

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 095, D. F. AZCAPOTZALCO

INTRODUCCIÓN AL MANEJO DE LA COMPUTADORA EN LOS
NIÑOS DE 3°. DE PREESCOLAR

MARTHA LETICIA HUERTA GONZÁLEZ

México D.F.

2004

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 095, D. F. AZCAPOTZALCO

INTRODUCCIÓN AL MANEJO DE LA COMPUTADORA EN LOS
NIÑOS DE 3º. DE PREESCOLAR

INFORME DE PROYECTO DE INNOVACIÓN DE ACCIÓN DOCENTE
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN

PRESENTA

MARTHA LETICIA HUERTA GONZÁLEZ

México D.F.

2004

Doy gracias a Dios por permitirme estar viva cada día y darme la dicha de realizar las metas que me he trazado.

A mis hijos Alexis, Andrei y Andrea que son lo más importante en mi vida

A todos y cada uno de mis compañeros y compañeras que me han brindado sus experiencias y me han alentado a seguir adelante.

A todas las personas que han dejado
una gran huella a lo largo de mi vida y
que hoy ya no están junto a mí.

A mi padre

A mi madre y mis hermanos

GRACIAS

INDICE

Introducción	7
Diagnóstico pedagógico.....	10
• Dimensión de los saberes.....	10
• Dimensión de la práctica real.....	11
• Dimensión contextual.....	15
• Dimensión teórico pedagógica.....	21
Problematización	36
Planteamiento del problema.....	38
Elección del proyecto.....	40
Alternativa de solución.....	42
Plan de evaluación y seguimiento.....	55
Aplicación de la alternativa.....	60
Evaluación de la alternativa.....	93
Análisis e interpretación de resultados.....	95
Conclusiones.....	99
Recomendaciones y sugerencias.....	101
Bibliografía.....	103
Anexos	106

INTRODUCCIÓN

A lo largo de mis estudios en la Licenciatura, al ir cursando cada semestre e irme involucrando en los problemas de mi comunidad educativa he recapacitado sobre lo importante que es para nosotros como maestros el conocer el contexto que rodea a nuestro centro de trabajo, ya que nuestros alumnos están inmersos en el mismo y nosotros no podemos ignorarlo, sino por el contrario, necesitamos conocerlo, involucrarnos, para poder brindar aprendizajes significativos a nuestros alumnos y de alguna manera ir transformando esa sociedad que rodea a nuestros pequeños, sin perder de vista que no podemos cambiar al mundo, aceptando que hay situaciones en las cuales no podemos intervenir, como la economía, la política, pero más sin embargo podemos favorecer que nuestros pequeños sean reflexivos ante esa realidad que están viviendo y a partir de ahí puedan ir la modificando. Además es importante recalcar que nuestra labor no solo es dentro del salón de clases con nuestros alumnos, sino va más allá, también involucra a los padres de familia y en una parte a la comunidad en su conjunto.

Como mencioné anteriormente, mi compromiso es brindarle a mis alumnos experiencias que le permitan relacionarse con su medio ambiente, interactuar con el mismo para favorecer los propósitos y competencias de la educación Preescolar, buscar alternativas que faciliten los aprendizajes.

El presente trabajo está integrado por un Diagnóstico pedagógico partiendo de mis saberes, de mi realidad en la práctica docente, de los antecedentes teórico

pedagógicos y de la visión del contexto social y económico lo que me llevó a definir mi problemática ¿Cómo introducir el manejo de la computadora en los niños de 3º de Preescolar?

Una vez identificado mi problema elegí realizar un Proyecto Pedagógico de acción Docente ya que se desarrolla directamente con mis alumnos, en mi práctica docente que me permite crear estrategias, buscar y encontrar una alternativa para poder solucionar mi problema.

La estrategia general empleada fue un taller por medio de diferentes actividades que se enuncian a continuación, para que introducir a los niños en el manejo de la computadora:

Estrategia 1. Conozcamos la computadora

Propósito: Los niños identificarán las principales partes de la computadora.

Estrategia 2. Aprenderemos “nuevas palabras”

Propósito: Los niños identificarán vocabulario informático.

Estrategia 3. Conozcamos Paint

Propósito: Los niños identifiquen los principales elementos de paint (acceso directo, lápiz y paleta de colores).

Estrategia 4. Juguemos con Paint

Propósito: Los niños emplean algunas herramientas de Paint como el bote de pinturas, el Spray, la goma de borrar, etc. Emplear las herramientas de Paint

Estrategia 5. Hagamos dibujos con Paint

Propósito: Los niños emplean algunas herramientas de Paint como el bote de pinturas, el Spray, la goma de borrar, etc.

Estrategia 6. “Carguemos un trailer”

Propósito: Los niños emplean las diversas actividades del software AMY'S. Para reforzar el reconocimiento de figuras geométricas, colores y seriación, así como la coordinación motriz fina.

Una vez que realicé las estrategias anteriores se hizo una evaluación e interpretación de los resultados de cada una de ellas, obteniendo resultados para determinar que se logró el propósito general planteado en este proyecto

DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO

El diagnóstico pedagógico es una útil herramienta que los profesores empleamos para obtener mejores resultados en nuestra labor docente. Se entiende como “un instrumento que articula la acción de todos los miembros de la comunidad escolar, especialmente la del personal docente y directivo para solucionar los principales problemas educativos que enfrentan, de acuerdo con sus necesidades y características específicas” .¹

DIMENSIÓN DE LOS SABERES

Como Educadoras tenemos la prioridad de que “ los niños y niñas preescolares adquieran las competencias planteadas a través de poner en práctica formas de gestión escolar donde existan procesos de estudio, de recuperación de saberes y experiencias, de confrontación de la realidad y a partir de ello tomar las decisiones pedagógicas para impactar en mejores resultados educativos.”²

Por lo cual, dentro de la práctica docente nos topamos con que este objetivo resulta a veces ambicioso, por causas ajenas a nuestra labor y causas que sí nos competen. En nuestras manos está el poder buscar recursos, alternativas, dinámicas, etc. que nos ayuden a enriquecer el cúmulo de experiencias para los niños, que sean realmente significativas y favorezcan la adquisición de propósitos y competencias. Las educadoras somos las encargadas de sistematizar la intervención pedagógica

¹ Secretaría de Educación Pública *¿Cómo conocer mejor nuestra escuela? Elementos para el diagnóstico* , México, 1999, pág. 8

² Secretaría de Educación Pública *Orientaciones pedagógicas para la Educación Preescolar de la ciudad de México*. México2002, pág. .2

por medio de la planeación donde se encuentran definidos los conceptos, procedimientos y competencias que los niños y niñas han de lograr durante el curso escolar, tomando en cuenta las actividades, instrumentos y materiales que se utilizan como medio para alcanzar los propósitos educativos.

El uso de la tecnología como las computadoras nos brinda una magnífica herramienta didáctica para lograr las competencias propuestas. La Secretaría de Educación Pública ha elaborado material didáctico (software) para su manejo en Jardines de Niños. Pero aun así se puede observar que hay una gran distancia entre los avances tecnológicos y el ámbito escolar mexicano. Y como maestros tenemos el compromiso de analizar, comprender y expresarnos con la nueva tecnología. Desgraciadamente nos topamos con que algunos maestros , la mayoría no usamos la computadora por que desconocemos su uso.

DIMENSIÓN DE LA PRÁCTICA REAL Y CONCRETA

EL JARDÍN DE NIÑOS “CERRO DE CHIQUIHUIE”

En este Jardín es donde realizo mi labor docente y se encuentra localizado en la calle de Cedro y Canteritas, Col. La candelaria Ticomán, y su clave es M-873-080, C.T. 09DJN0019W, Sector Gustavo A. Madero III y pertenece a la Coordinación de Educación Preescolar No. 1. Sólo es de turno matutino. Estoy a cargo del grupo 3º. “A” que se integra por 19 niños y 13 niñas, es decir un total de 32 alumnos.

EL EDIFICIO ESCOLAR

La estructura de las instalaciones es de una sola planta con techos de lámina de 1 agua, (tipo campestre). El hecho de estar en el Cerro, permite que la escuela este en desniveles, al entrar al Jardín hay escaleras para bajar al patio, también cuenta con tres rampas, posteriormente hay escaleras para bajar al segundo patio y nuevamente escaleras para bajar a los salones, y contamos en la parte trasera con un patio posterior habiendo dos escalones en cada salón para llegar a él. Cabe señalar la preciosa vista que se puede apreciar desde este patio en los días en que no hay tanta contaminación y desde luego por las noches. El edificio escolar cuenta con 6 aulas, 4 grandes y dos más pequeñas, un aula de usos múltiples, una dirección y una conserjería En el patio trasero hay una casa con resbaladilla y un pasamanos para que los niños puedan jugar, asimismo hay 5 jardineras que empleamos como parcelas. En el patio delantero hay un pequeño espejo de agua y un arenero. Actualmente el Jardín solo brinda servicio en horario matutino, es decir de 9:00 a 12:00 pero existe el proyecto para que en el año 2003 funcione con servicio mixto, es decir de 9:00 a 16:00 hrs. Actualmente se le está solicitando a la delegación Gustavo A. Madero que dentro de su programa "Échale un ojo a tu escuela" nos construya un aula-cocina, pero hasta estos momentos y a pesar que es un proyecto que ya lleva varios años solicitándose no hemos recibido una respuesta favorable.

PERSONAL DOCENTE

El personal docente esta integrado por La Directora, 6 educadoras frente a grupo (3 grupos de 3er. Grado 2 de 2º. Y 1 de 1er. Grado) 1 Profra. de Educación Física y una terapeuta de CAPEP con la siguiente preparación profesional: 3 educadoras y la Directora son profesoras de Educación Preescolar, cuentan con la normal básica. 1 educadora es pasante de la Licenciatura en Educación (UPN). 1 educadora cursa actualmente el 4º. Semestre de la Lic. En Educación (UPN). Y yo actualmente me encuentro cursando el 8º. Semestre de la Lic. En Educación (UPN). Además de una conserje y un persona de apoyo, el Jardín cuenta con una población de 204 alumnos, existe una Asociación de Padres de Familia y una Vocalía de desayunos del DIF.

LA MISIÓN

El Jardín de niños tiene la siguiente misión:

“ La misión del Jardín de Niños “Cerro de Chiquihuite” es lograr que los alumnos y alumnas sean útiles, seguros, autónomos, libres dentro de su sociedad, lográndose esto a través de diferentes actividades significativas con el fin de lograr la currícula inherente a cada grado escolar. Desarrollando actividades tales como ritmos, cantos y juegos, educación física, actividades gráfico plásticas, narración de cuentos. El trabajo dentro del Jardín de Niños se realizará en forma colegiada en donde participarán personal docente, de apoyo y padres de familia”.

Se elaboró un cuestionario – que se anexa a continuación (anexo 1) para conocer la opinión de las educadoras sobre el uso de la computadora dentro del Jardín de Niños.

Se aplicaron seis encuestas dentro del personal del Jardín y están de acuerdo que el empleo de la computadora ayuda a simplificar el trabajo y es un excelente apoyo a nuestra labor docente. En cuanto al manejo de la computadora, 4 maestras la manejan más o menos y 2 no saben manejarla. Donde se ha aprendido a usarla ha sido en casa, sólo una maestra tomo un curso brindado en la SEP, también las 4 educadoras que si manejan la computadora conocen algún tipo de software elaborado por la SEP, aunque solo tres lo han empleado.

DIMENSIÓN CONTEXTUAL

LA DELEGACIÓN GUSTAVO A. MADERO

Cuenta con una superficie de 85.6 Km² y una altura al nivel del mar de 2.278 mts. Colinda con el Edo. De México al norte y al noroeste, con las delegaciones Cuauhtémoc y Venustiano Carranza al sur y con la delegación Azcapotzalco al oeste.

SU FUNDACIÓN

La delegación fue creada el 7 de agosto de 1938 con la aprobación del Senado de la república, la Cd. De Guadalupe Hidalgo se transformó en la delegación del Departamento del Distrito Federal, se publicó en el Diario Oficial el 24 de septiembre del mismo año y se le designó con el nombre del mártir revolucionario Gustavo A. Madero.

LUGARES DE INTERÉS

Dentro de la delegación existen diferentes zonas turísticas como son:

- ❑ El Acueducto de Guadalupe
- ❑ El atrio de la Basílica de Guadalupe
- ❑ La calzada de Guadalupe
- ❑ La calzada de los misterios
- ❑ El Cerro del Tepeyac
- ❑ El Convento de Capuchinas
- ❑ La Cruz del apostolado
- ❑ La capilla del Pocito

- El Instituto Politécnico Nacional
- La basílica de Guadalupe

Entre otros lugares de interés general. En el aspecto cultural cuenta con algunos museos como el de Cera, el de Geología del IPN, el museo de la Basílica de Guadalupe, el de la pluma, el Túnel de la Ciencia, el Planetario Luis Enrique Erro, entre otros. También cuenta con algunos deportivos como son:

- Los Galeana
- Francisco Zarco
- Miguel Alemán
- Manuel M. Ponce, entre otros.

Respecto a parques y jardines en la delegación se encuentra:

- El Parque del Tepeyac
- El zoológico de San Juan de Aragón
- Juan Escutia, entre otros.

LOS ORIGENES DE TICOMÁN

La Colonia es La Candelaria Ticomán, la cual tiene sus orígenes en el horizonte preclásico superior, en el cual Ticomán era un centro rural dedicado a la agricultura y la pesca, ya que se había establecido a orillas del gran lago de Texcoco que le ofrecía abundante fauna y flora acuática y tierras aptas para la agricultura y explotación de sal. Dependían del cultivo del maíz, la calabaza, el frijol, eran constructores de chozas rudimentarias hechas de lodo, paja y ramas, sus armas de

caza eran proyectiles de piedra, hachas de piedra, punzones, útiles de pesca como las canoas eran excavadas en troncos de árboles, sus enseres domésticos fueron el metate de piedra, los petates de tule, los raspadores para las pieles de fibras de maguey y plantas como el algodón. Su cerámica y figurillas tenían íntima relación con el culto de sus Dioses representativos de los elementos de la naturaleza como el agua, la tierra, los astros, el fuego, el aire, los animales como el jaguar y también la agricultura.

El centro ceremonial estaba dedicado al Dios del fuego HUEHUETEOTL.

Sus orígenes se remontan según el código de Sta. Isabel Tola hasta el señorío de Tepe coman, que quiere decir “Cerro hecho a mano” cuyo jeroglífico es una mano encima de un cerro.

Ticomán está en la parte baja del cerro del Chiquihuite o Tecpayotepetl “Cerro de pedernales” íntimamente relacionado con el fuego, ya que allí se prendió el fuego nuevo de la peregrinación Azteca.

Su iglesia es anterior al año de 1590 fecha que ostenta su campanario, se cree que la construyeron los dominicos a escasos 10 años de las apariciones de la Virgen de Guadalupe.

La nave principal es de mayor antigüedad, quizá de 1540. El altar mayor, con un cristo de tamaño natural y en uno de los nichos una Guadalupeana de factura muy antigua.

LA COMUNIDAD

La colonia La Candelaria Ticomán se encuentra enclavado en el Cerro del Chiquihuite. El cual según el INEGI se encuentra localizado:

LATITUD NORTE		LATITUD OESTE		ALTITUD
GRADOS	MINUTOS	GRADOS	MINUTOS	MSNM
19	32	99	08	2,730

Actualmente las calles cuentan con pavimentación, hay dos calles principales. Una sube hacia el cerro y la otra lo recorre en forma horizontal. La comunidad cuenta con alumbrado público, servicio de alcantarillado, drenaje, recolección de basura. Se carece de mercado, y también de vigilancia, por lo cual existe la fama de ser una colonia peligrosa, incluso algunos taxistas no aceptan subir mas allá de donde se encuentra situado el jardín que son dos cuadras hacia el cerro.

Dentro de la comunidad existen diversas tiendas ya sea en locales comerciales o en las mismas casas abren la puerta y venden fruta, verdura, pollo, etc. hay tortillerías, una o dos carnicerías, y la gente baja al mercado en la colonia siguiente. Dentro de la colonia el único transporte es una base de taxis que casi exclusivamente se dedica a subir al cerro, cobran de \$10.00 a \$15.00 la dejada y tienen bastante trabajo sobre todo a la hora de la salida de la primaria que esta en la parte baja del Cerro.

Los niños de la colonia asisten en su mayoría a dicha primaria, pero en nivel preescolar se reparten en tres jardines, dos en las colonias vecinas que cuentan con servicio mixto y en donde yo laboro que el horario es hasta las 12:00 pm. Asimismo junto a la primaria esta la secundaria, por lo que los niños no tienen la necesidad de ir a otra colonia a la escuela.

En el aspecto social, la mayoría de los habitantes son de clase baja.

Dentro de la comunidad existen algunas personas que hablan lenguas indígenas como náhuatl, zapoteco, de hecho el Jardín donde yo laboro es donde hay mas niños que sus padres hablan este tipo de dialectos de la zona escolar a la que pertenece.

Las familias son numerosas, en su mayoría están formadas por ambos padres y 4 o 5 hijos, todavía en edad escolar, los padres son muy jóvenes, viviendo en su mayoría en unión libre a partir de los 16 y 17 años. El padre es el responsable traer recursos económicos a la casa y la madre se dedica al hogar. Las actividades que desempeñan los padres son oficios, como albañilería, carpintero, también son choferes de taxi, bici taxistas, obreros. Los ingresos económicos que perciben en promedio son de menos de un salario mínimo y un poco más de un salario mínimo, no llegando a dos.

El nivel académico de los padres de familia es primaria, máximo 2º. De secundaria, proviniendo de familias en que los padres no asistieron a la escuela, y casos muy raros sólo cursaron la primaria.

Es una colonia donde residen los habitantes de hace más de 10 años, existen familias de mucha tradición ya en la misma, y los hijos y nietos se han quedado en el mismo lugar, Las personas que han llegado principalmente ha sido de provincia como de Zacatecas, Guanajuato. Las casas son en propiedad, pero en un terreno hay varios cuartos porque viven los familiares, como que un terreno se divide para los hijos. Aunque también hay cuartos que se rentan. Las casas están construidas de concreto, de una forma muy sencilla, las fachadas son de obra negra en su mayoría.

La construcción se hace tomando como base el cerro, las casas parecen que salen del mismo cerro. Cuentas con agua, drenaje, luz, el teléfono no es común.

Los muebles con que cuentan las viviendas en su mayoría son heredados, o comprados a crédito en pequeñas mueblerías. Respecto a aparatos eléctricos todos cuentan con TV, radio o grabadora. Son mínimos los entrevistados que cuentan con videograbadora (2).

Las costumbres de las familias que integran la comunidad son ver la TV. , Escuchar radio, algunos fines de semana suben con los niños al cerro y ocasionalmente visitan a los familiares. Casi no asisten al cine y ven las películas que programan en la TV. de preferencia las mexicanas y de acción

Su vestido lo adquieren en tiendas como La comercial mexicana o son comprados de segunda mano.

DIMENSIÓN TEÓRICA PEDAGÓGICA

El programa de Educación Preescolar SEP(1981: 11-41) está fundamentado en teorías como la psicogenética de Jean Piaget mediante la cual sabemos como los niños y niñas van adquiriendo el conocimiento y de qué forma aprenden.

Dicho enfoque psicogenético está basado en la construcción del pensamiento en donde el niño construye su mundo mediante las acciones y reflexiones que hace al relacionarse con los objetos, acontecimientos y procesos que conforman su realidad.

Jean Piaget clasificó los niveles del pensamiento en 4 períodos que tienen un orden de sucesión en donde la edad cronológica puede presentar ligeras variaciones de acuerdo a la experiencia física y medio ambiente social:

1. Período sensorio-motriz (del nacimiento a los 2 años aprox.)
2. Período Preoperatorio (de los 2 a los 7 años aproximadamente)
3. Operaciones concretas (7 a 11 años aproximadamente)
4. Período de operaciones formales (11 años a la adolescencia)

Debido a que el grupo de estudio comprende niños en edad preescolar describiré las características del período Preoperatorio en el cual se encuentran mis alumnos:

PERÍODO PREOPERATORIO

Subperíodo preconceptual de 2 a 4 años aproximadamente.

El lenguaje se adquiere lentamente, el pensamiento sigue estando en grado considerable ligado a las acciones del niño.

En el desarrollo del conocimiento aparece la función simbólica, o capacidad para hacer algo (un símbolo mental, palabra) represente o reemplace a otra cosa que no se halla presente. Otro aspecto de la función simbólica es el juego simbólico en el que el niño asigna a determinados elementos, el valor de otros, a medida que el niño imita la conducta de otros, debe acomodar o reorganizar sus estructuras para las actividades físicas. El juego se convierte en una experiencia creativa; el niño cambia la realidad según sus deseos, agregando experiencias sociales, reviviendo sus gozos y resolviendo sus conflictos.

El lenguaje del niño es egocéntrico, no intercambia ideas, no lo utiliza para transmitir información a los demás, se vuelve repetidor del lenguaje de otros, utiliza el monólogo. No tiene en cuenta el punto de vista de los demás, habla para sí.

Durante este subperíodo preconceptual el razonamiento del niño tiene las siguientes características:

- Yuxtaposición: Emite juicios sucesivos no relacionados entre sí.
- Sincretismo: Consiste en unir las cosas que no están relacionadas entre sí. Es una tendencia espontánea. En los niños es captar las cosas por medio de un acto general de percepción, en lugar de considerar detalles.
- Realismo: Es cuando el niño supone que son reales hechos que no se han dado (sueños, contenidos de los cuentos, etc.)
- Artificialismo: Creencia de que las cosas han sido hechas por el hombre o por un ser divino.
- Animismo: Tendencia a concebirlas cosas, los objetos como dotados de vida.

Subperíodo intuitivo de los 4 a los 7 años aproximadamente.

Se produce una evolución que permite al niño dar una razón a sus creencias y acciones. Comienza a formar algunos conceptos, aunque su pensamiento egocéntrico, deja de creer que su actividad tenga poder para hacer mover los objetos, pensando que se mueven por voluntad propia.

Al finalizar este período con la discriminación del egocentrismo, el lenguaje del niño llega a ser comunicativo o “socializado”, intenta transmitir una información.

Empieza a dominar las propiedades topológicas del espacio que se refieren a las relaciones abierto-cerrado, arriba-abajo, separado-junto, cerca- lejos, adelante-atrás; todo esto incluye la proximidad, el orden, el cierre y la continuidad.

Las ideas que el niño elabora sobre el tiempo las va adquiriendo paulatinamente en el transcurso de la interacción con su ambiente.

Va adquiriendo una aprehensión conceptual del orden temporal en el que suceden los hechos y que se dan sucesivamente. Progresivamente va diferenciando hechos presentes, pasados y futuros.

Se empieza a definir la personalidad del individuo, su pensamiento define reglas y valores, se puede someter a una disciplina social y elaborar su plan de vida.

PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

En las Orientaciones metodológicas para la Educación Preescolar en de la ciudad de México están contenidos los propósitos, competencias y contenidos que deben lograr los niños en edad preescolar. así mismo están separadas por grado escolar

quedando bien establecidas cuales pertenecen al tercer grado. Más sin embargo existen algunos propósitos que no se alcanzan a lograr dentro del tercer grado.

Una de las causas que los niños no alcancen la curricula en la educación Preescolar es que algunos padres de familia no tienen presente la importancia de que sus hijos asistan al Jardín de Niños, de fomentar hábitos de estudio, reforzar en casa los conocimientos adquiridos en las aulas, la asistencia diaria al Jardín, ya que estos son algunos problemas con los que nos enfrentamos las educadoras. Es innegable que la primera maestra es la mamá y que la primera escuela es la familia misma. Por otra parte, acudir a la escuela, el saber leer y escribir no es el simple hecho de poder leer libros, revistas, etc. Implica el relacionarse, interactuar con otras personas instruidas, es una serie de conocimientos que les permiten percibir e interactuar de una forma diferente en su medio ambiente.

Sin embargo, cuando los padres no están instruidos, en los niños hay una carencia en su relación con el medio ambiente, aunque asistan a la escuela. Desgraciadamente, la ignorancia de los padres es el factor ambiental más determinante para que los alumnos tengan un bajo rendimientos y/o exista deserción escolar. De acuerdo a un estudio realizado por Pablo Latapí, y publicado en su libro Política educativa y valores nacionales (1980) se estima que en México, el nivel de escolaridad está fuertemente condicionado por la escolaridad de los padres.

- A padres analfabetos corresponden 27% de hijos sin estudios de ninguna clase, un 54% de hijos con primaria incompleta y un 16% con primaria completa

- A padres con primaria incompleta corresponden 6% hijos sin estudios, 41% con primaria incompleta, 29% primaria completa.
- Si sus hijos alcanzaron a terminar su primaria, sus hijos cursan algunos grados de primaria un 21%, y la primaria completa en un 33%
- De los padres que tuvieron enseñanza media, el 26% de sus hijos se quedan con una escolaridad inferior a la suya, el 37% alcanzará la enseñanza media.

Como observamos hay una estrecha relación entre la escolaridad de los padres y la de los hijos, independientemente que el acceso a la enseñanza pública haya sido a lo largo de los años gratuita e indiscriminada.

A principio del presente ciclo escolar, realicé un censo en la comunidad, visitando casa por casa e invitando a los padres de familia con hijos en edad preescolar a que enviaran a sus pequeños al Jardín, les informaba sobre las actividades que se realizan en el mismo y cuando les preguntaba cuál era la razón de que sus hijos aun teniendo ya 5 años no los enviaran a la escuela, las respuestas eran “mi esposo no quiere”, “está muy pequeño”, “si lo mando se va a aburrir y luego ya no va a querer estudiar”, “llora”, “él no quiere ir a la escuela”.

Parte de mi labor era vencer estas objeciones para lo cual existe una explicación, pero puedo ver que no son válidas las excusas que presentan, por que son sólo eso, excusas. Existe un desconocimiento de la importancia que tiene la educación preescolar en el desarrollo de los niños, hay una falta de deseo que sus hijos asistan mejor preparados a la escuela. En cuanto a los niños que tenemos ya como alumnos, en general se observa poca dedicación de los padres de familia en cuanto a los avances educativos de sus hijos, hay muy poco interés para preguntar sobre la

conducta, tareas, participación, etc. y aún cuando uno como educadora les comenta al respecto, en ellas no hay respuesta.

Otra de las causas del bajo rendimiento escolar es la pobreza. Los padres de familia no cuentan con los recursos económicos para satisfacer las necesidades básicas como son alimentación, vestido, etc.

Ante este problema de la economía nacional, los diferentes presidentes han aplicado fórmulas y diseñado estrategias a partir de la ciencia económica con el objetivo para mejorar la economía nacional, detener la caída del peso, reducir la inflación y reactivar el crecimiento económico. Los que más nos han afectado económicamente son los siguientes programas:

“Pacto de Solidaridad Económica” (PSE o Pacto)

Fue un convenio entre los dirigentes de los principales sectores de la economía, el gobierno y los representantes del trabajo, los campesinos y las empresas. Su objetivo fundamental fue abrir la inflación sin provocar una recesión. Se aplicaron diversas medidas:

- Ajuste de precios clave incluyendo el salario mínimo y el tipo de cambio.
- Reducción de topes en los créditos de los bancos comerciales y el crédito del sistema bancario al sector privado se contrajo.
- Se aceleraron las medidas de liberación comercial.
- La tasa del IVA sobre los alimentos y los medicamentos quedó reducida a cero, también se redujeron las tasas de impuestos sobre la renta para segmentos de menores ingresos, se estrechó más la política fiscal.

Tratado de Libre Comercio

El 1 de enero de 1994 entró en vigor el Tratado de Libre Comercio de América de Norte entre México, E.U. y Canadá. Es un conjunto de reglas para fomentar el intercambio comercial y los flujos de inversión entre los 3 países, mediante la eliminación paulatina de los aranceles o impuestos que pagan los productos para entrar a otro país; el establecimiento de normas que deben ser respetadas por los productores de los 3 países y los mecanismos para resolver las diferencias que puedan surgir.

Los indicadores económicos y sociales muestran un grave deterioro

- Los salarios se han deprimido en más del 20% ampliando aun más la brecha con respecto a los salarios en Estados Unidos
- A pesar de las políticas antiinmigrantes emprendidas por las autoridades estadounidenses, y con un fuerte carácter violatorio de los derechos humanos que provocan a diario el deceso de personas, los flujos migratorios se acrecentan. En la actualidad se reportan 1.4 millones de personas que cruzan la frontera en busca del sueño americano.
- A partir de 1994 la sociedad mexicana se ha polarizado aun más, tan solo el 5% de la población posee el 29.5% de la riqueza nacional
- El 25% de la población infantil enfrenta problemas de aprendizaje al enfrentar anemias severas o moderadas. El 20% de la población infantil tiene problemas en su crecimiento debido a desnutrición.
- El desempleo se ha incrementado
- El promedio de años de educación es de 5.2 en México y en América latina.

- En México existen 70 millones de pobres de los cuales más del 50% viven en miseria extrema
- México es uno de los países de América latina con mayor índice delictivo solo detrás de Colombia.

Como podemos ver, a pesar de que se han realizado estrategias para mejorar la economía nacional, estos esfuerzos han sido infructuosos para la mayoría de los mexicanos, donde la gran mayoría de niños que asisten a la escuela tienen problemas de desnutrición, además de haber una gran deserción escolar porque los padres de familia no pueden hacer frente con los gastos escolares, como útiles, libros, etc. y los niños se ven con la necesidad de abandonar la escuela para trabajar y ayudar en la economía familiar.

El Art. 26 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos señala que "Toda persona tiene derecho a la educación; la educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La educación tendrá como objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana, y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades individuales. Los padres tendrán derecho preferente a la elección del tipo de educación que habrá de darse a los hijos".

Más sin embargo, en nuestro país, existen factores que se oponen a lograr una auténtica igualdad de oportunidades , éstas son de carácter diverso como son:

1. La estructura económica y social del país.
2. El nivel cultural y social del medio en el que los niños se desenvuelve.
3. Las diferencias individuales de capacidad para el estudio. Entre otras

Otro factor es el curriculum que se define como “la suma de las experiencias que los alumnos realizan mientras trabajan bajo la supervisión de la escuela”³

Estas experiencias están contenidas dentro de los planes y programas de estudio, el cual debe de invitar al maestro a seguir las orientaciones hacia su grupo en particular hacia un proceso intelectual específico de él y de los alumnos. La evaluación de estos planes y programas en la actualidad no se limita sólo a evaluar cuestiones del aprendizaje, sino al profesor, al método, al programa, a la institución, al plan de estudios y al sistema educativo, por lo que hace perder a la evaluación sus posibilidades, su identidad y su precisión respecto al objeto de estudio. Además hay que tomar en cuenta que en educación preescolar, aun no se ha normado un criterio sobre la evaluación. Además existe una gran desarticulación del proceso escolar respecto a la vida y la actividad de los alumnos. Algunas veces se presentan los casos en que los docentes no tienen las destrezas que se pretenden enseñar, aunque parezca imposible, aun tratándose de destrezas aparentemente elementales, como la lecto-escritura, o se imponen contenidos irrelevantes (como los quebrados o la simetría en matemáticas) o se insiste exageradamente en procesos unilaterales de evaluación y acreditación.

También es importante el perfil de la personalidad de los docentes. David G. Ryans UNAM (1984:30-35) resalta las características del buen profesor:

- Es imparcial en el trato de los niños
- Mantiene relaciones democráticas

³ *Diccionario de psicología y pedagogía*, México, 2004 pag. 127

- Es amable y considerado
- Está disponible y cercano al alumno
- Es comprensivo con los niños
- Sabe estimularlos
- Sabe ser original e interesante
- Es vivo, es despierto
- Es atractivo, expresivo, cálido
- Es responsable
- Es centrado, se controla
- Es equilibrado
- Tiene seguridad en sí mismo
- Es ordenado y obra con un plan
- Es adaptable a los distintos ambientes y circunstancias
- Es optimista, confía en los niños
- Está integrado, domina sin esfuerzo la clase
- De cultura amplia y siempre procura profundizarla

Un profesor menos eficaz:

- Es parcial, se muestra igual con todos los alumnos
- Es autoritario
- Es distante, cauteloso
- Es estricto, formalista, antipático
- Es áspero, riguroso

- Es apagado, monótono, pedante
- Es estereotipado, repetitivo
- Es apático, sin entusiasmo
- Es inexpresivo “gris”
- Es evasivo, procura comprometerse lo mínimo
- Es temperamental, inconstante
- Es inestable, aturdido, apresurado
- Es inseguro, tímido, artificial
- Es rígido, escéptico, ceñudo
- Es inseguro, tímido, artificial
- Es desordenado, despistado
- Es inmaduro, ingenuo, lamentoso
- Tiene una mente estrecha, con poca base cultural.

También los profesores tenemos una parte importante en el aprendizaje de nuestros alumnos, y en esta parte yo me haría una invitación a reflexionar en cual de las dos definiciones anteriores está mi personalidad como docente.

LA COMPUTADORA EN LA ESCUELA

La computadora ha llegado para quedarse, en casi todos los ámbitos de nuestra vida ya hay sistemas computarizados, y en las escuelas no es la excepción, claro que cada institución puede elegir el uso de la computadora como parte integral de sus estrategias didácticas, no es el mismo uso en las universidades que en las primarias.

La computadora está formada por un:

HARDWARE que es la aplicación física de la estructura lógica de la computadora, esto es dominio de los expertos en ingeniería (por lo que no es esencial para nosotros como docentes).

SOFTWARE que son lenguajes y textos que permiten la inter.-relación humano-computadora. (es del dominio del usuario de la computadora). Aunque puede verse una clara división entre los programadores que escriben los programas y los que utilizan, es decir los usuarios.

Aquí es donde surge incertidumbre en los maestros respecto a sus conocimientos de la computadora, por ejemplo si los niños saben más que uno o que los niños se queden retrasados por el lento aprendizaje de los adultos. Sin embargo se puede hacer funcionar la computadora sin necesidad de ser un experto Mullan (1985 : 42 –44) como el uso del automóvil, la mayoría de los conductores no entendemos como funcionan, sin embargo los empleamos.

El uso de la computadora tiene ventajas sobre otros medios, ya que puede haber "elecciones" si por ejemplo, un alumno tiene dificultades con el ejercicio que

esta realizando, el alumno puede dirigirse al docente para que nivele el grado de dificultad que se esta trabajando.

También la computadora como algo nuevo, como un descubrimiento debe de estar en el aula, causará curiosidad en los pequeños.

El uso de la computadora en la escuela no debe de verse no cuanto podrían mejorar los alumnos en las tareas tradicionales, sino más bien el enfoque debe ser cuántas tareas nuevas podrán realizar.

Dentro de la educación preescolar y primaria su empleo esta justificado "Piaget ha sido utilizado para demostrar que la manipulación activa necesaria por parte del niño para desarrollar capacidades operacionales podría ser perfectamente suministrada mediante la manipulación de las teclas dela computadora y que la creación activa de las relaciones espaciales necesaria para dominar la naturaleza proyectiva del espacio físico podría suministrarse igualmente por el movimiento dirigido de una tortuga en la pantalla (bidireccional) de un monitor.⁶

La Secretaria de Educación Pública mediante el "Programa Educativo Interactivo en Multimedia" hace una invitación para que la docente explore nuevos medios de enseñanza y se empleen para lograr los propósitos educativos, asimismo acercar a los niños y niñas a las herramientas que se emplearán de manera generalizada en el futuro.

⁶ Vitale, Bruno. "Ordenadores y Educación : Temas principales y una guía de la documentación existente" en *Tecnología y Educación*. España, Narcea 1987 pag. 26

Programas elaborados por SEP como “El cumpleaños del Tigre Rayitas” y otros programas educativos más existentes en el mercado a través juegos se favorece el desarrollo de habilidades del pensamiento en los niños y niñas, tales como:

- ✓ Identificar, descubrir las características de los objetos como color, forma, tamaño, etc.
- ✓ Comparar lo igual y las diferencias entre los objetos, las ideas, etc.
- ✓ Aplicar conceptos, soluciones, normas, etc. A diferentes aspectos de la vida cotidiana.
- ✓ Codificar con símbolos, para llegar a comprender el sentido de los signos convencionales, como estrategia de pensamiento para la comunicación.
- ✓ Clasificar los objetos y las situaciones del entorno permite descubrir sus características y establecer las relaciones que existen entre ellos, lo cual es esencial para organizar la información y las experiencias de la vida cotidiana.
- ✓ Observar que se concibe como la capacidad de percibir con claridad y de modo sistemático: detalles, formas variadas, mezclar.... Necesita una percepción clara y atención centrada.
- ✓ Analizar que consiste en descomponer un todo en los elementos que lo conforman, para identificar sus relaciones y comprender mejor los fenómenos y situaciones de la realidad.
- ✓ Sintetizar, resumir lo hecho y expresarlo en forma de conclusiones, es una habilidad que permite visualizar el todo y sus partes así como su interrelación en determinado orden.

- ✓ Plantear problemas y solucionarlos de múltiples maneras; siempre puede surgir la pregunta: ¿se podrá de otra manera?

PROBLEMATIZACIÓN

Dentro del análisis de los problemas que existen en mi comunidad educativa, para mí el más significativo es que los alumnos no alcanzan el perfil que marcan los propósitos de la SEP

Partiendo de todo lo anterior, se puede observar que existen dos causas o motivos por los que los niños no tienen un adecuado aprovechamiento escolar, una causa es totalmente externa al Jardín de Niños, como ya se comentó anteriormente, el sistema económico neoliberal del país, que somete a la población más pobre, la desnutrición, la falta de empleo, la sobrepoblación, etc. son fenómenos que no podemos negar que existan, que afecten a nuestros alumnos, más sin embargo nosotros como docentes no está en nuestras manos darle una solución, no podemos cambiar la economía nacional. No tenemos la capacidad de generar empleos para que nuestros padres de familia cuenten con un salario digno para que puedan enviar a sus niños bien alimentados a la escuela y puedan aprender.

Sin embargo, hay otras causas que sí nos involucran a nosotros los docentes, que sí podemos cambiar para que nuestros niños cubran el perfil deseado, en nuestras manos está el poder planear estrategias para que nuestras actividades sean de interés y significativas para los alumnos. También podemos mejorar el manejo de los materiales con los que cuenta la escuela como la videograbadora, cuentos musicales, computadora, etc. También podemos analizar los documentos de apoyo para así poder enriquecer nuestra práctica docente. El trabajo colegiado nos permite intercambiar experiencias.

También está en nuestras manos el trabajo con los padres de familia, involucrándolos en las actividades que realizamos, mediante juntas, la realización de actividades a puertas abiertas, etc.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los 6 primeros años de vida son de primordial importancia para el ser humano, ya que es en esta etapa donde se define la personalidad, donde los pequeñitos tienen mayor capacidad de aprendizaje, asimismo se da su primer contacto con la escuela, en la cual se cimientan las bases de aprendizajes futuros. Es en la edad preescolar donde se van adquiriendo las bases para la lecto-escritura y para el pensamiento lógico matemático entre otros conocimientos. Por lo que es de suma importancia que los niños del Jardín de Niños logren adquirir las competencias y habilidades que se encuentran propuestas en las “Orientaciones Pedagógicas”. En el Jardín de Niños “Cerro de Chiquihuite” se ha detectado que la población escolar no cumple con las competencias que se tienen programadas, como son las de lenguaje espacial, matemático, etc.

Como se ha investigado, existen diversos factores que influyen en el que los niños no alcancen los contenidos propuestos, tales factores son la pobreza, la desnutrición, el bajo nivel cultural de los padres de familia, etc., factores en los que como profesores no podemos influir ya que escapan de nuestras manos. Pero hay otra factor también de suma importancia que nos atañe directamente a los maestros, la búsqueda de diferentes actividades, materiales , etc. para favorecer los diferentes aprendizajes matemáticos.

En este momento actual, la tecnología avanza a pasos agigantados, cada vez es más común el empleo del Internet, de los teléfonos celulares, hornos de microondas,

etc. los niños ya no sólo juegan con canicas carritos o bicicleta, están cada vez mas familiarizados con los videojuegos, ya sea en casa con un playstation o en el local de maquinitas de la esquina de su casa, y ¿Por qué no echar mano de este avance tecnológico en pos del logro de nuestras competencias dentro del aula?.

Como educadoras empleamos diversos materiales desde los más sencillo como contar los dedos de la mano, fichas, palitos, hasta loterías, ábacos, etc. Pero también podemos emplear la tecnología como recurso didáctico para apoyan los aprendizajes de los niños. Dentro del aula escolar además de emplear los materiales tradicionales, se puede emplear la tecnología como en el uso de la PC. La investigación de este proyecto girará en torno a **“LA INTRODUCCIÓN AL MANEJO DE LA COMPUTADORA EN LOS NIÑOS DE 3º. DE PREESCOLAR”**.

Con esta investigación se pretende emplear la PC como herramienta didáctica, utilizando los diversos software tanto comerciales como material preparado por las educadoras si perder de vista los contenidos propuestos en las Orientaciones Pedagógicas. Cabe mencionar que los niños no utilizarán ningún lenguaje de computación ni aprenderán a programar, solamente se empleará software adecuado para favorecer los aprendizajes adquiridos en el aula. Aunque esto implica el conocimiento de conceptos informáticos como las partes de la computadora, reconocimiento de algunas teclas, etc. que son básicas para el mismo empleo del software.

Por lo anterior, el problema consiste en: ¿Cómo introducir a los niños en edad preescolar en el manejo de la computadora?

ELECCIÓN DEL PROYECTO

Después de haber elegido la problematización de mi práctica docente que realizo, de elaborado un diagnóstico pedagógico de mi problemática mas significativa y de haber analizado los tipos de proyecto ofrecidos por el eje metodológico elegí el tipo de proyecto que se realizará es un PROYECTO PEDAGÓGICO DE ACCIÓN DOCENTE.

Marcos Daniel Arias (1985:64) nos define este proyecto como una herramienta teórico-práctica que nos permite a los profesores:

- Conocer y analizar un problema significativo dentro de nuestra práctica docente.
- Elaborar una propuesta de alternativa de cambio pedagógico basado en la particularidad de cada centro de trabajo.
- Proponer una estrategia de acción para la alternativa
- Someter a una evaluación la propuesta de la alternativa con miras de modificación, constatación o perfeccionamiento de la misma
- Por último favorecer la calidad educativa.

Este proyecto nos permite ir de la problemática de nuestra labor docente a la construcción de una alternativa de cambio que nos ofrezca una respuesta al problema que me enfrente en el aula. Nos conduce a los profesores y alumnos a una educación de calidad.

El proyecto pedagógico es de acción docente “porque surge de la práctica y es pensado para esa misma práctica”⁵ no se trata de proponer únicamente una alternativa para los profesores, sino que va más allá se desarrolla una estrategia y se lleva a cabo dentro de la misma práctica docente.

Se pretende lograr modificar la práctica que se hace antes de iniciar el proyecto.

Este proyecto se realizó con 13 niños de tercer grado de Preescolar durante el ciclo escolar 2003-2004. y para elaborar este proyecto fue importante retomar el diagnóstico pedagógico y el planteamiento del problema.

⁵ Arias Ochoa, Marcos Daniel “El proyecto pedagógico de acción docente”. *En Hacia la innovación. México*, UPN, 1995 pag .65

ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN

PROBLEMA:

Cómo introducir a los niños en edad preescolar en el manejo de la Computadora.

PARA QUÉ:

Los niños en edad preescolar tengan un acercamiento a nueva tecnología como la computadora y les permita reforzar los conocimientos adquiridos dentro del aula.

OBJETIVO GENERAL:

Emplear la computadora para introducir a los niños preescolares en el uso de la nueva tecnología en el Jardín de Niños “Cerro de Chiquihuite”

ESTRATEGIA GENERAL:

Implementar el taller de computación en el Jardín de Niños. Debido a que se cuenta con 2 o 3 PCS se realizará el taller para 10 niños con una clase semanal de 1 hora.

CURSO

Podemos encontrar en el diccionario pedagógico la definición de curso escolar como el espacio de tiempo que dura el ejercicio escolar. Se puede complementar como “el conjunto de actividades ejercidas sucesiva o cíclicamente, por el profesor, para dirigir, orientar y llevar a cabo felizmente el proceso de aprendizaje de sus alumnos”⁷

Dentro del curso, el profesor se encuentra realizando tres funciones principales:

⁷ Alves de Mattos. “*Compendio de didáctica general*”, Argentina, Kapelusz, 1974 pag. 79

- Trazando planes
- Orientando
- Controlando el aprendizaje de los alumnos

Todo lo anterior es un proceso continuo y dinámico donde se entrelazan las anteriores actividades así como las experiencias entre alumnos y maestros.

Cada fase se integra de la siguiente forma:

PLANEACIÓN

Es la sucesión de actividades de previsión y programación de las actividades escolares, materiales didácticos, criterios de evaluación para lograr los objetivos propuestos.

ORIENTACIÓN

Se divide a su vez en:

- La motivación del aprendizaje
- Presentación de la materia
- La dirección de actividades de los alumnos
- La integración del contenido del aprendizaje
- La fijación del contenido de aprendizaje

CONTROL

Que también a su vez está dividido en:

- Sondeo y pronóstico del aprendizaje
- Manejo de la clase y control de la disciplina
- Diagnóstico y rectificación del aprendizaje

- Verificación del aprendizaje

TALLER

Se entiende por taller al lugar donde se reúnen las personas para practicar y aprender actividades de diferente contenido. Anteriormente su significado se refería mas bien al carácter práctico y activo de los oficios más comunes, para desarrollar las capacidades manuales. Y actualmente se aprenden actividades de diferente contenido como teatro, danza, redacción, etc. comprendiendo como taller el estudio caracterizado por el activismo, la investigación científica y el trabajo en equipo. Su significado literal es el de un seminario o colegio de ciencias, donde se reúne un grupo de estudiosos para la enseñanza común.

Los talleres cuentan con las siguientes características:

- ✓ Está integrado por pequeños grupos (10 a 30 participantes) lo cual facilita la interacción de todos los participantes en corto tiempo y trabajo intenso.
- ✓ Posee propósitos y objetivos bien definidos.
- ✓ Existe una variedad de técnicas didácticas para lograr el conocimiento por medio de la acción.
- ✓ Estos conocimientos se transmiten a través de asesorías, con el fin de promover el desarrollo de las capacidades de los integrantes y la elaboración de un producto que sea evaluable, útil y aplicable.
- ✓ Se adapta a las necesidades de los participantes, por lo que es flexible.

FORMA DE REALIZACIÓN:

1. Selección del tema de trabajo y al conductor o conductores del grupo, quienes deben de ser expertos en el campo. En este caso el tema es la introducción del uso de la computadora en el Jardín de Niños “Cerro de Chiquihuite”. Impartido por la Profra. Leticia Huerta González, con el respaldo de cursos de computación en el uso de software como Word, Excel, Power Point, etc.
2. El local debe contar con las facilidades siguientes:
 - Mesas de trabajo
 - -Sillas
 - Un rotafolio grande
 - Pizarrón, gis y borrador.

En este caso se utilizará el salón de usos múltiples donde habrá dos mesas de trabajo para 8 niños, y las computadoras. El salón se ambientará con posters alusivos.

3. Se subdivide al grupo a la mitad es decir en dos grupos de 5 niños.
4. Se prepara el programa. En este caso se dividirá en 3 módulos:
 - a) Conocimiento de la computadora y manejo de vocabulario básico.
 - b) Manejo del ratón y teclas de deslizamiento, empleando las herramientas de Paint.
 - c) Manejo de software educativo, como apoyo didáctico a los aprendizajes en el aula.

- d) Se asigna el tiempo el tiempo de cada sesión, la exposición, la elaboración de tareas en la computadora, etc.
- e) Se elaborará el material didáctico con anticipación,(láminas, material de apoyo, crayolas, etc.)
- f) Al inicio del taller se explicará a los niños los acuerdos dentro del taller, la forma de trabajo en el mismo, etc.

ESTRATEGIAS A DESARROLLAR PARA INTRODUCIR AL MANEJO DE LA COMPUTADORA EN LOS NIÑOS DE 3º. DE PREESCOLAR.

MÓDULO 1: CONOCIMIENTO DE LA COMPUTADORA Y MANEJO DEL VOCABULARIO BÁSICO.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA No. 1

NOMBRE: Conozcamos la computadora.

PROPÓSITO: Los niños identificarán las principales partes de la PC. (Monitor, unidad central de procesamiento, teclado y mouse). Aprenderán a prenderla y apagarla.

MATERIALES: Computadoras, láminas con el dibujo de una computadora, crayolas.

DESARROLLO: Se les dará la bienvenida a los niños que se integraron al taller de computación. Sentados en una rueda les cuestionaré si conocen las computadoras, dando pauta a que me comenten si tienen una en casa, quién la usa, dónde las han visto, etc. Posteriormente les pediré que me digan si conocen para que nos sirven o en qué se emplean. Con relación a sus respuestas les daré a conocer las normas para trabajar dentro del taller,

ACUERDOS:

- Durante la clase no podemos tomar alimentos.

- ❑ Necesitamos tener las manos limpias para manejar la computadora.
- ❑ Compartir la computadora con nuestros compañeros.
- ❑ Debemos comportarnos con orden y respeto.
- ❑ Escuchar con atención las indicaciones de la maestra.

Les cuestionaré a los niños sobre las mismas, si hay dudas o están entendidas.

Posteriormente les iré presentando cada una de las partes de la computadora, diciéndoles su nombre y facilitando que las manipulen. Después pediré que los niños se colocarán frente a la PC y se entonará un canto alusivo a las partes de la misma y los niños tendrán que ir señalando las partes que se vayan nombrando.

CANCIÓN DE LAS PARTES DE LA COMPUTADORA.

Monitor, monitor

CPU, CPU (Unidad central de procesamiento)

éste es el teclado, éste es el teclado

y el ratón, y el ratón.

(se entona con la música de Martinillo)

Jugaremos a Simón dice toquen el monitor, teclado, etc.

Posteriormente en la mesa de trabajo iluminaran las partes de la computadora del color que se les indique. Monitor de color rojo, teclado amarillo, Unidad Central de Procesamiento de color rosa

y ratón de color verde. Para poner un sello de carita feliz iré preguntando a cada niño que me mencione el nombre de las partes que coloreo.

De tarea se llevarán recortar de revistas o periódicos una computadora y con ayuda de su mamá identificar cada una de las partes de la misma.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA No. 2

NOMBRE: Aprenderemos “nuevas palabras”.

PROPÓSITO: Los niños identificarán “vocabulario informático” como cursor, clic, doble clic.

MATERIALES: Computadora, crayolas, lámina de mouse.

DESARROLLO: Daré la bienvenida al taller a los niños que faltaron la clase pasada (3). Les preguntaré qué aprendimos la clase anterior. Recordaremos las partes de la computadora entonando el canto alusivo, posteriormente les platicaré que para emplear la computadora vamos a aprender a usar el ratón, por lo que necesitamos aprender nuevas palabras. El ratón tiene dos botones de los cuales vamos solo a oprimir el botón izquierdo con el dedo índice de la mano derecha Para esto les pondré a cada niño una carita feliz en su dedo índice para identificarlo y oprimir el botón del ratón. . Para conocer el clic y doble clic

daremos una palmada con el primero y dos palmadas seguidas para el segundo.

El grupo se dividirá a la mitad y una parte estará en la mesa de trabajo coloreando una lámina de un ratón señalando el botón izquierdo y el puntero. La otra mitad estará en la computadora moviendo libremente el puntero y oprimiendo el botón izquierdo con el dedo índice, empleando el programa de Paint con el lápiz.

Al finalizar les cuestionaré a los niños sobre las actividades realizadas el día de hoy y/o qué aprendimos. Nos despediremos entonando un canto.

MÓDULO 2: MANEJO DEL RATÓN Y TECLAS DE DESLIZAMIENTO, EMPLEANDO LAS HERRAMIENTAS DE PAINT.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA No. 3

NOMBRE: Conozcamos paint.

PROPÓSITO: Los niños identifiquen los principales elementos de Paint (acceso directo, lápiz y paleta de colores).

MATERIALES: Computadora, Paint., crayolas, lámina del bote de crayolas (icono de Paint)

DESARROLLO: Hoy comenzaremos a emplear la computadora, por lo que al grupo lo dividiré en dos, una mitad trabajará en las

computadoras en equipo de tres o cuatro niños y la otra mitad estará en la mesa de trabajo. Haré la presentación del programa de dibujo llamado Paint y emplearemos el lápiz para hacer trazos libres en la pantalla, también presentaré la paleta de colores explicando que necesitan colocar el puntero del ratón en el cuadro del color deseado, deben hacer un clic en el mismo para que el lápiz tome el color elegido. Realizarán trazos en forma libre y espontánea para favorecer la coordinación oculto-motora y adquirir destreza en el manejo del puntero. Tendrán un turno cada integrante del equipo para realizar sus trazos, invitando a los niños que ya trabajaron a apoyar a sus compañeros si tienen alguna duda y a levantar la mano pidiendo mi apoyo cuando aparezca algún desplegado en la pantalla. Los niños en la mesa de trabajo colorearán una lámina del icono de paint.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA No. 4

NOMBRE: Juguemos con Paint.

PROPÓSITO: Los niños emplean algunas herramientas de Paint como el bote de pinturas, el Spray, la goma de borrar, etc.

MATERIALES: Computadora, Paint., crayolas, láminas diversas

DESARROLLO: Se organizaran a los niños sentados en el piso frente a la computadora y se les presentarán los elementos de la barra de herramientas como son el lápiz que ya conocen, el spray, la

goma de borrar, la brocha, etc.,posteriormente los niños trabajaran en equipos de 5 o 6 por computadora ya que no se trabajará alguna actividad en la mesa. Guiarán el cursor para seleccionar la herramienta que cada niño elija y emplearán la paleta de colores, harán trazos libres y les darán color empleando el bote de pinturas, también se les pedirá que al finalizar empleen la goma para borrar sus trazos.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA No. 5

NOMBRE: Hagamos dibujos con Paint

PROPÓSITO: Los niños emplean algunas herramientas de Paint como el bote de pinturas, el Spray, la goma de borrar, etc.

MATERIALES: Computadora, Paint., crayolas, láminas diversas

DESARROLLO: Los niños “colorearán” diversos dibujos utilizando la paleta de colores para seleccionar el color, el bote de pinturas, el spray, etc. Reafirmando colores primario y secundarios y figuras geométricas. Coloreando el círculo de color anaranjado, el triángulo azul, el rombo verde, etc

MÓDULO 3: MANEJO DE SOFTWARE EDUCATIVO, COMO APOYO DIDÁCTICO A LOS APRENDIZAJES EN EL AULA.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA No. 6

NOMBRE: Juguemos con AMY´S. “CARGUEMOS UN TRAILER”

PROPÓSITO: Los niños emplean las diversas actividades del software AMY´S. Para reforzar el reconocimiento de figuras geométricas, colores y seriación, así como la coordinación motriz fina.

MATERIALES: Computadora, Software AMY´S,, diferentes láminas con actividades de seriación.

DESARROLLO: El día de hoy se les comentará a los niños que existen diferentes programas para usar en la computadora, uno de ellos es Paint que ya conocen que nos permite hacer dibujos pero que también existen otros más avanzados que nos permiten realizar otro tipo de actividades y aprender o repasar cosas nuevas y bonitas, el día de hoy trabajaremos con un programa que se llama Amy´s. Hoy vamos a repasar los colores y las figuras geométricas, así como ubicación espacial (arriba, abajo, adelante, atrás) En la pantalla aparece una secuencia de figuras geométricas de varios colores y los niños, con las flechas de desplazamiento “cargarán” un remolque de un trailer con la secuencia de figuras geométricas. Si eligen la figura y el color correcto podrán cargar el trailer, sino, no se podrá subir la carga, tendrán que mover el trailer para que cargue en su caja cada figura de acuerdo a la

secuencia que aparece a la vista, al finalizar el trailer tiene movimiento

ESTRATEGIA DIDÁCTICA No. 7

NOMBRE: Juguemos con AMY´S. “JUGUEMOS A CONTAR FIGURAS”

PROPÓSITO: Los niños emplean las diversas actividades del software AMY´S. Para reforzar el conteo y el reconocimiento de los números en el teclado.

MATERIALES: Computadora, Software AMY´S,, diferentes láminas con actividades de conteo.

DESARROLLO: En la pantalla aparece varios objetos los cuales el niño tendrá que contar y oprimir la tecla con el número indicado. En la mesa de trabajo los niños trabajarán también con actividades de conteo y reconocimiento de números.

PLAN DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

LA EVALUACION

Se puede definir la evaluación como “Recoger y analizar sistemáticamente una información que permita determinar el valor y/o el mérito de lo que se hace, se concibe como un proceso en el cual se recoge y analiza sistemáticamente una información sobre un programa, actividad o intervención con la intención de utilizar (es decir, aplicar) ese análisis en la mejora del programa, actividad o acción”.⁶

Tomando en cuenta que aprendizaje es cuando una conducta se modifica de lo que era antes y la evaluación consiste en investigar la medida en que esas conductas se convierten en un patrimonio real del sujeto.

CONDICIONES QUE DEBEN REUNIR LOS RASGOS

CARACTERÍSTICAS DE LA CONDUCTA SUJETA A MEDICION:

- ✓ Ser comunes a un grupo o a una clase de sujetos.
- ✓ Captables por los sentidos.
- ✓ Definibles con claridad y precisión.
- ✓ Variables en relación a los fenómenos que la detentan.
- ✓ Promotoras de reacciones muy similares entre observadores.

En base al proyecto que se va a realizar y de acuerdo a la necesidad de evaluar el aprendizaje de los alumnos, el tipo de evaluación será la de:

⁶ Cembranos, Fernando .David H. Montesinos “La evaluación” . *Aplicación de la alternativa de innovación*. México, UPN 1997 pag .37

PRUEBAS DE EJECUCIÓN O FUNCIONALES.

Donde el alumno es instado a cumplir una determinada actividad real para comprobar la eficacia de su realización. La comprobación de la destreza y habilidad adquirida para llevar a cabo una determinada tarea toma en cuenta tanto a los procesos(y secuencia de movimientos necesarios para ejecutarla) como los productos que se logran a través de dichos procesos.

Su validez es mayor que aquellas pruebas en las que el alumno cuenta como se hace algo, aunque no lo sepa hacer en las circunstancias reales y la información que produce una prueba funcional es inmensamente mayor que los exámenes orales o de lápiz y papel. A la respuesta aislada se contrapone el desarrollo de una acción totalizante e interrogadora de diversidad de conductas aprendidas a la tarea sustitutiva de cómo operar en la realidad, la actuación directa relevadora del auténtico rendimiento.

Existen 3 tipos de pruebas practicas o de ejecución:

1. Que identifique o reconozca la adecuación de un procedimiento el uso adecuado de una herramienta, etc.
2. Que ejecute una tarea bajo las condiciones simuladas en pequeña escala.
3. Que lleve a cabo una cierta tarea muy representativa de los objetivos que deba evaluarse.

El instrumento es la observación por medio de una lista de cotejo que es una lista de palabras, frases y oraciones que expresan conductas positivas o negativas,

secuencias de acciones, etc. ante las cuales el examinador marcará su ausencia o presencia como resultado de su atenta observación.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

No.	PROPÓSITO	RASGOS A EVALUAR	FECHA
1	Los niños identificarán las principales partes de la computadora, así como sus funciones básicas.	¿El niño identifica la Unidad Central de Procesamiento, monitor, teclado y ratón? ¿Sabe como apagar y encender la computadora?	1ª. QUINCENA DE SEPTIEMBRE 03
2	Los niños identificarán vocabulario informático.	¿El niño sigue sencillas indicaciones? ¿Logra realizar lo que se le pide?	2ª. QUINCENA DE SEPTIEMBRE 03
3	Los niños identifiquen los principales elementos de paint (acceso directo, lápiz y paleta de colores).	¿El niño reconoce el ícono de paint) ¿Sabe mover el cursor para seleccionar el lápiz y la paleta de colores) ¿Realiza diversos trazos con el lápiz?	1ª. QUINCENA DE OCTUBRE 03
4	Los niños emplean algunas herramientas de Paint como el bote de pinturas, el Spray, la goma de borrar, etc. Emplear las herramientas de Paint	¿Se logra que los niños entren a Paint? ¿Logran seleccionar las herramientas que se le señalan?	2ª. QUINCENA DE OCTUBRE 3
5	Los niños emplean algunas herramientas de Paint como el bote de pinturas, el Spray, la goma de borrar, etc.	¿Hay más precisión en el manejo del cursor? ¿Logran realizar las instrucciones dadas?	1ª. SEMANA DE NOVIEMBRE 03
6	Los niños emplean las diversas actividades del software AMY'S. Para reforzar el reconocimiento de figuras geométricas,	¿Reconocen las figuras geométricas? ¿Siguen la seriación?	2ª. QUINCENA DE NOVIEMBRE 03

	colores y seriación, así como la coordinación motriz fina.	¿Hay coordinación para el uso de las teclas de deslizamiento?	
7	Los niños emplean las diversas actividades del software AMY'S. Para reforzar el conteo y el reconocimiento de los números en el teclado.	¿Los niños reconocen los números en el teclado? ¿Cuentan correctamente la cantidad de figuras?	1ª. QUINCENA DE DICIEMBRE

APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA

ANTECEDENTES:

Dentro del Jardín de Niños se contaba con dos computadoras, la cual sólo una está en funcionamiento. Se logró que por parte de la inspección de zona se nos facilitara una, aunque el monitor es monocromático, es decir sólo es blanco y negro, por lo que solo nos funcionará al principio del taller. Se estuvo buscando apoyo en la Delegación Gustavo A. Madero para conseguir donaciones de computadoras, pero la respuesta fue negativa debido a que la delegación montó un centro de cómputo en todas las secundarias técnicas y no estaba contemplados los jardines de niños dentro del presupuesto. El Jardín contó con el apoyo del personal de informática del sector para instalar y probar el equipo. Se les invitó a los padres de familia que tuvieran niños en tercer grado para que los inscribieran en el taller, con el compromiso de traerlos a la hora indicada, ya que se hizo fuera del horario de clases. Hubo bastante aceptación por parte de los padres de familia, había 10 lugares y se recibieron 13 niños.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA No. 1

23 de septiembre de 03

NOMBRE: Conozcamos la computadora.

PROPÓSITO: Los niños identificarán las principales partes de la PC. (Monitor, Unidad Central de Procesamiento, teclado y ratón).

MATERIALES: Computadoras, láminas con el dibujo de una computadora, crayolas.

DESARROLLO: Se les dará la bienvenida a los niños que se integraron al taller de computación. Sentados en una rueda les cuestionaré si conocen las computadoras, dando pauta a que me comenten si tienen una en casa, quién la usa, dónde las han visto, etc. Posteriormente les pediré que me digan si conocen para que nos sirven o en qué se emplean. Con relación a sus respuestas les daré a conocer las normas para trabajar dentro del taller,

ACUERDOS:

Durante la clase no podemos tomar alimentos.

- Necesitamos tener las manos limpias para manejar la computadora.
- Compartir la computadora con nuestros compañeros.
- Debemos comportarnos con orden y respeto.
- Escuchar con atención las indicaciones de la maestra.

Les cuestionaré a los niños sobre las mismas, si hay dudas o están entendidas.

Posteriormente les iré presentando cada una de las partes de la computadora, diciéndoles su nombre y facilitando que las manipulen. Después pediré que los niños se colocarán frente a la PC y se entonará un canto alusivo a las partes de la misma y los niños tendrán que ir señalando las partes que se vayan

nombrando.

CANCIÓN DE LAS PARTES DE LA COMPUTADORA.

Monitor, monitor

Unidad Central de Procesamiento

éste es el teclado, éste es el teclado

y el ratón, y el ratón.

(se entona con la música de Martinillo)

Jugaremos a Simón dice toquen el monitor, teclado, etc.

Posteriormente en la mesa de trabajo iluminaran las partes de la computadora del color que se les indique. Monitor de color rojo, teclado amarillo, Unidad Central de Procesamiento de color rosa y ratón de color verde. Para poner un sello de carita feliz iré preguntando a cada niño que me mencione el nombre de las partes que coloreo.

De tarea se llevarán recortar de revistas o periódicos una computadora y con ayuda de su mamá identificar cada una de las partes de la misma.

OBSERVACIONES:

Se dio inicio al taller a la hora indicada, llegaron 10 niños, muy motivados, cuando les pregunté si conocían las computadoras algunos niños como Jesús, Karla ya han tenido contacto con ella por sus hermanos mayores , primos etc. Después de

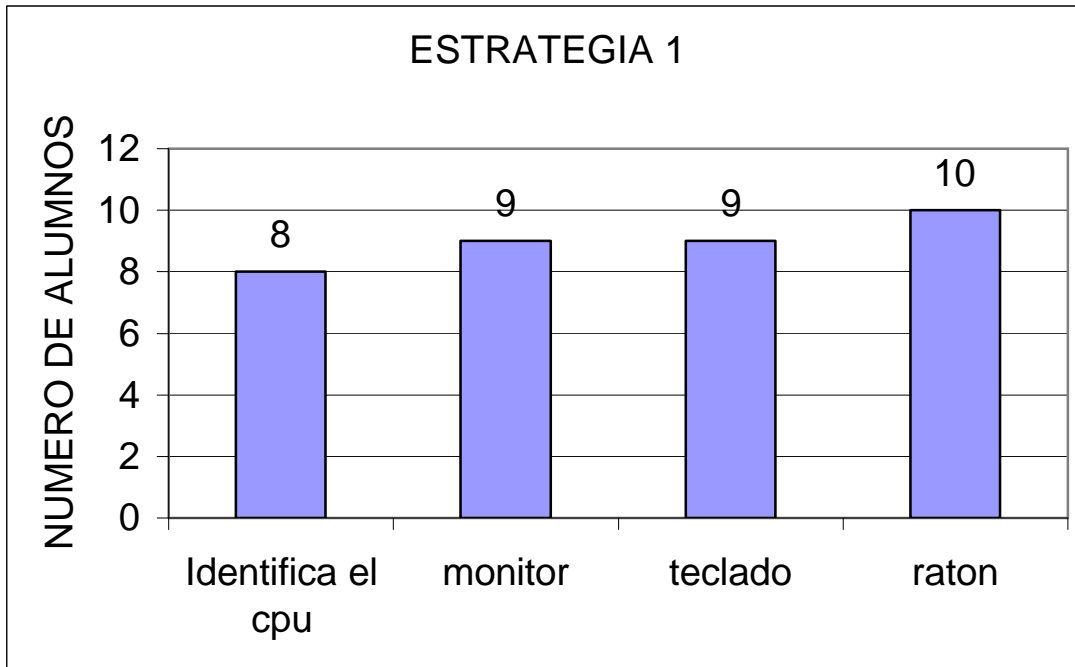
presentar las partes de la computadora y manipularlas les fue difícil identificarlas en una lámina sobre todo el teclado y la Unidad Central de Procesamiento, como los niños están sentados en equipo, entre ellos mismos se apoyaban para identificar las partes y colorearlas siguiendo las indicaciones respecto al color.

Al finalizar se les presentó el cuento de “La ratita presumida” con diapositivas de Power Point. En general los niños mostraron bastante interés, realizando con atención las actividades aunque todavía hay confusión al identificar algunas partes de la computadora.

LISTA DE COTEJO

	Nombre del alumno	Identifica la unidad central de procesamiento		Identifica el monitor		Identifica el teclado		Identifica el ratón	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Alberto Zamora Alejandra	*		*				*	
2	Butron Jiménez Jesús	*		*				*	
3	Cruz Gutiérrez Fermín	*		*		*		*	
4	Hernández M. Damaris	*		*		*		*	
5	Hernández Glez. Hannia		*	*		*		*	
6	Mejía Martínez Yesenia	*		*		*		*	
7	Miranda Villalba Pablo	*		*		*		*	
8	Nava Zúñiga Andrés		*	*			*	*	
9	Navarrete Saavedra Irving	*		*		*		*	
10	Pérez Trejo Wendy Yazmín	*			*	*		*	
11	Vázquez González Damaris	0		0		0		0	
12	Villavicencio Méndez Karla	0		0		0		0	
13	Yáñez Aguilar Kenia	0		0		0		0	

0 No asistió



EVALUACIÓN

Como se puede observar en la tabla de cotejo 8 niños si logran identificar la unidad de procesamiento central y dos niños no. 9 niños identifican el monitor y 1 no. 9 niños identifican el teclado y 1 no y 10 niños identifican el ratón.

CONCLUSIÓN:

Puede decir que la aplicación de la primera estrategia si fue funcional y adecuada, verdaderamente hubo interés en los niños con relación a las computadoras y las actividades que realizamos. Considero que hay confusión todavía al identificar algunas de las partes pero se irá reafirmando los conocimientos en las clases posteriores.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA No. 2

30 de septiembre de 03

- NOMBRE:** Aprenderemos “nuevas palabras”
- PROPÓSITO:** Los niños identificarán “vocabulario informático” como cursor, clic, doble clic.
- MATERIALES:** Computadora, crayolas, lámina de ratón.
- DESARROLLO:** Daré la bienvenida al taller a los niños que faltaron la clase pasada (3). Les preguntaré qué aprendimos la clase anterior. Recordaremos las partes de la computadora entonando el canto alusivo, posteriormente les platicaré que para emplear la computadora vamos a aprender a usar el ratón, por lo que necesitamos aprender nuevas palabras. El ratón tiene dos botones de los cuales vamos solo a oprimir el botón izquierdo con el dedo índice de la mano derecha Para esto les pondré a cada niño una carita feliz en su dedo índice para identificarlo y oprimir el botón del ratón. . Para conocer el clic y doble clic daremos una palmada con el primero y dos palmadas seguidas para el segundo.
- El grupo se dividirá a la mitad y una parte estará en la mesa de trabajo coloreando una lámina de un ratón señalando el botón izquierdo y el puntero. La otra mitad estará en la computadora moviendo libremente el puntero y oprimiendo el botón izquierdo con el dedo índice, empleando el programa de Paint con el lápiz.

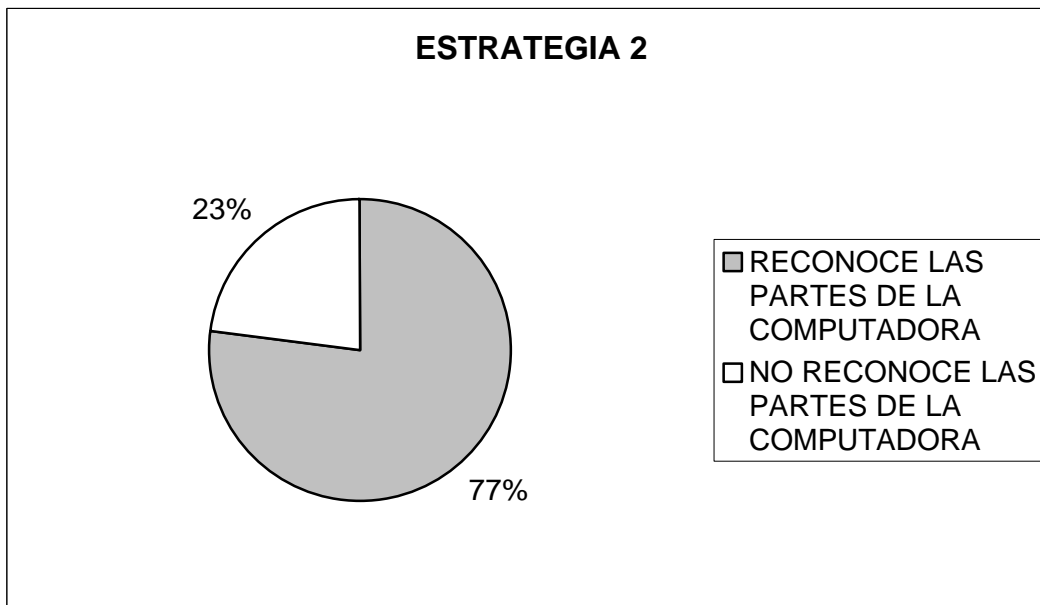
Al finalizar les cuestionaré a los niños sobre las actividades realizadas el día de hoy y/o qué aprendimos. Nos despediremos entonando un canto.

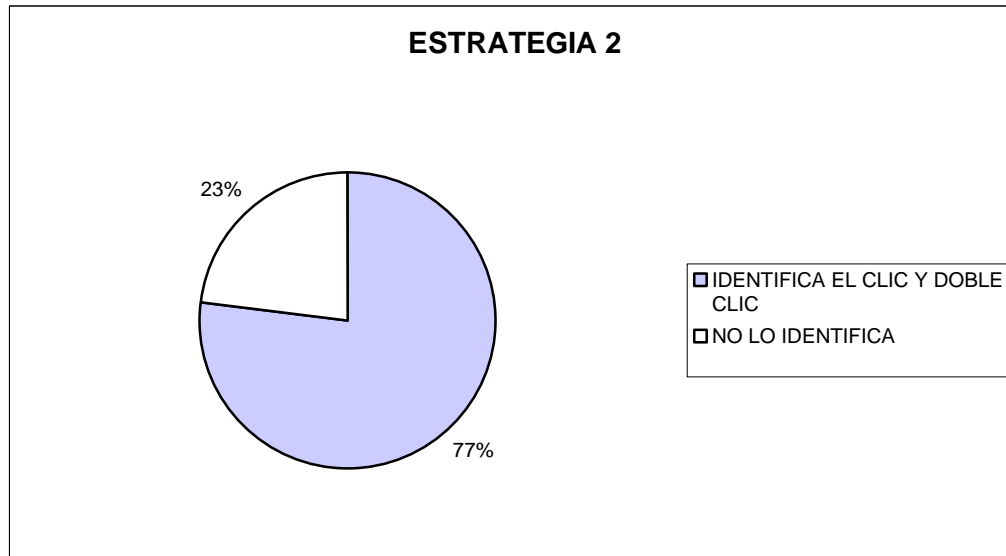
OBSERVACIONES

El día de hoy se presentaron los 13 niños que integran el taller, todos los niños que asistieron la clase pasada cumplieron con la tarea y al revisarla y preguntarle a los niños sobre la misma Andrés aún no identifica las partes, asimismo Hannia y los niños que apenas hoy se presentaron (3), los demás niños si logran reconocer las partes que se le indican. En el juego de Simón dice..... lo hacen bien ya que observan a los niños que si lo logran. Cuando manipulan el ratón aun les es difícil identificar el botón izquierdo. Alejandra, Andrés y Wendy se confunden con el clic y doble clic. En general el grupo se mostró inquieto ya que todavía no empleamos las computadoras, debido a que consideré que los niños aún se confunden en el uso del ratón y sería muy complicado utilizar ya el programa de Paint. Tome la decisión de esperar otra clase más para reafirmar estos aprendizajes y con mayor seguridad la próxima clase ya emplear la computadora. A los niños les comenté que necesitamos conocer alguna información antes de emplearla, al preguntarle a cada niño sobre el clic y doble clic y con que dedo se oprimía el botón del ratón si lo hacían correctamente que la próxima clase iban a usar la computadora, si aun les fallaba algo les comentaba que se pusieran muy abusados y lo estudiaran ya que la próxima clase ya lo iban a trabajar en la computadora.

LISTA DE COTEJO

	Nombre del alumno	Reconoce las partes de la computadora		Identifica el clic y doble clic	
		SI	NO	SI	NO
1	Alberto Zamora Alejandra	*			*
2	Butron Jiménez Jesús	*		*	
3	Cruz Gutiérrez Fermín	*		*	
4	Hernández Martínez Damaris	*		*	
5	Hernández González Hannia		*	*	
6	Mejía Martínez Yesenia	*		*	
7	Miranda Villalba Pablo	*		*	
8	Nava Zúñiga Andrés		*		*
9	Navarrete Saavedra Irving	*		*	
10	Pérez Trejo Wendy Yazmín	*			*
11	Vázquez González Itzel Damaris	*		*	
12	Villavicencio Méndez Karla		*	*	
13	Yáñez Aguilar Kenia	*		*	





EVALUACIÓN

Del grupo 3 niños no logran reconocer las partes de la computadora e identificar el clic y doble clic y 10 ya las identifican.

CONCLUSIÓN

Se hizo un repaso de las partes de la computadora y observé que los niños que faltaron la clase pasada aun no logran identificarlas y que también hay confusión en el doble clic, el cual representan con dos palmadas. Fue buena estrategia marcar el dedo índice de su mano derecha para utilizar el botón del ratón. Esta estrategia también la considero adecuada aunque no se logró que todos los niños alcanzaran el propósito de la misma pero en cada una de las clases se van reafirmando los aprendizajes. Se puede decir que esta en proceso.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA No. 3

7 de Octubre de 03

NOMBRE: Conozcamos paint.

PROPÓSITO: Los niños identifiquen los principales elementos de paint
(lápiz y paleta de colores).

MATERIALES: Computadora, Paint., crayolas, lámina del bote de crayolas
(icono de Paint)

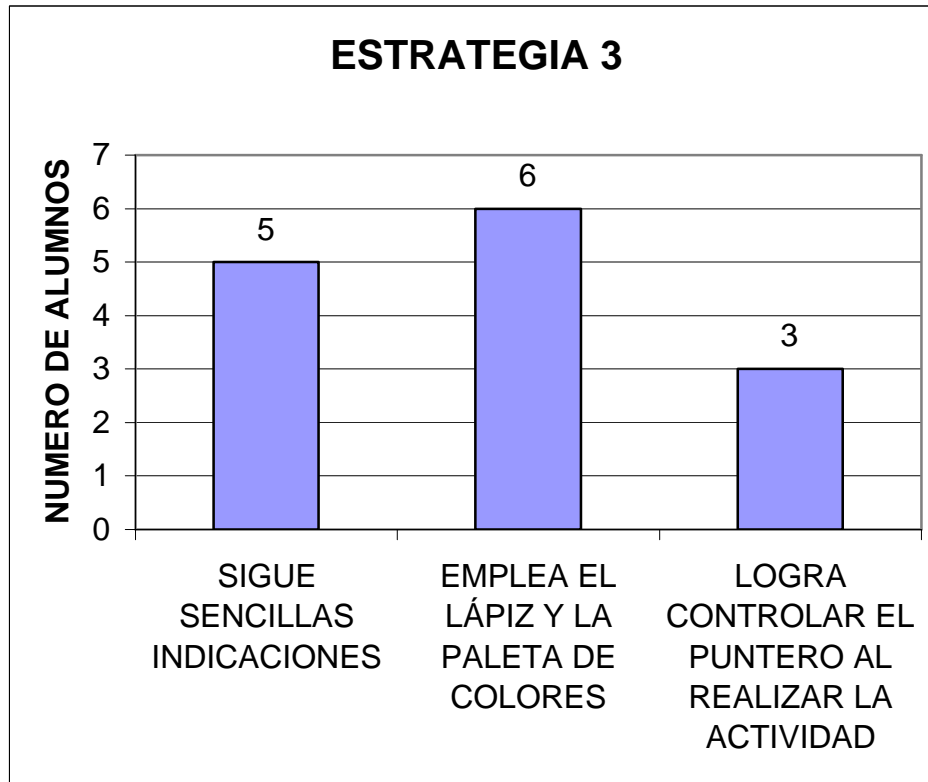
DESARROLLO: Hoy comenzaremos a emplear la computadora, por lo que al grupo lo dividiré en dos, una mitad trabajará en las computadoras en equipo de tres o cuatro niños y la otra mitad estará en la mesa de trabajo. Haré la presentación del programa de dibujo llamado Paint y emplearemos el lápiz para hacer trazos libres en la pantalla, también presentaré la paleta de colores explicando que necesitan colocar el puntero del ratón en el cuadro del color deseado, deben hacer un clic en el mismo para que el lápiz tome el color elegido. Realizarán trazos en forma libre y espontánea para favorecer la coordinación oculo-motora y adquirir destreza en el manejo del puntero. Tendrán un turno cada integrante del equipo para realizar sus trazos, invitando a los niños que ya trabajaron a apoyar a sus compañeros si tienen alguna duda y a levantar la mano pidiendo mi apoyo cuando aparezca algún desplegado en la pantalla. Los niños en la mesa de trabajo colorearán una lámina del icono de paint.

OBSERVACIONES

Las actividades del día de hoy fueron de bastante interés para los niños, ya que estaban motivados para emplear la computadora aunque por tiempo y planeación sólo la empleó la mitad del grupo. Pude observar que todavía no hay una buena coordinación para colocar el puntero en la paleta de colores e inclusive se les pierde el lápiz en la pantalla, pero ha habido cooperación de los niños que ya tienen más habilidad en el uso del puntero y apoyan a los niños que todavía titubean. Para los niños de la mesa de trabajo la actividad se torno aburrida ya que querían también usar la computadora.

LISTA DE COTEJO

	Nombre del alumno	¿Sigue sencillas indicaciones?		Emplea el lápiz y la paleta de colores		Logra controlar el puntero al realizar la actividad	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Alberto Zamora Alejandra	*		*		*	
2	Hernández Martínez Damaris	*		*			*
3	Hernández González Hannia		*	*			*
4	Mejía Martínez Yesenia	*		*		*	
5	Pérez Trejo Wendy Yazmín	*		*		*	



EVALUACIÓN

Como se puede observar en la gráfica de los 6 niños que participaron en esta estrategia, todos emplean el lápiz y la paleta de colores, 5 niños siguen sencillas indicaciones y 3 logran controlar el puntero al realizar la actividad.

CONCLUSIÓN

Esta estrategia en los niños que usaron Paint fue válida ya que están manipulando el manejo de los aprendizajes ya adquiridos como el uso del ratón, clic, uso de la paleta de colores, etc. Como es la primera vez que emplean la computadora todavía les falta adquirir mayor seguridad, coordinación y habilidad para el manejo de los elementos pero como se ha mencionado anteriormente es cuestión de practicar, y es un aprendizaje que se va adquiriendo clase con clase.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA No. 3

14 de Octubre de 03

NOMBRE: Conozcamos paint.

PROPÓSITO: Los niños identifiquen los principales elementos de paint
(lápiz y paleta de colores).

MATERIALES: Computadora, Paint., crayolas, lámina del bote de crayolas
(icono de Paint)

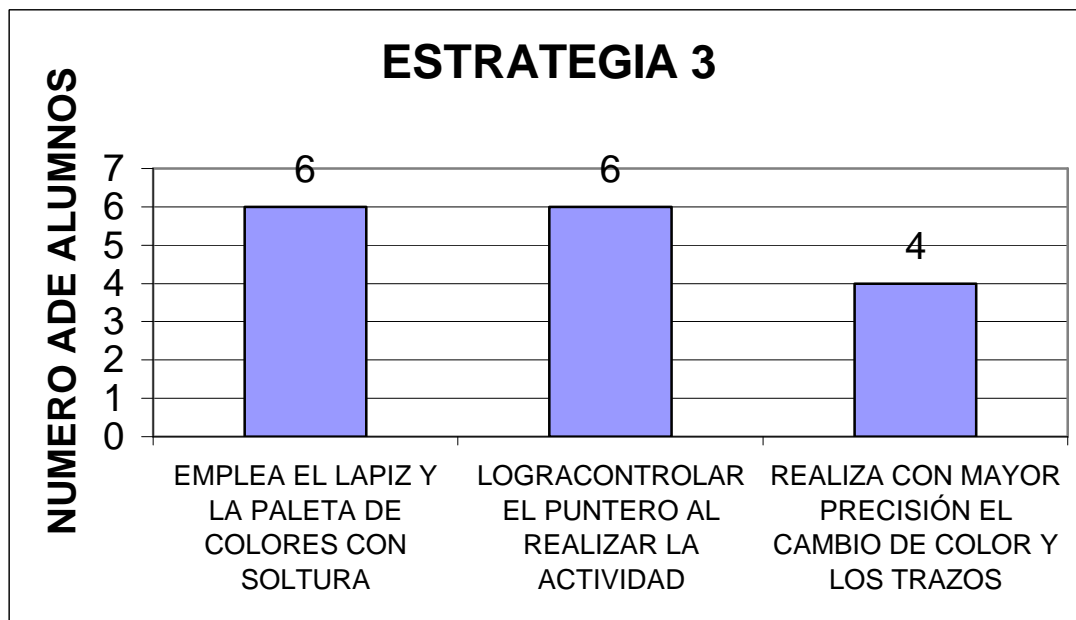
DESARROLLO: Hoy comenzaremos a emplear la computadora, por lo que al grupo lo dividiré en dos, una mitad trabajará en las computadoras en equipo de tres o cuatro niños y la otra mitad estará en la mesa de trabajo. Haré la presentación del programa de dibujo llamado Paint y emplearemos el lápiz para hacer trazos libres en la pantalla, también presentaré la paleta de colores explicando que necesitan colocar el puntero del ratón en el cuadro del color deseado, deben hacer un clic en el mismo para que el lápiz tome el color elegido. Realizarán trazos en forma libre y espontánea para favorecer la coordinación oculo-motora y adquirir destreza en el manejo del puntero. Tendrán un turno cada integrante del equipo para realizar sus trazos, invitando a los niños que ya trabajaron a apoyar a sus compañeros si tienen alguna duda y a levantar la mano pidiendo mi apoyo cuando aparezca un menú desplegado en la pantalla. Los niños en la mesa de trabajo colorearán una lámina del icono de paint.

OBSERVACIONES

Hoy había más expectativa en los niños que la clase pasada no habían tenido la oportunidad de emplear la computadora, así que me costó trabajo centrar la atención del grupo. Estos niños que ya observaron el trabajo de sus compañeros ya conocían cuál era la actividad que iban a realizar, hubo más orden para que participaran, es decir ya sabía que tenían que esperar su turno, el que terminaba de trabajar se pasaba a la silla del final y los demás niños avanzaban para esperar su turno, etc. Todavía no logran colocar el puntero en el color que desean o cuando oprimen el botón del ratón , el puntero se les mueve y seleccionar otro color, y muy constante se les sale el puntero de la pantalla. Los niños que están en la mesa de trabajo se inquietaron mucho ya que deseaban decirles a sus compañeros cómo trabajar en la computadora por lo que considero que ya no es funcional dividir al grupo ya que hay mucho interés por el manejo de las computadoras.

LISTA DE COTEJO

	Nombre del alumno	Emplea el lápiz y la paleta de colores con soltura		Logra controlar el puntero al realizar la actividad		Realiza con mayor precisión el cambio de color y los trazos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Butron Jiménez Jesús	*		*		*	
2	Cruz Gutiérrez Fermín	*		*		*	
3	Miranda Villalba Pablo	*		*			*
4	Nava Zúñiga Andrés		*		*		*
5	Navarrete Saavedra Irving	*		*			*
6	Villavicencio Méndez Karla	*		*		*	
7	Yáñez Aguilar Kenia	*		*		*	



EVALUACIÓN

Durante la aplicación de esta estrategia de los 7 niños que la realizaron sólo 6 emplea el lápiz y la paleta de colores con soltura, 6 logra controlar el puntero al realizar la actividad y 4 realiza con mayor precisión el cambio de color y los trazos.

CONCLUSIÓN

Esta estrategia es adecuada para que los niños se vayan familiarizando con el manejo de elementos como la paleta de colores, el puntero, el clic y puedan ir desarrollando habilidades de coordinación motriz fina.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA No. 4

21 de octubre de 03

NOMBRE: Juguemos con Paint.

PROPÓSITO: Los niños emplean algunas herramientas de Paint como el bote de pinturas, el Spray, la goma de borrar, etc.

MATERIALES: Computadora, Paint., crayolas, láminas diversas

DESARROLLO: Se organizaran a los niños sentados en el piso frente a la computadora y se les presentarán los elementos de la barra de herramientas como son el lápiz que ya conocen, el spray, la goma de borrar, la brocha, etc.,posteriormente los niños trabajaran en equipos de 5 o 6 por computadora ya que no se trabajará alguna actividad en la mesa. Guiarán el cursor para seleccionar la herramienta que cada niño elija y emplearán la paleta de colores, harán trazos libres y les darán color empleando el bote de pinturas, también se les pedirá que al finalizar empleen la goma para borrar sus trazos.

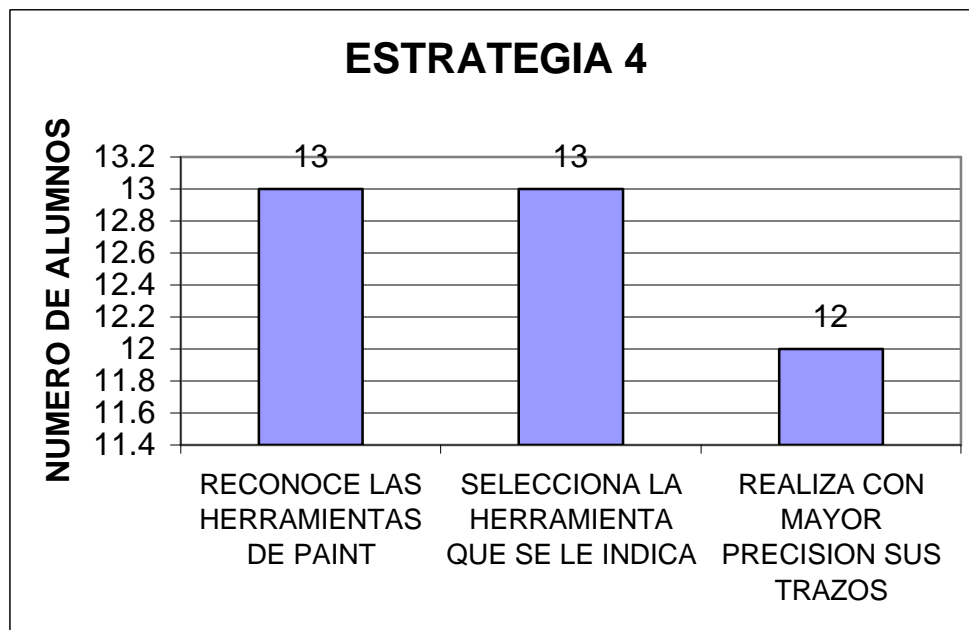
OBSERVACIONES

La actividad de hoy fue difícil de organizar ya que solo contamos con 2 computadoras que están funcionando así que había 6 o 7 niños en cada una, tuve que platicar con ellos para concienciar esta situación y que necesitábamos trabajar en forma ordenada, aunque los niños que estaban al final de la fila tendía a distraerse, pude observar que ya hay mas coordinación al mover el cursor al

seleccionar un color de la paleta de colores o la barra de herramientas como mayor precisión al realizar sus trazos. Lograron participar todos los niños aunque en un tiempo corto.

LISTA DE COTEJO

	Nombre del alumno	Reconoce las herramientas de Paint		Selecciona la herramienta que se le indica		Realiza con mayor precisión sus trazos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Alberto Zamora Alejandra	*		*		*	
2	Butron Jiménez Jesús	*		*		*	
3	Cruz Gutiérrez Fermín	*		*		*	
4	Hernández Martínez Damaris	*		*		*	
5	Hernández González Hannia	*		*		*	
6	Mejía Martínez Yesenia	*		*		*	
7	Miranda Villalba Pablo	*		*		*	
8	Nava Zúñiga Andrés	*		*			*
9	Navarrete Saavedra Irving	*		*		*	
10	Pérez Trejo Wendy Yazmín	*		*		*	
11	Vázquez González Damaris	*		*		*	
12	Villavicencio Méndez Karla	*		*		*	
13	Yáñez Aguilar Kenia	*		*		*	



EVALUACIÓN

La evaluación de esta estrategia fue que los 13 niños que la realizaron reconocen las herramientas de Paint y selecciona la herramienta que se le indica, y sólo 12 realizan con mayor precisión sus trazos.

CONCLUSIÓN

Esta estrategia en esta primera vez que se aplicó fue difícil de realizar por que sólo contamos con dos computadoras para que los niños trabajen y esto es motivo de distracción en los niños que tardan mucho tiempo en esperar su turno para utilizar la computadora, pero fuera de esto si se observa mayor seguridad y precisión en el manejo del ratón como de las herramientas de Paint.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA No. 4

28 de octubre de 03

- NOMBRE:** Juguemos con Paint.
- PROPÓSITO:** Los niños emplean algunas herramientas de Paint como el bote de pinturas, el Spray, la goma de borrar, etc.
- MATERIALES:** Computadora, Paint., crayolas, láminas diversas
- DESARROLLO:** Se organizaran a los niños sentados en el piso frente a la computadora y se les presentarán los elementos de la barra de herramientas como son el lápiz que ya conocen, el spray, la goma de borrar, la brocha, etc.,posteriormente los niños trabajaran en equipos de 5 o 6 por computadora ya que no se trabajará alguna actividad en la mesa. Guiarán el cursor para seleccionar la herramienta que cada niño elija y emplearán la paleta de colores, harán trazos libres y les darán color empleando el bote de pinturas, también se les pedirá que al finalizar empleen la goma para borrar sus trazos.

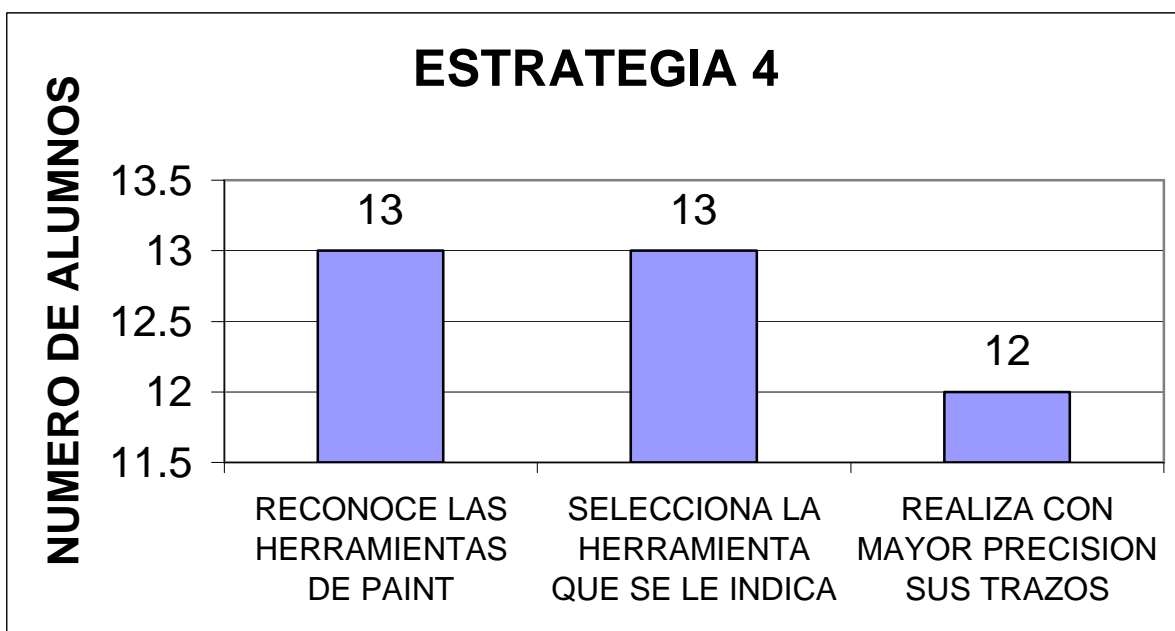
OBSERVACIONES

Esta segunda vez que se aplica la estrategia hubo mayor organización en los niños que ya conocían como era la actividad, sus trazos son más certeros, ya no se les pierde el puntero en la pantalla, también hay más precisión en el momento de cambiar de color o de herramienta, realizan en menos tiempo sus trazos, inclusive niños como Karla y Jesús ya intentan esbozar algunos dibujos como una casita, un sol, etc. lo que demuestra que ya hay más control en el uso del puntero.

He detectado que en cada clase los niños manejan la computadora con más seguridad y autonomía, cada vez es menos la ayuda que necesitan por parte mía, hay mayor destreza en su coordinación para mover el ratón y el puntero dentro de la pantalla.

LISTA DE COTEJO

	Nombre del alumno	Reconoce las herramientas de Paint		Selecciona la herramienta que se le indica		Realiza con mayor precisión sus trazos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Alberto Zamora Alejandra	*		*		*	
2	Butron Jiménez Jesús	*		*		*	
3	Cruz Gutiérrez Fermín	*		*		*	
4	Hernández M.Damaris	*		*		*	
5	Hernández González Hannia	*		*		*	
6	Mejía Martínez Yesenia	*		*		*	
7	Miranda Villalba Pablo	*		*		*	
8	Nava Zúñiga Andrés	*		*			*
9	Navarrete Saavedra Irving	*		*		*	
10	Pérez Trejo Wendy Yazmín	*		*		*	
11	Vázquez González Damaris	*		*		*	
12	Villavicencio Méndez Karla	*		*		*	
13	Yáñez Aguilar Kenia	*		*		*	



EVALUACIÓN

Como se puede observar en la gráfica de esta estrategia los trece niños reconocen las herramientas de Paint y seleccionan la herramienta que se le indica, y 12 niños realizan con mayor precisión sus trazos.

CONCLUSIÓN

Esta estrategia es acertada, ya que como se observa tanto en el cuadro de cotejo y en la gráfica respectiva se puede decir que casi el total del grupo logro realizar satisfactoriamente la actividad, inclusive se favorece la creatividad al elaborar los niños ya algunas figuras reconocibles

.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA No. 5

4 de noviembre de 03

NOMBRE: Coloremos dibujos con Paint

PROPÓSITO: Los niños emplean algunas herramientas de Paint como el bote de pinturas, el Spray, la goma de borrar, etc.

MATERIALES: Computadora, Paint., crayolas, láminas diversas

DESARROLLO: Los niños “colorearán” diversos dibujos utilizando la paleta de colores para seleccionar el color, el bote de pinturas, el spray, etc. Reafirmando colores primarios y secundarios y figuras geométricas. Coloreando el círculo de color anaranjado, el triángulo azul, el rombo verde, etc.

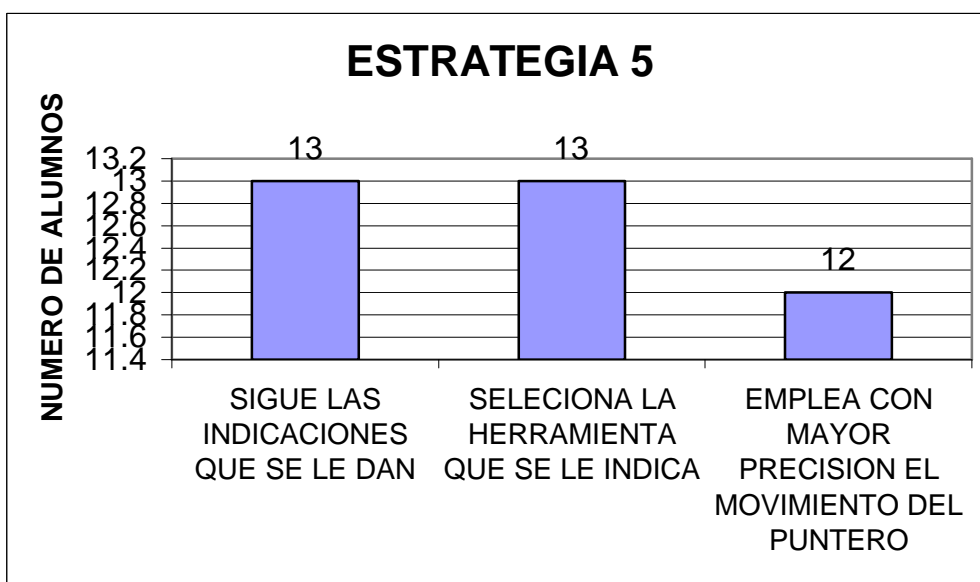
OBSERVACIONES

Los niños estaban muy motivados al observar ya un dibujo “formal en la pantalla” y hubo mucha atención cuando se dieron las indicaciones para realizar la actividad, la cual la desarrollaron muy rápido, inclusive la primera vez que la realizaron yo les indiqué el color de cada figura y como dio tiempo de participar otra vez, ya eligieron en forma libre el color, aunque hubo trabajo en equipo, un niño le decía al otro qué color escoger, hay compañerismo e incluso de motivan cuando realizan las actividades. El día de hoy sentí que los niños necesitan menos de mi ayuda para realizar las actividades, tanto para la organización como para el manejo de las herramientas de la computadora. también observé que a algunos niños se le dificultaba distinguir el rombo, no sabían qué figura correspondía, pero al final de

la actividad ya no había confusión para distinguir esta figura. Durante el transcurso de esta actividad se favoreció el reconocimiento de figuras geométricas, los colores primarios y secundarios, ubicación espacial, lateralidad, entre otras.

LISTA DE COTEJO

	Nombre del alumno	Sigue las indicaciones que se le dan		Selecciona la herramienta que se le indica		Emplea con mayor precisión el movimiento del puntero.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Alberto Zamora Alejandra	*		*		*	
2	Butron Jiménez Jesús	*		*		*	
3	Cruz Gutiérrez Fermín	*		*		*	
4	Hernández Martínez Damaris	*		*		*	
5	Hernández González Hannia	*		*		*	
6	Mejía Martínez Yesenia	*		*		*	
7	Miranda Villalba Pablo	*		*		*	
8	Nava Zúñiga Andrés	*		*			*
9	Navarrete Saavedra Irving	*		*		*	
10	Pérez Trejo Wendy Yazmín	*		*		*	
11	Vázquez González Damaris	*		*		*	
12	Villavicencio Méndez Karla	*		*		*	
13	Yáñez Aguilar Kenia	*		*		*	



EVALUACIÓN

Cómo se puede observar en la gráfica todos los niños (13) siguen las indicaciones que se le dan y seleccionan las herramientas que se le indican y sólo 12 emplean con mayor precisión el movimiento del puntero.

CONCLUSIÓN

Después de haber observado a mi grupo realizar la actividad, puedo concluir que esta estrategia si es funcional, ya que como mencioné anteriormente se favorecen aspectos aprendidos en el aula, por lo que la computadora es un apoyo didáctico.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA No. 5

4 de noviembre de 03

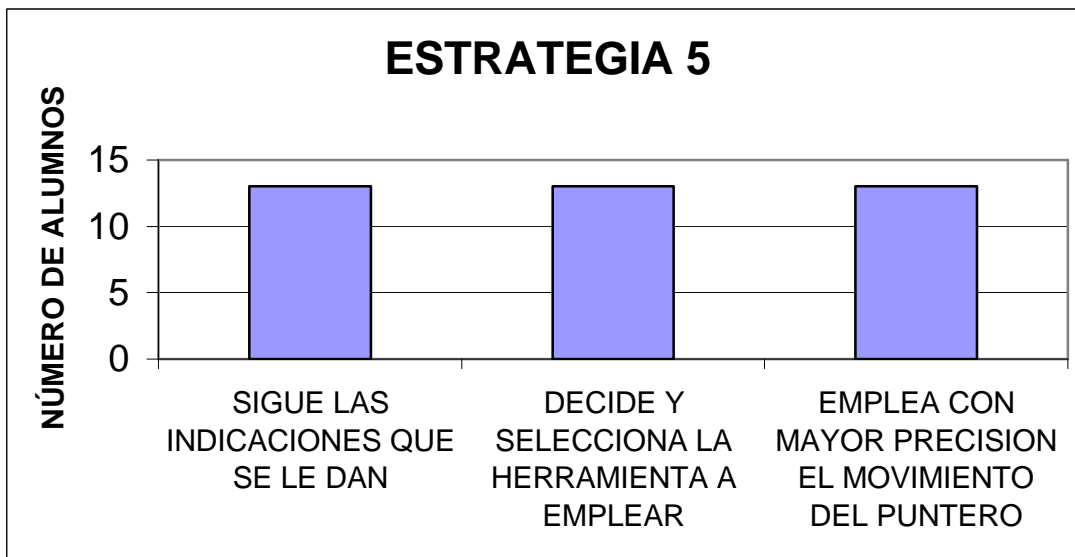
- NOMBRE:** Coloremos dibujos con Paint
- PROPÓSITO:** Los niños emplean algunas herramientas de Paint como el bote de pinturas, el Spray, la goma de borrar, etc.
- MATERIALES:** Computadora, Paint., crayolas, láminas diversas
- DESARROLLO:** Los niños “colorearán” una nave espacial utilizando la paleta de colores para seleccionar el color, el bote de pinturas, el spray, etc. Reafirmando colores primarios y secundarios y figuras geométricas.

OBSERVACIONES

El día de hoy también causó mucho interés en los niños, ya que la nave espacial tenía diferentes partes para colorear y al final podían darle cierto movimiento, observé que hay mayor precisión en el manejo de todos los elementos como son las herramientas y el puntero. Los niños trabajaron con mucha atención, experimentando con diferentes colores, inclusive ponían el fondo negro y decían que era de noche, luego lo cambiaban de día. Inclusive Andrés que es un niño que le ha costado trabajo las actividades hoy se entusiasmó y logro trabajar muy bien.

LISTA DE COTEJO

	Nombre del alumno	Siguiendo las indicaciones que se le dan		Decide y selecciona la herramienta a emplear		Realiza con mayor precisión los movimientos del puntero.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Alberto Zamora Alejandra	*		*		*	
2	Butron Jiménez Jesús	*		*		*	
3	Cruz Gutiérrez Fermín	*		*		*	
4	Hernández Martínez Damaris	*		*		*	
5	Hernández González Hannia	*		*		*	
6	Mejía Martínez Yesenia	*		*		*	
7	Miranda Villalba Pablo	*		*		*	
8	Nava Zúñiga Andrés	*		*		*	
9	Navarrete Saavedra Irving	*		*		*	
10	Pérez Trejo Wendy Yazmín	*		*		*	
11	Vázquez González Damaris	*		*		*	
12	Villavicencio Méndez Karla	*		*		*	
13	Yáñez Aguilar Kenia	*		*		*	



EVALUACIÓN

Como resultado de esta estrategia se obtuvo que los 13 niños siguen las indicaciones que se le dan, deciden y seleccionan la herramienta a emplear y utilizan el puntero con mayor precisión.

CONCLUSIÓN

Esta estrategia también es adecuada, ya que durante el transcurso de las anteriores actividades los niños han tenido la oportunidad de adquirir conocimientos y habilidades en el manejo del programa Paint, con lo que la actividad del día de hoy se pudo evaluar que realmente los niños han adquirido el aprendizaje y han desarrollado ciertas habilidades necesarias para el manejo de la computadora, que como se puede observar nos permiten emplear la misma como un apoyo didáctico.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA No. 6

2 de diciembre de 03

- NOMBRE:** Juguemos con AMY´S. “CARGUEMOS UN TRAILER”
- PROPÓSITO:** Los niños emplean las diversas actividades del software AMY´S. Para reforzar el reconocimiento de figuras geométricas, colores y seriación, así como la coordinación motriz fina.
- MATERIALES:** Computadora, Software AMY´S, diferentes láminas con actividades de seriación.
- DESARROLLO:** El día de hoy se les comentará a los niños que existen diferentes programas para usar en la computadora, uno de ellos es Paint que ya conocen que nos permite hacer dibujos pero que también existen otros mas avanzados que nos permiten realizar otro tipo de actividades y aprender o repasar cosas nuevas y bonitas, el día de hoy trabajaremos con un programa que se llama Amy´s. Hoy vamos a repasar los colores y las figuras geométricas, así como ubicación espacial (arriba, abajo, adelante, atrás)En la pantalla aparece una secuencia de figuras geométricas de varios colores y los niños, con las flechas de desplazamiento “cargarán” un remolque de un trailer con la secuencia de figuras geométricas. Si eligen la figura y el color correcto podrán cargar el trailer, sino, no se podrá subir la carga, tendrán que mover el trailer para que cargue en su caja cada figura de acuerdo a la secuencia que aparece a la vista, al finalizar el trailer tiene

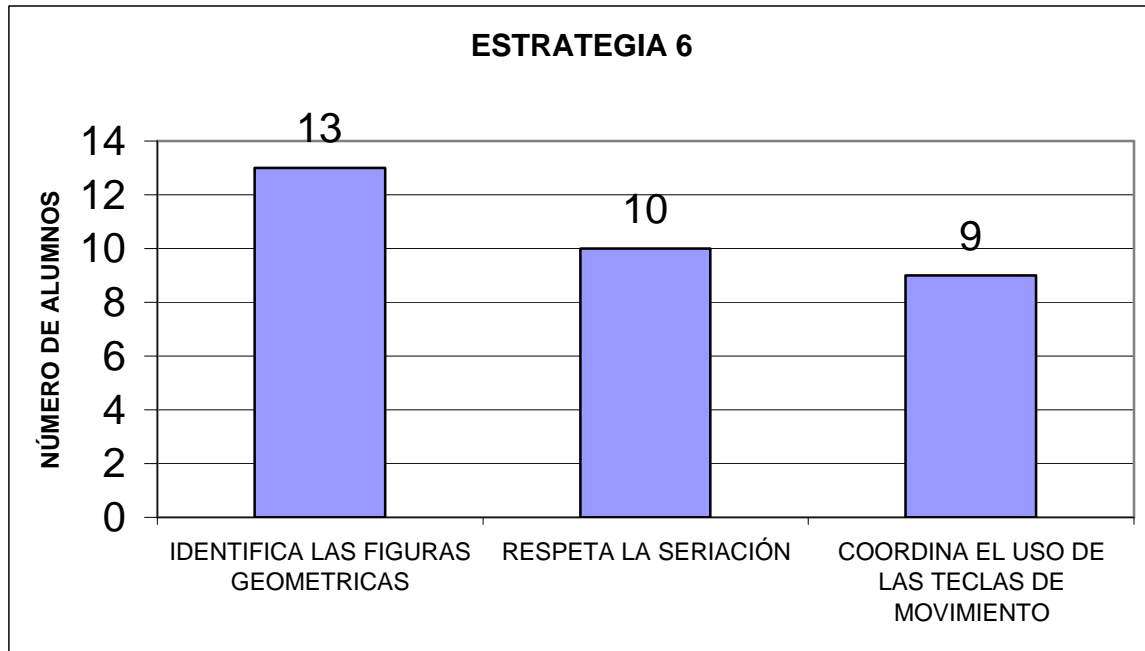
movimiento.

OBSERVACIONES

Hoy fue impactante para los niños el manejar otro tipo de programa con colores y bueno de alguna manera juegos. Por ser primera vez que los niños emplean las teclas de desplazamiento la actividad fue lenta ya que tenían que buscar cuál era la tecla de arriba, abajo, adelante, atrás, sin embargo para la mayoría el reconocimiento de las figuras geométricas y colores lo lograron hacer bien y de una forma divertida. Pude observar de nuevo que hay compañerismo y que se siguen apoyando unos a otros cuando hay titubeo al realizar la actividad.

LISTA DE COTEJO

	Nombre del alumno	Identifica Las figuras geométricas		Respetan la seriación		Coordinan el uso de las teclas de desplazamiento	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Alberto Zamora Alejandra	*		*		*	
2	Butron Jiménez Jesús	*		*		*	
3	Cruz Gutiérrez Fermín	*			*	*	
4	Hernández Martínez Damaris	*		*			*
5	Hernández González Hannia	*		*			*
6	Mejía Martínez Yesenia	*		*		*	
7	Miranda Villalba Pablo	*			*	*	
8	Nava Zúñiga Andrés	*			*		*
9	Navarrete Saavedra Irving	*		*		*	
10	Pérez Trejo Wendy Yazmín	*		*		*	
11	Vázquez González Damaris	*		*			*
12	Villavicencio Méndez Karla	*		*		*	
13	Yáñez Aguilar Kenia	*		*		*	



EVALUACIÓN

Como resultado de la aplicación de esta estrategia se observó que 13 niños logran identificar las figuras geométricas, sólo 10 respeta la seriación y 9 coordinan el uso de las teclas de desplazamiento.

CONCLUSIÓN

Esta estrategia también es viable para favorecer los aprendizajes adquiridos en el aula, aunque influyó que los niños no habían empleado las teclas de desplazamiento, más no fue limitante para que realizaran positivamente la actividad.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA No. 7

2 de diciembre de 03

- NOMBRE:** Juguemos con AMY´S. "JUGUEMOS A CONTAR FIGURAS"
- PROPÓSITO:** Los niños emplean las diversas actividades del software AMY´S. Para reforzar el conteo y el reconocimiento de los números en el teclado.
- MATERIALES:** Computadora, Software AMY´S, diferentes láminas con actividades de conteo.
- DESARROLLO:** En la pantalla aparecen varios objetos los cuales el niño tendrá que contar y oprimir la tecla con el número indicado. En la mesa de trabajo los niños trabajarán también con actividades de conteo y reconocimiento de números.

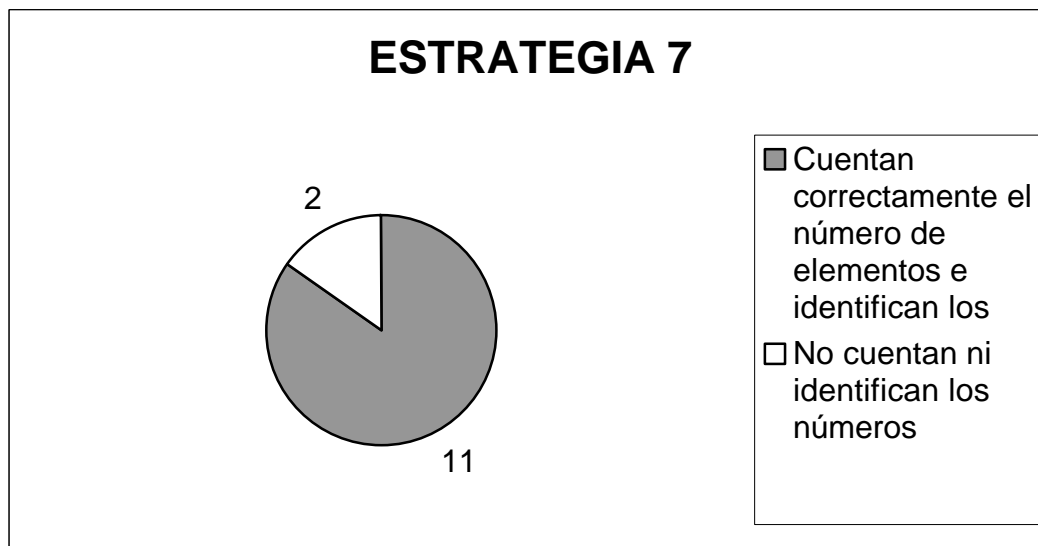
OBSERVACIONES

Al realizar la estrategia del día de hoy pude observar que los niños se mostraron muy motivados por emplear los juegos en la computadora y aunque a Pablo y Andrés se equivocan todavía al contar y al identificar los números en las teclas, los demás niños realizaban la actividad con interés, aunque también en una forma lenta ya que apenas se están familiarizando con el teclado, pequeños como Karla, Fermín y Jesús siguen apoyando a sus compañeros indicándoles donde están las teclas de los números en el teclado. Al finalizar la clase, algunos niños desean

seguir empleando la computadora, ya que debido a que sólo empleamos dos es muy poco el tiempo que hay para que trabajen en ella.

LISTA DE COTEJO

	Nombre del alumno	Cuentan correctamente el número de elementos		Identifican los números en el teclado	
		SI	NO	SI	NO
1	Alberto Zamora Alejandra	*		*	
2	Butron Jiménez Jesús	*		*	
3	Cruz Gutiérrez Fermín	*		*	
4	Hernández Martínez Damaris	*		*	
5	Hernández González Hannia	*		*	
6	Mejía Martínez Yesenia	*		*	
7	Miranda Villalba Pablo		*		*
8	Nava Zúñiga Andrés		*		*
9	Navarrete Saavedra Irving	*		*	
10	Pérez Trejo Wendy Yazmín	*		*	
11	Vázquez González Damaris	*		*	
12	Villavicencio Méndez Karla	*		*	
13	Yáñez Aguilar Kenia	*		*	



EVALUACIÓN

Como se puede observar en la gráfica, sólo 11 niños lograron contar correctamente el número de elementos que se le presentaron en la pantalla e identificaron correctamente los números en el teclado.

CONCLUSIÓN

Estas últimas dos estrategias han sido de bastante el interés para los niños, ya que resulta novedoso el jugar aprendiendo o aprendiendo jugando, logrando competir con la computadora o aún entre ellos mismos, generando un ambiente de compañerismo y mutuo apoyo, aún que he enfrentado desventajas como la falta de equipo necesario, se ha logrado cumplir con las actividades, siendo muy poco el tiempo que los niños tienen para estar en la computadora, pero aún así ha habido logros y los niños han reforzado aprendizajes adquiridos en el aula.

EVALUACIÓN DE LA ALTERNATIVA

Como hemos venido observando, en este mundo tan cambiante es necesario que la educación acerque a los educandos a la nueva tecnología como es el uso de la computadora, en el caso de los niños preescolares no va a ser enseñándoles a programarla, ni a armarla o desarmarla, afortunadamente en el mercado existen infinidad de paquetes educativos que nos permiten a nosotros los profesores y profesoras, ya que se pueden encontrar para nivel primaria, secundaria, etc. que nos facilitan los aprendizajes de los niños, contienen actividades para desarrollar habilidades y conceptos en los pequeños empleando como base el juego, despertando el interés y la imaginación en los pequeños que de una forma divertida van ya sea adquiriendo, o favoreciendo los aprendizajes, esta propuesta invita a los profesores a “exprimir” a “emplear” la computadora como nuestra aliada, no tanto como una rival o algo que le tenemos miedo porque no la sabemos utilizar, porque nuestros alumnos saben más que nosotros, o porque creemos que nos va a quitar el empleo (con los cursos vía internet). A través de la implantación de este taller de computación dentro de mis Jardín de Niños he podido utilizar a la computadora como una aliada, como una herramienta más para favorecer las competencias y propósitos que los niños deben de adquirir dentro de este nivel, sin menoscabo de las actividades que tradicionalmente realizamos ya sea dentro o fuera del aula o al material que siempre hay en nuestro Jardín. Porque es cierto que desgraciadamente son muy pocos Jardines de Niños que cuentan con el aula de cómputo como en mi Jardín que sólo hay dos

computadoras para cubrir las necesidades de grupos de 35 niños. Claro que como maestros hacemos lo imposible por dar la mejor enseñanza a nuestros alumnos, pero si cabría invitar a hacer una reflexión a las autoridades, directivos y profesores sobre nuestro compromiso para acercar a nuestros niños al empleo de la nueva tecnología.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Después de haber aplicado la estrategia general se obtuvieron los siguientes datos cualitativos y cuantitativos en cada una de las estrategias en relación con su propósito de la siguiente forma:

Estrategia 1. Conozcamos la computadora

Propósito: Los niños identificarán las principales partes de la computadora.

Indicadores: ¿El niño identifica la unidad central de procesamiento, monitor, teclado y ratón?

Resultado: 8 niños identifican la unidad central de procesamiento, 9 niños identificaron el monitor, 9 niños el teclado y 10 el ratón. De 10 niños en total.

Estrategia 2. Aprenderemos “nuevas palabras”

Propósito: Los niños identificarán vocabulario informático.

Indicadores: ¿El niño sigue sencillas indicaciones?
¿Logra realizar lo que se le pide?

Resultado: 3 niños no lograron reconocer las partes de la computadora y el clic y doble clic y 10 ya lo lograron.

Estrategia 3. Conozcamos Paint

Propósito: Los niños identifiquen los principales elementos de paint (acceso directo, lápiz y paleta de colores).

Indicadores: El niño reconoce el ícono de paint)
 ¿Sabe mover el cursor para seleccionar el lápiz y la paleta de colores)
 ¿Realiza diversos trazos con el lápiz?

Resultado: 12 niños emplean la paleta de colores es decir uno no lo logró, 9 controlan el puntero y 3 todavía no lo logran y los 13 niños realiza diversos trazos con el lápiz

Estrategia 4. Juguemos con Paint

Propósito: Los niños emplean algunas herramientas de Paint como el bote de pinturas, el Spray, la goma de borrar, etc. Emplear las herramientas de Paint

Indicadores: ¿Se logra que los niños entren a Paint?
 ¿Logran seleccionar las herramientas que se le señalan?

Resultado: Los 13 niños reconocen las herramientas de paint y seleccionan las herramientas que se le indican. Y 12 niños realizan con precisión sus trazos. Es decir uno aun no lo logra.

Estrategia 5. Hagamos dibujos con Paint

Propósito: Los niños emplean algunas herramientas de Paint como el bote

de pinturas, el Spray, la goma de borrar, etc.

Indicadores: ¿Hay más precisión en el manejo del cursor?

¿Logran realizar las instrucciones dadas?

Resultado: Se obtuvo que todos los niños lograron los indicadores (13)

Estrategia 6. “Carguemos un trailer”

Propósito: Los niños emplean las diversas actividades del software AMY’S. Para reforzar el reconocimiento de figuras geométricas, colores y seriación, así como la coordinación motriz fina.

Indicadores: ¿Reconocen las figuras geométricas?

¿Siguen la seriación?

¿Hay coordinación para el uso de las teclas de deslizamiento?

Resultado: 13 niños logran identificar las figuras geométricas, 10 siguen la seriación y tres no, 9 niños coordinan el uso de las teclas de deslizamiento y 3 aun no lo logran.

Estrategia 7. “Juguemos a contar figuras”

Propósito: Los niños emplean las diversas actividades del software AMY’S. Para reforzar el conteo y el reconocimiento de los números en el teclado.

Indicadores: Los niños reconocen los números en el teclado?

¿Cuentan correctamente la cantidad de figuras?

Resultado: 11 niños lograron contar correctamente la cantidad de objetos y los 11 identificaron correctamente los números en el teclado. 2 niños aun no lo logran.

CONCLUSIONES

- Como docentes no debemos perder de vista que nuestro papel es ser mediadoras para que, a través de que los niños y niñas interactúen con su realidad, puedan adquirir las competencias planeadas.
- El uso de la computadora cada día es mas frecuente en todos los ámbitos de nuestra vida por lo que debemos de favorecer el uso de la misma como herramienta didáctica.
- No es necesario que como docentes conozcamos como funciona la computadora ni que seamos unas expertas en programación.
- Como facilitadoras del aprendizaje tenemos el compromiso de emplear como medios educativos con nuevas tecnologías, esto es acercar a los niños y niñas preescolares al uso de la computadora como un medio más para lograr los propósitos de la Educación Preescolar.

A través de la aplicación de la alternativa pude favorecer en los niños y niñas los siguientes aspectos:

- ✓ Despertar y mantener el interés y la curiosidad del niño y niña por explorar su entorno.

- ✓ Conocer y respetar las normas para trabajar individualmente, en pequeños grupos o con el grupo en su totalidad.

- ✓ Comprender y seguir instrucciones para realizar diversas actividades sin depender de la forma como los demás las realicen.

- ✓ Tomar decisiones y acuerdos, planear, organizar, concluir y evaluar las actividades que se realizan colectivamente.

- ✓ Usar adecuadamente el equipo, el programa de cómputo, el mobiliario y los materiales.

RECOMENDACIONES Y SUGERENCIAS

La dirección de Educación Preescolar a través de su Programa Educativo en Multimedia nos dá las siguientes orientaciones para la intervención pedagógica:

Antes de utilizar el programa:

- Para que un medio educativo pueda ser aprovechado se necesita primero que la educadora lo conozca, se familiarice con sus contenidos, lo analice y comentar con sus compañeras las ideas de cómo puede usarlo para propiciar experiencias significativas en los aprendizajes.
- Prever como el material es un apoyo para las necesidades educativas del grupo, de acuerdo al Proyecto Anual de Trabajo.
- Planear en forma colegiada cómo se va a manejar el material con los alumnos de todo el plantel ya que generalmente sólo hay una computadora por Jardín, por lo que se sugiere lo siguiente:
- Organizar un espacio en el cual niños y niñas tengan diversas oportunidades de acción, además de la computadora.
- Definir y respetar el horario de acceso al equipo de cómputo, a fin de que todos los grupos tengan acceso a ella.
- Establecer normas y acuerdos que nos permitan mantener el espacio organizado.
- Planear la forma de introducir al grupo para utilizar la computadora y el programa, sin olvidar que:

- Es sólo un medio más de que dispone la docente para alcanzarlos propósitos educativos y no un fin en sí mismo.
- Antes de trabajar con la computadora, los niños deberán contar con diversas experiencias, tanto con material concreto, como gráfico, en las que hayan enfrentado situaciones similares a las que ofrece el programa.
- Su empleo debe estar basado en los propósitos y contenidos seleccionados en el plan quincenal, para orientar la intervención pedagógica y no en el tema que esté trabajando el grupo.
- Motivar a los niños a usar el material, despertando su interés y curiosidad.
- Dar a conocer al grupo las características, utilización y cuidado del material, el equipo, mobiliario y el espacio, en un clima de seguridad y confianza.
- Planear con el grupo la forma de emplear este material y establecer acuerdos que permitan aprovecharlo y para evitar que la actividad genere conflictos.

BIBLIOGRAFÍA

APARICI, Roberto (1996). *La educación para los medios*. México, UPN

AGUIRREGABIRIA, Mikel (1987). *Tecnología y Educación* . España, Narcea S.A.

ALBARRAN, Agustín Antonio. (1980) *Diccionario de pedagogía*. México, Siglo Nuevo Editores

ANGEL, Díaz Barriga. Docente y programa. *Lo institucional y lo didáctico*. 2ª. Edición, Argentina, Rei Argentina S.A.

Antología Básica, (1995) *Contexto y valoración de la práctica docente*. México, UPN, , 154 p.

BORT, Ma. Teresa. (1977) *La Escuela en crisis*. España, Edit. Bruñera S.A.,

Diccionario de Psicología y Pedagogía. México (2001). Ediciones Euroméxico.

GONZÁLEZ NÚÑEZ, J. De Jesús, Anameli Monroy, E. Kupferman Silberterns, (1999) . *Dinámica de grupos*. México,. Pax México.

Globalización. **Revista WEB**. Enero-junio 2000.

GUALTIERO, Harrison y Gallari Galli, Matilde. (1972) **La cultura analfabeta**.

México, Dopesa,

GUZMÁN, José Teodulo. (1978). **Alternativas para la educación en México**.

México, Ediciones Gernioka.

Hojas WEB gustavo-a-madero@df.gob.mx

JONSON, Harold T. (1994) **Curriculum y Educación**. España, Ediciones Paidós,

La autoevaluación del profesor. 2ª. Edición, Madrid, Editorial escuela española, 1996.

LATAPI, Pablo. (1980). **Política educativa y valores nacionales**. México, Edit.

Nueva Imagen S.A.

Los grandes problemas educativos en México. Secretaria ejecutiva del consejo de estudios de postgrado. Facultad de Filosofía y Letras. UNAM 1984

MULLAN, A.P. (1985). **El Ordenador en la Educación Básica**. Barcelona,

Gustavo Gili S.A.

PRAWDA, Juan. (1987). **Logros, inequidades y retos del sistema educativo mexicano**. México, Edit. Grijalbo S.A.,

SEP . (2001) **¿Cómo conocer mejor nuestra escuela?. Elementos para el diagnóstico**. México

SEP, (2002). **Orientaciones pedagógicas para la Educación Preescolar de la Ciudad de México**. México

SEP (1990) . **Desarrollo del niño y aprendizaje escolar**. México, UPN

SEP (1995). **Hacia la innovación**. México, UPN.

SEP (1997). **Aplicación de la alternativa de Innovación**. México, UPN

CUESTIONARIO

Nombre _____

Preparación profesional _____

1.- ¿Qué opinas sobre el empleo de la computadora como herramienta didáctica?

2.- ¿Sabes manejar la computadora? SI NO MAS o MENOS

3.- Si la respuesta anterior fue sí, ¿Dónde aprendiste a manejarla?

4.- ¿Conoces los programas educativos para la computadora que brinda la SEP como El cumpleaños del tigre rayitas? SI NO

5.- ¿Los has empleado alguna vez? SI NO

6.- ¿Has participado en algún curso de computación impartido por la SEP?

SI NO

7.- ¿Ha sido de utilidad, es decir has podido aplicar los conocimientos adquiridos para mejorar tu práctica docente y por qué?

¡ GRACIAS !

CUESTIONARIO

1.- DATOS GENERALES

1.-

Nombre _____

Edad _____ Sexo _____

Estado civil: () soltero () casado () unión libre () viudo () divorciado

¿Cuántos hijos tiene y de que edad?

¿Cuántos años tiene de vivir en su colonia?

() menos de 5 años () de 5 a 10 años () 10 años y más

¿Dónde vivía antes de llegar aquí?

¿Hasta que grado de escuela

cursó? _____

¿ A que se

dedica? _____

¿Hasta que grado escolar curso su familia?

Padre _____ madre _____

Abuelo paterno _____ Abuela paterna _____

Abuelo materno _____ Abuela materna _____

¿Cuál es ingreso mensual?

() menos de 1 salario mínimo () mas de 1 a 2 salarios mínimos

() mas de 3 salarios mínimos

En su casa tiene usted:

() radio () grabadora () video casetera () teléfono

() automóvil () cámara fotográfica

II PRODUCTOS Y ACTIVIDADES CULTURALES

1.- ¿Cuál es el origen de sus muebles?

() Los compra en un gran almacén . Nombre _____

() Compra a un artesano (carpintero, tapicero, etc.)

() Los heredó

() A crédito

() De contado

2.- ¿De qué estilo son sus muebles?

() moderno () antiguo () rústico

3.- ¿Cuáles son los tres adjetivos que mejor califican el hogar que le gustaría habitar?

- () claro () limpio () confortable () arreglado () armonioso
 () cuidado () espacioso () funcional

4.- Entre las actividades enumeradas a continuación, ¿puede decir cuáles son las que usted practica con frecuencia, raramente y las que nunca practica?

ACTIVIDAD	CON FRECUENCIA	RARAMENTE	NUNCA
Reunión de amigos			
Reunión familiar			
Juegos de mesa			
Deporte (cual)			
Campismo			
Pasear			
Caminata o salir al campo			
Toca algún instrumento musical			
Ver televisión			
Oír radio			
Ir al cine			
Otras (cuales)			

7.- ¿Cuáles son los cantantes que usted prefiere?

- () José José () Flor Silvestre () Ricardo Arjona () Juan Gabriel
 () Pedro Infante () Jorge Negrete () Alejandra Guzmán () Lucha Villa
 () Eugenia León () Gloria Trevi () Otro ¿cual?_____

8.- ¿ Su ropa es?

- () hecha en casa, por usted misma o por algún familiar.
 () por una modista llevándole usted la tela.
 () comprados en alguna tienda
 () comprados de segunda mano

9.- Acostumbra a leer

- () periódico () libros policíacos () novelas () teleguía () libros de cocina

¿Qué tipo de películas prefiere? _____

Anote las 5 películas que haya visto
recientemente: _____

11.- Que tipo de música escucha

12.-¿ A visitado alguno de estos museos?

() Museo de Arte Moderno

() Museo Nacional de Antropología e Historia

Otro ¿Cuál?

13.- ¿Pertenece a algún partido político? ¿A cual?

14.- Dentro de la comunidad pertenece a algún grupo religioso, unión de colonos
etc. ¿ _____ ¿a cual? _____