



## TESIS

La computadora como herramienta educativa en el fomento de la participación activa, dentro del grupo escolar. Un estudio de caso

Realizada por:  
Nancy Galván Chávez  
Reyna Reyes Osorio

Asesor: David Cortés Arce

México, DF, Mayo del 2001

---

18336



TESIS

La computadora como herramienta educativa en  
el fomento de la participación activa dentro  
del grupo escolar. Un estudio de caso.

Realizada por:

Nancy Giván Chávez  
Reyna Reyes Osorio

496281

Asesor: David Cortés Arce

México, D.F. Mayo del 2007

MUA-18-III-02

*Dedicamos este trabajo a:*

*A todos los niños por movernos el alma con sus sonrisas, por darnos el más grande aprendizaje día con día, pero sobre todo por su lucha incansable de ser ellos mismos... a pesar de los adultos.*

*Nancy y Reyna*

*Este trabajo es el resultado de un largo proceso de aprendizaje personal, en el que tuvieron un papel importante diferentes personas y en donde de una u otra forma todas colaboraron, por lo tanto, no podemos dejar de darle las gracias a todas, sin dejar a nadie fuera.*

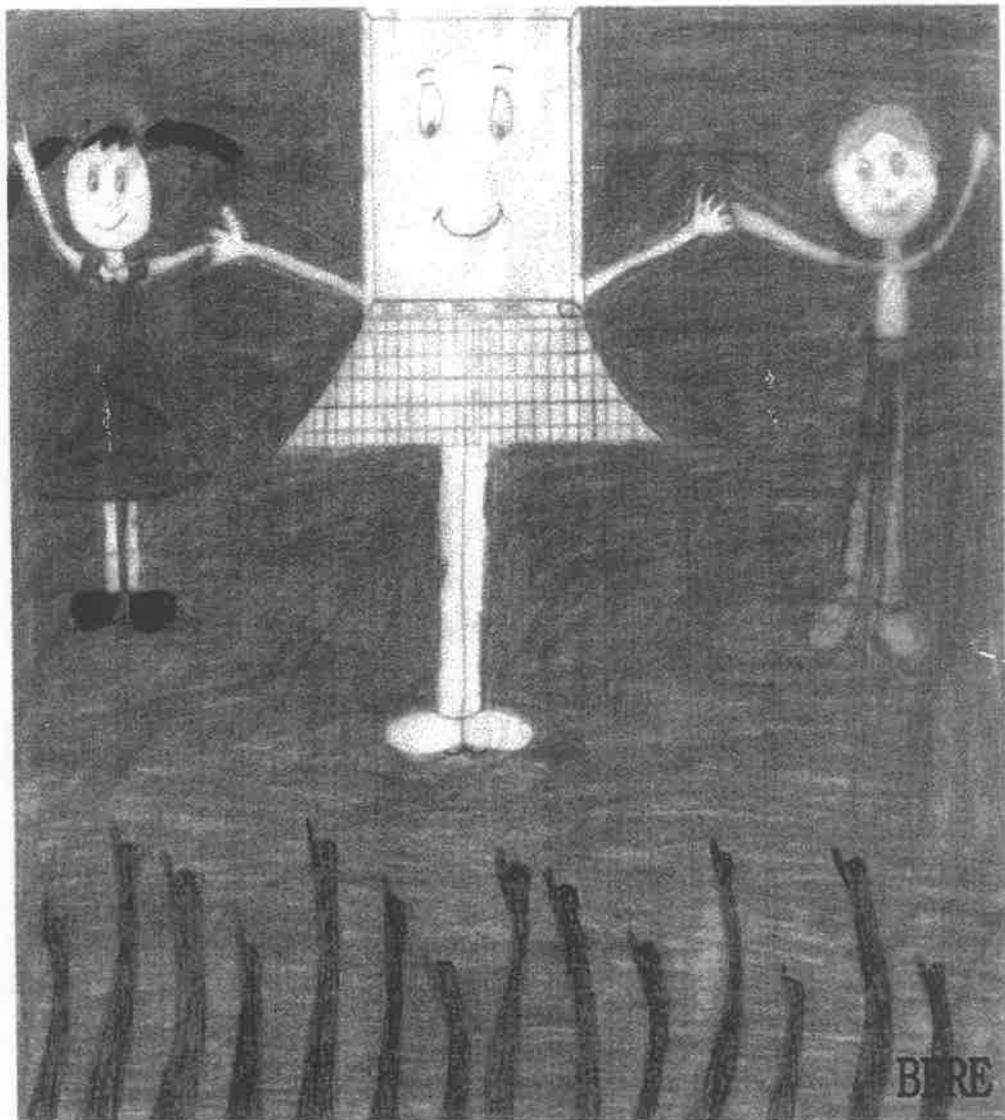
*Nancy y Reyna*

## ÍNDICE

Introducción.....	4
Capitulo uno: Los niños y la computadora.....	7
1.1 Sustento pedagógico.....	7
1.2 El uso de la computadora con fines educativos.....	17
1.3 Los niños y su aprendizaje.....	35
Capitulo dos: Taller En line@.....	45
2.1 Panorama general.....	45
2.2 Descripción del Taller En line@.....	47
2.3 Análisis y reflexiones.....	81
Capitulo tres: Taller: los niños con la computadora en acción .....	93
3.1 Elementos de la propuesta pedagógica.....	94
3.2 Descripción de la propuesta pedagógica.....	105
3.3 Comentarios y sugerencias.....	144
Conclusiones.....	155
Bibliografía.....	158
Anexos.....	165

"¡¡ Es padre aprender así ¡!... te diviertes y aprendes...  
además de que todos nos ayudamos."

Andrea.



# INTRODUCCIÓN

**E**n la actualidad los niños están inmersos en un ambiente donde son bombardeados de información sobre la computadora por diferentes medios.

Es decir, toda aquella información que se refiere al funcionamiento de la computadora y lo relacionado a Internet, correo electrónico, bibliotecas cibernéticas, traductores, multimedia, juegos por computadora, etc., provocando un gran interés en los niños por la computadora (aunque no se tenga una en casa), para ellos la computadora es parte de su vida, no es algo extraño o ajeno como lo es para muchos que la empezaron a usar siendo adultos; para los niños el mundo multimedia es lo normal.

*Problemas* → La escuela no recupera el interés que los niños tienen por la computadora, la desaprovechan en lugar de utilizarla como una herramienta eficaz en el desarrollo de habilidades en los niños: La comunicación, observación, participación, creatividad, toma de decisiones, etc. y diversos valores: respeto, tolerancia, cooperación, solidaridad, etc.

*Objetivo* → Creemos que diversas actividades que incluyan Internet, correo electrónico, o multimedia pueden ser utilizadas para el fomento de habilidades y valores en los niños.

Esta investigación es la recuperación de una experiencia laboral en la empresa Plant-Barroso, llevada a cabo dentro del taller de computación en la escuela privada "Manuel Acosta". Está centrada en el uso de la computadora como herramienta educativa para fomentar la participación en niños de 4º grado de primaria. Es decir, como un método activo puesto al servicio de los niños.

Teóricamente esta investigación pedagógica está ubicada dentro la escuela nueva y concretamente en la corriente de la escuela activa, y apoyada de una manera significativa en las ideas de Piaget.

Es una experiencia que se aborda como estudio de caso, ya que estudiamos el problema para percibir los hechos y comprender las situaciones que se dan dentro de éste.

→ Como método de investigación usamos el participativo, el cual nos permite ubicar cada uno de los personajes presentes en el proceso de aprendizaje; los objetivos de este método son: la toma de conciencia y el conocimiento de grupo, los cuales son nuestra base para la reflexión y el análisis.

En cuanto a la computadora esta investigación enfatiza los beneficios que proporciona la computadora al ser utilizada como herramienta educativa y de una manera complementaria aborda los aspectos técnicos: memorias, dispositivos, equipo etc.

El capítulo uno, *Los niños y la computación*, consta de tres apartados. En el primero, se encuentra información sobre la escuela activa, el papel del educador y los significados de los conceptos que tienen mayor importancia para la investigación. En el segundo apartado se describen de manera sencilla ejemplos de trabajos sobre el uso educativo con la computadora, así como sus partes y funciones. En el tercero, se abordan las características de los niños

Este capítulo es el marco de referencia que sirve de base a los procedimientos, metodologías y técnicas realizadas en el resto del trabajo.

El capítulo dos, *Taller En line@*, está compuesto por tres apartados en los que se describe detalladamente el Taller de computación *En line@*. El primer apartado nos da el panorama general, en el segundo se muestran las actividades y materiales utilizados en dicho taller, así como las observaciones correspondientes. El tercer apartado contiene una serie de reflexiones,

ilustradas con gráficas, que permiten llegar a un análisis sobre el uso de la computadora como herramienta educativa en el fomento de la participación en niños de 4º grado de primaria.

Este capítulo es la base para la propuesta del capítulo tres.

El capítulo tres, *Taller los niños con la computadora en acción*, describe la propuesta que surge como resultado de la experiencia del Taller *En line@*..

Este capítulo consta de tres apartados; en el primero de ellos se describen los elementos que componen el programa de la propuesta, dando una explicación de cada uno de ellos para que puedan servir a todos aquellos educadores que decidan realizar un taller como el que aquí se presenta. El apartado dos, corresponde a la propuesta, con la que esperamos contribuir en la transformación de los métodos de aprendizaje; en esta parte se encuentran el temario, el plan de actividades y la planeación de cada una de las sesiones, además de las hojas de trabajo correspondientes. El tercer apartado contiene una serie de comentarios sobre las ventajas y las limitaciones del taller; sugerencias de páginas de Internet, CD-ROM para las actividades, y una lista de aspectos para elegir software educativo.

Las conclusiones de este trabajo de tesis son una plática con el lector, más que un recuento del trabajo.

Sean bienvenidos a esta aventura educativa, y de verdad esperamos que les sea útil.

## CAPITULO UNO

### Los niños y la computadora

#### 1.1 Sustento pedagógico

A través del tiempo la escuela ha sido un espacio que representa a la educación "válida", elaborada desde la perspectiva oficial, es decir, se le ha delegado la responsabilidad de la formación de los seres humanos, teniendo como objetivo principal la transmisión de conocimientos de generación en generación.



Ante esta situación han surgido diferentes movimientos en la educación, los cuales han contribuido a la modificación de los métodos de enseñanza y aprendizaje, involucrando de una manera directa a los personajes que intervienen en ella, uno de estos movimientos es el llamado escuela nueva, dentro del cual existen diferentes corrientes y métodos que buscan la transformación del proceso de aprendizaje. La escuela activa es una de estas corrientes educativas, en la cual apoyaremos esta investigación.

Ahora hablaremos de la escuela activa, sus métodos y de los diferentes personajes que participan en el proceso de aprendizaje, ya que es en esta corriente donde ubicaremos la presente investigación.

Comenzaremos por hacer la siguiente pregunta: ¿Qué es la escuela activa? Parafraseando a Costa Jou, diremos que la escuela activa tiene una tradición histórica que se ha desarrollado paralelamente a los avances de la sociedad, sobre todo en relación con el progreso de las fuerzas productivas.

No se refiere, pues, a un conjunto de ideas circunstanciales pasajeras, ni tampoco a un tipo determinado de escuelas - aunque son muchas las que han adquirido significación precisamente por los métodos peculiares aplicados -, sino a la actitud del maestro y de los alumnos ante el trabajo. Significa también una actitud dinámica ante la vida misma.

Así mismo el autor indica que el principio engloba un contenido profundo sobre principios pedagógicos, normas didácticas, sistemas de organización y métodos característicos en la práctica escolar, que se aceptan como los adecuados.

Definiendo a la escuela activa como el contenido general de las posiciones pedagógicas que han surgido frente a los principios y métodos autoritarios tradicionales, al memorismo, al verbalismo, al dogmatismo y al mecanicismo en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Este concepto tiene un especial significado para indicar el contenido de una enseñanza que se relaciona más directamente con las necesidades de los niños, y también para señalar un tipo de relaciones humanas, en la escuela y fuera de ella, de carácter afectivo, amistoso, cordial, que son básicas para una convivencia sana.

Conviene aclarar, según el autor, que en la escuela activa no se trata de limitarse a las exigencias y posibilidades individuales, lo que haría muy estrecho el marco de actuación, sino de partir de ellas para ampliar continuamente las adquisiciones y favorecer el desarrollo de diversas habilidades.<sup>1</sup>

Por otro lado el objetivo de la escuela activa es planteado por A. Ferreire de la siguiente forma:

---

<sup>1</sup> Costa Jou, Ramón, *A propósito de la escuela activa*, Editorial Nuevas Técnicas educativas S.A. México, 1974, pp. 32-33.

La escuela activa se fija como objetivo conservar y acrecentar las energías útiles y constructivas del individuo, para hacer de él una persona autónoma y responsable.<sup>2</sup>

Así, en la escuela activa se busca actuar sobre la motivación, ya que sirve a los niños para desarrollar su personalidad, pensando siempre en sus necesidades y características particulares.

En este nuevo replanteamiento del proceso educativo, se hace un notorio énfasis en la importancia de la infancia; con respecto a este punto Jesús Palacios indica que la infancia no es un estado efímero o sólo pasajero en las etapas de los seres humanos, y mucho menos es un estado de preparación, sino todo lo contrario, es una edad de la vida que tiene una función propia que está regida por leyes propias y sometida a necesidades particulares.<sup>3</sup>

Roger Cousinet menciona que se trata de tener una actitud nueva frente al niño, es decir, de respeto, paciencia y aceptación, pues es un periodo necesario en el desarrollo del hombre, en el cual los errores no deben de ser corregidos, más bien debemos evitarlos y no corregirlos cuando ya existen.

Este autor menciona algunos postulados que deben de ser tomados en cuenta por aquellos educadores que apliquen los métodos de la escuela activa:

- Atender las necesidades de los niños, antes de satisfacer las necesidades de los adultos, pues, en cuanto más completa y ampliamente el niño sea niño, más y mejor se convertirá en un buen adulto.
- Por sobre todos los fines educativos tradicionales el niño debe de ser feliz y aun con más razón dentro de este enfoque educativo en donde él es protagonista, y dejar que sea él mismo el mayor tiempo posible, en lugar de

---

<sup>2</sup>Ferreire, A., *La escuela activa*, Editorial Herder, Barcelona, 1982, p. 188.

<sup>3</sup>Palacios González, Jesús, *Cuestión escolar*, Editorial Laia, Barcelona, 1984, p. 30.

querer a toda costa formarlos a nuestra imagen que en algunos casos no puede servir de modelo.

- Se debe tener presente que en el niño se encuentra lo que implica una educación verdadera y en particular una actividad incesante y renovadora, en la que está comprometida toda su persona, la actitud de un ser en crecimiento, en continuo desarrollo, al que precisamente por esta razón puede ser útil nuestra ayuda, pero no necesaria nuestra dirección.<sup>4</sup>

Obviamente, dentro de este enfoque se hace un replanteamiento sobre los métodos que se utilizan en el proceso de aprendizaje, dejando de ser tradicionales para convertirse en métodos activos, los cuales son definidos por el autor de la siguiente manera:

Instrumentos de trabajo que se ponen en manos de los alumnos a fin de que puedan servirse de ellos para aprender.<sup>5</sup>

Sobre este tema Ferreire indica lo siguiente:

[...]el niño capta mejor actuando, que contentándose con escuchar y leer, [...]se trata de que el niño haga suyo el conocimiento, que lo asimile a su propio ser, a su pensamiento a su experiencia. Sólo puede hacerlo si se le da el tiempo para examinarlo, rehacerlo y volver a encontrarlo por su propia cuenta.<sup>6</sup>

Estos métodos activos se oponen a los métodos receptivos, en los cuales el alumno recibe del educador los conocimientos ya elaborados, y sólo tiene que comprender y repetir las soluciones dadas y reproducirlas exactamente en deberes.

En estos métodos el educador actúa primero y presenta al alumno los saberes totalmente organizados y expresados bajo una forma definida.

---

<sup>4</sup> Cousinet, Roger, *¿Qué es la educación nueva?*, Editorial Kapelusz, Buenos Aires, pp. 14-15.

<sup>5</sup> Cousinet, Roger, *La escuela nueva*, Editorial Luis Moracho, S.A. Barcelona, 1972, p. 51.

<sup>6</sup> Ferreire, A., *Op. cit.*, p. 54.

El alumno debe estar atento para comprender "bien" y reproducir o repetir lo que se le enseña, a diferencia del papel que desempeñan los alumnos en los métodos activos, en los cuales participan en la elaboración de sus conocimientos y en las actividades dentro y fuera del salón aportando un esfuerzo personal para la interiorización de dichos conocimientos.

Al utilizar los métodos activos, se busca como uno de los resultados el aprendizaje significativo. En palabras de Magdalena García Siqueiros:

El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados por el alumno, por lo tanto, estos últimos son producto de dicho aprendizaje.<sup>7</sup>

Según Ausubel:

La esencia del proceso del aprendizaje significativo reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario sino sustancial con algunos aspectos de su estructura cognoscitiva.<sup>8</sup>

El resultado de este saber será más duradero que el saber sólo adquirido por repetición y quedará disponible para otras situaciones en la vida del niño, dándole oportunidad de desarrollar sus propias capacidades.

Retomando a Ausubel, existen tres condiciones fundamentales para que se dé el aprendizaje significativo:

- a) Actitud y disposición ante el material nuevo que se va a aprender, las cuales están en relación directa con el interés y la motivación que el alumno presente ante la experiencia del aprendizaje.
- b) La relación sustancial y no arbitraria con la estructura cognoscitiva que esta en función de la intencionalidad del aprendizaje la cual se presenta en dos sentidos:
  - Como captación y asimilación de las ideas esenciales y de las expresiones simbólicas del material nuevo, en lugar de la retención de información textual y al pie de la letra, como sucede en el aprendizaje mecánico o memorístico.
  - Como asociación del material que se va a aprender con la estructura del aprendiz.

---

<sup>7</sup> García Siqueiros, Magdalena, *Bases par el aprendizaje significativo*, Editado por UPN, México, 1986, P.7

<sup>8</sup> *Ibidem*, p.7

- c) Los conocimientos que ya existen en la estructura cognoscitiva están representados por los conceptos que ha adquirido el alumno en sus experiencias previas de aprendizaje. Algunos de estos estarán relacionados con el material nuevo, por lo tanto, cumplirán la función de integrar dicho material con los elementos de conocimientos existentes.<sup>9</sup>

Volviendo a la escuela activa y al papel del educador, este asume un nuevo rol, es decir, se convierte en la persona que organiza y prepara el escenario para la construcción del aprendizaje, da las instrucciones de manera clara y sencilla, está a disposición de los alumnos, se sienta al nivel de ellos, trabaja con ellos, los observa y siempre está dispuesto a contestar las preguntas que le hagan o de lo contrario busca la respuesta junto con el alumno.

En la escuela activa, no es el educador el que da la clase solamente, los alumnos también participan en su realización. El educador está con los niños de un modo afectuoso, pues los alumnos deben trabajar en un ambiente en donde se respete su persona y donde se perciba la simpatía hacia ellos.

El interés principal en la escuela activa es por el niño, y se parte de las actividades propias de sus procesos mentales, afectos y gustos, tomando como base las manifestaciones sociales y morales, tal y como se presentan en la vida cotidiana.

Otro de los aspectos claves en la escuela activa es el interés del niño, tal como lo menciona Dewey:

Solamente la acción en el sentido de los intereses[...] permite que el niño adquiera conciencia, lo que tan difícil resulta para él en una vida escolar que no está hecha a la medida de sus posibilidades. El individuo sólo llega a saber realmente lo que puede hacer o realizar, cuando hace lo que quiere y no cuando hace lo que quieren los demás.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> *Ibidem*, pp. 12-13.

<sup>10</sup> Cousinet, Roger, *Op. cit.*, p. 163.

No se trata en la escuela activa de que los alumnos hagan tareas fáciles para evitar el error o para justificar que no necesitan al educador, sino de pedirles que realicen trabajos que sean en verdad interesantes para ellos. En este sentido es preciso que el educador sea su colaborador, no un juez que determina cuándo está "bien" o "mal" un trabajo hecho por ellos, y en donde el alumno se siente constantemente juzgado y atacado por el educador; así que el error en el que suelen caer los alumnos no son resultado de una "mala" adquisición de conocimientos, sino el empleo equivocado de la utilización de los métodos, los cuales están enfocados hacia la enseñanza y no al aprendizaje; esto es, que no están enfocados hacia el alumno, sino al educador.

Entonces podemos decir, que es necesario, al aplicar los métodos tomar en cuenta las sensaciones, los sentimientos afectivos, el pensamiento y la voluntad de los alumnos para integrarlos en las actividades. De tal manera, que los niños además, de observar, pensar y reflexionar, también sientan, gocen, mediten y actúen.

Por lo anterior, creemos que los educadores tenemos que darnos prisa, en renovar los sistemas de aprendizaje de una manera responsable y comprometida con los niños.

Es conveniente mencionar lo que nos dice William P. respecto a cómo tener éxito en la escuela activa:

Tener éxito en la escuela activa es muy simple:

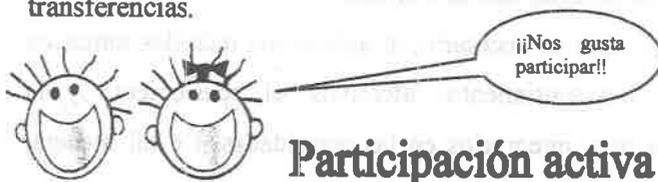
- Amar a los niños con un afecto real, profundo y comprensivo, (dentro y fuera de la escuela)
- No deben ser sólo sus maestros o sus jefes sino también sus confidentes y sus amigos.
- No mostrar superioridad en las funciones que realiza el maestro, pues será siempre una barrera que los separará de los niños. Si se cuenta con el suficiente carácter la dignidad del maestro quedará segura.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Citado por Ferreire, A., *Op. cit.*, p. 167.

Los métodos de la escuela activa, apoyados en la espontaneidad del niño, en sus capacidades, en sus facultades creadoras e intelectuales, resultan ser una herramienta que equilibra a los actores en el proceso de aprendizaje.

Esto debe ser tomado en cuenta para comprender el cambio que se ha suscitado en el aprendizaje, pues ya no se aprende por recepción auditiva de las experiencias de los demás; ahora se hace necesario experimentar uno mismo y enfrentar los problemas, resolverlos y luego incorporar las experiencias como un esquema de acción, para la solución de otros problemas similares o parecidos a los que se pueda hacer aplicación de contenidos o transferencias.



## Participación activa

Para la utilización de la computadora como herramienta educativa que fomente la participación de una forma activa y significativa en el niño y con los niños, es necesario el conocimiento de los métodos activos y la forma en que éstos toman en cuenta la naturaleza del niño.

Uno de los elementos básicos en la participación activa es la comunicación, la cual es definida por Alonso Ramírez Silva, de la siguiente manera:

La comunicación es un proceso que nos permite compartir experiencias e intercambiar conocimientos; manifestar y captar actitudes, valores y sentimientos... logra su cometido más amplio y resulta el medio más apropiado para intercambiar informaciones del más diverso orden, cuando en el trato comunicativo las personas participan hasta el punto que cada una es capaz de actuar como emisor y como receptor.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Ramírez Silva, Alonso, *La comunicación educativa y la educación estética en la escuela primaria*, Cuadernos de actualización \* Comunicación 13, Editado por UPN, México, 2000, p. 15.

Retomando al autor la participación activa en la educación, supone por un lado la capacidad para producir mensajes propios y, por otro, la capacidad para captar y comprender los mensajes producidos por otros interlocutores en el trato comunicativo dentro del grupo.

Cada grupo es un espacio de negociación implícita o explícita, en la medida en que participen cada uno de sus integrantes, el grupo se convertirá en un entorno más seguro y auténtico para ellos.

Por otra parte el autor indica que, la adquisición de una conciencia solidaria en la que el sujeto renuncia a poseer, para compartir y encontrarse con el otro, en las más ricas y complejas situaciones del proceso de aprendizaje, es una finalidad que no solo tiene una honda significatividad educativa, por su repercusión para la preparación social de los alumnos, sino que la investigación psicopedagógica constata en la participación es un elemento fundamental para la facilitación del aprendizaje y el desarrollo de la capacidad intelectual.

La participación en el aula, puede estimular adecuadamente la cooperación, sirviendo a los alumnos como un poderoso estímulo en su aprendizaje. Escuchar al otro, compartir con él nuestros puntos de vista intercambiar experiencias en su sentido más amplio, promueve una actitud de apertura y respeto mutuo.<sup>13</sup>

Para que se de la participación activa dentro del salón de clases es necesario propiciar un clima en el cual sea posible establecer relaciones humanas basadas en un respeto mutuo. Poniendo así en la participación activa de los alumnos las bases para la consolidación de actitudes autónomas.

La actitud es la disposición para propiciarla relación en una dirección dada; la relación es la ejecución de la disposición en el sentido propuesto.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Medina Rivilla, Antonio, *Didáctica e interacción en el aula*, Editorial Cincel Kapelusz, Madrid, 1980, p. 76.

<sup>14</sup> *Ibidem*, p. 81.

Tomando en cuenta lo dicho en este apartado, la escuela activa es la corriente educativa que da la fuerza y validez a este trabajo, dejando en claro que el niño participa en la elaboración de su conocimiento y en la socialización del mismo, de tal manera que le pueda ser útil dentro y fuera de la escuela.

### **Antecedentes de la escuela activa en México**

La escuela activa a tenido presencia en diferentes países, en México a sido representada por diversos autores, algunos de los cuales mencionamos a continuación:

En sus antecedentes mexicanos la escuela activa puede relacionarse según Jou Costa, con las obras de los siguientes autores:

- Gabino Barreda (1820-1881), el cual manifiesta ser partidario de la experiencia viva, positiva y creadora, a la que considera como el único medio de conocimiento científico de la realidad.
- Enrique Rébsamen, educador de origen suizo, que en 1885 dicto un curso especial en Orizaba Ver. Para los maestros de enseñanza primaria, reflejando en él sus ideas educativas, basadas en la participación dinámica del niño en su educación.

En al época de la revolución, la labor educadora tomó los impulsos que correspondían al ritmo transformador de la vida y de la sociedad.

- Rafael Ramírez Castañeda(1885-1959), dio impulso a la escuela rural mexicana, con arreglo a los postulados de la escuela activa, traspasando las fronteras del país y extendiéndose a diferentes regiones de América, habiéndose reflejado en las orientaciones de la UNESCO de ese año.

- Leopoldo Salazar Viniegra (1899-1957), se esforzó para que fructificaran las ideas de la escuela activa, en el Centro Psicopedagógico de orientación que fundó en la Cd. de México bajo la inspiración de Rousseau, Tolstói y Rabindranath Tagore, impulso esta institución para reflejar, en la experiencia viva, la eficacia de los métodos activos.
- Patricio Redondo Moreno(1885-1967), creador de la escuela experimental Freinet en San Andrés Tuxtla Ver. inspirada en la doctrina pedagógica del maestro Celestin Freinet.

En julio de 1968 en memoria de Patricio Redondo se celebró la primera reunión nacional de maestros interesados en el desarrollo de la escuela activa. Esta reunión se considera el primer congreso con esta significación.<sup>15</sup>

El pequeño recorrido que hemos hecho a través de la escuela activa en México es tan solo una pequeña muestra de la importancia que ha tenido, así mismo sabemos que existen una serie de autores interesados en el tema, y otros más que no conocemos, por ello de antemano damos nuestro reconocimiento a todos ellos.



## 1.2 El uso de la computadora con fines educativos

Una vez que hemos hablado acerca de la participación directa del niño en la formulación de su aprendizaje, así como el papel del maestro en este proceso, es momento de hablar sobre el uso de la computadora en el campo educativo.

En la escuela los educadores utilizan diferentes herramientas para enseñar a sus alumnos los contenidos establecidos en sus programas de estudio, entre ellos se incluye la computadora, siendo aporte de la tecnología que facilita la

<sup>15</sup> Costa Jou, Ramón, *Op. cit.*, p. 13-15.

enseñanza y el procesamiento de información de las diferentes materias. Sin embargo, se ha dejado de lado el uso de la computadora como herramienta que fomente el aprendizaje:

[...] al menos dos factores son críticos al considerar la efectividad de la computadora en auxilio del aprendizaje: la naturaleza interactiva del aprendizaje basada en computadoras, y la capacidad de individualizar la experiencia del aprendizaje a las necesidades de cada educando.<sup>16</sup>

La actividad característica de la escuela tradicional es la transmisión de contenidos, muchas veces de forma superficial y sin preocuparse de fomentar el hábito de un pensamiento innovador e independiente. A este tipo de enseñanza según Freire se le da el nombre de bancaria:

La educación bancaria es el acto de depositar, de transferir, de transmitir valores y conocimientos y no se puede verificar.<sup>17</sup>

Respecto a este tema, G. Bossuet nos indica que se propuso como alternativa un cambio en las metas, formas y estrategias de la escuela; se abandona la enseñanza para sustituirla por la promoción del aprendizaje, que se define como acceder a una síntesis incesantemente renovada entre la novedad y lo conocido y se formula también el objetivo de la escuela de conseguir que el niño evolucione intelectualmente, teniendo en cuenta que aprendizaje y desarrollo son dos perspectivas de una misma conducta, que nadie puede aprender por otro, que es el alumno el que construye y elabora su propia respuesta.<sup>18</sup>

Es decir, hasta el momento el mayor uso de la computadora en la escuela ha sido puesto al servicio del maestro, y es urgente ponerla en manos de los alumnos para que así pueda ser un método activo y no sólo didáctico.

<sup>16</sup> Bork, Alfred, *La enseñanza en computadoras personales*, Editorial Harla, México, 1989, p. 8.

<sup>17</sup> Freire, Pulo, *Pedagogía del oprimido*, Ediciones siglo XXI, México, 1996, pp. 73-74.

<sup>18</sup> Bossuet, G., *La Computadora en la escuela*, Argentina, 1986, Editorial Paidós, pp. 11-12.

Una función tecnológica correcta[...] al servicio de una función pedagógica tradicional -proporcionar instrucción-, tiende incluso a reforzar el enfoque tradicional y a perjudicar la gestión centrada en el alumno, de construcción de un saber. En suma, se utiliza la computadora más para enseñar que para aprender.<sup>19</sup>

Retomando a G. Bossuet podemos decir que actualmente la computadora es utilizable en todas las teorías pedagógicas, sea como contenido temático de la instrucción, sea como medio práctico para la enseñanza o como recurso pedagógico. Se tiene previsto que la computadora no debe ser utilizada tan sólo como medio para hacer informática, sino más bien como una herramienta. Podemos desarrollar buenos materiales de aprendizaje basados en la utilización de la computadora, con la cual el alumno siempre estará activo.<sup>20</sup>

El uso efectivo de la computadora en el proceso de aprendizaje, facilita la participación directa del niño y son altas las probabilidades de que busque y construya el aprendizaje de acuerdo a sus intereses y necesidades inmediatas.

Continuando con G. Bossuet, mencionaremos brevemente tres argumentos del porqué la computadora puede ser efectiva como herramienta en la construcción del aprendizaje significativo.

Primer argumento: La computadora permite impartir un aprendizaje individual. La individualización ha sido claramente definida por G. Miarlaret como aquella manera de enseñar que empieza por considerar el hecho de que todos los niños difieren entre sí y presentan características que les son propias: nivel de inteligencia, carácter, personalidad, etc.

Todos los educadores aceptamos que los alumnos son diferentes, que cada alumno es único, que cada uno aprende de diferente forma, pero la mayoría de

<sup>19</sup>Delacôte, Goéry, *Enseñar y aprender con nuevos métodos, la revolución de la era electrónica*, Editorial Gedisa, Barcelona, 1996, Colección debate socioeducativo, p. 35.

<sup>20</sup>Bossuet, G., *Op. cit.*, p. 62

los procedimientos de aprendizaje son muy débiles para tener en cuenta estas diferencias individuales, pues se trata típicamente a todos los alumnos en la misma forma.

Segundo argumento: La computadora permite mejorar la comunicación y, por lo tanto, la calidad del aprendizaje; es decir, la máquina nos permite la interacción directa entre maestros, alumnos y contenidos.

Tercer argumento: El alumno es autónomo lo cual significa que el individuo constituye la fuente y el sitio de resolución de sus propias problemas.<sup>21</sup> A continuación mencionaremos algunos ejemplos para ilustrar el uso de la computadora como herramienta didáctica:

- Programa “Exploratorium”, llevado a cabo en un museo francés por Robert Semper. Con este programa se busca por medio de multimedia dar información completa de algún problema fisicobiológico, la muestra se observa mediante un microscopio y la imagen se traslada a la pantalla, lo cual permite a los observadores ver la transformación de dicha enfermedad, agregando una determinada solución. Lo que ofrece este tipo de programa multimedia es que el conocimiento que adquiere el visitante se transforma en un instrumento que lo ayudará a resolver algún problema relacionado con el tema.

También menciona que en este programa “Exploratorium”, con la ayuda de Apple y la colaboración de la directora de su antiguo laboratorio multimedia de San Francisco, Cristina Hooper desarrolló una experiencia pedagógica conectando a una escuela vecina con el museo. El programa escrito en 1993 y destinado a esta experiencia, permitía exhibir en la pantalla del ordenador

---

<sup>21</sup> *Ibidem*, p. 30.

videomensajes breves de aproximadamente un minuto, compuestos por viñetas acompañadas de sonidos y de textos. Los temas fueron: Meteorología y el clima, el del estudio del paisaje y de una manera más general de la geografía, la transmisión se realizaba en diferido, pues este modo de comunicación a menudo permite soslayar las exigencias de la simultaneidad. Cabe recordar que toda esta experiencia fue en un museo.

Otra experiencia según el autor, fue la que realizaron a través de la red telefónica con una escuela de Evanston, mediante esta conexión una clase de Chicago podía visitar el Exploratorium (museo Francés) e interactuar con varios de sus programas, que era posible explorar mediante una cámara del tamaño de un lápiz grueso. ¡Una visita interactiva y visual por teléfono!.<sup>22</sup>

Otro programa que se hizo especialmente para primaria y secundaria fue LOGO, en este programa se une la ciencia informática y la pedagogía operatoria para crear un sistema de enseñanza.

Se trata de un sistema coherente y completo de pedagogía alternativa en la interacción del niño con su entorno.

Una teoría con la que ha de trabajar el enseñante para construirse personal o colectivamente los modelos y ejemplos concretos de aplicaciones a desarrollar en el aula. Porque si se está dispuesto a conceder al niño la autonomía en su propio aprendizaje, primero se tiene que estar preparado para que se le considere a uno mismo el derecho a experimentar, a utilizar la teoría desde la propia manera de pensar y reivindicar el derecho a cometer errores, porque sólo el que se arriesga más allá de lo conocido puede descubrir algo.<sup>23</sup>

Otros proyectos importantes en esta área son los que se llevaron a cabo en

---

<sup>22</sup> Delacôte, Goéry, *Op. cit.* pp. 28-33

<sup>23</sup> Segarra, M. Dolores, *LOGO para maestros, el ordenador en la escuela propuesta de uso*, Editorial Gustavo Gilli, Barcelona, 1985, p. 12.

El Centro de Tecnología Educativa de la universidad de California, Irvine, USA. El primer proyecto es una aproximación inicial de un curso de física a nivel superior para estudiantes de ingeniería. Los materiales de cómputo clave son las pruebas en línea, realizadas con la pantalla de la computadora.

También están disponibles otros materiales de aprendizaje. Las pruebas contienen una gran cantidad de material de enseñanza. En cuanto el estudiante tiene dificultades, recibe ayuda específica relacionada con la dificultad. La prueba se da a nivel de competencia; los estudiantes demuestran que ellos conocen el material, o bien, son invitados para estudiar más y entonces presentar otra variante del examen.

En el segundo proyecto concerniente a la educación científica, se pretende poner al corriente a los estudiantes sobre algunas nociones fundamentales de la ciencia; el material está diseñado para un auditorio en general, está formado de seis unidades de dos horas cada una y se han realizado amplias pruebas iniciales en la biblioteca pública. También se han probado los materiales en escuelas de bachillerato, tecnológicos, colegios públicos o universidades.

El tercer proyecto pretende auxiliar a los alumnos para adecuarse al funcionamiento formal en el sentido piagetiano. El primer nivel es a inicios o mediados de la escuela secundaria. El formato de esta unidad es similar a los materiales para la educación científica.<sup>24</sup>

Hasta el momento los antecedentes nos remiten al uso de la computadora como una herramienta eficaz en el proceso de enseñanza, que sirve al maestro para dar su clase y llevar a cabo los objetivos de los programas oficiales de la escuela; dejando fuera su utilización como herramienta de aprendizaje, es decir, al servicio del alumno, con la que pueda construir su propio aprendizaje

---

<sup>24</sup> Bork, Alfred, *Op. cit.*, p. 8.

de una manera activa, tomando en cuenta sus intereses, tal y como en la escuela activa se menciona, el método activo está a disposición del alumno, no del educador.

La nueva pedagogía ha unido los esfuerzos[...] del maestro y del alumno en un acto común de cooperación, [...] relación de afecto y camaradería que se prolonga más allá del horario escolar[...] el maestro será el guía que va abriendo camino y mostrando posibilidades a los alumnos...<sup>25</sup>

Creemos que el niño es el sujeto que, lejos de adquirir pasivamente los conocimientos, participa activamente en su propio proceso de aprendizaje y se constituye en el conductor de su propio razonamiento. Esta adquisición constante, activa y progresiva se va ampliando a medida que se le proporcionan estímulos. Así también, queda de manifiesto que la escuela debe suministrar medios apropiados para favorecer el aprendizaje, proporcionar técnicas y elementos que aunque no esté comprobado que favorezcan el aprendizaje, al menos no lo contraríen ni lo bloqueen; y aprender en la actividad, fomentando el espíritu de investigación y de creación. Conviene que el método ofrezca al alumno la ocasión de observar, adquirir y aplicar las estrategias empleadas.

En cuanto a la idea central del aprendizaje dentro de un contexto, Bossuet nos menciona que el alumno debe realizar tareas o resolver problemas en un ambiente que refleje algunos de los empleos que pueden considerarse útiles con relación al conocimiento que haya adquirido. Esto permitirá comprender los posibles modos de utilizar nuevos conocimientos y un aprendizaje activo, es decir, verlo hacia la utilización de los conocimientos; y por fin conocer las condiciones para emplear esos conocimientos. Y si los contextos son bastante

---

<sup>25</sup> Palacios, Jesús, *Op. cit.*, p. 32.

diversos, permitirá progresar para hacer abstracción de esos conocimientos o bien de su relación con un rico repertorio de contextos.<sup>26</sup>

Respecto al tema, Goéry Delacôte menciona que con el uso de la computadora como herramienta educativa también se promoverá la autonomía del alumno, lo cual equivale a establecer una especie de cooperación entre ellos para resolver el problema, con la intención explícita de dejar asumir al alumno lo más rápidamente posible una parte cada vez más importante de la tarea. Esto implica un diagnóstico de la capacidad corriente del alumno de la elección y de la realización de tareas que presenten dificultades correspondientes a la situación, la retirada del docente consiste en dejar que progresivamente el alumno se desenvuelva por sí mismo y logre éxito.<sup>27</sup>

El uso de la computadora como herramienta en el proceso de aprendizaje puede ser muy amplio, y con su gran diversidad de información, de conocimientos, etc., nos da una extensa gama de alternativas para su utilización.

- A continuación mencionamos el proyecto *En line@* realizado por Karla Plant. En el cual utilizar la computadora como herramienta educativa es una de las principales metas. En palabras su creadora, el proyecto consiste en lo siguiente:

En la mayoría de los espacios de cómputo de las escuelas, se usa la Computadora como mecanización-repetición, en donde la enseñanza es lo primordial, dejando así a un lado el aprendizaje significativo.

Por otro lado, se desaprovecha la posibilidad de hacer de las aulas de cómputo verdaderos espacios de desarrollo de habilidades de comunicación (oral, escrita), de colaboración (aprender con otros, aprender de otros, enseñar a otros, respetar ideas, hacer planteamientos,

<sup>26</sup> Bossuet, G., *Op. cit.*, pp. 10-45.

<sup>27</sup> Delacôte, G., *Op. cit.*, pp. 144-145.

convivir para aprender), y más aún, de habilidades cognitivas, de facilitación de procesos cognitivos tales como: solución de problemas, pensamiento por analogías, pensamiento divergente, síntesis, análisis, reflexión, evaluación.

Por tal motivo nos planteamos como objetivo utilizar la computadora e Internet como mediadores para el desarrollo de habilidades cognitivas de comunicación. Diseñamos una estrategia basada en WWW (World Wide Web) para que estudiantes de primaria, interactuaran con nuevas tecnologías y desarrollaran habilidades cognitivas como: manejo de información, solución de problemas, toma de decisiones y comunicación, y así permitir que los participantes aprendan estrategias de interacción con los sistemas de cómputo e interconexión y además promover que la computadora se convierta en un espacio de mediación para el desarrollo de dichas habilidades.

Para poder cumplir con nuestro objetivo, nos dedicamos a investigar y tomamos algunas de las líneas de análisis que utiliza Cole (1994) en su proyecto llamado *La Quinta Dimensión*, de ahí retomamos la importancia de la utilización de las llamadas Tarjetas-Guía (Taskcards) a las que Cole, considera, *catalizadores que conjuntan los juegos de computadoras, la diversión y la educación*. Sus aplicaciones principales son el guiar a los niños en el juego computarizado que desarrollen, pero además, promover el que los niños generen un proceso de reflexión acerca de su actividad. Las tarjetas guía se van realizando por niveles y en cada uno se va aumentando el grado de complejidad basado en el reto que supongan para su realización. Entendemos por "reto", la exigencia de usar más recursos, más estrategias o más habilidades para lograr resolver las misiones encomendadas.

La construcción de las Tarjetas-Guía comienza con la idea de sustituir los manuales de uso y las instrucciones por historias que provoquen la imaginación de los niños, por ejemplo, haciéndoles imaginar que son arquitectos y necesitan construir algo, o que son expertos en cierta materia y necesitan localizar cierta información para ayudar a alguien.

Otro objetivo principal de las Tarjetas-Guía es proveer en algún momento de la interacción niño-juego computarizado, un tiempo o espacio para la reflexión. Este espacio de reflexión, se concentra en la posibilidad de que los niños piensen como jugaron el juego, qué hicieron, qué se les facilitó más, cómo resolvieron alguna dificultad, y además, en cómo podrían volver a jugarlo para hacerlo diferente y, por supuesto, más efectivo. Esta tarea de reflexión se puede lograr sobre la base de tres estrategias:

1. -Pedir al niño que se detenga a reflexionar las preguntas que incluyen las Tarjetas-Guía.
2. Verbalizar sus reflexiones con los facilitadores.
3. Exteriorizar esas reflexiones escribiendo “trucos” acerca de los juegos para que otros niños los utilicen.

Como se puede observar una de las partes importantes de nuestro proyecto son las Tarjetas-Guía, en realidad es todo un reto su construcción ya que se deben considerar todos los elementos que le rodean. Deben elaborarse en estricta relación a los usos, información y grado a las que vayan dirigidas sin olvidar el nivel de lectura y la capacidad.

Después del desarrollo de las Tarjetas-Guía es necesario definir el uso aplicativo que tendrá el niño en la computadora, y el tiempo que se requiera para aplicar el taller.

Como resultado de años de investigación y pruebas, surgió el taller “En line@ piensa, aprende y diviértete” el cual es un taller que:

Está basado en el uso de Internet y correo electrónico que se convierten en las herramientas que los niños y niñas aprenden a usar para aplicarlo en la búsqueda de la información que más les interesa.

Se imparte durante todo el ciclo escolar una hora a la semana a niños de primaria.

Es impartido por facilitadores (instructores) cuyo perfil debe ser:

- Egresado de la Licenciatura en Pedagogía.
- Tener máximo 30 años de edad.
- Conocimiento de computación (Windows, Word, Excel, Power Point y sobretodo Internet y Correo electrónico.). Cada facilitador se encarga de atender como máximo a 15 niños, con lo cual se garantiza un verdadero apoyo y atención.

Los facilitadores realizan la función de guías o tutores presenciales para los niños en el salón de clases y, cuando así se requiera, se acercan a los niños a dar el apoyo para el seguimiento de las instrucciones o incluso para propiciar la comprensión de ciertos elementos de las tareas a desarrollar.

El facilitador trata en todo momento de generar una estrategia informal de ayuda, de propiciar un clima agradable de intercambio de información, haciendo saber al niño que él mismo podría enseñarle algunas cosas y que otras las podrían descubrir juntos.

Se basa en 2 estrategias:

- Se parte de la enseñanza del manejo del software básico (Windows como interfaz gráfica y Word como procesador de palabra)
- Generar el uso de la WWW basado en Tarjetas-Guía para complementar el aprendizaje

## **MANEJO DE SOFTWARE BÁSICO**

Se realizan dinámicas y juegos con los que los niños se van familiarizando con las computadoras, sus partes y funciones de cada una de ellas; Así como el uso de Windows 95 (como versión mínima) y de Word, ambos de una forma básica para que se adapten al uso del ratón y del teclado.

En esta parte del taller, se realizan dinámicas que no necesariamente implican el uso de la computadora. Por ejemplo, se construye una “red” usando hilos para explicar a los niños las conexiones de red en las computadoras, también se utilizan las Tarjetas-Guía para trabajar con

instrucciones con lógica en la secuencia de procedimientos aplicada en la computadora.

### **UTILIZACIÓN DE WWW**

Como se mencionó anteriormente, “En line@ piensa, aprende y diviértete” está basado en el uso de Internet y correo electrónico. Existe una aplicación para cada grado de la primaria que consta de un laberinto formado por diversas páginas de Internet. Los niños tendrán que navegar por ese laberinto hasta encontrar la salida o la respuesta que resuelve el laberinto. Cada página tiene una tarea asociada con la que debe de cumplir el niño para así poder continuar el recorrido.

La tarea asociada está pensada de tal forma que se pueda desarrollar una habilidad en específico. Para cumplir con la tarea se utiliza la Tarjeta-Guía que contiene las instrucciones y unas preguntas que el niño debe responder después de haber terminado con la tarea y así llevar a cabo el proceso de reflexión y de exteriorización de ideas, objetivo primordial de las Tarjetas-Guías.

En esta etapa del taller, los niños aprenden a utilizar las direcciones electrónicas, el uso de los comandos abrir, atrás, adelante, inicio; el uso de mapas sensitivos, los hipervínculos, etc. Todo lo anterior mediante el navegador de Internet Explorer. También aprenden a activar diversas aplicaciones, a utilizar medios magnéticos como los CD multimedia, etcétera.

En cada taller se hace una encuesta al inicio para saber el nivel de conocimiento que tiene cada niño. Posteriormente se aplican encuestas acerca de los conocimientos que se han adquirido cada dos meses para poder llevar un control del avance del niño y al final del curso poder realizar un balance del progreso en el aprendizaje durante el ciclo escolar.

En cuanto a las habilidades desarrolladas se pueden únicamente comprobar en el gran cambio de actitud de los niños en el transcurso del ciclo escolar ya que son aspectos no cuantificables.

También se obtiene como resultado en los niños una mejora considerable en el nivel de lectura ya que en cada clase deben leer por lo menos una cuartilla de la Tarjeta-Guía.

Hemos comprobado durante los cinco años que llevamos aplicando estos talleres, que la estrategia del taller “En line@ piensa, aprende y diviértete” es una opción eficaz, de calidad, innovadora y además divertida, entretenida y atractiva para los niños participantes, permitiéndoles:

- Un acercamiento de las nuevas tecnologías a los participantes para que éstos encuentren un espacio funcional de aplicación.
- Generar un espíritu estratégico, para privilegiar sus habilidades de pensamiento, de comunicación de ideas y de intercambio de información.
- Desarrollo de habilidades cognitivas como: manejo de información, solución de problemas, toma de decisiones y comunicación.
- Podrán identificar en las tecnologías un espacio para convivir y a la vez aprender de una forma más autosuficiente.
- Los participantes desarrollarán habilidades de lectura, comprensión, reflexión, comunicación (expresión de ideas) y autoaprendizaje.
- Los participantes comprenderán el uso de la computadora como medio de aprendizaje.

Debido a que el mundo de la tecnología educativa cambia rápidamente, debemos estar en investigación permanente, es por ello que asistimos a los congresos y conferencias para estar actualizados y así poder ofrecer siempre una alternativa que esté a la vanguardia y los niños aprendan cosas referentes a las nuevas tecnologías.<sup>28</sup>

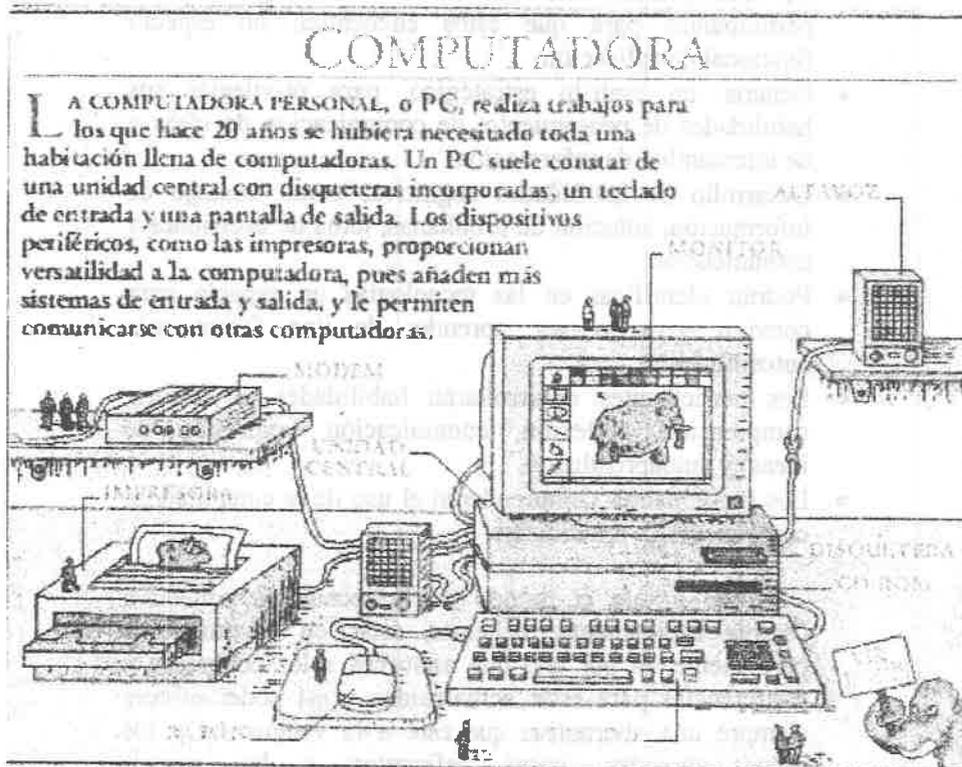
---

<sup>28</sup> Texto elaborado por Karla Plant.

El proyecto antes mencionado, es la base que da fuerza y validez a nuestra postura acerca de la utilización de la computadora como herramienta educativa; por la forma activa en que se utiliza, por ello retomaremos en los siguientes capítulos algunos de sus elementos.

Para una mayor comprensión del tema, a continuación mencionamos las diferentes funciones técnicas que ofrece la computadora como herramienta educativa.

Las partes que componen un equipo de cómputo son:



**Módem:** El módem conecta la computadora a una línea telefónica, lo cual permite la comunicación con otras computadoras, modula o transforma la señal digital en una onda analógica que puede viajar por la línea telefónica.

El MODEM también realiza la función inversa: de modular la onda y transformarla en datos digitalizados. El nombre de este dispositivo es una abreviatura de MODulador/DEModulador.

**Unidad central:** Contiene el microprocesador de la computadora, es decir, es el cerebro, llamado también CPU.

**Monitor:** El monitor es el principal dispositivo de salida de información por ejemplo un monitor muestra la información que la computadora ha procesado.

**Teclado:** Un teclado es similar a una máquina de escribir, permite al usuario introducir comandos, textos y números, es un dispositivo de entrada.

**Ratón:** Al desplazarlo sobre la mesa el usuario puede seleccionar, mover y manipular los elementos de la pantalla, éste traduce el movimiento en dos tipos de instrucciones: izquierda-derecha y arriba-abajo; luego envía los impulsos a la computadora para indicarle donde se debe situar el cursor.

**Disquetera:** Las computadoras tienen disqueteras que graban los datos en discos magnéticos. Dichos disquetes pueden introducirse en diferentes máquinas, pero tienen poca capacidad de almacenamiento.

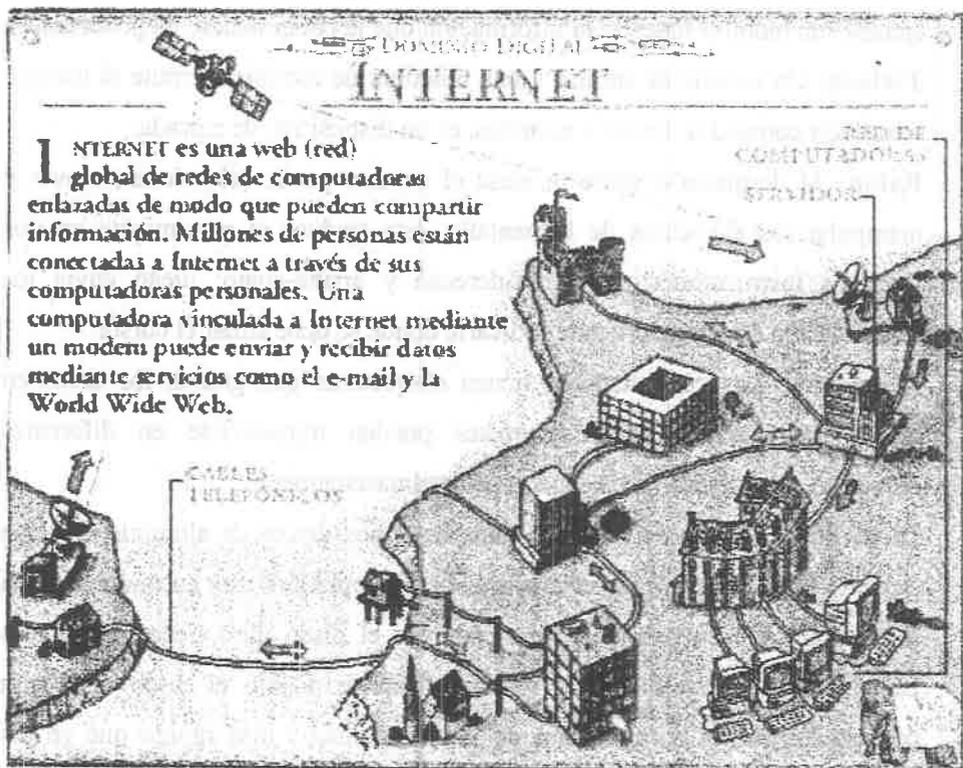
**Disco duro:** Dentro de un disco duro hay unos discos de aluminio con una cubierta magnética que giran mientras la Computadora está en marcha. Cada uno cuenta con su propio cabezal, por eso el disco duro tiene mucha más capacidad de almacenamiento que un disquete. Como el disco duro gira constantemente, la recuperación de datos es mucho más rápido que en los disquetes.

**CD-ROM:** El CD-ROM es un dispositivo de almacenamiento. Utilizan discos compactos que tienen gran capacidad de memoria.

**Impresora:** Es un dispositivo de salida que imprime sobre papel la información procedente de la Computadora.

Par usar una Computadora, primero hay que indicarle qué trabajo se desea realizar y como debe hacerlo. Esta es la función del software o programas.

Para hacer trabajos comunes, como redactar un texto se utilizan programas ya hechos. Para llevar a cabo tareas poco frecuentes el usuario puede programar la computadora; la información que procesan los programas se llaman datos.



**Internet** es una red mundial de computadoras que a su vez está formada por otras redes más pequeñas. Esta red conecta aproximadamente a unos 100 millones de usuarios. Permite que un usuario se comuniquen con otro y que se transfieran archivos de datos de una máquina a cualquier otra en la red y buscar diversa información. A través de Internet se puede: Enviar correo

electrónico, jugar, compartir ideas, hacer compras, escuchar radio, ver videos y obtener software con otras personas conectadas a Internet en cualquier lugar del mundo.

Internet funciona al igual que la línea telefónica, mediante cables convencionales, digitales, fibra óptica, vía telefonía celular, vía satélite etc., por los cuales se envían datos.

La Web es el servicio más popular de Internet. Es un sistema de comunicación y de publicación. Fue diseñado para distribuir información científica a través de redes de computadoras en un sistema llamado **Hipertexto**; el cual consiste en presentar la información en forma de página completa con texto, gráficos, ilustraciones, sonido, video y cualquier otro medio requerido.

### **¿Qué servicios ofrece Internet?**

1. **World Wide Web (WWW) 'Telaraña Mundial' (Red de redes):** Es el componente de mayor éxito en Internet. Está formado por páginas Web que presentan la información en formato gráfico con la posibilidad de integrar texto, gráficos, ilustraciones, sonidos y vídeo. Es relativamente fácil de usar ya que funciona con hipertexto.
2. **E-mail (Correo Electrónico):** este servicio permite crear mensajes en una computadora y enviarlos a otra conectada a Internet. Permite, además de los mensajes, enviar archivos adjuntados (attached) que pueden contener texto, gráficos, sonido, vídeo, etc.
3. **Grupos de discusión (Use Net groups o Internet News groups):** Este servicio permite enviar mensajes públicos que son leídos por miles de personas. Existen miles de temas de discusión abierta en Internet y se puede participar en el que uno quiera.

*Conexión en tiempo real 'IRC Chat'* (texto, audio y/o vídeo): La **teleconferencia** es un servicio que nos permite enviar mensajes por escrito y otros medios en tiempo real. Todos los que participan de la tele conferencia deben estar sentados al mismo tiempo en sus máquinas. Todo lo que uno escribe aparece en las pantallas de los demás. También permite que los usuarios se vean y se oigan con el hardware y el software necesarios.<sup>29</sup>

El conjunto de todos estos servicios nos dan como resultado un programa multimedia; multimedia en informática es una forma de presentar información que emplea una combinación de texto, sonido, imágenes, animación y video. Entre las aplicaciones informáticas multimedia más corrientes figuran juegos, programas de aprendizaje, y material de referencia.

La mayoría de las aplicaciones multimedia incluyen asociaciones predefinidas conocidas como hipervínculos, que permiten a los usuarios moverse por la información de modo intuitivo.

La conectividad que proporcionan los hipertextos hace que los programas multimedia no sean meras presentaciones estáticas con imágenes y sonidos, sino una experiencia interactiva infinitamente variada, informativa y formativa.<sup>30</sup>

El uso de la computadora como herramienta educativa desde esta concepción, nos empuja a movernos en el campo de la nueva educación o educación activa, pues en la escuela tradicional el uso de una herramienta de este tipo sería ir por completo en contra de sus principios (una educación enciclopedista y pasiva), y lo que se pretende es una interacción educativa, es decir, el uso de la computadora va a lograr que el niño siempre esté en constante actividad dando como resultado una educación personalizada. La

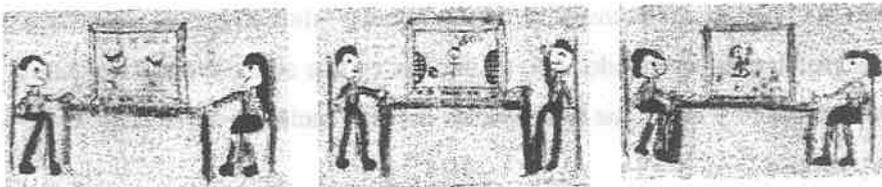
---

<sup>29</sup> Dorling kindersley and aahoughton Mifflin Company, CD-ROM *Cómo funcionan las cosas*, 1999.

<sup>30</sup> *Enciclopedia Microsoft® Encarta® 99*. © 1993-1998, Microsoft Corporation.

educación personalizada es dar al alumno una educación basada en sus necesidades particulares y en sus intereses propios, así, la relación del maestro con los alumnos también es modificada como ya se mencionó anteriormente, pues exige un esfuerzo superior al que hacía en la actividad tradicional de la escuela y, obviamente, también los métodos, las herramientas utilizadas son modificadas y readaptadas a las necesidades del alumno.

### 1.3 Los niños y su aprendizaje



Es momento de hablar sobre los personajes principales de este estudio, los niños, quienes con sus pasos, risas, y gritos dan vida a esos muros llamados escuela.

A través de nuestra experiencia, hemos observado que la mayoría de los planes de estudio están elaborados en función de requerimientos externos a los niños, es decir no se toman en cuenta sus intereses, sus necesidades, ni su aprendizaje como un proceso.

La escuela nueva propone en palabras de John Dewey, que al utilizar cualquier método, primero se conozca al niño para no caer en la arbitrariedad de la enseñanza tradicional que se enfoca al enciclopedismo, la memorización y la pasividad en la recepción del conocimiento.<sup>31</sup>

Los niños que participan en esta investigación cursan el 4° grado de primaria y tienen de nueve a diez años. Presentan una serie de características

---

<sup>31</sup> Ferreire, A., *Op. cit.*, p. 15.

que son propias del proceso de crecimiento: físicas, psicológicas, sociales, y culturales.

De manera primordial en este apartado se abordarán las relacionadas con su aprendizaje y su interacción en la escuela, sin menoscabar la importancia que las demás representan en su desarrollo.

Son varios los autores que se han acercado al estudio de los niños, desde diferentes disciplinas y enfoques. Piaget es uno de ellos, y en él nos apoyaremos para dar fuerza a nuestro estudio, pues como lo comenta Ed. Labinowicz, fue su comprensión y cariño por los niños lo que lo llevaron a intentar penetrar en su mundo. Así, en una era en que se trataba al niño como adulto, reconoció y logró que se aceptaran las diferencias de aprendizaje entre niños y adultos.<sup>32</sup>

El aprendizaje es definido por N. García como:

El aprendizaje es un proceso múltiple que pone al niño en contacto con la realidad tanto interna como externa, a la que observa, analiza, relaciona, interioriza, representa y conceptualiza sobre ella y reflexiona sobre lo actuado, la aprehende, la hace suya.<sup>33</sup>

La cita anterior, nos muestra lo amplio que es el aprendizaje, donde el niño involucra todos sus sentidos. Como dice Furt Hand G., al retomar a Piaget, para que el aprendizaje se dé, el niño debe mantenerse activo en un medio en el que encuentre motivación y apoyo por parte de los que lo rodean.<sup>34</sup>

Con respecto a la forma de responder y actuar en diferentes actividades y en la construcción del aprendizaje, Ed. Labinowicz encontró, al retomar a Piaget, que los niños daban modelos de respuestas típicas a las tareas intelectuales

---

<sup>32</sup> Labinowicz, Ed, *Introducción a Piaget, Pensamientos- Aprendizaje- enseñanza*, Editorial Addison-wesley Iberoamérica S.A. Wilmington, Delaware, E.U, 1987, p. 19.

<sup>33</sup> García Marqués, Nelida, *Quiero aprender dame una oportunidad*, Editorial Gedisa S.A., Barcelona- España, 1997, p. 23.

<sup>34</sup> G. Furth, Hans, *Las ideas de Piaget, su aplicación en el aula*, Editorial Kapelusz S.A., Argentina, 1974, p. 32.

propuestas por él; respuestas que interpreta como reflejos de diversos niveles de razonamiento.

Los niños pertenecientes a grupos de la misma edad reaccionaron en forma sorprendentemente parecida, y sus respuestas, en forma notable, fueron diferentes a las que espera oír o daría un adulto. Los niños son diferentes a los adultos y a su vez entre ellos, por eso es de suma importancia conocerlos, para poder comprender su forma de aprender.

El conocimiento de acuerdo con Piaget, no es absorbido pasivamente del ambiente, no es procreado en la mente del niño ni brota cuando él madura, sino que es construido por el niño a través de la interacción de sus estructuras mentales con el ambiente.

El desarrollo intelectual es un proceso de reestructuración del conocimiento, es decir, el proceso comienza con una estructura o una forma de pensar propia de un nivel; algún cambio externo en la forma ordinaria de pensar crea conflictos y desequilibrios, el niño compensa esa confusión y resuelve el conflicto mediante su propia actividad intelectual. De todo esto resulta una nueva forma de pensar y estructurar las cosas, una manera que da nueva comprensión y satisfacción al niño. En una palabra, un estado de nuevo equilibrio.

Según Ed. Labinowicz, la teoría de Piaget se enfoca en los procesos de equilibración de experiencias discordantes entre ideas, predicciones y resultados, ya sea sintetizados u ordenados como en la exploración, experimentados ocasionalmente en la vida real, constituyen factores importantes en la adquisición del conocimiento; son las bases de un aprendizaje verdadero.

Basándose en los patrones que había observado repetidamente en diferentes situaciones, Piaget clasificó los niveles de pensamiento infantil en cuatro periodos principales:

	<b>Periodos</b>	<b>Edades</b>	<b>Características</b>
<i>Periodos preparatorios, prelógicos</i>	<i>Sensomotriz</i>	<i>Del nacimiento hasta los 2 años</i>	<i>Coordinación de movimientos físicos, prerrepresentacional y preverbal.</i>
	<i>Preoperatorio</i>	<i>De 2 a 7 años</i>	<i>Habilidad para representarse la acción mediante el pensamiento y el lenguaje; prelógico.</i>
<i>Periodos avanzados, pensamiento lógico</i>	<i>Operaciones concretas</i>	<i>De 7 a 11 años</i>	<i>Pensamiento lógico, pero limitado a la realidad física.</i>
	<i>Operaciones formales</i>	<i>De 11 a 15</i>	<i>Pensamiento lógico, abstracto e ilimitado.</i>

De acuerdo al cuadro anterior, los niños que participan en este trabajo se ubican en el periodo o estadio de las operaciones concretas.<sup>35</sup>

Antes de entrar a las características particulares del periodo de las operaciones concretas, siguiendo con Piaget mencionaremos algunas consideraciones claves en la comprensión de su teoría:

- En lo que se refiere a periodos, Piaget los toma como el marco conveniente y simple para analizar a los niños y sus edades.
- El orden por el que pasan los niños a las etapas de desarrollo no cambia.

<sup>35</sup> Labinowicz, Ed, *Op. cit.*, pp. 19-30.

- Todos los niños deben pasar por las operaciones concretas para llegar al periodo de las operaciones formales
- La rapidez por la que pasan los niños por estas etapas cambia de unos a otros.
- Algunos niños alcanzan las últimas etapas a una edad más temprana que el promedio.
- Algunos niños dudan durante algún tiempo en las primeras etapas. (Manifiestan retardo e inseguridad en sus respuestas.
- Algunos niños nunca desarrollan habilidades mentales que caracterizan las últimas etapas.
- En los niños no hay cambios sutiles o estáticos, que aparezcan de la noche a la mañana; hay periodos de desarrollo continuo que se superponen.
- Los niños se encuentran en constante transición a una etapa posterior, respondiendo en formas características a más de un periodo.
- No hay periodos estáticos como tales. Cada uno es la conclusión de algo comenzando en el que precede y el principio de algo que nos llevará a los que sigue<sup>36</sup>.

Los niños de nueve a diez años, se ubican en el estadio de operaciones concretas. Enrique García González, indica que cuando el niño llega a la etapa de las operaciones concretas tiene de hecho que traducir en lenguaje todo lo que ya sabe en términos prácticos, la primera manifestación de un uso más sistemático de los signos verbales es la presencia de una inteligencia preconceptual. Los preconceptos son las nociones que el niño liga a los primeros signos verbales cuyo uso adquiere. El carácter propio de tales esquemas consiste en detenerse a la mitad del camino entre la generalidad del concepto y la individualidad del elemento.

Debido a esto, el esquema no es todavía un concepto lógico y siempre está ligado al esquema de acción característico de la asimilación sensomotora.

El periodo de las operaciones concretas es una fase que toma un buen tiempo para cristalizarse en resultados que se extienden desde los dos años

---

<sup>36</sup> *Ibidem*, p. 25.

hasta los once años de vida, es decir, expresa la transformación del niño en adolescente.<sup>37</sup>

En palabras de Ed Labinowicz, en la etapa de las operaciones concretas se está entrando a la etapa del realismo, pues el niño procura reproducir la realidad, ya sea por medio de dibujos o por medio de conversaciones, con toda la aproximación que le es posible; también muestran una marcada disminución del egocentrismo, lo cual lo lleva a que muestre una mayor capacidad en la relación con los demás, es decir, a medida que muestran mayor habilidad para aceptar opiniones ajenas, también se hace más consciente de las necesidades del que escucha, cualquier discusión implica ahora un intercambio de ideas y las explicaciones están más a tono de todos.

En la escuela y en su medio tendrá ocasión de ejercitar la observación y la experimentación, así como de iniciarse en el trabajo de equipo de una manera más efectiva. Y además de los contenidos específicos, dentro de la escuela se interesará aún más por el conocimiento de su propio cuerpo, el conocimiento del mundo natural y del medio social inmediato, adquirirá distintas técnicas de trabajo necesarias para desarrollar su aprendizaje en todos los sentidos.<sup>38</sup>

Entre los ocho y diez años según Piaget,

El niño consolida múltiples habilidades, ya que es una etapa de madurez propia de la niñez.<sup>39</sup>

Ed Labinowicz, menciona que para Piaget los niños en el periodo de las operaciones concretas tienen las siguientes capacidades lógicas:

- **Compensación:** Retienen mentalmente dos dimensiones al mismo tiempo (descentralización) con el fin de que una compense la otra.

<sup>37</sup> García González, Enrique, *Piaget*, Editorial Trillas, México, 1991, p. 122.

<sup>38</sup> Labinowicz, Ed, *Op. cit.* p. 78.

<sup>39</sup> Pedagogía y psicología infantil tomo III, infancia, Editorial Cultra S.A. Madrid- España, p. 276.

- Identidad: Incorporan la equivalencia en su justificación. La identidad ahora implica la conservación.
- Reversibilidad: Mentalmente invierten una acción física para regresar el objeto a su estado original.

Estas reacciones mentales afines y reversibles que operan en presencia de objetos físicos son llamadas operaciones concretas.<sup>40</sup>

Hasta el momento hemos identificado las características del aprendizaje desde el análisis del pensamiento en niños de siete a once años; en el proceso de aprendizaje se hace sumamente importante la socialización del mismo, y la interacción con los demás, para así lograr la participación activa. Con respecto a este tema, Labinowicz reconoce al lenguaje como un instrumento valioso de las personas involucradas en tareas académicas para expresar, organizar y debatir ideas. Asimismo previene, a los maestros sobre las limitaciones de lenguaje. También les da alguna idea acerca de un problema que todos los maestros han experimentado:

Lo que enseñamos no siempre es lo que los niños aprenden... Piaget afirma: Las palabras probablemente no son el camino más corto para un mejor entendimiento... el nivel de comprensión parece modificar el lenguaje que se usa y no viceversa... El lenguaje sirve principalmente para traducir lo que ya es entendido; o el lenguaje puede inclusive presentar un peligro si es usado para introducir una idea que no siempre es comprendida.<sup>41</sup>

Siguiendo la obra de Ed. Labinowicz, las experiencias físicas ocupan la mente del niño, la interacción verbal con compañeros y maestros les da experiencias adicionales que pueden promover el crecimiento cognoscitivo.

---

<sup>40</sup> Labinowicz, Ed, *Op. cit.*, p. 78.

<sup>41</sup> *Ibidem*, p. 121.

En la escuela activa según Piaget se debe ofrecer al niño no solamente oportunidades para trabajar individualmente sino también para hacerlo en grupos. El maestro debe permitir a los niños hablar entre sí y organizar encuentros verbales para que los niños involucrados en una actividad cotidiana puedan compartir opiniones. Un verdadero intercambio de pensamientos y discusión inevitablemente llevaría a los niños a justificar explicaciones, comprobar hechos, resolver contradicciones o ajustar actitudes.

Es muy importante estar consciente de que otros niños comparten puntos de vista diferentes a los propios, para pensar diferente o ajustar sus ideas, hasta alcanzar un nivel más coherente de entendimiento.

Cuando hablo de activo, hablo de esto en dos sentidos. Uno, actuando sobre cosas materiales; otro, en colaboración social, en esfuerzo de grupo. Es una actitud mental crítica; una donde los niños deben comunicarse y participar entre sí, factor esencial en todo desarrollo intelectual. Cooperación es en realidad cooperación.<sup>42</sup>

Indicando así este autor que se debe tomar en cuenta también que cuando los niños han sido expuestos solamente a métodos tradicionales de aprendizaje (el construido por alguien externo a él) y se les proporciona materiales para explorar, probablemente se sentirán amenazados ante la perspectiva de aprender por sí mismos. Sus primeros intentos serán vacilantes y superficiales. Muchos maestros han interpretado esta observación en el sentido de que los niños son incapaces de tal forma de pensar. Lo único que necesitan estos niños es tiempo para aprender a cómo aprender y desarrollar confianza en sí mismos para lograr ser independientes.<sup>43</sup>

Retomando lo anterior podemos decir que los niños dentro de la escuela activa, y de acuerdo a las características indicadas en Piaget, trabajan de tal

---

<sup>42</sup> *Ibidem*, p. 215

<sup>43</sup> *Ibidem*, pp. 73, 78, 121, 214-215.

forma que comentan entre sí sus trabajos, y se dan cuenta de que existen posturas diferentes a la suya, inician actividades novedosas de manera individual y en grupo, y se detienen por mayor tiempo en cosas que son de su interés, además de que son capaces de decir “no lo sé” con la expectativa de que van hacer algo para encontrar una solución. En la búsqueda de la solución los niños desarrollan diversas habilidades y fortalecen las que poseen, en caso de una diferencia de opinión lo toman con pasión, gusto y sobre todo con respeto, el interés por encontrar situaciones novedosas va más allá de la escuela, y cuando cometen errores lo viven como un momento de aprendizaje, gracias a que el maestro no aprovecha este momento de error para mostrar su superioridad o autoridad sino que se muestra solidario y brinda apoyo.

Algo muy importante es que los niños escuchan al otro e intercambian ideas, y formas de pensar. Son capaces de expresar sus conocimientos aunque sepan que no están completamente acabados y que tienen dudas, pero son estas dudas las que al socializarlas van hilando su aprendizaje, se crea un ambiente de confianza ya que tanto el maestro como los compañeros se muestran flexibles, aunque esto no signifique que no se discuta y se defiendan las ideas propias, además de que son capaces de buscar ayuda cuando es necesaria y de proporcionarla si es el caso.

Pero sobre todo podemos decir que en la escuela nueva el niño se encuentra construyendo y descubriendo su aprendizaje, para que poco a poco vaya adquiriendo la autonomía.

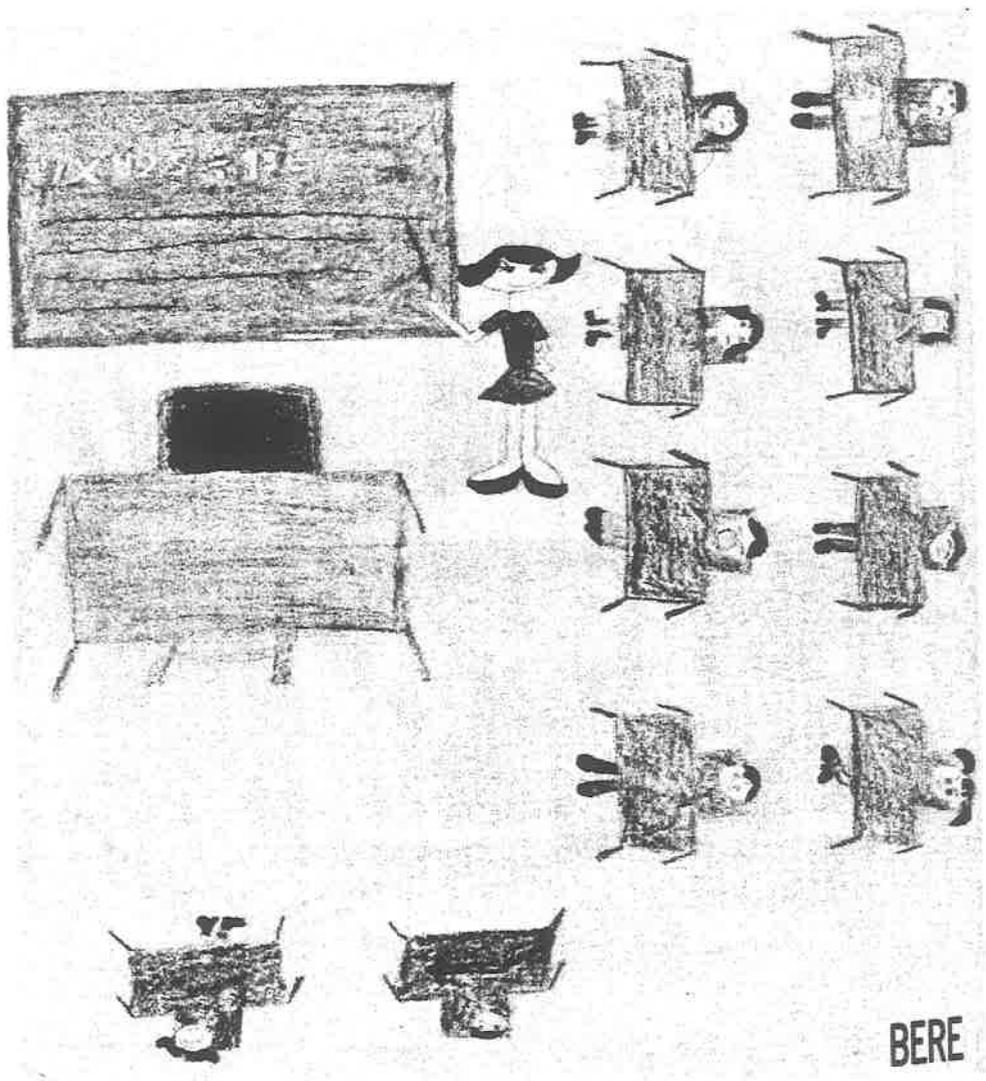
La formación para la adquisición de la capacidad de decidir con prudencia y acierto es esencial en la preparación integral de los sujetos. El hombre como ser en actualización de potencialidades precisa enfrentarse con multitud de situaciones entre las que ha de elegir.<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> Medina Rivilla, Antonio, *Didáctica e interacción en el aula*, Editorial Cincel, S.A., Madrid, 1980, p. 85.

Para acercarnos a los métodos activos es necesario  
aprender de los métodos tradicionales

Reyna y Nancy





## CAPITULO DOS

### Taller *En line@*

#### 2.1 Panorama general

Los niños que participan en el taller de computación, tienen entre nueve y diez años, pertenecen al nivel socioeconómico medio, cursan el 4° grado en la escuela primaria privada "Manuel Acosta" en el turno matutino, ubicada en la colonia Roma.

Con la finalidad de introducirnos al ambiente de la escuela describiremos cómo la percibimos. Detrás del enorme portón que la separa de la calle se encuentra el edificio, de tres plantas, en las cuales se reparten los seis grados de la primaria y los tres grados de secundaria.

El salón del taller de computación se encuentra en el tercer nivel al final del corredor, los niños al llegar al taller siempre lo hacen de una manera alegre.

Dentro del taller de computación el mobiliario está colocado de la siguiente forma: las mesas están puestas en forma de herradura en las cuales descansa el equipo de cómputo, los niños dan la espalda a las mesas del centro, esto no evita que pudieran socializar las actividades del taller o las historias que se cuentan entre ellos. Existen 22 máquinas con versión Windows 95 establecida como mínima para realizar este tipo de talleres; los niños se sientan en parejas, pues para lograr los objetivos del taller se necesitaba que trabajasen en equipos.

El taller se imparte durante todo el ciclo escolar, cada tres meses se da un curso, el cual dura un mes compuesto de ocho sesiones de una hora cada sesión, dos veces a la semana.

El trabajo que realizamos con este grupo corresponde al tercero y último contacto del ciclo escolar, es importante mencionar que no habíamos trabajado con este grupo antes, pues los anteriores contactos trabajaron con otros facilitadores.

*El Taller En line@* está basado en el uso de Internet, multimedia y correo electrónico, los cuales se convierten en herramientas que los niños utilizan para obtener un aprendizaje significativo, es decir, lo que se plantea como objetivo principal es utilizar la computadora como mediadora en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños como: manejo de información, solución de problemas, toma de decisiones, comunicación, etc., y al mismo tiempo que los niños aprendan a utilizar la computadora.

La información obtenida en el taller de computación *En line@* la utilizamos en el presente estudio de caso y es analizada en esta investigación de la siguiente manera:

Establecemos una relación entre el plan de actividades (el cual contiene la fecha y número de la sesión, asistencia, título de la actividad, objetivos, actividades, áreas estimuladas, material), la hoja de observaciones que le corresponde, (la cual indica cómo se llevó a cabo la actividad, bajo que circunstancias se dio la clase, opiniones de los niños, casos particulares, deficiencias del equipo de cómputo), y las hojas de trabajo (que se utilizan en dicha sesión, en las cuales se analizará de una manera directa la forma de trabajo de los niños).

Para dirigir dicho análisis tomamos como parámetro las siguientes preguntas:

¿Cómo se relacionan los niños con los demás?

¿Cuál es el nivel de participación de los niños en las sesiones?

¿De qué forma las actividades propuestas cubrieron los objetivos?

¿Cómo se dio el desarrollo de las áreas estimuladas.

## 2.2 Descripción del taller *En line@*

El plan de trabajo fue el primer momento en la planeación del taller de computación *En line@*, guía tentativa que se modificó con el transcurso de las sesiones.

Nota:

- Indica el tema de la sesión
- 1.2.3. , etc., Indica las actividades
- Indica los pasos necesarios par la actividad

### PLAN DE TRABAJO PARA EL CICLO DE JUNIO 4º. GRADO

FECHA	SESIÓN	ACTIVIDAD	HABILIDAD DESARROLLADA
1 de junio	01	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Presentación y repaso</b></li><li>1. - Actividad: Dinámica "Conociéndonos"<ul style="list-style-type: none"><li>• Dar instrucciones</li></ul></li><li>2. - Mandar e-mail</li><li>3. - Cerrar aplicaciones</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Socialización</li><li>- Integración grupal</li><li>- Conocimiento de valores</li><li>- Toma de decisiones</li><li>- Comunicación efectiva</li><li>- Trabajo colaborativo</li><li>- Memoria</li><li>- Atención</li><li>- Concentración</li><li>- Práctica de e-mail</li></ul>

5 de junio	02	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Aprendiendo a comunicarnos</b></li> <li>1. - Actividad: Dinámica " No escuchar" <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Socializar resultados</li> </ul> </li> <li>- Establecimiento de metas y objetivos con respecto al curso <ul style="list-style-type: none"> <li>1. - Actividad: "Reflexión sobre metas"</li> <li>• Dar instrucciones</li> <li>2. - practica de e-mail</li> <li>3. - Cerrar aplicaciones</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación</li> <li>- Aprender a escuchar</li> <li>- Seguir instrucciones</li> <li>- Socialización</li> <li>- Práctica de e-mail</li> <li>- Valores</li> <li>- Integración</li> <li>- Toma de decisiones</li> </ul>
8 de junio	03	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Uso de multimedia</b></li> <li>1. - Actividad: "<i>Cómo funcionan las cosas</i>" <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Socializar resultados</li> </ul> </li> <li>2. - Mandar e-mail</li> <li>3. - Cerrar aplicaciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valores</li> <li>- Constancia</li> <li>- Participación</li> <li>- Socialización</li> <li>- Comunicación</li> <li>- Integración</li> </ul>
12 de junio	04	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Navegar en Internet</b></li> <li>1. - Actividad: "Aprendiendo a elegir" <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Socializar resultados</li> </ul> </li> <li>2. - Cerrar aplicaciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Comunicación</li> <li>- Aprender a escuchar</li> <li>- Seguir instrucciones</li> <li>- Socialización</li> <li>- Valores</li> <li>- Integración</li> </ul>
15 de junio	05	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Uso de juego en computadora</b></li> <li>1. - Actividad: "Juguemos en la Computadora" (Pac-man) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Memoria</li> <li>- Resolución de problemas</li> <li>- Atención</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Socializar resultados</li> </ul> <p>2. - Mandar e-mail</p> <p>3. - Cerrar aplicaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seguir instrucciones</li> <li>- Trabajo colaborativo</li> <li>- Comunicación</li> <li>- Práctica de e-mail</li> </ul>
19 de junio	<b>06</b>	<p>- Reforzando Internet</p> <p>1. - Actividad: "Rally en Internet"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Socializar resultados</li> </ul> <p>2. - Cerrar aplicaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Comunicación efectiva</li> <li>- Seguir instrucciones</li> <li>- Socialización</li> <li>- Valores</li> <li>- Memoria</li> <li>- Práctica de e-mail</li> <li>- Atención</li> </ul>
22 de junio	<b>07</b>	<p>- Reforzamiento de multimedia</p> <p>1. - Actividad: "Sirenita"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Socializar resultados</li> </ul> <p>2. - Mandar e-mail</p> <p>3. - Cerrar aplicaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo en equipo</li> <li>- Atención</li> <li>- Análisis</li> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Memoria</li> </ul>
26 de junio	<b>08</b>	<p>- Juego en parejas</p> <p>1. - Actividad: "Tomemos una decisión"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Socializar resultados</li> </ul> <p>2. - Mandar e-mail</p> <p>3. - Cerrar aplicaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisión</li> <li>- Memoria</li> <li>- Resolución de problemas</li> <li>- Atención</li> <li>- Seguir instrucciones</li> <li>- Trabajo colaborativo</li> <li>- Comunicación</li> <li>- Práctica de e-mail</li> </ul>
29 de junio	<b>09</b>	<p>- Evaluación</p> <p>1. - Actividad: "Revisando nuestros avances"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Socializar resultados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Socialización</li> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Comunicación efectiva</li> <li>- Trabajo individual</li> <li>- Memoria</li> <li>- Auto-conocimiento</li> <li>- Práctica de e-mail</li> </ul>

		2. - Mandar e-mail 3. - Cerrar aplicaciones	
--	--	--	--

El plan de trabajo fue la base para hacer el plan de actividades, en el cual se presenta de una manera detallada cada una de las sesiones que corresponden al taller. En cada sesión se plantean objetivos específicos a cubrir, y se determinan las áreas estimuladas, una vez planteados los objetivos, se procede a planear las actividades, tomando en cuenta siempre las observaciones de la sesión anterior, ya que como hemos visto, en la escuela activa ningún planeación es definitiva, tan sólo es una guía para el educador.

Dentro de las actividades se incluyen dinámicas grupales y de trabajo individual con las que se buscan objetivos determinados previamente y que serán la plataforma de integración con la computadora. Respecto a las dinámicas o técnicas de trabajo, cabe mencionar que éstas deben ser elegidas y revisadas por el educador, tomando siempre en cuenta las características de los niños, de la escuela y del taller que está impartiendo.

El plan de actividades, (documento que se elabora por sesión) nos permite integrar la información necesaria para llevara cabo el taller de una manera organizada, y registra la información necesaria para el análisis.

**Nota:**

1.2.3. , etc., Indica las actividades

- Indica los pasos necesarios para la actividad

## PLAN DE ACTIVIDADES

<b>Fecha:</b> 01 de junio del 2000	<b>Sesión:</b> 01	<b>Asistencia:</b> 95%
<b>Título:</b> Presentación y repaso		
<b>Objetivos:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propiciar un ambiente de confianza y compañerismo</li> <li>- Motivarlos a participar activamente</li> <li>- Fomentar la espontaneidad</li> <li>- Propiciar la toma de decisiones</li> <li>- Repasar los conocimientos de computación</li> <li>- Practicar e-mail</li> </ul>		
<b>Actividades</b>	<b>Área Estimulada</b>	<b>Material</b>
1. - Saludos cordiales  2. - Presentación y repaso* <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Realizar la actividad.</li> <li>• Socializar los comentarios:</li> </ul> ¿Qué sentiste al hacer la actividad? ¿Qué aprendiste? ¿Qué te pareció?  3. - Mandar e-mail <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer referencia de lo que sintieron en la actividad</li> </ul> 4. - Cerrar aplicaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación</li> <li>- Motivación</li> <li>- Seguir instrucciones</li> <li>- Socialización</li> <li>- Integración</li> <li>- Trabajo colectivo</li> <li>- Participación activa</li> <li>- Memoria</li> <li>- Colaboración</li> <li>- Practicar e-mail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoja de trabajo</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> </ul>

**Explicación de la actividad:** *Primero se entrega una hoja de trabajo la cual tiene dos columnas, en una de ellas se pide que encuentre a un compañero que sepa cada una de las cosas que se piden, esta columna abarca conocimientos de computación (para observar su nivel de conocimientos y reforzar durante el taller aquellos aspectos que lo necesiten), valores (forma de relacionarse, comunicación, ambiente, etc.), entretenimiento (sus gustos y preferencias fuera de la escuela). En la otra columna se debe anotar el nombre de los compañeros, en total deben de ser 10. Para buscar a los compañeros se deben de poner de pie y estar en constante movimiento. La única regla es no repetir los nombres. En un segundo momento se forma un círculo para comentar lo que sintieron, aprendieron, y algo muy importante si les gustó o no.*

## HOJA DE TRABAJO

### SESIÓN UNO

### HOJA DE TRABAJO.

**Instrucciones:** Encuentra por cada columna a un compañero que sepa lo que se pide. Y anota su nombre en el espacio correspondiente.

**REGLA DEL JUEGO:** Cada nombre debe de aparecer solo una vez.

Encuentra una persona que :	Escribe su nombre:
1.- Recuerde como mandar correos electrónicos	Jose Lupis
2.- Sepa como abrir una página de Internet	Heerhar
3.- Le guste ir al cine	Mauri David
4.- Recuerde los cuidados básicos de la computadora	Arturo
5.- Conozca a alguien famoso	Morises
6.- Sepa las partes principales de un correo electrónico	Gardano
7.- No esté de acuerdo con la violencia	Adriano
8.- Pueda navegar por Internet	Luis Eduardo
9.- Sepa manejar 2 ó 3 juegos en la computadora	Alejandra
10.- Le guste aprender cosas nuevas	Martha

Escribe aquí tu nombre: Jaime Ramirez Morales  
y tu Grado: IPC

## HOJA DE OBSERVACIONES

**Sesión: 01**

**Título: Presentación y repaso**

La clase se dio de la siguiente forma:

- Al inicio de la sesión, se dio un ambiente de curiosidad por saber lo que se iba a trabajar en el curso. Había también mucha expectativa respecto a como éramos, ya que era la primera vez que tomaban el taller con nosotras.
- Al dar instrucciones de la dinámica de presentación nos percatamos de la falta de atención y de interés que los niños manifestaban, platicaban entre ellos, otros jugaban con el equipo de cómputo, otros estaban distraídos, etc.
- Al socializar los comentarios de la dinámica los niños expresaron lo siguiente:
  - *Fue padre, conocer lo que los demás nos pueden enseñar.*
  - *Primero me dio pena preguntar... pero luego me divertí.*
  - *Me gustó porque no estuve sentada y aprendí.*
  - *Yo pensaba que ellos no sabían mucho... y ahora me di cuenta que sí.*
  - *No me imaginé que así fuera a ser la clase de computación.*
  - *El saber lo que los demás saben, nos sirve para que nos ayudemos.*
- Varios niños estuvieron callados, solo sonreían, al preguntarles directamente su opinión algunos no contestaban y otros repetían lo que habían dicho sus compañeros.
- Los niños forman grupos pequeños de 2 o 3 para platicar y trabajar... Pero algo que nos llamó la atención es que cuando se trata de participar de forma individual los niños son abucheados o ridiculizados por aquellos que son sus amigos, es como si se les castigara por participar. Por otro lado se les dificulta escuchar y se distraen con facilidad. El ambiente que se crea es de intolerancia y agresividad.
- Con respecto al envío de correo electrónico se dieron los siguientes casos:

La mayoría no sabía utilizarlo: Al grupo en general se le dio la indicación del uso del e-mail, se dejó que los niños exploraran los iconos de tal forma que ellos descubrieran su función respectiva. (Cabe recordar que a la mayoría de niños ya les habían enseñado el uso del correo)

Por falta de tiempo la mayoría no envió e-mail.
- Nos percatamos por sus comentarios que varios de ellos tenían problemas con Windows (programa) con el manejo de Internet y con el uso de multimedia.

## PLAN DE ACTIVIDADES

<b>Fecha:</b> 05 de junio del 2000	<b>Sesión:</b> 02	<b>Asistencia:</b> 99%
<b>Título:</b> Aprender a escuchar y planteamiento de metas		
<b>Objetivos:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propiciar un ambiente de confianza y compañerismo</li> <li>- Interiorizar la importancia de escuchar y de ser escuchado</li> <li>- Motivarlos a participar activamente</li> <li>- Fomentar la espontaneidad en la participación</li> <li>- Propiciar la toma de decisiones y el establecimiento de metas</li> </ul>		
Actividades	Área Estimulada	Material
<p>1. – Saludo</p> <p>2. – Dinámica: "No escuchar"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Realizar la actividad (Tiempo aprox. 20 minutos.)</li> <li>• Socializar comentarios: ¿Qué sentiste? ¿Qué aprendiste? ¿Qué te pareció?</li> </ul> <p>3. - Establecimiento de metas y objetivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dar instrucciones</li> <li>• Entregar la hoja de trabajo.</li> <li>• Darles el tiempo necesario para pensar sus metas.</li> </ul> <p>4. - Cerrar aplicaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación</li> <li>- Saber escuchar</li> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Motivación</li> <li>- Seguir instrucciones</li> <li>- Socialización</li> <li>- Valores</li> <li>- Integración</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoja de trabajo: Metas</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> </ul>

**Explicación de la actividad:** "NO ESCUCHAR" Esta dinámica consiste en hacer grupos, de los cuales se elige a un integrante, el cual comentará algo a su equipo y debe hacer todo lo posible por ser escuchado, lo único que no puede hacer es tocarlos, por su parte los demás deben hacer todo lo posible por no escucharlo, lo único que no pueden hacer es levantarse de su lugar; después de un minuto se cambia el rol al compañero que está a la derecha, hasta que pasen todos.

"PLANTEAMIENTO DE METAS" Esta dinámica consiste en invitar a los niños a que piensen en metas y objetivos de acuerdo al taller de computación, los cuales dan a escribir en la hoja de trabajo la cual revisaran al final del taller.

## HOJA DE TRABAJO SESIÓN DOS

### HOJA DE METAS PERSONALES

¿Qué es una meta?

R= Es lo que tú quieres lograr o cambiar en ti, en un tiempo o curso determinado.

Nombre: <u>Mrdi. Marisol Melendez Vergara</u>
Grado: <u>4º C</u> Edad: <u>10</u>
Fecha de: <u>5</u> a: <u>29 de junio</u>
META 1: <u>Usar la computadora para estudiar</u>
META 2: <u>No tocarla al menos que sea necesario</u>
META 3: <u>Portarme Bien</u>
META 4: <u>Aportarme en todo</u>
META 5: <u>Respetar a todos</u>
AQUÍ ESCRIBE TUS COMENTARIOS: (Cómo te fue con tus metas, tu gusto plantearte metas etc.) <u>Me fue muy bien porque todas cumplí como yo pensaba y si me gusta planear mis metas</u>

## HOJA DE OBSERVACIONES

**Sesión: 02**

**Título: Aprender a escuchar y planteamiento de metas**

La clase se dio de la siguiente forma:

- El inicio de la sesión se dio de una forma inquieta; los niños mostraron mayor interés por la clase.
- Los niños estaban acostumbrados por los facilitadores anteriores a que el taller de computación consistía en sólo utilizar la computadora para jugar de manera individual, sin objetivo alguno, (el caso era cubrir la hora y ya).

Ante esta situación fue necesario reforzar la importancia de participar y de escuchar para poder trabajar, ya que la mayoría llegaban y de inmediato prendían las máquinas sin esperar las instrucciones, se les dijo que:

- Primero se escucharían las instrucciones.
- Segundo ellos realizarían preguntas, sugerencias y comentarios con respecto a la actividad propuesta.
- Para los niños fue muy difícil, cambiar la forma de trabajo, porque ahora se les pedía participar en ella, situación a la que no estaban acostumbrados.
- Durante la actividad y al no ser escuchados, los niños mostraron angustia, desesperación, coraje, pena, etc.
- Al socializar la actividad los niños expresaron lo siguiente:

*Que feo se siente que no te pelen.*

*Pobres maestras, ahora entiendo lo que sienten cuando hablan y no les hacemos caso.*

*Quería pegarles.*

*Es muy importante escuchar al otro, para que no se sienta mal y para aprender de él.*

*Si quieres que te escuchen, tienes que escuchar tu primero.*

*Me gustó por que fue diferente y aprendí.*

*Me angustié mucho.*

*Me sentí mal, porque yo no escucho a los demás*

*¡Que padre estuvo!*

*La verdad, me da igual, no me importa que me escuchen.*

- El ambiente antes de la actividad fue tenso, pero la actividad los relajó mucho, y al terminar bromeaban con menos agresividad y más tolerancia.

Con lo que respecta al establecimiento de metas, observamos que:

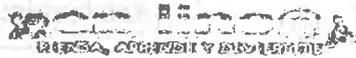
- No sabían que era una meta o un objetivo.
- Les costó trabajo pensar a futuro.
- Se les explicó que las metas eran con referencia al curso, y que las trabajarían el tiempo que durara el taller, y al final se revisarían para ver cómo se habían cumplido. Algunos se plantearon las metas con respecto a su vida externa.

## PLAN DE ACTIVIDADES

<b>Fecha:</b> 08 de junio del 2000	<b>Sesión:</b> 03	<b>Asistencia:</b> 95%
<b>Título:</b> Cómo funcionan las cosas		
<b>Objetivos:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propiciar un ambiente de confianza y compañerismo</li> <li>- Motivarlos a participar activamente</li> <li>- Propiciar la toma de decisiones</li> <li>- Aprender a utilizar multimedia</li> <li>- Practicar e-mail</li> </ul>		
<b>Actividades</b>	<b>Área Estimulada</b>	<b>Material</b>
1. - Saludos  2. - Actividad: "Cómo Funcionan las cosas" <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones:</li> <li>• Entregar el CD.</li> <li>• Acompañar a los alumnos en la forma que lo pidan. (20 minutos aprox.)</li> <li>• Recibir sus comentarios</li> </ul> 3. - Mandar e-mail Hacer referencia de lo que les pareció la actividad.  4. - Cerrar aplicaciones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Comunicación</li> <li>- Participación activa</li> <li>- Memoria</li> <li>- Observación</li> <li>- Motivación</li> <li>- Seguir instrucciones</li> <li>- Socialización</li> <li>- Trabajo en equipo</li> <li>- Integración</li> <li>- Practicar e-mail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CD-ROM: <i>Cómo funcionan las cosas</i></li> <li>- Hojas de trabajo</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> </ul>

**Explicación de la actividad:** *La actividad consiste en la exploración del CD Cómo funcionan las cosas, utilizando como guía la hoja de trabajo que contiene una serie de preguntas que deben de ser contestadas en parejas, de tal forma que les permita interactuar de una manera libre con sus compañeros, utilizando el CD y la computadora como herramienta. Cabe mencionar que para esta actividad es necesario dar antes una introducción al uso de multimedia, para evitar que los niños tengan problemas innecesarios y pongan su energía en la actividad.*

## HOJA DE TRABAJO SESIÓN TRES



Sandra Arelly Sanchez  
Ordoñez



4 1/2 C

### MISIÓN RHAMPHORHYNCHUS (1)

¿Listo para cumplir con tu primera misión? ¡Excelente!

Dino debe comunicarse por teléfono con el Señor de las pistas para pedirle información sobre el paradero de su familia. Ha perdido su teléfono. Ayúdale a encontrarlo. Para lograr establecer comunicación con el Señor de las Pistas, tendrás que hacer lo siguiente:

- Busca la forma de activar "Cómo funcionan las cosas"
- Activa el botón OPCIONES que se encuentra en la barra de navegación de Cómo Funcionan las Cosas; (recuerda como se activan los botones, si no puedes recurre a alguien)
- Observarás que se desplegó un menú encima del botón de OPCIONES, elige LAS PELÍCULAS DEL MAMUT, dando clic sobre ella.
- Aparece un listado de películas...
- Parte de la información de tu misión se encuentra en una de las películas. Elige "El envío de Mensajes". Observa la película y al terminar da clic en la ventana de atrás para que la revises. Ahí encontrarás la respuesta de la siguiente pregunta:

¿Qué son las Telecomunicaciones?

Se n sistema? para comunicarse a gran distancia

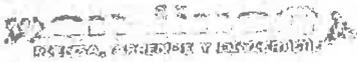
¡Perfecto! Haz conseguido la primera pista!

- Busca en esta ventana un letrero que dice: "Máquinas Afines". ¿Lo encontraste? ¡Sí es! ¡Actívalo!



El mundo de los Dinosaurios





Saucia Arleij

40



### MISIÓN RHAMPHORHYCHUS (2)

Del menú que aparece elige la opción **EL TELÉFONO**. ¿Lo hiciste?  
 ¡Bien!, ahora contesta las siguientes preguntas (Recuerda que son las siguientes pistas ☺)  
 ¿Cuándo se inventó el teléfono?  
en 1876

Para encontrar la respuesta, ve a la barra de navegación y elige el botón **HISTORIA**. Si no sabes cuál es la barra de navegación ☹ o no te acuerdas ☹, pregúntale a alguien. ¡Sí, muy bien, lo lograste! ☺

Estás muy cerca de la última pista para resolver esta primera misión, puedes localizar la siguiente información:  
 ¿Quién inventó el teléfono?  
Alexander Bell

Para poder hacerlo dirígete nuevamente a la barra de navegación y elige el botón en donde crees que se encuentra la información que necesitamos.

Dinos 3 características principales del RHAMPHORHYCHUS  
reptil volador  
carriño  
con dientes afilados

¿Quién y cuándo descubrió el primer fósil?  
Fue Haver 1822

¡Excelente!, lo hiciste ¡Muy bien!

Envíale tu comentario vía e-mail al Señor de las Pistas diciéndole cuáles son tus comentarios. Envía a la lista chicos los tips o recomendaciones que darías a quien tenga que cumplir esta misión, después comenta si te pareció fácil o difícil realizar esta primera misión; lo que te gustó o disgustó de ella y lo que tuviste que hacer para lograrlo.



El mundo de los Dinosaurios

## HOJA DE OBSERVACIONES

### Sesión: 03

#### Titulo: Cómo funcionan las cosas

La clase se dio de la siguiente manera:

- El trabajo en pareja se realizó de acuerdo al orden que tenían en la lista, situación que cambió conforme transcurrió el taller, ya que ellos poco a poco fueron decidiendo con quién trabajar.
- Se les entregó el CD junto con la ficha de trabajo, permitiendo que descubrieran como se trabajaba con multimedia.
- Observamos que a los niños les gustó trabajar de manera libre y utilizar multimedia, sus comentarios son los siguientes:
  - *Ayúdame... déjame yo lo hago.*
  - *Qué onda con esto... ah, ya vi como se hace... padre.*
  - *Vengan vean lo que descubrí.*
  - *Es padre, por que te das cuenta de lo que puedes hacer.*
  - *Me dio gusto descubrir cosas padres para compartir con los demás*
  - *Es algo raro, que las maestras permitan que los niños trabajen así... es como enfrentarte a las cosas y solucionarlas.*
- Se les dificultó responder la hoja de trabajo, porque no estaban acostumbrados a leer y a relacionarla con el contenido del CD.
- Se ayudaban entre ellos a encontrar las respuestas. (Obviamente esto se tomaba como parte del aprendizaje que estaban construyendo)
- Notamos que faltaban algunos niños, al preguntar ¿por qué?, nos comentaron lo siguiente:

*Lo que pasa es que la maestra nos castiga, no dejándonos venir, porque no nos apuramos con el trabajo, o porque no trajimos algo de la tarea, o porque hicimos alguna travesura... entonces ahorita los que no vinieron están castigados en el salón.*
- Algunos niños siguen mostrando una gran dificultad en aceptar lo que el otro dice, ya que se busca ridiculizarlo. Sin embargo se respira un ambiente más ligero, ellos sonríen y bromean con menos agresividad, aunque siguen existiendo carencias en la forma de relacionarse y de participar activamente.
- El acercamiento con nosotras como facilitadoras es más afectivo, ya que en un principio casi no se acercaban a pedir nuestra ayuda si no hasta que se las ofrecíamos.
- Es satisfactorio el cómo los niños poco a poco van participando y estableciendo un ambiente de mayor confianza y comunicación. (Aunque sigue existiendo casos muy notorios de apatía y agresividad al momento de realizar la actividad).
- Se nota mayor colaboración y solidaridad para solucionar algún problema de conocimiento técnico relacionado con la computadora durante la actividad, por Ej. , Si alguien tiene alguna dificultad lo apoyan niños que estén cerca o lejos de él.
- Con respecto al manejo del e-mail los niños van adquiriendo mayor confianza para manejarlo, de tal forma que sólo nos llaman si la máquina les manda algún error, de no ser así se apoyan entre ellos. Sabiendo siempre que estamos ahí para el momento que lo necesiten.

## PLAN DE ACTIVIDADES

<b>Fecha:</b> 12 de junio del 2000	<b>Sesión:</b> 04	<b>Asistencia:</b> 93%
<b>Título:</b> Navegar en Internet		
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender y reforzar los conocimientos sobre el uso de Internet</li> <li>- Propiciar un ambiente de confianza y compañerismo</li> <li>- Motivarlos a participar activamente</li> <li>- Fomentar el trabajo en pareja</li> <li>- Propiciar la toma de decisiones.</li> </ul>		
<b>Actividades</b>	<b>Área Estimulada</b>	<b>Material</b>
1. - Saludos  2. - Actividad: "Aprendiendo a elegir" <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Navegar en Internet</li> <li>• Entregar la hoja de trabajo ( la cual se contestará en parejas, en ella se encuentran 3 direcciones de Internet)</li> <li>• Revisarán la página elegida detenidamente, y contestarán las preguntas.</li> <li>• Recibir las hojas de trabajo resueltas</li> <li>• Escuchar y compartir comentarios.</li> </ul> 3. - Cerrar aplicaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación</li> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Motivación</li> <li>- Seguir instrucciones</li> <li>- Socialización</li> <li>- Valores</li> <li>- Integración</li> <li>- Practicar e-mail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoja de trabajo</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> </ul>

**Explicación de la actividad:** En esta actividad se les entrega una hoja de trabajo la cual contiene tres páginas de las cuales deberán elegir sólo una para navegar en ella y contestar las preguntas que ahí se plantean, esta actividad es en pareja o triada, según lo decidan ellos. Si al terminar su actividad queda tiempo se les indica que tomen la decisión de abrir otra página de la hoja de trabajo o de navegar libremente. Para crear un ambiente de confianza y seguridad es necesario dar una introducción sobre cómo navegar, y aclarar dudas, además es importante dejar claro que si tienen algún problema se pueden ayudar.

# HOJA DE TRABAJO SESIÓN CUATRO

## HOJA DE TRABAJO

NOMBRES: Adriana Rojas y Andrea Tercio

Grupos: \_\_\_\_\_

Elige una: • Que página dejes?	<a href="http://www.universum.unam.mx">www.universum.unam.mx</a>	<a href="http://www.jacifreel.com.mx/~zoo/zenedu.htm">www.jacifreel.com.mx/~zoo/zenedu.htm</a>	<a href="http://www.presidencia.gob.mx">www.presidencia.gob.mx</a>
• ¿Qué tema te interesa más de la página? • Por qué?	<p style="text-align: center;">2. ZOO TEATRO</p> <p>Raigo <del>se</del> me gusta mucho</p> <p>Muchos colores muy fácil</p>		
Menciona 3 características de la página	<p style="text-align: center;">NO</p>		
• ¿Qué utilidad tiene la página para tus estudios?	<p style="text-align: center;">mucho porque te explica y enseña</p>		

## HOJA DE OBSERVACIONES

**Sesión: 04**

**Título: Llegemos a un acuerdo**

La clase se dio de la siguiente manera:

- Se formaron las parejas para realizar la actividad; sin embargo, cada vez fue más notorio cómo los niños eligieron con quien trabajar, ya que al parecer les gustaba trabajar más con aquellos que son sus amigos, aunque en algunos casos prefirieron a niños que no necesariamente son sus amigos.
- No se les dificultó elegir la página para navegar, terminaron la revisión de la página rápido y al pedirles que revisaran alguna de las otras páginas dijeron que preferían navegar en una que ellos elegirían.
- Se indicó cómo se navegaba en Internet: donde se escribe la dirección, cómo se abren las páginas, cómo usar las ligas de las páginas, etc.
- Al socializar los comentarios del grupo, observamos y recuperamos lo siguiente:
  - A los niños le gustó dar su opinión respecto a lo que revisarían, pero lo que más le gustó fue que se respetaran sus opiniones:
  - *Me gustó opinar, y que se tomara en cuenta mi idea... ver como los demás hacían lo que yo había opinado.*
  - *Me disgusta opinar, porque es como decidir lo que yo voy hacer y eso lo tienen que decir ustedes las maestras.*
  - *La verdad esta clase fue divertida, porque además de que trabajé bien, me divertí y navegue en la página que quise*
  - *A mi no me gustó decidir, porque es difícil si te equivocas.*
  - *Me da mucha pereza.*
  - *Me gustó ayudar a mis compañeros.*
- El ambiente se percibe más afectivo, los niños se desenvuelven con mayor facilidad; sin embargo, los casos de apatía se presentan con frecuencia. La relación que establecen se puede decir que es de mayor tolerancia y respeto, aunque en ocasiones se siguen burlando cuando se equivocan. Por lo que la próxima sesión será necesario reforzar este aspecto.
- Con lo que respecta al aprendizaje de Internet, podemos decir que se dio en forma satisfactoria, sólo es necesario reforzar el cómo utilizar las ligas y la forma correcta de escribir las direcciones.

## PLAN DE ACTIVIDADES

<b>Fecha:</b> 19 de junio del 2000		<b>Sesión:</b> 05	<b>Asistencia:</b> 94%
<b>Título:</b> Uso del juego en la computadora			
<b>Objetivos:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propiciar un ambiente de confianza y compañerismo</li> <li>- Motivarlos a participar activamente</li> <li>- Fomentar la espontaneidad</li> <li>- Propiciar la toma de decisiones</li> <li>- Practicar e-mail</li> </ul>			
<b>Actividades</b>	<b>Área Estimulada</b>	<b>Material</b>	
1. - Saludo  2. - Actividad: "Juguemos en la computadora" <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Trabajar en parejas</li> </ul> (Tiempo aprox. 40 mts)  3. - Mandar e-mail <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer referencia de lo que sintieron al realizar la actividad en pareja.</li> </ul> 4. - Cerrar aplicaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Comunicación</li> <li>- Motivación</li> <li>- Seguir instrucciones</li> <li>- Socialización</li> <li>- Valores</li> <li>- Integración</li> <li>- Practicar e-mail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoja de trabajo</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> </ul>	

**Explicación de la actividad:** *La misión "Dinosaurio velociraptor" consiste en investigar cómo se juega Pac-man, y contestar las preguntas en triada o en pareja, además se trata de competir con las demás parejas para romper un récord de puntos en este juego. Es necesario antes de realizar la actividad indicar que verifiquen que las máquinas tengan correctamente instalado el juego para evitar posibles contratiempos.*

## HOJA DE OBSERVACIONES

**Sesión: 05**

**Título: Misión de velociraptor**

La clase se dio de la siguiente manera:

- Pac-man es un juego que gusta mucho a los niños y que de forma constante lo piden, creemos que es por ello que mostraron tanto entusiasmo al realizar la actividad.
- La mayoría de ellos ya sabían jugarlo; sin embargo, algunos no sabían cómo pasar los niveles, ni dónde se veía el puntaje etc. Por ello fue realmente grandioso el ver como se ayudaban entre sí, es decir no eran sólo algunos los que ayudaban o cooperaban, sino que en esta actividad niños que en sesiones anteriores sabían qué hacer en este caso no lo sabían y eran ayudados precisamente por aquellos que anteriormente habían recibido su ayuda.
- Se dieron dos casos donde no quisieron dar ni recibir ayuda de sus compañeros:
- *No me interesa que me ayuden, yo puedo solo... no les pienso decir, porque ellos son mala onda.*
- *Déjame, por favor, yo sé cómo hacerlo... bueno... ayúdame... no mejor no.*
- Continuamente reforzábamos el respeto a las opiniones de los demás, y el grupo decidió que él que se burlara se saldría de la clase. Curiosamente ese era un gran castigo, porque nadie quería salirse de la clase, situación que teníamos que manejar muy bien para que los niños no estuvieran fuera del taller durante mucho tiempo.
- Uno de los niños se burló de una de las opiniones de otro niño, por lo cual el grupo se molestó, Adrián (el niño en cuestión), dijo - *Perdón, está bien... me salgo.* Adrián permaneció un momento fuera del taller, después él pidió entrar y al hacerlo volvió a pedir disculpas... y no volvió a presentarse otro caso similar el resto de la sesión.
- Al trabajar en su correo, lo hicieron permitiéndose entre ellos mandarlo de manera individual.
- Todos mandaron sus correos sin ningún problema, ya que se mostraban solidarios con los que se atoraban en la actividad.
- Al revisar el servidor para la próxima clase nos dimos cuenta que estaba fallando.

## PLAN DE ACTIVIDADES

<b>Fecha:</b> 15 de junio del 2000	<b>Sesión:</b> 06	<b>Asistencia:</b> 100%
<b>Título:</b> Navegar en Internet		
<b>Objetivos:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propiciar un ambiente de confianza y compañerismo</li> <li>- Motivarlos a participar activamente</li> <li>- Fomentar la espontaneidad</li> <li>- Propiciar la toma de decisiones</li> <li>- Practicar e-mail</li> </ul>		
<b>Actividades</b>	<b>Área Estimulada</b>	<b>Material</b>
1. - Saludo 2. - Actividad: "Rally en Internet" <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Entregar la hoja de trabajo</li> <li>• Se les pedirá que elijan el orden de acceso a las páginas.</li> <li>• Socializar la actividad y los comentarios de forma grupal y personal.</li> </ul> 3. - Mandar e-mail <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer referencia de lo que sintieron al realizar la actividad.</li> </ul> 4. - Cerrar aplicaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Comunicación</li> <li>- Motivación</li> <li>- Memoria</li> <li>- Aprender a escuchar</li> <li>- Seguir instrucciones</li> <li>- Socialización</li> <li>- Integración</li> <li>- Practicar e-mail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoja de trabajo</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> </ul>

**Explicación de la actividad:** *La actividad del rally en Internet consiste en dar a los niños una lista con 10 páginas de Internet, en las cuales hay que buscar cierta información que sirve como pista para avanzar. El orden de acceso es de libre elección. Las reglas en esta actividad es que, gana el primero que encuentre toda la información requerida, y realice todo lo que se le pide (historias, cuentos etc.) Cada uno de los niños puede decidir si lo hace en pareja, triada o solo. (Nosotros sugerimos que sea en pareja, pero la decisión la toman ellos. La única regla es completar el rally primero, y la estrategia la deciden ellos.*

**HOJA DE TRABAJO  
SESIÓN SEIS**

Nadia Kristel Ortega AC

¿Que juego te gusta más?  
laberinto

¿De que trata?  
solo agarrar peces

¿Que no te gusto del juego?  
todo me gusto

¿De que trata?  
De colorear

¿Que les parece la actividad?  
Muy Buena

¿A que aprendieron?  
Muchas cosas y navegar

## HOJA DE OBSERVACIONES

**Sesión: 06**

**Título: Navegar por Internet**

**NOTA IMPORTANTE:**

Al conectarnos a Internet, el servidor no respondió, lo que nos obligo a modificar la actividad de la siguiente forma: Se les dio el CD "La Sirenita" y se les pidió que hicieran un ejercicio de exploración de la siguiente manera:

Revisar el CD en parejas y contestar las siguientes preguntas:

- ¿Cuál de los juegos que revisaste te gustó más?
- ¿Cuál te gustó menos?
- ¿Qué te pareció trabajar de manera libre?
- ¿Qué aprendiste de nuevo?

Nota: El CD de "La Sirenita" se contempló desde la elaboración del programa para un caso de emergencia, por lo que ya estaba planeado cómo trabajarlo. (Cuando se da un taller de computación siempre es necesario revisar el equipo).

La clase se dio de la siguiente manera:

- La clase anterior los niños habían trabajado con juegos, y al llegar querían repetirlo. Situación que se vio favorecida con la actividad que les propusimos, cabe mencionar que de no estar los niños de acuerdo con la actividad, se podía modificar siguiendo alguna sugerencia de ellos de una manera concienzuda.
- La mayoría de los niños mostraron gran habilidad para instalar el CD "La Sirenita".
- La actividad originó que todos estuvieran muy interesados en la exploración de juegos, cuentos, etc.
- La mayoría terminó la actividad de manera satisfactoria.
- Entregaron sus preguntas contestadas de una manera amplia.
- Casi no se pidió nuestra ayuda... al menos que se atorara la máquina o que fallara el CD.
- Observamos que cuando la actividad se trata de realizar o explorar juegos los niños trabajan colaborativamente.
- Al momento de socializar los comentarios sobre la actividad los niños muestran mayor disposición para participar, esta actitud de los niños se debe en su gran mayoría a que los demás ya no se burlan.
- Los niños muestran mayor habilidad para escuchar y debatir las ideas sin ofender al otro, algo muy importante es que también permiten que sus ideas sean debatidas.
- Los niños colaboran más en la actividad, ya que además de cumplir la actividad que se les da, proponen lo que les gustaría hacer la próxima sesión.
- Existe un caso de 4 niñas lideradas por una de ellas, que siguen mostrando mucha apatía e indiferencia, solo trabajan si nos ven cerca.

## PLAN DE ACTIVIDADES

<b>Fecha:</b> 22 de junio del 2000	<b>Sesión:</b> 07	<b>Asistencia:</b> 92%
<b>Título:</b> Navegar en Internet		
<b>Objetivos:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propiciar un ambiente de confianza y compañerismo</li> <li>- Motivarlos a participar activamente</li> <li>- Fomentar la espontaneidad y el trabajo en pareja</li> <li>- Propiciar la toma de decisiones</li> <li>- Practicar e-mail</li> <li>- Reforzar el conocimiento de Internet</li> </ul>		
<b>Actividades</b>	<b>Área Estimulada</b>	<b>Material</b>
1. - Saludos  2. - Actividad: "Rally en Internet" <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Entregar hojas blancas para que anoten sus respuestas del rally.</li> <li>• Tomar decisiones sobre el orden de acceso a las páginas.</li> <li>• Llevar a cabo la actividad.</li> <li>• Socializar la actividad y los comentarios de forma grupal y personal.</li> </ul> 3. - Mandar e-mail <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer referencia de lo que sintieron al realizar la actividad de competencia.</li> </ul> 4. - Cerrar aplicaciones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo en equipo</li> <li>- Valores</li> <li>- Comunicación</li> <li>- Motivación</li> <li>- Seguir instrucciones</li> <li>- Socialización</li> <li>- Integración</li> <li>- Toma de decisiones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoja de trabajo</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> </ul>

**Explicación de la actividad:** *La actividad del rally en Internet consiste en dar a los niños una lista con 10 páginas de Internet en las cuales hay que buscar cierta información que sirve como pista para avanzar. El orden de acceso es de libre elección. Las reglas en esta actividad es que gana el primero que encuentre toda la información requerida, y realice todo lo que se le pide (historias, cuentos etc.) Cada uno de los niños puede decidir si lo hace en pareja, triada o solo. (Nosotros sugerimos que sea en pareja, pero la decisión la toman ellos. La única regla es completar el rally primero, y la estrategia la deciden ellos.*

**HOJA DE TRABAJO**  
**SESIÓN SIETE**

Magdalena  
Campano  
Kavarragh

1R = 30, 8 nacimientos / 1,000 habitantes  
1R = inglés (oficial), swichili (regional), numerosas  
- lenguas locales

1R = abeja

1R = Charaxes Axius

1R = Gorgopjo Cigarrero

1R = Koola 2

1R = Koola y su oña

1R = lobo Mas upial

3R = 20 aviones

2<sup>a</sup> = dando clic en el dibujo

1R = caudal en la cadera orificio y borde  
Óseo alrededor del margen superior

1R = animales sencillos y las primeras  
plantas

5R = Ayudando y ayudando a tu abuela y  
- sirvió para que ya no siga siendo rebelde

$L_R = 330$  personas

$R$  = es un enorme conjunto o cúmulo de estrellas

$R$  son estrellas que se encuentran en proceso de expansión y puede ser cientos de veces más grandes que el sol y más luminosas

(7)

## HOJA DE OBSERVACIONES

**Sesión: 07**

**Título: Rally en Internet**

La clase se dio de la siguiente manera:

- Al dar las instrucciones nos dimos cuenta que a los niños les interesaba mucho ganar y competir.  
Se les indicó que podían pedir nuestra ayuda o compañía si la necesitaban, ya que estaríamos siempre cerca de ellos.
- Se les pidió que en pareja decidieran su estrategia para ganar, además de decidir de manera libre el orden de acceso a las páginas del Rally.
- En el transcurso de la actividad se encontraron con varios problemas, los cuales solucionaron en pareja y con ayuda del grupo, al socializar la actividad sus comentarios fueron los siguientes:
  - *Cuando las páginas se atoraban... la cerrábamos y abríamos otra.*
  - *Cuando no encontrábamos rápido las respuestas del rally, se las preguntábamos a nuestros amigos, y ellos nos preguntaban otras.*
  - *Cuando el cursor del mouse no caminaba... nos cambiábamos de máquina con la ayuda de las maestras... lo que nos hacía perder tiempo... por eso no ganamos.*
  - *¡¡Es padre!!... aprender así... te diviertes y aprendes... además de que todos nos ayudamos.*
- Cuando la primer pareja se declaró ganadora, los demás se desmotivaron. Se les dijo que debían terminar la actividad, porque aprenderían cosas nuevas. Pensamos que no lo harían... sin embargo, todos terminaron su actividad.
- El ambiente que se creó fue de competencia, todos estaban concentrados y trabajaron en parejas, y fue maravilloso observar como no se gritaban o desesperaban, sino más bien se distribuyeron las tareas, por ejemplo uno escribía la información y el otro abría las páginas, cambiando de rol varias veces.
- Cuando encontraban algunas preguntas dónde se tenía que realizar algún análisis o reflexión los niños corrían y se preguntaban entre ellos, creando un ambiente muy agradable de trabajo.
- El manejo y cuidado del equipo de cómputo es muy bueno, aunque se siguen dando casos de niños que quieren comer o jugar de más con los cables. Nuestra actitud respecto a esto es de reforzamiento, (teniendo siempre cuidado de no tomar una actitud de intolerancia) por ejemplo: Mauricio saca una galleta rellena y empieza a comer al verlo comenta que en el descanso no le dio tiempo, porque estaba castigado y salió poco tiempo, y que tiene hambre... lo que le sugerimos es que la coma en la parte del salón donde no hay equipo de cómputo. Lo hace y posteriormente se reintegra sin problemas a la actividad.
- Muestran un dominio casi completo del manejo del correo electrónico, sólo siguen teniendo problemas para responderlos (encontrar el icono de responder).
- Con respecto a la navegación por Internet se muestran bastante seguros, sólo les desespera que la información baje tan lentamente.

## PLAN DE ACTIVIDADES

<b>Fecha:</b> 26 de junio del 2000	<b>Sesión:</b> 08	<b>Asistencia:</b> 67%
<b>Título:</b> Aprendamos jugando		
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Propiciar un ambiente de confianza y compañerismo</li> <li>- Motivarlos a participar activamente</li> <li>- Fomentar la comunicación de una manera efectiva</li> <li>- Propiciar la toma de decisiones.</li> <li>- Practicar e-mail</li> <li>- Usar el juego como herramienta educativa.</li> </ul>		
<b>Actividades</b>	<b>Área Estimulada</b>	<b>Material</b>
1. - Saludos  2. - Actividad: "Elegir juegos en la computadora" <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Contestar las siguientes preguntas:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. - ¿Qué juegos eligieron?</li> <li>2. -¿De qué trata cada uno?</li> <li>2. -¿ Te gustó trabajar en pareja? ¿Por qué?</li> </ol> </li> <li>• Socializar sus Comentarios y Sensaciones sobre la actividad.</li> </ul> 3. - Mandar e-mail  4. - Cerrar aplicaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Comunicación</li> <li>- Resolución de problemas</li> <li>- Atención</li> <li>- Seguir instrucciones</li> <li>- Trabajo cooperativo</li> <li>- Motivación</li> <li>- Socialización</li> <li>- Integración</li> <li>- Practicar e-mail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoja blancas</li> <li>- Lápices</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> <li>- Sacapuntas</li> </ul>

**Explicación de la actividad:** *La actividad consiste en que los niños elijan 2 de los juegos que tiene instalados la máquina, los jueguen y contesten las preguntas planteadas previamente. Cabe mencionar que esta actividad se planeó tomando en cuenta las sugerencias de los niños. Además de que es la penúltima y en ella buscamos observar el avance del cumplimiento de los objetivos propuestos desde la primer sesión.*  
*Nota: Ver hoja de trabajo.*

## HOJA DE TRABAJO SESIÓN OCHO

### Tetris y Brix

Tetris trata de acomodar las figuras sin dejar ningún espacio.

Brix trata de buscar la figura y juntarlas para que puedan desaparecer.

Masomenos: porque me peleé un poco con la computadora y mi compañera; porque la máquina de su amiga no tiene Pacman y la mía sí pero nos dimos cuenta que mi máquina de Pacman tiene virus.

y no me decido

Me peleé de asuntos confidenciales

Andrea Venegas Andrade

## HOJA DE OBSERVACIONES

**Sesión: 08**

**Título: Aprendamos jugando**

La clase se dio de la siguiente forma:

- Al inicio de la sesión los niños estaban inquietos, manifestaban una gran angustia y pereza, al preguntarles sus comentarios fueron los siguientes:
  - *Lo que pasa es que tenemos exámenes en las demás clases... y tenemos mucho que estudiar.*
  - *Es que estamos preocupados, porque estamos en exámenes...*
  - *Es que aunque estudio para los exámenes... de por si no los paso... nunca aprendo y mis papás sé, encorajan mucho.*
- La toma de decisión de los juegos con los que harían la actividad fue un tanto difícil, pues no querían negociar y muchos de ellos comenzaron a jugar, sin tomar en cuenta a su compañero... Insistimos en la importancia del respeto y del diálogo. Los niños que empezaron a jugar sin la participación del otro tuvieron que cerrar la aplicación que tenían y empezar a negociar ya que de otra manera anularíamos la actividad. Finalmente llegaron a un acuerdo, y trabajaron en equipo.
- Una vez que empezaron la actividad, la participación fue más abierta y espontánea. Es muy importante mencionar que la socialización de sus comentarios, que en un principio era programada por nosotras, poco a poco se fue dando de manera abierta y por iniciativa de los niños.
- Al mandar sus correos lo hicieron en pareja, mostrando una gran habilidad en la manipulación de los colores y tipos de letras.

## PLAN DE ACTIVIDADES

<b>Fecha:</b> 26 de junio del 2000		<b>Sesión:</b> 09	<b>Asistencia:</b> 84%
<b>Título:</b> Evaluación del curso, tuya y mía.			
<b>Objetivos:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propiciar un ambiente de confianza y compañerismo</li> <li>- Motivarlos a participar activamente</li> <li>- Fomentar la comunicación de una forma afectiva</li> <li>- Propiciar la toma de decisiones</li> <li>- Desarrollar habilidades de evaluación en los niños</li> <li>- Fomentar la reflexión grupal sobre</li> <li>- Originar confianza en el niño para que exteriorice sus experiencias</li> <li>- Practicar e-mail.</li> </ul>			
<b>Actividades</b>	<b>Área Estimulada</b>	<b>Material</b>	
1. - Saludos 2. - Actividad: "Reflexión sobre el curso" <ul style="list-style-type: none"> <li>● Abrir la discusión sobre lo que les pareció el curso, lo que aprendieron de nuevo, lo que faltó por aprender, lo que no les gustó, etc.</li> <li>● Entregar 2 hojas de evaluación, una de conocimientos y otra sobre su participación y la de las facilitadoras.</li> <li>● Recoger las hojas de evaluación.</li> </ul> 3. - Hacer una reflexión sobre el cumplimiento de sus metas. <ul style="list-style-type: none"> <li>● Entregar las hojas de metas, llenadas en la 2da. Clase.</li> </ul> 4. - Mandar Correo indicando su sentir en ese momento. (despedida) 5. - Cerrar aplicaciones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individualización</li> <li>- Comunicación</li> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Auto-aprendizaje</li> <li>- Auto-conocimiento</li> <li>- Memoria</li> <li>- Observación</li> <li>- Análisis</li> <li>- Seguir instrucciones</li> <li>- Socialización</li> <li>- Practicar e-mail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hojas de metas</li> <li>- Hojas de evaluación</li> <li>- Lápices</li> <li>- Gomas</li> <li>- Sacapuntas</li> </ul>	

**EXPLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** *La evaluación se lleva a cabo de la siguiente forma: primero se les informa que es la última sesión del taller, y que es necesario saber lo que se aprendió y lo que hizo falta, dejando claro que no es para calificarlos de manera numérica, dando también un espacio para que todos hagan sus comentarios. Después se entregan los formatos de evaluación, dándoles el tiempo necesario para contestarlos. Con respecto a la revisión de metas, se les entrega la hoja donde se las plantearon (esta hoja se les dio en la sesión 2) para que de manera personal, reflexionen cómo las cumplieron y qué les pareció haberlo hecho.*

*La evaluación fue el último momento en la ejecución del taller.*

*Los instrumentos que se utilizaron para recolectar la información necesaria, fueron dos cuestionarios.*

*El primero de ellos corresponde a la evaluación de los conocimientos adquiridos en el taller por parte de los niños.*

*El segundo cuestionario concentra dos tipos de información, por un lado la evaluación a los facilitadores por parte de los niños y por otro, la evaluación de la participación de los niños, hecha por ellos; teniendo como objetivo esta actividad el autoaprendizaje.*

## HOJA DE TRABAJO SESIÓN NUEVE

Grado y Grupo 4

Este cuestionario tiene la finalidad de conocer tu opinión sobre la clase de computación. Si quieres agregar algún comentario puedes hacerlo en la parte de atrás de la hoja. Pon un checkeita en el cuadro que corresponda a tu respuesta.

REYNA REYES

	Si	No	Más o Menos
¿La maestra Reyna resuelve tus dudas?	X		
¿La maestra Reyna fomenta la buena conducta en la clase?	X		
¿La maestra Reyna te ayudó a aprender nuevas cosas?	X		
¿La maestra Reyna te explica claramente las cosas?	X		
¿La maestra Reyna ayuda a que trabajes colaborativamente con tus compañeros?	X		

JOSÉ MARÍA MARTÍNEZ

Nanci

	Si	No	Más o Menos
¿El maestro José María resuelve tus dudas?	X		
¿El maestro José María fomenta la buena conducta en la clase?	X		
¿El maestro José María te ayudó a aprender nuevas cosas?	X		
¿El maestro José María te explica claramente las cosas?	X		
¿El maestro José María ayuda a que trabajes colaborativamente con tus compañeros?	X		

AHORA ES TU TURNO

	Si	No	Más o Menos
Atiendo las explicaciones de los profesores	X		
Muestro interés por las preguntas de mis compañeros	X		
Pregunto cuando no entiendo	X		
Mi conducta es buena en clase	X		
Participo en la clase ayudando a mis compañeros	X		
Obedezco las instrucciones de los profesores	X		
Me relaciono bien con la maestra Reyna	X		
Me relaciono bien con el profesor José María Nanci	X		
¿Te gusta la clase de computación?	X		
¿Has aprendido cosas nuevas en este curso?	X		
¿Te gustaría tomar otro curso de computación?	X		

Recuerda poner tus comentarios adicionales en la parte de atrás de la hoja.

1.- Me gustaría mucho que no se terminara el curso de campo 2.- Me gustaría otro curso de reparación Nanci y Rora 3.- Me gustaría jugar más y entrar más a internet y no tener poco tiempo

NOMBRE Mauricio Rebeca EDAD 10 GRADO Y GRUPO 4

1- De la siguiente lista responde sí o no de acuerdo a los conocimientos que posees:

	SI	NO
Prender y apagar la computadora	X	
Leer y enviar un correo electrónico	X	
Usar páginas de Internet	X	
Cómo se construye una dirección de Internet	X	
Cómo se cuida la computadora	X	
Cómo es una dirección de correo electrónico	X	
Cómo buscar información en Internet	X	
Conoces a qué se refieren las terminaciones gov com org edu net		X
Algunas siglas de identificación de los diversos países en Internet	X	
Entrar a los programas	X	
Saber lo que es WWW	X	

2- Menciona los elementos principales de una dirección de CORREO ELECTRÓNICO:

Nombre o sea nombre de la empresa más  
 Mauricio@x.com

3- ¿Sabes cómo funciona un buscador como Altavista, Yahoo!, etc.?

No

4- Al buscar una página en Internet, ¿sabes dónde escribir la dirección? Escribe una dirección de alguna página de Internet.

Si. [www.diojaula.com](http://www.diojaula.com)

5- Menciona 3 cuidados básicos de la computadora:

No comer en ella  
 No jugar  
 No apretar teclas

## HOJA DE OBSERVACIONES

**Sesión: 09**

**Título: Evaluación del curso, tuya y mía.**

La clase se dio de la siguiente forma:

- La asistencia del día fue muy baja, al preguntarles a los niños el porque, nos explicaron:
  - *Es que como ya terminamos los exámenes, ya no vienen muchos.*
  - *Sí, y es que como ya no tenemos clases normales, nos aburrimos.*
- Cuando dimos las instrucciones de la evaluación se generó un ambiente tenso, por lo cual tuvimos que explicarles que no era para calificarlos sino para mejorar el curso y las actividades
- Es importante mencionar la seriedad que le dieron a la evaluación es decir sus respuestas fueron claras y en caso de no saber la respuesta no escribieron nada.
- Los niños se mostraron libres al poner sus respuestas. (Nos llamó mucho la atención que al estar contestando las hojas de evaluación nos veían y se reían de una manera muy especial)
- Finalmente les pedimos que mandaran su correo, el cual debía llevar como título "despedida", es importante mencionar que el uso del mismo ya era manejado correctamente por todos los niños.
- Las participaciones de los niños ya eran completamente libres, y la socialización sé hacía en cualquier momento de la sesión, es decir, aunque se tuviera un momento específico para ella, en el transcurso de la misma se hacían comentarios que aportaban mucho a la clase.
- La relación que establecieron los niños fue de compañerismo, se anuló en gran medida la agresividad y la burla, el trabajo se cumplía de manera satisfactoria, y reían mucho (situación que nos hizo muy felices) cuando un compañero hablaba los demás volteaban y escuchaban. Cabe mencionar que los casos de apatía más notorios se anularon, quedando sólo el de una niña que se seguía mostrando muy apática con respecto a las actividades.
- Los niños empezaron a ponerse muy inquietos decían que el curso no debería terminar, y se nos acercaban para mostrar su descontento. (Esto es algo muy satisfactorio como pedagogas y como seres humanos.)
- Al despedirnos de los niños, ellos mostraron su simpatía por nosotras y por el taller diciendo:
  - *¿Por qué se tuvo que acabar tan pronto?*
  - *No por favor, no se vayan.*
  - *Las vamos a extrañar.*
  - *Nos vemos el siguiente año.*
  - *Son las mejores maestras que hemos tenido... bueno no amigas.*
- Con esta sesión el taller terminó.

## 2.3 Análisis y reflexiones

El proceso de la participación activa en los niños se da a través de la ejecución de una serie de actividades, planeadas con objetivos centrados en las áreas que se desean fomentar, tomando en cuenta sus principales características; y dándoles un seguimiento durante todo el taller.

El estímulo de estas áreas previamente establecidas como son la comunicación, socialización, trabajo en equipo, normas, reglas, memoria, valores (respeto, solidaridad, colaboración, empatía, etc.), toma de decisiones, y manejo específico de contenidos referentes a la computadora, permiten mediante su adquisición que se de la creación de un ambiente propicio para la participación activa, ya que es difícil que el niño exprese sus ideas, y establezca una interacción grupal si el ambiente que lo rodea es hostil y fragmentado.

Respecto a este tema Medina Rivilla escribe lo siguiente.

La clase es un lugar de encuentro, socialización e intercambio por tanto, puede considerarse que las actitudes propiciadoras de distanciamiento, burla, y hostilidad deben quedar fuera. Cada aula es un nicho de negociación explícita e implícita y en la medida en que se clarifiquen las percepciones, sentir y expectativas de los miembros del grupo se configurará un entorno más seguro y auténtico para ellos.<sup>45</sup>

Es importante clarificar las necesidades de los niños, para trasladarlas al momento de planear las actividades con la computadora, de tal forma que se incorporen y se trabajen de una forma dinámica.

Con referencia a la importancia del clima y el ambiente en el fomento de la participación activa, el autor menciona:

La elaboración de las normas determina el clima de relación que se establece en el aula, es decir según sea el modo de participación de los alumnos y el grado de corresponsabilidad que tengan en la clase, será el índice de actividad y responsabilidad al que llegue el

---

<sup>45</sup> Medina Rivilla, Antonio, *Op.cit.*, p. 59.

grupo... El clima es el resultado del conjunto de interacciones que influyen en el proceso del aprendizaje.<sup>46</sup>

Conforme se va llevando a cabo el taller, se van dando una serie de situaciones que permiten el ajuste de las actividades y nos dan la pauta para planear las siguientes sesiones, aterrizar las expectativas del taller y conocer a los niños con los que trabajamos.

Los comentarios nos permiten saber su forma de pensar y de sentir, por ello creemos que es de suma importancia que la primer clase sea informal y relajada de tal forma que se vaya creando el ambiente y sea propicio para que sé de, el primer acercamiento de tal manera que sirva de plataforma para la siguiente sesión y en general para el cumplimiento de los objetivos planteados en el taller.

Asimismo nos permite ver los errores que se tienen en la planeación de la siguiente clase, los cuales deben de ser corregidos antes de llevarla acabo.

El permitir que los niños construyan su aprendizaje es una tarea compleja, ya que al armar el escenario es necesario tener claro el papel que nos corresponde como educadores. En este tipo de actividades no se trata de recitarles los conceptos, sino que los interioricen, experimenten y asimilen.

Cabe citar en este análisis a Díaz Barriga para dejar claro la importancia de la diferenciación entre grupos.

Cada grupo es diferente, cada grupo escolar vive una situación particular que determina sus condiciones de aprendizaje, y éstas lejos de ser exclusivamente individuales y de carácter metodológico, están conformadas por una serie de situaciones sociales e históricas que es necesario conocer para comprender y poder llevar a cabo una propuesta didáctica pertinente.<sup>47</sup>

Por otro lado, al incluir a la computadora como herramienta educativa es necesario ajustar su uso y utilizar el material adecuado presentándolo al niño

---

<sup>46</sup> *Ibidem*, p. 59.

<sup>47</sup> D. Spiegel, Alejandro, *La escuela y la computadora*, Editorial Novedades educativas del centro de publicaciones educativas y materiales didáctico, Argentina, 1987, p. 104.

como un medio del cual se puede servir en la construcción de su aprendizaje, de una manera individual y grupal, recordando siempre que en la escuela activa ninguna planeación es cerrada y definitiva, pues en ella el niño construye su aprendizaje y lo transforma según sus necesidades e intereses.

Al respecto cabe citar a Gimeno Sacristán, quien sostiene que:

Cuando el docente decide desarrollar una tarea, está decidiendo el teatro de operaciones en el que se moverá él mismo y los alumnos; las relaciones entre ambos, la forma de abordar el contenido del que se trate, el proceso de aprendizaje en la medida en que la tarea selecciona una forma particular de que el alumno procese y elabore la información, parte de una selección de medios y de un marco determinado.<sup>46</sup>

El momento de la reflexión, mediante la socialización de comentarios, es un momento sumamente rico e importante, porque permite a las niñas y niños ver las diferencias y las coincidencias que tienen con los demás, y el respeto que merecen ambos. Esto parecería muy ambicioso en un principio; sin embargo, los niños tienen una gran capacidad para integrarse y adaptarse a un grupo si se les guía adecuadamente.

Hasta la sesión dos del taller, la computadora ha pasado de papel protagonista a un papel secundario, situación que sorprende a los niños, por ello es necesario dar confianza y permitir a los que así lo requieran un mayor acercamiento con la máquina.

El permitir a los niños que trabajen de manera activa, da como resultado situaciones de solidaridad y colaboración, condiciones necesarias para una participación activa y un aprendizaje significativo.

Los comentarios de los niños sobre la forma en que se está llevando a cabo el taller, nos da una idea de la necesidad de este tipo de actividades y de la falta de espacios para que ellos participen activamente; por ello en el momento de planear

---

<sup>46</sup> *Ibidem*, p. 137.

una actividad con la computadora se deben tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- Las opiniones y sugerencias de los niños respecto a las actividades.
- Las características: colores, sonido, movimiento etc., que llaman mucho la atención y crean curiosidad en los niños.
- Y las funciones (Internet, correo electrónico, multimedia), que deben de ser seleccionadas y ajustadas a las actividades de tal manera que respondan a los objetivos planteados, pues por sí sola la información y utilidad de la computadora no tienen un fin educativo definido.

Es importante resaltar cómo el uso de la computadora se va transformando, permitiendo a las niñas y niños interactuar entre ellos, sirviendo ésta como medio; algo básico para lograr lo anterior es el uso del software educativo de manera correcta, buscando que el material responda a las necesidades del grupo.

El uso de la computadora en pareja permite que surjan varias situaciones como tomar decisiones, negociar, respetar, escuchar etc., los niños al verse en esas situaciones tratan de solucionarlas, a veces sin darse cuenta, por ello es importante el momento de la reflexión para que tomen conciencia de lo que están haciendo y de la importancia que ello tiene.

Poco a poco los niños van construyendo su aprendizaje, también van tomando decisiones de una manera más responsable, es decir asumiendo las consecuencias que de ellas derivan; por ejemplo, llegar a un acuerdo en pareja es un ejercicio que les permite a los niños experimentar diferentes situaciones de negociación y de respeto, pero sobre todo cómo establecer una relación de comunicación con la que puedan ser escuchados y escuchar.

Participar de manera activa consiste en decidir sobre el qué, y cómo hacer la actividad, es importante que cada uno de los niños se sientan parte del grupo, para que así puedan poco a poco compartir sus ideas con los demás, con la seguridad de que serán escuchados y sobre todo respetados.

Parfraseando a D. Spiegel, diremos que actualmente no se reflexiona sobre el uso de la computadora, sobre la interactividad que ella provee y sobre su influencia en las relaciones interpersonales: en las clases con computadoras, no se toman en cuenta las características (positiva o negativas) de los recursos, ni los aspectos afectivos en las relaciones interpersonales entre los distintos alumnos que trabajan alrededor de las computadoras. Las actitudes de colaboración, la socialización en el aprendizaje, la aceptación de la heterogeneidad, y la posibilidad de tener en la misma clase instancias de aprendizaje personalizado.<sup>49</sup>

El acercamiento que se experimenta en la clase entre los alumnos y las facilitadoras es un proceso que se va conformando con cada una de las situaciones de convivencia cotidiana.

Los niños responden de una manera sorprendente ante actividades que están planeadas de manera activa, solo requieren de un acompañamiento firme y cariñoso por parte del educador, por su parte el educador tendrá la tarea de observar y dar un seguimiento efectivo de las niñas y niños, enriqueciendo una a una las sesiones.

Con respecto al uso de Internet, podemos decir que es una herramienta para propiciar que niñas y niños interactúen, decidan, investiguen y participen ya que es algo que les llama la atención, situación favorable para lograr que conduzcan su aprendizaje de una manera significativa, es decir de acuerdo a sus experiencias y necesidades personales.

El software dirigido a los niños es diverso en el mercado, por ello debe ser seleccionado y revisado previamente por el educador, tomando siempre en cuenta los objetivos y las áreas estimuladas que cubrirá la actividad.

---

<sup>49</sup> *Ibidem*, p. 155.

por ejemplo, el CD-ROM *Cómo funcionan las cosas* (ver sesión 3), fue seleccionado porque permite a los niños explorarlo de una manera clara y sencilla, con él se puede también compartir información, divertirse y al mismo tiempo aprender temas de contenido de una manera activa.

Esta situación no sería tan preocupante si el docente evaluara críticamente el material que se le ofrece. Sin embargo, de los pocos que la utilizan asumen que los datos que aparecen en la computadora son correctos.

D. Spiegel, indica que es así como se genera la fantasía de que el software disponible es el único que hay sobre el tema, cuando en realidad no se conocen, o no se tienen los conocimientos o el tiempo para conseguir otros programas.

De ninguna manera lo anterior significa que todo el software ofrecido en el mercado tenga errores. De cualquier manera, es importante ser conscientes de que muchos de estos programas fueron elaborados sin la supervisión de especialistas en el tema específico del que tratan.

El trabajo con computadoras no necesariamente motiva a los alumnos, o que por lo menos la motivación que emana desde la computadora no es absoluta ni infalible, y que las luces de colores y todo lo que proyecta, no producen tampoco un efecto constante, y la misma fascinación que motivaba y abría posibilidades para nuevas actividades, cae como una escenografía de cartón en desuso, y lo que queda es la amarga sensación de que tampoco esta instancia de la escuela será demasiado útil fuera de ella.<sup>50</sup>

Por otro lado el desarrollo de la participación activa también permite el avance en la construcción del aprendizaje sobre computación de forma gradual por parte de cada uno de los niños, es decir, a mayor participación en las actividades, mayor es el aprendizaje sobre computación por parte de los niños.

---

<sup>50</sup> *Ibidem*, p. 62.

El acercamiento que se experimenta en la clase entre los alumnos y las facilitadoras es un proceso que se va conformando con cada una de las situaciones de convivencia cotidiana.

El papel del educador se va transformando conforme va transcurriendo el taller, ya que por las observaciones realizadas, los alumnos cada vez necesitan menos la intervención del maestro durante la actividad, fortaleciendo de esta manera la autonomía y la toma de decisiones por parte de los alumnos.

Entonces tenemos que el educador debe de estar muy atento en este proceso, para saber con cuáles alumnos debe tener un mayor acompañamiento y con cuáles debe de hacerlo sólo en caso de ser requerido. Algo sobre lo que también nos gustaría reflexionar es sobre la importancia de mantener un contacto directo con cada uno de los niños, de tal forma que perciban el interés que se tiene por ellos.

Los avances en la participación activa se pueden observar en la forma en que se relacionan entre sí y la forma en que se relacionan con las facilitadoras, así mismo se puede observar un gran avance en la capacidad para tomar decisiones y asumir las consecuencias de las mismas de una manera más responsable.

Por otro lado, el uso de la computadora se convierte en algo que se comparte y se negocia, situación que favorece de una gran manera la participación, la integración grupal y la comunicación.

Los niños al final del taller muestran una gran confianza al momento de participar y de hacer algo con respecto al curso, la seguridad de sus participaciones se visualiza en su trabajo, el cual mejoró notablemente.

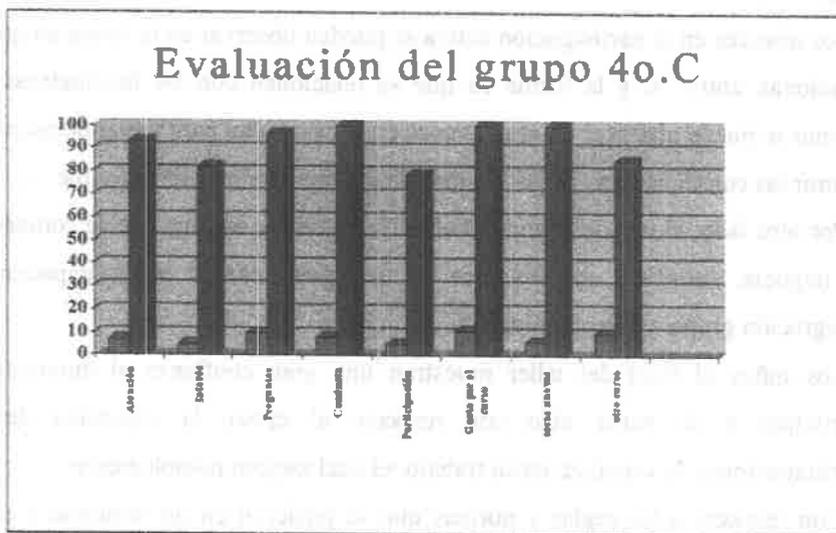
Con respecto a las reglas y normas que se pusieron en un principio y en las cuales participaron los propios alumnos se asimilan como propias y como tales se llevan a cabo.

En cuanto a la planeación de las actividades, es importante prever su modificación por causas de fuerza mayor, ya que puede modificar la dinámica

del taller, para que eso no pase es necesario que en la planeación se revisen una serie de materiales que pueden sustituir la actividad planeada, tener siempre alternativas, sin alterar la esencia de la misma, por un lado es necesario que al momento de modificar la actividad se realice con entera seguridad de lo que se está haciendo, ya que de no ser así, los alumnos lo perciben y se origina un ambiente de inseguridad con respecto a la actividad, por otro lado, siempre se debe tener el control de la dinámica de trabajo, de tal forma que los alumnos se sientan apoyados en la construcción de su aprendizaje.

A continuación mostramos gráficamente los resultados del taller, los cuales surgen del registro de la información de los cuestionarios de evaluación realizados en la sesión nueve.

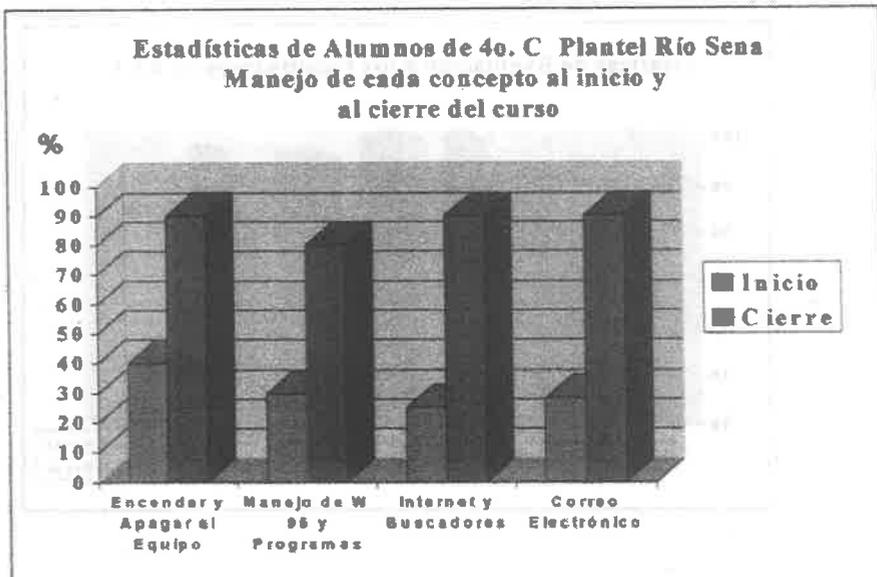
Gráfica 1



La gráfica uno nos muestra el avance que tuvo el grupo, en las diferentes áreas estimuladas, y la podemos leer de la siguiente manera: la atención del grupo se incrementó de una manera satisfactoria, de un 7% inicial a un 92% final, el

interés se manifestó de un 15% inicial a un 82% final, la realización de preguntas por parte de los niños con respecto al contenido del taller y con respecto a temas externos que tenían que ver con su proceso de aprendizaje fue de un 10% inicial a un 96% final. Por otro lado, la conducta pasa de un 8% inicial a un 100% final (entendiendo como conducta una actitud positiva y de colaboración con respecto al trabajo grupal e individual), la participación (la cual es nuestro objetivo principal) se vio favorecida de un 5% inicial a un 89% final, el gusto por el taller se manifestó de un 11% inicial a un 100% final, el aprendizaje significativo de cosas nuevas varió de un 10% inicial a un 100% final, por último los niños manifestaron con sus respuestas en los formatos de evaluación que estarían dispuestos a tomar otro taller con la misma forma de trabajo en un 95%.

Gráfica 2:



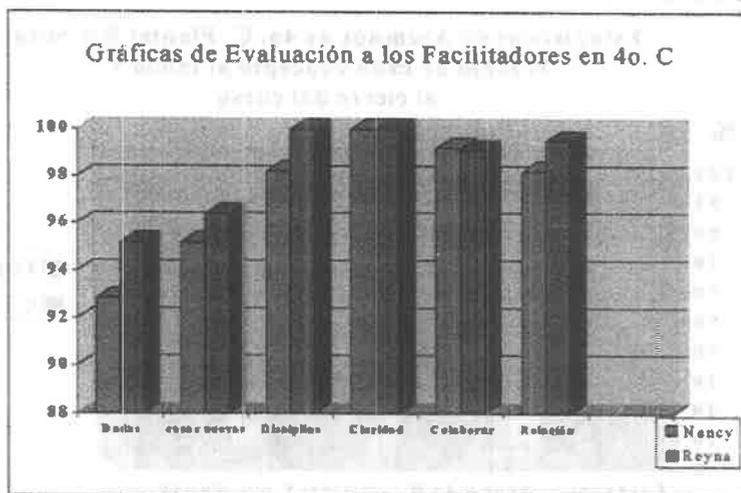
La gráfica dos nos muestra el avance del aprendizaje referente a los temas de computación, y la podemos leer de la siguiente manera: la habilidad respecto a

encender y apagar el equipo de computo fue de un 40% inicial a un 90% final, en lo que se refiere al manejo de Windows es de un 30% inicial a un 80% final, el manejo de Internet y multimedia mostró un incremento de un 25% inicial a un 90% final; finalmente el manejo de correo electrónico fue de un 28% inicial a un 96% final.

Con estos resultados podemos decir que cuando se utiliza la computadora como herramienta educativa, se da un avance significativo en la adquisición de conocimientos referidos al uso de la computadora.

Finalmente la gráfica tres nos muestra el proceso de relación entre alumno y maestro (facilitador) el cual se da también de una manera gradual y significativa teniendo los siguientes resultados:

Gráfica: 3



La experiencia que tuvimos en el taller fortaleció nuestra practica como pedagogas ya que encontramos situaciones donde conocimientos adquiridos teóricamente en la universidad pudieron ser aterrizados.

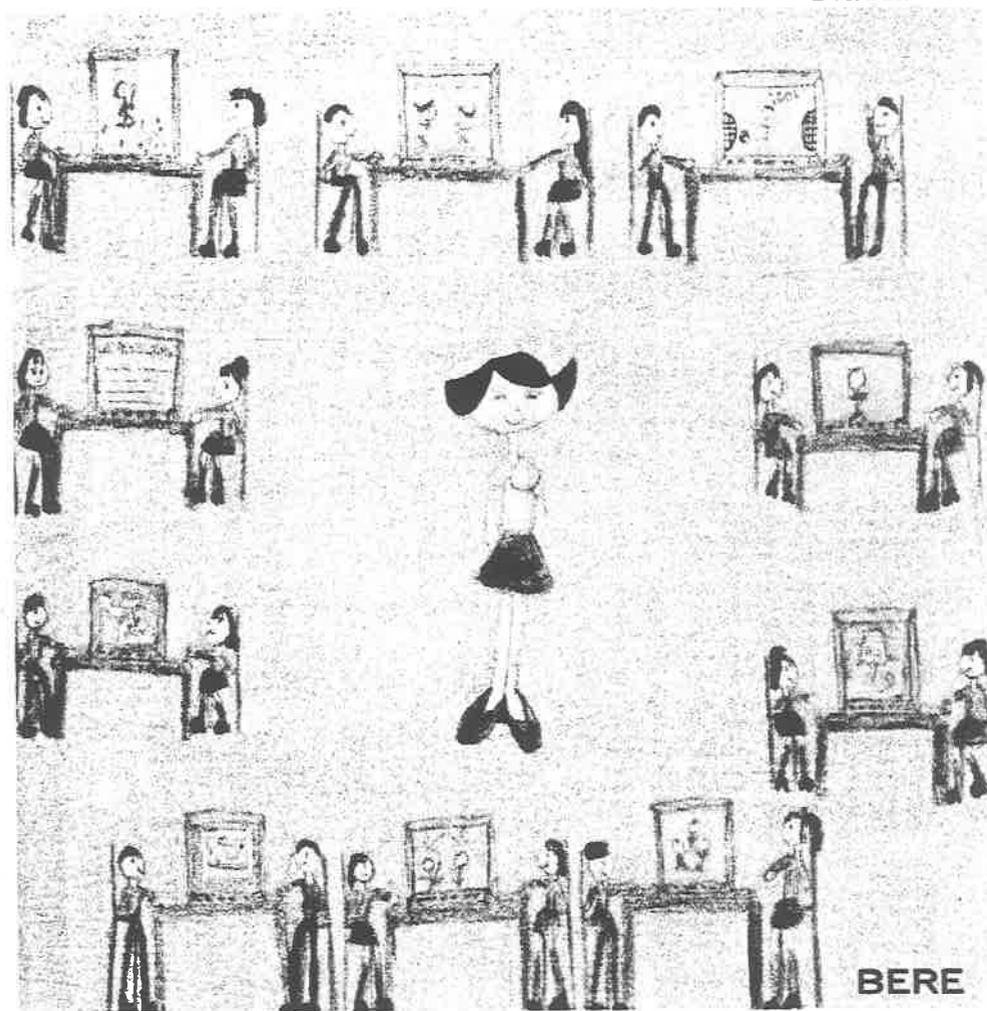
Así mismo aprendimos que el proceso de aprendizaje de un niño es muy complejo e interdisciplinario y por ello se deben abrir espacios que lo contemplen como tal dentro de la escuela.

Concretamente en este taller pudimos observar que el trabajo colaborativo y participativo se dio como un proceso de manera gradual obteniendo como resultado la transformación de los principales elementos necesarios para la participación (la burla, la falta de respeto físico, verbal y no verbal, el no escuchar al otro porque el otro no me escucha, el no ayudar a los demás etc.) es decir conforme se va dando el proceso de aprendizaje de manera significativa en las actividades del taller se va modificando la forma de relacionarse y de participar, además de fomentar habilidades cognitivas a través del uso de la computadora, de tal manera que los niños poco a poco van interiorizando cómo relacionarse con sus compañeros, dándose por añadidura un ambiente de comunicación y confianza, en el cual es posible anular los obstáculos antes mencionados dando paso a la construcción de nuevos mecanismos de relaciones interpersonales. Una vez logrado este tenemos como resultado una participación activa.

Podemos decir que nuestro papel se transformo continuamente, los niños nos van enseñando cosas y mostrando sus necesidades, a las cuales es necesario responder de una manera satisfactoria

La verdad esta clase fue divertida, porque además de que trabajé bien, me divertí y navegue en la página que quise

**Nadia**



## CAPITULO TRES

### Taller los niños con la computadora en acción

**E**n este capítulo describiremos una propuesta alternativa sobre el uso de la computadora como herramienta educativa para el fomento de la participación activa dentro del salón de clases, ya que es urgente, como hemos señalado en los capítulos anteriores, aprovechar las potencialidades de la computadora de una manera activa y creativa.

También proponemos que la computadora se incorpore en la vida cotidiana de la escuela, de tal forma que permita la interacción entre los niños y maestros optimizando el aprendizaje grupal e individual de una manera gradual.

En esta propuesta nos alejaremos de una postura tradicional de la utilización de la computadora, es decir, la prioridad no será la enseñanza del cómo manejar la computadora, ni tampoco el cómo utilizarla como método didáctico (herramienta para el educador), sino como método activo (al servicio del alumno) con esto no queremos decir que no se vaya a dar el aprendizaje técnico, sino que lo primordial será el estímulo de diversas áreas como lo son la comunicación, la toma de decisiones, valores (solidaridad, respeto, colaboración, etc.), integración grupal, y principalmente la participación activa.

Este trabajo va dirigido a los educadores que tengan el deseo de modificar su labor cotidiana con los niños, y estén preocupados por optimizar el aprendizaje, y de una forma general la relación con sus alumnos.

### **3.1 Elementos de la propuesta pedagógica**

La propuesta que surge de esta investigación esta compuesta por un programa que contiene los siguientes elementos:

- a) Orientaciones pedagógicas
- b) Objetivos
- c) Contenidos (temario)
- d) Plan de actividades (identificar áreas estimuladas)
- e) Recursos pedagógicos
- f) Evaluación

Siguiendo a Roger Cousinet definiremos un programa como:

Una sucesión de actividades que deben de ser enseñadas, y dispuestas en orden sucesivo y simultáneo - aunque esta simultaneidad haya sido ignorada casi siempre por quienes elaboran los programas- de manera que este orden siga una progresión tal que las nociones se encadenen y que la adquisición de una prepare la de la siguiente<sup>51</sup>

#### **a) Orientaciones pedagógicas.**

Una propuesta necesita estar enmarcada en un marco teórico que le proporcione la validez y la fuerza necesaria. Asimismo es necesario que esté enriquecida de aportaciones personales.

---

<sup>51</sup> Cousinet, Roger, *Op. cit.*, p. 69.

En este caso es la escuela nueva ya que contiene una serie de conceptos y métodos que se ajustan a nuestras necesidades.

## **b) Objetivos**

Para describir la forma en que se entienden los objetivos retomaremos a Bertha Heredia, la cual indica que hay que entender un objetivo como un resultado que se prevé o se desea alcanzar en un plazo determinado; en este caso será la descripción de la actividad que se espera del alumno al finalizar el periodo de realización.

¿Por qué es necesario plantearse objetivos en una propuesta?:

- Porque una acción es alcanzada con éxito cuando se ha visualizado con anticipación su ejecución.
- Porque cuando se definen los objetivos al inicio de un programa con claridad los participantes (maestro, alumnos) sabrán que es lo que deben obtener al finalizar el curso, o en su defecto qué parte del programa se llevó a cabo y cuál no.<sup>52</sup>

Retomando a C. Ariza la formulación de objetivos generales (representan los resultados más amplios que el programa pretende) y específicos (se derivan de los generales, son más concretos y más numerosos), exige del educador como premisa básica lo siguiente:

- Una profunda comprensión de lo que significa el tema que va abordar y de lo que se pretende al impartirlo.
- El conocimiento de lo que constituye la dinámica del desarrollo de las personas con las que va a trabajar: los rasgos físicos, intelectuales,

---

<sup>52</sup> Heredia Ancona, Bertha, *Manual para la elaboración de material didáctico*, Editorial Trillas, México, 1993, p. 76.

psicoafectivos y sociales de cada grupo, edades, sus intereses y sus motivaciones. En este conocimiento radica la fuerza y la eficacia pedagógica de los objetivos.<sup>53</sup>

El mejor programa pedagógico puede resultar inoperante en cuanto a sus resultados, incluso puede llegar a fines no propuestos si los objetivos no son apropiados y les falta claridad y precisión.

Si no se tiene muy claro a dónde se quiere llegar, existe el peligro de encontrarse, sin saberlo, en otro lugar<sup>54</sup>

Cuando un objetivo no es suficientemente explícito, se suele incurrir en una ambigüedad en su elaboración. La explicitación de un objetivo depende de la precisión del verbo que se emplee (escribir, colocar correctamente, nombrar, describir...) de la presencia de algún objeto del verbo (una palabra, las partes de un todo) Es preciso evitar las palabras confusas que permiten varias interpretaciones y que a la hora de evaluar los resultados no son observables.

Siguiendo a C. Ariza, la auténtica característica que hace que los objetivos educativos puedan traducirse en elementos significativos es que reflejen comportamientos observables. Terry Tenbrink<sup>55</sup> ofrece dos listas de verbos que se diferencian por su capacidad de ser o no ser observables, mismas que recomendamos se tome en cuenta al momento de redactar los objetivos:

Describen comportamientos y resultados observables

- *Nombrar*
- *Construir*
- *Dividir*
- *Explicar*
- *Identificar*
- *Analizar*
- *Calcular*
- *Explicar*
- *Localizar*
- *Diferenciar*
- *Añadir*
- *Escribir*
- *Seleccionar*
- *Predecir*
- *Inferir*
- *deducir*

<sup>53</sup> Ariza, C., *Programa integral de pedagogía sexual en la escuela*, Editorial Narcea, Madrid, p. 135.

<sup>54</sup> *Ibidem*, p. 142

<sup>55</sup> *Ibidem*, p. 145.

Expresan vaguedad y son inobservables. Están abiertos a una gran variedad de interpretaciones. Hay que evitarlos en la formulación de objetivos educativos específicos por que no describen actitudes observables.

- *Saber*
- *Entender*
- *Aprender*
- *Apreciar*
- *Comprender*
- *Pensar*
- *Crear*
- *Agradar*
- *Valorar*
- *Darse cuenta*
- *Estimar*
- *Familiarizarse*

### **c) Contenido**

El momento de la elección de los contenidos, es de suma importancia ya que serán nuestro medio para lograr los objetivos propuestos y para hacer posible la consecución de los mismos.

Hay que ser realista y riguroso en el planteamiento de los contenidos y dar prioridad a los temas esenciales dejando a un lado los conocimientos superficiales. Así se estructura mejor la adquisición de conocimientos y no se cae en una simple acumulación de éstos.

De aquí que la simplificación y elección de los contenidos no ha de obedecer tanto a un capricho de comodidad por parte del educador sino a una búsqueda y selección de datos que sean significativos y esenciales.

En definitiva, lo que necesitamos es poner al alcance de los alumnos un número suficiente de conocimientos adecuados que faciliten el aprendizaje del tema.

Es necesario hacer la selección y ordenación de los temas sin dejar aspectos vacíos, señalando los más representativos y globalizadores, mediante un plan progresivo que salga de los contenidos más elementales para llegar a los más

amplios, profundos o de mayor comprensión. En este sentido serán válidos los principios formulados por Gartner, los cuales nosotras retomamos en esta propuesta y recomendamos para todos aquellos que estén interesados en el tema.

1. - En el primero de estos principios, el autor formula que lo que es posterior sólo puede comprenderse en función de lo que es anterior. De esta manera a partir de ciertas habilidades, conocimientos y reconocimientos elementales hay que avanzar gradualmente hacia una habilidad o conocimiento relativamente perfecto. Es lo que llama principio de formación elemental.

2. - El principio de círculos concéntricos, se presenta cuando en diferentes clases se trata la misma materia, con los mismos temas. Indica que hay que tener cuidado de que en el nivel superior haya, en comparación con el precedente, una ampliación de material y una profundización del tema. Esto es importante para que la comprensión de los alumnos vaya desarrollándose.<sup>56</sup>

Seleccionar los contenidos quiere decir escoger elementos de conocimientos de acuerdo con la materia que se va a dar, con el ambiente en que se mueve el alumnado y el propio centro educativo, y algo que no se debe de olvidar por su gran importancia son las condiciones de los alumnos.

Por otro lado organizar los contenidos es disponer y estructurar los elementos de conocimientos seleccionados. Supone ordenarlos de manera significativa. Así, el resultado de seleccionar y organizar los contenidos será el taller propiamente dicho.

Es necesario siempre tener en cuenta las características de los alumnos, seleccionando contenidos que permitan la ejecución de actividades que promuevan la comunicación, y otras áreas que se determinen para ser estimuladas.

---

<sup>56</sup> *Ibidem*, p. 195.

Todo esto desde un acercamiento personal, con una comunicación llena de respeto. Una formación de la persona en sentido pleno y profundo, que se logra desde los objetivos elegidos y determinados, a través de los contenidos y actividades propuestas. Siempre fomentando la capacidad de actuación del alumno.

Como afirma R. Costa Pau:

Todo un estilo de hacer y una forma de trabajar en la cual el alumno y el maestro participen activamente en la consecución del objetivo propuesto. En este proceso los niños tendrán que practicar capacidades de observar, valorar, escoger, seleccionar, criticar, con el uso de los conocimientos conceptuales e instrumentales en función de las necesidades que surgen de un problema planteado en el mismo trabajo escolar.<sup>57</sup>

Podemos decir que es en este apartado del programa donde se hace el temario el cual es muy importante ya que guiará la planeación de las actividades. Cabe recordar que en la escuela activa ningún temario es fijo, o sea que puede ser ajustado a las situaciones que vayan surgiendo.

#### **d) Plan de actividades**

El plan de actividades es la materialización de los objetivos y contenidos previamente estructurados. Para determinar las actividades del taller es necesario tomar en cuenta lo siguiente:

1. - Los alumnos:
  - Edad
  - Conocimientos previos
  - Características del grupo
  - Intereses y necesidades

---

<sup>57</sup> *Ibidem*, p. 208.

2. - Los objetivos educativos que queremos conseguir
  - Que es lo que queremos conseguir: conocimientos, información, etc.;
  - O, si deseamos desarrollar actitudes participativas.
3. - Factores relativos al aula:
  - Dimensión
  - Material pedagógico con el que cuenta.
  - Ambiente de la escuela
  - Tiempo disponible.

Es necesario que cada una de las actividades posibiliten la participación, propiciando que a través de sus preguntas manifiesten su interés en el trabajo de grupo. Es preciso como educadores no mostrar extrañeza o sobresalto con preguntas de los niños, es decir, cualquier pregunta es válida.

Dentro de las actividades del taller de computación se pueden agregar técnicas o dinámicas de grupo las cuales permiten una amplia participación de los niños de manera grupal e individual, siempre y cuando respondan a los intereses de los niños. Por ejemplo, si con las actividades buscamos crear un ambiente participativo, fácilmente los mismos niños propondrán temas de estudio y preguntas que complementen el taller

Las actividades se deben plantear desde el desarrollo de habilidades de los alumnos y no será la simple transmisión de conocimientos, ya que son elementos activos, agentes, capaces de descubrir, analizar, dar respuesta, y no se limitan a recoger y aceptar lo que se les ofrece, y menos aún cuando se trata de utilizar a la computadora como herramienta educativa.

Se pretende alcanzar la participación de los niños de una manera significativa, desde unos valores que le ayuden a relacionarse con los demás.

Por ello las actividades deben de tener una secuencia, la que proponemos es la siguiente:

- Crear un ambiente en el que los niños puedan expresarse.
- Planteamiento de problemas, para que los niños los resuelvan de manera colaborativa.
- Crear espacios de reflexión y autoevaluación.

Las actividades son grandes oportunidades para que se den diversas situaciones, por ello es indispensable ir definiendo e identificando con cada una de las actividades, las áreas que se van a estimular, las cuales a su vez estarán en correspondencia con los objetivos del taller de una manera general y específica. Así, cuando nuestro principal objetivo es fomentar la participación, es necesario desarrollar primero otras áreas como la comunicación, el respeto, la colaboración, la confianza, la solidaridad, etc. las cuales irán conformando un ambiente que permita que los niños puedan participar de una manera activa.

El plan de actividades se puede elaborar de la forma que mejor se adecue al educador, por ejemplo: en formato tabla, en forma de lista etc.

Por último, al momento de elegir las actividades, deberemos tomar en cuenta las condiciones para que se dé, el aprendizaje significativo.

- Invitar a ser activos.
- Favorecer la condición personalizada del aprendizaje.
- Admitir que ser diferente es aceptable.
- Reconocer el derecho del error.
- Estimular la apertura y la confianza en sí mismos.
- Fomentar un ambiente de respeto y tolerancia.
- Facilitar el descubrimiento de nuevas cosas.
- Hacer hincapié en la autoevaluación y la cooperación.
- Permitir la confrontación de las ideas.

### **e) Recursos pedagógicos**

Un recurso pedagógico no deja de ser un medio que ayude, con más o menos eficacia, a conseguir un fin, y está en función de unos objetivos. Su valor real no radica en las posibilidades que ofrece, aunque sean muchas, por que éstas dependen de la calidad pedagógica de quien lo utiliza. Su valor depende del educador capaz de descubrir y potenciar las posibilidades de los recursos y darles un sentido adecuado.

El recurso material es siempre secundario, por encima está siempre la calidad del propio educador. Muchas veces, algunos recursos pedagógicos sencillos y elementales, en manos de educadores muy creativos consiguen los mejores resultados.

No existe un “recurso perfecto”, como tampoco existen el programa y el método perfecto. La mayor perfección de un recurso pedagógico es precisamente poder ser continuamente perfeccionado, sin agotar las posibilidades de mejora y de selección con miras a su efectividad.

El buen recurso, el más adecuado, es aquel que más ayuda a desarrollar la iniciativa y la expresión de los alumnos; el que no reduce de ningún modo su margen de libertad, ni se convierte en un fin, y el que facilita la comunicación y la relación a todos los niveles: intelectual, corporal y afectivo.

La realidad es que muchas cosas pueden convertirse en un recurso con un poco de imaginación, tanto si se trata de materiales, como si se trata de actividades.

Todo recurso está en función de los objetivos del taller o de cada sesión, que el educador se ha marcado y desde este punto de vista hay que evaluar y controlar su validez y su eficacia.

Así pues, no es raro que el mejor recurso sea aquel que elige y configura el propio educador, y que un recurso muy caro o complicado le resulte menos

eficaz, puesto que es el propio educador el que con su personalidad, su iniciativa y creatividad, da forma y soporte al recurso, no al contrario.

## **f) Evaluación**

“Evaluar” es sencillamente asignar un valor a algo, juzgar. En el campo de la educación suele significar juzgar a un estudiante, profesor o programa educativo.

La educación es un proceso en el que la finalidad esencial está en facilitar el desarrollo de habilidades. La evaluación consiste en determinar en qué medida se han conseguido estos objetivos.

La evaluación no es un acto aislado, sino que implica un cierto número de pasos:

- Primero es necesario tener información. Hay que precisar qué clase de información queremos y después obtenerla.
- Una vez obtenida, interpretarla.
- Por último, la emisión del juicio (toda evaluación suele utilizarse para tomar una decisión).

Existen diversos tipos de evaluación, sin menoscabar ninguno de los otros utilizaremos la evaluación formativa, la cual en palabras de C. Ariza tiene las siguientes características:

- Considera que los individuos aprenden mejor cuando son objeto de evaluación constante destinada a ayudarlos.
- Coloca al alcance de los niños los medios necesarios para que sea consciente de su progreso.
- Parte de la idea de que el aprendizaje es mucho más eficaz cuando quien aprende toma parte activa.
- Permite ajustar las actividades de aprendizaje en función del progreso conseguido o de su ausencia.

- Proporciona al educador datos cualitativos y cuantitativos para modificar o no su enseñanza o los objetivos pedagógicos.<sup>58</sup>

Con lo que respecta a las técnicas de recolección de información tenemos las siguientes:

	<b>Interrogación</b>	<b>Observación</b>	<b>Análisis</b>	<b>Test</b>
<b>Tipo de información que permite obtener</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Opiniones</li> <li>- Juicios subjetivos</li> <li>- Percepciones sociales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realización de alguna situación afectiva: reacciones emocionales</li> <li>- Interacción social, capacidad psicomotriz.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Resultados de aprendizaje durante el proceso.</li> <li>- Capacidades cognoscitivas y psicomotrices</li> <li>- Algunos resultados afectivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actitud y meta. Objetivos últimos.</li> <li>- Resultados cognoscitivos</li> <li>- Comportamiento máximo</li> </ul>
<b>Objetividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menos objetiva</li> <li>- Sujeta a parcialidades y errores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Subjetiva, pero puede ser objetiva si se cuida la construcción y uso del instrumento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objetivo, pero no estable a lo largo del tiempo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muy objetivo y fiable</li> </ul>
<b>Instrumento para recolectar información</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuestionario</li> <li>- Entrevista</li> <li>- Prueba sociométrica</li> <li>- Técnicas proyectivas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anecdóticos</li> <li>- Listas de control</li> <li>- Escalas de evaluación y ordenación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tareas de adquisición</li> <li>- Tareas de revisión o repaso</li> <li>- Tareas de transferencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Test elaborados por el profesor</li> <li>- Test estandarizados</li> </ul>
<b>Costo y tiempo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Barato, pero puede consumir mucho tiempo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Barato, pero consume mucho tiempo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bastante barato. La preparación es larga pero importante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Caro pero se obtiene más información en menos tiempo.</li> </ul>

En cuanto respecta al seguimiento de la efectividad de las actividades de cada sesión es recomendable elaborar un reporte de clase el cual permitirá recoger las principales observaciones para realizar los ajustes adecuados, el cual a su vez puede ser diseñado según la iniciativa y las necesidades del educador.

<sup>58</sup> *Ibidem*, p. 306.

### **3.2 Descripción de la propuesta pedagógica:**

- Título: *“Los niños con la computadora en acción”*

- Objetivo general:

Utilizar la computadora como herramienta educativa en la construcción de la participación activa en niños de cuarto año.

- Objetivos específicos:

- Construir un ambiente de comunicación y confianza en el salón de clases.
- Identificar las principales necesidades y habilidades de los niños.
- Seleccionar actividades que propicien la utilización de la computadora como herramienta educativa.
- Realizar las actividades de una manera activa con los alumnos.
- Analizar el resultado de las actividades que se llevaron a cabo para realizar los ajustes necesarios.

- Orientación pedagógica:

- La escuela nueva:

Métodos activos.

- Temario:

- Presentación y repaso:
  - Construcción de un ambiente de comunicación y confianza.
  - Planteamiento de metas.
  - Toma de decisiones.

- **Autoconocimiento.**
- **Comunicación participativa:**
- **Trabajo en equipo.**
- **Trabajo individual**
- **Utilización de multimedia:**
- **Utilización de CD-ROM**
- **Juegos interactivos.**
- **Utilización de correo electrónico:**
- **Manejo correcto de la utilería del correo.**
- **Espacio para la participación individual de manera activa.**
- **Navegación por Internet:**
- **Páginas WWW.**
- **Buscadores.**
- **Evaluación.**
- **Individual.**
- **Grupal.**

## PLAN DE ACTIVIDADES

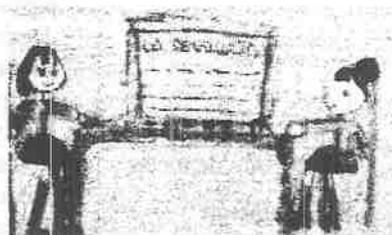
Fecha	Sesión	TEMA	ACTIVIDAD	ÁREA ESTIMULADA	MATERIAL
Tentativa	01	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repaso y presentación.</li> <li>- Práctica de e-mail</li> </ul>	Dinámica: <ul style="list-style-type: none"> <li>- "Buscando un compañero"</li> <li>- practica de e-mail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación</li> <li>- Motivación</li> <li>- Socialización</li> <li>- Integración</li> <li>- Trabajo colectivo</li> <li>- Colaboración</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoja de trabajo</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> </ul>
Tentativa	02	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender a escuchar</li> <li>- Utilización de e-mail.</li> </ul>	Dinámica: <ul style="list-style-type: none"> <li>- "No escuchar....."</li> <li>- Practica de e-mail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación</li> <li>- Saber escuchar</li> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Motivación</li> <li>- Socialización</li> <li>- Valores</li> <li>- Integración</li> <li>- Trabajo Colectivo</li> </ul>	Ninguno
Tentativa	03	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planteamiento de metas.</li> <li>- Utilización de e-mail</li> </ul>	Dinámica: <ul style="list-style-type: none"> <li>- "Pensando mis metas y objetivos....."</li> </ul> Dinámica: <ul style="list-style-type: none"> <li>- "Entrevista a diez años"</li> <li>- practica de e-mail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación</li> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Motivación</li> <li>- Socialización</li> <li>- Valores</li> <li>- Integración</li> <li>- Trabajo individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoja de trabajo: Metas</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> </ul>

Tentativa	04	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Navegar en Internet</li> <li>- Utilización de e-mail</li> </ul>	<p>Dinámica:</p> <p>"Viajando por Internet.."</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Práctica de e-mail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Comunicación</li> <li>- Motivación</li> <li>- Socialización</li> <li>- Integración</li> <li>- Trabajo en equipo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoja de trabajo</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> </ul>
Tentativa	05	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilización de Multimedia CD-ROM</li> </ul>	<p>Dinámica:</p> <p>"Cómo funcionan las cosas"</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Comunicación</li> <li>- Observación</li> <li>- Motivación</li> <li>- Socialización</li> <li>- Trabajo en equipo</li> <li>- Integración</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CD-ROM:</li> <li>- Hojas de trabajo</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> </ul>
Tentativa	06	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de buscadores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinámica:</li> <li>- "Aprendamos a buscar"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo en equipo</li> <li>- Valores</li> <li>- Comunicación</li> <li>- Motivación</li> <li>- Socialización</li> <li>- Integración</li> <li>- Toma de decisiones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoja de trabajo</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> </ul>
Tentativa	07	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilización de juego</li> <li>- Utilización de e-mail</li> </ul>	<p>Dinámica:</p> <p>"Llegemos a un acuerdo.."</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Práctica de e-mail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Comunicación</li> <li>- Socialización</li> <li>- Valores</li> <li>- Integración</li> <li>- Trabajo en equipo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hojas blancas</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> </ul>

Tentativa	08	- <b>Utilización de Internet</b>	Dinámica: " Rally por Internet..."	- Toma de decisiones - Comunicación - Resolución de problemas - Atención - Trabajo en equipo - Motivación	- Hojas blancas - Bolígrafos - Gomas
Tentativa	09	<b>Evaluación:</b> • <b>Grupal</b> • <b>Individual</b>	- Revisión de metas. - Evaluación - Despedida	- Toma de decisiones - Socialización - Trabajo individual - Valores - Comunicación - Análisis - Observación - Autoaprendizaje	- Hojas de trabajo: • Metas • Evaluación

## SESIONES PARA EL TALLER

### Sesión uno



<b>Título:</b> Presentación y repaso		
<b>Fecha:</b> Tentativa		<b>Asistencia:</b>
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir un ambiente de confianza y compañerismo</li> <li>- Motivarlos a participar activamente</li> <li>- Construir la toma de decisiones en los niños</li> <li>- Identificar los conocimientos de computación adquiridos</li> <li>- Explicar el uso del equipo de cómputo</li> <li>- Practicar e-mail</li> </ul>		
<b>Actividades</b>	<b>Área Estimulada</b>	<b>Material</b>
1. - Saludos cordiales  2. - Presentación y repaso: Esta actividad tiene 2 momentos primero se entrega una hoja de trabajo la cual tiene dos columnas, en una de ellas se pide que encuentre a un compañero que sepa cada una de las cosas que se piden, esta columna abarca conocimientos de computación (para observar su nivel de conocimientos y reforzar durante el taller aquellos aspectos que lo necesiten) valores (forma de relacionarse, comunicación, ambiente, etc.) entretenimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación</li> <li>- Motivación</li> <li>- Socialización</li> <li>- Integración</li> <li>- Trabajo colectivo</li> <li>- Participación activa</li> <li>- Colaboración</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoja de trabajo</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> </ul>

(sus gustos y preferencias fuera de la escuela). En la otra columna se debe anotar el nombre de los compañeros, en total deben de ser 10. Para buscar a los compañeros se deben de poner de pie y estar en constante movimiento. La única regla es no repetir los nombres. En un segundo momento se forma un círculo para comentar lo que sintieron, aprendieron, y algo muy importante si les gusto o no. Tiempo aproximado 20 minutos.

Nota: Ver hoja de trabajo

- Socializar los comentarios de forma grupal y personal, mediante las siguientes preguntas:

¿Qué sentiste al hacer la actividad?

¿Qué aprendiste?

¿Qué te pareció?

4. - Mandar e-mail

- Hacer referencia de lo que sintieron al realizar la actividad de presentación.

5. - Cerrar aplicaciones

**PRESENTACIÓN Y REPASO**  
**HOJA DE TRABAJO**  
**(SESIÓN 1)**

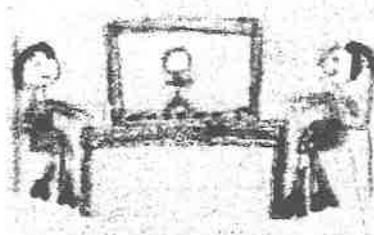
**INSTRUCCIONES:** Encuentra a un compañero que sepa hacer lo que está en cada columna y anota su nombre en el espacio correspondiente.

**REGLAS DEL JUEGO:** Cada nombre debe aparecer sólo una vez.

ENCUENTRA UNA PERSONA QUE:	NOMBRE
1. - Recuerde como mandar correos electrónicos.	
2. - Sepa abrir una página de Internet.	
3. - Le guste ir al cine.	
4. - Recuerde los cuidados básicos de una Computadora.	
5. - Conozca a alguien famoso.	
6. - Sepa navegar por Internet.	
7. - Le guste algún programa de TV igual que a tí.	
8. - Sepa las partes principales del correo electrónico.	
9. - Sepa manejar algunos juegos en computadora.	
10. - No esté de acuerdo con la violencia.	
11. - Sepa cómo prender y apagar correctamente una computadora.	
12. - Le guste aprender cosas nuevas.	

**ESCRIBE AQUÍ TU:** Nombre: \_\_\_\_\_

## Sesión dos



**Título:** Aprender a escuchar

**Fecha:** Tentativa

**Asistencia:**

**Objetivos:**

- Construir un ambiente de confianza y compañerismo
- Identificar la importancia de escuchar y de ser escuchado
- Motivarlos a participar activamente
- Propiciar la toma de decisiones
- Practicar e-mail

Actividades	Área Estimulada	Material
<p>1. – Saludos cordiales</p> <p>2. – Dinámica: "No escuchar"</p> <p>Esta dinámica consiste en hacer equipos de 4-5 personas, se elige a un integrante para que comente algo importante a su equipo, debe hacer todo lo posible por ser escuchado, lo único que no puede hacer es tocarlos; los demás por su parte hacer todo lo posible por no escucharlo, lo único que no pueden hacer es levantarse de su lugar; después de un minuto se cambia al compañero que está a la derecha, hasta que pasen todos. Tiempo aproximado 20 minutos. Nota: Ver hoja de trabajo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación</li> <li>- Saber escuchar</li> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Motivación</li> <li>- Seguir instrucciones</li> <li>- Socialización</li> <li>- Valores</li> <li>- Integración</li> <li>- Participación activa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> </ul>

• Socializar comentarios:

¿Qué sentiste?

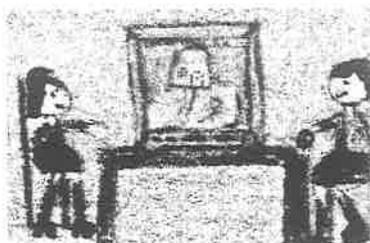
¿Qué aprendiste?

¿Qué te pareció?

3. - Mandar e-mail

5. - Cerrar aplicaciones

## Sesión tres



**Título:** Planteamiento de metas y objetivos

**Fecha:** Tentativa

**Asistencia:**

**Objetivos:**

- Construir un ambiente de confianza y compañerismo
- Identificar la importancia del planteamiento de metas y objetivos
- Motivarlos a participar activamente
- Propiciar la toma de decisiones
- Practicar e-mail

**Actividades**

1. - Saludos cordiales
  2. - Planteamiento de metas y objetivos
- Dinámica: "entrevista conmigo mismo en 10 años".  
 En esta dinámica los niños primero se imaginan como será su vida en un plazo de 10 años, Deben plantearse preguntas del cómo, él con quién, el lugar, y la forma para llegar a ser lo que imaginan. Después realizan entrevistas por parejas, funcionando uno como periodista, el entrevistado debe de contestar como si ya estuviera diez años después.  
 Finalmente se reflexiona sobre la experiencia de cada

**Área Estimulada**

- Toma de decisiones
- Comunicación
- Participación activa
- Observación
- Motivación
- Socialización
- Trabajo en equipo
- Integración
- Creatividad

**Material**

- Hojas de trabajos
- Bolígrafos
- Gomas

<p>uno, siguiendo los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dificultad para imaginar el futuro y comprometerse consigo mismo.</li> <li>- Identificar los problemas individuales</li> <li>- ¿Existe algo que puedas hacer ahora para que tus sueños se conviertan en realidad en un futuro?.</li> </ul> <p>Para finalizar está dinámica, se les entrega la hoja de establecimiento de metas.</p> <p>Tiempo aproximado 35 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Establecer metas sobre el curso.</li> <li>• Entregar la hoja de metas.</li> </ul> <p>- Práctica de e-mail comentario libre.</p> <p><b>5. - Cerrar aplicaciones</b></p>		
---	---	--

**ENTREVISTA A DIEZ AÑOS  
HOJA DE TRABAJO 1-SESIÓN 3**

**Nombre del entrevistado:**

\_\_\_\_\_

**1. - ¿Cuántos años tienes? :**

\_\_\_\_\_

**2. - ¿Fuiste a la Universidad?, ¿qué estudiaste?:**\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**3.- ¿En qué trabajas? :** \_\_\_\_\_

**4. - ¿Dónde vives?, ¿con quien vives?:**

\_\_\_\_\_

**5. - ¿Estás casado?:**

\_\_\_\_\_

**6. - ¿Tienes hijos?, ¿cómo se llama? y ¿cuántos años tienen?:**\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**7. - ¿Te gustaría tener diez años menos?, ¿por qué?:**\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**8. - ¿Qué les aconsejarías a las personas que tienen diez años menos que tú, para que en un futuro lo que planean les salga bien?:**\_\_\_\_\_

DEBILIDAD A ATENCIONES  
LA FORTALEZA DE LA VIDA

9. - ¿Cambiarías algo en tu vida?, ¿qué?:

\_\_\_\_\_

10. - ¿Por qué?:

\_\_\_\_\_

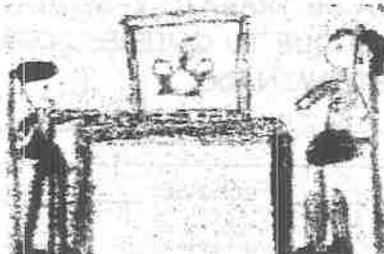
## PLANTEAMIENTO DE METAS Y OBJETIVOS

### HOJA DE TRABAJO 2-SESIÓN 3

UNA META ES ALGO QUE TU QUIERES LOGRAR O HACER EN UN TIEMPO DETERMINADO.

Nombre: _____
Grado: _____ Edad: _____ Fecha de: _____ a: _____
<b>META 1:</b>
<b>META 2:</b>
<b>META 3:</b>
<b>META 4:</b>
<b>META 5:</b>
<b>Escribe tus comentarios aquí:</b>
¿Cómo te fue con tus metas?
¿Crees que pudiste hacerlo mejor?
¿Cómo te sientes con lo que obtuviste?

## Sesión cuatro



<b>Título:</b> Navegando por Internet		
<b>Fecha:</b> Tentativa		<b>Asistencia:</b>
<b>Objetivos:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reforzar los conocimientos sobre el uso de Internet</li> <li>- Construir un ambiente de confianza y compañerismo</li> <li>- Motivarlos a participar activamente</li> <li>- Fomentar el trabajo en pareja</li> <li>- Propiciar la toma de decisiones.</li> </ul>		
<b>Actividades</b>	<b>Área Estimulada</b>	<b>Material</b>
<p>1. - Saludos cordiales</p> <p>2. -Navegar por Internet en parejas.</p> <p>En esta actividad se les entrega una hoja de trabajo la cual contiene tres páginas de las cuales deberán elegir sólo una para navegar en ella y contestar las preguntas que ahí se plantean, esta actividad es en pareja o triada según lo decidan ellos. Si al terminar su actividad queda tiempo se les indica que tomen la decisión de abrir otra página de la hoja de trabajo o de navegar libremente. Para crear un ambiente de confianza y seguridad es necesario dar una introducción sobre cómo navegar, y aclarar dudas, además es importante</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación</li> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Motivación</li> <li>- Socialización</li> <li>- Valores</li> <li>- Integración</li> <li>- Creatividad</li> <li>- Trabajo individual</li> <li>- Participación activa</li> <li>- Observación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoja de trabajo</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> </ul>

<p>dejar claro que si tienen algún problema se pueden ayudar.  Tiempo aproximado 40 minutos.  Nota: Ver hoja de trabajo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Navegar en Internet</li> <li>• Entregar la hoja de trabajo</li> <li>• Escuchar y compartir comentarios.</li> </ul> <p>3. - Cerrar aplicaciones</p>		
--	--	--

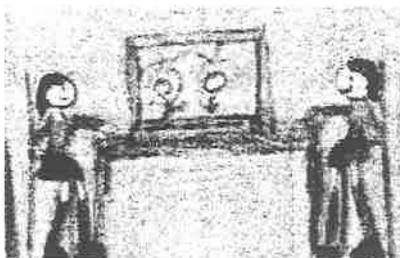
## NAVEGANDO POR INTERNET

### HOJA DE TRABAJO - SESIÓN 4

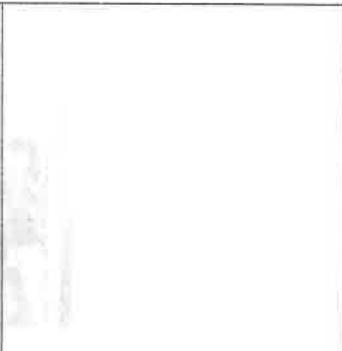
Nombre: \_\_\_\_\_ Trabajé con : \_\_\_\_\_  
 Grado: \_\_\_\_\_

Elige una: (Y contesta las siguientes preguntas)	<a href="http://www.ondachicos.com.ar">www.ondachicos.com.ar</a>	<a href="http://www.aprendiendo.com">www.aprendiendo.com</a>	<a href="http://www.5º12.com">www.5º12.com</a>
¿Qué página elegiste primero?			
¿Qué tema te interesó más y por qué?			
Menciona tres características de las páginas.			
¿Qué utilidad tiene para tus tareas y vida diaria?			
Escribe tus comentarios y sugerencias.			

## Sesión cinco



<b>Título:</b> Uso de multimedia		
<b>Fecha:</b> Tentativa		<b>Asistencia:</b>
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir un ambiente de confianza y compañerismo</li> <li>- Motivarlos a participar activamente</li> <li>- Propiciar la toma de decisiones</li> <li>- Fomentar el trabajo en pareja</li> <li>- Explicar el uso de multimedia</li> <li>- Practicar e-mail</li> </ul>		
<b>Actividades</b>	<b>Área Estimulada</b>	<b>Material</b>
1. – Saludos cordiales 2. -Uso de multimedia La actividad consiste en la exploración del CD <i>Cómo funcionan las cosas</i> , utilizando como guía la hoja de trabajo que contiene una serie de preguntas que deben ser contestadas en parejas, de tal forma que les permita interactuar de una manera libre con sus compañeros, utilizando el CD. y la computadora como herramienta. Cabe mencionar que para esta actividad es necesario dar antes una introducción al uso de multimedia, para evitar que los niños tengan problemas innecesarios y pongan su energía	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Comunicación</li> <li>- Participación activa</li> <li>- Observación</li> <li>- Motivación</li> <li>- Socialización</li> <li>- Trabajo en equipo</li> <li>- Integración</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CD- <i>Cómo funcionan las cosas</i></li> <li>- Hojas de trabajo</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> </ul>

<p>en la actividad.          (Nota: Ver hoja de trabajo)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones:</li> <li>• Entregar el CD.</li> <li>• Acompañar a los alumnos en la forma que lo pidan.</li> <li>• Recibir sus comentarios</li> </ul> <p>3. - Mandar e-mail          Hacer referencia de lo que les pareció la actividad.</p> <p>4. - Cerrar aplicaciones</p>		
--	---	--

## USO DE MULTIMEDIA HOJA DE TRABAJO-SESIÓN 5

Nombre: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

### Instrucciones:

¡Vamos! Esta misión es muy divertida:

- Primero: tendrás que pedir el CD-ROM de **CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS**. ¿Lo tienes ya?, Pues entonces ¡actívalo! (si no sabes cómo hacerlo, pide ayuda)
- Si ya entraste aparecerá una ventana en donde puedes registrarte.
- ¡¡MUY BIEN!!..... ¡¡comienza la aventura!!!
- Ahora da clic en el icono "Máquinas" ¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡ Bien ¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡
- Avanza hasta encontrar "La computadora"

*(Tienes problemas... pregunta a tus compañeros o maestros)*

¿Lo lograste? Excelente

Ahora investiga lo siguiente:

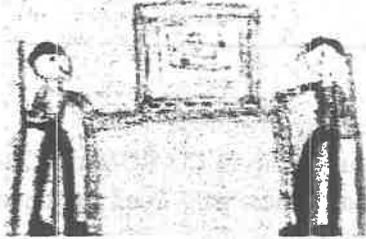
- ¿Qué es un CD-ROM?
- ¿Para qué sirve un CD-ROM?
- ¿Cuántos componentes tiene el CD-ROM?
- ¿Cuál componente te llamo más la atención y por qué?

¿Terminaste? ¡¡¡¡FELICIDADES!!!!

Entrega tu hoja.

**AHORA A EXPLORAR EL CD Y A DIVERTIRSE.**

## Sesión seis



**Título:** Aprendamos a buscar en Internet

**Fecha:** Tentativa

**Asistencia:**

**Objetivos:**

- Construir un ambiente de confianza y compañerismo
- Motivarlos a participar activamente
- Propiciar la toma de decisiones
- Fomentar el trabajo en pareja
- Explicar el uso de buscadores

**Actividades**

1. - Saludos Cordiales  
 2. - Usar buscadores  
 Esta actividad consiste en buscar buscadores, para revisar su uso y sus beneficios. Los niños deben primero acceder a Internet, y ubicar el icono de búsqueda, una vez encontrado deben activar dicho icono, y procederán a buscar dichos buscadores, escribiendo en la ventana de búsqueda, la palabra "buscadores", una vez que la maquina despliegue la lista de buscadores, los niños elegirán 3 al azar, para revisarlos y poder contestar la hoja de trabajo. Es importante revisar que todos los niños hayan realizado correctamente la búsqueda, de tal manera que todos aprendan a hacerlo, y se les debe repetir la

**Área Estimulada**

- Toma de decisiones
- Comunicación
- Participación activa
- Observación
- Motivación
- Socialización
- Trabajo en equipo
- Integración
- Creatividad

**Material**

- Hoja de trabajo
- Bolígrafos
- Gomas

<p>explicación cuantas veces sea necesaria.  Tiempo aproximado 30 minutos.  Nota: Ver la hoja de trabajo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones.</li> <li>• Realizar la actividad</li> <li>• Contestar las preguntas de la hoja de trabajo.</li> </ul> <p>3. - Cerrar aplicaciones</p>		
--	--	--

## APRENDAMOS A BUSCAR

### HOJA DE TRABAJO-SESIÓN 6

Nombre: \_\_\_\_\_ trabajé con: \_\_\_\_\_  
 Grupo: \_\_\_\_\_

¿Estás preparado para aprender a usar Buscadores?

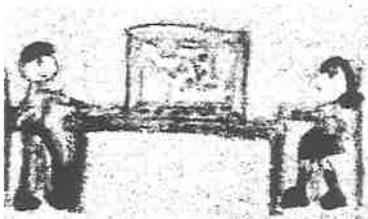
*Un Buscador es el conjunto de páginas Web.*

1. - Encuentra en tu pantalla el icono donde dice **Búsqueda**, da un clic:
2. - Escribe la palabra **Buscadores** y presiona **Enter**.....  
 .espera un momento, mientras aparecen los buscadores.

¡¡Bien!!, ahora elige tres buscadores y contesta lo siguiente:

Nombre de los buscadores:	1. -	2. -	3. -
¿ Qué información fue la que buscaste? ¿Por qué?			
Menciona 3 características del buscador			
¿Cuál buscador recomendarías a tus amigos?  ¿Por qué?			
Escribe tus comentarios y sugerencias.			

## Sesión siete



<b>Título:</b> Lleguemos a un acuerdo		
<b>Fecha:</b> Tentativa		<b>Asistencia:</b>
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reforzar los conocimientos sobre el uso de la computadora.</li> <li>- Construir un ambiente de confianza y compañerismo</li> <li>- Motivarlos a participar activamente</li> <li>- Fomentar el trabajo en pareja</li> <li>- Propiciar la toma de decisiones.</li> <li>- Practicar e-mail</li> </ul>		
<b>Actividades</b>	<b>Área Estimulada</b>	<b>Material</b>
<p>1. - Saludos cordiales, 2. - Trabajar en parejas</p> <p>La actividad consiste en que los niños elijan en parejas, dos de los juegos que tiene instalados en la máquina, los jueguen y contesten las preguntas planteadas previamente en la hoja de trabajo. Es importante dar el tiempo que los niños requieran para ponerse de acuerdo; y no intervenir sólo en el caso de ser requerido. Tiempo aproximado 30 minutos. Nota: Ver hoja de trabajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Entregar la hoja de trabajo</li> <li>• Recibir las hojas de trabajo resueltas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación</li> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Motivación</li> <li>- Socialización</li> <li>- Valores</li> <li>- Integración</li> <li>- Creatividad</li> <li>- Imaginación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoja de trabajo</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar y compartir comentarios.</li> </ul> <p>3. - Enviar e-mail con sus comentarios.</p> <p>4. - Cerrar aplicaciones</p>		
--	--	--

## LLEGUEMOS A UN ACUERDO HOJA DE TRABAJO-SESIÓN 7

¡¡Que tall!

Esta vez vamos a jugar un poco, recuerda que tienes que ponerte de acuerdo con tu compañero de máquina para poder trabajar en armonía.

1. - Elige tres juegos de la máquina, juega con ellos, una vez que lo hayas hecho responde las siguientes preguntas. No olvides que tienes que entregar tu hoja antes de que termine la clase.

¡¡A JUGAR!!

Contesta aquí cuáles fueron los juegos que elegiste.	Primero:	Segundo:	Tercero:
De qué trata cada juego.			
Menciona tres características del juego.			
Menciona tres reglas que debes seguir par ganar.			

2. - Contesta ahora las siguientes preguntas. No olvides que estás trabajando en equipo, pero antes piensa ¿qué es una regla?

- ¿Qué pasaría si no respetas las reglas de los juegos? :

\_\_\_\_\_

- ¿Qué pasaría si los juegos no tuvieran reglas, sería posible jugarlos?:

\_\_\_\_\_

- ¿Crees que las reglas son importantes en tu vida?:

\_\_\_\_\_

¿Por qué?:

\_\_\_\_\_

- ¿Cómo sería un mundo sin reglas?:

\_\_\_\_\_

- Por último ¿ Te gustó trabajar en equipo los juegos?:

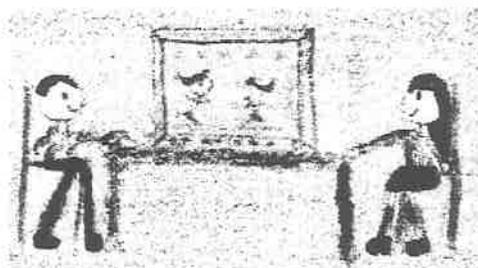
- ¿Por qué?:

\_\_\_\_\_

No olvides tu nombre y tu grupo: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Y con quien trabajaste: \_\_\_\_\_

## Sesión ocho



<b>Título:</b> Rally en Internet		
<b>Fecha:</b> Tentativa		<b>Asistencia:</b>
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir un ambiente de confianza y compañerismo</li> <li>- Motivarlos a participar activamente</li> <li>- Fomentar el trabajo en pareja</li> <li>- Propiciar la toma de decisiones</li> <li>- Reforzar el conocimiento de Internet</li> </ul>		
<b>Actividades</b>	<b>Área Estimulada</b>	<b>Material</b>
<p>1. - Saludos cordiales 2. - Rally en Internet</p> <p>La actividad del rally en Internet consiste en dar a los niños una lista con diez páginas de Internet en las cuales hay que buscar cierta información que sirve como pista para avanzar. El orden de acceso es de libre elección. Las reglas en esta actividad es que gana el primero que encuentre toda la información requerida, y realice todo lo que se le pide (historias, cuentos etc.)</p> <p>Cada uno de los niños puede decidir si lo hace en pareja, triada o solo. (Nosotros sugerimos que sea en pareja, pero la decisión la toman ellos).</p> <p>La única regla es completar el</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo en equipo</li> <li>- Valores</li> <li>- Comunicación</li> <li>- Motivación</li> <li>- Socialización</li> <li>- Integración</li> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Creatividad</li> <li>- Imaginación</li> <li>- Observación</li> <li>- Participación activa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoja de trabajo</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Gomas</li> </ul>

rally primero, y la estrategia la deciden ellos.

Tiempo aproximado 30 minutos.

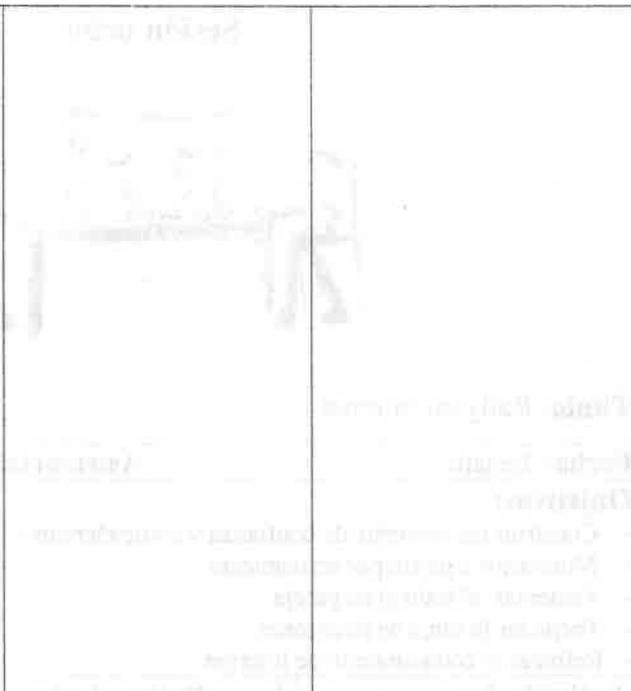
Nota: Ver hoja de trabajo

- Dar instrucciones
- Entregar hojas blancas para que anoten sus respuestas del rally.
- Tomar decisiones sobre el orden de acceso a las páginas.
- Llevar a cabo la actividad.
- Socializar la actividad y los comentarios de forma grupal y personal.

3. - Mandar e-mail

- Hacer referencia de lo que sintieron al realizar la actividad de competencia.

4. - Cerrar aplicaciones



**RALLY EN INTERNET**  
**HOJA DE TRABAJO**  
**(SESIÓN 8)**

¡¡¡¡Hola !!!!

Nuevamente vamos a navegar por Internet. Esta vez vamos a formar parte de una carrera, será una carrera por el ciberespacio.

**INSTRUCCIONES:** A continuación se te presenta una lista de páginas Web con sus respectivas preguntas, las cuales deberás ir contestando conforme vayas entrando a las páginas, no importa el orden, lo que importa es que reúnas todas las respuestas correctamente.

¿ESTAS LISTO?... entonces.... ¡¡¡¡A COMENZAR!!!!

**www.aprendejugando.com**

1. - Menciona tres de los juegos que te ofrece la máquina:

---

---

---

2. - Da un clic en Deportes y explica de que se trata brevemente:

---

---

---

**www.timeshop-online.com**

1. - Descubre como entrar a la página y cuéntanos como lo hiciste:

---

---

---

2. - ¿De qué trata esta página?:

---

---

---

3. - Elige una época y escribe algo de la información que parece sobre ella:

---

---

---

[www.chasque.apc.org/chasque/parque/parque.htm](http://www.chasque.apc.org/chasque/parque/parque.htm)

1. - Observa la página, encuentra la parte en donde dice **Material para nuestros estudios**, da clic en el, elige un tema de los que se te presentan y háblanos de él:

---

---

---

2. - ¿De qué país es la página?:

---

---

3. - ¿Crees que esta página te pueda servir para apoyarte en tus tareas, por qué?:

---

---

[www.holachicos.com](http://www.holachicos.com)

1. - Escribe cómo entras a la página?:

---

---

2. - Elige el globo de tu edad, da un clic en **Hola cuentos**, elige un cuento, léelo y dinos de que se trata y cuál fue el mensaje que te dejó:

---

---

---

---

---

---

---

**www.kidmachine.com**

1. - Elige tu país y entra.

Busca en el menú de la página en donde dice **Cuerpo humano** y contesta: ¿Qué aparece en la pantalla?: \_\_\_\_\_

¿Y que partes del cuerpo humano te muestran?: \_\_\_\_\_

2. - Por ultimo que te cuentan en la parte de ¿Sabías que....? \_\_\_\_\_

**www.rekreo.com**

1. - Da clic en **Chistes**, ahora da clic en el tema que quieras y ¿cuéntanos que encontraste?: \_\_\_\_\_

2. - Ahora cuéntanos un chiste que hayas leído: \_\_\_\_\_

3. - Ahora descubre como regresar a la página de inicio.

Da un clic en **clima**, ahora di cual será de México: \_\_\_\_\_

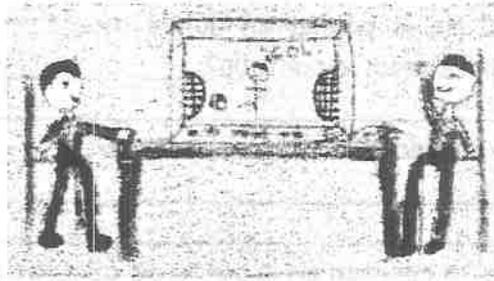
Por último abre un buscador (recuerda que tú ya los conoces) elige un tema y busca tres páginas que hablen de él:

1.- ¿Qué tema elegiste?: \_\_\_\_\_

2. - ¿Qué buscador elegiste?: \_\_\_\_\_

3. - Escribe las páginas que encontraste sobre el tema: \_\_\_\_\_

## Sesión nueve



**Título:** Evaluación del curso tuya y mía

**Fecha:** Tentativa

**Asistencia:**

**Objetivos:**

- Construir un ambiente de confianza y compañerismo
- Motivarlos a participar activamente
- Fomentar la comunicación de una forma afectiva
- Propiciar la toma de decisiones
- Construir habilidades de evaluación en los niños
- Analizar el aprendizaje grupal
- Originar confianza en el niño para que exteriorice sus experiencias
- Practicar e-mail

Actividades	Área Estimulada	Material
<p>1. - Saludos cordiales</p> <p>2. - Abrir la discusión sobre lo que les pareció el curso, lo que aprendieron de nuevo, lo que faltó por aprender, lo que no les gustó etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entregar 2 hojas de evaluación, una de conocimientos y otra sobre su participación y la de las facilitadoras.</li> <li>• Recoger las hojas de evaluación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individualización</li> <li>- Valores</li> <li>- Comunicación</li> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Auto-aprendizaje</li> <li>- Auto-conocimiento</li> <li>- Memoria</li> <li>- Observación</li> <li>- Análisis</li> <li>- Motivación</li> <li>- Seguir instrucciones</li> <li>- Socialización</li> <li>- Integración</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hojas de metas</li> <li>- Hojas de evaluación</li> <li>- Lápices</li> <li>- Gomas</li> <li>- Sacapuntas</li> </ul>

<p>3. - Hacer una reflexión sobre el cumplimiento de sus metas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entregar las hojas de metas, llenadas en la 2da. Clase.</li> </ul> <p>4. - Mandar Correo de despedida.</p> <p>5. - Cerrar aplicaciones.</p>	<p>- Practicar e-mail</p>	
--	---------------------------	--

## EVALUACIÓN DEL CURSO, TUYA Y MÍA

### HOJA DE TRABAJO-SESIÓN 9

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_

1. - De la siguiente lista responde sí, no, o más o menos de acuerdo a los conocimientos que posees:

	SÍ	NO	MÁS O MENOS
Prender y apagar la computadora			
Leer y enviar un correo electrónico			
Usar páginas de Internet			
Usar Buscadores			
Como se construye una dirección de Internet			
Qué partes tiene el correo electrónico			
Buscar información en Internet			
Usar CD-ROM			
Jugar en la computadora			

2. - ¿Para qué sirve el correo electrónico?

3. - ¿Para qué sirve Internet?

4. - Menciona 3 cuidados básicos de la Computadora

5. - ¿Como se le llama a la combinación de Internet, correo electrónico, CD-ROM y juegos?

**Esta segunda parte de la evaluación es para saber que te pareció el taller y como te sentiste en relación con las actividades que se realizaron:**

**1. - ¿Qué te parecieron las actividades que hiciste y por qué?**

**2. - ¿Cuál te gustó más y por qué?**

**3. - ¿Qué actividad quitarías y por qué?**

**4. - ¿Qué actividad sugieres para el próximo taller?**

De la siguiente lista marca **SÍ**, **NO**, **O MÁS O MENOS** según lo creas conveniente:

(Nombre del maestro 1)

	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>	<b>MÁS O MENOS</b>
Resolvía claramente tus duda en clase			
Fomentaba la buena conductas en clase			
Te explicaba claramente las instrucciones de cada actividad			
Te ayudó a aprender cosas nuevas			
En esta parte puedes sugerir algo a (nombre del maestro):			

(Nombre del maestro 2)

	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>	<b>MÁS O MENOS</b>
Resolvía claramente tus dudas en clase			
Fomentaba la buena conducta en clase			
Te explicaba claramente las instrucciones de cada actividad			
Te ayudó a aprender cosas nuevas			
En esta parte puedes sugerir algo a (nombre del maestro) acerca de su labor en la clase:			

Para recolectar las observaciones, y reflexionar sobre cada sesión recomendamos el siguiente formato.

### Hoja de observaciones

<b>Fecha:</b>	<b>Sesión:</b>	<b>Realizada por:</b>
<b>La actividad:</b>		
<b>Los niños:</b>		
<b>El facilitador:</b>		
<b>El equipo de cómputo:</b>		
<b>Reflexiones:</b>		

### 3.3 Comentarios y sugerencias

El taller *“Los niños con la computadora en acción”*, nos permitió darnos cuenta lo importante que es participar en el proceso de transformación por el cual deben pasar los métodos de aprendizaje.

Para impartir este tipo de talleres es necesario tener un conocimiento previo de la utilización de los métodos activos y el compromiso de aplicarlos como tales, parece lógico, pero no lo es, porque si se aplica un método activo de una manera tradicional y pasiva, deja de ser activo, y para serlo necesita antes que nada el compromiso por parte de aquel que lo va aplicar.

Concretamente, queremos comentarles que el taller tiene una serie de ventajas y limitaciones que deben ser tomadas en cuenta, para que funcione adecuadamente:

- El taller *“Los niños con la computadora en acción”* puede ser ajustado a las necesidades del educador.
- El educador puede bajar los juegos de Internet e instalarlos.
- Los materiales pueden cambiarse y ajustarse a las necesidades de los niños y del educador.
- Las actividades pueden ser modificadas siempre y cuando se sustituyan por alguna que cubra las áreas estimuladas previamente establecidas.
- Las actividades tienen una secuencia, que da un reforzamiento a las áreas estimuladas durante todo el taller.
- El taller recupera las sugerencias de los niños para enriquecerse.

En la planeación del taller se debe tener cuidado al momento de organizar las actividades en el programa, pues de esto dependerá el no perder nunca de vista los objetivos, por ejemplo decidir elaborar un plan de trabajo y un plan

de actividades que contenga las sesiones (como está presentado en el segundo capítulo de esta investigación, Taller *En line@* donde se omiten de manera previa los principales temas y objetivos del taller retomados posteriormente) o elaborar temario, plan de actividades y de manera separada la planeación de cada sesión (como se presenta en el tercer capítulo, taller “*Los niños con la computadora en acción*” el cual facilita, desde nuestro punto de vista, un mayor control del taller)

### **Limitaciones y riesgos:**

- Se debe de tener cuidado de no convertir a la computadora en la protagonista del aprendizaje del niño.
- Se corre el riesgo de no incluir en las actividades el estímulo de áreas como: la lectura reflexiva, dibujo, escultura, etc.
- La falta de equipo de computo puede provocar que los objetivos del proceso de aprendizaje se pierdan
- La mayoría de niños no están acostumbrados a trabajar con estos métodos activos, lo que puede originar que se tome todo a juego.
- El programa para ser ejecutado necesita un contexto de aprendizaje activo.
- La escuela debe contar con un taller de computación, o en su defecto tener un espacio donde instalarlo.
- Como mínimo debe haber una máquina por cada tres niños.
- Las máquinas deben tener instalados como mínimo 4 juegos, para que se puedan realizar las actividades.
- El educador deberá tener conocimientos básicos de computación: manejo de Windows versión mínima 95, Office (Word, Excel, power point),

Internet y correo electrónico, los cuales puede adquirir a través de cursos en escuelas de computación, en Internet y/o con la práctica.

Se debe poner mucha atención al ejecutar un taller como el que proponemos, ya que pueden surgir una serie de situaciones que pueden desviar los objetivos generales del taller y de las actividades en concreto, originando un “bache” que cambiará o detendrá el avance grupal por un momento. Para que no pase esto, dichas situaciones deben ser previstas; por ejemplo: que alguna maquina no sirva, fallas del servidor, (ver sesión 6), que los CD-ROM no se puedan instalar, o que las páginas de Internet estén saturadas, o simplemente que no haya suficientes lápices y hojas blancas, etc., así también los factores externos relacionados con el niño que pueden ser sus relaciones familiares, de amigos, con maestros, etc.

Los recursos que se pueden utilizar con la computadora son múltiples, sin embargo el verdadero sentido se lo dan los niños y el educador.

Con respecto a este tema existe variado material tanto en bibliografía, dinámicas y sobretodo en software educativo, por ello proponemos que el educador lo revise y se involucre de una manera directa en su selección, no debe conformarse con lo que elija el técnico de informática, que en su mayoría de las veces no tiene formación pedagógica, por experiencia les decimos que el mejor material es aquel que cubre las necesidades que el educador detecta a través de sus observaciones con los niños.

A continuación damos una lista de páginas Web, y otra de CD-ROM, todos ellos orientados hacia la utilización de la computadora como herramienta educativa.

Páginas Web	Información	maestros y padres	niños
1. <a href="http://www.rediris.es/list">www.rediris.es/list</a> .	Proporciona foros de discusión electrónicos a la comunidad académica y científica española.	X	
2. <a href="http://www.nalejandria.com/forms/reg-doce.htm">www.nalejandria.com/forms/reg-doce.htm</a>	Canal educativo multimedia, proporciona capacitación a distancia, recursos para Internet, cuestiones de didáctica, desarrollo de contenidos manuales, revistas, efemérides y proyectos educativos.	X	X
3. <a href="http://www.nq.ed.ar/listas/infoworkers/cvirtua/0.htm">www.nq.ed.ar/listas/infoworkers/cvirtua/0.htm</a>	Proporciona foros de discusión, espacios temáticos en donde se desarrollan los foros.	X	
4. <a href="http://www.aventuraeducativa.com">www.aventuraeducativa.com</a>	Proporciona concursos, juegos, proyectos de investigación, diccionarios, atlas, periódicos... Correo, conferencias, manuales de consulta. El castellano como lengua de encuentro y de aprendizaje. Un lugar para la comunicación y el aprendizaje.		X

5. <a href="http://www.pangea.org/org/espinal/multi-media/proyectos.htm">www.pangea.org/org/espinal/multi-media/proyectos.htm</a>	Proporciona las herramientas necesarias para la creación de material multimedia.	X	
6. <a href="http://www.spain.euro.apple.com/educacion/proyectogrimm/">www.spain.euro.apple.com/educacion/proyectogrimm/</a>	Proporciona software educativo y opciones para su utilización y conceptos acerca de las partes de la computadora.	X	
7. - <a href="http://www.5a12.com">www.5a12.com</a>	Espacio para niños en donde se encontrarán juegos educativos, y asesoría en tareas.		X
8. - <a href="http://www.santillana.es/contigo.htm">www.santillana.es/contigo.htm</a>	Páginas de apoyo a padres y madres centradas en distintos aspectos de la vida.	X	
9. - <a href="http://www.aprendejugando.com">www.aprendejugando.com</a>	Página para niños de entre 7 y 13 años de edad, en donde encontrará temas de apoyo par sus tareas.		X
10. - <a href="http://www.latinitos.com">www.latinitos.com</a>	Aprendiendo es una joven empresa mexicana comprometida con el uso de la tecnología aplicada en el aprendizaje de los niños de América Latina. Proporciona información de temas educativos actuales.		X
11. - <a href="http://www.timeshop-online.com">www.timeshop-online.com</a>	Página que proporciona información sobre las diferentes épocas por las que ha pasado la humanidad.		X

	ha pasado la humanidad.		
12. <a href="http://www.chasque.apc.org/chasque/parque/parque.htm">www.chasque.apc.org/chasque/parque/parque.htm</a>	Página en donde existe material de apoyo para las tareas de los niños.	X	X
13. - <a href="http://www.holachicos.com">www.holachicos.com</a>	Página para niños que ofrece cuentos, juegos y diversos temas que sirven de apoyo a tareas.		X
14. - <a href="http://www.kidmachine.com">www.kidmachine.com</a>	Página que ofrece diferentes temas sobre ciencia, biología, matemáticas, etc., cuentos, efemérides.	X	X
15. - <a href="http://www.ondachicos.com.ar">www.ondachicos.com.ar</a>	Página Argentina, dirigido a todos los niños, padres y maestros, en donde se encuentran diferentes temas de apoyo en tareas, cuentos y juegos educativos.	X	X
16. - <a href="http://www.conicy.cl/explora">www.conicy.cl/explora</a>	Página que ofrece actividades, juegos, cuentos y diferentes temas de apoyo en tareas.		X
17. - <a href="http://www.rekreo.com">www.rekreo.com</a>	Página que ofrece cuentos, juegos, postales y diferentes temas de apoyo en tareas.		X

18. - <a href="http://www.familia.cl/portal.asp">www.familia.cl/portal.asp</a>	Temas para papás y niños con secciones de educación, salud, matrimonio, psicología y tercera edad.	X	X
19. <a href="http://www.alerce.pntic.mec.es/~jsaez5/">www.alerce.pntic.mec.es/~jsaez5/</a>	Página que ofrece recursos educativos para niños.	X	X
20. - <a href="http://www.encomix.es/~milaoya/">www.encomix.es/~milaoya/</a>	Página que ofrece temas para papás y niños con secciones de educación, salud, matrimonio, psicología y tercera edad.	X	X
21. - <a href="http://www.familia.cl/portal.asp">www.familia.cl/portal.asp</a>	Página que ofrece música, cuentos y juegos interactivos.		X
22. - <a href="http://www.enanitos.com">www.enanitos.com</a>	Página para niños que ofrece juegos educativos, cuentos y actividades.		X
23. - <a href="http://www.maestrosonline.com.mx">www.maestrosonline.com.mx</a>	Encontrarás asesoría profesional para hacer tus tareas escolares a nivel primaria, podrás enviar preguntas por e-mail, chat con tu maestro, consultar las efemérides del mes y solicitar y resolver guías de estudio. No haremos la tarea por ti, ya que lo más importante es que aprendas con nosotros.	X	X

<b>CD-ROM</b>	<b>Información</b>	<b>Función</b>	<b>Maestros y padres</b>	<b>niños</b>
1. Cómo funcionan las cosas	Útil para realizar actividades con los niños referente a diversos temas de la ciencia.	Proporciona información.	X	X
2. Matemáticas con pipo	Ofrece juegos matemáticos para estimular la mente	Estimula la práctica.		X
3. Juega con las matemáticas	Divertido juego CD que ofrece estimulación mental a través de las matemáticas.	Estimula la práctica.	X	X
4. Jardín matemático de Pedro	CD que ofrece problemas matemáticos en forma de juegos.	Estimula la práctica.	X	X
5. Granja de las matemáticas	CD que muestra como resolver operaciones matemáticas de manera fácil.	Estimula la práctica.	X	X
6. El universo de las fracciones	CD que sirve de apoyo en la enseñanza de las fracciones matemáticas.	Estimula la práctica.	X	X
7. El autobús mágico	CD que ofrece juegos educativos, actividades para dibujar, y temas de apoyo par los niños.	Proporciona recursos.		X
8. Taller de juegos del Rey león.	CD que ofrece juegos y actividades para niños.	Promueve la motivación.		X

9. La edad de los imperios	CD que ofrece desarrollo por medio de la construcción de una ciudad ficticia del valores y habilidades, responsabilidad y la toma de decisiones, etc.	Aporta estímulos nuevos.	X	X
10. Enciclopedia de los dinosaurios	CD que se presenta en forma de enciclopedia que ofrece información sobre dinosaurios.	Proporciona información.	X	X
11. Trampolín: primer y segundo ciclo	CD que ofrece juegos y diversas actividades.	Proporciona recursos.		X
12. Aprende música con pipo	CD que ofrece aprendizaje sobre música para niños de una manera sencilla.	Proporciona recursos.		X
13. El campeón del teclado	CD que ofrece de una manera sencilla a niños como utilizar la Computadora.	Proporciona información.		X
14. El conejo lector	CD que muestra de manera sencilla como utilizar la computadora, dirigido a niños.	Proporciona información.		X
15. Enciclopedia de los seres vivos	CD que presenta información sobre los seres vivos de una manera interactiva.	Proporciona información.	X	X
16. Cuerpo humano	CD que ofrece información sobre las partes y las funciones del cuerpo humano	Proporciona información.	X	X
17. Galería de Juegos sobre ciencias naturales	CD que ofrece de manera sencilla aprender temas sobre ciencias naturales.	Proporciona información.	X	X

18. Geografía Mexicana	CD que ofrece información sobre los diferentes lugares de la república mexicana.	Proporciona información.	X	X
19. Abecedario mágico	CD que ofrece de manera sencilla información sobre ortografía y redacción par niños	Estimula la práctica.		X

Cuando se utilizan CD-ROM y páginas Web en actividades dirigidas para desarrollar habilidades en los alumnos, el aprendizaje se produce mediante la interacción que los niños llevan a cabo en el grupo; este aprendizaje es iniciado o promovido por el CD-ROM o páginas Web que se estén utilizando, por ello, proponemos sea revisados adecuadamente por los educadores, siempre teniendo presentes los objetivos de las sesiones y las actividades, pues se debe tener en cuenta que ellos por sí mismos y utilizados de manera aislada o escogidos al azar no servirán para los propósitos establecidos en cada sesión.

Son varios los factores que se deben de tener en cuenta al elegir un recurso de este tipo, a continuación damos algunos factores que se deberán de evaluar y tener presente en la elección de los CD-ROM, páginas Web, etc.

### **Aspectos y características que se deben de tomar en cuenta al momento de seleccionar un software:**

Nombre del CD-ROM o Página Web. \_\_\_\_\_

Aspecto	Sí	No
1. ¿Abarca con precisión los objetivos de la actividad?		
2. ¿Se adapta la redacción del material al nivel de lectura de los alumnos?		

3. ¿El tiempo de las actividades es adecuado?		
4. ¿Son claras y concisas las instrucciones que se dan a los alumnos?		
5. ¿Las actividades siguen una secuencia lógica?		
6. ¿La presentación del material es atractiva?		
7. ¿Las actividades motivan a los alumnos?		
8. ¿Las características del programa como gráficos, sonidos, colores, etc., refuerzan el aprendizaje, sin limitarse a hacer una presentación sólo "vistosa"?		
9. ¿Se refuerzan eficaz y adecuadamente las respuestas y actuaciones correctas e incorrectas de los alumnos?		
10. ¿Los contenidos del programa son realistas?		
11. ¿Es fácil de manejar el programa para el alumno?		
12. ¿El programa se interrumpe con facilidad?		
13. ¿Esta bien documentado el programa?		
14. ¿El programa es adaptable para cualquier actividad del taller?		
15. ¿Permite el programa hacer modificaciones para adaptarlo a las necesidades individuales de los alumnos?		
15. ¿Puede utilizarse el programa con diversos tipos de disposiciones de la clase (individual, pequeños grupos, toda la clase)?		
16. ¿Aprovecha el programa distintas modalidades del aprendizaje (visual, auditivo, verbal, etc.)?		
17. ¿Resulta interesante el programa para los alumnos?		
18. ¿Disfrutan los alumnos utilizando el programa?		

## CONCLUSIONES

**A**l iniciar esta investigación lo hicimos con la idea de que se está desaprovechando el interés que los niños manifiestan por la computadora, la cual está llena de características que envuelven sus sentidos. Por eso es necesario crear propuestas alternativas para que ese interés se canalice a actividades que fomenten no sólo el aprendizaje técnico de la computadora, sino también la comunicación, los valores, reglas, normas, toma de decisiones, creatividad, participación grupal, etc. “Algo ambicioso”, pensaron algunas personas al decirles nuestra idea.

Ahora que hemos concluido este trabajo, podemos decir que cuando con el uso de la computadora, dentro de una actividad determinada, se logra integrar sus funciones con la dinámica de trabajo, se da una participación en los niños en forma gradual, construyendo su aprendizaje de una manera activa.

En lo que se refiere al fomento de la participación activa pudimos encontrar que la adecuada planeación de actividades, en las cuales la computadora es utilizada como herramienta educativa, y en donde los alumnos son los principales protagonistas para determinar qué es lo que quieren aprender respecto a sus necesidades, nos dan como resultado una participación activa, en las dos dimensiones: grupal e individual.

Ahora bien, los resultados en el proceso de fomento a la participación activa se pueden dar de diversas maneras, dependerá de las características del grupo, la escuela, los recursos pedagógicos, pero sobre todo del compromiso que el educador asuma frente a él.

El utilizar la computadora como herramienta educativa, es decir, como medio de interacción entre educador-alumnos y alumnos-alumnos, nos da como resultado también la adquisición de conocimientos básicos sobre temas de computación.

Por otro lado, pudimos comprobar que multimedia e Internet son funciones de la computadora eficaces en el desarrollo de habilidades que ayudan a fomentar la comunicación en los alumnos y con ello se forma un ambiente más participativo dentro del salón de clases; es importante recordar que las actividades que contengan la utilización de Internet, CD-ROM, correo electrónico, etc., no deben de olvidar su objetivo, ni perderse en la utilización de éstos.

Asimismo, los niños responden de una manera sorprendente ante actividades que están planeadas de manera activa, sólo requieren de un acompañamiento firme, comprensivo y afectuoso por parte del educador, él cual tendrá la tarea de observar y dar un seguimiento efectivo, enriqueciendo cada una de las sesiones.

También les queremos compartir que cuando se usa la computadora como herramienta educativa es muy accesible y se puede ajustar a los objetivos propuestos con actividades directamente relacionadas con ella; sólo es cuestión de revisar y seleccionar diferente material, tomando siempre en cuenta las ideas y sugerencias de los niños con los que se trabajamos, ya que lo que a uno como adulto le parece divertido y útil, para ellos puede no serlo; además, como ya los habíamos mencionado, al integrarlos se da un enriquecimiento de las actividades.

Finalmente, diremos que este trabajo es una gran satisfacción, ya que pudimos corroborar que efectivamente la computadora puede y debe ser utilizada como herramienta educativa en el fomento de diversas habilidades;

recordemos que nosotras nos enfocamos al análisis del cómo se dio la participación, sin dejar de lado, claro está, las demás áreas, ya que ninguna está separada de la otra, todas se entrelazan al ser fomentadas para dar resultados maravillosos en los niños y nosotras mismas, porque no es igual dar una clase con incertidumbre y cansancio, que darla con la seguridad de aquel que se sabe apoyado y querido por los niños.

El trabajo que realizamos con los niños nos permitió crecer como profesionistas y como seres humanos. Durante su realización no dimos cuenta que vale la pena hacer propuestas que sean nuevas opciones para los educadores.

Los niños nos están esperando, para que miremos detrás de aquellas actitudes de indiferencia, pereza o agresividad, descubriendo así lo que necesitan y esperan de nosotros.

Deseamos que esta propuesta sirva a quien la necesite.

Gracias.

Nancy y Reyna

## BIBLIOGRAFÍA

1. Álvarez Manilla, José Manuel/ Ana María Bañuelos Marqués, coordinadores, *Usos educativos de la computadora*, UNAM, Centro de Investigaciones y Servicios Educativos, México, 1994, 240 PP.
2. Ariza, C./M. D. Cesari/M. Gabriel y Galán, *Programa integrado de Pedagogía sexual, en la escuela*, Editorial Narcea, Madrid España, 1991, 430 PP.
3. Arreguín J. L. M., *Sistemas de comunicación y enseñanza*, Editorial Trillas, México, 1986, 126 PP.
4. Barnes, Douglas, *De la comunicación al currículo*, Editorial Visor, España, 1994, 205 PP.
5. Bartolomé, Antonio R., *Nuevas tecnologías en el aula guía de supervivencia*, Editorial Graó de Serveis Pedagogics, España, 1999, 217 PP.
6. Best, John W., *Cómo investigar en educación*, Novena edición, Editorial Morata S.A., Madrid, 1982, 509 PP.
7. Bork, Alfred, *La enseñanza en computadoras personales*, México, 1989, editorial Harla, S.A. de C.V., 297 PP.
8. Calderón Alzat, Enrique, *Computadora en la educación*, Editorial Trillas, México, 1988, 258 PP.
9. Contreras, Elsa/ E. Isabel/ O. Galde, *Principios de Tecnología Educativa*, Colección Cuadernos pedagógicos, Editorial Edicol, México DF., 1980, 87 PP.
10. Costa Jou, Ramón, *A Propósito de la Escuela Activa*, Editado por Nuevas Técnicas Educativas, México, 1974, 214 PP.
11. Courtney B., Cazden, *El Discurso en el Aula*, Ministerio de Educación y Ciencia, Ediciones Paidós, Barcelona/Buenos Aires/México, 1991, 235 PP.

12. Cousinet, Roger, *La escuela nueva, los conceptos distintos de un maestro De pedagogos, base para una verdadera reforma en la labor educativa*, Editorial Luis Moraclo, S.A. Barcelona, 1972, 334 PP.
13. Cousinet, Roger, *¿Qué es la educación nueva?*, Tercera reimpresión, de la segunda edición, Editorial Kapelusz, Buenos Aires, 1967, 137 PP.
14. Cubero, Rosario, *Cómo trabajar con las ideas de los alumnos*, Tercera Edición, colección investigación y enseñanza, Editorial Díada S.L. Sevilla, 1995, 68 PP.
15. Dalle, Jean-More, *Para comprender a Jean Piaget*, Editorial trillas, México, 1993, 244 PP.
16. Delacôte, Goéry, *Enseñar y Aprender con Nuevos Métodos, la Revolución de la era Electrónica*, Colección debate socioeducativo, Editorial Gedisa, Barcelona, 1996, 215 PP.
17. Delval, Juan, *Niños Maquinas, los Ordenadores y la Educación*, Editorial Alianza, Madrid, 1986, 318 PP.
18. Della Piana, Gabriel, *Cómo comunicarnos con los niños*, Editorial Limusa, México, 1990, 184 PP.
19. Derek, Edwards/Neil, Mercer, *El Conocimiento Compartido, el Desarrollo de la Comprensión en el Aula*, Temas de Educación, Editorial Paidós, España, 1987, 215 PP.
20. Dockrell W., B., /Hamilton David, *Nuevas Reflexiones sobre la Investigación Educativa*, Ediciones Narcea S.A. Madrid, 1983, 146 PP.
21. Donald, Ary, *Introducción a la Investigación Pedagógica, Nueva*, Editorial Interamericana S.A. de C.V. México, 1985, 410 PP.
22. Drew, Walter F./R Olds, Anita/F. Olds, Henry Jr., *Cómo motivar a sus alumnos*, Ediciones CEAC, España, 1992, 96 PP.
23. Elliott, John, *El Cambio Educativo desde la Investigación-acción*, traducción de Pablo Manzano, Ediciones Morata, Madrid, 1982, 190 PP.

24. Fainholc, Beatriz, *La tecnología educativa propia y apropiada, democratizando el saber tecnológico*, Editorial Humanitas, Buenos Aires, 1990, 118 PP.
25. Fernández/Sarramona/Tarín, *Tecnología Didáctica, Teoría y Práctica de la Programación Escolar*, Ediciones Ceac. Barcelona/España, 1993. 349 PP.
26. Ferreire, A. *La escuela Activa*, Segunda edición, Editorial Herder, Barcelona, 1982, 195 PP.
27. Fourcade, Rene, *Hacia una renovación pedagógica la dinámica profesores Alumno, institución*, Editorial Cincel, España, 1979, 205 PP.
28. Freire, Paulo, *Pedagogía del oprimido*, Ediciones siglo XXI, México, 1996, 245 PP.
29. G. Furth, Hans, *Las ideas de Piaget, su aplicación en el aula*, Segunda reimpresión, Editorial Kapelusz S.A., Argentina 1974, 175 PP.
30. García González Enrique, *Piaget*, Segunda edición, México, 1991, 122 PP.
31. García Hoz, Víctor, *Principios de Pedagogía Sistemática*, Novena edición, Ediciones Rialp, S.A., 270 PP.
32. García Hoz, Víctor, *Educación personalizada*, Quinta edición, Ediciones Rialp, Madrid, 1981, 334 PP.
33. García Marqués, Nelida, *Quiero aprender dame una oportunidad*, Segunda edición, Editorial Gedisa S.A., Barcelona- España, 1997, 212 PP.
34. García Siqueiros, Magdalena, *Bases par el aprendizaje significativo*, Editado por UPN, México, 1986,
35. Garza Mercado, Ario, *Manual de Técnicas de Investigación para Estudiantes de Ciencias Sociales*, Sexta edición, Editado Por el Colegio de México, México, 1996, 231PP.
36. Gómez Germán, Rafael, *Teoría Piagetiana del Aprendizaje*, Segunda Edición, Instituto de Investigación Educativa, Editorial Humanitas, 180 PP.

37. Gómez Jiménez, Luis, *Tecnología educativa*, Cuarta edición, Editorial Galpel, México, 203 PP.
38. González Cuberes, María Teresa, *Hacia el aprendizaje de grupo, propuesta Psico-social- pedagógica*, Editorial Humanitas, Argentina, 1990, 229 PP.
39. Grant Henning, Dorothy, *El dominio de la comunicación educativa*, Editada por Anayaz, Madrid, 1978. 205 PP.
40. Hendrick Joanne, *Educación Infantil Dimensiones Físicas, Afectiva y Social*, Ediciones Ceac Barcelona- España, 1990, 145 PP.
41. Hernández, Fernando/Sancho, Juana María, *Para enseñar no basta con Saber la asignatura*, Editorial Paidós, México, 1996, 222 PP.
42. Howe W., Leland/Howe Mary, Martha, *Cómo personalizar la educación Perspectivas de la clarificación de valores*, Editorial Santillana, 476 PP.
43. Kaplun, Mario, *A la educación por la educación, la practica de la Comunicación educativa*, Editado por UNESCO, Santiago de Chile, 1992, 234 PP.
44. Labinowicz, Ed, *Introducción a Piaget, pensamientos, aprendizaje/Enseñanza*, Editorial Alianza, Madrid 1986, 309 PP.
45. López Sánchez, Felix, *Educación sexual de la adolescencia y jóvenes*, Editorial siglo XXI, México, 1996, 329 PP.
46. López Ruíz, Juan Ignacio, *Conocimiento docente y practica educativa, el cambio hacia una enseñanza centrada en el aprendizaje*, Editorial Aljibe, 219 PP.
47. Luzuriaga, Lorenzo, *Concepto de la nueva educación*, Tercera edición, Editorial Losad, Buenos Aires, 1961, 236 PP.
48. Mager, Robert F., *Análisis de metas*, Segunda edición, Editorial Trillas, México, 1990, 147 PP.
49. Medaura, C, *Técnicas grupales y aprendizaje efectivo*, Cuarta edición, Editorial Humanitas, Buenos Aires, 1994, 128 PP.

50. Medina Rivilla, Antonio, *Didáctica e interacción en el aula*, Colección de didáctica, Editorial Cincel, S.A. Madrid, 1980, 168 PP.
51. Medici, Angela, *La nueva educación*, Ediciones Troquel, Buenos Aires, 1966, 110 PP.
52. Molina Fuente, Max, *El ambiente del aula, y teoría y practica*, Editorial Avante, México, 1985, 205 PP.
53. Mercer, Neil, *La construcción guiada del conocimiento, el habla de Profesores y alumnos*, Ediciones Paidós Ibérica S.A. España, 1996, 143 PP.
54. Mondragón A., Duns / *Cursos de hábitos en el estudio y autocontrol*, México, Editorial Trillas, 1996, 141 PP.
55. Moreno Bayardo, María Guadalupe, *Introducción a la Metodología de la Investigación Educativa*, Tercera reimpresión, Editorial Trillas, México, 1998, 143 PP.
56. Moreno López, Salvador, *Guía del aprendizaje significativo, orientaciones para estudiantes y maestros*, Quinta reimpresión, Editorial Trillas, México, 2000, 147 PP.
57. Nieves Pereira de Gómez, María, *Educación en valores, metodología e innovación Educativa*, Editorial Trillas, México, 1997, 183 PP.
58. Pansza González, Margarita/ Esther Carolina Pérez Juárez/ Porfirio Morán Oviedo, *Fundamentación de la Didáctica*, Tercera edición, Volumen I, Ediciones Gernika, S.A. México, 1989, 220 PP.
59. Palacios, Jesús, *La Cuestión Escolar, critica y alternativa*, Segunda edición, Editorial Laia, Barcelona, 1980, 659 PP.
60. Pérez Marqués/ Joana Ma. Sancha, *Como Introducir y Utilizar el ordenador en la Clase*, Ediciones Ceac, Barcelona-España, 1987, 144 PP.
61. Pérez Álvarez, Sergio, *Las Investigaciones Exploratorias y Descriptiva en las Ciencias Sociales*, Tercera edición, Editorial Broga, Buenos Aires, 1991, 256.PP.

62. Pérez Álvarez, Sergio, *Estudio dirigido al estudio autónomo, técnicas de Estudio y trabajo intelectual para aprender a aprender*, Editorial Braga, 1985, 205 PP.
63. Pérez Serrano, Gloria, *Investigación Cualitativa, Retos e Interrogantes Métodos*, Colección Aula Abierta, Editorial, la muralla S.A. Madrid, 1994, 87 PP.
64. Pichard M., Gorman, *Introducción a Piaget, una guía para maestros*, Editorial Paidós, Buenos Aires, 1980, 126 PP.
65. Planchard, Emile, *La Pedagogía Contemporánea*, Traducción y Adaptación de Víctor García Hoz, Séptima edición, Editorial, Rialp, S.A. España, 1978, 570 PP.
66. Ramírez Silva, Alonso, *La comunicación educativa y la educación estética en la escuela primaria*, Editado por Universidad Pedagógica Nacional, México, 2000, 122 PP.
67. Rodríguez Estrada, Mauro, *Creatividad en la educación escolar*, Editorial Trillas, México, 1993, 80 PP.
68. Sarramona, Jaume, *Tecnología Educativa, una valoración crítica*, Editorial, Ceac, Barcelona, 1990, 118 PP.
69. Sosa Treviño, Fortino, *Maestro-Amigo*, Editado por Grafo print, Secretaría de Educación y Cultura, Monterrey Nuevo León, 1989, 130 PP.
70. Schufer, Marta, *Así piensan nuestros adolescentes*, Ediciones Nueva visión SAIC, Buenos Aires, 1988, 173 PP.
71. Segura, Ma. Dolores/ Gayan Javier, *Logo para Maestros, él Ordenador en la escuela: propuesta de uso*, Editorial Gustavo Gili S.A. Barcelona, 1985, 202 PP.
72. Soloman, Cynthia, *Temas de Educación*, Editorial Paidós, España, 1987, 205 PP.

73. Spiegel, Alejandro D., *La escuela y la computadora*, Ediciones Novedades Educativas del Centro de Publicaciones Educativas y Materiales Didácticos, Argentina, 1987, 205 PP.
74. Squires, D./Mc. Dougall, *Cómo elegir y utilizar software educativo*, Editorial Morata, Madrid, 1997, 174 PP.
75. Stake R., E, *Investigación con Estudio de casos*, traducción de Roc Filella, Colección Pedagógica-Manuales, Ediciones Morata S.A., Madrid, 1998, 159. PP.
76. Tiffin, Lalito/Rojasingham, John, *En busca de la clase virtual, la educación en la sociedad de la información*, Editorial Paidós Ibérica S.A., España, 1997, 273 PP.
77. Ulich, Dieter, *Dinámica de grupo en la clase escolar*, Editorial Kapelusz, Argentina, 1974, 98 PP.
78. Wittrock, Merlin C., *La investigación de la enseñanza II, métodos cualitativos y de observación*, Editorial Paidós Educador, Barcelona, 1989 431 PP.
79. Editorial Celta S.A., *Pedagogía y psicología. "Infancia"*, Enciclopedia, tomo II, Colección Biblioteca práctica para padres y educadores, Madrid-España, 1999, 235 PP.
80. Editorial Celta S.A., *Pedagogía y psicología. "Adolescencia"*, Enciclopedia, tomo III, Colección Biblioteca práctica para padres y educadores, Madrid-España, 1999, 325 PP.

#### **CD-ROM**

1. Microsoft ®, *En carta*, , CD-ROM ®, © Reservados todos los derechos 1999.
2. Dorting Kindersley and Houghton Mifflin Company, CD-ROM, *Cómo funcionan las cosas*, Zeta Multimedia, 1999.

#### **PAGINAS WEB**

1. [www.quipus.com.mx/r16norma.htm](http://www.quipus.com.mx/r16norma.htm), octubre-2000
2. [www.investigación.ilce.edu.mx/dice/articulos/articulo5.htm](http://www.investigación.ilce.edu.mx/dice/articulos/articulo5.htm), octubre-2000

## ANEXOS

SESIÓN UNO

HOJA DE TRABAJO.

Instrucciones: **Encuentra por cada columna a un compañero que sepa lo que se pide. Y anota su nombre en el espacio correspondiente.**

REGLA DEL JUEGO: **Cada nombre debe de aparecer solo una vez.**

Encuentra una persona que :	Escribe su nombre:
1.- Recuerde como mandar correos electrónicos	Jose Luis
2.- Sepa como abrir una página de Internet	Herman
3.- Le guste ir al cine	Mauri David
4.- Recuerde los cuidados básicos de la computadora	Arturo
5.- Conozca a alguien famoso	Moses
6.- Sepa las partes principales de un correo electrónico	Garcuña
7.- No esté de acuerdo con la violencia	Adrián
8.- Pueda navegar por Internet	Luis Eduardo
9.- Sepa manejar 2 ó 3 juegos en la computadora	Aleandra
10.- Le guste aprender cosas nuevas	Martha

Escribe aquí tu

nombre: Sergio Ramirez Morales

y tu Grado: 4º C

**HOJA DE METAS PERSONALES SESIÓN DOS**

**¿ Qué es una meta?**

**R= Es lo que tú quieres lograr o cambiar en ti, en un tiempo o curso determinado.**

<p><b>Nombre:</b> <u>Mitzli Marcel Melendez Vergara</u></p> <p><b>Grado:</b> <u>4º C.</u>      <b>Edad:</b> <u>10</u></p> <p><b>Fecha de:</b> <u>5</u> a: <u>29 de junio</u></p>
<p><b>META 1:</b> <u>Usar la computadora para estudiar</u></p>
<p><b>META 2:</b> <u>No tocarla al menos que sea necesario</u></p>
<p><b>META 3:</b> <u>Portarme Bien</u></p>
<p><b>META 4:</b> <u>Apeyarme en todo</u></p>
<p><b>META 5:</b> <u>Respetar a todos</u></p>
<p><b>AQUÍ ESCRIBE TUS COMENTARIOS:(Cómo te fue con tus metas, te gusto plantearte metas etc.)</b></p> <p><u>Me fue muy bien aunque no las cumplí como yo pensaba y si me gusto planear mis metas</u></p>



### MISIÓN RHAMPHORHYCHUS (1)

4<sup>11</sup>/<sub>0</sub>C  
Sandra

¿Listo para cumplir con tu primera misión? ¡Excelente!

Dino debe comunicarse por teléfono con el Señor de las pistas para pedirle información sobre el paradero de su familia. Ha perdido su teléfono. Ayúdale a encontrarlo. Para lograr establecer comunicación con el Señor de las Pistas, tendrás que hacer lo siguiente:

- Busca la forma de activar "Cómo funcionan las cosas"
- Activa el botón OPCIONES que se encuentra en la barra de navegación de Cómo Funcionan las Cosas; (recuerda como se activan los botones, si no puedes recurre a alguien )
- Observarás que se desplegó un menú encima del botón de OPCIONES, elige LAS PELÍCULAS DEL MAMUT, dando clic sobre ella.
- Aparece un listado de películas...
- Parte de la información de tu misión se encuentra en una de las películas. Elige "El envío de Mensajes".-Observa la película y al terminar da clic en la ventana de atrás para que la revise. Ahí encontrarás la respuesta de la siguiente pregunta:

¿Qué son las Telecomunicaciones?

son sistemas para comunicarse a gran distancia

¡Perfecto! Haz conseguido la primera pista☺

- Busca en esta ventana un letrero que dice: "Máquinas Afines". ¿Lo encontraste? ¡Sí ese! ¡Actívalo!



### MISIÓN RHAMPHORHYCHUS (2)

Del menú que aparece elige la opción **EL TELÉFONO**. ¿Lo hiciste? ¡Bien!, ahora contesta las siguientes preguntas (Recuerda que son las siguientes pistas ☺)

¿Cuándo se inventó el teléfono?

en 1876

Para encontrar la respuesta, ve a la barra de navegación y elige el botón **HISTORIA**. Si no sabes cuál es la barra de navegación ☹ o no te acuerdas ☹, preguntale a alguien. ¡Sí, muy bien, lo lograste! ☺

Estás muy cerca de la última pista para resolver esta primera misión, puedes localizar la siguiente información:

¿Quién inventó el teléfono?

Alexander Bell

Para poder hacerlo dirígete nuevamente a la barra de navegación y elige el botón en donde crees que se encuentra la información que necesitamos.

Dinos 3 características principales del RHAMPHORHYCHUS

reptil volador

carnívoro

condientes afilados

¿Quién y cuándo descubrió el primer fósil?

Fue Meyer 1847

¡Excelente!, lo hiciste ¡Muy bien!

Envíale tu comentario vía e-mail al Señor de las Pistas diciéndole cuáles son tus comentarios. Envía a la lista chicos los tips o recomendaciones que darías a quien tenga que cumplir esta misión, después comenta si te pareció fácil o difícil realizar esta primera misión; lo que te gustó o disgustó de ella y lo que tuviste que hacer para lograrlo.



# ANEXO 4

## HOJA DE TRABAJO

NOMBRES: Adriana Rojas y Andrea Ferrero

Grado: \_\_\_\_\_

SESIÓN CUATRO

Elige una: ¿Qué página elegiste?	<a href="http://www.universum.unam.mx">www.universum.unam.mx</a>	<a href="http://www.pacificnet.com.mx/~zoo/zooedu.htm">www.pacificnet.com.mx/~zoo/zooedu.htm</a>	<a href="http://www.presidencia.gob.mx">www.presidencia.gob.mx</a>
¿Qué tema te interesó más de la página? ¿Por qué?		<p>X</p> <p>ZOO TEATRO</p> <p>Porque <del>me</del> me gusta mucho</p>	
Menciona 3 características de la página		<p>Muchos colores</p> <p>muy facil</p> <p>No</p>	
¿Qué utilidad tiene la página para tus estudios?		<p>mucho porque te explica y encierra</p>	

Nodia Kristel Ortega

¿Que juego le gusta más?  
laberinto

ANEXO 6  
SESIÓN SEIS

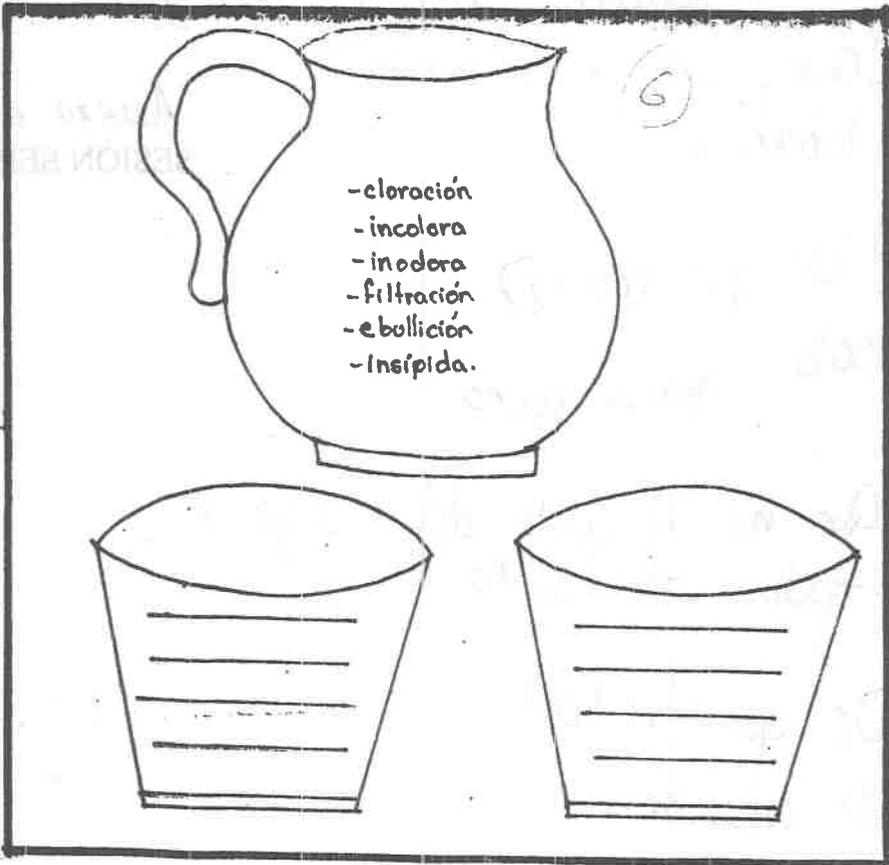
¿De que trata?  
solo agarrar peces

¿Que no te gusta del juego?  
todo me gusta

¿De que trata?  
De colorear

¿Que les parece la actividad?  
Muy Buena

¿A que actividad les gusta?  
casi todas  
nada



Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	G	A
S	D	F	L	A	F	G	H	J	K	A	L
R	Z	X	C	V	B	N	M	N	Q	N	W
A	G	R	I	C	U	L	T	U	R	A	E
T	Y	U	N	I	O	P	P	A	S	D	R
S	D	F	D	I	O	G	H	J	K	E	L
T	U	A	V	R	E	A	S	A	P	R	Q
Y	J	D	S	D	A	V	L	F	L	I	W
U	N	F	T	L	R	I	V	S	O	A	E
I	M	T	R	A	N	S	P	O	R	T	E
I	K	F	I	V	E	Ñ	A	J	I	R	
B	I	H	A	H	O	H	U	R	I	V	T

1R = 30, 8 nacimiento Anexo 7.  
SESIÓN SIETE

Margdalena  
Carrión  
Kaviragh

1R = inglés (oficial), swahili (nacional), numerosas  
lenguas locales

2R = abeja

1R = Charaxes Axius

1R = Gorgopjo Cigarrero

2R = Hoala 2

1R = Hoala y su cña

1R = Idoos Mas rupial

3R = 20 aviones

3<sup>ra</sup> = dando clic en el dibujo

1R = cantidad en la codiera orificio y borde  
Óseo alrededor del margen superior

1R = animales sencillos y las primeras  
plantas

5R = Ayudando y ciudadana a tu abuela y  
sirvio para que ya no siga siendo rebelde

$L_R = 330$  personas

$R$  = es un enorme conjunto o cumulo de estrellas

$R$ : son estrellas que se encuentran en proceso de expansión y puede ser cientos de veces más grandes que el sol y más luminosas



ANEXO 8  
SESIÓN OCHO

Tetrix y Brix

Tetrix trata de acomodar las figuras sin dejar ningún espacio.

Brix trata de buscar la figura y juntarlas para que puedan desaparecer.

Masomenos : porque me peleo un poco con la computadora y mi compañera: porque la maquina de su amiga no tiene

Pacman y la mía si pero nos dimos cuenta que mi maquina de pacman tiene virus.

Y no me decabo

Me peleo de asuntos confidenciales

Andrea Venegas Andrade



# ANEXO 9

## SESIÓN NUEVE

Grado y Grupo 4

Este cuestionario tiene la finalidad de conocer tu opinión sobre la clase de computación. Si quieres agregar algún comentario puedes hacerlo en la parte de atrás de la hoja. Pon un tachecito en el cuadrillo que corresponda a tu respuesta.

REYNA REYES

	SI	No	Más o Menos
¿La maestra Reyna resuelve tus dudas?	X		
¿La maestra Reyna fomenta la buena conducta en la clase?	X		
¿La maestra Reyna te ayudó a aprender nuevas cosas?	X		
¿La maestra Reyna te explica claramente las cosas?	X		
¿La maestra Reyna ayuda a que trabajes colaborativamente con tus compañeros?	X		

~~JOSÉ MARÍA MARTÍNEZ~~

Nanci

	SI	No	Más o Menos
¿El maestro José María resuelve tus dudas?	X		
¿ El maestro José María fomenta la buena conducta en la clase?	X		
¿ El maestro José María te ayudó a aprender nuevas cosas?	X		
¿ El maestro José María te explica claramente las cosas?	X		
¿ El maestro José María ayuda a que trabajes colaborativamente con tus compañeros?	X		

AHORA ES TU TURNO

	SI	No	Más o Menos
Atiendo las explicaciones de los profesores	X		
Muestro interés por las preguntas de mis compañeros	X		
Pregunto cuando no entiendo	X		
Mi conducta es buena en clase	X		
Participo en la clase ayudando a mis compañeros	X		
Obedezco las instrucciones de los profesores	X		
Me relaciono bien con la maestra Reyna	X		
Me relaciono bien con el profesor José María <del>Nanci</del>	X		
¿Te gusta la clase de computación?	XX		
¿He aprendido cosas nuevas en este curso?	XX		
¿Te gustaría tomar otro curso de computación?	XXX		

Recuerda poner tus comentarios adicionales en la parte de atrás de la hoja.

1.- Me gustaría mucho que no se terminara el curso de compo. 2.- Me gustaría otro curso de con Nanci y Reina 3.- Me gustaría jugar más y entrar más a Internet y no tener un poco de tiempo

NOMBRE Mauricio Redondo EDAD 17 GRADO Y GRUPO 4

1.- De la siguiente lista responde sí o no de acuerdo a los conocimientos que posees:

	SI	NO
Prender y apagar la computadora	X	
Leer y enviar un correo electrónico	X	
Usar páginas de Internet	X	
Cómo se construye una dirección de Internet	X	
Cómo se cuida la computadora	X	
Cómo es una dirección de correo electrónico	X	
Cómo buscar información en Internet	X	
Conoces a qué se refieren las terminaciones .gob .com .org .edu .net		X
Algunas siglas de identificación de los diversos países en Internet	X	
Entrar a los programas	X	
Sabes lo que es WWW	X	

2.- Menciona los elementos principales de una dirección de CORREO ELECTRÓNICO:

Nombre arriba nombre de la empresa más  
mauricio@ad.com

3.- ¿Sabes cómo funciona un buscador como Altavista, Yahoo!, etc.?

No

4.- Al buscar una página en Internet, ¿sabes dónde escribir la dirección?. Escribe una dirección de alguna página de Internet.

Si - www.dinosaurito.com

5.- Menciona 3 cuidados básicos de la computadora.

No comer en ella  
No jugar

No ponerle el polvo