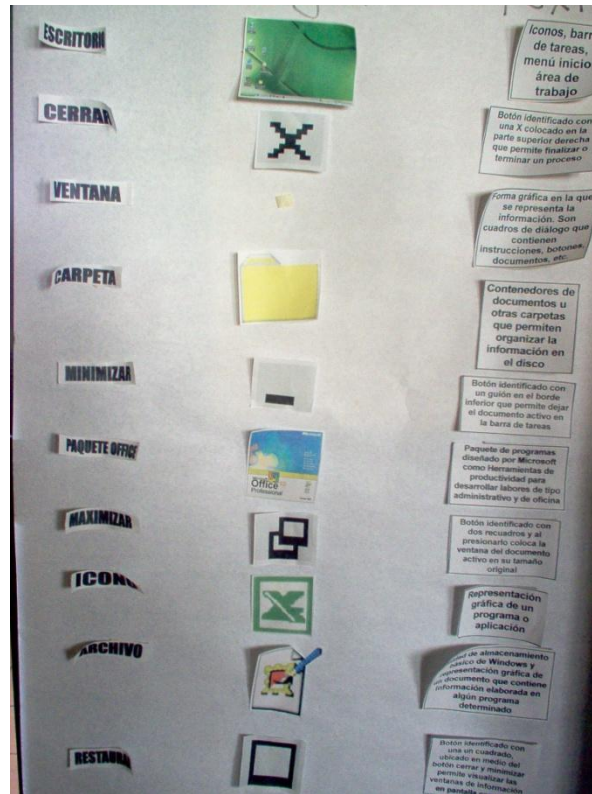


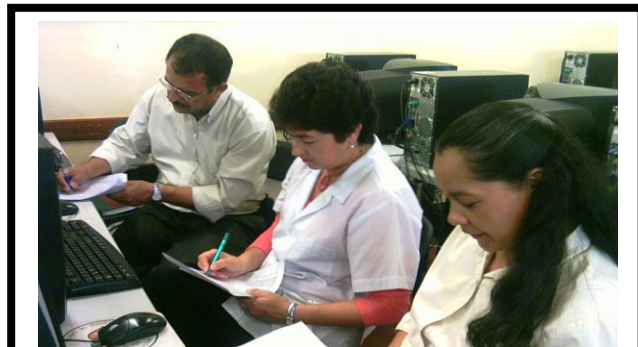
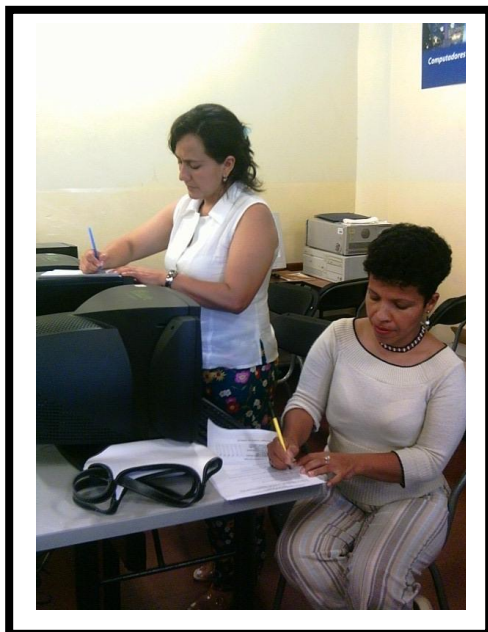
**Detrás de los Ambientes de Aprendizaje
Significativo**

REGISTROS FOTOGRÁFICOS
AMBIENTE DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
“ComunicARTE con las TIC’s”





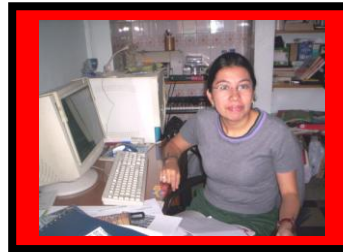






DETRÁS DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

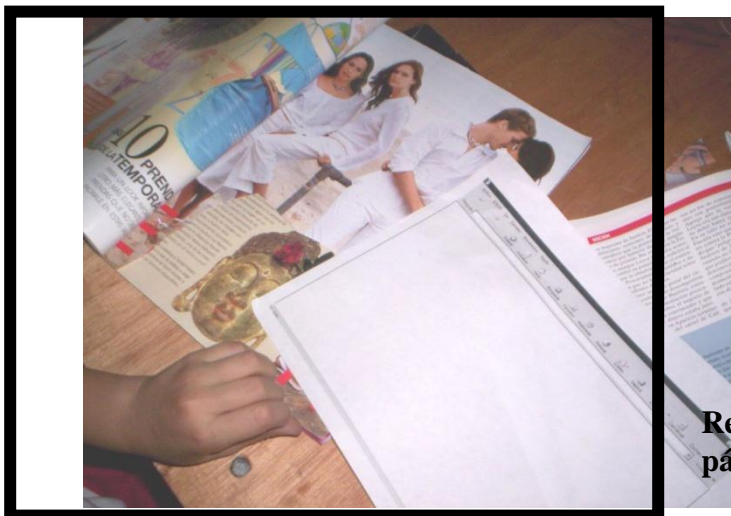




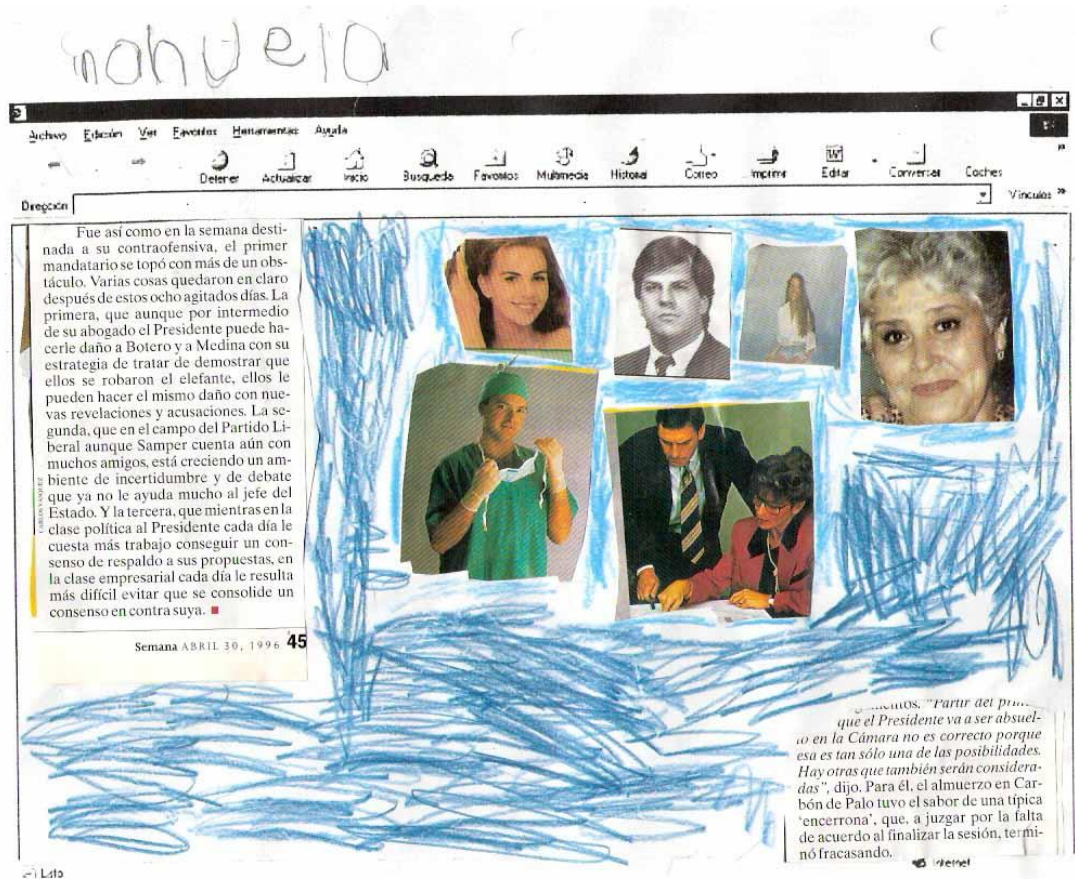
ANEXO 11

PRODUCCIONES CONCRETAS REALIZADAS POR LOS NIÑOS (AS)

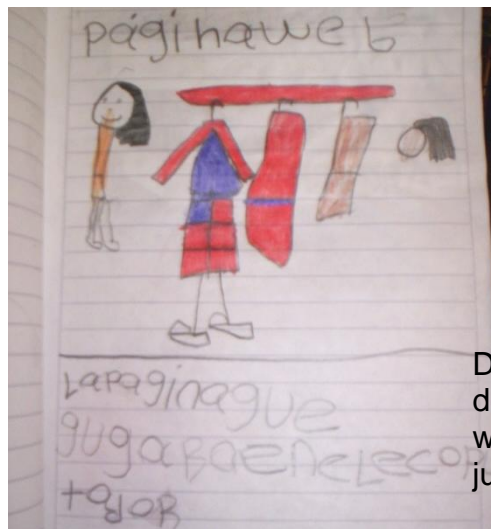
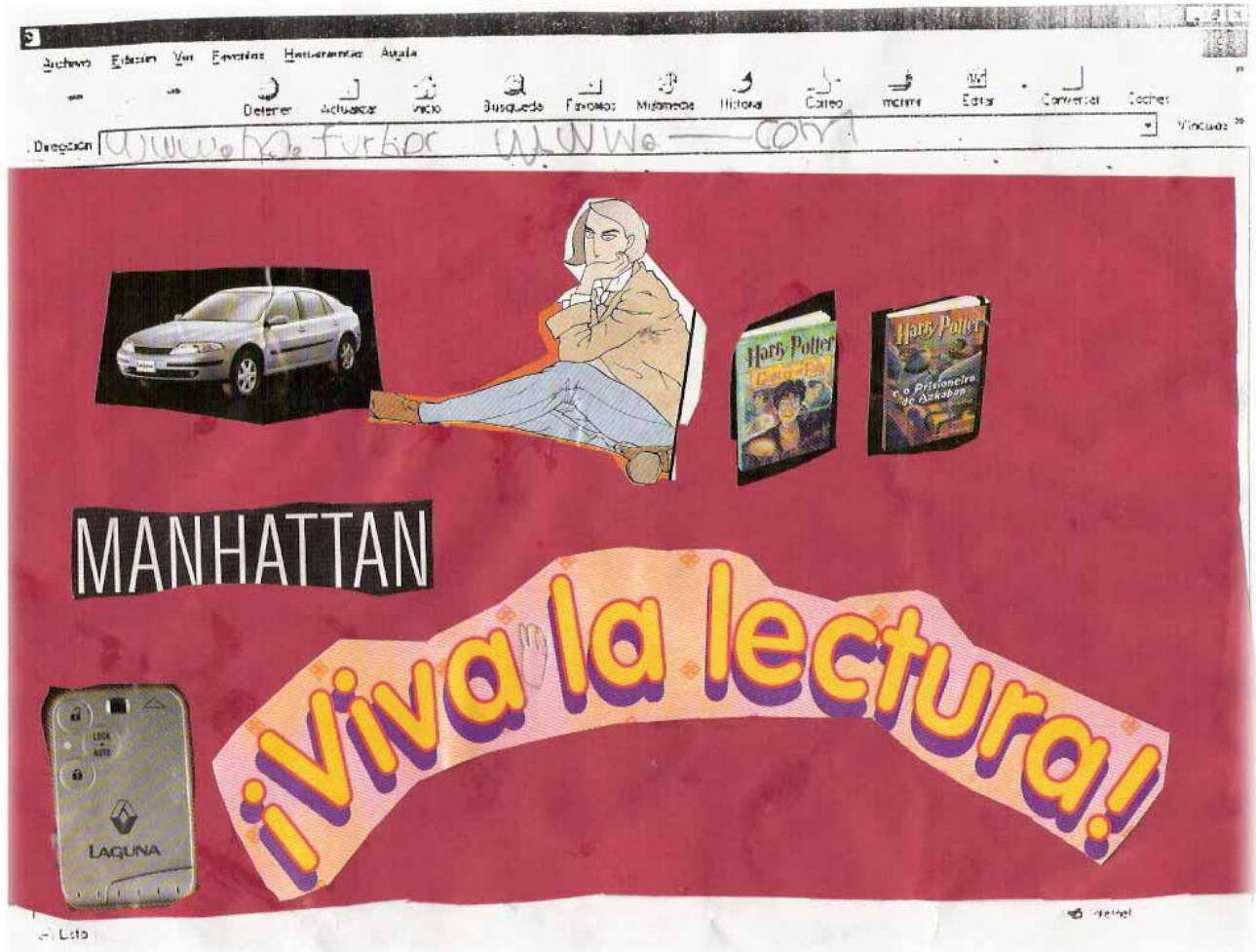
PAGINAS WEB:



Realizando la
pagina web concreta

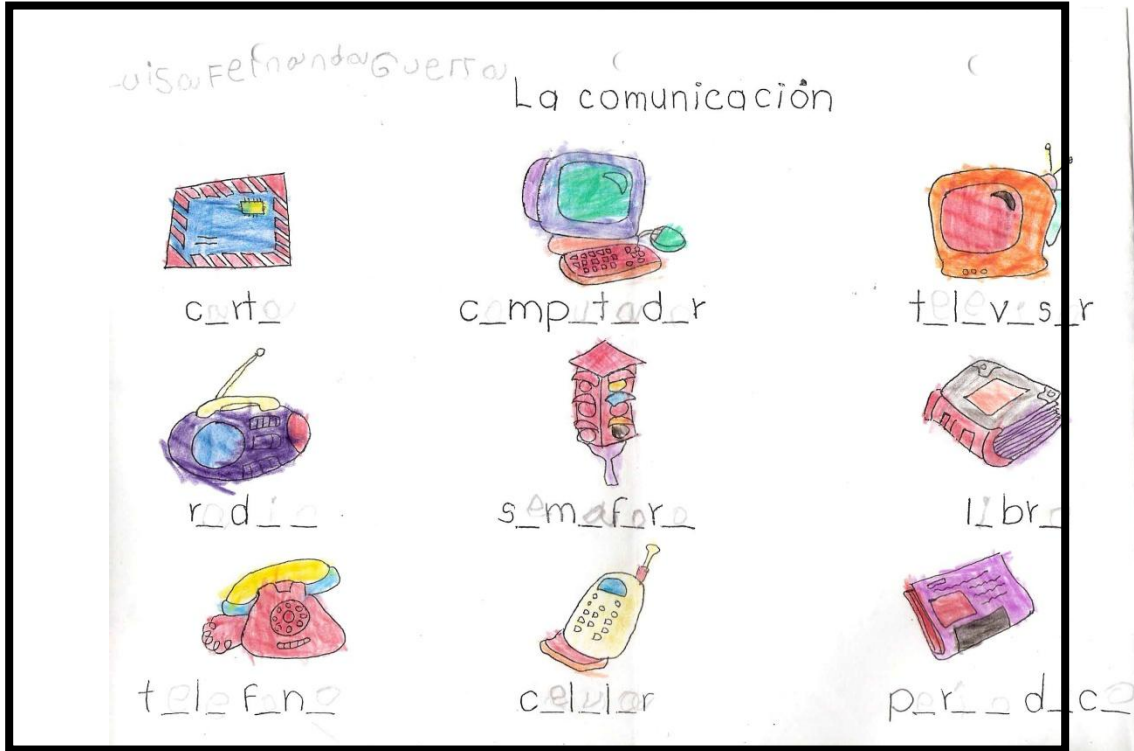


Página web terminada



Dibujo realizado, después de explorar www.pilosos.com sección jugando con karen

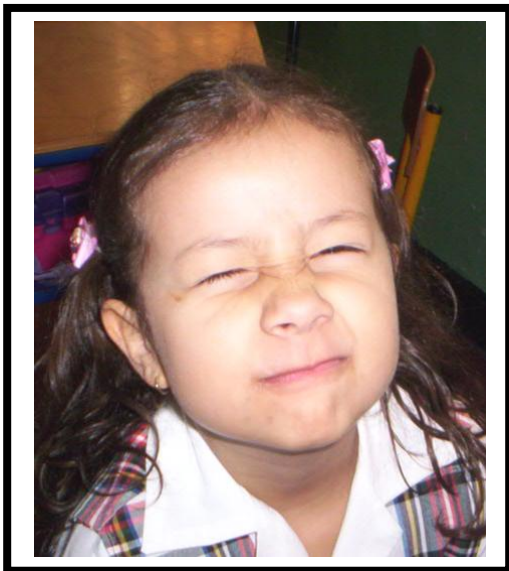
MEDIOS DE COMUNICACIÓN:



HISTORIA DE LA COMUNICACIÓN:



Con nuestro cuerpo, también nos comunicamos....



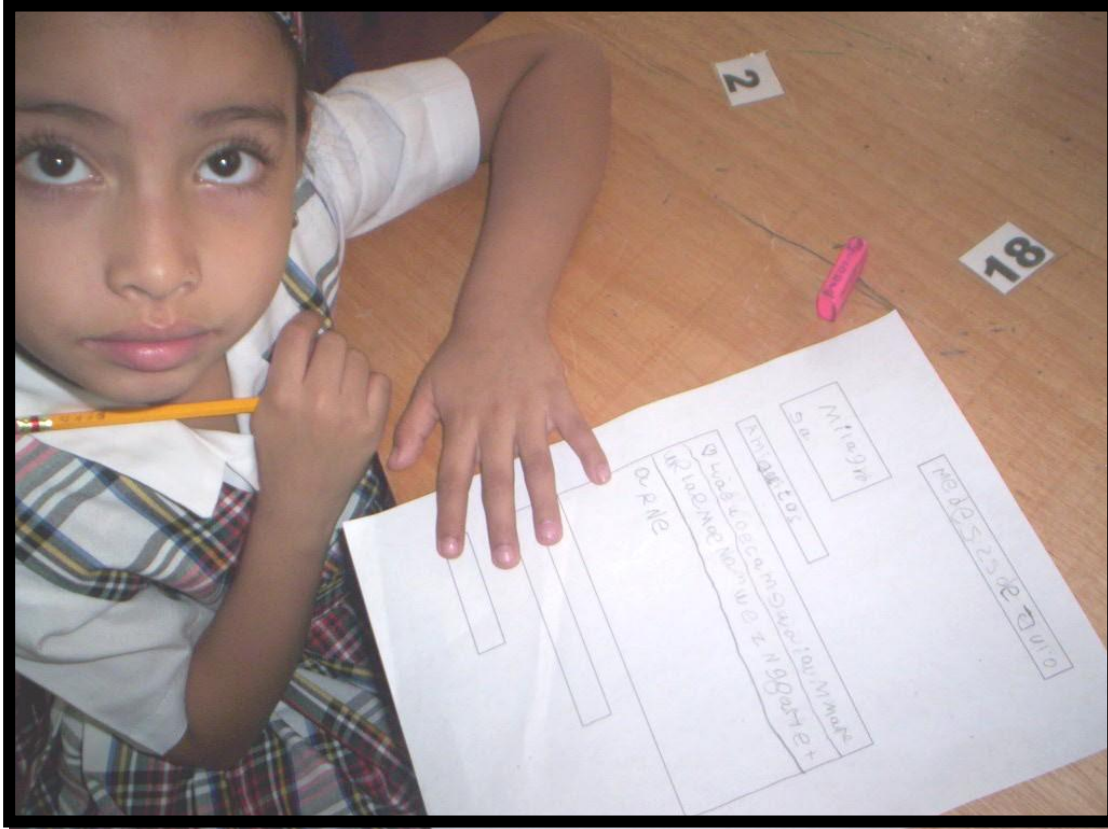


Nos comunicamos... escribiendo!!

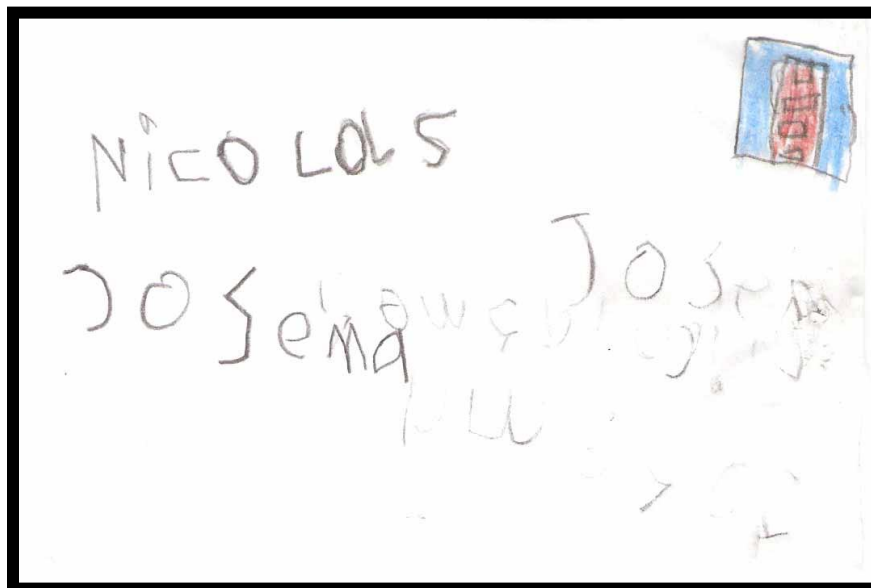
Medellin 10 de Agosto 2005
Señor Director de Proyecto
Saludos
BUENAS SEÑOR
- Director
- placer
es para mi un
saludo para
quiero agradecer en nom-
bre de mi grupo que nos
permitiera conocer
nuestra parte
muchas gracias
isabella danna

Carta al director de Proyecto

Silueta de carta para el reconocimiento de la superestructura..

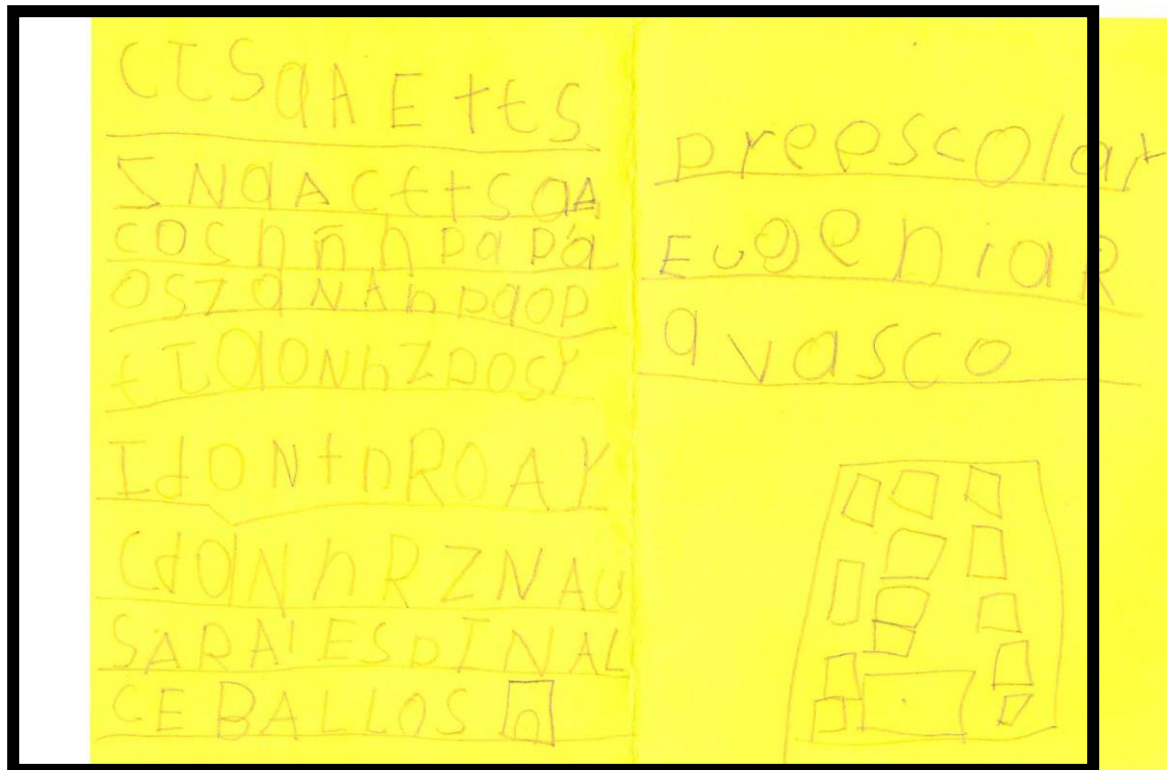


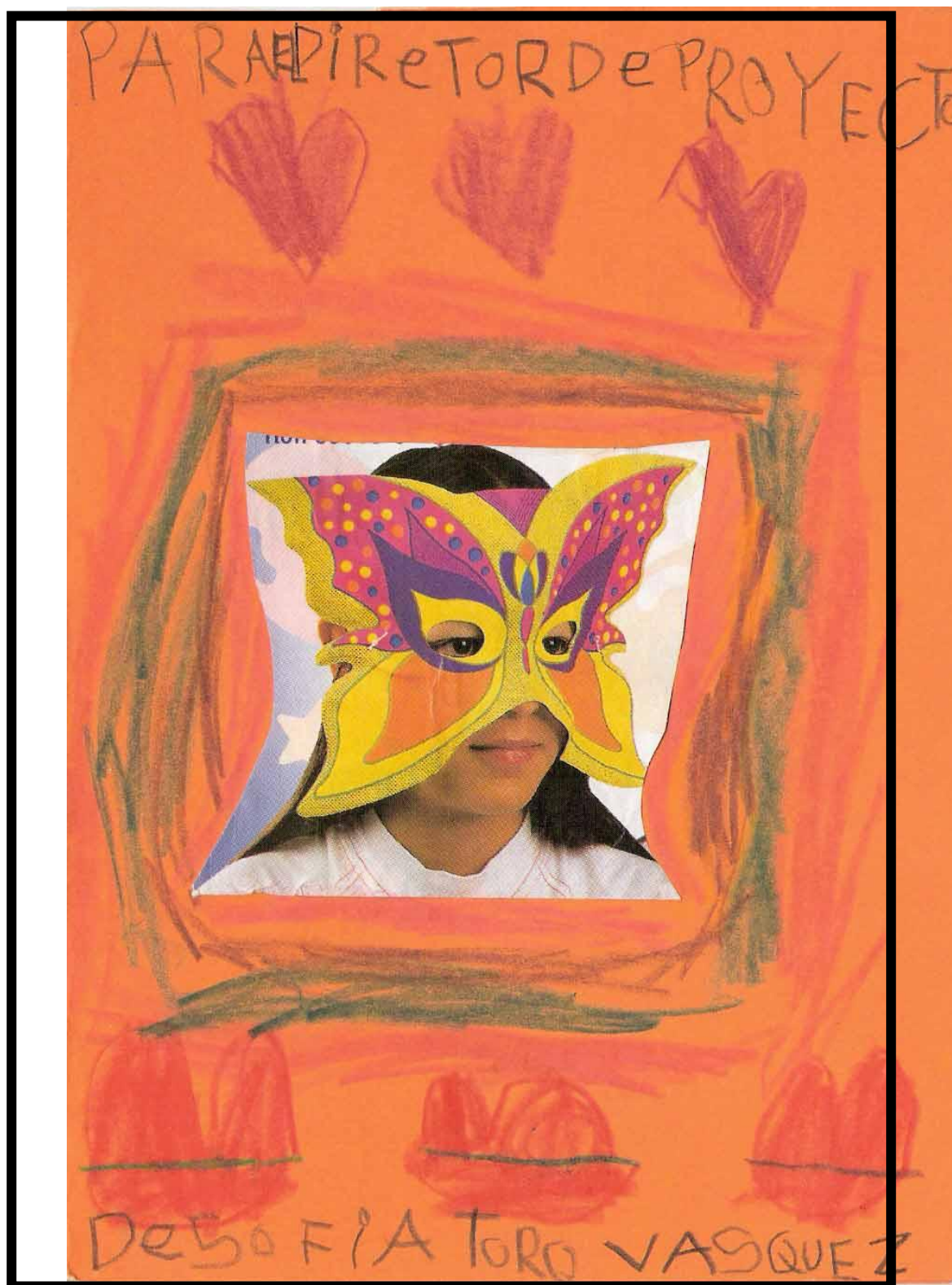
Un sobre hecho con dedicación...



Tarjetas elaboradas desde el corazón...







Aprendimos también de las tiras cómicas y construimos las propias...



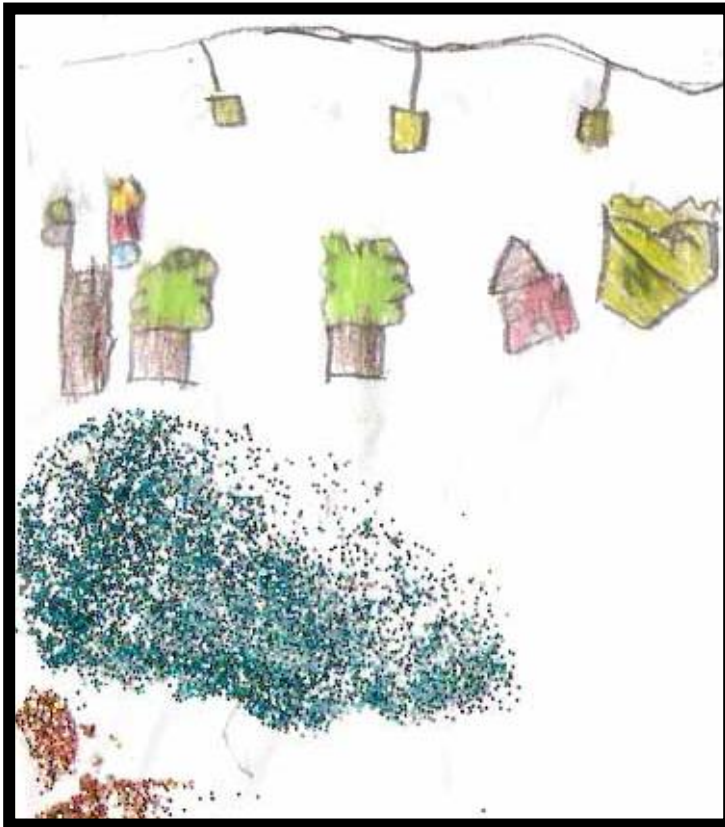
EL COMPUTADOR:



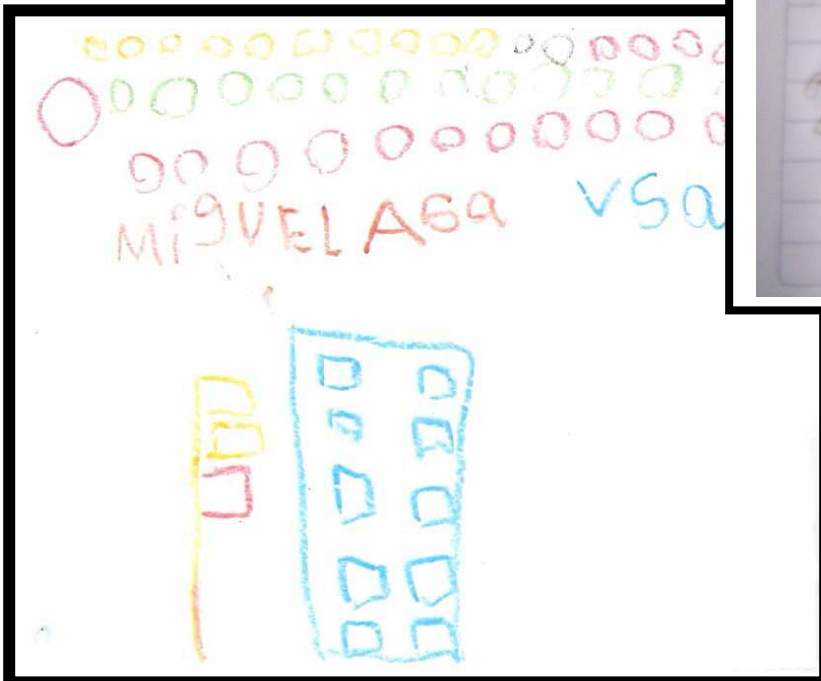
Construyendo nuestros computadores..



Medellín a los ojos de los niños (as)!

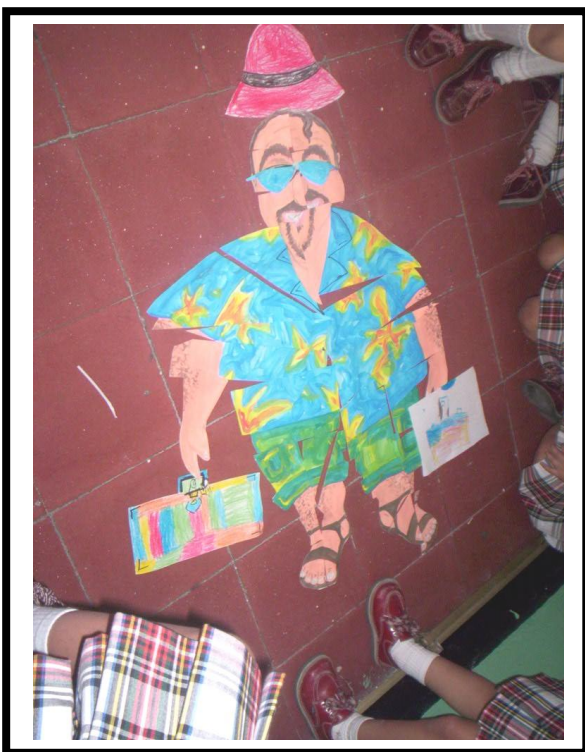
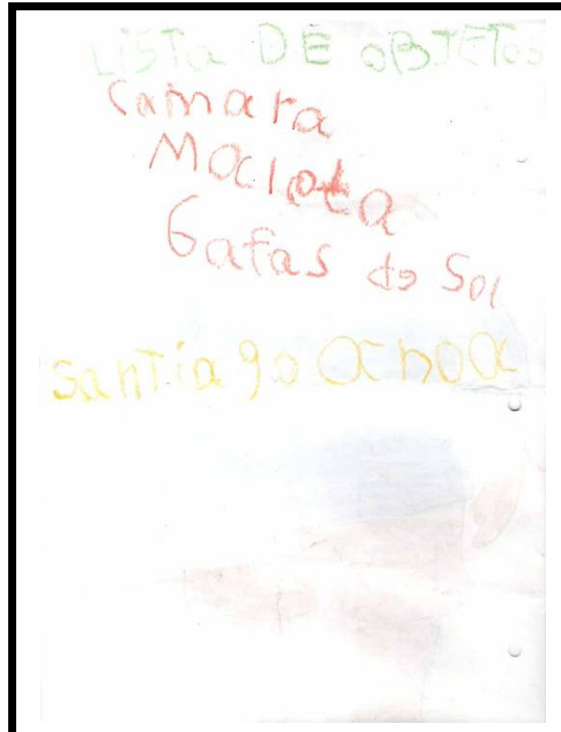
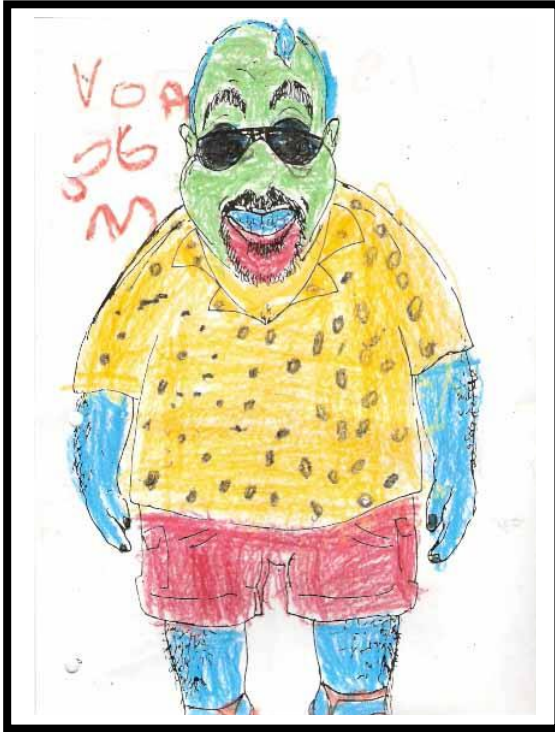


Metrocable



Edificio Coltejer





Don Saludero...



Director de Proyecto



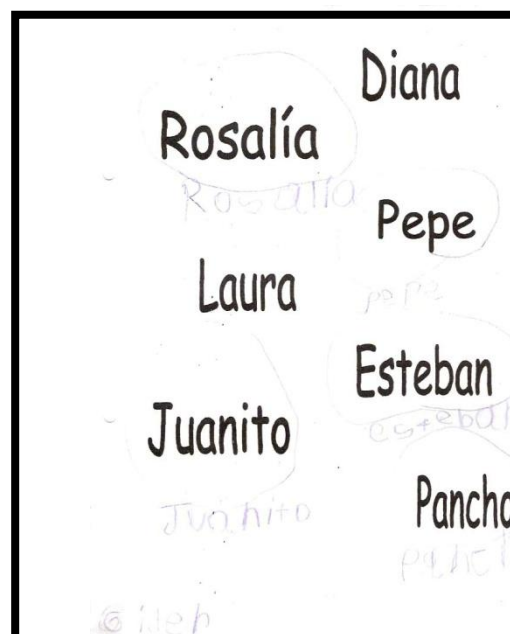
...De la escritura en el computador, a
la escritura en el papel...

A	b	u	e	L	O	S	
	E	s	c	u	e	L	a
N	i	Ñ	a	S			
	Q	m	i	g	O	S	

Familia Pérez Jaramillo



Las personas que habitan en la casa de la familia Pérez Jaramillo...



Escritura espontánea de un cuento en el computador...

,m,m_MIBNL;_`Ñ;j+h`+

u

hç

ç

bnçNÇMk

l

l

anel y Grete Y la bruja.

mn

Elsteban.

knm

JJKlkmm,m,j,kjklklhkhkjjkk

Hhkhjk _ bosque jhojan urrego

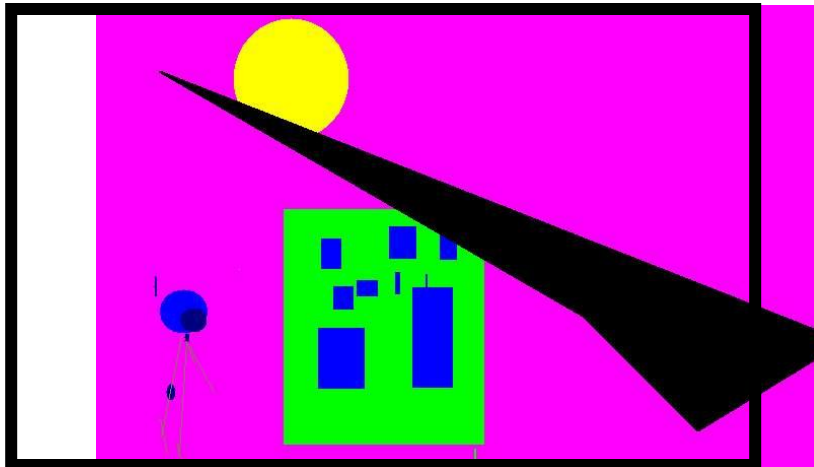
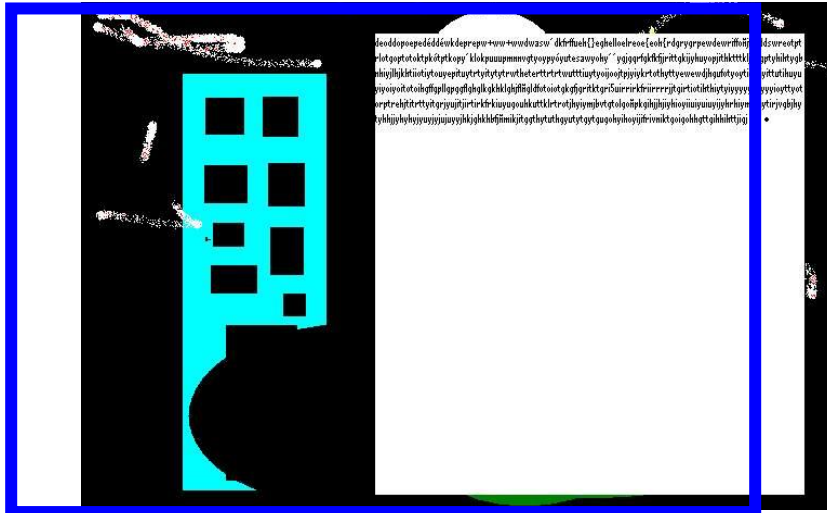
Ahydhjhksjjdriie3jheej+pp_ mateo jose

Fyielazoprñdvcbnqtzañtygd_ bosque dana.

Aaaaasaaoooo ouuuuuu _ la bruja jhojan urrego.

Anooooooo hh_ bruja. diana

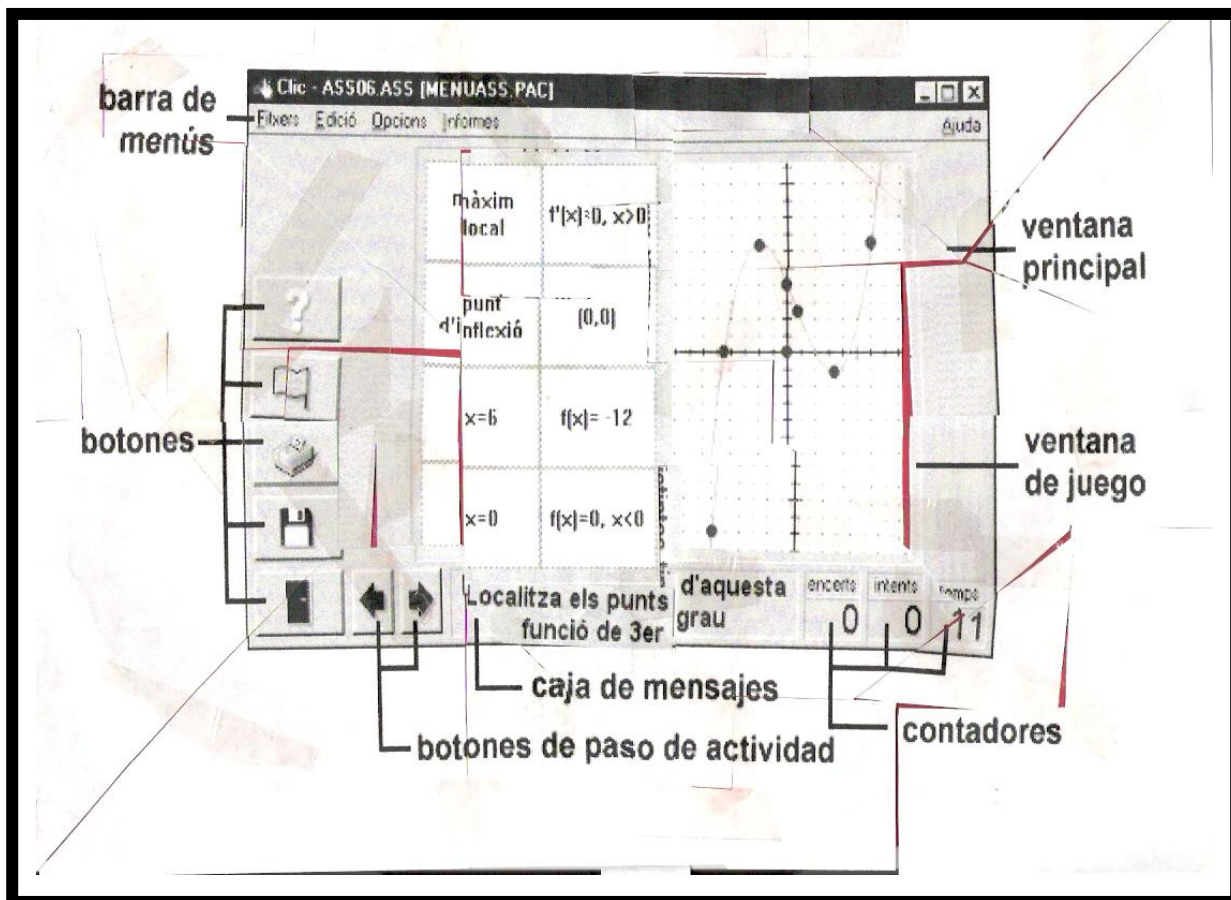
Producciones realizadas en Paint Brush



ANEXO 12

PRODUCCIONES CONCRETAS DE LOS MAESTROS

Imagen de rompecabezas concreto... actividad de acercamiento hacia componentes básicos del manejo del computador



Actividad de sopa de letras, estrategia de acercamiento para introducir el uso pedagógico de éstas a través de algunos programas educativos



Si palabras quieres encontrar, mucho ojo debes usar
pues las palabras que tu buscas, escondidas estarán
entre letras y más letras que comida Formarán.

A	M	A	G	H	I	J	L	^{A.} K	L	M	N	O	P	Q		
								L	M	N	P	A	O	P	L	P
					A			N	O	P	Q	R	A	Q	O	
O				T		M	O	N	T	O	R	M	A			
L			N			O	S	T	U	V	W	L	I	L		
U		A				U	X	Y	Z	A	B	A	L	O		
C	P	U				S	T	C	D	E	F	N	M	W		
N						E	I	I	F	M	D	T	Y	Z		
I					N	O	H	C	C	N	A	E	X	C		
V				R	A	N	D	P	L	S		S				
R			E			V	E	M	P	I						
E		T				E	Q	F	K	C	N	N	W			
P	N					G	S	Y	K	Z	A	B	C	D	F	
I						A	P	R	E	N	D	O	G	I	J	
H	M	E	J	O	R	T	U	V	W	X	K	M	L	I		

*Si por el mundo tu quieres viajar, gracias a ellas lo
podrás lograr... en papeles, en revistas, en la tele y donde
estés, miles de ellas podrás conocer...*

la música

Personas

Imágenes

CHAT.

Palabras.



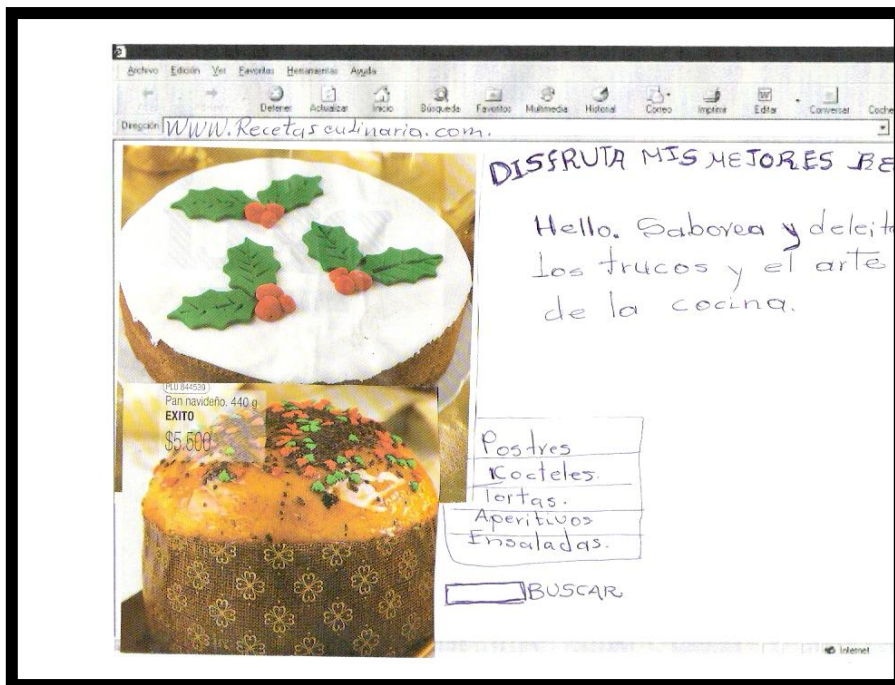
Historia
Filosofía
Historia
Visión
Obj. Generales
Obj. Específicos

Niño de Hoy

Eduquemos Al

Desarrollando Valores

Integrale s
Para que
En el Futuro
Viva La Felicidad,
sin Acudir
Al Castigo

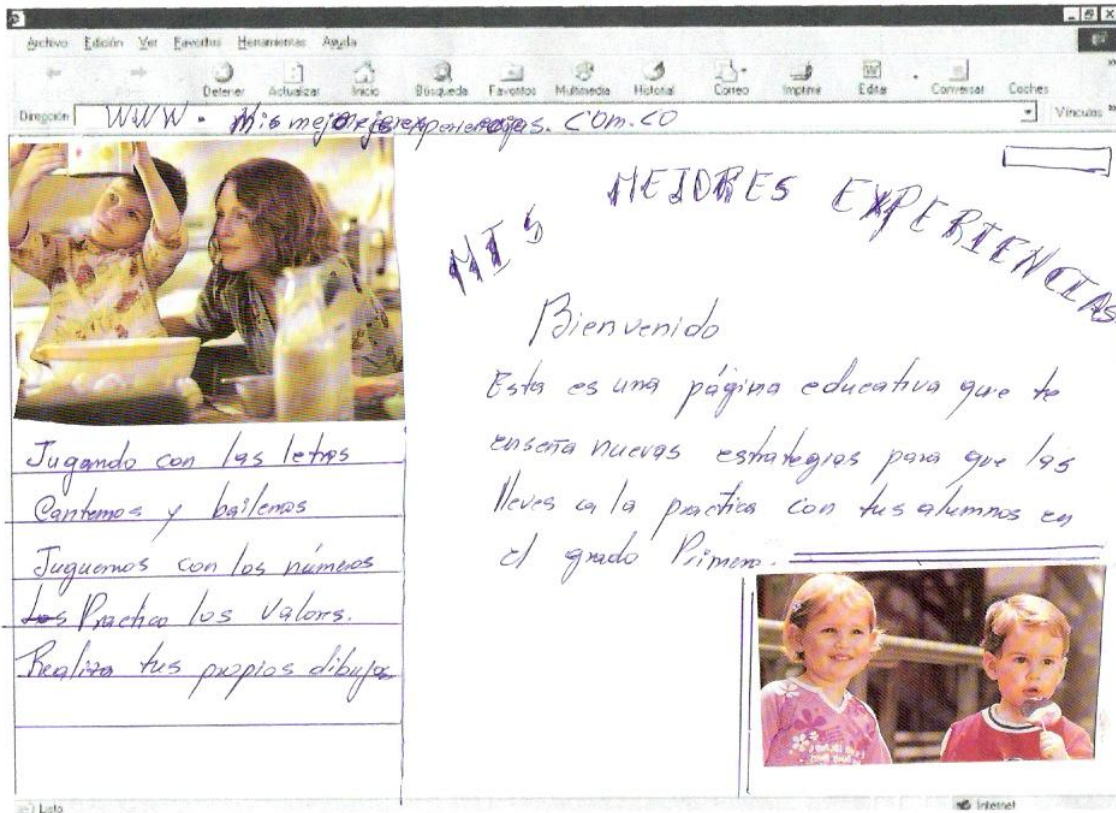


DISFRUTA MIS MEJORES RECETAS

Hello. Saborea y deleitate los trucos y el arte de la cocina.

Postres
Cocteles
Tortas
Aperitivos
Ensaladas.


BUSCAR



Archivo Editar Ver Escritas Herramientas Ayuda

Detener Actualizar Inicio Búsqueda Favoritos Multimedia Historial Correo Impresión Edita Conversar Caches

Dirigirse a www.mismejorexperiencias.com.co Vinculos

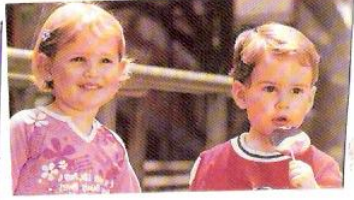


MIS MEJORES EXPERIENCIAS

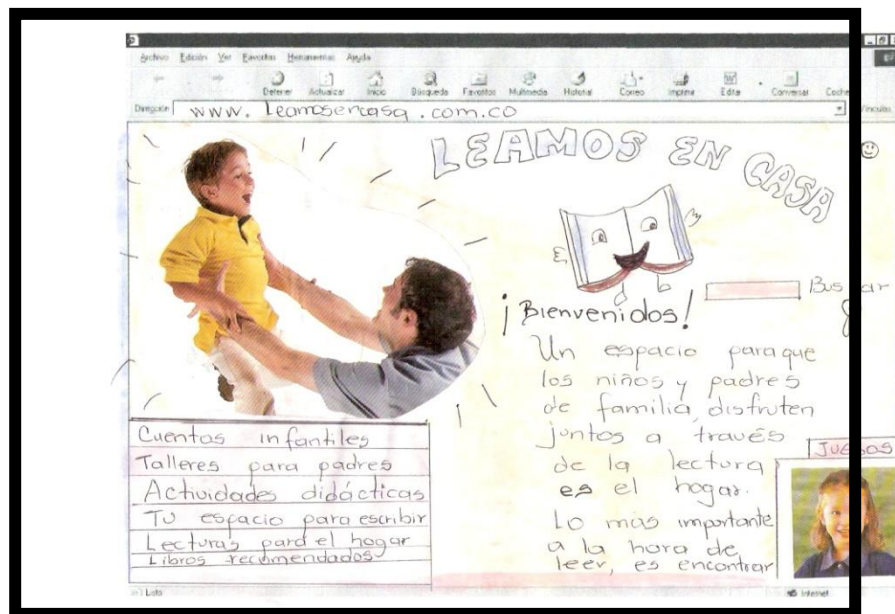
Bienvenido

Esta es una página educativa que te enseña nuevas estrategias para que las lleves a la práctica con tus alumnos en el grado Primario.

- Jugando con las letras
- Cantemos y bailemos
- Juguemos con los números
- Los Practica los valores.
- Realiza tus propios dibujos




Internet




Archivo Editar Ver Escritas Herramientas Ayuda

Detener Actualizar Inicio Búsqueda Favoritos Multimedia Historial Correo Impresión Edita Conversar Caches

Dirigirse a www.leamosencasa.com.co Vinculos



LEAMOS EN CASA




¡Bienvenidos!

Un espacio para que los niños y padres de familia disfruten juntos a través de la lectura es el hogar.

Lo más importante a la hora de leer, es encontrar

- Cuentas infantiles
- Talleres para padres
- Actividades didácticas
- Tu espacio para escribir
- Lecturas para el hogar
- Libros recomendados

JUEGOS



Internet

ANEXO 13

LIBRETO SOCIALIZACIÓN ComunicARTE con mi Ciudad

ACCIÓN	RESPONSABLE	DIÁLOGO /MICROFONOS	ESPACIO
Recepción y acomodación de invitados			
Saludar	Maribel	Bienvenidos todos, hemos querido celebrar hoy 01 de octubre la inauguración de la pagina web comunicarte, demos un fuerte aplauso a todos los niños y las niñas que ayudaron al director de proyecto a realiza este trabajo	Punto de presentaci n ½ del auditorio
APAGAR LUCES			Auditorio
HABLA PRESENTADOR		No se asusten niños guarden silencio	
APARECE SALUDERO			
APARECE FLORENTINA			
SALUDERO CAMINA MIRA AL PÚBLICO, MIRA LA DECORACIÓN Y TOMA FOTOS			
FLORENTINA CAMINA MIRA AL PÚBLICO , MIRA LA DECORACIÓN			
SALUDEROY FLORENTINA SE CHOCAN			
SALUDERO HABLA		Buenos tardes mi señora.	
FLORENTINA HABLA		Buenas tardes patroncito, yo me llamo Florentina y vengo de Titiribí, hace poco vine y en la feria de las flores me perdí.	
SALUDERO HABLA		Y que la trae de nuevo por aquí?	
FLORENTINA HABLA		A una fiesta me invitaron pero ya ni se por donde ir, con tantas calles, gente y edificios me voy a confundir.	
SALUDERO HABLA		Tranquila Doña Florentina que para eso estoy yo, pues me gusta mostrarle a los demás las bellezas de esta Ciudad. Camine la acompaño y juntitos nos	

		vamos para esa gran fiesta que a mí también me invitaron	
SALUDERO Y FLORENTINA CAMINAN Y SE RIEN			
ENCENDER LUCES AUDITORIO			
SALUDERO Y FLORENTINA HABLAN		hhiiiiiiiiimmm” y de donde salio tanta gente?	
HABLA PRESENTADOR		Buenas tardes, les presento a todos los niños y niñas que con ustedes disfrutaron del proyecto comunicarte	
SALUDERO Y FLORENTINA SE SIENTAN			
HABLA PRESENTADOR	Maribel	Lamentablemente el director de este maravilloso proyecto no pudo venir pero me encargo la tarea de explorar esta bellísima pagina web. Además también dijo que debería preguntarles como fue esta mágica experiencia.	
HABLA PRESENTADOR	Maribel	Con cual de los personajes vamos a empezar?, para saberlo vamos a dar un aplauso a cada uno cuando yo se los indique, pero ganará el aplauso que suene mas duro.	
EXPLORAR PÁGINA (primera parte)		<i>la pauta a seguir se hace a través de la intensidad de los aplausos..</i>	
HABLA PRESENTADOR	Maribel	<i>indica a las instituciones Esteban Jaramillo y Hector abad gomez, jornada de la mañana que salgan a recorrer los stand y en el de su institución recibirán un ficho que no deben perder, porque con éste se les dará un refrigerio . los acompañan las maestras Diana Ruiz y Andrea</i>	

ACTIVIDAD INTERMEDIA 1 (RECORRIDO POR MESAS)	Angélica y Diana Jaramillo	Niños y niñas, preparen sus voces porque ahora viene la porra que crearon, para compartirla con los demás amiguitos y amiguitas y todos nosotros deseamos escucharlos. ahhh !!!! entonces que tal si empezamos escuchando la porra que nos trae la institución educativa... .	
PRESENTADOR	Maribel	Demos un fuerte aplauso a todos los niños y niñas y por favor que entren los niños que están en el recorrido.	

EXPLORAR PÁGINA (segunda parte)	Maribel		
PRESENTADOR	Maribel	<i>indica a las instituciones José Celestino Mutis, Eugenia Ravasco y Milagrosa que salgan a recorrer los stand y en el de su institución recibirán un ficho que no deben perder, porque con éste se les dará un refrigerio. Los acompañan: Angélica, Marta y Diana Jaramillo</i>	
ACTIVIDAD INTERMEDIA 2 (RECORRIDO POR MESAS)	Claudia y blanca	Ave maría y ahora que voy a hacer pues.. (se queda pensando) ahhhh!!!! ya se... que tal si compartimos con todos los amiguitos y amiguitas una de esas cancioncitas que todos ellos se saben, a ver si así movemos un poquito el cuerpo, porque de tanto estar quieto, hasta las piernas se nos están durmiendo. tiene razón Diana Patricia, pues a mi en vez de las piernas, se me anda durmiendo todo el cuerpo y por eso es que cuando me siento, de la silla a veces me pego... jejeje. Ambas dicen: por ello niños y niñas, cada vez que cantemos, las partes del cuerpo estemos moviendo y así ninguno de nosotros nos dormiremos... De inmediato empieza Angélica a convocar a cada grupo que quedo en el auditorio, para que participe cantando una canción, asignando turnos, ambas animadoras invitan a todos los niños a aprenderse las canciones que todos compartieron, en el momento que las estén cantando.	
EXPLORACIÓN DE LA PAGINA (tercera parte)	Maribel		
PRESENTADOR	Maribel	<i>se indica a las instituciones Republica de Venezuela y Hector Abad Gomez (tarde) que salgan a recorrer los stand y en el de su institución recibirán un ficho que no deben perder, porque con éste se les dará un refrigerio. Los acompañan Claudia y Blanca</i>	
ACTIVIDAD INTERMEDIA 3	Diana Ruiz, Marta y Andrea	Jejeje, ahora llego una de las actividades con las que yo más me identifico. (Andrea) cuente pues haber Andrea, pues esto cada vez se pone más bueno.	
SALEN TRES BOMBAS GIGANTES	Andrea	Caminen muchachas yo les cuento para que es que sirve esto... que les parece muchachas, si ustedes y yo nos	

<p>ANDREA LANZA LA BOMBA</p> <p>TODAS SE RIEN</p> <p>Y JUEGAN CON BOMBAS</p>	<p>MARTA DIANA</p> <p>Y</p>	<p>lanzamos estas bombas mientras los demás nos paran bolas....</p> <p>“No es cierto, lo que queremos es que todos juguemos, por ello cada grupo recibirá una bomba, y entre todas las manos las pasaremos y sin dejarla caer, veremos que ganaremos, así que cuando suene el pito empezaremos y todos disfrutaremos, y el que la deje caer, empezara de nuevo.</p>	
<p>HABLA PRESENTADOR</p>		<p><i>menciona que viene una sorpresa para todos y todas preparado por sus profes del proyecto.. que no se asusten porque las luces se van a apagar un poco...</i></p>	
<p>APAGAN LAS LUCES, TENUEMENTE</p>			
<p>PRESENTAR REVISTA</p>			
<p>APAGAR LUCES Y HABLA EL PRESENTADOR</p>		<p>Atención porque ahora un gran personaje esta por venir, quieren saber de quien se trata?</p>	
<p>SONIDO MICRÓFONO DIRECTOR Y PROYECTÁNDOSE SU SOMBRA A TRAVES DE EL...</p>		<p>Cuando finaliza la revista, todo queda apagado y de pronto se escucha una risa y un saludo... el personaje estará detrás de un telón en el que se proyectará la sombra y él estará hablando por micrófono...</p>	
<p>APARECE DIRECTOR DE PROYECTO</p>	<p>Edison</p>	<p>Buenas tardes niños y niñas, a ver a ver... quien de ustedes puede decirme quien soy yo? pues les daré una pista: “ con las profes muchos mensajes envié, pero nunca me deje ver”. jejejejeje ... siiiii soy el director de proyecto!!! no se imaginan los deseos que tenia de encontrarme con todos y todas, además me contaron por ahí, que ustedes también quieren conocerme, es eso cierto? Como desean conocerme, lo vamos a hacer a través de un jueguito.. a ustedes les encantan los juegos, verdad? Yo les voy a preguntar a cada institución algo que vivieron en el proyecto y si responden correctamente en la pantalla podrán ver como mi imagen cada vez se va haciendo mas</p>	

		visible... vamos a empezar... ATENCIOOOOOOON!!!!
HABLA DIRECTOR DE PROYECTO	Edison	<p>PREGUNTA, pregunta pregunta paraaaaa..... Institución Educativa JOSE CELESTINO MUTIS.... estan aki???</p> <p>Ah bueno!!.. yo kiero que pase un amiguitos al micrófono que tiene la profe Maribel junto al computador y alla me contesten la siguiente preguntita.....</p> <p>¿Cómo se llamaba el Proyecto que realizaron en compañía de la profe Claudia?</p> <p>Muchas actividades divertidas se realizaron en el computador, pueden recordarnos que hicieron en el computador?</p> <p>PREGUNTA, pregunta pregunta paraaaaa..... Institución Educativa HECTOR ABAD GOMEZ... estan aki???</p> <p>Ah bueno!!.. yo kiero que pasen dos amiguitos uno de la jornada de la mañana y otro de la jornada de la tarde y en el micrófono me contesten.....</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Don Saludero les presentó a través de computin muchos lugares de Medellín, dime cual fue el lugar de la Ciudad que mas te gusto? y que ropa usaba don Saludero? ▪ En cual feria de la Ciudad se perdió Florentina? y como se peinaba Florentina? <p>PREGUNTA, pregunta pregunta paraaaaa..... Institución Educativa ESTEBAN JARAMILLO... estan aki???</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ah bueno!!.. yo kiero que pase una amiguita y me cuente a que amiguitos de otro colegio le escribieron carticas? <p>PREGUNTA, pregunta pregunta paraaaaa..... Institución Educativa REPUBLICA DE VENEZUELA... estan aki???</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ah bueno!!.. yo kiero que pase un amiguito y me cuente que es lo que mas recuerda de la familia perez jaramillo <p>Por ahí me contaron que realizaron una actividad muy deliciosa, pues se trataba de hacer una bandeja paisa. Será que algún amiguito del centro preescolar EUGENIA RAVASCO, me puede recordar algunos de los alimentos que componen esta rica bandeja?</p> <p>Y la ultima preguntica va para la</p>

		institución educativa LA MILAGROSA , Amiguito?... estas ahí?...que fue lo que mas te gustó del Proyecto ComunicARTE con mi ciudad?	
DESPEDIDA DE DIRECTOR DE PROYECTO	Edison	MUY BIEN AMIGUITOS!!! Felicitaciones!... ahora antes de que me conozcan quiero agradecerles por todos esos bonitos mensajes que me escribieron, espero que lo sigan haciendo, ya sea que tomen un lápiz y escriban una carta a sus amigos, papitos o a las personas con las que quieran comunicarse, o también con su amigo computin pueden enviar mensajes a través del Internet. AHORA SI... llegó el momento para que me conozcan... Maribelllll, estas ahí?...	
HABLA PRESENTADOR	Maribel	<i>Si director aki estoy escuchando</i>	
HABLA DIRECTOR	Edison	entonces da un clic mas para que los niños me vean!!!	
LUCES Y DIRECTOR		De inmediato se encienden y apagan las luces y entonces todo vuelve a quedar oscuro, se prende de nuevo el reflector y suena música de suspenso... se ve la figura del director bailando y finalmente muestra una mano, muestra un pie, muestra un sombrero y sale detrás del telon de un brinco... Muy simpatico y sonriente vuelve a decir, espero que me escriban de nuevo... Chaooooo	
HABLA PRESENTADOR	MARIBEL	<i>amiguitos y amiguitas, un rico refrigerio nos está esperando, pero vamos a salir por cada institución cuando yo se los indique a su stand y allí entregan el ficho de nuevo en cuanto reciban el refrigerio, se vuelven para aca a cada puesto. (APOYO DE MAESTRA EN FORMACIÓN Y AUX.)</i>	
REFRIGERIO...			
EN PANTALLA TORTUGA TARUGA..		<i>Mientras toman el refrigerio</i>	

DESPEDIDA DE SALUDERO		Amiguitos y amiguitas..Espero que les haya gustado haber venido a este sitio tan hermoso de la Ciudad, como es la Universidad de Antioquia, así que no dejen de visitarla y cuando no puedan de todos modos podrán verla a través del computador que en el salón los espera... chaooo amiguitos y amiguitas hasta prontooooo...	
DESPEDIDA DE FLORENTINA		Ahora me despido, con la alegría de a todos ustedes haberlos conocido, espero que me sigan invitando a Medellín, pues esta vez de nuevo casi me pierdo, pero gracias a Don saludero, aquí yo vuelvo, también los invito para que me visiten a titiribí que es el pueblo donde nací, y mejor me voy yendo porque o si no vuelvo y me pierdo, pues ahorita a las 6 sale la chiva de Don Moisés. Cuídense mucho y siempre salgan con sus papas, para no perderse en la Ciudad. Adiós pues...	
PRESENTADOR		Cierra dando los agradecimientos por la acogida del proyecto, por la asistencia al evento y da la pauta para salir... institución por institución.. los padres de la institución tal.. van hacia los puestos de los niños y salen... y así sucesivamente.	

PRODUCTOS LOGRADOS

PAGINA WEB:

Disponible en: <http://escritores.udea.edu.co/comunicarte>



MEMORIAS

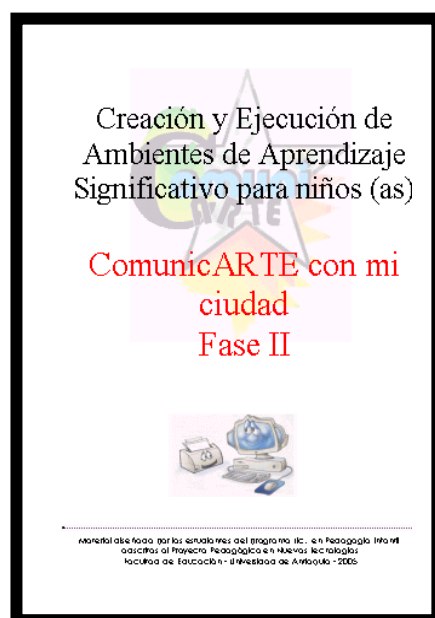
Creación y Ejecución de Ambientes de Aprendizaje Significativo para Maestros
FASE II

[Ver anexo 14](#)



Creación y Ejecución de Ambientes de Aprendizaje Significativo para niños (as)
ComunicARTE con mi ciudad FASE II

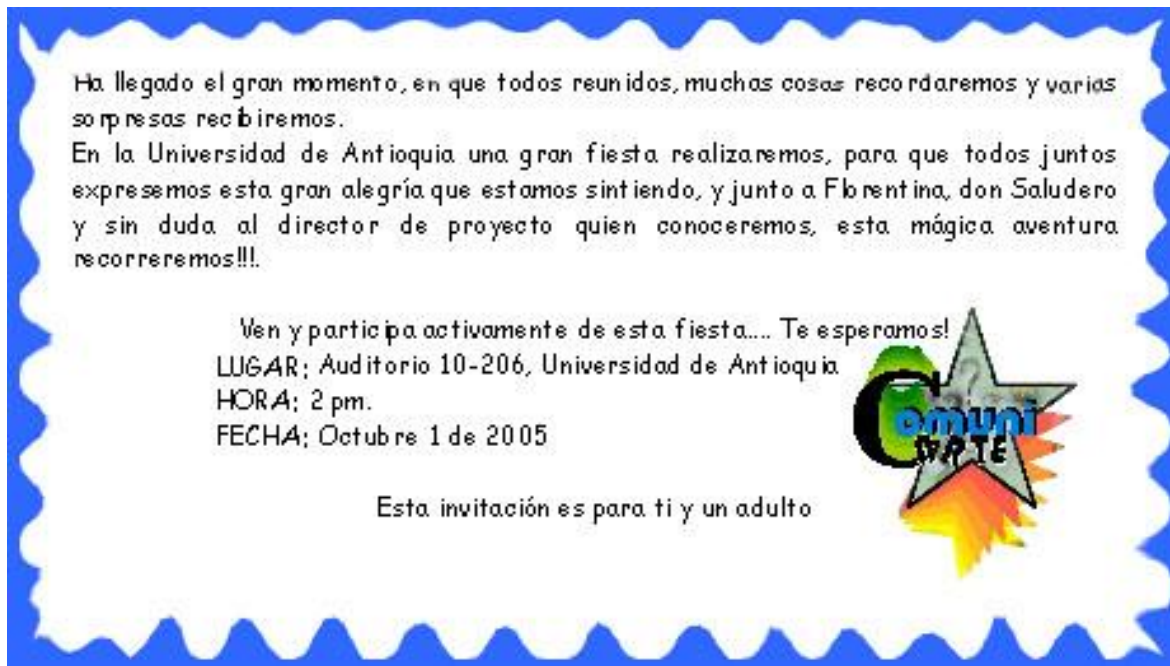
[Ver anexo 15](#)



SOCIALIZACIONES

Ante la población infantil (Octubre 1 de 2005, Auditorio 10-206 U. de A.)

Tarjeta de invitación entregada a cada niño (a)



Tarjeta de invitación entregada a personal administrativo de la Universidad de Antioquia y coordinadores/ rectores de cada institución educativa donde se realizó la propuesta. [Ver el formato digital de esta tarjeta](#)


Le invitamos a la socialización del Proyecto "ComunicARTE con mi ciudad", desarrollado por las maestras en formación inscritas al grupo didáctica y nuevas tecnologías, y los niños y niñas de seis instituciones públicas y privadas de la ciudad de Medellín.

El evento tendrá lugar el 1 de Octubre de 2005 en el auditorio 10-206 de la Universidad de Antioquia a las 2:00 pm.

Agradecemos su asistencia al evento.

Atentamente,

Estudiantes de Pedagogía Infantil y Psicología III



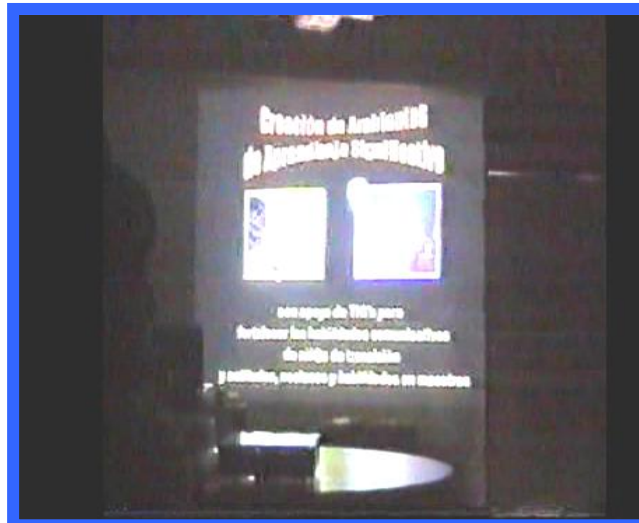
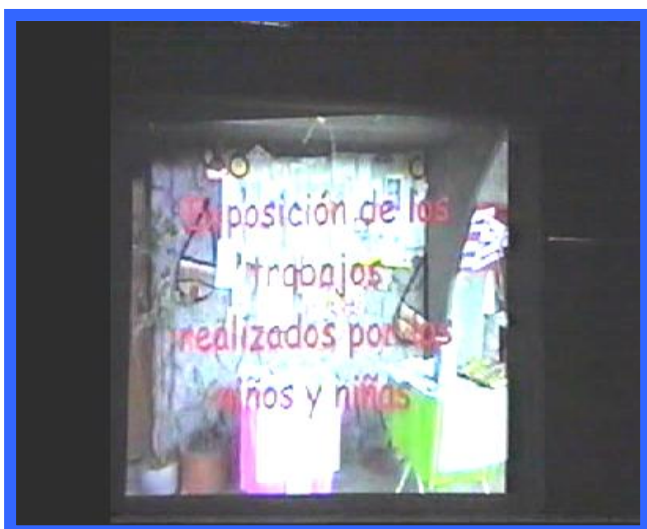


Maestras en Formación, de izquierda a derecha: Andrea Cardona, Angélica Enciso, Marta Restrepo, Claudia Jiménez, Diana Jaramillo, Blanca Montoya, Diana Ruiz.

[Ver libreto de la puesta en escena](#)



Ante directivos y maestros (Diciembre 9 de 2005, Aula experimental – SIU)



ANEXO 14



*Creación y Ejecución de Ambientes de
Aprendizaje Significativo para
Maestros
FASE II*

Medellín, Junio 20 al 24 de 2005
Lic. en Pedagogía Infantil
Facultad de Educación

“El aprendizaje escolar puede nutrirse enormemente de la Sociedad de la Información y sus tecnologías. Esta sociedad representa un nuevo modelo de generación y dispersión del conocimiento, que cambia radicalmente la manera de aprender y de enseñar. En las escuelas es vital su presencia; pero para ello se requiere contar con educadores especializados en el uso pedagógico de las tecnologías de la información para el aprendizaje escolar.”

(Hernández y otros, 1998).



PRESENTACION PRELIMINAR

OBJETIVOS
General
Específicos

JUSTIFICACION
Aplicabilidad de los Recursos Informáticos:
Intencionalidad Recreativa
Intencionalidad Productiva
Intencionalidad Pedagógica

DESCRIPCION DE LA PROPUESTA

COMITÉ ORGANIZADOR
Asesora de Practica
Maestras en formación

GRUPOS DE DOCENTES PARTICIPANTES
1. Grupo Sede de Investigación Universitaria. SIU
2. Grupo Institución Educativa La Milagrosa
3. Grupo Institución Educativa Lorenza Villegas de Santos
Sección Esteban Jaramillo - Aranjuez

MEMORIAS DE LOS TALLERES

Consideraciones Generales acerca del
Computador

Consideraciones Generales acerca de Internet
Taller Lúdico Pedagógico de Internet

Consideraciones Generales acerca de Power
Point
Aplicaciones pedagógicas de Power point

Consideraciones Generales acerca de los
Software Educativos
Aplicaciones Didácticas de los Software
Educativos

Consideraciones Generales acerca de Clic 3.0
Descubre y aprende con Clic 3.0

Glosario de Informatica

PAGINA

8

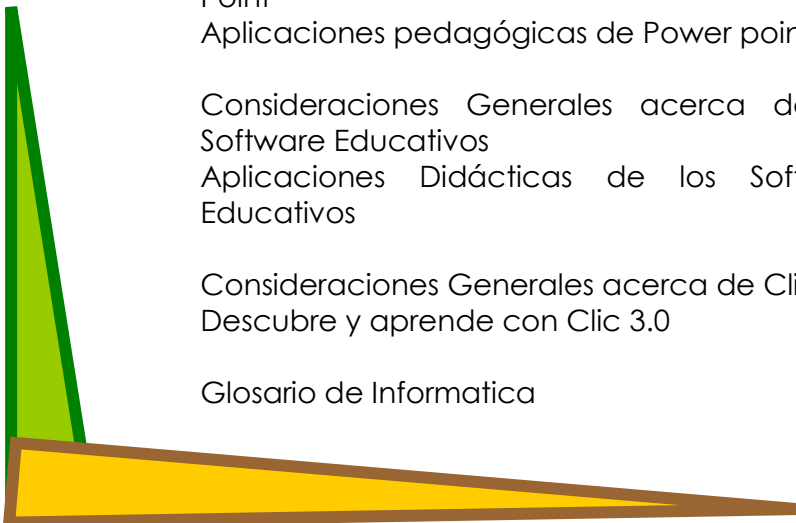
21

29

32

36

40



OBJETIVO GENERAL

Capacitar a los maestros en el uso operativo y pedagógico del computador como herramienta de apoyo para el trabajo en el aula, que favorezca el proceso de enseñanza aprendizaje.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ❖ Reconocer las partes del computador y sus respectivos usos.
- ❖ Reconocer los recursos que ofrece el computador como herramienta de apoyo en el aula.
- ❖ Reflexionar acerca de las aplicaciones didácticas del computador para el trabajo con los niños.
- ❖ Acercar a los maestros a los diversos recursos que ofrece el computador para que así puedan apoyar su trabajo y desarrollar de manera didáctica los contenidos.

JUSTIFICACIÓN

La implementación de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) en la sociedad contemporánea, ha llevado a que la transformación de los estilos de vida y aprendizajes sea cada vez más notoria. Con el transcurrir de los días el manejo del computador se ha hecho una necesidad, tal como en su momento lo es el leer y escribir; desde este punto de vista se ha generado una nueva forma de analfabetismo a nivel de la informática la cual ha generado actitudes de temor y rechazo frente al desafío de aprender el manejo de estas herramientas, por lo tanto, se hace necesario que desde las instituciones educativas, se contemple la formación integral, no solo a los niños, sino a aquellas personas que directa o indirectamente favorecen y acompañan su desarrollo escolar, promoviendo un aprendizaje social que fortalezca la interacción con el medio y el desempeño laboral o académico dentro de una comunidad que día a día debe proyectarse a la realidad informática y telemática, no ajeno a ello el uso de los recursos y herramientas informáticas demuestran en el usuario una clara intencionalidad que puede ser: recreativa, productiva o pedagógica, todas ellas bajo un mismo fin que busca el acercamiento al computador, bajo esa medida se definen a continuación la intencionalidad de sus diferentes usos:

La intencionalidad Recreativa: tiene como fin divertirse y comunicarse mediante el uso de software asociados a este tipo de uso, tales como Internet Explorer y algunos juegos, además permite la realización de actividades como la navegación libre, el Chat y el correo electrónico entre otros..

Por su parte la intencionalidad Productiva: Tiene como finalidad realizar tareas productivas, demostrando el uso de la tecnología como mediadora de procesos operativos dado que su uso se restringe a la aplicación de algunos software como: Word, Excel y en ciertas ocasiones Internet

Finalmente la intencionalidad Pedagógica: es vista como un proceso de enseñanza - aprendizaje de algún contenido, habilidad o competencia, de la cual se desprenden tres finalidades: el uso de los recursos como un contenido a aprender, como estrategia pedagógica complementaria y como innovación metodológica.

Al tener claridad de sus intencionalidades, se espera que el docente dentro del contexto educativo, se encuentre lo suficientemente capacitado para promover en los estudiantes tanto el conocimiento como la practica cuando se encuentren interactuando con los diferentes recursos informáticos y se apropien de las herramientas para un proceso de aprendizaje mucho mas flexible y personalizado.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta de capacitación a maestros se desarrollará en 4 talleres basados en un diálogo compartido y en un aprendizaje multimedial, con el fin de que éstos le de un uso más importante y lo utilicen como una herramienta de apoyo en el aula; por tal motivo, se hace necesario profundizar en aspectos claves del computador como sus partes, sus programas y demás funciones para que interioricen las aplicaciones didácticas de éstos y puedan evidenciar el impacto que ello genera en el aprendizaje.

Los temas que se trabajarán en los talleres son:

- ❖ Acercamiento al computador.
- ❖ Algunas aplicaciones didácticas de Office: Word, Paint, Power Point, E-mail e Internet.
- ❖ Software Educativos: Pipo, Clic, El Conejo Lector, ABC Landia, Rueda la Rueda, entre otras.

Estos talleres se llevarán a cabo en 4 momentos pedagógicos que son:

- Indagando Indagando: será el inicio para cada taller de capacitación y el punto de partida para el trabajo a desarrollar en el segundo momento. En este se realizarán preguntas dirigidas y orientadas al tema que se va a trabajar, con el propósito de conocer que saben y que no saben los maestros de dicha temática o recursos.
- Aprendamos nuevas cosas: en este momento se da paso al desarrollo temático correspondiente a cada día, donde se presentan nuevas herramientas y recursos del computador y las respectivas aplicaciones didácticas que se pueden dar a estos.
- Comuniquemos lo aprendido: en este momento los participantes podrán dar sus aportes en cuanto al tema trabajado y la dinámica desarrollada; además de hacer énfasis en el uso de estos elementos como soportes didácticos en el aula de clase; es decir un momento de reflexión sobre la labor docente apoyada en dichos recursos.

- Interactúo con lo nuevo: consiste en asignar tareas a los maestros para que realicen en casa.

Comité Organizador

Asesora de Práctica:

- ❖ Maribel Barreto Mesa



Grupo Maestras en formación y Asesora. Universidad de Antioquia Proyecto pedagógico sobre Nuevas tecnologías

De izquierda a derecha fila de arriba:

- ❖ Diana Patricia Jaramillo
- ❖ Diana Milena Ruiz
- ❖ Martha Ligia Restrepo
- ❖ Maribel Barreto Mesa

De izquierda a derecha fila de abajo:

- ❖ Claudia Patricia Jiménez
- ❖ Dora Andrea Cardona
- ❖ Maria Angélica Enciso
- ❖ Blanca Luz Montoya



Capacitación grupo de docentes
Sede de Investigación Universitaria - SIU

De izquierda a derecha:

1. Hna Sor Martha Cecilia Orrego (Docente del grupo transición, Centro Preescolar Eugenia Ravasco - El Poblado)

2. Eugenia Palacio Zapata (Docente del grupo transición, Institución Educativa Republica de Venezuela - Las Violetas)

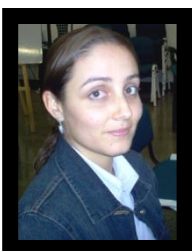
3. Nora Alicia Ortiz (Docente del grupo primero, Institución Educativa Republica de Venezuela - Las Violetas)

4. Diana Milena Ruiz (Tallerista de la capacitación. Maestra en formación del noveno semestre de Licenciatura en pedagogía infantil, UdeA)

5. Hna Sor Claudia Patricia Jaramillo (Docente del grupo prejardin y directora del Centro Preescolar Eugenia Ravasco - El Poblado)

6. Dora Andrea Cardona (Tallerista de la capacitación. Maestra en formación del noveno semestre de Licenciatura en pedagogía infantil, UdeA)

7. Hna Sor Luz Mary Cardona (Docente y superiora de la comunidad de las hermanas de Ravasco - Centro Preescolar Eugenia Ravasco - El Poblado)



8. Luz Stella Silva (No esta presente en la foto de grupo) (Docente del grupo transición, Institución Educativa José Celestino Mutis - Villa Hermosa)



Capacitación grupo de docentes
Institución Educativa la Milagrosa

De izquierda a derecha fila anterior:

1. Olga Amparo Arroyave G: Docente Preescolar B en la anexa Santo Tomás.
2. Judith: Encargada sala de sistemas institución educativa La Milagrosa.
3. María Judith Restrepo Madrigal: Docente Primero A. Institución Educativa La Milagrosa.
4. Diana Patricia Jaramillo: Tallerista de la capacitación. Maestra en formación, Noveno semestre Licenciatura en Pedagogía Infantil. UdeA.
5. Blanca Luz Montoya Orozco: Tallerista de la capacitación. Maestra en formación, noveno semestre Licenciatura en pedagogía Infantil. UdeA.
6. Carmen María Rojas: Docente Preescolar A. Institución educativa La Milagrosa



De izquierda a derecha fila posterior:

7. Zoraida María Cossio D. Docente Primero B. Institución Educativa La Milagrosa
8. Blanca Aracelly Ramírez G. Docente primero anexa Santo Tomás.
9. Carmen Cecilia Galeano C. Docente preescolar anexa Santo Tomás.
10. Fanny Moncada V. Docente primero anexa Santo Tomás.
11. Adaarmenia Ortiz Díaz. Docente preescolar B. Institución Educativa la Milagrosa.
12. Olga Nury Ramírez Zapata: Docente primero C. Institución Educativa La Milagrosa. (No esta presente en la foto)
13. Luz Carmenza Gutiérrez: Docente Preescolar. Institución Educativa Héctor Abad Gómez. (No esta presente en la foto)

14. Adelaida Álvarez F: Docente Preescolar. Institución Educativa Héctor Abad Gómez. (No esta presente en la foto)

Capacitación grupo de docentes
Institución Educativa Lorenza Villegas de Santos
Sección Esteban Jaramillo – Aranjuez

María Angélica Enciso (Tallerista de la capacitación. Maestra en formación del noveno semestre de Licenciatura en pedagogía infantil, UdeA)

Claudia Patricia Jiménez (Tallerista de la capacitación. Maestra en formación del noveno semestre de Licenciatura en pedagogía infantil, UdeA)

Martha Ligia Restrepo (Tallerista de la capacitación. Maestra en formación del noveno semestre de Licenciatura en pedagogía infantil, UdeA)



SECCION ESTEBAN JARAMILLO

1. Preescolar A
2. Preescolar B
3. Primero A
4. Primero B
5. Segundo A
6. Segundo B
7. Tercero A
8. Tercero B
9. Cuarto A
10. Cuarto B
11. Quinto A
12. Quinto B

Teresita de Jesús Marín Jaramillo
Beatriz Elena Ruiz Morales
Blanca Alicia García
Delia Rosa Hernández Arango
Alba Mery Rendón Gómez
Gloria Patricia Bedoya Toro
Blanca Oliva David Valle
Ester Judith Giraldo Zuluaga
Ana Delfa Mena Pineda
Gilma Rosa Ospina Ospina
Rosa Amelia Bedoya Ramírez
Blanca Nubia Valencia Quintero

SECCION SIMONA DUQUE

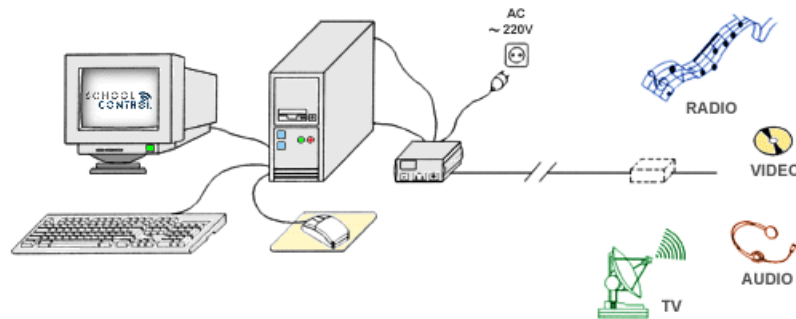
13. Preescolar A
14. Preescolar B
15. Quinto A
16. Cuarto A

Gloria Patricia Osorio
Rubiela Perdomo
Luis Alberto Pareja
Esperanza Zuluaga

17. Tercero A
18. Quinto B
19. Preescolar
20. Coordinadora EJ

Milley de la Pava Carmona
Clara Elena Zapata Martínez
Beatriz Elena Zapata
Luz Maria Ceballos Giraldo

Consideraciones generales del uso del computador



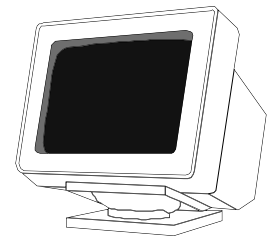
El avance de la tecnología en la sociedad actual ha generado nuevas formas de trabajo, información y comunicación, debido a los múltiples recursos que ofrece el computador como herramienta de aprendizaje.

De esta manera, es importante optimizar el uso de las diferentes herramientas estableciendo un contacto directo con cada una de estas, las cuales se describen a continuación: *(La información que se describe a continuación también se encuentra en el tutorial en la carpeta conozcamos el PC, nuevas tecnologías)*



Monitor o Pantalla

Dispositivo de salida que permite visualizar gráficamente la información contenida dentro del computador, se utiliza para mostrar lo que está sucediendo en la unidad de sistema del ordenador

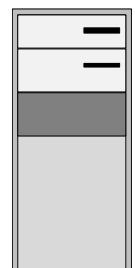


CPU Unidad Central de Procesamiento

Sistema Integral que controla, gestiona y ejecuta cada una de las instrucciones que lleva a cabo el procesador.

Memoria RAM: Se utiliza para almacenar TEMPORALMENTE datos mientras está encendido el computador.

Memoria ROM: Almacena PERMANENTEMENTE programas y datos necesarios para el funcionamiento básico,





El teclado

Dispositivo de entrada que permite al usuario tener una comunicación directa con el ordenador; a través del él se pueden ingresar comandos e instrucciones de datos.



El Mouse o Ratón:

Es un pequeño aparato que puede tener uno, dos o tres botones y que al arrastrarlo sobre la mesa, mueve un indicador en la pantalla llamado puntero del Mouse. Veamos la función de cada botón:

El botón izquierdo. Es el más utilizado porque con él seleccionaremos los objetos.

El botón del medio o la ruedecilla se utiliza para desplazarse hacia arriba o hacia abajo. A veces para que tenga efecto tenemos que pinchar en el área donde nos queremos desplazar.

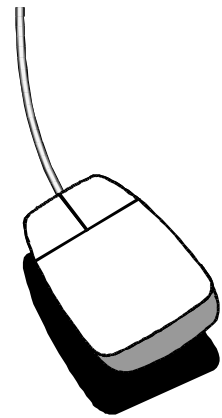
El botón derecho se utiliza para desplegar el *menú contextual*, este menú recibe este nombre porque en función del objeto seleccionado el menú contendrá unas opciones u otras.

Las funciones del ratón:

El clic. Se realiza con el botón izquierdo del ratón un clic sobre algún objeto, de esta forma hacemos una selección.

Pinchar y arrastrar. Se utiliza para seleccionar varios objetos al mismo tiempo. Para hacerlo pinchas en una zona y arrastras hasta seleccionar los objetos deseados, luego suelta el botón.

Doble clic. Se utiliza para ejecutar los programas asociados a los iconos.




Punteros del ratón

Normal. El aspecto normal del puntero del ratón es una flecha  , pero puede tomar estas otras formas:

Ocupado. Tiene la forma de un reloj de arena. El ordenador está procesando y no permite hacer ninguna otra operación hasta que no acabe la actual.

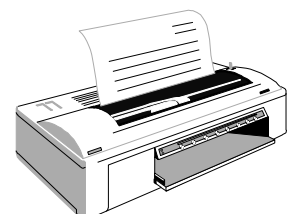
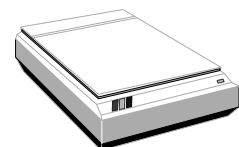
Texto. Cuando estamos en un lugar en el que es posible escribir texto toma esta forma. 

Punto de inserción. Tiene esta forma  . No confundir con el puntero del ratón. El punto de inserción es el lugar donde se insertará la próxima letra que escribamos. El punto de inserción se va desplazando solo según vamos introduciendo texto, pero también se puede desplazar con las teclas de las flechas del teclado, y también al hacer clic con el ratón se coloca en la posición donde esté el puntero.



El Scanner

Dispositivo de entrada que copia información impresa mediante un sistema óptico de lectura. Permite convertir imágenes, por ejemplo de fotografías, en imágenes tratables y almacenables por el ordenador.





La impresora

Dispositivo de salida que permite imprimir sobre el papel los caracteres e información consignada dentro del sistema, permitiendo visualizarla en formas fotográficas o ilustradas.

El Micrófono

Dispositivo de entrada que permite grabar y transferir sonidos analógicos (ambiente) o personales (voces). Puede ser interno o externo.



La cámara Web

Es un dispositivo de entrada que permite emitir imágenes de vídeo en Internet, tomar fotografías o almacenar videos, dependiendo de su configuración

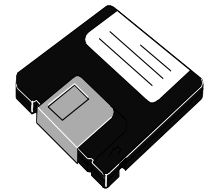


Dispositivos de entrada y salida:



El Disquete

Permiten almacenar pequeñas cantidades de información y son muy manejables. Por eso son tan prácticos.



CAPACIDAD:

La habitual es de 1.44 MB, aunque si dispone de discos de doble densidad los tendrá que formatear con una capacidad menor: 720K

TIPO DE FORMATO:

Existen 3 maneras de formatear un disquete: una rápida –en la que solo se borran los archivos existentes-, otra mas técnica que no borra los archivos y además graba algunos otros que son necesarios para arrancar el PC y una ultima que permite el formato total del disco.

ETIQUETA:

Permite ponerle un nombre al disquete, que en ningún caso deberá tener mas de once caracteres. Si no desea hacerlo, pulse en Sin Etiqueta.

ARCHIVOS DE SISTEMA:

Esta opción permite convertir nuestro disquete recién formateado en un disco de inicio, capaz de arrancar la computadora.

INICIAR:

Pulse en iniciar para dar comienzo al formato. Antes, no obstante, asegúrese de que todas las opciones elegidas son las correctas.

RESULTADOS DEL FORMATO:

Siempre es recomendable comprobar con atención los resultados del formateo que muestra el sistema. Sirven para conocer cual es el estado de salud del disquete

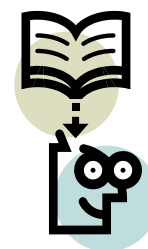
CERRAR:

Mientras dura el proceso, el botón que aparecerá será el de cancelar, que permite detener la operación en curso.

CUIDADOS QUE SE DEBEN TENER CON EL DISQUETE

ALEJARLOS DE LOS CAMPOS MAGNETICOS

Utilizan soporte muy sensible a los campos magnéticos que generan los aparatos eléctricos, tales como monitores o parlantes, además de los propios imanes. Por ello no es recomendable dejar los disquetes junto a esta clase de aparatos: los datos podrían perderse irremediablemente.



VIGILAR TEMPERATURA AMBIENTAL

Nunca sitúe un disquete directamente bajo una lámpara o a superficies húmedas.

TRABAJAR SIEMPRE EN EL DISCO RIGIDO

Operar la disquetera resulta excesivamente lento si se compara con la velocidad del disco rígido. Por este motivo, nunca es recomendable trabajar directamente sobre el disquete. Mejor hacerlo en la unidad central.

ATENCIÓN AL PILOTO:

Una pequeña luz encendida junto a la unidad lectora de disco indica cuándo está funcionando. Si saca el disquete mientras el piloto está encendido, no solo perderá los datos sino que podría dañar gravemente la unidad.

NUNCA TOCAR LA SUPERFICIE DEL DISCO MAGNÉTICO

Si se aparta la lengüeta de protección de los disquetes se puede acceder a la superficie del disco magnético. Si bien el examen de esa parte de la unidad puede darle una pista sobre su estado de salud, nunca toque el interior del disquete. Podría dañarlo irremediablemente.

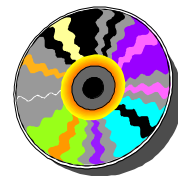
RECOMENDACIÓN FINAL

Muchos son los motivos por los que un disquete se puede estropear: un simple golpe, una partícula de polvo o cualquier tipo de sustancia que se introduce en el área de escritura de la unidad, etc. Ante la fragilidad de los discos, pues, no queda otra solución que tratarlos con el máximo cuidado y vigilar bien donde se guardan. Comprar un porta disquetes sería una buena opción.



EL CD ROM

Discos compactos que permiten almacenar mayor cantidad de información, aproximadamente 750 MB en formatos variados. Puede ser de solo lectura o con opciones para rescribir. Para guardar cualquier tipo de información se requiere un QUEMADOR,



Recuerda

CÓMO PRENDO EL PC:

1. REGULADOR (Si tiene)
2. C.P.U (Unidad Central de Procesamiento)
3. Pantalla o Monitor

CÓMO LO APAGO:

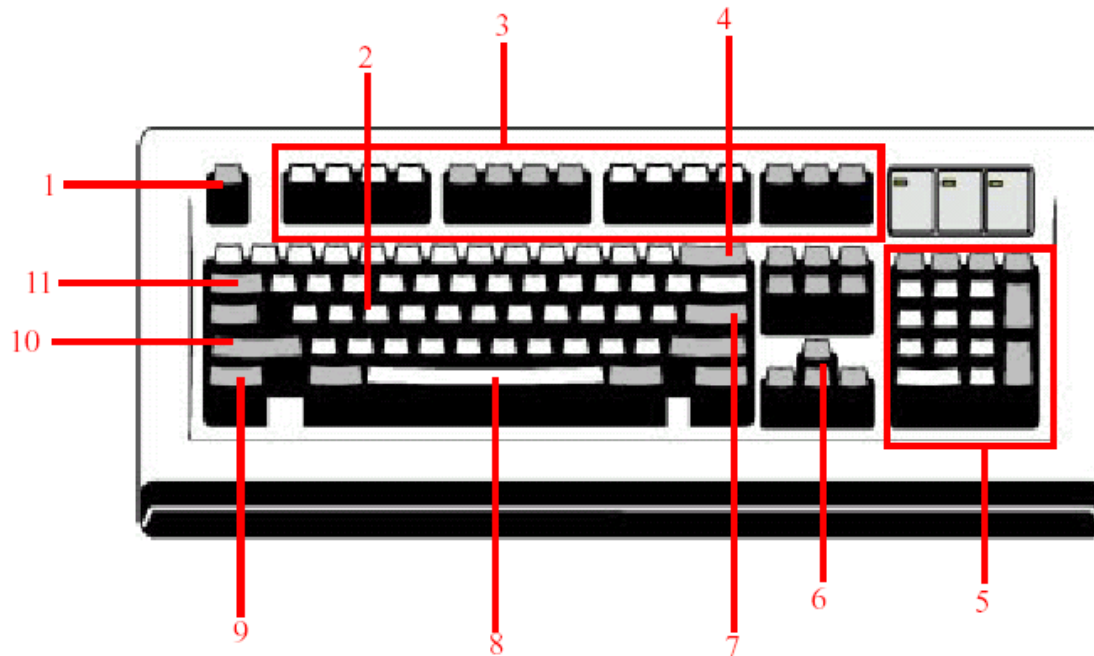
1. Salirme del sistema (Boton Inicio, Apagar Sistema, aceptar). Importante: Si no se siguen estos



teclado

Es un dispositivo de entrada que nos permite tener una comunicación directa con el computador. A través de él podemos ingresar comandos e instrucciones de datos

El teclado y algunas de sus teclas



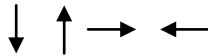
- 1 ESC: La tecla escape, sirve para cancelar acciones o para terminar procesos.
- 2 Teclas alfanuméricas. Permiten ingresar letras y números
- 3 Teclas de Funciones. De la F1 a la F12, corresponden a alguna función específica, que puede variar en cada programa. Por ejemplo: F1 equivale a ayuda.
- 4 Tecla de borrar. Al presionarla una vez, el cursor se corre hacia la izquierda.
- 5 Pad Numérico o teclas de números. Son útiles cuando se digitan números en grandes cantidades
- 6 Teclas de dirección. Las flechas permiten mover el cursor un espacio hacia la dirección indicada
- 7 Tecla ENTER. Para ingresar una información o un proceso en alguna aplicación o para saltar a un nuevo párrafo en un procesador de textos.
- 8 Tecla espaciadora. Salta un espacio en un procesador de textos.
- 9 Tecla control. Al presionarla y luego presionar una tecla determinada, permite generar una función específica en una aplicación.
- 10 Tecla Mayúscula. Al presionarla y luego presionar la tecla, aparece la letra mayúscula correspondiente
- 11 Tabulador. Salta un cierto número de espacios con el cursor. Permite ordenar y tabular los textos.

El teclado se divide en 4 tipos de teclas básicas:

- Teclas de función: Ubicadas en la parte superior del teclado, van de F1 a F12, estas teclas son programables y tienen una función diferente en cada programa
- Teclas mecanográficas Están compuestas por las teclas numéricas y alfabéticas, además tiene una serie de teclas especiales entre las que se encuentran Control, Enter, Alt Gr y Bloq Mayús
- Teclado numérico: Ubicado a la derecha del teclado, tiene funciones similares a las de una calculadora.
- Teclas especiales: Están ubicadas entre las teclas mecanográficas y el teclado numérico. Son en total 13 teclas entre las que contamos:



- Insert (insertar)
- Suprimir o delete (borrar)
- Inicio o Home
- Fin o End
- Re Pag (Retroceder página)
- Av Pág (Avanzar Página),
- Impr Pant (Imprimir pantalla)
- Bloq despl. (Bloquear cursor)
- Pausa / Inter.
- 4 direccionales



Funciones de las teclas:

Esc Permite salir de procesos o cuadros de diálogo

Tab (tabulador) Hace saltos constantes entre el renglón

Bloq May Conserva el modo de mayúscula sostenida

Shift: Hace mayúscula sostenida mientras se mantenga oprimido. También sirve para obtener las funciones de la parte superior de una tecla

Control: Tecla programable, tiene funciones diferentes en cada programa

Alt (alternate) Funciona en combinación con otras teclas, también se utiliza para activar los menús colgantes

Barra espaciadora: Permite dar espacios en blanco entre caracteres

Enter: Dar paso, confirmar, aceptar

Suprimir o Delete: Borra el carácter donde está ubicado el cursor

Insertar: Inserta caracteres donde está ubicado el cursor

Inicio o Home: Va al principio de la línea donde está ubicado el cursor

Fin o End: Va al final de la línea donde se encuentra el cursor

Re pag: Página anterior

Av Pág: Avanzar a la página siguiente

Bloq Num o Caps lock: Activa la calculadora del teclado

Direccionales: Permite desplazarse horizontal o verticalmente a través de la pantalla

Pausa: Interrumpe momentáneamente un proceso

Imp Pant: Imprime lo que está en pantalla, toma una foto

Algunos teclados tienen la tecla **Windows**  que permite abrir el menú Inicio.

Métodos abreviados de teclado generales

Presione

ALT + 160: á	ALT + 163: ú
ALT + 130: é	ALT + 164: ñ
ALT + 161: í	ALT + 165: Ñ
ALT + 162: ó	ALT + 64: @
CTRL+C Copiar.	CTRL+V Pegar.
CTRL+X Cortar.	CTRL+Z Deshacer.

SUPRIMIR Eliminar.

MAYÚS+SUPR Eliminar permanentemente el elemento seleccionado, sin colocarlo en la Papelera de reciclaje.

CTRL al arrastrar un elemento Copiar el elemento seleccionado.

CTRL+MAYÚS al arrastrar un elemento Crear un acceso directo al elemento seleccionado.

F2 Cambiar el nombre del elemento seleccionado.

CTRL+FLECHA DERECHA Mover el punto de inserción al principio de la palabra siguiente.

CTRL+FLECHA IZQUIERDA Mover el punto de inserción al principio de la palabra anterior.

CTRL+FLECHA ABAJO Mover el punto de inserción al principio del párrafo siguiente.

CTRL+FLECHA ARRIBA Mover el punto de inserción al principio del párrafo anterior.

CTRL+MAYÚS con cualquier tecla de dirección Resaltar un bloque de texto.

MAYÚS con cualquier tecla de dirección Seleccionar varios elementos en una ventana o en el escritorio o seleccionar texto en un documento.

F3 Buscar un archivo o una carpeta.

ALT+ENTRAR Ver las propiedades del elemento seleccionado.

ALT+F4 Cerrar el elemento activo o salir del programa activo.

ALT+ENTRAR Mostrar las propiedades del objeto seleccionado.

ALT+BARRA ESPACIADORA Abrir el menú contextual de la ventana activa.

CTRL+F4 Cerrar el documento activo en los programas que permitan tener abiertos varios documentos simultáneamente.

ALT+TAB Cambiar de un elemento abierto a otro.

ALT+ESC Desplazarse por los programas en el orden en que se abrieron.

F6 Desplazarse por los elementos de pantalla de una ventana o del escritorio.

F4 Mostrar la lista de la barra Dirección en Mi PC o en el Explorador de Windows.

MAYÚS+F10 Mostrar el menú contextual del elemento seleccionado.

ALT+BARRA ESPACIADORA Mostrar el menú de sistema de la ventana activa.

CTRL+ESC o la tecla Windows Mostrar el menú Inicio.

ALT+letra subrayada de un nombre de menú Mostrar el menú correspondiente.

Métodos abreviados de teclado en los cuadros de diálogo

CTRL+TAB Avanzar a través de las fichas.

CTRL+MAYÚS+TAB Retroceder a través de las fichas.

TAB Avanzar a través de las opciones.

MAYÚS+TAB Retroceder a través de las opciones.

ALT+letra subrayada Ejecutar el comando correspondiente o seleccionar la opción correspondiente.

ENTRAR Ejecutar el comando de la opción o el botón activo.

BARRA ESPACIADORA Activar o desactivar la casilla de verificación si la opción activa es una casilla de verificación.

Teclas de dirección Elegir un botón si la opción activa es un grupo de botones de opción.

F1 Mostrar la Ayuda.

F4 Mostrar los elementos de la lista activa.

RETROCESO Abrir una carpeta de un nivel superior si hay una carpeta seleccionada en un cuadro de diálogo Guardar como o Abrir.

Tipos de archivo e iconos

¿Qué es un archivo?

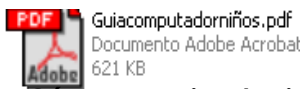
Un archivo o fichero es un paquete de información con entidad propia. Puede ser un sonido, un dibujo, un documento de texto... se diferencian entre ellos por su nombre (de 8 caracteres como máximo bajo DOS y Windows 3.x, mientras que bajo Windows 95 los nombres pueden ser más largos) seguido de un punto y tres caracteres llamados "extensión" que indican la clase de fichero del que se trata

Tipos de archivo

Podemos dividir los archivos en dos grandes grupos. Éstos son los ejecutables y los no ejecutables o archivos de datos. La diferencia fundamental entre ellos es que los primeros están creados para funcionar por si mismos y los segundos almacenan información que tendrá que ser utilizada con ayuda de algún programa. De todos modos, la mayoría de los programas llevan otros archivos que resultan necesarios aparte del ejecutable. Estos archivos adjuntos que requieren los programas son necesarios para su buen funcionamiento, y aunque puedan tener formatos distintos no pueden ser separados de su programa original.

¿Para qué sirve la extensión de un archivo?

Para identificarlos, veamos algunos ejemplos:
Los iconos y los accesos directos son pequeñas imágenes situadas en el escritorio de Windows. Al igual que los botones los iconos tienen como objetivo ejecutar de forma inmediata algún programa. Para arrancar la aplicación asociada tienes que hacer un doble clic con el botón izquierdo del ratón.



¿Cómo organizar los ico

***.DOC:** Corresponde a un archivo realizado con un procesador de texto concreto. Documentos de texto enriquecidos (posibilidad de asignarle formato a las letras) está especialmente extendido por ser el habitual de uno de los programas más utilizados el Microsoft Word

***.WAV o .MID:** Son archivos de audio, todos los que contienen sonidos (no solo música)

***.EXE o *.COM:** Indican que se trata de un archivo ejecutable o un programa

***.JPG:** Siglas de Joint Photographic Experts Group. Formato de imagen en el web que fue creado para reducir la talla de las fotografías al comprimirlas. JPEG se refiere al formato de los ficheros gráficos que utiliza este estándar de compresión.

***.BMP:** Extensión que nace del nombre de este formato BitMaP o Mapa de Bits, gran calidad pero tamaño excesivo no suele ser muy utilizado en Internet por su carga lenta.

***.GIF:** Este formato cuenta con características que lo hacen ideal para el uso en páginas web, como es la posibilidad de darle un fondo transparente o insertarle movimiento.

***.PPT:** Archivos de Power Point (Presentación)

***.PDF:** Adobe Acrobat

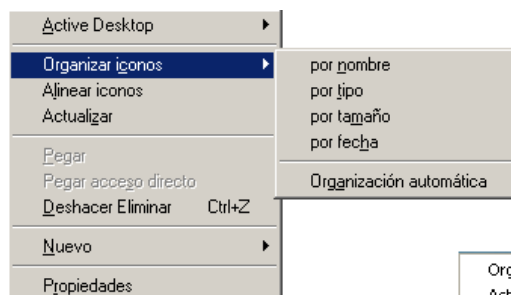
***.ZIP:** Formato de compresión muy efectivo, cuenta con uno de los mejores programas de compresión/descompresión que es capaz de soportar prácticamente todos los formatos no sólo el propio.

***.TXT:** Formato de texto plano, habitual para registros.

***.HTM:** Archivo de Internet

***.XLS:** Hoja de cálculo de Excel

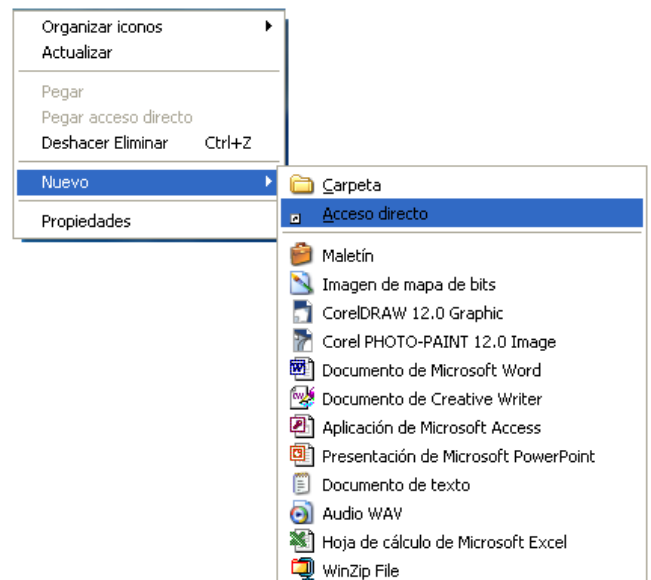
- 1) Sobre el Escritorio pincha con el botón derecho del ratón.
- 2) Selecciona el menú **organizar iconos**.
- 3) Al desplegarse este menú puedes elegir organizarlos por nombre, por tipo de icono, por tamaño, por fecha de creación.
- 4) También puedes activar la opción de organización automática que se encarga de alinear los iconos unos debajo de otros.



Cómo crear un acceso directo en el escritorio?

- 1) Sobre el Escritorio pinchar con el botón derecho del ratón.
- 2) Seleccionar la opción Acceso directo del menú Nuevo.

Aparecerá un cuadro de diálogo para que indiquemos el programa del cual queremos un



acceso directo.

- 3) Pinchar sobre el botón Examinar para buscar el programa.
- 4) En la casilla Buscar en seleccionar la unidad deseada y buscar el archivo o carpeta deseada.
- 5) Después de seleccionar el archivo o carpeta pulsar el botón Abrir.
- 6) Seleccionar Siguiente.
- 7) Darle el nombre al Acceso directo.
- 8) Pulsar Finalizar

Por último recuerda que existen infinidad de extensiones de archivos y que algunas de ellas pueden pertenecer a categorías distintas y ser utilizadas por programas totalmente diferentes. La mejor opción cuando se desconoce el formato de archivo es recurrir a buscadores en Internet como <http://www.google.com> o <http://www.alltheweb.com> o a páginas especializadas con extensas bases de datos de archivos. Las más destacadas en este aspecto son <http://www.filext.com> y <http://www.icdatamaster.com/>.



Sistemas Operativos

¿Qué es un sistema operativo?

Un Sistema operativo es un software o programa (o conjunto de programas) que relacionados entre sí, hacen posible que podamos trabajar con el ordenador.

Así, nos muestra en un lenguaje comprensible para nosotros los resultados de las operaciones que ha tenido que procesar para realizar las "instrucciones" o tareas que le hayamos pedido. Digamos que hace de traductor de información entre la máquina y nosotros. El microprocesador, la procesa, y el sistema operativo nos la muestra de una forma comprensible para nosotros.



La función principal que desempeña cualquier sistema operativo es la de hacer de *intermediario* entre los elementos físicos que componen nuestro ordenador (la pantalla, el teclado, el disco duro, la impresora...) y nosotros, haciendo así más fácil su manejo.



Cuáles son los objetivos principales de los sistemas operativos?

- ✓ Crear un entorno para hacer posible la ejecución de los restos del software.
- ✓ Ofrecer un entorno agradable e intuitivo: *interface gráfico*.

- ✓ Dar fiabilidad de las operaciones que realice.
- ✓ Proporcionar Seguridad en la información con la que trabaja y que contiene.

Plataformas y sistemas operativos correspondientes:

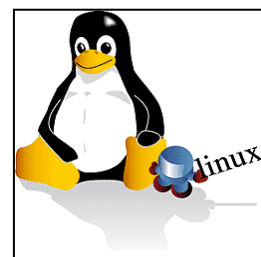
- **Plataforma PC/Windows:** Es la más extendida, a nivel usuario y doméstico. También la encontramos en determinadas empresas que no trabajen en red, aunque cada día es más frecuente que estén todos interconectados de representación de la información a través de ventanas, que fue creado por Microsoft y basado en el sistema visual y de almacenamiento de carpetas, escritorio, etc., posee un entorno muy intuitivo y agradable



- **Plataforma Apple/Mac-OS:** Está menos extendida a nivel usuario, ya que se ha concentrado en aquellas personas o empresas dedicadas al sector gráfico o publicitario. El sistema operativo de Apple fue uno de los primeros en utilizar una interface gráfica, pero no es tan popular como Windows, porque sólo funciona en computadoras marca Apple y compatibles, que tienen menos usuarios que sus contrapartes compatibles con IBM.



- **Plataforma Unix.**
Es un sistema operativo muy antiguo, que se ha diversificado y extendido en múltiples versiones a lo largo del tiempo. Su principal ventaja es ser muy robusto, es decir, puede seguir funcionando sin congelarse aunque algún programa presente errores de funcionamiento. Por ésta razón es muy popular en grandes computadoras y servidores de redes.



- **MS-DOS**
Diseñado por Microsoft a solicitud de IBM para funcionar en el primer modelo de computadora personal de esa compañía. Originalmente se llamó PC-DOS. Su funcionamiento se basa en instrucciones o comandos cortos que se digitan en una pantalla con líneas de texto. En la década de 1980 fue el sistema operativo más popular para computadoras personales, pero actualmente su uso está casi abandonado.



El sistema operativo tiene otras funciones específicas:

Coordina y manipula el hardware de la computadora, como la memoria, las impresoras, las unidades de disco, el teclado o el Mouse.

Organiza los archivos en diversos dispositivos de almacenamiento, como discos flexibles, discos duros, discos compactos o cintas magnéticas.

Gestiona los errores de hardware y la pérdida de datos.



Sistema Operativo Windows XP

WindowsXP no es solo una versión más de Windows sino que supone prácticamente un nuevo sistema. Hasta ahora Microsoft disponía de dos sistemas operativos diferentes, para el entorno PERSONAL o doméstico tenía Windows98 y para el entorno profesional (o de NEGOCIOS) el Windows NT/2000



Existen 2 dos versiones de WindowsXP:

Una para el ámbito Personal llamada **WindowsXP Home Edition**,

Otra para el ámbito profesional denominada **WindowsXP Professional**

Ventajas de Windows Xp







- ✓ Se ha producido un cambio de aspecto general en las pantallas de Windows, las barras, botones, iconos, etc. son más agradables. Hay muchas posibilidades de personalizar el aspecto de las pantallas.
- ✓ Se recupera mejor de los errores. Cuando se produce un error grave WindowsXP genera un registro de error con toda la información referente al error y nos ofrece la posibilidad de enviarlo por Internet a Microsoft para que sea analizado.
- ✓ El menú inicio ha cambiado, es más claro y ahora aparecen a la derecha las aplicaciones que más se usan.
- ✓ La barra de tareas es mucho más funcional ya que agrupa los programas en uso del mismo tipo, por ejemplo, si tenemos varias sesiones de Internet aparecerá un solo botón y al pulsarlo se desplegarán las sesiones abiertas para elegir una.
- ✓ Hay un nuevo componente llamado Movie Maker que sirve para editar películas. A partir de una película de vídeo podemos añadir sonido y títulos, borrar escenas, etc.







Aplicaciones pedagógicas del uso del computador:



Para optimizar la tarea del docente a continuación se describe una de las actividades que le permitirán apropiarse de las aplicaciones que posee el computador y sea pieza clave en la ejecución de sus actividades diarias tanto a nivel formativo como pedagógico, para ello se empezara con la realización de una actividad que da cuenta de algunos elementos claves dentro del manejo del computador, para esto se propone realizar un triple apareamiento (imagen, definición y palabra) Para ello, se entrega previamente en fichas algunos de los íconos, las palabras y las definiciones por separado a cada asistente, la actividad entonces consiste en realizar asociaciones con el material entregado, observando de esta manera los saberes previos de los docentes, a partir de la ficha colocada en el tablero.

En total se presentan 12 elementos, discriminados en un total de 30 fichas, quedando la información presentada de la siguiente forma:

PALABRA	IMAGEN	DEFINICIÓN
Carpeta		Contenedores de documentos u otras carpetas que permiten organizar la información en el disco
Archivo		Unidad de almacenamiento básico de Windows y representación grafica de un documento que contiene información elaborada en algún programa determinado.
Ventana		Forma grafica en la que se representa la información. Son cuadros de dialogo que contienen instrucciones, botones, documentos, etc.
Paquete Office		Paquete de programas diseñado por Microsoft como herramientas de productividad para desarrollar labores de tipo administrativo y de oficina.
Paint		Herramienta de Windows que sirve para diseñar y editar gráficos
Sistema Operativo		Programas o conjunto de aplicaciones que permiten el manejo del computador

Icono	 Microsoft Excel	Representación grafica de un programa o aplicación
Escritorio		Iconos, barra de tareas, menú inicio, área de trabajo.
Maximizar		Botón ubicado en la parte superior derecha de una ventana, que permite visualizar las ventanas de información en pantalla completa
Minimizar		Botón ubicado en la parte superior derecha de una ventana, que permite dejar activo el documento en la barra de tareas
Cerrar		Botón ubicado en la parte superior derecha de una ventana, que permite finalizar o terminar un proceso
Restaurar		Botón ubicado en la parte superior derecha de una ventana, que coloca la ventana del documento activo en su tamaño natural

Posteriormente a manera de conclusión se precisan los conceptos abordados en la actividad y se dejan claras las inquietudes generadas.

Consideraciones generales acerca del uso de Internet



INTERNET es una Red de Redes porque está hecha a base de unir muchas redes locales de computadores, o sea de unos pocos computadores en un mismo edificio o empresa. Además, ésta es "La Red de Redes" porque es la más grande.

Por la Red Internet circulan constantemente cantidades increíbles de información. Por este motivo se le llama también La Autopista de la Información.

Es posible ingresar a internet gracias a una **URL** o lo que comúnmente se denomina Dirección y siempre se inicia con una ruta que puede estar antecedida por:

WWW que quiere decir **World Wide Web** - la telaraña mundial - y es un sistema de información basado en el HIPERTEXTO, el cual ofrece un medio para moverse entre documentos dentro de una red de información, por la que se puede circular mediante un navegador Web, entre los que se pueden mencionar: Internet Explorer, Netscape, Opera, etc..

Se trata de un sistema de distribución de información tipo revista. En la Red quedan almacenadas lo que se llaman **Páginas Web**, que no son más que páginas de texto con gráficos o fotos. Aquellos que se conecten a Internet pueden pedir acceder a dichas páginas y acto seguido éstas aparecen en la pantalla de su ordenador. Este sistema de visualización de la información revolucionó el desarrollo de Internet.

HTTP: HyperText Transport Protocol, Protocolo de Transferencia de Hipertexto). El protocolo usado en la WWW para transmitir las páginas de información entre el programa navegador y el servidor.

Tanto WWW como http tienen características hipertextuales, es decir, texto que no tiene restricciones de ser lineal. Es texto que contiene conexiones con otros textos. Se puede ver como una sección resaltada de un texto, que cuando se selecciona lleva al lector a otra página.

La información que nos muestra Internet la vemos gracias a las páginas Web que además de ser un elemento importante que está dentro de la red, contiene hipervínculos que se destacan por tener un texto resaltado o una imagen, que están en una página de la Web, y que podemos pulsar para acceder a otra página de la Web. Por lo general cuando los hipervínculos son de texto, están resaltados en color azul y también subrayados. Estadísticamente podemos decir que el 80% de las imágenes representan *hipervínculos*.

El puntero del cursor adopta la forma de una mano pequeña cuando nos ubicamos sobre un hipervínculo de texto, o aparece en un recuadro la dirección de la página a la cual accederemos, si se trata de una imagen.

Los *hipervínculos* de texto cambian de color cuando han sido usados, de modo que al visitar una página será sencillo evitar pulsar sobre los vínculos que nos conducen a páginas que ya hemos visitado.

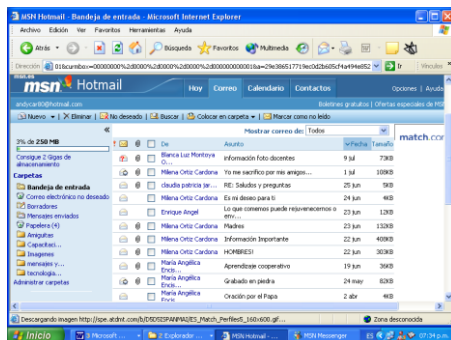
Uno de los aspectos centrales de Internet es que por medio de él es posible la comunicación y por ello, los fabricantes están innovando cada día para mejorar esos recursos o herramientas telemáticas que son las que hacen posible la comunicación entre personas, por ejemplo: el Chat, el Messenger y el correo electrónico, entre otros. Que tienen un carácter de comunicación sincrónica y asincrónica, donde la primera se desarrolla en un tiempo real, ejemplo: dos personas se encuentran

conectadas al mismo momento, contrario a lo que sucede con la comunicación asincrónica donde las personas no tienen que estar conectadas en un mismo horario.

Además Internet contiene una gran cantidad de datos a los cuales se puede tener acceso a través de los diversos buscadores con los que cuenta la Web, por medio de los cuales se puede navegar en la red y acceder a distintos contenidos por medio de recursos digitales que tienen enlaces temáticos que llevan a ampliar la información buscada. Los buscadores de Internet poseen una base de datos a partir de palabras claves y de un motor de búsqueda, las cuales se relacionan con las direcciones que allí se encuentran y que hacen alusión a la palabra clave. Entre los buscadores más comunes se encuentran: google, altavista, monografías y otros... Para ingresar a Internet se busca su respectivo



icono **Internet Explorer.hk**, se le da doble clic y luego se abrirá la ventana en la cual se podrá desarrollar la búsqueda correspondiente, ya sea a partir de un buscador o de una pagina específica.



En Internet también se puede acceder al correo electrónico que es un sistema de comunicación que se utiliza en la red para transmitir información, enviando y recibiendo mensajes a través de Internet desde cualquier parte del mundo. Estos mensajes pueden incluir en su interior ficheros de todo tipo, desde imágenes hasta programas. Sus principales ventajas son la velocidad de transmisión y su posible empleo desde el propio hogar, sin necesidad de desplazamiento.

Actualmente existen dos tipos de correo electrónico el Outlook Express y la de algunos sitios Web como Yahoo o Hotmail, estos requieren para su uso de la conexión a Internet.

Para la creación de un correo electrónico es necesario ingresar a un sitio Web, en el cual se llevará a cabo el proceso de suscripción a una cuenta de correo. Los pasos a seguir son:

- acceder al sitio Web sea Yahoo o Hotmail.
- Buscar el link usuario nuevo y darle clic a este.
- Ingresar los datos solicitados para abrir la cuenta de correo.
- Y listo, tienes tu correo electrónico.

Para el envío de correos electrónicos se debe ingresar al sitio Web donde se haya creado la cuenta, luego poner el nombre de usuario y la contraseña para acceder al correo electrónico. En esta nueva ventana aparecen diferentes link, como bandeja

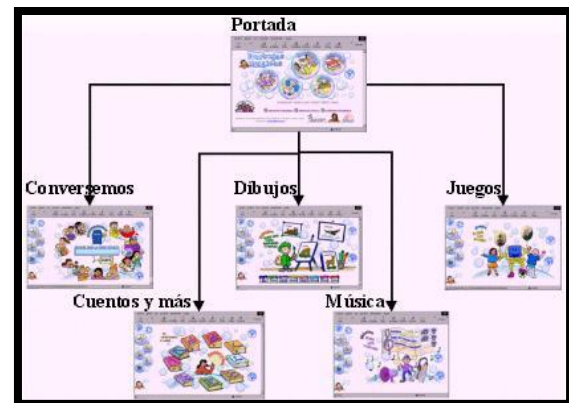


de entrada, papelera, enviados, redactar, entre otros. Este último permite la creación de un mensaje y su respectivo envío.

Taller lúdico pedagógico de Internet

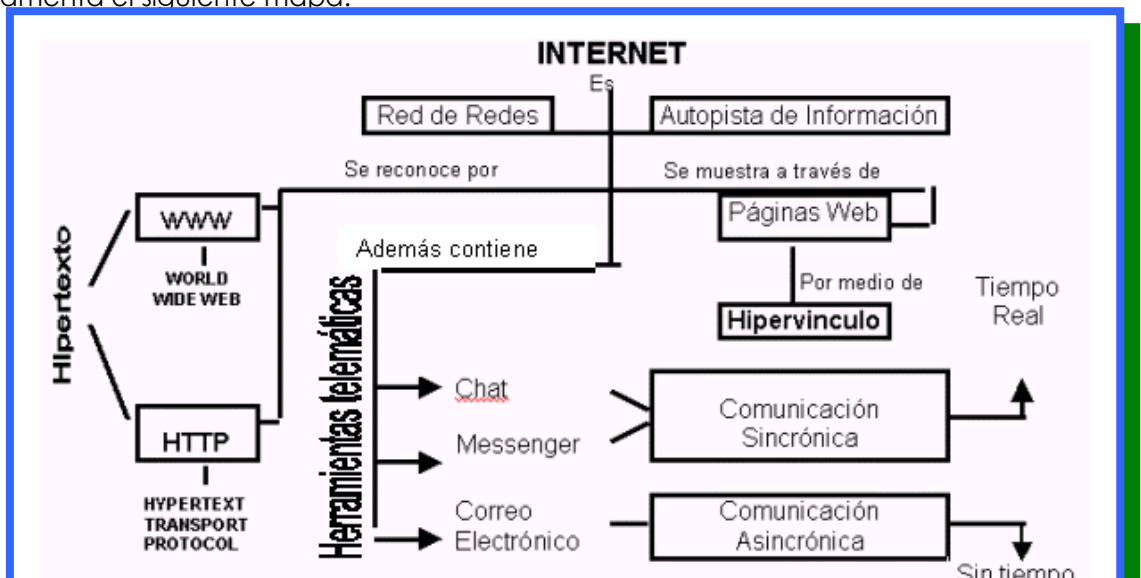
Para este taller se inicia dando algunas instrucciones en donde se busque dentro del salón o en los objetos que hay en éste, durante dos minutos una letra o trozo de palabra que harán parte de los conceptos a desarrollar en el siguiente tema. Seguidamente se agruparán las frases por colores, así:

1. INTERNET (Negro)
2. RED DE REDES (azul)
3. .AUTOPISTA DE INFORMACIÓN (morado)
4. WORLD WIDE WEB (fucsia)
5. HYPERTEXT TRANSPORT PROTOCOL (Amarillo)
6. CHAT (Blanco)
7. MESSENGER (Naranja)
8. CORREO ELECTRÓNICO (Rosado)
9. HIPERVÍNCULO (Verde)



Se les indica entonces a cada grupo que busquen por color y luego conformen la frase o palabra y la peguen en un pedazo de hoja de block.

Posteriormente, se hace una explicación a modo de mapa conceptual donde la idea central es INTERNET, y de ella se desprenden los demás conceptos, (en este se involucrarán los conceptos recopilados por todos, pero también se incluirán otros que se llevara en una hoja de block). A continuación verás un ejemplo de mapa que podría ser de utilidad, si desean se pueden acoger a él y en las consideraciones generales acerca de Internet, tema anterior a este encontrara todo el soporte teórico que fundamenta el siguiente mapa:



Para realizar la actividad se pide que se enumeren del 1 al 4 o según la particularidad de cada institución con el fin de realizar un trabajo práctico que involucra aspectos individuales y grupales. (BASES DE TRABAJO).

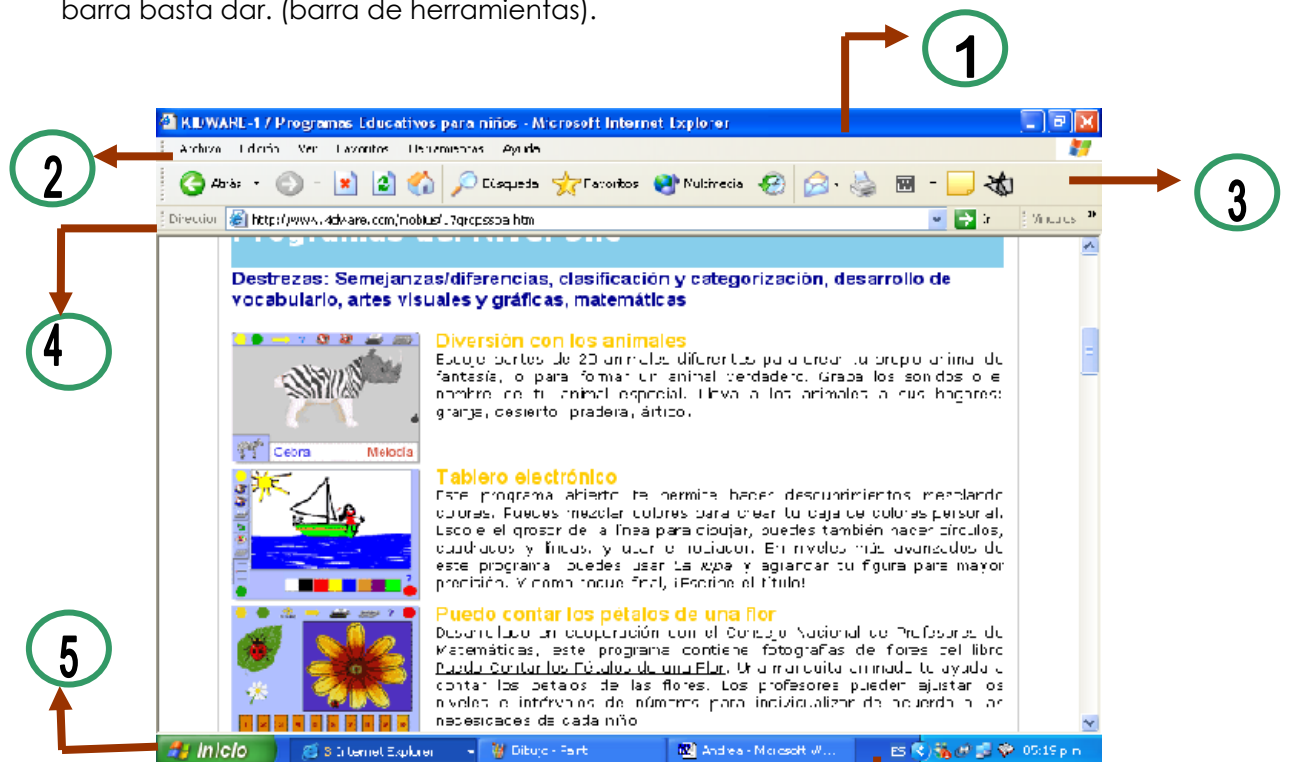
Otra base de trabajo si deciden acogerla es explorar el software mariner, los módulos de Internet.

A dos de los equipos conformados se le dará el siguiente material: (hojas que contengan la ventana de Internet pero sin ningún contenido), papel de colores, tijeras, colbón, marcadores, revistas. Para que realicen una página Web concreta, según sus criterios y luego socialicen frente a sus compañeros.

A otros dos equipos se les dará un rompecabezas con la ventana de Internet a la que luego por medio de unas adivinanzas deberán acomodarle sus partes, y así poder explicar a nivel grupal lo que según sus criterios son las partes de la ventana.

ADIVINANZAS:

1. En una barrita larga y azulita me encuentro yo. (barra de título)
2. Muchos menús de opciones mi barra siempre despliega, cual seré yo? (barra de menús).
3. Muy importante soy si es que algún lado tu deseas ir, mirando, mirando que hayas escrito bien en mí, con seguridad algún lugar de he de llevar. (barra de direcciones).
4. Si funciones operativas tu quieres realizar, con un clic en algún elemento de mi barra basta dar. (barra de herramientas).



- 1- Barra de título
- 2- Barra de Menús
- 3- Barra de Herramientas
- 4- Barra de Dirección
- 5- Botón Inicio
- 6- Barra de Tareas

Luego de identificar las partes se da un espacio corto para la socialización de algunas de las experiencias realizadas y se da un espacio para la confrontación con preguntas como: ¿cuáles son los elementos que contiene una página Web?, ¿pueden describir alguna particularidad de éstas?. Con respecto a la ventana: ¿Será que son todas las partes de la ventana o existen más?, ¿cuáles?, ¿porqué es importante saber las partes de la ventana?.

Para continuar con el taller después de un pequeño receso, el cual se aprovechará para alistar la sala con el sistema NetMeeting, se explica un poco lo del correo electrónico y la mensajería instantánea, para ello, se hará uso de unas diapositivas proporcionadas por el CCI (Ver tutoriales)

Luego se aclara que para un posterior ejercicio es necesario crear una cuenta de correo electrónico.

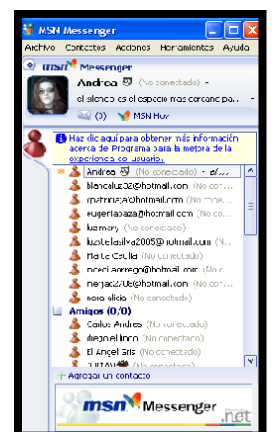
Se pide entonces que se organicen por los grupos de trabajo antes conformados y entre ellos mismos escogerán un representante que tenga un mejor dominio en este campo y también elegirán un tema de mayor agrado entre los integrantes de cada subgrupo con el fin de consultarlo en un motor de búsqueda como GOOGLE. Para ello, se les escribe la dirección en el tablero y se explica que para realizar una búsqueda mas precisa, se encomilla el término o tema a buscar y luego resultados en español y aceptar...

Una vez detectada alguna página, se solicita que baje dicha información a Word (con herramientas copiar y pegar) y darle un orden mas o menos coherente y finalmente grabarla, puede ser en el escritorio para que sea mas fácil de ubicar en el momento de hacer la transferencia del archivo.

Así, paso a paso por seguimiento de instrucciones se introduce el MSN y desde allí se enviarán los archivos al que se haya elegido como representante quien estará encargado de organizar la información para posteriores usos, éste reunirá un solo documento con esa información y lo junta en un solo archivo de Word, el cuál enviará por correo electrónico a los miembros de su grupito de trabajo, para eso y para que los otros vean el proceso a seguir se pueden acercar a su computador y ver los pasos que desarrolla para adjuntar el archivo y enviarlo a cada uno.

Posteriormente, cada uno debe ingresar a su cuenta y verificar si fue enviado su archivo para luego cuando vayan a trabajar con él, descargarlo.

Seguidamente, se hace uso del latinchat para observar otra plataforma de comunicación sincrónica y entonces se deja claro ingresar a una sala específica o si es



posible, crear una sala allí mismo e ingresar a la creada para chatear un poco acerca de la capacitación del día.

Componente pedagógico del uso de páginas Web en Internet:

Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación juegan un papel importante en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que ofrecen al estudiante posibilidades de aprender a aprender; además de, asociar, interpretar, seleccionar y sintetizar la información requerida. Para esto, se hace necesaria una actitud positiva abierta al cambio.

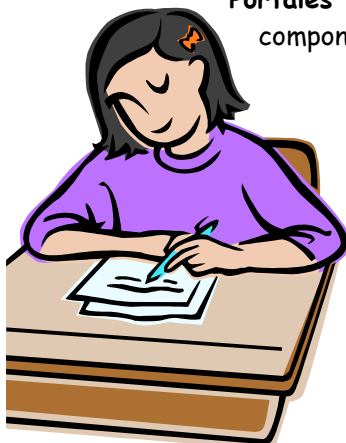
La educación de las nuevas generaciones debe responder a los nuevos retos tecnológicos de la sociedad, por tanto, conviene que un excelente maestro se capacite y comprometa a brindar a sus alumnos la oportunidad de acceder a nuevos aprendizajes; para esto, puedes hacer uso de diversos recursos informáticos, como las multimedias y el Internet.

Para incorporar estos recursos al aula, Internet ofrece una serie de páginas que le permiten al docente utilizar y mejorar sus estrategias de enseñanza, algunas de estas páginas son:

Páginas de Internet

Las siguientes son algunas direcciones seleccionadas y clasificadas previamente, con el fin de proporcionarle una búsqueda segura, precisa y acorde a las necesidades e intereses que presente con relación a una temática especial.

Portales para maestros: Contienen información con relación a componentes teórico- prácticos que fortalecerán su ejercicio docente



www.colombiaaprende.com

www.eduteka.org

www.educacioninicial.com

www.primeraescuela.com

<http://saber.educar.org>

<http://www.educar.org/>

<http://www.mundolatino.org/rinconcito/>

www.somospadres.com

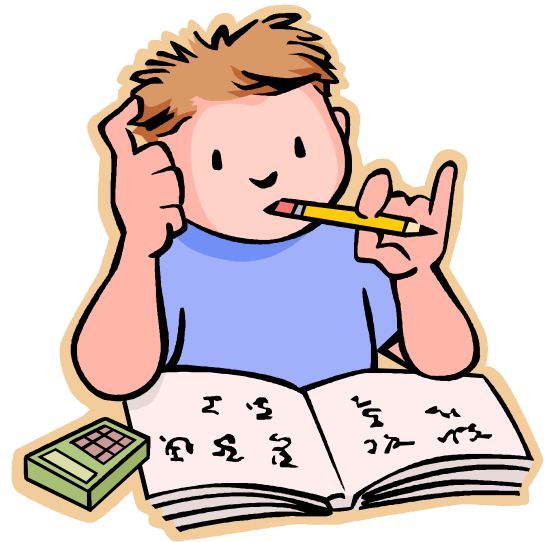
<http://www.aula24.com/>

www.bme.es/peques/elbusinfantil/inicio.htm

www.educarm.net/udicom/

Portales para niños: Contenidos lúdico-Pedagógicos que desarrollan diversos contenidos

www.edenorchicos.com.ar
www.escolar.com
www.escolares.com.ar
www.mpc.org.ar
www.curiosikid.com
www.pilosos.com
espanol.paraninos.yahoo.com/
www.pequejuegos.com/
www.rayuela.org/
www.mundolatino.org/rinconcito/
www.educalia.org/
www.chiquinoticias.com/
www.chiqui.com
www.cabazoncanoso.com/frosti/carga.htm
www.labrujitatapita.com.ar
www.abchicos.com.ar



Portales científicos: Abordan temáticas a nivel de la enseñanza de las ciencias, la ecología y el medio ambiente



www.discoverykids.com
www.kidsenlaweb.com.ar
<http://www.cientec.or.cr/ciencias.html>
www.sectormatematica.cl/

<http://www.ars.usda.gov/is/espanol/kids/>
<http://www.supersaber.com/>
www.todokids.com/

Portales de Lenguaje: Contienen canciones, cuentos y diversas actividades que estimulan el aprendizaje de la lectura y escritura

www.patatinpatatero.com.ar



www.elhuevodechocolate.com
<http://www.cuentosparaninos.com/>
<http://www.kidsenlaweb.com.ar/>
<http://www.educoweb.com/fabulas/index.asp>
<http://www.cnice.mecd.es/enlaces/paraninos.htm>
<http://www.milcuentos.com/>
<http://personales.mundivia.es/llera/cuentos/cuentos.htm>
www.aulainfantil.com/recursos/recursos_ai.htm
www.papitus.com
www.arrakis.es/~alacala/
www.pnte.cfnavarra.es/piki/



Portales para realizar tareas: Encuentras información con contenidos específicos sobre un área en particular.

<http://www.tareasya.com/>
<http://www.mitareanet.com/ayutar.htm>
<http://www.icarito.cl/>
<http://www.tareaweb.com/>
<http://www.salonhogar.com/>
<http://www.maquina.cl/>
<http://estudiantes.apoyoeducativo.com/>

Portales de Manualidades: Contiene actividades gráfico-plásticas para trabajar en el tiempo libre o durante las jornadas de clase

<http://www.enredos.org/manos.shtml>
<http://www.naveguitos.com.ar/>
www.elmundodemanu.com
www.infantil.profes.net
<http://www.dibujosparapintar.com/>
www.pipoclub.com/espanol/juegos/home.htm
www.first-school.ws/sp/index.html
www.salonhogar.com
www.bme.es/peques/
www.bry-backmanor.org/
www.damisela.com





Galerías de Imágenes: Portales con miles de fotografías, dibujos e imágenes en diversos formatos que puede descargar al computador para complementar sus actividades de clase

www.gifmania.com
<http://www.aula21.net/primeraportaleseducativos.htm>
<http://www.indicedepaginas.com/dibujos.html>
<http://www.adisney.com/colorear/>
<http://www.pekegifs.com/pekemundo/menucolorear.htm>

Consideraciones generales de Microsoft Power Point

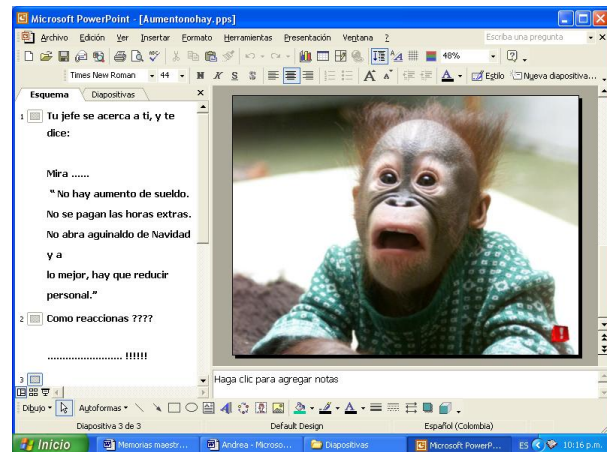


Este sistema de Windows permite crear y modificar presentaciones para sesiones con diapositivas, con las cuales el expositor se apoya para comunicar una o varias ideas, a una determinada audiencia. Para ingresar a él se deben seguir los siguientes pasos: clic en botón inicio, clic en programas, clic en el icono de este programa y esperar a que se abra la ventana de trabajo.

Luego que se abra, se elige presentación en blanco y se selecciona el diseño que desee para la diapositiva, estas pueden ser: sólo texto, título y objetos, texto y objetos, título - texto e imagen prediseñada.

Al seleccionarla se abre la ventana para trabajar y se pueden realizar cambios como en Word al texto y a la imagen, la cual aparecerá dando doble clic en el cuadro pequeño; también se le pueden añadir efectos y sonidos, tanto al texto como a la imagen, ingresando por la viñeta de presentación y dando clic en Efectos de Animación, donde se encuentran aplausos, girar, movimiento en elipse, persiana, aparecer, desvanecer, rebote, cámara, entre otros.

Si se quiere insertar un sonido diferente a los efectos de animación, se ingresa por la viñeta Insertar y luego clic en Películas y sonidos, después clic en Sonido de archivo o Sonido de galería según la preferencia.



En Microsoft Power Point se encuentran además las plantillas de diseño que ya traen el fondo establecido y están listas para la incorporación del texto y las imágenes que se deseen. Lo realizado se guarda de manera similar a Microsoft Word.

Aplicaciones pedagógicas con power point

Objetivos:

- ❖ Presentar algunas aplicaciones de power point como apoyo al proceso de enseñanza – aprendizaje.
- ❖ Realizar una presentación en power point que se pueda aplicar en el contexto escolar del nivel inicial.
- ❖ Generar espacios de reflexión sobre las aplicaciones de los programas de Office, especialmente power point.

Indicadores:

- ❖ Reconoce la funcionalidad y aplicación del programa power point en el trabajo con los niños y niñas.
- ❖ Identifica las herramientas del programa, sus aplicaciones y efectos.
- ❖ Reconoce el valor pedagógico de los recursos.

Materiales:

CD
Diskette
Presentaciones en power point

Desarrollo de las Actividades:

1. Indagando Indagando:

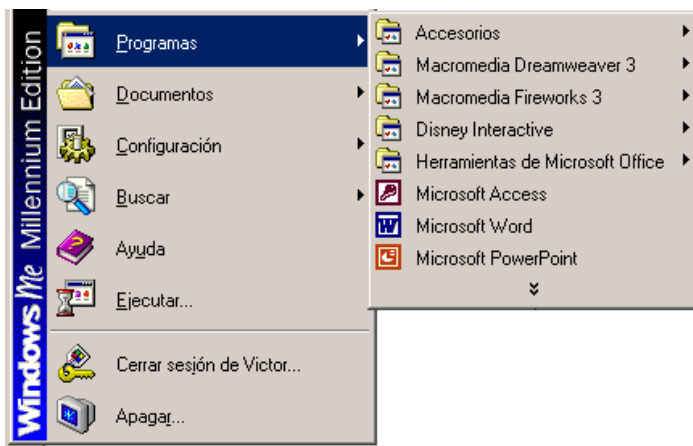
En un primer momento se les invita a las Docentes a disponer de un computador, cada una lo prende y enseguida se hará una antelación frente a la identificación del sistema operativo utilizado en el equipo, se muestra brevemente el escritorio, los iconos o accesos directos para entrar de lleno con la exploración y presentación en power point de florentina y otras diapositivas a través del netmeteeng. La idea es mirar desde este primer momento como las Docentes manejan los equipos desde que los prenden y mirar con ellas aciertos o desaciertos.



2. Aprendamos nuevas cosas:


Inicialmente se les entrega el formato que da las indicaciones de cómo ingresar al programa de power point paso a paso así:

Arrancar PowerPoint



Vamos a ver las dos formas básicas de arrancar PowerPoint.

1) Desde el botón Inicio

 situado, normalmente, en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Coloca el cursor y haz clic sobre el botón **Inicio** se despliega un menú; al colocar el cursor sobre **Programas**, aparece otra lista con los programas que hay

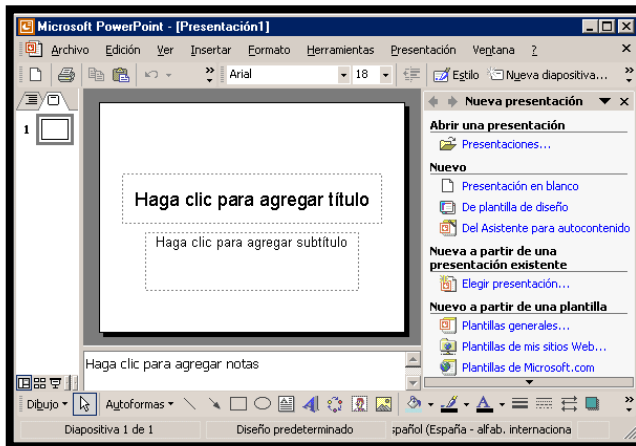
instalados en tu ordenador; buscar **Microsoft PowerPoint**, y al hacer clic sobre él e arrancará el programa.



2) Desde el icono de PowerPoint del escritorio haciendo doble clic sobre él.

Al arrancar PowerPoint aparece una **pantalla inicial** como la que a continuación te mostramos. Ahora conoceremos los **nombres de los diferentes elementos** de esta pantalla y así será más fácil entender el resto del curso. La pantalla que se

muestra a continuación puede no coincidir exactamente con la que ves en tu ordenador, ya que cada usuario puede decidir qué elementos quiere que se vean en cada momento, como veremos más adelante.




La parte central de la ventana es donde visualizamos y creamos las diapositivas que formarán la presentación.

Una diapositiva no es más que una de las muchas pantallas que forman parte de una presentación, es como una página de un libro.

Luego se les pide a las Docentes que entremos a navegar en Internet, haciendo doble clic



sobre el icono  donde se abrirá una página en donde se les explicará la barra de herramientas donde escribirán la siguiente página Web: www.google.com que como se ha visto en el tema de Internet, este es un buscador en donde ellas escribirán una palabra o frase corta sobre un tema con el fin de encontrar la información que necesiten y sea de su interés y luego se les indica como buscar texto y luego como buscar imagen según los iconos de google.

Después de esto organizarán en cada diapositiva el texto que eligieron desde google con sus respectivas imágenes, aclarando que en la presentación de estas es importante que haya una mezcla de imagen y texto sin que quede saturada de información.

Por último se proponen las aplicaciones y efectos de la diapositiva (sonido, color, tamaño, imagen, efectos) si desean que las imágenes de las diapositivas tengan movimiento pueden bajarlas desde la página Web: www.gifmania.com, al llegar a la página encontrarán unas categorías, con el cursor se paran sobre alguna de ellas dándole clic, al escoger la imagen se paran sobre ella se da clic derecho y de inmediato aparece un recuadro que tiene entre las opciones una que dice copiar, en seguida abre la diapositiva de power point le da un clic derecho sobre la diapositiva donde quiere que se vea la imagen y en el recuadro que sale, le dan clic en pegar, de inmediato notarán que la imagen queda fija, es decir que no se mueve pero que al hacer la presentación donde aparece la pantalla completa notarán que la imagen se moverá

Nota: Se realiza con el grupo dando las explicaciones paso a paso. Para hacer uso del sonido se propone incorporar sonido a las diapositivas desde la grabadora de sonidos donde las Docentes tendrán la posibilidad de grabar sus propias voces, para esto seguirán este procedimiento: clic en el botón inicio, señalan la opción todos los archivos, aparece un recuadro o dos donde aparecen diferentes aplicaciones, se le

da clic en accesorios y por ultimo clic en la opción entretenimiento allí aparece la grabadora de sonidos le dan clic y aparece un cuadro pequeño, en este aparecen varios botones, para grabar se da clic en el que tiene un círculo, hay que tener en cuenta que para grabar se debe activar el micrófono y cuando todo esto listo podrá grabar su voz teniendo un minuto de tiempo disponible para tal procedimiento, luego de escuchar lo grabado proceden a guardar este archivo, para ello se le da clic en el icono que dice "archivo", luego "guardar como", aparece un cuadro donde se le pide guardar este sonido, para que después pueda encontrarlo fácilmente se le da la opción de guardar en el escritorio y se le pone un nombre, desde el escritorio lo copia y luego se abre la diapositiva y se pega, al hacer la presentación en pantalla completa notará que se activa el sonido que guardó. Otro programa de sonido con mayor tiempo de duración es el soundforge un programa donde usted mismo podrá grabar canciones, distorsionar voces y otras aplicaciones, este programa viene incluido en el tutorial junto con otros programas.

3. Comuniquemos nuevas cosas:

Se propone finalmente organizarnos en mesa redonda en donde se propondrá que cada Docente nos cuente la experiencia que ha tenido con este programa y como cree que puede ser aplicado en el aula. En seguida se explicará a manera de conclusión las utilidades del programa power point como nota final del tema:

Para empezar, se puede decir que PowerPoint es la herramienta que nos ofrece Microsoft Office para crear presentaciones. Las presentaciones son imprescindibles hoy en día ya que permiten comunicar información e ideas de forma visual y atractiva.

Se pueden utilizar presentaciones en la enseñanza como apoyo al profesor para desarrollar un determinado tema, para exponer resultados de una investigación, o para el trabajo en el aula, en la empresa para preparar reuniones, para presentar los resultados de un trabajo o los resultados de la empresa, para presentar un nuevo producto, etc. En definitiva siempre que se quiera exponer información de forma visual y agradable para captar la atención del interlocutor, igualmente en las presentaciones es muy importante saber combinar colores de acuerdo a los fondos, al color del texto y la imagen, esta es una forma de impactar o producir el efecto contrario en las personas que lo están observando, recuerden que al elaborar presentaciones a los niños incluyan colores cálidos, como los primarios y realicen combinaciones lo más creativamente posible.

Así pues, con PowerPoint se crean presentaciones de forma fácil y rápida pero con gran calidad ya que incorpora gran cantidad de herramientas que nos permiten personalizar hasta el último detalle, por ejemplo podemos controlar el estilo de los textos y de los párrafos, podemos insertar gráficos, dibujos, imágenes, e incluso texto WordArt, esta es una aplicación que trae los programas de Office en su barra de

herramientas identificada con la letra  mayúscula, para darle forma al texto, se puede cambiar el tamaño, el tipo de letra y el color, la presentación del texto puede ser horizontal o vertical así:



Podemos también insertar efectos animados, películas y sonidos. Podemos revisar la ortografía de los textos e incluso insertar notas para que el locutor pueda tener unas pequeñas aclaraciones para su exposición.

Consideraciones generales de las multimedias y/o software educativos

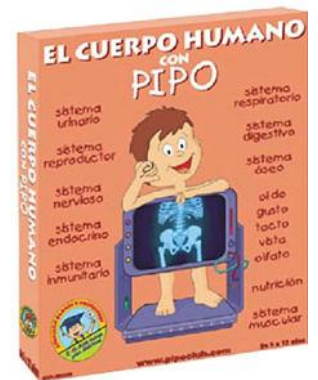
Las multimedias son recursos didácticos que sirven para favorecer el aprendizaje y desarrollar los contenidos de manera didáctica. Posee múltiples actividades y enlaces para realizar diversos trabajos de manera interactiva.

Conceptos claves desde diferentes autores:

Cesáreo Morales (2.002), en su artículo "¿Qué aporta y que gana el estudiante en un ambiente multimedia interactivo?", plantea la naturaleza de la interactividad como lo más relevante, "los rasgos especiales de un ambiente multimedia requiere un desarrollo particular en las habilidades del estudiante, sobre todo en las estrategias cognoscitivas y motivacionales. En el escenario educativo, no es suficiente el diseñar una interfaz colorida y amigable sólo para hacer el ambiente multimedia más "atractivo", cuando la interactividad deviene en factor clave en la productividad del estudiante, y por ende, en su aprovechamiento"⁴¹.

Y pasa entonces a realizar una revisión conceptual a cerca de las propiedades del multimedia interactivo, concluyendo que existen tres (3) elementos que los caracterizan: "Tecnología integradora; el multimedia interactivo es una tecnología convergente derivada de diferentes medios y sistemas de codificación. Texto, sonido, imágenes fijas, video y animación se unen en un sistema informático que los hace interactuar. Interactiva; Es lo que hace especial al multimedia. Se han identificado niveles diferentes de interactividad, que a veces se relaciona con el nivel de control por parte del usuario, el nivel de procesamiento de la información requerido, o el tipo de entrenamiento que soporta la multimedia.

De formato flexible; Los ambientes multimedia interactivos se diseñan para servir a la educación en línea, o a los sistemas educativos por computadora. Normalmente el formato proporciona al ambiente la cualidad de programa abierto o cerrado. La



⁴¹ MORALES, Cesareo. ¿Qué aporta y que gana el estudiante en un ambiente multimedia interactivo?. En : Revista Tecnología y Comunicación Educativas. Vol. 16, No. 36, Julio-Diciembre de 2.002, p.5.

flexibilidad puede alcanzarse al combinar las mejores cualidades de los sistemas expertos, los simuladores y los ambientes virtuales"⁴².

Por su lado, Patricia Ávila Muñoz, nos remite a Sistemas Multimedia y luego de una definición técnica, habla de su opinión a favor y en contra de ellos. "En términos generales, no sólo han permitido la compatibilidad de medios, sino también el desarrollo de una serie de dispositivos para procesar, almacenar, compartir y combinar el uso de información de cualquier tipo (desde datos numéricos, hasta imágenes digitalizadas en vivo).

El acceso a grandes bancos de información a través de los multimedia constituye una tecnología que cubre un buen número de necesidades informáticas en un mismo soporte y tiene un alto grado de aceptación entre los docentes, ya que utilizadas adecuadamente, se convierten en útiles para el aprendizaje.

Existen productos educativos tanto comerciales como respaldados por instituciones académicas, con interesantes desarrollos didácticos que promueven la reflexión, la creatividad, la expresión e incluso el desarrollo de ciertas habilidades y otros sentidos (tercera dimensión y realidad virtual).

Uno de los principales problemas que presenta el desarrollo de esta tecnología es el costo de diseño y elaboración que se amortigua solamente con la reproducción y distribución masiva del producto, lo que exige una planificación minuciosa, por lo que su mayor aplicación se encuentra en la difusión de la cultura"⁴³.

Y por ultimo Álvaro H. Galvis-Panqueva, los define como "Micromundos lúdicos interactivos, los cuales son una pieza clave: están llamados a favorecer que los aprendices, dentro de contextos que tengan significado para ellos, en los que se puedan vivir experiencias entretenidas, excitantes y retadoras, predominantemente bajo control del usuario, desarrollen habilidades que difícilmente se pueden lograr con otros medios. Estas van ligadas a procesos que son críticos para el aprendizaje permanente, como son la observación y escuchar, el planteo y la solución de problemas, la creatividad y el pensamiento divergente, el juicio crítico, la habilidad para cooperar y trabajar en equipo"⁴⁴.

Y comparte cuatro aspectos críticos en el diseño y desarrollo de micromundos lúdicos interactivos, a las que hay que prestar especial atención si se quiere tener éxito:

- * Mantener el eje focal en el usuario,
- * Detectar y atender necesidades educativas relevantes y pertinentes,

⁴² Ibid. p.6.

⁴³ ÁVILA MUÑOZ, Patricia. Educación y nuevas tecnologías de la información y la comunicación en América Latina. EN: Tecnología y Comunicación Educativas (México). Vol.15. No.33, Enero-Junio de 2001. p.17-19.

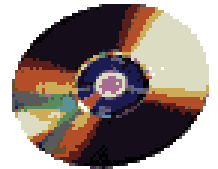
⁴⁴ GALVIS-PANQUEVA, Álvaro H. Micromundos lúdicos Interactivos: aspectos críticos en su diseño y desarrollo. EN: Tecnología y Comunicación Educativas. Vol. 12 No.28. Julio – diciembre de 1.998. p.29.

- * Crear los micromundos lúdicos interactivos,
- * Articular debidamente los ambientes informáticos de aprendizaje”⁴⁵.

Aplicaciones didácticas De los software educativos

Objetivos del Taller

- Conocer el entorno multimedial de los software educativos y sus posibilidades didácticas, para implementarlos en la enseñanza de los niños.



Indicadores de Logro

- Ejecuta con facilidad la instalación y salida de software educativos.
- Elabora asociaciones simples
- Muestra interés y curiosidad por identificar las funciones del programa
- Establece relaciones de aplicabilidad del software dentro del aula

Materiales

- Software educativos (uno por cada persona integrante del taller).
- Presentación Power Point
- Formato de Evaluación del Software Educativo

Desarrollo de las actividades

Indagando Indagando

1. Antes de empezar la sesión, se instala un software educativo en cada computador que sea utilizado por las asistentes. Con el propósito de que cada persona que llegue al salón, vaya interactuando con uno de ellos. Sólo explorando y jugando.
2. Al cabo de 20 minutos se indaga los saberes previos sobre los software educativos en general y la utilidad dentro del aula de cada participante. Todo esto se escribe en el tablero o en un papelógrafo. Para luego confrontarlo con lo que otros autores han escrito al respecto.

Aprendamos nuevas cosas

3. Seguidamente se expondrá los conceptos de diversos autores, los descritos en las consideraciones generales de los software educativos, tema anterior a este.

⁴⁵ GALVIS-PANQUEVA, Álvaro H. Micromundos lúdicos Interactivos: aspectos críticos en su diseño y desarrollo. EN: Tecnología y Comunicación Educativas. Vol. 12 No.28. Julio – diciembre de 1.998. p.35.

4. Luego se exponen las distintas formas de instalación y salida que existen para los software educativos, permitiendo al mismo tiempo realizarlo en el computador cada uno de los participantes. Con el que se interactuó desde el comienzo de la clase.

* Se sale del software así:

Existe en todos un ícono común en todas las pantallas, o con una misma propiedad que indica la salida de cada pantalla. Ejemplo en el Conejo Lector es una estrellita en el lado derecho inferior de la pantalla que al darle clic, le cambia de pantalla hasta presentarse en la pantalla dos conejos que dicen si o no quieres salir, y se da clic en el sí.

* Luego de sacar el disco de la unidad de CD, lo pasamos a la compañera de la derecha para realizar el procedimiento de instalación. Así:

* Unos lo hacen automáticamente.

* Otros por la opción ejecutar del escritorio del computador.

* Otros se instalarán automáticamente sin ninguna instrucción.

* Y otros se instalan por un ícono del escritorio, Mi PC se da clic, se ubica la unidad donde se encuentra el CD, D: ó E: y se da doble clic. Procederá a la instalación automática.

* Luego de instalado el Software, se empieza a explorar y a llenar el formato de evaluación (anexo a este documento).

5. Este ejercicio se hará cuantas veces quiera el profesor con los distintos software, durante el tiempo determinado y que sea necesario para entender bien este procedimiento.

Comuniquemos nuevas cosas

6. Cada una de las Docentes expondrá su experiencia con los Software y la aplicabilidad que le ve en el aula con sus niños y en que actividades específicas.

7. Sugerencias y evaluación del taller

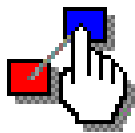
Los Software Educativos propuestos son:

- El Conejo Lector 1 y 2.
- Pipo 1
- Imagina y Crea con Pipo
- Marinero
- Matemáticas con Pipo
- Aventuras Didácticas
- ABCLandia
- Rueda la Rueda
- Me gusta Crecer
- Creative Write 2
- Las Modas con barbie



Consideraciones generales del programa Clic 3.0





Es una excelente herramienta para diseñar fácilmente paquetes de actividades variadas: actividades de texto, de asociación, de respuesta escrita, de exploración, de información, de identificación, sopas de letras, crucigramas, rompecabezas...

Consideraciones previas

Para realizar este curso se requieren unos conocimientos y destrezas básicas en el dominio del entorno Windows y de Internet. En concreto conviene estar familiarizado con operaciones como crear carpetas, copiar archivos, cambiar los nombres de archivos y carpetas, instalar programas, comprimir y descomprimir con WinZip, navegar por la web, enviar y recibir mensajes de correo electrónico...

Antes de iniciar el curso es conveniente haber adquirido conocimientos básicos en la creación y tratamiento de imágenes y sonido digital.

Un vistazo a las actividades de ejemplo

La mejor manera de empezar a conocer Clic es examinar las actividades de ejemplo que se instalan con el programa. Active el icono **Demo de Clic** y vaya siguiendo los menús que le llevarán a los ejemplos de los diferentes tipos de actividades. Si siente curiosidad por saber como han sido creadas active los menús **Edición - Editar la actividad** (definición básica del contenido y modo de operación de la actividad) y **Opciones - Opciones de la actividad** (aspecto visual y otras propiedades). No se preocupe si no acaba de entender la función de cada componente en estas ventanas: a lo largo del curso iremos descubriendo como funcionan. Ahora se trata sólo de echar un vistazo y descubrir los distintos tipos de actividades que se pueden realizar con el programa.

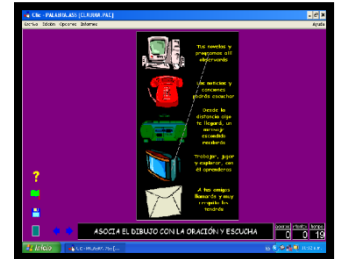
Tipos de actividades



Tal como habrá visto en los ejemplos, Clic permite realizar cinco tipos básicos de actividades:

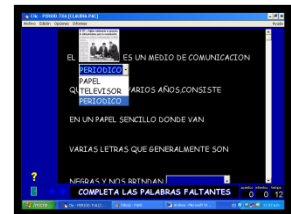
Los **rompecabezas** plantean la reconstrucción de una información que se presenta inicialmente desordenada. Esta información puede ser gráfica, textual, sonora... o combinar aspectos gráficos y auditivos al mismo tiempo.

Las **asociaciones** pretenden que el usuario descubra las relaciones existentes entre dos conjuntos de información.



Las **sopas de letras** y los **crucigramas** son variantes interactivas de los conocidos pasatiempos de palabras escondidas.

Las **actividades de texto** plantean ejercicios basados siempre en palabras, frases, letras y párrafos de un texto que hay que completar, corregir u ordenar. Los textos pueden incluir también imágenes y ventanas con contenido multimedia.



Descubre y aprende con clic

Objetivos del Taller

- Conocer el entorno de clic 3.0 y sus posibilidades didácticas
- Realizar algunas de las actividades que ofrece el programa

Indicadores de Logro

- Ejecuta con facilidad los distintos paquetes de actividades
- Elabora asociaciones simples
- Muestra interés y curiosidad por identificar las funciones del programa
- Establece relaciones de aplicabilidad del software dentro del aula

Materiales

- Disquete
- Fichas con imágenes de los iconos representativos de clic
- Propuestas desarrolladas en clic
- Lámina con imagen de la ventana

Desarrollo de las actividades

Indagando Indagando

Agenda de Actividades:

1. Indagación sobre el conocimiento del software, se explicará brevemente su funcionamiento, observar una o varias propuestas desarrolladas en clic. (Se pregunta por lo que consultaron para hoy).

(Realizar una cacería de información que permita encontrar conceptos relacionados con el software). – **VER DOCUMENTO ANEXO: ACTIVIDADES DE CLIC.**

Aprendamos nuevas cosas

2. Seguidamente se dialogará acerca de los conceptos más relevantes del software –

Información Previa:

Clic es un programa de distribución gratuita que permite realizar diferentes tipos de actividades educativas: Rompecabezas, asociaciones, sopas de letras, crucigramas, actividades de texto y otras modalidades

El "racó del Clic"

Éste es el nombre que recibe el espacio de Internet dedicado a recopilar todo tipo de información y materiales relacionados con el programa Clic. Allí encontrará las últimas versiones del programa, documentación, utilidades, una página con las preguntas más frecuentes y miles de actividades que han sido creadas por los usuarios del programa. Las actividades se organizan en tres índices: por áreas temáticas, por niveles educativos y por idiomas.

En el "racó" encontrará también un motor de búsqueda por palabras que le permitirá localizar fácilmente los materiales que traten una temática específica.

La puerta de entrada del "racó del Clic" es:

<http://www.xtec.es/recursos/clic>

3. Observación de algunas de las propuestas vistas en clic, sugerencias, ventajas y desventajas descritas por los docentes

(El software estará instalado, se indicará la ruta de ejecución).

Comuniquemos nuevas cosas

4. Dividir el grupo en 2: los de la derecha harán un rompecabezas para el cual previamente se ha tomado una foto de cada uno con la cámara Web.

Los de la izquierda desarrollarán una sopa de letras con palabras referidas a la educación infantil, luego de 30 minutos se indica que intercambien de puestos para que desarrollen las actividades que sus compañeros hicieron. Luego cada quien se ubica en su puesto y entra a su cuenta creada en colombiaaprende y envía a su compañero de la derecha los pasos que siguió para desarrollar la actividad, a través del correo electrónico.

Interactuó con lo nuevo

5. Estrategias de trabajo para desarrollar en el aula con el programa, se propone el trabajo cooperativo, la confrontación, la exposición de producciones, la construcción colectiva de nuevos paquetes, la búsqueda de información para el proyecto.

6. Sugerencias y evaluación del taller – la evaluación se puede establecer a través del messenger o latinchat.

BIBLIOGRAFÍA:

1. ARIZA, José Darío. APLIQUE FÁCILMENTE WINDOWS. Editorial Colombia, serie Aprender. Armenia, Quindío. 1998



2. MEJÍA, Aurelio. GUÍA PRÁCTICA PARA MANEJAR EL COMPUTADOR. Carvajal S.A. Medellín. 1994.
3. www.aulaclac.com
4. <http://www.portal-uralde.com/dice.htm>
5. Práctico. Curso de Informática e Internet. EL TIEMPO. 2001

El siguiente es un glosario de palabras que te serán de bastante utilidad durante el desarrollo del curso, **CONSULTALO** cada vez que desconozcas una palabra y tráelo a cada sesión.

Acceso directo: Alias de un documento digital que apunta al original desde otro en clave.

Ancho de banda: Capacidad técnica de un cable para transportar más o menos señal. El ancho de banda se puede incrementar por hardware, con un cable más grueso, o por Software, comprimiendo más baudios en un mismo ciclo de la frecuencia.

Aplicación: Es un programa que realiza una tarea específica en el ordenador como el tratamiento de textos, el tratamiento de imágenes, descompresión de archivos, etc.

Archivo: Unidad de información almacenada en el disco con un nombre específico. También se le llama fichero. Puede contener datos en código máquina, necesarios para la ejecución de un programa, o información común y corriente procesada por el usuario. Los nombres de los archivos no pasan de ocho caracteres. Tienen una extensión consistente en tres caracteres que lo identifican en su tipo o lo relación con un programa determinado.

Arroba: @ Distintivo de las direcciones de e-mail.

AVI: Formato de fichero multimedia tipo QuickTime, desarrollado por Microsoft.

Back-up: Copia de datos o software, normalmente para prevenir corrupciones del disco original.

Banner: Utilizados en las páginas Webs son anuncios publicitarios con enlaces al sitio de Internet al que se refieren.

Beta: Versión de evaluación de una aplicación.

Bit: Dígito binario. Unidad más pequeña de información en el sistema binario, 0 ó 1. Unidad básica de información en un sistema de numeración binaria (compuesto tan sólo de ceros y unos).

Bookmark: Libro de Direcciones. Direcciones de internet, que se almacenan en un navegador para recordar un lugar interesante para poder volver a él posteriormente, sin necesidad de introducir la dirección de nuevo.

Browser: Navegador. Aplicación para visualizar páginas web y navegar por Internet. Netscape, Explorer, son los más extendidos.

Buscadores: Programas que permiten a los usuarios buscar información a través de Internet. En la WWW algunas de las más famosas son Lycos, Yahoo, Webcrawler, Google, etc..

Byte: Conjunto de 8 bits que sirve para representar una letra o un símbolo de nuestro vocabulario, o un punto de una imagen, un sonido, etc.

Cámara web: Es un dispositivo de entrada que, por lo general, se conecta al puerto paralelo del ordenador. Opera igual que una cámara de vídeo convencional en cuanto a la captura de imágenes, su diferencia radica en que puede transferir esta información en formato de archivo digital al ordenador. Se utiliza para emitir imágenes de vídeo en internet.

Cd rom: (Compact Disc- Read Only Memory / Memoria de lectura en disco compacto). Es un disco de almacenamiento que guarda la información mediante diminutas cavidades sobre la superficie posterior del disco, de manera que la luz del láser del aparato reproductor se refleja con mayor o menor intensidad según haya perforación o no, leyendo así la información que contiene. Tienen una capacidad de 650 mb.

CHAT: Servicio de conversación por internet en tiempo real. Para ello se necesita una conexión a internet y un programa específico o una página web que ofrezca ese servicio.

Contraseña o Password: Clave de acceso que restringe la entrada a un programa, a una página web, a un ordenador o a una red.

Correo electrónico: (e-mail) . Correo enviado a través de medios electrónicos. Aunque originalmente se trataba de mensajes de texto, actualmente puede cualquier otro tipo de información.

Cuenta de Internet: es la conexión vía modem a la red de internet. Normalmente requiere de la contratación con un ISP (Internet Service Provider; Proveedor de servicios de Internet) quien cuenta con una conexión dedicada a la red y revende el acceso a través de módems.

Dirección IP o Número IP: Dirección única o número que identifica nuestro ordenador en la red. Consta de cuatro números entre 0 y 255 separados por puntos (por ejemplo 200.132.5.45).

Dominio: Es el sistema de identificación de direcciones en Internet. Existen dominios de organizaciones como los .com; dominios geográficos como .es que identifican el país de origen de la página; dominios de organizaciones no lucrativas como .org, etc.

Download (Descargar): Nombre que recibe el proceso de transferencia de archivos desde un ordenador remoto hacia el ordenador del usuario

Driver: Significa «controlador». Es el software adicional necesario para controlar la comunicación entre el sistema y un cierto dispositivo físico, tal como un monitor o una impresora.

DVD: Digital Video Disc, Disco de video digital. Es similar a un cd rom en cuanto a su

forma. La diferencia radica en su capacidad de almacenamiento, que va de 4,7 a 17 gigabytes. Esta capacidad se consigue por dos razones: las huellas de grabación son más estrechas y posee una doble cpaa de sustrato por una de sus caras.

Edición de un archivo: Rectificar un texto es, por ejemplo, editarlo. También se aplica en la corrección o modificación de fotografías mediante programas especiales como Photoshop, Picture Publisher, Photopaint.

E-mail: Dirección electrónica para identificar a un usuario de internet.

Entorno gráfico: Sistema operativo en el que la información que aparece en pantalla aparece representada en forma gráfica, como es el caso de Windows.

Escáner: Dispositivo periférico que copia información impresa mediante un sistema óptico de lectura. Permite convertir imágenes, por ejemplo de fotografías, en imágenes tratables y almacenables por el ordenador. El proceso de conversión se denomina digitalización. El término inglés scanner significa explorar o rastrear.

Firewall (pared de fuego) : Mecanismo utilizado para proteger una red u ordenador conectado a Internet de accesos no autorizados. Una firewall puede construirse con software, con hardware o con una combinación de ambos.

Formatear: Proceso por el que se adapta la superficie magnética de un disco para aceptar la información bajo un sistema operativo determinado. En el proceso de formateado se colocan las marcas lógicas que permitirán localizar la información en el disco y las marcas de sincronismo además de comprobar la superficie del disco.

Formato de archivo: Patrón o forma que utiliza un programa para almacenar los documentos que produce. Existen formatos de texto, de imágenes, de sonido, etc. Se identifica por la extensión: un punto y una abreviatura del formato. Por ejemplo: .doc / .gif / .mp3 /

Freeware: Software que ha sido puesto a disposición de la comunidad por sus autores. Este tipo de programas pueden ser libremente distribuidos y utilizados sin necesidad de pago alguno.

FTP (File Transfer Protocol o Protocolo de transferencia de archivos): Como su nombre lo indica, define los mecanismos y reglas para transferir archivos entre los diversos ordenadores de la red.

GIF: Graphic Interchange Format. Formato de Intercambio Gráfico, un formato de archivos gráficos popularizado inicialmente por CompuServe.

Gigabyte: Unidad de medida que equivale a mil millones de bytes, empleada generalmente para especificar la capacidad de los discos duros.

Hardware: Parte física del ordenador.

Hipertexto: Los documentos de hipertexto están formados por una combinación de

texto, imágenes, y un nuevo tipo de elementos llamados enlaces o links que se presentan normalmente en forma de palabras resaltadas en distinto color o subrayadas y que enlazan con otra página web.

Home page: Página de Inicio, ó página principal. Es la primera página de un website (conjunto de páginas web).

HTML: HyperText Markup Language. Lenguaje de marcas de hipertexto mediante "etiquetas", con el que se realizan las páginas web.

HTTP (HyperText Transport Protocol o Protocolo de transporte de hipertexto): Protocolo para transferir archivos o documentos hipertexto a través de la red. Se basa en una arquitectura cliente/servidor.

Icono: Imagen que representa un programa, una sección de una página web, etc.

Interfaz: Conjunto de especificaciones permiten la conexión del ordenador con los periféricos de entrada y salida.

Interfaz de usuario: El modo en que un programa facilita el proceso de comunicación entre el hombre y el ordenador. Windows, por ejemplo, presenta una interfaz de usuario bastante práctica.

Internet: Red de ordenadores conectados entre sí. Contracción de las palabras inglesas Inter net, entre redes.

Intranet: Tipo de red que funciona de la misma forma que internet, pero la información está disponible sólo para un grupo restringido de usuarios.

IRC (Internet Relay Chat o Charla en Internet) : Herramienta de internet que permite a un usuario unirse a una charla en vivo con otros usuarios (en modo texto). Está siendo substituida por herramientas similares en el World Wide Web y por los nuevos sistemas multimedia que permiten el intercambio de audio y vídeo por Internet.

Java: Lenguaje de programación independiente de la plataforma creado por Sun Microsystems. Está pensado expresamente para una arquitectura cliente/servidor en la que sólo es necesario intercambiar pequeñas porciones de código (llamadas Applets) que son ejecutadas por el cliente.

JPEG (Joint Photographic Experts Group o Grupo de expertos de ensamble fotográfico) : Tipo de formato de imagen o compresión de imagen. Está pensado especialmente para imágenes fotográficas por la calidad que da al comprimir éstas.

LAN: Local Area Network. Red de área local.

Libreta de direcciones: Es una pequeña aplicación donde se almacenan números telefónicos, direcciones electrónicas, y demás datos de una persona u organización.

Link: Enlace que permite conectar páginas web, ficheros, etc. Enlaza una información a otra, o de un servidor a otro, cuando se navega por Internet.

Megabyte: Mega, MB = 1024 Kilobytes.

Mbps: Megabits por segundo o mega baudios por segundo.

Microprocesador: Circuito integrado o chip que procesa las instrucciones suministradas por el software.

Midi: Interfaz musical para instrumentos digitales. Es un lenguaje estándar en la industria musical electrónica. También se llama así al puerto donde se conectan instrumentos musicales para generar sonidos o procesarlos en el ordenador.

Nodo: Cada uno de los ordenadores de una red.

Online (En línea): Término que puede ser traducido como "conectado" o "con conexión activa". Así pues, si se hacen compras online, quiere decir que se hacen de forma electrónica a través de internet.

Password: Contraseña.

Periféricos: Las unidades conectadas a la CPU: de entrada, de salida, y de almacenamiento.

Pixel: Contracción de "Picture Element/s". El elemento más pequeño de la superficie de un monitor.

Placa madre o Placa base: Placa electrónica donde está ubicado el microprocesador y que da soporte a los principales elementos del ordenador.

POP (Post Office Protocol o Protocolo de oficina postal): Protocolo empleado por el software de correo electrónico para extraer o recibir los mensajes de los servidores de correo en nuestro ordenador.

Procesador de textos: Programas con capacidad para la creación de documentos incorporando texto con multitud de tipos y tamaños, gráficos, efectos artísticos y prácticamente todo lo que se hacía con los programas de imprenta tradicionales.

Protocolo: Es un término de comunicaciones y su función es fijar unas reglas de funcionamiento, a todos los niveles, a las que han de atenerse los distintos sistemas informáticos para poder comprenderse.

RAM: Random Access Memory. Memoria de acceso aleatorio, es decir, sólo se mantiene activa mientras el ordenador esté encendido. Se utiliza como almacenamiento temporal de ficheros e instrucciones.

Red: Grupo de ordenadores conectados entre sí, con la capacidad de transmitirse datos y compartir recursos.

ROM: Read Only Memory. Memoria que solo permite la lectura, no modificable.

Scandisk: Aplicación de Windows, que se utiliza para analizar y reparar los sectores dañados de una unidad de almacenamiento como un disco duro, diskette, disco óptico, etc.

Servidor: Se denomina así al ordenador que se encarga de conectar a una red un ordenador.

Sistema Operativo: Es un programa que gestiona y administra los recursos del ordenador, hardware y software. Además traduce el lenguaje binario que utiliza el ordenador para realizar sus operaciones a un lenguaje visual y alfanumérico que el humano entienda.

Software: Programa. Conjunto de instrucciones que indican al hardware o partes físicas lo que debe realizar, para obtener un resultado concreto. Según sea el software o programa puede clasificarse como de propósito específico (sistemas operativos, lenguajes de programación, etc.) o propósito general (procesadores de texto, de imágenes, hojas de cálculo, etc)

Tableta digitalizadora : Dispositivo de entrada que se emplea para dibujar, retocar, etc. Consiste en un lápiz electrónico que se utiliza sobre la superficie de una tableta que genera una señal que el ordenador entiende y transforma en imagen.

Tarjeta de Sonido, de red, de vídeo, etc. :Placas específicas con circuitos integrados que se coloca en la CPU del ordenador y a la que se conectan diferentes dispositivos (de sonido, de red, de vídeo, etc.)

Teclado: Dispositivo de entrada que permite al usuario introducir en el ordenador datos alfanuméricos representados por teclas.

URL: Uniform Resource Locator. Se conoce por este nombre a las direcciones de Internet, normalmente, aunque no necesariamente, refiriendonos a páginas Web. En este caso se distinguen por iniciarse con http:// No obstante es una simplificación para el usuario el referenciarlas de esta forma, en realidad son secuencias de números que se dirigen de forma inequívoca.

Ventanas: En Windows, es la forma gráfica en la que se representa la información. Son cuadros de diálogos que contienen instrucciones, botones, documentos, etc.

Videoconferencia: Sistema que permite la comunicación de voz y visualización de las imágenes de los conferenciantes a través de Internet.

Virus: Programa muy sofisticado dedicado generalmente a causar un daño en la información o programas contenidos en un ordenador.

Wav : Extensión que corresponde al archivo de sonido de Windows wave.

Web page (Página web) : Cualquier página en un sitio web.

Web site (Sitio web) : Conjunto de páginas web que forman una unidad única. El sitio web tiene una página de inicio o página principal llamada homepage, de la que derivan el resto.

Windows: Sistema operativo de 32 bits de Microsoft, que gestiona y administra los recursos de un ordenador, y muestra la información mediante un sistema gráfico basado en ventanas.

Windows NT: Similar a Windows, pero que administra y gestiona los recursos de una red de ordenadores.

Word: Procesador de textos de Microsoft, incluido en el paquete Office. Permite elaborar y dar formato a documentos de texto. La extensión de archivos que proporciona es .doc.

World Wide Web (Red mundial, conocido también como: WWW, W3) : Sistema de arquitectura cliente/servidor para distribución y obtención de información en Internet basado en hipertexto o enlaces. Sistema de adquisición de información a través de páginas web y visualizando estas en un navegador.

.zip : Extensión de archivos comprimidos mediante algoritmos para que ocupen menos bytes, con el programa Winzip. Existen otras extensiones de archivos comprimidos como .arj, .arc, etc, cuya diferencia es el programa que los ha comprimido y su diferente método.

ZIP : Dispositivo de almacenamiento óptico que permite guardar información, en una unidad de 100 mb. Puede instalarse mediante un puerto paralelo o un puerto SCSI.

Zoom : Opción de un programa para ampliar o disminuir la vista de un documento, con el fin de visualizar todo el documento o sólo una parte de éste en la pantalla.

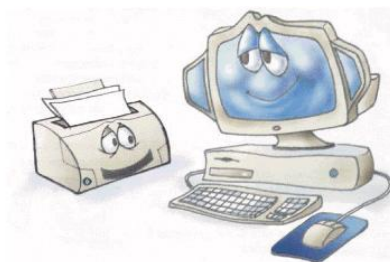
Glosario tomado de:

www.cnice.mecd.es/eos/MaterialesEducativos/men2001/nutricion/program/in/glos

Modificado para efectos del curso de Informática Básica

Creación y Ejecución de Ambientes de Aprendizaje Significativo para niños (as)

ComunicARTE con mi ciudad FASE II





Material diseñado por las estudiantes del programa Lic. en Pedagogía Infantil,
adscritas al Proyecto Pedagógico en Nuevas Tecnologías
Facultad de Educación - Universidad de Antioquia - 2005

Las siguientes son una serie de actividades desarrolladas durante el Ambiente de aprendizaje **ComunicARTE con mi ciudad**, ejecutado por las maestras en formación del programa Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad de Antioquia. Estas actividades están orientadas al uso del computador y demás recursos informáticos, además al fortalecimiento de las habilidades comunicativas en el nivel de transición. Esperamos sea un apoyo permanente para su ejercicio profesional....

Durante la ejecución de este ambiente, se propusieron las siguientes estrategias pedagógicas, su utilización

ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS

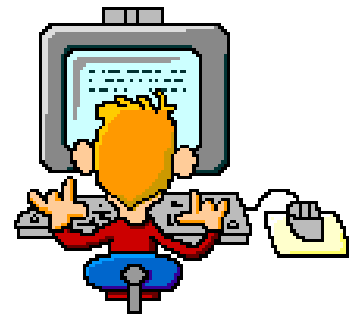
Las estrategias se conciben en nuestra propuesta como “las acciones que desarrolla el maestro para llevar a cabo una actividad”, es así que se proponen las siguientes:

- **Carrusel comunicativo:** Estrategia que se caracteriza por promover la comunicación y el desarrollo de actividades orientadas a un mismo tema. Consiste en la rotación por mesas de trabajo o centros de interés en algunos casos. Esta es una estrategia que facilita el aprendizaje cooperativo y dinamiza el trabajo dentro del aula cuando solo hay un computador en el. Se propone a partir de los modelos pedagógicos planteados en la Escuela Activa a través de María Montessori (Centros de Interés) y Ovidio Decroly
- **Rincón informativo:** Mediante esta estrategia, los niños podrán exhibir y socializar las producciones más representativas realizadas en cada una de las actividades, diariamente el contenido se cambiará, permitiendo que a lo largo de la propuesta gran cantidad de niños hayan expuesto sus producciones gráficas.
- **Intercambio comunicativo.** (Compuesto por una tríada: buzón – mensajero – carriel viajero) El mensajero será la persona encargada de llevar e intercambiar la correspondencia y demás mensajes con los niños de las instituciones, estimulará a los niños para que realicen de forma creativa y espontánea dichos intercambios de correspondencia a través de cartas y correos electrónicos. El buzón servirá de pretexto para enviar y recibir los mensajes; el carriel viajero, por su parte tiene como fin promover de manera más personalizada las habilidades comunicativas a partir de la utilización de distintos recursos. Diariamente el carriel viajará a la casa de un niño, en él estarán contenidos una serie de materiales y actividades que involucrarán no solo al niño sino a sus acudientes en general. Semanalmente los contenidos se modificarán y apuntarán a fortalecer los conceptos vistos durante la propuesta y así mismo funcionará como una manera activa de establecer contacto con los integrantes del grupo familiar y el grupo de

niños en el aula, ya que diariamente se compartirá con los demás compañeros de grupo lo que en casa se realizó en compañía de los padres.

RECUERDE

Las presentaciones multimedia son herramientas de aprendizaje poderosas que usted y sus estudiantes pueden crear. El desarrollo de presentaciones multimedia toma tiempo pero las recompensas justifican el esfuerzo. Las presentaciones permiten mostrar la información a los estudiantes en formas interesantes y significativas y secuenciarla según las necesidades de la clase. El maestro puede cambiar el enfoque educativo en que se usa un solo libro de texto para toda la clase por un enfoque en que se suministran numerosos recursos para el aprendizaje en el aula.



Actividades para trabajar el nombre propio

- Diseñe los nombres de los niños en formato digital (presentación en Power Point) e impresos, a partir de ellos desarrolle las siguientes actividades:
- Ubique los nombres impresos en el tablero, diga en voz alta uno de ellos, pídale al niño que lo ubique y lo tome.
- Coloque los rótulos en el piso y con ayuda de la presentación en Power Point, pídale al niño que ubique en el suelo, el nombre que aparece en la pantalla, seguidamente que lo pegue en el tablero
- Previo a la llegada de los niños, ubique los rótulos de manera diferente en cada mesa de trabajo e invite al niño para que se siente en el lugar que le corresponde, seguidamente, pídale que pase al computador y con apoyo del rótulo impreso, escriba su nombre.
- Invite a los niños para que pasen al computador a escribir su nombre de muestra, una parte de la semana en mayúscula, los demás días lo escribirán sin muestra y en minúscula.

Actividades para introducir los medios de comunicación

- Diseñe por cada mesa de trabajo un sobre que contenga una lámina alusiva a la historia de la comunicación, a partir de ella realice preguntas como. ¿Qué creen que estará sucediendo? Cómo creen que las personas se comunicaban anteriormente? ¿Las personas necesitan comunicarse. Por qué? ¿Qué elementos se utilizan?, seguidamente invite a un niño por mesa, para que las ubiquen en el tablero.
- Indague sobre el uso que se le da al computador: Para qué nos sirve? Qué cuidados deben tenerse con él? ¿Puede funcionar por si solo o requiere la ayuda de alguien?, presente el software de *El Marinero* Módulo 1 y propicie un diálogo sobre los aspectos que allí se presentan
- Juegue al correo con los niños. Los niños se ubican por parejas y a cada uno se le entregan tres billetes: 10, 15, 20 pesos; con los cuales podrán comprar estampillas y postales si les queda algo de dinero, para ello, se apoyarán de referentes visuales que se han colocado en el tablero y previo al juego se ha de hacer una indagación respecto a ellos.
- Diseñe un computador con material de desecho, permita que el niño lo decore de manera creativa.
- Indague sobre el concepto de Internet, realice seguidamente con material concreto una página Web, por último proponga una actividad de confrontación con el software de *El Marinero* módulo 3 que permita observar las diferencias entre las páginas diseñadas por los niños y las que se pueden observar en la red.



Actividades para trabajar la ciudad de Medellín

- Realice una indagación sobre elementos representativos en la historia de la ciudad... cómo creen que eran las personas anteriormente, los sitios como serían, que cosas existirían... seguidamente apoye este trabajo con la actividad de clic “La historia de mi ciudad”
- Ambiente el espacio con flores y la canción “La Tierra (Juanes)”, indague sobre conceptos previos sobre la ciudad de Medellín, ¿Qué es Medellín? ¿Dónde está ubicada? ¿Quiénes viven en ella? ¿Qué lugares conoces? ¿Qué fiestas se realizan en la ciudad?
- Con apoyo de *creative writer* invite a los niños para que por parejas, escriban a manera de lista, los nombres de los distintos sitios de la ciudad que los demás niños indiquen, seguidamente realice identificación de letras, comparación con las del nombre propio, conteo, de cada una de ellas, clasificaciones por tamaño en las palabras, letras repetidas, formas y las demás que usted considere.

Realice la presentación del cuento de Florentina, previamente dialogue un poco sobre la feria de las flores y su importancia dentro de la identidad antioqueña, realice preguntas de predicción (antes), muestreo (durante) e inferencia (final) a partir de su presentación.

Preguntas:

Antes: ¿Quién será Florentina, ¿Por qué tiene ese nombre?, ¿A dónde crees que llegará Florentina?, ¿Qué crees que le pasará?

Durante: De qué pueblo viene Florentina, ¿Para dónde va?, qué día salió?, qué le pasó a Florentina cuando llegó a la ciudad?, ¿cómo viste Florentina?

Después:Cuál fue el final de la historia, qué personajes habían en la historia?, ¿Qué otro título le pondrías a la historia?.

- Entregue a los niños materiales para que por bases de trabajo diseñen alguno de los sitios representativos de la ciudad, se proponen las siguientes opciones: metro, coltejer, silleta... al culminar la elaboración de estos trabajos, realice una pequeña galería de arte denominada Galería de arte infantil, con apoyo de la web cam se registran las producciones finalmente invite a los niños para que expongan de manera creativa su producción.

- Para el trabajo de los símbolos e iconos representativos de la ciudad, utilice un sobre en el cual usted pueda introducir logos impresos y a partir de ellos, permitir que los niños descifren cual es, seguidamente, apoye este trabajo con la multimedia “Rueda la Rueda” para la identificación de señales de tránsito, ubicadas en la ciudad, contraste los distintos tipos de símbolos, realizando clasificaciones, seriaciones...



- Utilice el juego Loto fonético (lotería con imágenes y palabras) para afianzar la lectura y la asociación de conceptos. Por mesas de trabajo entregue una tabla para el juego, a partir del computador, proyecte una a una las imágenes contenidas en la tabla, el equipo que la contenga, deberá salir, indicar el nombre del lugar escogido.

Invite a los niños para que se acerquen al computador y escriban de muestra los sitios de la ciudad (trabajo por parejas o de a 3) con apoyo del programa *Creative Writer* u otro procesador de texto, entre tanto, los demás niños escriben en hojas cartas en las cuales utilicen los nombres trabajados, seguidamente, que las depositen en el buzón.

- Realice una visita a la sala de Internet, organice las siguientes páginas: www.cabazoncanoso.com (sección juegos).. el típico juego de la culebra. www.pilosos.com.co (sección karen)... viste y desviste a la muñeca www.disneylatino.com (sección juegos).. juego de la mala memoria

Y todas aquellas que ustedes crean pertinentes. Recuerde siempre resaltar que lo que ven son páginas web. Revise también los Tutoriales de apoyo en la sección Páginas de internet.

- Tras realizar esta exploración, divida el grupo en dos para que una parte realice un dibujo en paint sobre lo que más le haya gustado de la exploración, la otra mitad en creative writer u otro procesador, realizará una carta dirigida a un amiguito de manera espontánea, donde expondrán lo aprendido en clase.
- Para trabajar los alimentos representativos de la región Antioqueña, utilice la presentación de “La Bandeja Paisa”, previamente cuente una pequeña historia en la que involucre el origen de los alimentos, seguidamente, indague sobre lo que conocen los niños sobre la bandeja, escriba sus respuestas en el tablero, luego pídale, que pase una pareja al computador y realice la actividad propuesta en la presentación, finalmente, invítelos para que elaboren con plastilina u otro material, una bandeja.
- Parta trabajar con Don Saludero, ambiente la actividad con la siguiente historia:

*Don Saludero era un señor que vivía en la ciudad de Medellín
y como ya tenía algunos años y no trabajaba,
se dedicaba entonces a recorrer cada día un lugar distinto dentro de esta linda ciudad.
Don Saludero es una persona muy especial, ¿por qué?,
a donde el va siempre hace amigos y le gusta saludar.*

*Un día quería muchas cosas comprar para distintas partes poder
visitar*

*así que fue de compras a un gran supermercado llamado ÉXITO,
allí entró y muchas cosas vió...*



Elabore un rompecabezas con la imagen de Don saludero, desarrolle la presentación en Power Point, seguidamente esconda las piezas en el salón e invite a los niños para que las ubiquen y formen la figura correspondiente, conjuntamente, se incluye una bolsa plástica blanca y las letras de ÉXITO recortadas, con el fin de diseñar un logo del almacén, para ello deben buscar las letras y formar la palabra correcta y pegarla sobre la bolsa simulando una bolsa del éxito. Allí mismo introducirán los objetos que don saludero compró que también se encuentran escondidos en el salón.

Elabore una ficha de don saludero para que los niños a través de diferentes materiales lo decoren: mireyas, crayolas, color, papel rasgado,... finalmente, motívelos para que detrás de la hoja escriban de forma espontanea en forma de lista, los elementos que don Saludero compró.

- Utilice la presentación *Cuál falta* de don saludero para realizar el reconocimiento de distintos sitios de la ciudad a partir de adivinanzas, durante su presentación motive a los niños para que describan las imágenes y escuchen con atención las historias propuestas en cada lugar
- Entregue a los niños revistas, periódicos y diversos materiales para construir un libro de imágenes de la ciudad, proponga además, la elaboración de un mural de la ciudad.

• La Familia Pérez: Se inicia la actividad con una presentación en power point que pretende trabajar sitios representativos de la ciudad de Medellín y los espacios en los que la familia o las personas se desenvuelven, por medio de adivinanzas y con un juego de memoria auditiva con asociación visual. Indague previamente sobre los sitios que se han trabajado, y realice preguntas durante la presentación y al finalizar.



• A partir de esta presentación, se sugiere la elaboración de cartas a uno de los miembros de la familia, recortar y pegar etiquetas vistas en la presentación, dibujar los miembros de la familia, representarlos, etc.

• Con apoyo del Software *Pipo en la ciudad*, realice un reconocimiento de los sitios de la ciudad, previamente organice 5 grupos, cada uno de ellos, deberá observar con más detalle uno de los sitios propuestos para realizar varias preguntas. Los temas sugeridos son:

El supermercado, 2. El zoológico, 3. El circo, 4. El parque de atracciones, 5 La ciudad. Se advierte que mientras se hagan las preguntas solo el grupo responsable de dicho tema debe responder.,con la multimedia se explora cada parte de la ciudad, se coloca la imagen y se señalan algunas palabras para que ellos repitan. Se deja un lapso de 1 minuto para que la puedan observar y luego la maestra apaga la pantalla para que no puedan observarlo nuevamente y formula pregunta por pregunta, si no responden se vuelve a mostrar y se formulan las preguntas dejando la opción para que ellos observen. (Esta actividad está encaminada a fortalecer la observación y la memoria visual).

Para el grupo de **supermercado** se preguntará:

Menciona 3 frutas que hayas visto en el supermercado donde está Pipo

Completa: Una estaba leyendo el señor que vestía de color café y tenía una canasta en sus brazos

En qué estaba montado el bebé?

Adivina, adivinador: Redondito redondito yo siempre soy, cuando estoy madurito rojito siempre estoy y mucha salsa de mí comes hoy.

De qué color era la ropa que tenía puesta la cajera?

Para el grupo de **zoológico** se preguntará:

Cuál es el nombre del niño?

Completa: El es el animal que se sabía el nombre de Pipo

Cuántos animales viste en el agua?

Di el nombre de 5 animales

Adivina, adivinador: Cuál es el animal que tiene color anaranjado, un montón de manchitas y un cuello largo, largo?



Para el grupo de **circo** se preguntará:

Qué animales viste en el circo de Pipo?

Menciona tres personajes que trabajan en el circo de Pipo

De qué color es la ropa de la Acróbata?

Adivina, adivinador: Un gatito parezco yo, pero por mi gran melena no lo soy

Completa: El conejo está dentro de un

Para el grupo de **parque de atracciones** se preguntará:

Cuántos globos tiene la niña que está más próxima a Pipo

Cuántos carritos chocones viste?

Adivina, adivinador: Sale en la noche cuando el sol se esconde, acompañadita de muchas amiguitas siempre se encuentra.

Qué está comiendo la niña que viste de falda roja?

Completa: A la izquierda de los carros chocones encontramos las



Para el grupo de la **ciudad** se preguntará:

Completa: En un llegó Pipo a la Ciudad

Adivina, adivinador: Rojo, amarillo y verde, unas señales te dan: para que puedas detenerte o para que puedas andar.

Cuántos **medios de transporte** viste en la pantalla?

Qué color es la ropa del policía de tránsito?

Es un lugar a donde vamos a hacer consultas y leer muchos libros

- Visite la sala de Internet y explore las páginas de los lugares más representativos de la ciudad:

www.zoosantafe.com, www.fundacionepm.org

www.medellin.gov.co, www.elcolombiano.com

- Para trabajar el concepto de Internet, proponga a los niños el juego de la Telaraña comunicativa el cual consiste en formar una ronda y con un tamborcito de lana se tira entre un niño y otro, formando entre todos una gran red, esta actividad permitirá identificar de manera concreta como es el proceso de conexión entre los computadores para navegar en internet

- Realice con material concreto nuevamente, el diseño de una página web. (esta actividad pretende ver si hubo cambios o no con respecto a lo que antes manejaban en cuanto a conceptos).

- Registre con apoyo de la cámara web videos de los niños realizando sus trabajos en clase, posteriormente preséntelos e identifique con ellos acciones, emociones, características de los personajes que allí aparecen. Puede también tomar algunas fotografías y elaborar presentaciones con los datos de cada niño, las actividades que realiza, los lugares que conoce... etc.

- Juegue al concétrese Informático: Imprima las fichas contenidas en el archivo “concétrese”, organícelas sobre material resistente como cartulina, cartón o madera, por detrás coloque los números y ubíquelas en el lugar en el cual desea trabajar, distribuya el grupo de niños en dos equipos e invítelos para que digan 2 números e intenten formar parejas, se muestran las fichas y si no coinciden las imágenes, las fichas se voltearán y el turno será para el siguiente grupo. Si las imágenes coinciden se formará una pareja que dará puntos al equipo. Con esta actividad, se pretende reconocer los diferentes íconos y funciones de los programas trabajados en el ambiente de aprendizaje.

- Con el software de la Tortuga Taruga, puede desarrollar variadas actividades, en primer lugar revise el documento en PDF para ver los requisitos de la instalación, presente inicialmente los videos, imprima las letras y motive a los niños para que trabajen en su memorización, identifique personajes, características, actitudes. Escuche con los niños la historia y durante su desarrollo, realice preguntas de predicción, muestreo, e inferencia, ejecute el archivo de clic denominado TARUGA para afianzar la comprensión textual.



- Con apoyo del micrófono, registre canciones, diálogos o recuentos de los niños, posteriormente preséntelo y confronte con los niños, los aspectos escuchados en él.
- Prepare con los niños el diseño de una página web, durante varias semanas, recoja los insumos para su construcción, en un primer momento seleccione los fondos (ver archivo de fondos) seguidamente las letras e imágenes que desea incluir. Puede utilizar un editor de páginas como Front Page o en este caso Open Office, un software de distribución gratuita... Familiarice a los niños con este programa, llevándolos a la sala y permitiendo que exploren libremente las aplicaciones propuestas.
- Escuche la canción de Computin, realice coreografías con los niños, identifique acciones, invítelos para que realicen dibujos, encuentren palabras y partes asociadas con el computador, aproveche esta canción para afianzar el conocimiento del computador y sus usos.

**Ambiente de Aprendizaje *ComunicArte con mi ciudad*
Para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en niños
y niñas del nivel de transición**
Tabla resumen

OBJETIVOS GENERALES

1. Reconocer el computador como una herramienta para adquirir aprendizajes, a través de exploraciones libres y dirigidas que potencien en niños y niñas el acercamiento a este medio de comunicación.
2. Utilizar el carriel viajero, el buzón y al mensajero, como recursos significativos para potenciar la comunicación entre niños, maestros y padres de familia.
3. Promover producciones espontáneas en el computador y manuscritas a través del carrusel comunicativo, para estimular la intención comunicativa del lenguaje en todas sus expresiones.
4. Participar y diferenciar cada momento pedagógico mediante el establecimiento de un orden cronológico cotidiano que permita a los niños y niñas adquirir dicha diferenciación para seguir una secuencia lógica en sus actividades escolares.

Primera Semana Julio 25- Julio 29

ComunicARTE con mi Ciudad

TEMA	DIAS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	ACTIVIDAD	SOFTWARE UTILIZADO
Presentación de la propuesta	Lunes Julio 25	Intercambio comunicativo Rincón Informativo Carrusel comunicativo	Rótulos con nombres Hojas de block, sobres, estampillas, billetes, Colbon, colores, lápices	Saludo Oración Espontánea Canción "Hola Hola" Orden del Día Ubicación Espacio Temporal Llamar a lista con rótulos Llegada del Mensajero Presentación de recursos Saludo Director de Proyecto Presentación y lectura de la carta Juego del correo Tareas para el hogar Despedida "Hasta luego..."	Presentación en P.P
	Martes Julio 26	Intercambio comunicativo Rincón Informativo Carrusel comunicativo	6 Sobres con imágenes de la comunicación	Historia de la comunicación Indagación sobre la Tira cómica Entrega de Sobres Descripción de Imágenes Ubicación por secuencias Narración de la historia	Sonic Sound Forge

	Miércoles Julio 27	Intercambio comunicativo Rincón informativo	Cajitas, Colbon, hojas de block, revistas, colores	Indagación sobre el uso del PC Presentación del Marinero M.1 Presentación de la casita de Chocolate Elaboración gráfico plástica del PC	Marinero 2.0
	Jueves Julio 28	Intercambio comunicativo Rincón Informativo	Cartones con imágenes alusivos a la informática, colores, hojas	Concéntrese Informático Visita a la sala de Informática Exploración de páginas Web Infantiles Dibujo sobre las páginas visitadas	Internet
	Viernes Julio 29	Intercambio comunicativo Rincón Informativo	Fotocopia de la Página web, revistas, colores	Indagación sobre el concepto de Internet Elaboración de la Pag Web concreta Exploración de Marinero M. 3-4	Marinero 2.0

Segunda Semana Agosto 1 – Agosto 5

ComunicARTE con mi Ciudad					
TEMA	DIAS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	ACTIVIDAD	SOFTWARE UTILIZADO

<p>Reconozco mi ciudad</p>	<p>Lunes Agosto 1</p>	<p>Intercambio comunicativo Rincón Informativo Carrusel comunicativo</p>	<p>Rótulos con nombres, fichas de palabras para completar, láminas antiguas, colbon, cd de música</p>	<p>Canción "Hoy es lunes..." Oración Espontánea-Santa Ana Bendita Llamar a lista con rótulos sin separar Indagación sobre la historia de Medellín Rotación por bases de trabajo Presentación en clic observación y preguntas sobre Foto Antigua Completación de palabras y escritura de muestra Descripción y creación de historia a partir de la imagen Trabajo expresivo-corporal a partir de canciones antiguas Discriminación de sonidos, coordinación, acento</p>	<p>Clic 3.0 Antioquia Toda</p>
----------------------------	---------------------------	--	---	--	--------------------------------

	Martes Agosto 2	Carrusel comunicativo Rincón Informativo	Papel periódico con dibujos del metro, coltejer, papel silueta, Colbon,	Indagación sobre la ciudad y sus sitios Presentación de Florentina Preguntas (antes, durante, después) Escritura de los sitios a manera de dictado de los sitios Trabajo por bases elaboración del metro, coltejer, silleta Exposición en la galería de arte o rincón Informativo	Power Point Creative Writer
	Miércoles Agosto 3	Intercambio comunicativo	Sobre con etiquetas, loteria, hojas, colores	Trabajo con el sobre mágico y rótulos, indagación Presentación de Rueda a la Rueda Juego Loto fonético	Rueda rueda
	Jueves Agosto 4	Carrusel comunicativo, rincón informativo	Hojas de block, colores	Visita a la sala de Informática Escritura por parejas de los sitios de la ciudad en Creative Writer Dibujo en Paint sobre lo más representativo del trabajo desarrollado hasta el momento. Elaboración en Word de la carta para el director de proyecto	Creative Writer

	Viernes Agosto 5	Rincón Informativo, intercambio comunicativo	Plastilina, colores, hojas de block	Historia de los alimentos Revisión de tarea a través de la repetición de palabras Presentación en Power de la Comida Predilecta Escritura de los nombres de la bandeja Elaboración en concreto de la bandeja paisa	Power Poin
--	------------------------	---	---	---	------------

ComunicARTE con mi Ciudad

TEMA	DÍAS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
------	------	-------------	------------

Aprendiendo con Don Saludero	Lunes Agosto 8	Intercambio comunicativo Rincón Informativo Carrusel comunicativo	Rompece de saludero bolsas Éxito, c ficha, co
	Martes Agosto 9	Carrusel comunicativo, Intercambio comunicativo	Revistas colbon, cancione Medellín

	Miércoles Agosto 10	Intercambio comunicativo, carrusel comunicativo	Revistas colores, de colbon
--	---------------------------	--	--------------------------------------

	<p>Jueves Agosto 11</p>	<p>Carrusel comunicativo, Intercambio comunicativo</p>	<p>Fichas colores, de t colores, lápices</p>
	<p>Viernes Agosto 12</p>	<p>Intercambio comunicativo</p>	<p>Ficha palabras Hojas block, c</p>

Cuarta Semana Agosto 16 – Agosto 19


ComunicARTE con mi Ciudad					
TEMA	DIAS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	ACTIVIDAD	SOFTWARE UTILIZADO
Construyendo nuestra Página Web	Martes Agosto 16	Intercambio comunicativo	Lana, colores, hojas de block, lápices	Oración "Espíritu de Dios" Canto Canción "Chivita Bonita" Lllamar a lista con Power Point Telaraña comunicativa Diseño de la Página Web concreto (colocar fondo) Confrontación con Marinero 3-4	Marinero 2.0
	Miércoles Agosto 17	Intercambio comunicativo	Fichas con preguntas, cartulina, colores, hojas de block, colbon	Juego del periodista Recolectar datos sobre la institución a partir de entrevistas a los personajes representativos de la IR Elaboración de tarjeta de agradecimiento para las personas entrevistadas de la institución	Tortuga Taruga

	Jueves Agosto 18	Carrusel comunicativo, Intercambio comunicativo	Fotocopia de la página web, colores, hojas de block	Diseño de la página web concreta (colocar imágenes) Visita a la sala de Internet Recolección de insumos para la página web Fotos, grabaciones, textos y dibujos Saludo del Director de Proyecto	Presentación en Power Point
	Viernes Agosto 19	Carrusel comunicativo, Intercambio comunicativo	Colores, hojas de block, colbon, láminas	Selección y observación de materiales para la página web Llegada del Mensajero con el CD enviado por el Director de Proyecto Exploración guiada por Open Office Dibujo espontáneo sobre el director de Proyecto Presentación de multimedias y actividades desarrolladas dentro del proyecto Canción COMPUTIN	Presentación en Power ABC Landia Creative Writer Open Office

ANEXO 16

ESTRATEGIAS Y MOMENTOS PEDAGÓGICOS DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Ambiente de Aprendizaje Significativo “ComunicARTE con las TIC’s”	Ambiente de Aprendizaje Significativo “ComunicARTE con mi Ciudad”
MOMENTOS PEDAGÓGICOS:	MOMENTOS PEDAGÓGICOS:

<p>1. Bienvenida: Momento inicial en el que se indaga y se comparte temas de interés personal o relacionado con las temáticas a trabajar empleando diferentes recursos tecnológicos y didácticos.</p> <p>2. Explorando para compartir: Momento de preparación y ejecución de las actividades propuestas para llegar a conclusiones y reflexiones que dan cuenta del proceso llevado a cabo, las cuales deben ser registradas dentro de un formato de autoevaluación.</p> <p>3. Aprendo en casa: Espacio que promueve el ejercicio práctico de la maestra cooperadora a partir de las temáticas vistas sobre el manejo del computador y su aplicación pedagógica.</p> 	<p>1. Bienvenidos: Tiene una duración de 45 minutos, en los cuales se desarrollan actividades que introducen al niño (a) a la dinámica de trabajo que se realizará durante el día; es un espacio para saludar, llamar a lista, hacer ubicación temporal y espacial, cantos, oración y la revisión de las actividades complementarias para el hogar.</p> <p>2. Explorando ando: El tiempo designado es de 120 minutos, en los cuales se desarrollará a profundidad la temática del día; durante este momento los niños interactuarán de forma más directa con el computador y los demás recursos propuestos para las actividades, las cuales se efectúan antes del descanso y después del mismo.</p> <p>3. Compartiendo lo aprendido: Último momento, con una duración aproximada a 20 minutos, se realiza una evaluación conjunta entre el maestro y los niños (as), haciendo un recuento de las actividades realizadas durante la jornada. Se complementa con canción de despedida, oración, poemas u otras actividades sugeridas por los mismos niños (as). Se disponen para reencontrarse con sus padres y se da la asignación de tareas para el hogar.</p> <p>4. Aprendo en casa: Actividades complementarias para el hogar que permiten vincular de manera significativa a los demás miembros del grupo familiar, se propone el trabajo con el carriel y tareas variadas enfocadas al fortalecimiento de las habilidades comunicativas.</p>
---	--

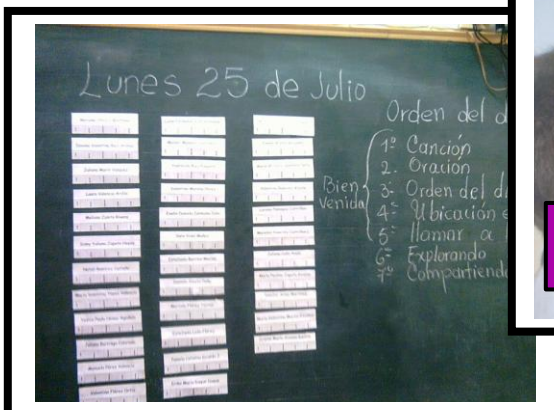
ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS:

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS:

<p>Intercambio Comunicativo: Se pretende mediante esta estrategia, compartir información que permita retroalimentar los procesos pedagógicos de la maestra cooperadora y la maestra en formación, a partir del análisis reflexivo de experiencias que se den dentro y fuera del aula.</p> <p>Aprendo Haciendo: Estrategia sustentada en el modelo constructivista del aprendizaje, se pretende mediante ella que la maestra construya su propio aprendizaje mediante la experimentación y el trabajo con los recursos propuestos</p> <p>Comunicación Asincrónica: Término designado para establecer la comunicación sin tiempo ni espacio real, como por ejemplo el correo electrónico.</p> <p>Demostración: Estrategia mediante la cual se explica un proceso o procedimiento y se muestra o evidencia, cómo funciona y/o cómo se opera. La demostración es un estrategia tanto visual como verbal; su objeto es una información, un conocimiento o una técnica.</p>	<p>Carrusel comunicativo: Estrategia que se caracteriza por promover la comunicación y el desarrollo de actividades orientadas a un mismo tema. Consiste en la rotación por mesas de trabajo o centros de interés en algunos casos. Esta es una estrategia que facilita el aprendizaje cooperativo y dinamiza el trabajo dentro del aula cuando solo hay un computador en el. Se propone a partir de los modelos pedagógicos planteados en la Escuela Activa a través de María Montessori (Centros de Interés) y Ovidio Decroly</p> <p>Intercambio comunicativo: Esta estrategia tiene como fin promover de manera más personalizada las habilidades comunicativas a partir de la utilización de distintos recursos. a partir del uso del carriel viajero, el buzón y el mensajero. Diariamente el carriel viajará a la casa de un niño (a), en él estarán contenidos una serie de materiales y actividades que involucrarán no solo al niño (a) sino a sus acudientes en general. Semanalmente los contenidos se modificaran y apuntarán a fortalecer los conceptos vistos durante la propuesta Por su parte, el mensajero será la persona encargada de llevar e intercambiar la correspondencia y demás mensajes con los niños de las instituciones, estimulará a los niños (as) para que realicen de forma creativa y espontánea dichos intercambios de correspondencia a través de cartas y correos electrónicos. El buzón servirá de pretexto para enviar y recibir los mensajes</p> <p>Rincón informativo: Mediante esta estrategia, los niños (as) podrán exhibir y socializar las producciones más representativas realizadas en cada una de las actividades, diariamente el contenido se cambiará, permitiendo que a lo largo de la propuesta gran cantidad de niños (as) expongan sus producciones.</p>
---	--

ALGUNOS REGISTROS FOTOGRÁFICOS DE LOS
MOMENTOS PEDAGÓGICOS

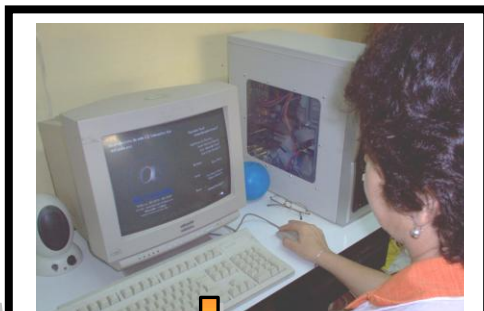
Ambiente de Aprendizaje para niños (as)



Ambiente de Aprendizaje para maestras



Explorando para compartir



Aprendo en casa