

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 042

"ENCICLOMEDIA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA"

TESINA

Que para obtener el título de:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN
PLAN '94

Presenta:
ANA ALAMILLA ESCAMILLA

CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE, 2008.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: ENCICLOMEDIA PROGRAMA EDUCATIVO

- 1.1. Antecedentes
- 1.2. Objetivos
- 1.3. Estructura del Programa ENCICLOMEDIA
- 1.4. Sitio del Alumno
- 1.5. Sitio del Maestro

CAPÍTULO II: ENCICLOMEDIA SISTEMA ARTICULADOR

- 2.1. Tipos de recursos que conforman ENCICLOMEDIA
- 2.2. Principales Recursos
- 2.3. Herramientas con las que cuenta ENCICLOMEDIA
- 2.4. Descripción de las Herramientas Virtuales de ENCICLOMEDIA..

CAPÍTULO III: ENCICLOMEDIA Y LOS MODELOS EDUCATIVOS

- 3.1. Modelo Tradicional
- 3.2. Modelo de Tecnología Educativa,
- 3.3. Modelo de uso de Red Escolar,
- 3.4. Didáctica Crítica

CAPÍTULO IV: LA TECNOLOGIA EN LA EDUCACION,

- 4.1. La Tecnología Educativa
- 4.2. El Programa ENCICLOMEDIA
- 4.3. Algunos beneficios de ENCICLOMEDIA
- 4.4. Opciones para usar ENCICLOMEDIA en el salón de clases

GLOSARIO

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

La sociedad enfrenta cambios acelerados y transformaciones profundas que evidentemente repercuten en los procesos educativos.

Desde sus inicios, el hombre ha tenido que crear sus propias herramientas de trabajo para facilitar así sus actividades cotidianas, dando solución a sus problemas al enfrentar los retos que imponen las nuevas sociedades en las que está inmerso.

La tecnología ha alcanzado un gran desarrollo en la actualidad, y debe estar al servicio de la humanidad, con distintos fines, entre ellos el nivel de vida socioeconómico, cultural y social de los individuos. Por este motivo las instituciones escolares juegan un papel importante dentro de la sociedad por ser la trasmisora de valores, conocimientos, actitudes y aptitudes donde los alumnos desarrollan las habilidades y destrezas mediante la interacción con los maestros y compañeros de clase.

Y es dentro del salón de clases donde el docente, afronta circunstancias de cómo enseñar para que el proceso enseñanza aprendizaje sea aprovechado al máximo por los alumnos.

La introducción del Programa ENCICLOMEDIA en las aulas de 5° y 6° grado de educación primaria constituye un primer paso para incorporar el uso de las tecnologías de información y comunicación a la educación básica, ya que entre las competencias necesarias para los ciudadanos del siglo XXI entra la selección, búsqueda y análisis de la información de distintos portadores.

ENCICLOMEDIA se sustenta en los libros de textos gratuitos, cuyos contenidos se han enriquecido con una variedad de medios, herramientas y recursos que permiten a los niños y niñas desarrollar esas habilidades cognitivas.

La Subsecretaría de Educación Básica reconoce en ENCICLOMEDIA un valioso apoyo para enriquecer el trabajo en el aula y la considera como un punto de partida para que los profesores en servicio incursionen en el mundo de la tecnología de la información y la comunicación, ya que la expectativa es que junto con otros recursos y las posibilidades

que brinda la conectividad contribuya al desarrollo de una auténtica cultura digital entre los docentes. ENCICLOMEDIA es una herramienta que ayudará al docente a realizar un proceso enseñanza-aprendizaje más significativo, donde el alumno interactúa con la tecnología, los libros de textos, los libros del rincón y sus compañeros.

Es por todo lo anterior que surge esta investigación al tomar en cuenta los niveles educativos que presentan los niños de las escuelas primarias, y como se beneficiarán con ENCICLOMEDIA ya que desde el inicio y puesto en marcha esté programa, los docentes presentaban temor, duda, ano poder utilizar correctamente los aparatos electrónicos y que sus conocimientos fueran rebasados por los alumnos que tienen en casa una computadora.

Por tal motivo, se razonó que seria de gran utilidad no solo conocer la importancia que tiene ENCICLOMEDIA en la educación y en la forma de impartir la enseñanza de los maestros, sino también, analizar los diferentes temas educativos que se presentan, el uso esta herramienta dentro del aula, y la forma de interactuar de los alumnos con toda la gama de conocimientos que tiene instalado este programa, utilizando las experiencias vividas para enfrentar y resolver problemas cotidianos.

Es propósito de esta tesina dar a conocer en que consiste el programa ENCICLOMEDIA enseñanza asistida que tiende a fortalecer los conocimientos y competencias profesionales de los docentes en servicio, de acuerdo a los enfoques señalados en los planes y programas de estudio vigentes de educación primaria, vinculado los diversos recursos que ofrece el programa, con los materiales que forman parte de la curricula del nivel obtenido hacia un dominio básico de las principales herramientas de ENCICLOMEDIA que le sirvan al docente en su practica con el fin de favorecer y fortalecer el aprendizaje de los alumnos en el aula.

Este trabajo se conforma de la siguiente manera en el capítulo I se hace referencia a todo lo que conforma ENCICLOMEDIA 10 que se espera lograr con los objetivos generales y particulares que se proponen, así mismo, como esta estructurado el programa, la importancia que tiene tanto el sitio del maestro para la elaboración de su diario y apoyos

que se presentan para organizar sus clases, como el sitio del alumno donde puede encontrar diversas actividades que lo apoyen al impartir sus conocimientos.

En el capítulo II vamos a conocer los tipos de recursos y herramientas que los maestros pueden utilizar para tener una mejor comprensión de los contenidos curriculares, así como el de propiciar en los alumnos un conocimiento significativo ya que ellos interactúan con todo lo que se les presenta en el programa ENCICLOMEDIA.

En el capítulo III se hace referencia a algunos teóricos precursores de la educación que nos ayudan a comprender mejor el proceso enseñanza aprendizaje, ya la vez conocer las diferentes etapas de desarrollo por los que pasa el alumno y para favorecer en ellos un conocimiento más fácil y entendible desarrollando sus conocimiento, habilidades y aptitudes.

En el capítulo IV tomamos en cuenta los beneficios que nos proporciona ENCICLOMEDIA como tecnología de vanguardia dentro de la educación ya que es un programa que se interesa por tener una educación de calidad, que desea, que México supere ese rezago educativo que no nos deja avanzar y estar ala par con otros países, también se maneja un glosario para conocer los términos más utilizados en ENCICLOMEDIA, en las conclusiones se hace referencia a como podemos utilizar los recursos y las herramientas dentro del salón de clases para tener un proceso enseñanza aprendizaje donde los alumnos participan e interactúen con las actividades planeadas utilizando este programa, así como el uso que le puedan dar los docentes para obtener resultados positivos en su aplicación.

También encontraremos algunas indicaciones para conocer los diferentes recursos y herramientas que conforman este programa, así mismo nos indica de cómo podemos utilizarlos dentro del salón de clases para tener un mejor aprovechamiento y dominio de las herramientas.

ENCICLOMEDIA es una herramienta que se puede utilizar en los quintos y sextos grados, cuenta con los aparatos electrónicos necesarios para utilizarlos dentro del salón, así mismo, esta equipado con otros accesorios para su buen funcionamiento y utilidad.

También este programa lo pueden utilizar los docentes para organizar sus trabajos, ejercicios, evaluaciones y demás documentos que necesiten redactar ya que cuenta con el programa Word.

Este trabajo de investigación se espera sirva de referencia a aquellos docentes que tengan instalado el programa ENCICLOMEDIA, así como a los docentes que se interesen por conocer algunas de sus funciones, usos y ayuda que pueda proporcionar para elaborar el diario de clases.

1. 1. Antecedentes

La integración de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y su impacto en todos los campos de la actividad humana, impone cambios, nuevas formas de repensar la educación y de concebir los procesos de enseñanza aprendizaje, así como recursos y elementos mediadores de la práctica en el aula, por eso como iniciativa del Gobierno Federal, a través de la Secretaría de Educación Pública y el ILCE, se da inicio a el programa ENCICLOMEDIA en respuesta a ésta necesidad.

ENCICLOMEDIA es un sistema, concebido y hecho en México, que integra y articula medios, recursos y herramientas relacionadas con la educación primaria, a fin de enriquecer las experiencias de enseñanza y aprendizaje en el salón de clases.

Es una estrategia didáctica que se fundamenta en los libros de textos gratuitos y que, a partir de su edición digital, los enlaza a la biblioteca de aula, a fotografías, mapas, visitas virtuales, videos, películas, audio, interactivos y otros recursos.

Es también un espacio para la colaboración organizada donde maestros, instituciones públicas, privadas e individuos podrán proponer materiales y recursos de interés tanto general como regional que permitan seleccionar los más pertinentes para los diversos procesos de enseñanza aprendizaje y, de esta forma, contribuir a hacer de la educación pública un asunto público.

ENCICLOMEDIA aprovecha e integra recursos y experiencias de otros proyectos de la SEP, como: Red Escolar, Sepiensa, Biblioteca Digital, Enseñanza de la Física con Tecnología y Enseñanza de las Matemáticas con Tecnología, entre otros.

Contiene los materiales, recursos y actividades para fortalecer el proceso de enseñanza en el salón de clases. Ahí los alumnos y maestros pueden indagar, observar, comparar y seleccionar la información relacionada con las materias del plan de estudios de primaria.

En ENCILOMEDIA la SEP ha diseñado para guiar y facilitar la tarea a los docentes, el plan y los programas, los libros para el maestro, los avances programáticos y los ficheros, así como sugerencias didácticas para abordar las lecciones de los libros de texto con esta herramienta.

Las escuelas que cuentan con ENCICLOMEDIA, deben tener en el salón de clases suficiente capacidad eléctrica, así como una buena protección que resguarde los equipos instalados, por tal motivo los directores de ambos turnos firman una carta compromiso para hacerse responsables de los equipos que se instalan.

Las escuelas que cuentan con ENCICLOMEDIA recibieron de la SEP el equipo necesario para poder utilizarlo en el salón de clases: una computadora, un proyector, un pizarrón interactivo para los sextos grados, o un pizarrón anti reflejante blanco en los quintos grado, una impresora y una guía de uso impresa, así como un escritorio especial para estos aparatos eléctricos.

ENCICLOMEDIA, se encuentra instalada en el disco duro de la computadora, y tiene como respaldo un juego de discos compactos (CD s) o discos versátiles (DVD s) por equipo instalado que quedan bajo resguardo en la dirección del plantel.

ENCICLOMEDIA es un proyecto que inicia con los 5° y 6° grados en escuelas primarias a partir del ciclo escolar 2004-2005, para reforzar el trabajo del docente dentro del salón de clases.

ENCICLOMEDIA es un programa del gobierno federal para la introducción a la tecnología e informática de acuerdo con los contenidos y enfoques vigentes en la educación primaria.

Para la SEP Enciclomedia es un Programa Nacional de Educación 2001 -2006.
Abarca tres líneas de acción.

- A partir de los libros de textos (5° y 6° de primaria)
- Equipamiento (cañón, pizarrón electrónico, CPU, teclado, bocinas, monitor, regulador, lápiz apuntador)
- Formación continua de maestros para la enseñanza asistida.
- Enciclomedia busca:
 - Equidad y calidad en las escuelas.
 - Información actualizada y nuevas herramientas para la construcción de los aprendizajes.
 - Estrategias didácticas innovadoras en las distintas asignaturas.
 - Promover el desarrollo de habilidades cognitivas y competencias comunicativas en alumnos y maestros.

1.2. Objetivos

Objetivo General:

ENCICLOMEDIA se propone contribuir a la mejora de la calidad de la educación que se imparte en las escuelas públicas de educación primaria del país e impactar en el proceso educativo y de aprendizaje por medio de la experimentación y la interacción de los contenidos educativos incorporados al programa, convirtiéndolo en una herramienta de apoyo a la labor docente que estimula nuevas prácticas pedagógicas en el aula para el tratamiento de los temas y contenidos de los libros de texto.

Objetivos Específicos:

- Proporcionar a maestros y alumnos de educación primaria, fuentes de información actualizada y herramientas para la construcción de los aprendizajes con el apoyo de novedosos recursos tecnológicos.
- Promover la generación de un aprendizaje más significativo a través de nuevas rutas de acceso al conocimiento, que conduzcan a docentes y alumnos a la creación de ambientes atractivos, útiles y organizados de temas, conceptos y contenidos, a partir de la inclusión de nuevos lenguajes audiovisuales como un complemento para la construcción de mensaje, la información y el conocimiento.
- Fomentar conocimientos, habilidades, valores y aptitudes que permitan a los alumnos de escuelas urbanas, rurales e indígenas, así como a los niños con necesidades educativas especiales, valorar su cultura y su entorno, a la vez de relacionarse respetuosamente con el resto de los niños mexicanos.
- Sugerir al docente estrategias didácticas innovadoras para el tratamiento de los contenidos curriculares.

- Recuperar los conocimientos y experiencias del docente, en la integración, organización y desarrollo de temas o conceptos frente al grupo, generando un ambiente interactivo que propicie el mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje
- Continuar con la incorporación del manejo de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en los procesos educativos, estableciendo así, nuevas maneras de construcción grupal del conocimiento en comunidades de aprendizaje que reconozcan el potencial de utilizar los recursos tecnológicos e informáticos para el desarrollo cognitivo y creativo de los alumnos.
- Promover la construcción de redes horizontales entre las escuelas para el intercambio de experiencias y prácticas docentes con el uso de ENCICLOMEDIA, influyendo en la gestión educativa para que sea la comunidad escolar quien identifique necesidades, problemas y metas tendientes a elevar la calidad del sistema escolar.
- Involucrar tanto al personal de las mesas técnicas del nivel de primaria, a los equipos técnicos de actualización y de educación a distancia, como a la estructura intermedia del nivel (jefes de sectores y supervisores) y, particularmente, a los profesores que realizan funciones de apoyo técnico pedagógico en los sectores y zonas escolares.

1.3. Estructura del programa ENCICLOMEDIA.

En colaboración con las autoridades educativas de cada entidad federativa, se capacita a los docentes para aprovechar los apoyos, además de brindarles la asesoría técnica y pedagógica que requieran para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.

ENCICLOMEDIA constituye la edición digital de los libros de Texto Gratuitos de la Secretaría de Educación Pública (SEP). Su característica principal es que ha vinculado a las lecciones de los libros con los que año con año trabajan los niños y maestros en todo el país, diversos recursos didácticos como imágenes fijas, y en movimiento, interactivos, audio, videos, mapas, visitas virtuales, recursos de la enciclopedia Microsoft Encarta, entre otros más.

De esta manera, ENCICLOMEDIA ha integrado un amplio acervo educativo con novedosas rutas de acceso a la información, a fin de generar aprendizajes más significativos, congruentes con la realidad que viven las generaciones actuales, así como acercar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de manera equitativa y gratuita a las primarias públicas del país.

En atención a las necesidades y actividades de los profesores se creó, además de una estrategia permanente de capacitación y actualización, el Sitio del Maestro: un espacio que cuenta entre otras cosas con sugerencias didácticas, la digitalización de sus herramientas de trabajo (avance programático, libro del maestro, ficheros) y un apartado de materiales para el desarrollo profesional; todo ello encaminado a que el maestro aproveche al máximo este recurso educativo y su labor pedagógica sea más útil.

ENCICLOMEDIA es un programa educativo, con recursos para el aprendizaje, que mediante la informática logra establecer ligas o vínculos entre los libros de texto, a partir de la interacción con imágenes fijas y en movimiento, audio, animaciones, ejercicios.

ENCICLOMEDIA se estructura de dos ámbitos de trabajo fundamentales: el Sitio del Alumno y el Sitio del Maestro.

El Sitio del Alumno en el se encuentran los libros de textos, cada lección está con sus ligas o vínculos, que explican con mayor detalle alguna idea o concepto. El Sitio del maestro integra los materiales que la SEP ha diseñado para guiar y facilitar la tarea docente con el plan y programa de estudio, los libros del maestro, Avances programáticos, ficheros, así como un conjunto de estrategias y sugerencias, que contribuyen a propiciar nuevas formas de trabajo y de interacción con el grupo que apoyen a la transformación de la práctica docente.

Estos dos apartados sirven al docente para integrar una educación de calidad, donde el docente se involucra junto con sus alumnos para poder tener un proceso enseñanza aprendizaje más participativo, reflexivo, en el cual los alumnos interactúan con toda la variedad de actividades que se presentan en cada una de las lecciones que conforman su libro de actividades y los libros digitales que constituyen este programa.

1. 4. Sitio del Alumno

Se le ha denominado de esta manera ya que integra los Libros de Textos Gratuitos que año con año reciben los alumnos al inicio de cada ciclo escolar, sólo que en versión digital y cargados en el disco duro de la computadora.

Se encuentran organizados por grado escolar y asignatura, por lo que con un solo clic, el maestro o el alumno fácilmente pueden seleccionar algunos de estos materiales.

Los libros "enciclomediados" conservan su estructura original, pero gracias a su edición digital se ha logrado vincular, mediante ligas de hipertextos (documentos que pueden consultarse o ejecutarse cuando sea solicitado) e iconos, las lecciones de los libros con miles de recursos educativos multimedia como imágenes, mapas, visitas virtuales, videos, películas, audio, ejercicios interactivos, entre muchos otros.

ENCICLOMEDIA constituye una base de datos que organiza un acervo informativo alrededor de los Libros de Texto, con la finalidad de brindar un abanico de opciones a los profesores y alumnos para que completen los temas contemplados en el currículo desde muy distintos puntos de vista.

Aporta otros elementos para profundizar en algunos contenidos, preparan y acompañan a niños y niñas para realizar los procesos de aprendizaje implícitos en sus libros de texto, es el espacio donde los alumnos y maestros indagan, observan, comparan y seleccionan la información relacionada con los materias del plan de estudios de educación primaria

1.5. Sitio del Maestro

Además de los Libros de Texto Gratuitos de la SEP en formato digital, ENCICLOMEDIA cuenta con el Sitio del Maestro, que se diseñó pensando en las principales necesidades y tareas de los profesores.

En este espacio, los maestros encuentran diversos recursos para familiarizarse con dicho programa educativo y optimizar su uso en el salón de clases, además de disponer de otros materiales que apoyan sus labores cotidianas.

El Sitio del Maestro ofrece:

Un apoyo a la labor docente; contiene la versión digital de los Libros para el Maestro, el Plan y Programa de Estudios de cada asignatura; el Avance Programático y los Ficheros de Español y Matemáticas.

Ofrece Sugerencias Didácticas para abordar los contenidos de los Libros de Texto Gratuitos a través de diversos recursos multimedia y materiales disponibles en el aula.

Cuenta también con la Papelería, donde encontrarán materiales como esquemas y mapas que se ocupan frecuentemente en las actividades de clase, así como formatos para cuando tiene que realizar tareas administrativas.

El Sitio del Maestro también ofrece una oportunidad para el Desarrollo Profesional, ya que se han recuperado materiales adicionales (libros, artículos, videos, entre otros) para que los profesores amplíen y actualicen sus conocimientos sobre las asignaturas contempladas en el currículo de educación básica.

Cuenta también con documentos y referencias sobre utilidad de incorporar los medios audiovisuales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación a la educación, así como textos sobre pedagogía en general.

Un espacio para enseñar de manera creativa las actividades y materiales del Taller Creativo permite a los profesores fomentar en sus alumnos el interés por las disciplinas de la Educación Artística (pintura, teatro, música, literatura, entre otras) que complementan u equilibran su formación.

El Taller Creativo tiene como finalidad pedagógica desarrollar la sensibilidad y habilidad tanto estética y artística de los niños; es decir, que entiendan el arte como un medio fundamental para expresar emociones y pensamientos.

También hace posible que los alumnos aprendan a manejar las tecnologías como instrumentos para comunicar ideas de manera original y creativa; guiados por sus maestros pueden realizar guiones audiovisuales, programas radiofónicos, presentaciones de temas en la computadora, puestas teatrales y ensayos literarios.

Otras ventajas del Sitio del Maestro: constituye un espacio amigable y fácil de navegar, no necesita conexión a Internet, puede consultarse en el salón de clases o en alguno de los centros de maestro en todo el país, reúne diversas fuentes de información actualizada.

Sus recursos pueden imprimirse totalmente o por partes en cualquier momento, proporciona un organizador interactivo semanal que permite observar gráficamente el nivel de avance en la impartición de cada una de las asignaturas de quinto y sexto grado.

2.1. Tipos de recursos que conforman ENCICLOMEDIA

El programa ENCICLOMEDIA ofrece a los usuarios, llámese docente o alumno, utilizarlo como recurso didáctico es de gran ayuda pues contribuye a la mejora de la calidad de la educación que se imparte en las escuelas públicas de educación primaria e impacta en el proceso educativo y de aprendizaje por medio de la experimentación y la interacción de los contenidos educativos incorporados a ENCICLOMEDIA, convirtiéndola en una herramienta de apoyo ala labor docente que estimula nuevas practicas pedagógicas en el aula para el tratamiento de los temas y contenidos de los libros de texto, a demás de proporcionar a maestros y alumnos de educación primaria, fuentes de información actualizada y herramientas para la construcción de los aprendizajes con el apoyo de novedosos recursos tecnológicos y sugieren al docente estrategias innovadoras para el tratamiento de los contenidos escolares.

ENCICLOMEDIA pone a la disposición de alumnos y docente los recursos que a continuación se enumera:

- Actividades interactivas
- Animaciones
- Visitas virtuales
- Videos y clips de películas
- Imágenes fijas

Estas y otras herramientas, medios y programas han sido seleccionados e integrados a las lecciones, como material de apoyo para la nueva educación en México.

2.2 Principales Recursos

Los recursos educativos con los que se ha enriquecido a los libros de texto gratuitos digitalizados son, por un lado los recursos que aparecen en la barra superior de la pantalla - en orden alfabético-, cuando se ha enlazado alguna palabra o concepto. Y aquellos que están disponibles en los controles de navegación, el enlace para utilizar las herramientas virtuales que se han diseñado para ENCICLOMEDIA.

1.- ACTIVIDADES INTERACTIVAS Y ANIMACIONES

Permiten a los alumnos poner a prueba sus conocimientos y habilidades para analizar, confrontar ideas y tomar decisiones.

Son ejercicios pensados como retos intelectuales, en donde los alumnos pondrán a prueba sus conocimientos y habilidades, obtendrán explicaciones en relación con la situación problemática planteada, sabrán de manera inmediata si la respuesta fue adecuada y tendrán la posibilidad de nuevamente intentar solucionar la actividad.

2. FONOTECA

Contiene una selección de textos grabados o una selección de música relacionada con los temas de las asignaturas.

3.- BIBLIOTECA

Cuenta con un acervo de varios libros para consulta de los maestros y alumnos. Los docentes podrán hacer referencia a los libros en la biblioteca de aula o directamente a los libros en su versión digital.

4.-DIAGRAMA TEMÁTICO

Para cada una de las lecciones se ha desarrollado un mapa conceptual que se podrá desplegar para que los alumnos vean con mayor claridad los temas, los conceptos y las relaciones en cada lección por estudiar.

5.-MICROSOFT ENCICLOMEDIA ENCARTA

Con más de 100 mil entradas, esta Enciclopedia digital ofrece un banco de datos, con textos escritos, imágenes, videos, audio, visitas virtuales, que incluyen artículos especializados, el Diccionario de la Real Academia Española, un Atlas Interactivo, datos estadísticos y líneas del tiempo.

6.- FILMOTECA

Se han editado fragmentos de algunas películas que muestran información que completa el estudio de un tema en particular.

7.- GALERIA DE ARTE

Abarca una colección de arte con imágenes de pinturas, esculturas, piezas arqueológicas, grabados y fotografías que se han colocado en diferentes salas virtuales como si fuesen parte de una galería.

8.- LIBRO DE TEXTO

Algunos de los contenidos programáticos se manejan en diferentes grados de la educación primaria, con diferencias en el nivel de profundidad o de complejidad. Esto ocurre particularmente entre los contenidos de 5° y 6° grado; por ello, se han enlazado estos textos como una referencia para el maestro y el estudiante

9.- MAPAS Y MAPOTECA

Mapas actuales se tienen en Enciclopedia Encarta y los antiguos se han colocado en una mapoteca donde se podrán observar a detalle.

10.- RED ESCOLAR

Es el proyecto educativo en red que promueve la comunicación y colaboración en el trabajo, así como la vinculación entre las diferentes asignaturas y el uso de las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación.

11.- SEPIENSA

Es el portal educativo que ofrece textos útiles para complementar la formación académica y cívica; ofrece alternativas para el aprovechamiento creativo del tiempo libre.

12.- VIDEOS Y CLIPS DE PELICULAS

Una de las herramientas para mejorar el aprendizaje que complementa la educación, es el conjunto de videos que se han preparado con un objetivo didáctico, en casi todas las materias y que tienen una duración que va desde el minuto y treinta segundos hasta los tres minutos.

Con ellos se muestran lugares remotos, ver en unos minutos los procesos que duraron siglos como sería el desplazamiento de los continentes y de las placas tectónicas. Permite viajar por el espacio y observar los cuerpos celestes o conocer las costumbres y formas de vida de épocas prehistóricas o de algunos grupos étnicos en lugares recónditos del mundo.

13.- VISIT AS VIRTUALES

Brinda a los niños y niñas la oportunidad de conocer los sitios arqueológicos o las ruinas históricas que les permitirán profundizar en la comprensión de las culturas prehispánicas y de la antigüedad.

Estos recursos permiten conocer los lugares o museos como si estuviésemos en el lugar. Por eso se han diseñado murales del siglo XX y otros espacios. En ellas podemos ascender a las pirámides para observar las ciudades prehispánicas desde lo alto e imaginar cómo se desarrollaba la vida en ese entonces, recorriéndolas por todos lados y deteniéndose donde les interese conocer más a detalle, sus decoraciones o acervos culturales.

Después de la descripción y uso de cada uno de los recurso con los que cuenta ENCICLOMEDIA se puede comprender que tan importante es que el docente se encuentre actualizado con el uso de la tecnología, para poder manejar cada uno de estos dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Ya medida que transcurre el tiempo, se observa cómo la tecnología ocupa espacios muy importantes en todos los ámbitos de la vida, uno de los cuales es la educación donde en los años recientes se han desarrollado diversos proyectos para que la comunidad educativa incorpore el uso de la computadora en sus actividades cotidianas. Por tal motivo, se considera que el Programa Enciclomedia es una oportunidad para que los maestros y los alumnos aprovechen los recursos tecnológicos para construir mejores aprendizajes.

2.3. Herramientas con las que cuenta ENCICLOMEDIA

ENCICLOMEDIA acerca a los maestros de manera lúdica al uso de la tecnología; para ello es necesario que se conozcan las opciones que ofrece, así como los recursos tecnológicos disponibles y de que manera debemos cuidarlos y utilizarlos para evitar posibles faltas en el sistema.

ENCICLOMEDIA se basa en un modelo que parte de contar con un solo equipo de cómputo en el que se puede ver la información que se presenta en la pantalla del monitor de la PC, transmitida a una pantalla o pizarrón electrónico a través de un cañón.

Para el desarrollo de las actividades con los niños, el profesor se valdrá de diversas estrategias, ya que ENCICLOMEDIA tiene dentro de su acervo varios recursos con los cuales se enriquecerán las actividades a desarrollar en el grupo.

El trabajo con herramientas virtuales, resulta atractivo y divertido, ya que éstas se encuentran como elementos básicos y complementarios para el trabajo de los estudiantes.

En los salones de clases se ha seleccionado trabajar con estas herramientas, dado que algunas de ellas forman parte del equipo que tengan instalado la plataforma de Windows en cualquier versión y otras de ellas se eligieron como parte del apoyo que necesitan los profesores para el trabajo cotidiano en el aula; cada maestro deberá encontrar la aplicación que va a proporcionar de éstas.

Cabe aclarar que en las sugerencias didácticas existen recomendaciones para su uso, los cuales no son todas ni las únicas aplicaciones; por ello será necesario echar a volar la imaginación, su creatividad y habilidad para fortalecer el empleo de dichas herramientas virtuales.

2.4. Descripción de las Herramientas Virtuales de ENCICLOMEDIA

Las herramientas virtuales son una serie de programas que tienen la finalidad de apoyar a las diferentes secuencias didácticas en el Sitio del Maestro, aunque cabe mencionar que los profesores, a partir de su creatividad, podrán utilizarlas según sus necesidades. Este espacio cuenta con actividades para sus alumnos, en las que el uso de éstas resulta interesante y dinámico en el desarrollo de las actividades.

Las herramientas se utilizan dentro de la clase a manera que se pueda comprobar, evaluar, tomar el tiempo, medir, ya la vez como apoyo para que los alumnos estén pendientes de su uso.

Cada herramienta tiene su peculiaridad de uso, a la vez cuenta con cosas que las hacen generales, por ejemplo: en la parte superior de casi todas las ventanas encontramos una barra con opciones [botones], donde cada una tiene una palabra diferente, esta se llama barra de menú.

1. Grabador de sonidos:

Esta herramienta funciona como grabadora de voz y sonido, que a través del micrófono permite crear actividades acerca de algún contenido o tema, a partir de la estimulación auditiva ya que se usan diferentes sonidos, propiciando un ambiente de participación y creatividad.

Además, puede apoyar en la realización de tareas de aprendizaje como entrevistas, programas de audio, práctica de lectura oral, oratoria o la narración de historietas.

2. Cronómetro:

Es una herramienta que simula la función de un reloj, registra el tiempo en el desarrollo de actividades, ya que en las secuencias didácticas ubicadas en el Sitio del Maestro, se proponen ejercicios donde es necesario el uso del cronómetro.

Puede apoyar a la realización de grabaciones de audio y video o el tiempo de duración en juegos y concursos.

2. Paint:

Es un accesorio o herramienta que cuenta con un conjunto de iconos que tienen diversas funciones como: pegar a otros documentos y presentaciones, cortar, copiar imágenes y textos destinados a desarrollar actividades más significativas para el alumno dándoles color, aumentar o disminuir tamaño.

4.- Regla:

Es una herramienta utilizada fundamentalmente en el área de Matemáticas que permite realizar actividades de medición, cumple las mismas funciones que una regla común, pero además puede aumentar o disminuir su tamaño, conforme a las necesidades de medición.

5.- Transportador:

Cumple las mismas funciones que un transportador manual, permite medir ángulos; es una herramienta utilizada fundamentalmente en el área de Matemáticas que permite realizar actividades de medición en las que se trabaja conceptos aritméticos y geometría.

6.- Calculadora:

Incorpora a la pantalla de ENCICLOMEDIA la calculadora instalada en el programa, la computadora es una herramienta que permite realizar operaciones aritméticas como: sumas, restas, multiplicaciones, divisiones, para la resolución de actividades matemáticas.

7.- Bloc de Notas:

Esta herramienta funciona como una pequeña pizarra donde se pueden escribir anotaciones, ideas, comentarios; tareas, que de forma escrita el maestro quiera transmitir a los alumnos.

Permite registrar textos escritos sin necesidad de denominar las funciones de un procesador de textos, estos se pueden guardar y archivar en carpetas de computadora.

8.- Lupa:

Es un pequeño recuadro que al ubicarlo en algún lugar de la pantalla amplifica la imagen, permitiéndole visualizar con mayor claridad algún concepto y sobre todos imágenes en las que sea necesario dar mayor énfasis e importancia, en tres niveles de aumento, que se activan con las teclas (+) y (-).

9.- Plumón:

Es una herramienta que permite al profesor marcar algunos conceptos, palabras importantes o significativas de laguna lectura, para resaltar la información que considere más importante.

Se puede utilizar sobre cualquier imagen o texto, esta herramienta cuenta con el borrador que lo elimina físicamente.

10.- Teclado:

Permite escribir textos desde el pizarrón electrónico o desde el ratón haciendo clic en las teclas.

Si ubicamos a la educación y la comunicación como factores de información de un mismo proceso, se distinguiría el tipo de comunicación que se desarrolla en las aulas, se reconocería el papel del docente como una función esencialmente de comunicador y se identificaría al emisor, al receptor y la forma Como se emite y desarrolla el mensaje en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es por esto que se tratará de explicar en que consiste cada uno des siguientes modelos:

3.1. Modelo Tradicional

En este modelo subyace la idea de que el aprendizaje se adquiere de manera intuitiva por medio de los sentidos.

Y corresponde al maestro organizar, conducir y controlar un proceso lineal de traspaso de información, en el cual, él es el que sabe, piensa y ejecuta la acción de manera autoritaria.

El maestro es la base y condición del éxito de la educación. A él le corresponde organizar el conocimiento, aislar y elaborar la materia que ha de ser aprendida, trazar el camino y llevar por él a sus alumnos.

El maestro es el modelo y el guía, al que se debe imitar y obedecer. La disciplina y el castigo se consideran fundamentales, la disciplina y los ejercicios escolares son suficientes para desarrollar las virtudes humanas en los alumnos. El castigo ya sea en forma de reproches o de castigo físico estimula constantemente el progreso del alumno.

Mientras que al alumno corresponde el rol del que no sabe, debe escuchar en silencio, pensar lo mismo que piensa el maestro y actuar cuando este se lo permita, sometándose con docilidad y adaptándose a una situación aparentemente natural e incuestionable.

La clase y la vida colectiva son organizadas, ordenadas y programadas. El manual escolar es la expresión de esta organización, orden y programación; todo lo que el niño tiene que aprender se encuentra en él, graduado y elaborado, si se quiere evitar la distracción y la confusión nada debe buscarse fuera del manual.

El método de enseñanza será el mismo para todos los niños y en todas las ocasiones. El repaso entendido como la repetición de lo que el maestro acaba de decir, tiene un papel fundamental en este método.

3.2. Modelo de Tecnología Educativa

En el modelo de Tecnología Educativa, se aplica principalmente el enfoque sistémico de administración y el uso de medios de comunicación, radio y televisión principalmente, con una tendencia de corte funcionalista y sobre todo instrumentalista, que hace eficiente los procesos educativos con medidas de control, seguimiento y retroalimentación.

Este modelo, apoyado en los supuestos teóricos de la psicología conductista, concibe el aprendizaje como un cambio de conducta observable, medible y relativamente duradero, el proceso enseñanza aprendizaje es de tipo longitudinal (entrada -proceso -salida) con supuestos de objetividad sobre los productos esperados.

A su vez los resultados del aprendizaje se evalúan contrastándolos con los objetivos preestablecidos con un carácter netamente cuantitativo.

3.3. Modelo de uso de Red Escolar

Desde el surgimiento de Red Escolar se diseñó un modelo basado en el equipamiento de cuatro computadoras, un servidor, una impresora, un equipo de recepción de Edusat, una colección de CD' s de consulta y una línea telefónica para conectarse a Internet, considerando que el promedio de alumnos por grupo es de 40 integrantes.

Así los recursos del Aula de Medios se utilizan para diseñar estrategias de uso grupales en cada centro de cómputo y utilizar los equipos en las diferentes actividades.

El modelo promueve el uso del correo electrónico, la participación en foros de discusión y el intercambio de información para difundir materiales de apoyo, noticias de actividades culturales y otros materiales didácticos.

Los proyectos y cursos de Red Escolar proponen actividades diversas como: investigación documental y en línea, en el CD Roms o videos, registros, actividades, de tal modo que el profesor puede dividir a los alumnos en equipos para que vayan conociendo sus funciones ya la vez para que cada alumno participe en alguna fase de la generación del proyecto.

Red Escolar lleva a las escuelas de educación básica un modelo tecnológico, tiene el fin de proveer a la escuela con información actualizada y relevante, con un sistema de comunicación eficiente que permita a estudiantes y profesores compartir ideas y experiencias.

La filosofía que sustenta la concepción del proyecto es generar un modelo flexible con apoyo de los medios que permita a docentes y alumnos maximizar sus capacidades de aprendizaje en un ámbito de permanente actualización y libertad pedagógica.

Fomenta entre estudiantes y profesores el ejercicio de un pensamiento crítico, analítico y reflexivo con base en el trabajo colaborativo que les proporciona vivir el proceso de enseñanza -aprendizaje de una forma distinta a la que generalmente se plantea en la enseñanza tradicional.

3.4. Didáctica Crítica

En esta corriente desarrollada en los años ochenta, se cuestiona a la tecnología educativa y considera que la educación es un proceso social de intercambio, de conocimientos y experiencias de los involucrados, tanto a nivel individual como grupal, enfatizando la participación de la tecnología, así como la importancia del factor humano, de esta manera el alumno o el grupo son tanto objetivo de enseñanza, como sujetos de aprendizaje.

La aplicación de la Didáctica Crítica, paradigma de carácter educativo y social que sostiene que el aprendizaje es producto de la interacción dialéctica entre docentes y estudiantes mediante la reflexión grupal y el análisis crítico para acercarse a la realidad y transformarla, con la ayuda de la nueva tecnología de la información y comunicación se convierte por lo tanto en una alternativa muy factible para el mejoramiento de la praxis educativa y el logro de aprendizaje significativo y funcional en los estudiantes y docentes.

Por ello se dice que "El propósito principal de todo maestro comprometido con su función histórica y social es apropiarse de la didáctica crítica y luego aplicarla efectivamente a sus estudiantes para desestabilizar los conocimientos, confrontar, cuestionar y transformar la realidad alienante" (Jaime Demera Arango, 15, 2007).

En ese sentido, se considera que las autoridades educativas nacionales y provinciales, directores, rectores, la comunidad educativa y maestros debemos fomentar seminarios-talleres o cursos de capacitación que involucre el paradigma del análisis crítico para que se haga viable la formación de maestros y estudiantes asertivos, reflexivos, críticos, conscientes, humanistas, revolucionarios y consecuentemente con ello estudiantes,

analíticos, críticos, reflexivos, participativos, competentes y transformadores.

Sólo en la medida que se realicen estas acciones el país podrá liberarse del tutelaje por la que ha sido sometida la educación durante largo tiempo, así como también de la enajenación provocada por modelos descontextualizados de la cual hemos formado parte un grupo significativo de agentes educativos, por tal razón se debe avanzar hacia una didáctica crítica que nos permita ser más efectivos y conscientes con la gran responsabilidad que tenemos, como formadores de los niños del futuro de nuestro país, en nuestras manos está formar una nueva generación de triunfadores, como dice Miguel Ángel Cornejo "formar seres excelentes, magníficos, extraordinarios que trasciendan para que el mundo tenga un nuevo amanecer" (Cornejo, 1999, p.38)

Todo el proyecto de la pedagogía crítica está dirigido a invitar a los estudiantes y a los profesores a analizar la relación entre sus propias experiencias cotidianas, sus prácticas pedagógicas de aula, los conocimientos que producen, y las disposiciones sociales, culturales y económicas del orden social en general.

"La pedagogía crítica se ocupa de ayudar a los estudiantes a cuestionar la formación de sus subjetividades en el contexto de las avanzadas formaciones capitalistas con la intención de generar prácticas Pedagógicas que estén dirigidas hacia la transformación del orden social general en interés de una mayor justicia racial, de género y económica" (McLaren, 1997, p. 270)

4.1. La Tecnología Educativa

La Tecnología Educativa puede ser entendida como el desarrollo de un conjunto de técnicas sistemáticas y acompañantes de conocimientos prácticos para diseñar, medir y manejar escuelas con sistemas educativos.

La palabra Tecnología usada en la frase Tecnología Educativa, más bien se maneja con el enfoque del sistema de análisis, de desarrollo y en la síntesis de sistemas.

La Tecnología Educativa, entonces, está definida como la aplicación de un enfoque organizado y científico con la información correspondiente al mejoramiento de la educación en sus diversas manifestaciones y niveles.

Esto significa el desarrollo de un conjunto de técnicas sistemáticas en las escuelas como sistemas educativos, esta definición tiene dos aspectos importantes, el énfasis que pone sobre la representación de la escuela como un sistema y sobre el uso de herramientas, procedimientos y métodos para el diseño y la operación de dicho sistema.

En el campo de la docencia, las transformaciones tecnológicas podrían llegar a imponer el reto, la necesidad y sobre todo, la posibilidad de renovar las técnicas de enseñanza.

Para poder transformar la práctica docente y modificar la enseñanza tradicional a una enseñanza más dinámica, es necesario capacitar a los docentes, porque el aumento de la aplicación de las propuestas tecnológicas al proceso de enseñanza aprendizaje, tiene varias implicaciones de valor para el rol del docente dentro del aula, pues los libera del papel del maestro tradicional en la que su función es la de transmitir los contenidos.

Desempeñando en el aula el papel de maestro activo y utilizar la tecnología como una herramienta que va a permitir transformar no sólo la forma de enseñar, sino también el aprendizaje de los alumnos, enriqueciéndola, haciendo más amena, divertida y

participativa, ya que los alumnos interactúan con los recursos que se le presentan en ENCICLOMEDIA durante la clase.

Ejemplo de la tecnología educacional es ENCICLOMEDIA que se empezó a trabajar en los grados de quinto y sexto de educación primaria. El propósito fundamental es proporcionar a los maestros y maestras un apoyo para enriquecer su trabajo en el aula y para facilitar los procesos de aprendizaje de sus alumnos, Con la finalidad de apoyar al docente para la planeación de sus clases, y de proporcionar a los profesores más elementos para mejorar su trabajo Con el grupo así Como para actualizar y fortalecer su formación.

Para el trabajo del docente en el aula con ENCICLOMEDIA, se requiere la exploración constante para el reconocimiento de los recursos, medios y herramientas que ofrece, así Como el desarrollo de las competencias docentes que permitan integrarlos de manera pertinente al trabajo en el aula.

Toca al maestro estar en constante superación tanto personal como profesional para estar a la vanguardia de la tecnología, ser un docente con deseos de superación así como de tener metas a futuro bien planeadas y sobre todo que este comprometido con la educación de la niñez mexicana porque a mayor preparación se podrá observar mejor calidad en lo que enseña.

4.2. El Programa ENCICLOMEDIA

ENCICLOMEDIA es una estrategia didáctica que se fundamenta en los libros de texto gratuito y que, a partir de su edición digital, los enlaza a la biblioteca del aula, a fotografías, mapas, visitas virtuales, videos, películas, audio, interactivos, animaciones y otros recursos tecnológicos, proporcionando un trabajo conjunto y mayor interacción a favor del aprendizaje, entre maestros y alumnos, favoreciendo además competencias del pensamiento y la observación.

Es también un espacio para la colaboración organizada donde maestros, instituciones públicas, privadas y diferentes sectores sociales, podrán proponer, siempre con base en la Constitución y la Ley General de Educación, materiales y recursos de interés tanto general como regional, para seleccionar y trabajar los más pertinentes para los diversos procesos de enseñanza y aprendizaje conforme a las necesidades de los grupos, de las escuelas, de las comunidades y de las entidades federativas.

Por lo tanto, ENCICLOMEDIA busca constituirse como un importante recurso didáctico, con una amplia gama de posibilidades para la imaginación, documentación, retroalimentación y construcción del conocimiento, generando novedosos escenarios de aprendizaje, así como nuevas rutas de acceso de información, con la intención de contribuir al fortalecimiento del logro de los estándares educativos de las escuelas primarias del país.

Otra estrategia que conforma ENCICLOMEDIA es de nivel nacional, para el trabajo con maestros, directivos y Personal de apoyo técnico-pedagógico de las escuelas que cuentan con este programa que incluye un conjunto de actividades planteadas desde la Dirección General de Formación Continua.

La estrategia nacional para la formación continua de los docentes se caracteriza por:

- Enmarcarse en el modelo de formación continua que tiene como centro a la escuela y al colectivo docente y al aprendizaje como razón de ser.

- Promover la construcción de estrategias o alternativas de capacitación propias para cada entidad, a partir de un conjunto de criterios de carácter nacional.
- Poner a disposición de las y los maestros diferentes alternativas de formación, tanto dentro como fuera de la escuela, a través de distintas modalidades y formas de interacción.
- Propiciar la discusión y el intercambio de experiencias en el colectivo docente, con el fin de que todos los profesores aprendan unos de otros.

4.3. Algunos beneficios de ENCICLOMEDIA

Para los niños...

- Aprenden de forma efectiva y divertida, al comprender mejor los contenidos de las lecciones.
- Tienen clases interactivas, gracias a demostraciones y actividades donde participan junto con sus profesores y compañeros. .Se familiarizan con el uso de las tecnologías aplicadas a la educación.
- Despierta en ellos la curiosidad de investigar por su cuenta y en diversas fuentes de información sobre los temas de las clases.
- Entienden mejor temas y conceptos que popularmente se consideran difíciles.

- Pueden crear sus propios materiales educativos y, además, realizar muchas actividades lúdicas.
- Conocen museos, ruinas arqueológicas, monumentos históricos y demás sitios de interés de México y el mundo sin salir del salón de clases.
- Conciben las expresiones artísticas y culturales como medios para dar a conocer ideas, sentimientos y percepciones sobre el mundo que los rodea.

Para el maestro...

- Desempeña el rol de guía y mediador de un proceso en el que las clases son más completas y enriquecedoras.
- Ejercita nuevas prácticas docentes y aprovecha mejor las que siempre ha utilizado en el salón de clases.
- Establece un diálogo permanente y un acercamiento más provechoso con sus alumnos, al promover participaciones, discusiones y reflexiones entre ellos.
- Dispone de más herramientas didácticas y alternativas sencillas para utilizarlas.
- Fomenta la capacitación y actualización docente, lo que deriva en una labor más profesional.

- Le permite organizar mejor sus clases, pues cuenta con sus materiales de apoyo digitalizados y herramientas diseñadas específicamente para esta tarea.
- Utiliza con mayor frecuencia recursos tecnológicos y audiovisuales destinados a la educación.
- Comparte experiencias con sus colegas, ya sea en el Centro de Maestros de su localidad o a través de Internet.

Para el aprendizaje...

- Potencia las capacidades cognitivas de los alumnos y maestros.
- Facilita la comprensión de situaciones complejas o abstractas (particularmente en matemáticas).
- Estimula los sentidos y las habilidades de los niños.
- Concede su lugar a los libros de texto gratuitos como principal recurso de la educación y, a su vez, los complementa.
- Ayuda a comprender un fenómeno desde diferentes ópticas y lo interrelaciona con el contexto histórico y la vida cotidiana.
- Amplía el conocimiento de otro tipo de lenguajes (auditivo, visual) y sus aplicaciones para la enseñanza.

- Promueve la argumentación sobre la pertinencia de ciertas actividades o vínculos para enriquecer las lecciones.

Para México...

- Reivindica al salón de clases ya la escuela pública como los principales centros para una educación de calidad.
- Promueve el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las escuelas públicas.
- Dota a las escuelas de mejor infraestructura y materiales didácticos.

4.4. Opciones para usar ENCICLOMEDIA en el salón de clases

ENCICLOMEDIA se instala en la memoria central (disco duro) de la computadora por medio de discos compactos incluidos en el equipamiento que se otorga a las aulas de educación primaria pública en México. No requiere conexión a Internet, pues la Red constituye un recurso más de búsqueda en ENCICLOMEDIA, pero no un requerimiento indispensable para su funcionamiento.

Los equipos de cómputo deben contar con ciertos componentes y especificaciones técnicas para su óptimo funcionamiento.

El siguiente esquema ilustra el equipamiento del aula ENCICLOMEDIA con sus elementos básicos.

Aunque gran parte de las escuelas cuentan con" el pizarrón interactivo, los contenidos integrados a ENCICIOMEDIA pueden verse adecuadamente en un pizarrón anti reflejante o una superficie plana color blanco de cualquier material. En estos casos es indispensable contar con el proyector.

ENCICIOMEDIA también permite otras opciones de despliegue en las cuales no es necesario tener ni pizarrón electrónico o proyector: un televisor lo suficientemente grande para que el grupo pueda apreciar el contenido, o bien, varias computadoras conectadas en red; en su defecto, el propio monitor del equipo donde está instalado el programa puede servir como vía de proyección.

Usted puede apreciar lo descrito anteriormente en este esquema:

GLOSARIO

Acceso - Entrada a un lugar determinado del programa o aplicación.

Acceso directo - Iconos del escritorio que permiten abrir un programa.

Activar - el puntero sobre un objeto y presionar el botón izquierdo del ratón.

Animación - Imagen fija adicionada con recursos en movimiento.

Aplicación - Programa que procesa una función específica.

Botón - Comando que tiene asignado un nombre que describe la acción que realizan.

Clic - presión de uno de los botones del ratón sobre un área determinada de la pantalla para dar una orden a la computadora.

Correo Electrónico - Sistema de comunicación para el intercambio de mensajes en Internet.

Cuadros de Diálogo - Ventana que aparece temporalmente para solicitar información o para elegir una determinada acción.

Digital - Representación de datos en lenguaje informático.

Deshabilitar - Cancelar el efecto de una opción o acción.

Desplegar - Recuadro que muestra en la pantalla todas las opciones que se pueden elegir.

Desplazar - Mover el puntero del ratón por el área de la pantalla

Doble clic - Presionar y soltar rápidamente dos veces el botón del ratón sin desplazarlo para ejecutar una determinada acción.

Escritorio - Fondo de la pantalla inicial que es el espacio de trabajo sobre el cual aparecen las ventanas, iconos y cuadros de diálogo.

Gabinete - Armazón donde van montados los principales componentes de la computadora.

Icono - Imagen que se muestra en la pantalla y representa una determinada acción de la computadora.

Interactividad - Diálogo entre el usuario y los medios y recursos.

Libro electrónico - Libro en formato digital que se puede utilizar a través de la computadora y vincularse a múltiples medios: imágenes fijas y en movimiento, audio, música, o a otros textos, libro o sitios.

Línea del tiempo - Escala cronológica de eventos históricos.

Mapa del sitio - Esquema que guía al usuario por los diferentes apartados y contenidos de un sitio.

Mensaje del texto - Ventana que aparece temporalmente para dar una información.

Microchip - Circuito diminuto que da instrucciones a la computadora.

Monitor - Aparato que convierte en señal visible la información suministrada por la computadora, a través de una pantalla.

Mouse - Término inglés de ratón es un elemento que genera movimiento de un cursor o puntero en la pantalla del monitor de la computadora.

Multimedia - Información digitalizada que combina texto, gráficos sonido, imagen fija y en movimiento.

Navegar - Acción de desplazarse de un sitio a otro con un propósito definido.

Página inicial - Portada de un programa o aplicación que muestra información general sobre los contenidos.

Pantalla - Parte del monitor en la que presentan los datos visualmente.

Pizarrón Electrónico - Pantalla interactiva mediante la cual se visualiza el monitor de la computadora, además de permitir realizar en el, algunas de las funciones de un pizarrón tradicional.

Portada - Primera página de un sitio.

Portal - Sitio de acceso a una serie de recursos y de servicios.

Programa o aplicación - Sistema de procesos que desempeña una función específica para el usuario.

Sitio - Espacio virtual que contiene recursos y servicios para un determinado grupo de usuarios.

Seleccionar - Marcar un elemento para aplicar sobre él cualquier acción que se realice subsecuentemente.

Tooltips - Etiqueta de color amarillo, que aparece al pasar el ratón sobre un botón o enlace, ya sea imagen o texto y explica el tipo de función que realiza.

Tutorial - Instrucciones que guían al usuario a través de una secuencia predeterminada de pasos con el fin de aprender a utilizar un software.

Usuario - Persona que maneja los recursos y servicios en una determinada computadora.

Ventana - Área rectangular de la pantalla donde se presenta una aplicación o documento en un programa gráfico.

Vínculo - Referencia de texto o imagen que sirven para pasar de una información a otra.

Virtual - Término que designa elementos o funciones simulados y que tienen la virtud de parecer reales o ser potencialmente reales.

Windows - Nombre del sistema operativo en que se basa el funcionamiento de la computadora.

CONCLUSIONES

ENCICLOMEDIA es una iniciativa de la Secretaría de Educación Pública que tiene como propósito principal contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación que se ofrece en las escuelas primarias de nuestro país.

Los libros de texto, los ficheros didácticos, los libros para el maestro, las bibliotecas de escuela y de aula, entre otros, son recursos educativos que se han puesto al alcance de los maestros para facilitar el aprendizaje de los alumnos y alumnas; a estos recursos se suma ENCICLOMEDIA, programa con el cual se abren las puertas de los salones de clases a las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Este programa educativo, basado en un sistema articulador de recursos para el aprendizaje, que mediante el apoyo de una plataforma informática, logra establecer ligas o vínculos entre los libros de texto y diversos medios que permiten a los alumnos y alumnas construir o ampliar sus aprendizajes a partir de la interacción con imágenes fijas y en movimiento, audio, animaciones, ejercicios y actividades complementarias orientadas a promover procesos educativos de mayor calidad.

Este programa es de gran importancia para los docentes frente a grupo de los quintos y sextos grados de primaria, es una herramienta que ayuda en la labor cotidiana para realizar una enseñanza aprendizaje más amena, participativa y sobre todo activa, por todo esto es necesario que el docente este capacitado para poder utilizarla eficazmente dentro del salón de clases.

ENCICLOMEDIA da a los maestros frente a grupo la pauta para que los niños interactúen, entre ellos mismos sus saberes, habilidades y actitudes, el docente tiene el papel de facilitador del conocimiento ayudándolos u orientándolos para que ellos mismos construyan sus propios conocimientos.

Esta tesina da a conocer el Sitio del Alumno y el Sitio del Maestro, los objetivos que se propone, las herramientas con las que cuenta, y para que nos sirven, de que se complementan, como esta herramienta nos ayuda a tener un aprendizaje significativo, ya que el niño interactúa con todo lo que se le presenta en la pantalla y que le ayudará a tener una mejor comprensión.

Así mismo, este programa estimula el desarrollo de aptitudes para la investigación, propicia y facilita la comunicación entre alumnos y maestro, además, la planeación didáctica con este apoyo deja de ser una actividad de requisito para convertirse en una experiencia agradable, ya que en el programa se encuentran ejemplos de planeación con las asignaturas integradas y vinculadas a los recursos que se pueden aprovechar en cada unidad.

Es importante que los docentes que utilizan este programa lo conozcan antes de estar frente al grupo para saber que recursos utilizar, dentro de la clase para no perder el tiempo o distraer a los niños a otro tema que no viene al caso, al objetivo que se desea alcanzar.

Se espera que este trabajo ayude a los docentes frente a grupo o personas que deseen conocer que es ENCICLOMEDIA, les oriente y les de idea de cómo está estructurado este programa.

BIBLIOGRAFÍA

BARTOLOME, Antonio. Nuevas tecnologías en el aula. Guía de Supervivencia. Graó, Barcelona, 1999.

CARRIERE, Jean Pierre. Escuela y Multimedia. México, Siglo XXI Editores, 2002.

Catálogo y Clasificación de Libros del Rincón de Bibliotecas de Aula. SEP México, D. F. 2003-2004.

FUENTES Cardona M; IXBA Alejo E; Martínez Fausto A; MORENO Anaya C, RODRIGUEZ de la Huerta M; La accesoria para la enseñanza Asistida por ENCICLOMEDIA.-SEP. México DF 2006.

GARCIA, Cruz E; LOZANO Medina W; CASTILLO Barranco C; Introducción a Enciclomedia en el salón de clase. Cursos generales de actualización, SEP; México DF. 2005.

MARTINEZ Fausto A; MORENO Anaya C; Enciclomedia y la planeación. Didáctica; 2004.SEP. México; DF, 2004.

MARQUEZ Cervantes Elena. La incorporación de las tecnologías de la Información la comunicación en las escuelas primarias. Cursos Generales de Actualización SEP, México; DF 2005.

McLaren, P. Prefacio: teoría crítica significado de la esperanza. En Giroux, H.A., Los profesores como intelectuales (pp. 11-Barcelona: Paidós.1990

RODRIGUEZ, Romero Ma. Mar. El asesoramiento en educación. España Ediciones Aljibe, 1996.

SEP. Curso para asesores de Enciclomedia. Cursos Generales de Actualización. SEP. México; DF 2005.

REFERENCIAS DE INTERNET

www.freewebs.com/steverz2/Enciclomedia

www.encyclomedia.edu.mx

www.biblioteca.redescolar.ilce.edu.mx

www.edusat.ilce.edu.ms/queesedusat

www.pronap.ilce.edu.ms/infor/pronap/quees

www.sec21.ilce.edu.mx

www.sepiensa.org.mx

www.ute.sep.org.mx