



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 095 D.F. AZCAPOTZALCO

Taller de cómputo para niños de educación preescolar

Proyecto Pedagógico de Acción Docente

que para obtener el Título de
Licenciada en Educación Preescolar

Presenta

Isi – Hadaly Espinosa Juárez



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 095 DF. AZCAPOTZALCO

Taller de cómputo para niños de educación preescolar

Isi – Hadaly Espinosa Juárez

México, D.F.

2009

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

México, D. F., a 9 de mayo del 2009

C. ISI HADALY ESPINOSA JUÁREZ
P R E S E N T E

En mi calidad de Presidenta de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: **Taller de cómputo para niños en educación preescolar**. Opción: **Informe de proyecto de innovación de acción docente**, a propuesta de la C. Asesora **Mtra. M. Berenice Gutiérrez Hernández**, manifiesto a usted que reúne los requisitos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"



M. en C. Juana Josefa Ruiz Cruz
Directora



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 095
D. F. AZCAPOTZALCO

AGRADECIMIENTOS

A MIS MAESTROS.....A LA UPN

A quienes se toman el tiempo de leer
este trabajo, sólo les digo...

Busca siempre lo mejor
dirige tus pasos hacia
las más altas aspiraciones posibles
tu valor, tu habilidad, tu propia
alma urdirán un tapiz para
guiarte en tu camino.
Trata de alcanzar la cima del mundo.

De Gail Blazer Riley

A Dios

Por haberme permitido vivir y ver culminado una meta tan
anhelada en mi vida profesional.

¡GRACIAS POR LA VIDA!

A mi Madre

Por todo el amor tan grande que brindas a tus hijos, por darme la
oportunidad de vivir y de conducirme con sabiduría y paciencia, por tu
apoyo y motivación. GRACIAS por tu ayuda Incondicional, estoy
orgullosa ser tú hija y siempre poderte llamar MAMÀ.

¡MIS BENDICIONES!

A mi hijo

Ian: Por hacerme descubrir que eres el motor que me impulsa a
superarme para ser un buen ejemplo para ti, y gracias por tú
comprensión en esos momentos que tanta falta te hice, por
cumplir una meta mas en mi vida, porque con tu sonrisa, ternura
y alegría forjan en mí la esperanza de una vida mas plena,
inocente y feliz. **¡TE AMO!**

A mi esposo

Por ser parte medular en mi vida y haberme impulsado para terminar
esta parte de mi carrera que tenía inconclusa y así enfrentarme a los
retos de la vida.

A mi hermano

Porque esto es un ejemplo de lo mucho que se puede lograr en
la vida. Por el valor de la unidad familiar.

A mi abuelita

Gracias por el apoyo, amor y comprensión que me brindaste en los
momentos más difíciles y por tener siempre una palabra de consuelo
para aliviar mis penas.

INDICE

1.- INTRODUCCIÓN.....	6-8
2.- DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO.....	9.
2.1 Dimensión de los saberes.....	9-10
2.2 Dimensión practica real y concreta	11
2.3 Dimensión teórica pedagógica.....	11-22
2.4 Dimensión contextual.....	23-31
3.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	30
3.1 Antecedentes y definición del problema.....	30-34
3.2 Evolución histórica del problema.....	35
3.3 Situación actual del problema.....	35-36
4.- ELECCIÓN DEL PROYECTO.....	37-38
5.- ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN.....	39
5.1 Alternativa de solución.....	40-68
6.- PLAN DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO.....	69
6.1 Los criterios de evaluación.....	69-72
7.- APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA.....	73-106
8.-EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA.....	107-108
9.-ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	109-113
10.-CONCLUSIONES.....	114
11.-BIBLIOGRAFÍA.....	115-116
12.-GLOSARIO.....	117-123
13.-ANEXOS.....	124-131

1. INTRODUCCIÓN

En México al igual que la mayoría de los países del mundo, el sector educativo concibe a las nuevas tecnologías de la información como un motor fundamental para superar graves problemas educativos de calidad, oferta, demanda y equidad escolar.

La computadora y la Internet han demostrado su enorme potencial social, pedagógico o didáctico de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje o de soporte de la educación a distancia, y sobre todo en el acceso del hombre al saber y al conocimiento a través de la divulgación científica y tecnológica, o bien, de la difusión cultural y artística.

Lo ideal sería que la computadora debería estar integrada no sólo como un apoyo didáctico complementario más, sino como instrumento pedagógico directo de enseñanza, dentro de las asignaturas o estructuras curriculares de los diferentes planes, modalidad o niveles educativos o escolares que existen en el país. Disminuyendo la brecha tecnológica y abriendo oportunidades para la niñez de utilizar la tecnología de manera creativa y al mismo tiempo elevar el nivel educativo.

Entonces, el desafío que enfrentamos es preparar a los niños para la nueva economía global que requiere niveles más altos de educación técnica, computación, pensamiento crítico y habilidad de análisis de información.

Cuando hablamos de tecnología educativa la podemos asociar a un sin número de herramientas que incluyen desde audiovisuales, laboratorios de grabadoras, diversos medios de cómo son la televisión, computadoras y todos los artefactos nuevos que se desarrollan y que pueden ser utilizados en la educación. Las tecnologías deben de integrarse adecuadamente en un sistema de instrucción ya que ninguna tecnología es suficiente para lograr la eficiencia en la educación por sí sola.

Con está se pretende lograr un proceso más productivo e individual, brindar una educación con bases eminentes científicas, hacer de la enseñanza un fenómeno significativo logrando así un aprendizaje eficaz que aboga por una ampliación de la cobertura educativa de manera sistemática del conocimiento científico y tecnológico a la solución de problemas educativos.

La tecnología educativa apoya al docente en el proceso de enseñanza además de que puede ayudar al niño en el proceso de aprendizaje. El docente debe estar relacionado con el material o equipo tecnológico que utilizará para saber en qué grado le asistirá en el proceso de enseñanza y lograr que el mismo sea efectivo. Este es el nuevo compromiso que debemos aceptar, ya que la tecnología se vuelve rápidamente un ingrediente esencial para la educación nacional. No podemos negar la educación a las computadoras, pero tampoco debemos negarla.

De algún modo debemos encontrar una forma de crear esta nueva cultura, en la cual todos los medios de aprendizaje sean utilizados y tengan un lugar apropiado.

El trabajo duro es encontrar formas para que la computadora apoye nuestros esfuerzos por promover los intentos de los niños para alcanzar su más alto potencial humano, por lo que el docente se debe convertir en creador de espacios que brinden experiencias generadoras de aprendizaje.

Es importante expandir la capacidad de las mentes y los corazones de los niños, antes que expandir el uso de las computadoras por sí mismos. Esto es una de las responsabilidades primeras de los docentes, proteger los intereses de los niños ante la alianza comercial, tecnológica que frecuentemente percibe la educación como un mercado y no como un servicio para satisfacer las necesidades de los niños. Si las escuelas han de ser parte de la revolución educativa, el cambio debe emerger del aula, tiene que ser liderado por docentes que se preocupen por la vida de cada uno de sus alumnos. Sea lo que pensemos de las computadoras, éstas se volverán parte del horizonte educativo.

La tecnología educativa es ante todo un recurso al servicio del educador y no un fin; como servicio a la docencia, la tecnología educativa coadyuva en los procesos de enseñanza y aprendizaje; es decir, el profesor se sirve de tecnología educativa para enseñar y el estudiante para aprender y para socializar con sus colegas lo que aprende.

Es por eso que la elaboración e implementación de este proyecto surge como respuesta al interés de los padres de familia, directivos y docentes del jardín de niños donde laboro, integrar programas didácticos computacionales al proceso de enseñanza y aprendizaje, es un recurso pedagógico para acceder a nuevas tecnologías que contribuyan a su formación de acuerdo al Programa de Educación Preescolar vigente 2004.

La Educación Preescolar se ha constituido como una necesidad inherente al progreso de la sociedad y un requisito indispensable para garantizar el óptimo desarrollo de la niñez. Actualmente, la educación inicial es percibida como una serie de procedimientos, formas y acciones encaminadas a favorecer las competencias de los niños y las niñas menores de seis años.

Apoyados en el trabajo pedagógico que se realiza día con día dentro del aula se pretende introducir a los alumnos al mundo de la informática; esto le permitirá adquirir competencias básicas como: la interacción con elementos visuales y auditivos, comprensión del significado que las imágenes poseen, asociación de la comunicación oral con los símbolos escritos (portadores de texto y logos), el seguimiento de instrucciones para la decodificación de las imágenes que simbolizan acciones a realizar con el teclado o el ratón, entre otros casos.

El trabajo didáctico con el uso del software educativo es recomendable para niños y niñas de preescolar; dado que presentan una gran cantidad de estímulos visuales y auditivos, lo que la convierten en herramientas útiles para lograr aprendizajes significativos a través de experiencias accesibles, eficaces y

divertidas y al mismo tiempo, invitan a las y los pequeños que naveguen en el maravilloso mundo de la computación.

Para tal fin, fue necesario crear un proyecto de innovación que permitiera al niño manipular, crear y descubrir la computadora a partir de un programa introductorio que ofreció la realización de actividades completas relacionadas con la cotidianidad de los niños en el preescolar, de la misma manera, se partió de las habilidades y nociones que habían adquirido en el ciclo escolar anterior, para que se familiarizaran con el empleo de la computadora. El ritmo de las sesiones y la integración que se fue dando con cada una de las actividades, generó en el niño una motivación que impulsó a la aprehensión de nuevos conocimientos.

Con este proyecto se pretende utilizar la computadora como una herramienta pedagógica integrada a los contenidos curriculares del nivel preescolar. Teniendo como finalidad acercar a los alumnos a la computadora a través del juego y la exploración personal, realizando actividades graduadas que iban de lo fácil a lo difícil, de lo simple a lo complejo, tales como: "Mis amigos cibernéticos", "Mi computadora", "Sígueme", "Mis dedos trabajan", "Coloreando y dibujando", etc.

2. DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO

2.1 Dimensión de los saberes supuestos y experiencias previas.

El presente trabajo se fundamenta en las necesidades observadas tras nueve años de recorrido profesional en la educación preescolar, donde he notado que los padres de familia manifiestan interés en que se imparta un taller donde sus hijos puedan adquirir habilidades y conocimientos a través del uso y manejo de la computadora.

Debido a esto, considero que el problema real no es la implementación de un taller de computación, ya que pude observar que en distintas escuelas de nivel preescolar cercanas al plantel donde laboro, cuentan con dicho taller, sin embargo, no son adecuadas, ya que se dan como una simple materia sin tener un fundamento teórico- pedagógico, un método de enseñanza o programa escolar, menos un software especializado para niños, eso sin mencionar que las instalaciones y las máquinas no son las adecuadas ni contribuyen al óptimo aprendizaje del alumno.

Esta situación repercute en los niveles educativos posteriores al preescolar, la falta de uso y manejo adecuado de las computadoras frena la búsqueda de información en Internet el uso de software y otros recursos de multimedia, ante tantas limitaciones, se suma la oportunidad de no obtener nuevos aprendizajes y competencias.

A través de este tiempo y de manera especial, a partir de las reformas hechas al programa de estudios PEP 04, con la modernización educativa, es que los docentes que atendemos los grupos de preescolar hemos tomado conciencia de la gran importancia que tiene nuestro trabajo educativo en el desarrollo intelectual de los alumnos. Por ello, nos damos a la tarea de revalorizar nuestro trabajo y procurar mejores didácticas pedagógicas que nos permitan mejorar la práctica docente.

En nuestras manos esta el diseño y uso de un ambiente de aprendizaje concebido para desarrollar competencias en el ámbito escolar.

Los ambientes de aprendizaje son por lo tanto, una nueva oportunidad para mejorar los procesos de aprendizaje e indudablemente requieren profesores dispuestos a mejorar, integrándose al mismo proceso.

Es indispensable comprometerse y capacitarse constantemente, debido a que los niños (as) merecen ser más competentes día con día.

El uso del software educativo tiene, potencialmente muchas ventajas, permite incrementar la motivación por las tareas académicas, acentúa la actividad intelectual, acrecienta el desarrollo de la iniciativa, genera aprendizajes a partir de los errores, desarrolla actividades cooperativas, asume un alto grado de interdisciplinariedad, individualización y aprendizaje autónomo, liberan al profesor de trabajos repetitivos, contacto con las nuevas tecnologías, presentan información de forma dinámica e interactiva, ofrecen herramientas intelectuales para el proceso de la información, permiten el acceso a bases de datos,

constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula, etc. El uso del computador en el aula de educación preescolar refuerza, complementa y amplía los temas trabajados en las diferentes áreas. Resulta una herramienta muy atractiva para generar aprendizajes significativos en los alumnos.

En base a las potencialidades anteriores, me di a la tarea de implementar un taller de computación en el que los niños pudieran aprender a utilizar una computadora, familiarizándose con ellas, para ello es necesario que cuenten con máquinas que cumplan con las necesidades de los alumnos, con software educativo acorde a su edad, con un programa de estudio en el que los niños hagan uso de las nuevas tecnologías de información como un apoyo real para su desarrollo integral en los aspectos cognoscitivo, afectivo-social. De ahí la importancia de contar con espacios donde desarrollen habilidades para incorporar a su vida académica las nuevas tecnologías de la información y los medios para la enseñanza; en este sentido, la utilización de equipos tales como el cañón, los proyectores, el manejo de programas específicos como power point, internet y otros, se vuelven familiares para el alumno (que contribuyen a la construcción de sus competencias tecnológicas). De la misma manera, este taller se utilizará para el enriquecimiento de la labor docente, se hará uso de videos que refuercen los contenidos programáticos en el aula, de tal manera que los alumnos adquieren una alfabetización digital, basado con un soporte teórico y metodológico relacionado con la computación.

2.2 Dimensión de la práctica docente real y concreta.

El Jardín de Niños donde se labora, se fundó en el ciclo escolar 1992-1993, se encuentra localizada en la calle de Hacienda de San Agustín número 68 Col. Impulsora. Este tiene un horario de 8:00 am a 3:00 pm. Con clave federal 15PJN1114W, dentro de la zona escolar J-192 perteneciente al departamento regional 09 del municipio de Nezahualcóyotl. Se encuentra ubicado en Plaza de la Constitución s/n esquina Rancho Seco, Col. Plazas de Aragón, Estado de México.

La propuesta de innovación que se pretende realizar esta basada en la problemática cotidiana dentro de la práctica docente como titular del grupo de 3° "A" de preescolar, el cual está integrado por once niñas y trece niños con un total de 24 alumnos de cinco a seis años de edad.

2.3 Dimensión teórico pedagógica y multidisciplinaria.

En los actuales momentos de cambio y avances tecnológicos se debe tener presente que los niños y niñas de este milenio son protagonista del aprendizaje que van adquiriendo durante sus primeros años.

Es por ello que la educación debe ir a la par a estos avances, e innovar, crear estimular con nuevas estrategias que inviten al niño y niña a descubrir y construir nuevos aprendizajes satisfaciendo su interés, necesidad y curiosidad natural, por ende, formarlo de manera integral en todas sus áreas de desarrollo, logrando que aprenda a utilizar sus múltiples inteligencias al adquirir nuevos conocimientos y experiencias.

Incorporar el uso de la computadora en la jornada diaria de preescolar es una propuesta que pretende generar en el docente una serie de conocimientos generales aplicado en lo referente a su uso, implementados en el contexto del proceso enseñanza aprendizaje.

De esta forma, se pretende que el alumno se adapte a la computadora y adquiera desde temprana edad los conocimientos necesarios para su buen uso.

En las corrientes pedagógicas han encontrado que los niños en edad preescolar son capaces de usar computadoras y aprender del uso de programas de cómputo que están diseñados para su edad, enfocándose a cinco áreas:

1.- Acceso y uso de microcomputadoras. Los niños encuentran las computadoras en diversos ambientes, como son museos, oficinas, bibliotecas, parques, bancos, etc. Más gente está usando computadoras en la casa y los niños están teniendo acceso a las computadoras en la escuela.

2.- Efectos de aprendizaje. Las computadoras tienen una variedad de aplicaciones de instrucción, incluyendo el tipo ensayo-error, los programas de instrucción asistida, juegos y procesador de palabras.

3.- Efectos de conocimiento. El trabajo con computadoras requiere de pensamiento analítico y abstracto, el cual mejora las destrezas para la resolución de problemas.

4.- Efectos de actitud. Más niños están experimentando actitudes positivas y optimismo hacia el uso de la computadora.

5.- Efectos sociales. Las computadoras están relacionadas con el desarrollo social de los niños, debido a que están interfiriendo con el tiempo de ocio, la comunicación e interacción entre iguales.

Vygotsky, hizo énfasis en el contexto social del aprendizaje. Para él la cultura le da al niño las herramientas cognitivas que necesita para su desarrollo. El tipo y calidad de estas herramientas determina el propio desarrollo de las personas. Padres y profesores son conductores de estas herramientas culturales que incluyen el lenguaje, la historia cultural y contexto social. Hoy también se incluye las formas de acceso electrónico a la información. Se llama constructivismo social por la importancia que se atribuye a la interacción con la gente- otros niños, padres, profesores- para el desarrollo cognitivo. Dentro de esta teoría utilizaríamos la tecnología para acercar a los alumnos, Para promover la interacción.

La llamada zona de desarrollo próximo de Vygotsky enfatiza su creencia en que el aprendizaje es una actividad mediada socialmente. (Vygotsky, 2004, p.54)¹

Las habilidades de pensar y resolver problemas pueden dividirse en tres categorías. Una primera categoría, la que puede hacer independientemente el niño, la que no puede hacerla y la que puede hacer con ayuda de otros. Estas habilidades están en la ZDP. Si un niño es capaz de colaborar en un momento dado será independientemente más adelante.

Según Vygotsky a pesar que muchas prácticas educativas asumen que el conocimiento puede ser abstraído de la situación donde es enseñado y usado, esta teoría propone que el conocimiento está situado y es un producto de la actividad, contexto, y cultura en el que es usado. A partir de estas aportaciones se diseña un escenario de formación donde el estudiante posee una serie de ayudas y orientaciones para la construcción de su propia solución del problema. Cuenta con una estructura de apoyo que le ayuda a buscar sentido al conocimiento que está construyendo basándose en su experiencia personal y en el contexto donde le conocimiento es aplicado.

La aplicación de esta teoría supone la creación de un entorno de aprendizaje donde los grupos de estudiantes pueden, y hacen, exploran y analizan, piensan y expresan, proponen y hacen. La tecnología puede apoyar todos estos procesos y jugar un papel decisivo en estos entornos de formas muy variadas, desde fuentes de información en base de datos, Cds hasta herramienta de expresión.

¹ Bodrova, Elena. (2004), Herramientas de la mente. p. 54.

Cuatro principios se pueden deducir de la teoría de Vygotsky. Son estos:

-Aprendizaje y desarrollo es una actividad social y colaborativa. La interacción que los niños tienen con los adultos y otros niños es crítica. Esto sugiere que el uso de la tecnología para promover la comunicación, el contacto y la interacción debe ser beneficioso. La interacción no debe ser de información, de acuerdo con la teoría constructivista tú no puedes enseñar algo a alguien. Los alumnos deben construir el significado y el conocimiento por ellos mismos. Este proceso se facilita con la colaboración

-La Zona de Desarrollo Potencial puede servir como una guía para la planificación del currículo y de las lecciones. Dotar de recursos que faciliten el aprendizaje de los alumnos. Cds con información, software específico, diseñando el entorno en función de las necesidades de los alumnos.

-El aprendizaje debe suceder en un contexto significativo. La tecnología puede ayudar de diferentes maneras, gracias a la simulación a la reconstrucción de un contexto con reproducciones similares a las condiciones reales.

-Relacionar las experiencias de aprendizaje extraescolares con las experiencias escolares.

Es por ello, que se propone incorporar la computadora en la jornada diaria de la educación preescolar como elemento didáctico como una herramienta importante de aprendizaje en el desarrollo integral del niño.

El niño crece interactuando con el medio, observando, explorando, descubriendo, experimentando. La computadora le permite recoger elementos que actúan como motores de interés y reflexión, poniendo en descubrimiento sus primeras experiencias de aprendizaje.

Después de la familia, las instituciones educativas, constituyen uno de los espacios más importantes donde el niño interactúa y adquiere los conocimientos necesarios para integrarse a la sociedad. Por esto, las mismas no deben permanecer ajenas a la realidad social en que se desenvuelven nuestros alumnos.

Veamos a la computadora como un recurso didáctico que favorece la exploración y la experimentación personal que propicia relaciones de cooperación entre los niños crea espacios donde los alumnos y el docente pueden interactuar, intercambiar opiniones, reflexionar y sacar conclusiones.

La computadora no es un objeto de conocimiento en sí misma, es una herramienta que utilizada con estrategias adecuadas nos ofrece la posibilidad de que el alumno a través del juego, integre los contenidos trabajados en el aula. Con respecto a los alumnos y el impacto que tiene el uso de la computadora en su educación, lo primero que se puede decir es que la manera de usar la computadora en las aulas está muy ligada a los aprendizajes significativos.

El diseño de un software adecuado, permite mejorar los aprendizajes, debido a que la organización del contenido, actividades y formas de interacción están previamente establecidas a los intereses del niño en el aula.

Desde hace más de una década, en nuestro país se han desarrollado diferentes programas y proyectos para promover el uso de la tecnología en el aula; a través de ellos, muchos profesores y profesoras de educación básica han aprendido a utilizar la computadora y han podido reconocer sus posibilidades como un recurso que les permite sistematizar su trabajo, elaborar material didáctico y promover mejores aprendizajes.

Respecto a los alumnos (a) s, más que ofrecerles clases de cómputo, se trata de enriquecer su aprendizaje con actividades donde la tecnología sirva como un medio para trabajar en torno a los contenidos del PEP 2004. La incorporación de tecnología en el aula requiere, al igual que cualquier proceso educativo, de la reflexión y planificación por parte del profesor, es por ello, que cobra significado pedagógico y didáctico el presente proyecto.

Ante los retos que implica la llegada del siglo XXI, con los adelantos tecnológicos y las transformaciones económicas, políticas y sociales que en México se han puesto en marcha, la educación debe concebirse como pilar del desarrollo integral del país y la fuente de transformación para elevar la calidad en todos los niveles educativos. En tal sentido el Programa Nacional de Educación 2001-2006 propone entre otras cosas, desarrollar y expandir el uso de las tecnologías de información y comunicación para la educación básica e impulsar la producción, distribución y fomento del uso eficaz en el aula y en la escuela de materiales educativos, audio, visual e informática, actualizada y congruente con el currículo.

El uso de la computadora como herramienta didáctica, en México, todavía no cobra el auge que se requiere, se han realizado algunos intentos que hablan a favor de su utilización en la enseñanza en la escuela, pero aún son pocos los trabajos que se conocen. Hay antecedentes de propuestas interactivas a partir del ILCE, con las investigaciones del Dr. Cedillo (1995, 1996, 1998, 2000). Además de los proyectos que se presentan en los diferentes congresos nacionales e internacionales. La idea es clara: crear consciencia en la educadora para propiciar aprendizajes significativos utilizando las herramientas culturales actuales, como lo son la computadora y el software educativo; en este sentido pretendemos también incursionar en el campo de la innovación y propiciar herramientas a la docente, para que desarrolle de mejor manera su trabajo en el aula, sobre todo en la enseñanza.

La creación de oportunidades educativas para la niñez en las escuelas es la tecnología informática como herramienta de aprendizaje, para el desarrollo de capacidades y para procurar la apropiación social de las tecnologías digitales en las nuevas generaciones. Sostiene un fuerte vínculo con las teorías epistemológicas de Piaget y Vigotsky acerca del desarrollo cognoscitivo y social de los sujetos, e identifica su sustento pedagógico en el planteamiento

construccionista de Seymour Papert. Se considera dentro de esta propuesta que las computadoras en los ambientes de aprendizaje formales pueden aportar sus características particulares de interactividad, retroalimentación y manejo concreto de conceptos abstractos para crear oportunidades para el aprendizaje, planteando la programación de computadoras como una actividad y un poderoso recurso para el desarrollo de capacidades tales como aprender a razonar de manera lógica y creativa, aprender a reflexionar sobre el propio pensamiento, aprender a solucionar problemas y aprender a aprender. El marco orientador de dicho proyecto se centra en el desarrollo de las capacidades de los alumnos, partiendo de una propuesta pedagógica innovadora que incorpora un enfoque de aprendizaje basado en PEP 2004.

El proyecto de innovación se sustenta en un marco filosófico constructivista donde esta propuesta se fundamenta teóricamente, ya que en esencia se busca la realización de aprendizajes significativos, donde el alumno construya, modifique y diversifique sus esquemas mentales, enriquezca su conocimiento y potencialice su crecimiento personal dentro de una concepción humanista. Por dicha razón se pretende desarrollar en el alumno el desarrollo personal, fortalecer las posibilidades sensitivas y el interés en descubrir por si mismo los secretos del conocimiento ante las exigencias de una sociedad cada vez más tecnificada.

Desde esta perspectiva, el proceso de enseñanza-aprendizaje ya no puede ser concebido como un proceso pasivo el cual consiste simplemente de dar y recibir información, sino como un proceso activo, producto de la interrelación del alumno con el medio que lo rodea.

"El conocimiento se construye a través de la interacción entre un individuo y su medio, por lo que la interacción, la colaboratividad y el diálogo se consideran elementos imprescindibles para que se produzcan aprendizajes en los aprendices" (Vygostky, 2004: p. 76)²

En ese sentido cabría la pregunta: ¿Cómo se adecuan los ambientes de aprendizajes hoy en día a las exigencias y necesidades del aprendizaje?, la respuesta la encontramos en los aportes que la informática ha hecho al proceso educativo. Avances como el desarrollo de ambientes gráficos, la animación, el audio y el video, han permitido el diseño y la producción de materiales interactivos, estos ofrecen al alumno un ambiente propicio para la construcción del conocimiento, además de permitir diferentes grados de interactividad: alumno-máquina, alumno-facilitador, alumno-competencia, alumno-alumno, alumno-institución por lo que el concepto de ambiente de aprendizaje se ve ampliada a los ambientes o simplemente ambiente de aprendizaje interactivo.

Interpretando un poco a Vygotski, podemos decir que, en última instancia, cada uno de nosotros construye su propio conocimiento, pero es en la interacción con los otros cuando tenemos la oportunidad de emitir lo conocido para probarlo y

² Bodrova, Elena. (2004), Herramientas de la mente. p. 76.

negociarlo en una actividad constante y fluida dentro del contexto. Es decir, construcción propia, pero en interacción con otros. De esta forma, vamos, por un lado, puliendo nuestras interpretaciones de la realidad, pero, sobre todo nos vamos apropiando de la cultura del grupo en donde estamos llevando a cabo el proceso.

Otro cuerpo de conocimientos que ha aportado al paradigma constructivista lo forman los trabajos científicos hechos bajo un enfoque psicogenético del investigador suizo Jean Piaget. En un resumen rápido, se puede decir que su búsqueda estuvo relacionada con el estudio de los procesos cognitivos humanos: asimilación y acomodación, equilibración, etc., situándolos en un esquema desarrollista acorde con la maduración biológica del individuo. Conocimiento muy importante para la concepción constructivista pues le aportó comprensión de cómo suceden los procesos cognitivos que llevan a la construcción del conocimiento.

El término constructivismo se ha asociado a múltiples perspectivas, sin embargo, en general se han formado dos categorías: 1) las que se podrían conjuntar bajo Piaget, que están preocupadas más por entender los procesos cognitivos en sí mismos; y 2) las que resaltan la importancia de lo social en el aprendizaje, relacionadas sobre todo con la teoría sociocultural de Vygotski, la cual da un origen social al lenguaje y al pensamiento (Vygotski, 1988).

En la educación, al construir puentes se construye teoría, es decir es una labor eminentemente científica. La tecnología educativa puede construir puentes a partir de diferentes posiciones teóricas generadas por la psicología, la pedagogía, la filosofía, etc., es decir, las llamadas ciencias de la educación. Tradicionalmente, lo ha hecho a partir de los trabajos científicos realizados bajo el rubro de la sistematización en la educación, pero ésta es sólo una de las posibilidades. Puede, desde luego, hacerlo también a partir de un enfoque teórico epistemológico como lo es el constructivismo.

Muchos teóricos están visualizando que el salón de clase tradicional será cada vez más inadecuado para satisfacer las necesidades de aprendizaje de los estudiantes de las generaciones inmediatas.

El tipo de sociedad en la cual estarán viviendo les requerirá que sean capaces, sobre todo, de “pensar”.

Seymour Papert, en su obra *Desafío a la mente: computadoras y educación*, y parten de la misma premisa del autor, de que la computadora es un objeto para “pensar con”, que posibilita la interacción con los objetos del conocimiento y no una máquina de pensamiento. Interesa llamar la atención sobre el riesgo de poner en marcha un proyecto de “computarización” de la enseñanza preescolar sin el debido proceso de preparación de los maestros que serán los encargados de la creación de los ambientes culturales apropiados y de los métodos de enseñanza

flexibles, para que el uso de las computadoras en el nivel básico de enseñanza no suponga “la programación de los niños por las computadoras”, sino que:

“sean los niños quienes manejen estos instrumentos, con lo que desarrollarán sus ideas.(Papert, p.7)³

Con este fin se pretende analizar la utilización de las computadoras en la enseñanza preescolar dentro del contexto de una teoría epistemológica: el construccionismo; reflexionar sobre el uso de éstas como “programadoras de los niños”, analizar el papel del docente como mediador y constructor de un proceso de enseñanza-aprendizaje ayudado por las computadoras y la importancia de la capacitación de estos docentes para trabajar en una institución educativa que cuenta con el apoyo de centros de cómputo.

Cada vez es más explícito entre los pedagogos el principio de que toda teoría del aprendizaje tiene como fundamento una teoría del conocimiento; en otros términos pensar sobre la mejor manera de enseñar algo a alguien, supone haber reflexionado previamente y tener clara la idea de cómo es que ese alguien conoce. En el caso de Seymour Papert, sus teorías sobre la educación se basan en los descubrimientos de la epistemología genética de su maestro Jean Piaget. El interés piagetiano está más dirigido hacia el análisis de la formación y el crecimiento del conocimiento, visto éste como un proceso “permanente y continuo de repliegue de la conciencia sobre sí misma”; que hacia la función que cumple la enseñanza formal en este proceso, que es producto de la formación y maduración de estructuras internas, que en interacción con la experiencia dirigida van construyendo el conocimiento.

Papert, centra su interés en la elaboración de una propuesta educativa que sea la más adecuada para que el educando construya de la mejor manera posible el conocimiento y este consistirá en proveer a los estudiantes de las mejores oportunidades para construir” (Papert, p.7).⁴

Lo que significa al mismo tiempo, materiales y ambientes culturales apropiados. A esto es a lo que Papert denomina construccionismo.

En el construccionismo interviene, además de los materiales y el ambiente, el aspecto afectivo, que es fundamental en el aprendizaje, que para Papert como para Piaget, es sinónimo de construcción de conocimiento. Aprender algo nuevo, es sencillamente agrandar nuestro edificio cognoscitivo. Como toda construcción, el conocimiento depende de la calidad de los materiales utilizados. Buenos materiales para la construcción del aprendizaje son aquellos que permiten el desarrollo de la creatividad del educando, elemento éste del pensamiento humano, descuidado mucho por la educación tradicional pero que ha adquirido un lugar prioritario en las nuevas concepciones del aprendizaje.

³ Papert,(1972), Desafío de la mente. p. 7

⁴ Papert,(1972), Desafío de la mente. p. 7

“Para mí, la educación significa formar creadores, aún cuando las creaciones de una persona sean limitadas en comparación con las de otra. Pero hay que hacer inventores, innovadores, no conformistas (Piaget,p.7)⁵

Papert considera que la computadora provee un material excelente para la construcción del conocimiento, si es vista “como una máquina para la enseñanza” y fundamentalmente “como un instrumento para pensar con” (Papert, p.15).⁶

Si el niño no se interesa en lo que se le está tratando de enseñar no lo incorporará a sus estructuras mentales, es decir, no lo aprenderá, pues falta ese ingrediente afectivo de que hemos hablado, y estaremos fomentando, en vez de suprimir o atenuar, la repetición memorística de conceptos, que no lleva implícito ningún cambio en el interior del individuo.

Papert : “Si bien la tecnología jugará un papel esencial en la realización de mi visión del futuro de la educación , mi centro de interés no está en la máquina sino en la mente, y particularmente en el modo en que dos movimientos intelectuales y las culturas se definen a sí mismos y se desarrollan” (Papert, p.21)⁷

“Una cosa es, pues, aprender un resultado y otra es formar el instrumento intelectual, es decir, una lógica necesaria para la construcción del resultado” (Piaget, 1973, p.15).⁸

Es necesario que la educación asistida por computadoras signifique, al mismo tiempo, un cambio cultural; ya que los procesos cognoscitivos son mediatizados, orientados y posibilitados por los contextos culturales.

Como se puede notar, no se trata sólo de proveer al niño de un ambiente psicológicamente adecuado; sino que para lograr aprendizajes exitosos es absolutamente necesario crear un entorno culturalmente rico en materiales de construcción del pensamiento. Papert utiliza el símil de la facilidad con que se aprende un idioma conviviendo con una sociedad en la que dicho idioma es la lengua materna, y como contraparte la dificultad que entraña hacerlo en un ambiente ajeno. Esta experiencia que es tan familiar, es la que le sirve de base para fundamentar su teoría constructorista en el entorno cultural.

Cuando se trata de la introducción del uso de las computadoras en la educación formal, se está hablando de una enseñanza asistida por las computadoras, en la que el docente tendrá que ser el principal proveedor de los materiales para construir aprendizajes.

La teoría del constructorismo sostiene que el aprendizaje sucede más poderosamente cuando los estudiantes se enfrascan en la construcción de

⁵ Papert,(1972), Desafío de la mente. p. 7

⁶ Papert,(1972), Desafío de la mente. p. 15

⁷ Papert,(1972), Desafío de la mente. p. 21

⁸ Piaget (1973), Estudios de Psicología Genética. p. 15

productos personalmente significativos: productos por los que ellos ciertamente se preocupan. Pero una persona no puede dictaminar lo que es personalmente significativo para otra persona. Aquí es cuando la elección entra en juego. Cuánto más grande sea la elección que un alumno haga sobre qué construir o crear, tanto más grande la probabilidad de un compromiso e inversión personales en la tarea. Y cuanto más un alumno se pueda relacionar o conectar con la tarea, tanto más grandes serán las posibilidades de que el nuevo conocimiento se conecte con un conocimiento preexistente del alumno. Esto es lo que Piaget dio a entender con la frase "asimilación del conocimiento". A partir de ello, los beneficios saltan a la vista.

La computadora, reiteramos, si son bien utilizadas por los docentes, permiten a los niños aprovechar mejor sus dotes personales para lograr aprendizajes significativos, ya que posibilitan un acercamiento personalizado al conocimiento. "Los niños que entran en el primer grado difieren uno de otro principalmente en su capacidad para aprovechar las posibilidades para aprender. (.....)

Al analizar tanto el construccionismo como el constructivismo, es posible apreciar que el aporte de la teoría piagetiana a la práctica educativa es mucho más indirecto que el del construccionismo propugnado por Papert. Esto por cuanto el construccionismo constituye una teoría de la educación, elaborada por Papert, sobre la base de una teoría psicogenética elaborada por Piaget y de sus propias experiencias e ideas.

De esta forma, el papel que Papert asigna a la computadora es el de portadora de:

"gérmenes" o "semillas" culturales, (esto es natural si aceptamos que la computadora es una herramienta de las actuales culturas) cuyos productos intelectuales no requerirán soporte tecnológico una vez que hayan "echado raíces" en una mente en particular y en la cultura educativa en general (Papert, 1987.p.34).⁹

A la educación preescolar hasta hace poco no se le daba la importancia de una educación formal. Es partir del año 2002 que se trata de implantar la obligatoriedad de la educación preescolar, el Congreso de la Unión y la mayoría de las legislaturas de los Estados acordó hacer obligatorio 3 años de preescolar. Modificando para ello los artículos 3° y 31° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

Además de la obligatoriedad establecida se implementó un nuevo programa educativo; el Programa de Educación Preescolar 2004 (PEP'04).¹⁰

Las principales características del PEP'04 son:

⁹ Papert, (1987), p.34

¹⁰ PEP.(2004) SEP

1. Vincular los programas de estudio de preescolar, primaria y secundaria para lograr un Perfil de Egreso de la Educación Básica.
2. El trabajo se organiza en: Características infantiles y procesos de aprendizaje; diversidad y equidad, e intervención educativa.

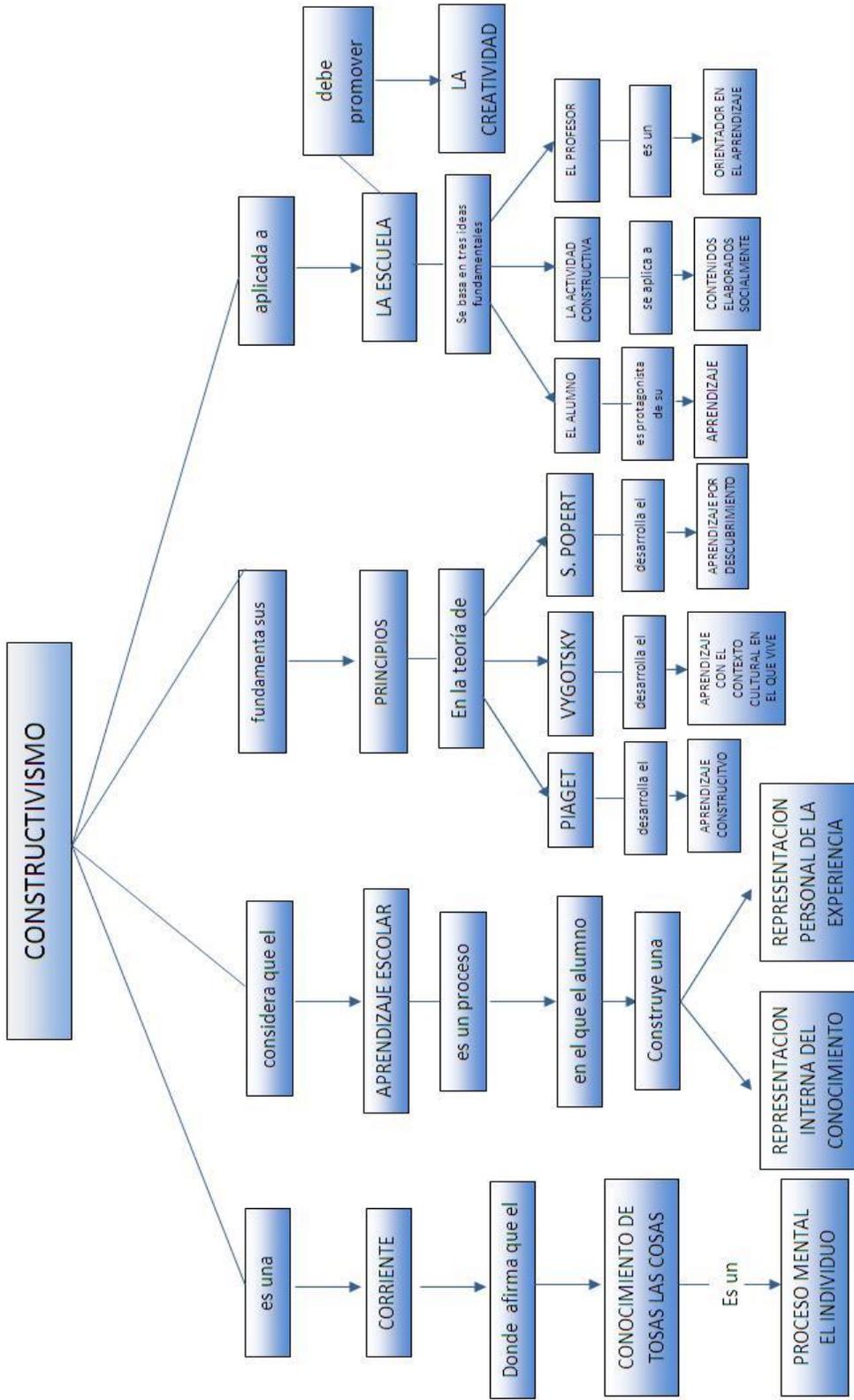
Afortunadamente el aprovechamiento de las tecnologías en la educación puede ofrecer infinidad de posibilidades de nuevas formas de aprender, apoyando tanto en la producción de materiales de contenido como en las vías de comunicación. Importante papel en la conveniencia del uso de las tecnologías en mención es el que desempeña la docencia en su función educativa ya que implica una actualización constante en estudios y conocimientos que permitan dirigir su aplicación basada en necesidades de los alumnos que atiende, características sociales y culturales así como orientaciones curriculares para su formación.

El desarrollo personal y social de los niños como parte de la educación preescolar es entre otras cosas, un proceso de transición gradual de patrones culturales y familiares particulares a las expectativas de un nuevo contexto social, que puede o no regir la cultura de su hogar, en donde la relación de los niños con sus padres y la maestra juegan un papel central en el desarrollo de habilidades de comunicación, de conductas de apoyo, de resolución de problemas y de la habilidad de obtener respuestas positivas de otros.

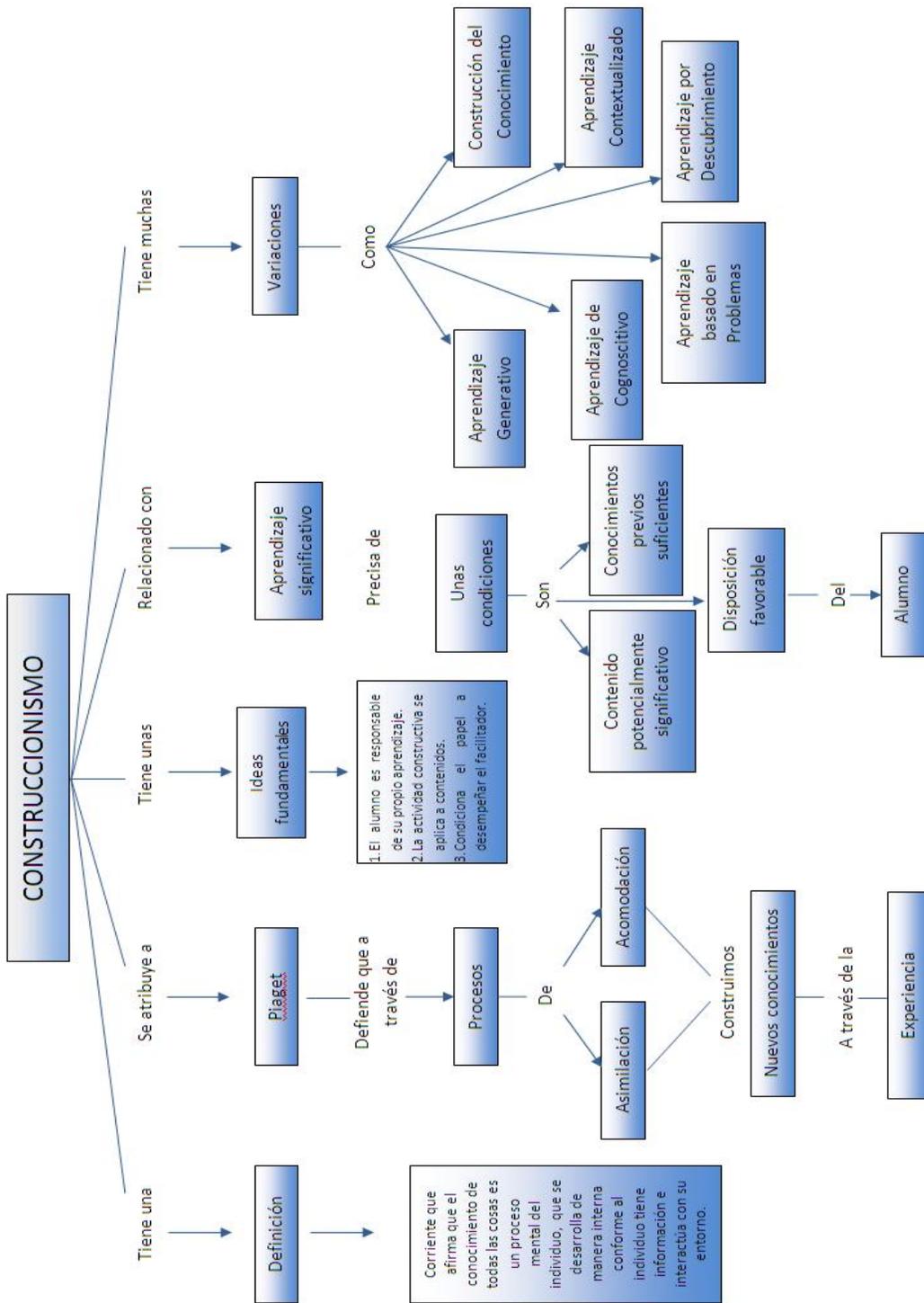
De acuerdo con el PEP'04. El punto de partida para la planificación será siempre las competencias que se busca desarrollar (la finalidad). Las situaciones didácticas, los temas, motivos o problemas para el trabajo y la selección de recursos (los medios) estarán en función de la finalidad educativa.

La diversidad de medios tecnológicos que el profesor puede utilizar y las potencialidades que ofrecen repercuten en la creación de nuevos entornos, tipos y facilidades para el aprendizaje; aspectos que van desde la modificación de la interacción comunicativa unidireccional entre profesor alumno, hasta la reforma físicaespacialtemporal de los escenarios de aprendizaje sin olvidar las posibilidades que pueden ofrecer para el autoaprendizaje y aprendizaje cooperativo entre estudiantes de diferentes contextos físicos y culturales.

Situación por la cual el docente tiene la libertad de elegir los medios más idóneos, pudiendo ser la alternativa de innovación tecnológica como lo es una comunidad virtual de aprendizaje integrando las consideraciones propuestas en el PEP'04, teorías de aprendizaje acordes a su aplicación y propuestas de aplicación tecnológica educativa, para integrar una metodología que fortalezca su uso.



Mapa conceptual relacionada a la filosofía constructivista aplicada a la escuela



Mapa conceptual con información relacionada con la corriente constructivista, planteando ideas fundamentales, variaciones como construcción del conocimiento.

2.4 Dimensión contextual.

Municipio de Nezahualcóyotl



Escudo

Localización

<u>País</u>	 <u>México</u>
• <u>Estado</u>	 <u>Estado de México</u>
• <u>Cabecera</u>	Nezahualcóyotl
Ubicación	
• <u>Altitud</u>	¹ <u>msnm</u> (Metros sobre el nivel del mar)
<u>Superficie</u>	n/d
<u>Población</u>	1.500.000 hab. (2005 ²)
<u>Gentilicio</u>	Nezahualcoyense

Significado:

Nezahualcáyotl, palabra del idioma fonético náhuatl proviene de las raíces: nezahual, nezahualo, ayunar y coyotl, coyote. Nezahualcáyotl proviene del dialecto chichimeca, de las radicales Nezahualli, que significa ayuno y coyotl, que significa coyote, es decir **“Coyote en ayuno”**.

En honor del Gran Señor o Tlatoani Acolmiztli Nezahualcáyotl de Texcoco se dio este nombre al municipio erigido como tal el 23 de abril de 1963 por parte de la legislatura local.

Ubicación geográfica del Municipio:

El municipio de Nezahualcáyotl tiene un territorio de 63.44 kilómetros cuadrados, que corresponde al 9.4% del total de territorio del Estado de México, y se asienta en la porción oriental del Valle de México, en lo que fuera el lago de Texcoco.

Limita al norte con el municipio de Ecatepec de Morelos y la zona federal del Lago de Texcoco; al noroeste con la delegación Gustavo A. Madero del Distrito Federal; al noreste con los municipios Texcoco y San Salvador Atenco; al este con los municipios La Paz y Chimalhuacán; al oeste con las delegaciones Gustavo A. Madero y Venustiano Carranza y al sur con las delegaciones Iztapalapa e Iztacalco del Distrito Federal y el Municipio Los Reyes la Paz.

La ubicación geográfica del territorio municipal tiene las siguientes coordenadas extremas: Latitud norte del paralelo 19° 21' 36" y 19° 30' 04" al paralelo; Longitud oeste del meridiano 98° 57' 57" y 99° 04' 17" al meridiano.

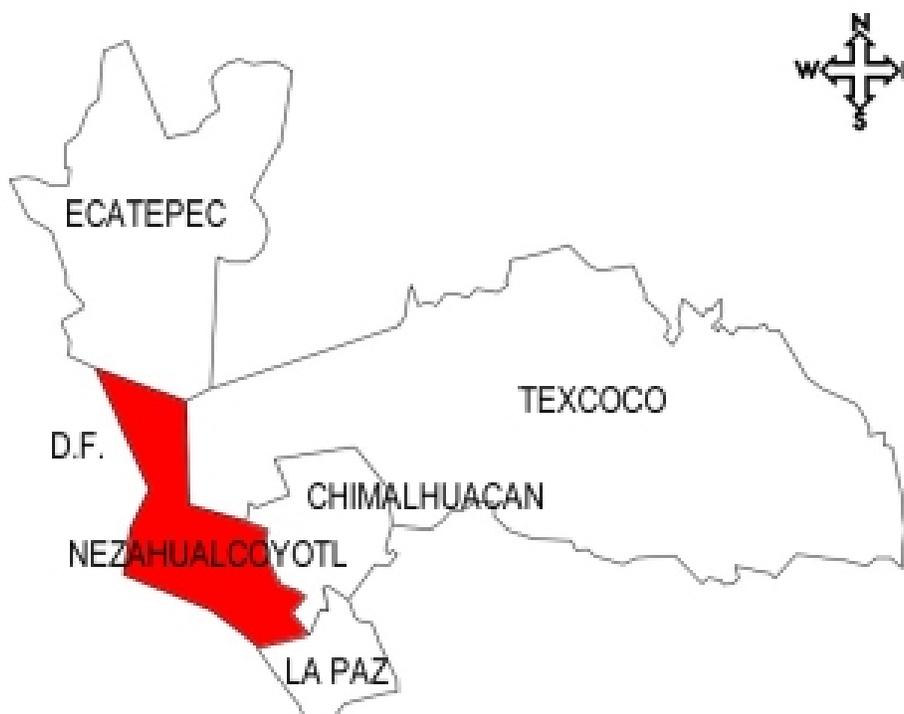
Nezahualcáyotl está situado a una altura de 2,240 metros sobre el nivel del mar y pertenece a la región III Texcoco, subregión II y es parte de la zona conurbana de la ciudad de México.

Localización:

El municipio de Nezahualcáyotl se asienta en la porción oriental del valle de México, en lo que fuera el lago de Texcoco La ubicación geográfica del territorio municipal tiene las siguientes coordenadas extremas: Latitud norte del paralelo 19° 21' 36" y 19° 30' 04" al paralelo; Longitud oeste del meridiano 98° 57' 57" y 99° 04' 17" al meridiano.

Nezahualcáyotl está situada a una altura de 2,220 msnm y pertenece a la región III Texcoco, subregión II y forma parte de la zona conurbada de la ciudad de México.

Limita al noroeste con el municipio de Ecatepec de Morelos y la zona federal del lago de Texcoco; al oeste con las delegaciones Gustavo A. Madero y Venustiano Carranza del Distrito Federal; al este con los municipios de La Paz, Chimalhuacán y Atenco; al sur con las delegaciones Iztapalapa e Iztacalco del Distrito Federal.



Extensión:

El municipio cuenta con un territorio de 63.44 kilómetros cuadrados de los cuales 50.57 son de uso urbano (81%) en donde se ubican 86 colonias; y 11.87 kilómetros cuadrados corresponden a la zona federal del Ex-vaso de Texcoco.

Población actual:

Nezahualcóyotl tiene una de las más altas tasas de densidad de población del país y del mundo, concentrando a 19,324 habitantes por kilómetro cuadrado; nuestro municipio (el número 120 en el Estado de México) está conformado por 85 colonias, y lo habitan, según el último censo sociodemográfico del año 2000 efectuado por el Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática (INEGI) un millón 226 mil personas, de las cuales hay 94 hombres por cada 100 mujeres;

de acuerdo a ese censo, en los últimos 30 años (1970- 2000), el porcentaje de la población analfabeta con 15 o más años de edad disminuyó, 15 puntos porcentuales; también, por cada 100 escuelas que existen, 54 pertenecen a la educación primaria y 17 a preescolar, por lo que 95 de cada 100 habitantes de entre 6 y 14 años asisten a la escuela; en tanto que 99 de cada 100 hogares cuentan con energía eléctrica y drenaje y 98 de cada 100 tienen agua entubada. Por último, 43 de cada cien personas de nuestro municipio están afiliadas a alguna institución de salud, siendo el Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS), quien atiende a 74 de cada 100 derechohabientes.

El Jardín de Niños “Benjamín Rey”, se encuentra ubicado geográficamente en el Municipio de Nezahualcóyotl, Estado de México, en la calle de Hacienda de San Agustín Número 68, Col Impulsora Popular Avícola, entre la Hacienda de la Gavia y Hacienda de la Noria. Es una zona urbana proletariada que se ubica en medio de las siguientes zonas residenciales: Bosques de Aragón, el Fraccionamiento Valle de Aragón y con la colonia Campestre Aragón.

Este atiende a niños que habitan en colonias colindantes como “Las Antenas”, sin embargo, la mayoría de la población escolar es de la colonia Impulsora Popular Avícola.

La planta física está construida de concreto, por lo que el tipo de estructura es expofeso para el fin, los armados son adecuados, la calidad de los materiales es aceptable y sus exteriores son atractivos y funcionales para sus usuarios.

El centro escolar tiene tres plantas. En el primer nivel se encuentra la dirección con muebles de oficina, aparatos de sonido, fax, circuito cerrado, interfón, teléfono, enciclopedias con diferentes títulos y películas para niños en DVD, hay un patio con juegos los cuales están acordes con el espacio y la decoración, 2 aulas y 2 baños. En el segundo nivel se ubican tres aulas, de las cuales una funciona como aula de computación y otra está adaptada como salón de usos múltiples donde se encuentra una variedad de materiales, existe además una bodega y una sala de maestros. En el tercer nivel, se encuentran 2 aulas, una biblioteca pequeña, un patio y un departamento para el conserje.

Las aulas tienen dimensiones adecuadas para atender de 20 a 30 niños, además de que se encuentran acondicionadas, con materiales didácticos, mobiliario infantil pertinente.

Hay espacios al aire libre como el patio de juegos, la plaza cívica, sus estancias son adecuadas y su mantenimiento es constante, lo que hace tener un ambiente agradable.

El transporte es suficiente y variado (existen diversos: colectivos, microbuses, autobuses, taxis y bici taxis), los cuales se han ido incrementando rápidamente debido a las necesidades de la población local.

La mayoría de los habitantes tiene un empleo, aunque con sueldos mínimos. Un alto porcentaje es profesionista, y muchos de ellos se dedican a la docencia, debido a que en la zona se encuentra la (FES ARAGÓN), a la vez, buscan la cercanía entre su trabajo y domicilio.

Alrededor de un 30% de la población esta desempleada, abunda el comercio abundante y establecido, así como los talleres de maquila. Existen otras escuelas de preescolar particulares no incorporados al sistema educativo y varios grupos que son abandonados por agrupaciones sociales como Unión Popular Revolucionaria Estatal Zapatista (UPREZ), algunos son oficiales como el DIF (Desarrollo Integral de la Familia), hay un sindicato de las Escuelas Federales en el Estado de México, otras más, pertenecen a organizaciones políticas como el Partido Revolucionario Institucional (PRI) el Partido de la Revolución Democrática (PRD).

En la comunidad se observa un índice delictivo muy acentuado y la policía municipal no se da abasto para el cuidado de todas las colonias.

Existen en esta colonia algunas problemáticas como el alcoholismo y el vandalismo, así como casos de drogadicción y de madres solteras, abundan las separaciones familiares, por lo que una parte de las madres se ven en la necesidad de trabajar fuera de sus hogares trasladándose al DF, dejando a sus hijos gran parte del día frente al televisor o video juegos para entretenerlos, situaciones que repercuten en la comunicación y socialización entre adulto y niño. Los padres asisten poco a museos, conciertos, cines, por lo que leen muy poco.

El centro escolar ofrece sus servicios a la comunidad en turno matutino, con un horario de 8:00 AM a 3:00 hrs. Cuenta con siete aulas amplias para una población de 25 a 30 alumnos por aula, con una matrícula de 90 alumnos, de los cuales, 60 son niñas y 40 son niños, están distribuidos la siguiente manera:

- 3"A" Se compone por 30 alumnos 15 niñas y 15 niños entre 5 años.
- 2"A" Se compone por 20 alumnos 12 niñas y 8 niños entre 4 años.
- 2"B" Se compone por 20 alumnos 10 niñas y 10 niños entre 4 años.
- 1"A" Se compone por 20 alumnos 10 niñas y 10 niños entre 3 años.

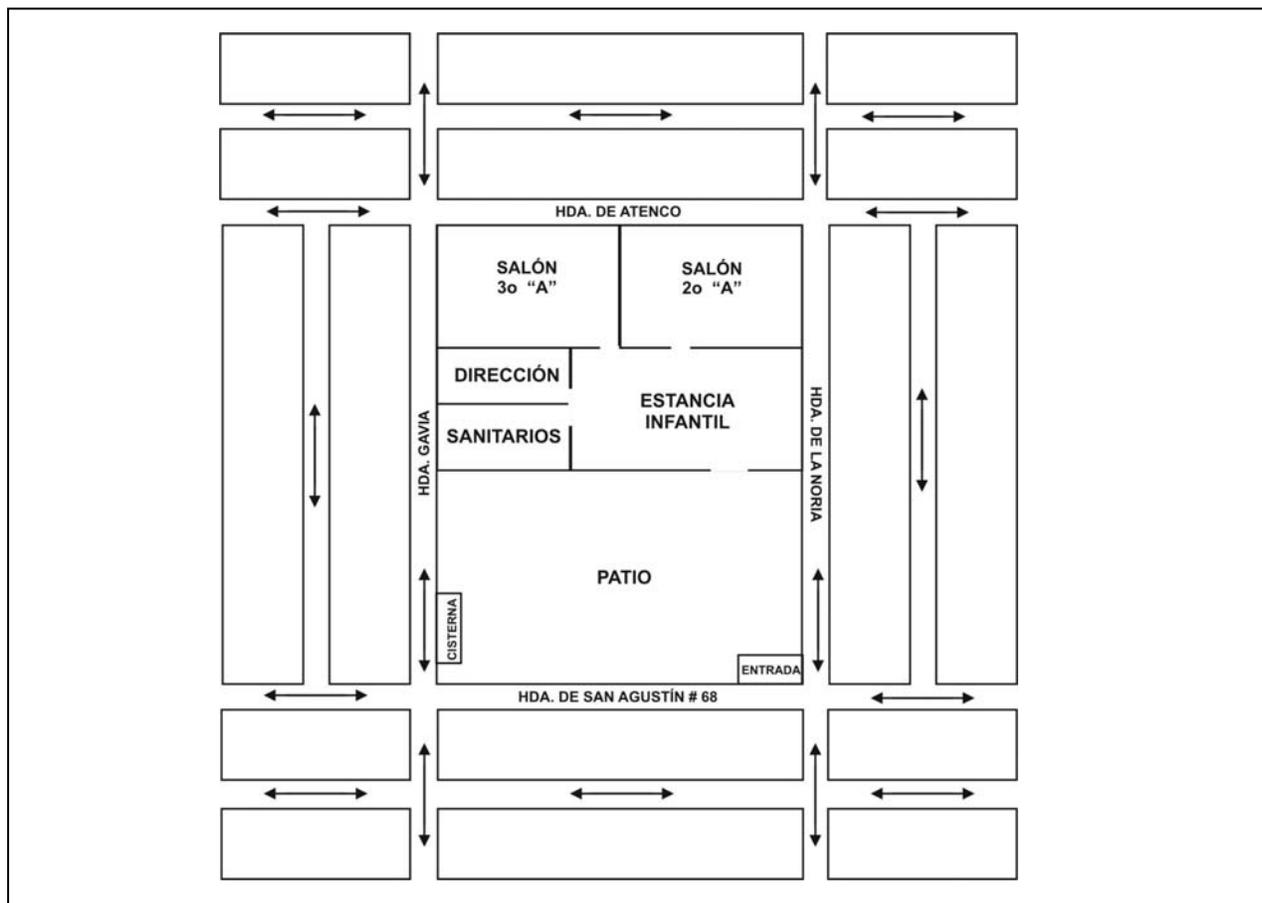
Los anteriores grupos son atendidos por cuatro docentes titulares y cuatro asistentes, una directora, cuatro profesores de actividades (Inglés, Danza, Música y Educación Física), un conserje y un auxiliar de intendencia. Por lo que refleja un ambiente agradable, armonioso y entre todos hacen un buen equipo. El objetivo de la institución es el logro de una educación con calidad.

JARDÍN DE NIÑOS BENJAMÍN REY

TURNO: MATUTINO
C.C.T.: 15PJN1114W

ZONA ESCOLAR: J-192

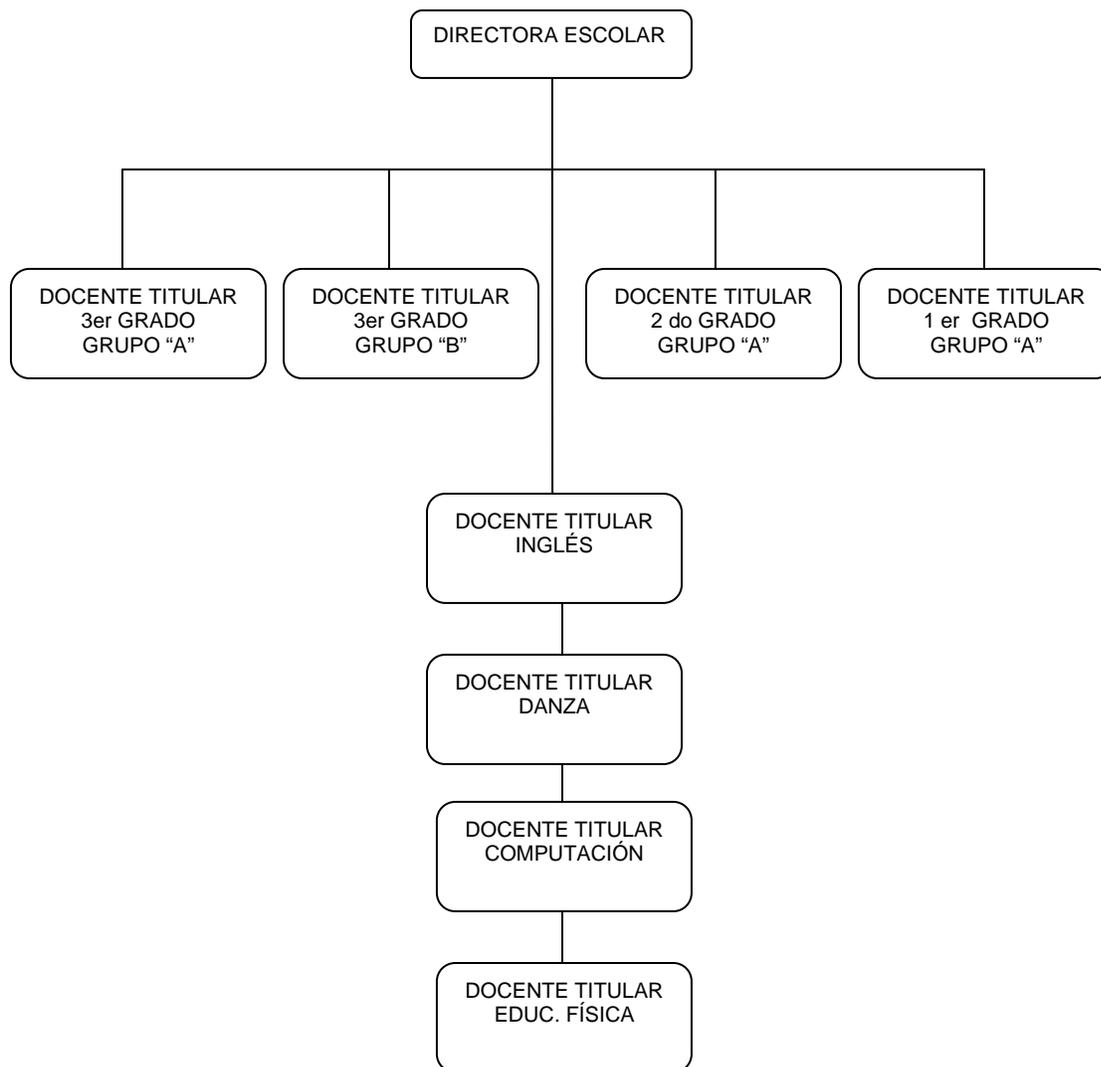
CROQUIS DE LOCALIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



La directora toma las decisiones de la organización de la institución, contribuye el personal docente , administrativo, auxiliar de intendencia y padres de familia, ella es la líder y refleja resultados en todos los ámbitos, por ejemplo, a las docentes las motiva con la idea de que deben actualizarse y prepararse constantemente para ser mejor profesionistas.

Las docentes titulares cuentan con el perfil de Licenciadas en Educación Primaria, por lo cual, cada una de ellas realiza su función por vocación y trabajan de acuerdo al Programa de Educación Preescolar (PEP 04), sólo hay 3 docentes que se encuentran estudiando la Licenciatura en Educación en la UPN, todo ello se ve reflejado en la buena disposición para el trabajo pedagógico en las aulas.

ORGANIGRAMA



A continuación, se describe en forma global, las características y filosofía implícita de este colegio:

QUIÉNES SOMOS: Una escuela joven, con ideas modernas, su filosofía se basa en el respeto a los derechos de los niños, se educa por medio de la motivación y el sentido común.

MISIÓN: En el Jardín de Niños, se asume el compromiso de ser una escuela donde se promueve la equidad creando un ambiente de confianza, honestidad y respeto. Apoyando el desarrollo integral de los alumnos ofreciéndoles oportunidades de superación académica científica y creativa.

VISIÓN: Aspiramos a ser una escuela presencial y dinámica con un alto sentido de lo que son los valores humanos y prestando una especial atención a la diversidad de los educandos.

PERFIL DEL DOCENTE: Debe conocer directamente el contexto en el cual el niño se desenvuelve, conocer los factores internos y externos que condicionan la conducta del alumno dentro del aula, ser un observador constante, ya que él será el que diseñe, elabore, aplique, evalúe la unidad de acción o de trabajo con base en el programa, el conocimiento de las características de los niños y el entorno de éste.

PERFIL DEL ESTUDIANTE: A través de las actividades, el niño puede alcanzar y conocer su entorno natural y social, ser más creativo, reflexivo y libre.

EN LO SOCIAL E HISTÓRICO.- Desde su dimensión cultural, se apropiará de sus costumbres, creencias y tradiciones, para formarse una identidad cultural, social e histórica que le permita comprender, aceptar y transformar su entorno, para buscar alternativas de mejoramiento.

EN LO COGNITIVO.- Se espera gestar una persona con acuerdo desarrollo del pensamiento, con capacidad para resolver problemas, crítico y creativo con respuestas inteligentes ante los conflictos y que desarrolle sus propias competencias.

EN LO EMOCIONAL.- Un ser estable, con control de sí mismo, con buenos hábitos cotidianos, con capacidades para valorarse y reconocerse, buen desarrollo de sus afectos, capacidad de comunicación y aprovechamiento del tiempo libre.

EN LO ESPIRITUAL.- Dirigidos a metas trascendentes del amor al hermano, su otro yo y su prójimo.

EN LO BIOLÓGICO.- Se requiere un niño con adecuados procesos de desarrollo lo cual implica la garantía de cuidados afectivos, morales, de atención en salud, educación, alimentación adecuada, con orientación en el manejo de la relación de mantenimiento de vida de él y de su entorno.

FILOSOFÍA INSTITUCIONAL.- Se pretende desarrollar una comunidad sólida, eficiente, divergente y oportuna como proceso de cambio hacia la convivencia democrática fundamentada en los principios y fines de la educación, que contribuya al mejoramiento de la comunidad, como generadores de líderes íntegros con derechos y deberes, trascendentes, responsables, creativos, participativos, autónomos, tolerantes, capaces de resolver sus conflictos aceptando sus diferencias a través del diálogo que permita una sana convivencia, contribuyendo a la protección y conservación. Conscientes de sus valores artísticos, éticos, sociales y respetando los derechos de los demás.

SITUACIÓN INSTITUCIONAL.- El Jardín sufrió una reestructuración por las nuevas normas del programa (PEP 04). Dentro de la etapa del diagnóstico institucional se realizó una matriz (debilidades, oportunidades, fortalezas) en el cual hicieron parte distintos elementos de la comunidad.

En noviembre del 2002, se publicó el Decreto de Reforma a los Artículos 3º y 31º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, que establecen la obligatoriedad de la educación preescolar. Con esto, el Poder Legislativo ratificó que el Ejecutivo Federal determinará los planes y programas de estudio de la educación preescolar para toda la República.

La importancia de implementar comunidades virtuales en la formación docente radica en crear nuevos ambientes de aprendizaje que le permiten al profesor tener acceso a la tecnología y utilizarla como una herramienta didáctica que apoye a la enseñanza, contribuyendo de forma significativa al mejoramiento de su calidad y efectividad, además de proporcionar un desarrollo profesional a través del trabajo colaborativo con otros profesores.

El Programa de Educación Preescolar (2004), establece propósitos fundamentales que garantizan a los pequeños su participación en experiencias educativas que les permitan desarrollar de manera prioritaria competencias que contribuyan a la conformación de la identidad cultural.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

3.1 Antecedentes y definición del problema.

En las instituciones de educación preescolar ingresan cada día una gran diversidad de alumnos, desde el primer grado hasta el tercer grado de educación preescolar y egresando de este último, salen con carencias académicas o con pocos conocimientos para enfrentar de forma segura la continuidad de su educación, nos encontramos frente a prácticas educativas poco efectivas, durante las cuales se implantan procedimientos instruccionales, lo cual no facilita el aprendizaje, además se les solicita a los alumnos que aprendan, pero no se orienta sobre cómo hacerlo.

Con este proyecto de innovación se pretende emplear la computación como herramienta didáctica ya que juega un papel importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Los padres de familia, docentes y alumnos del plantel requieren el uso de la computadora y el empleo de materiales didácticos como el software educativo para lograr el desarrollo de habilidades cognitivas, que les permitan a los niños pensar, razonar y continuar aprendiendo. Pero a través de la experiencia, se observa cómo los alumnos desconocen el uso de algún software educativo, por esta razón, el planteamiento del problema se expresa de la siguiente manera:

¿Es posible inicializar a los niños preescolares en el uso de manejo de la computadora a través de estrategias didácticas definidas para tal fin?

Considero que sí es posible, puesto que la planificación de las estrategias y sus contenidos didácticos permiten que el niño encuentre un espacio lleno de actividades que estimulan su creatividad y curiosidad, su autoestima y la confianza a sí mismo, así como la oportunidad de desarrollar las habilidades que le permitan acceder con éxito el manejo y uso de la computadora en el ámbito escolar.

La función del docente es aprovechar los recursos didácticos existentes para proporcionar la interacción del niño con este objeto de conocimiento para que ampliara sus experiencias con las computadoras y software educativo propuesto en este proyecto, de tal manera, que el docente pueda descubrir las potencialidades que tienen estos recursos tecnológicos para el beneficio formativo de sus alumnos.

La organización de un taller exclusivo para la enseñanza de las computadoras, es un acierto en el plantel, pues permite tener un lugar de encuentro útil, dinámico y abierto a los acontecimientos de la cotidianidad del niño, convirtiendo el aula en un lugar novedoso y creativo para alimentar su intelectualidad y su espíritu.

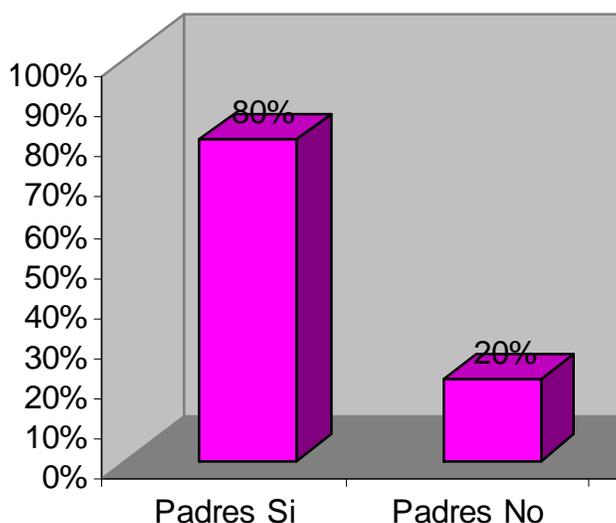
Para conocer las razones por las cuales los alumnos requieren de este taller, se aplicaron cuestionarios a los padres de familia de toda la escuela, niños y niñas del colegio y a docentes del jardín niños (Anexo 1, 2 y 3).

Una vez aplicados los cuestionarios se han identificado algunas respuestas permiten que se genere un taller de computación al servicio de los alumnos de preescolar del Jardín de Niños “Benjamín Rey”.

Las gráficas siguientes muestran los resultados obtenidos en los cuestionarios aplicados.

Por tal razón, esta propuesta de intervención consiste en facilitar al niño preescolar la tecnología computacional adecuada mediante un software educativo lúdico tomando en cuenta el las competencias que se emanan del PEP 04 y contribuir con ello a mejores aprendizajes de los educandos.

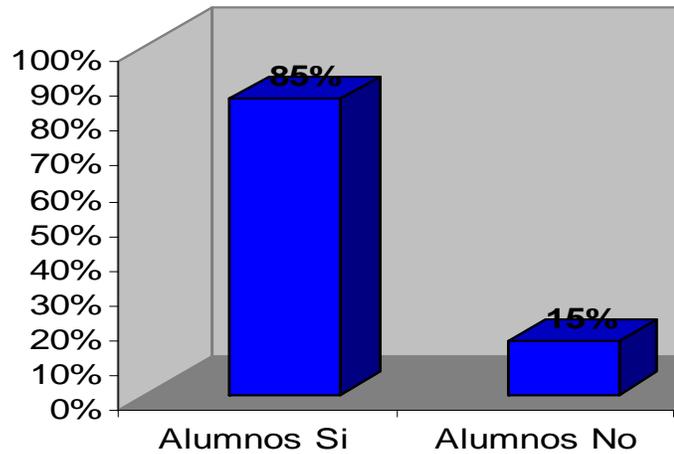
Gráfica 1
Padres de familia que desean la enseñanza de computación a sus hijos



Espinosa, (2007). Se observa que la mayoría de los padres de familia desean que sus hijos se inicien en la computación.

De los 90 padres de familia encuestados el 80% requieren que a sus hijos se les imparta el taller de computación, y se muestran interesados por apoyar en las actividades didácticas que se realicen con el uso del software educativo, el otro 20% restante no mostró interés ya que le es indiferente.

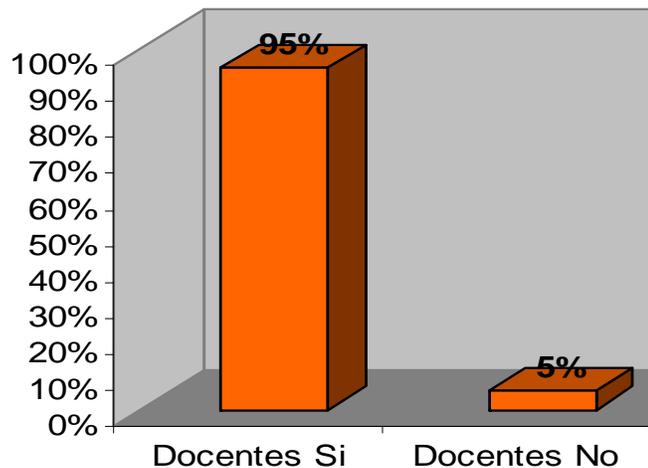
Gráfica 2
Porcentaje de niños que quieren aprender computación en el aula



Espinosa, (2007). En la gráfica se observa que la mayoría de los alumnos quieren aprender computación.

De los 90 alumnos entrevistados se observa que el 85% del grupo se interesa en que se les imparta un taller de computación y el 15% restante no mostró interés.

Gráfica 3
Docentes que desean incorporar un software educativo en su practica escolar



Espinosa, (2007). Se muestra el porcentaje donde la mayoría de las docentes consideran que es necesario hacer uso del software educativo.

El cuestionario aplicado a las 13 docentes muestra claramente que el 95% de las encuestadas consideran necesario la enseñanza a través del uso de un software educativo, el 5% se muestra con cierto temor por desconocimiento en el uso de esta tecnología.

3.2 Evolución histórica del problema.

Al evaluar la implementación del taller, he podido darme cuenta de lo valioso que es trabajar con un equipo de trabajo colegiado y comprometido, para lograrlo se tuvo que comenzar con un laboratorio de computación completo (cabe mencionar que el colegio no contaba con él, por lo que se tuvo que adquirir todo el equipo), como primer experiencia, puedo decir que hubo buena aceptación de parte de los maestros, alumnos y padres de familia, pudiendo rescatar que el porcentaje de padres que no mostró interés en el curso desde un inicio, posteriormente, incorporó a sus hijos al taller al notar el avance de los otros pequeños que tenían en el salón de cómputo.

Aspectos normativos

Esta propuesta se fundamenta en los siguientes campos del Programa de Educación Preescolar 2004: El campo formativo exploración y conocimiento del mundo. Aspecto cultura y vida social, específicamente se pretende implantar un "Taller de Computo para niños de educación preescolar". De acuerdo a las características propias de los niños en edad preescolar como la curiosidad, la creatividad, la imaginación, la capacidad de asombro y la indagación y mediante el diseño de situaciones didácticas que partan de la observación, planteamiento de preguntas, predicción, exploración, experimentación e investigación, se pretende desarrollar éstas habilidades donde se usan materiales didácticos diversos como softwares educativos, así como revistas científicas, videos con temas de ciencia, lugares de interés, etc.

Por tales razones, la propuesta que presento a continuación es trabajar con software educativo lúdico, basado en la navegación libre del niño por temáticas en combinación con la exploración guiada en actividades donde el niño relacione los elementos del lenguaje con palabras y temáticas significativas. Dentro de las actividades diseñadas el niño será libre de escoger qué desea buscar, elegir el camino que quiere seguir y ser un ente activo de su aprendizaje, aspectos que consolidan la concepción constructivista.

3.3 Situación actual del problema.

Los niños y las niñas de preescolar 3, son los más entusiastas con la sala de cómputo ya que el software educativo que tenemos los beneficia mucho, cabe destacar que al inicio del taller se inició con 12 alumnos y actualmente se encuentran inscritos 24; es así como el taller de computación se está conformando, ya se ve un avance significativo en los niños, dado que van logrando habilidades, destrezas y nuevos aprendizajes que serán determinantes para su educación posterior (Educación Primaria).

La introducción del software educativo lúdico en el jardín de niños, debe tratarse como lo que es, un recurso, una herramienta, ya que la imagen, el sonido y la

interactividad que nos ofrecen los materiales multimedia, pueden llegar a ser un gran soporte a su desarrollo y un recurso que enriquezca el aprendizaje.

Tener una computadora no nos convierte en buenos educadores ni en alumnos aventajados; utilizar con sentido la computadora para promover el aprendizaje, ya que beneficia al alumno proporcionándole un entorno de trabajo colaborativo y una motivación positiva por generar nuevos conocimientos y aprendizajes significativos mientras se interactúa con el entorno, la presencia de las nuevas tecnologías ofrece una nueva alternativa a la docencia orientada a la interactividad, la colaboración y la motivación.

El objetivo es aportar y favorecer los procesos de aprendizaje que se dan en la escuela y adquirir habilidades que se trabajan en el aula.

Es importante recalcar que las actividades y los trabajos propuestos no sólo apuntan a que el niño se familiarice y pueda ir conociendo esta moderna tecnología, que es la computadora, sino también aspiran estimular la capacidad visomotora y psicomotora de los pequeños, a fin de favorecer el desarrollo de la lectoescritura, la iniciación al conocimiento lógico-matemático y la creatividad. La computadora es un medio técnico excelente para ejercer una fuerte función motivadora, ya que tiene un gran poder de atracción.

Para lograr lo anterior fue necesario analizar los datos que arrojó el diagnóstico donde pude concretar lo siguiente:

El trabajo por medio de software educativo lúdico e interactivo, se basa en la curiosidad de las y los pequeños por un determinado aspecto del conocimiento, por lo que el planteamiento debe ser forzosamente abierto y flexible, debido a que se trata de partir en todo momento del interés de las niñas y los niños; de sus propuestas y aportaciones; es imprescindible por tanto, respetar su ritmo y su proceso, e identificar las capacidades con las que cuentan.

Ésto se logra a través de la selección adecuada de las necesidades, intereses y competencias de los alumnos, en cuya práctica, la educadora funja como facilitadora de la experiencia pedagógica propia.

4. ELECCIÓN DEL PROYECTO

Introducir a la computación a niños de educación preescolar nos permitirá construir estrategias que motiven el gusto por el uso de la computadora, así como de la metodología apropiada que apoye las competencias conquistadas por los alumnos en el aula.

La secuencia de actividades didácticas que se presentan en el proyecto pedagógico de innovación es de Acción Docente porque:

- Es un documento que expone el conjunto de líneas de acción desarrolladas, por el egresado para establecer una explicación sobre el vínculo de la relación pedagógica existente ente los elementos involucrados (perspectivas, dimensiones, sujetos, contexto histórico-social), es un problema significativo de la práctica docente en el aula o en la escuela, así como el reconocimiento de las limitaciones existentes.

El proyecto Pedagógico de acción docente nos permite pasar de la problematización de nuestro quehacer cotidiano, a la construcción de una alternativa crítica de cambio que permita ofrecer respuestas de calidad al problema de estudio. (Arias, 1985: 82).¹¹

- La investigación es teórica, práctica y en el aula ya que se basada en el Programa de Educación Preescolar 2004, mismos que contemplan los principios pedagógicos en edad preescolar, se presenta a diario con los alumnos, dentro del aula y nuestra práctica docente.
- Trata de superar lo que se ha diagnosticado para dar soluciones de un cambio de actitud a la problemática que aqueja al grupo regular dentro del aula.
- Se puede disponer de los recursos existentes como son los alumnos y el medio escolar.
- No hay esquemas, patrones ni modelos a seguir, son comportamiento que los alumnos manifiestan espontáneamente dentro del grupo y se presentan dentro de la práctica cotidiana.
- Es un proceso de construcción ya que los procedimientos se basan en los cambios de conducta de los alumnos hacia aplicación de las actividades propuestas dentro del proyecto de innovación

De esa manera, el proyecto que será aplicado, en el siguiente año escolar (2007-2008), en el Jardín de Niños “Benjamín Rey”, se dará a conocer como: Taller de cómputo para niños de educación preescolar.

13. Marcos Daniel Arias, (1995). *El proyecto pedagógico de acción docente* p.82.

Siendo una alternativa para iniciar a los niños de preescolar en el uso de la computadora a partir de actividades didácticas adecuadas y al manejo de la misma.

Las actividades están diseñadas para los niños preescolares de acuerdo al programa de Educación Preescolar vigente (PEP 04), con ello garantiza su valiosa aportación pedagógica.

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

Este proyecto tiene como fin abarcar el mayor número de alumnos, sin embargo, se les dará a conocer a los padres de familia y se les impartirá de forma opcional, pretendiendo así que al término del curso escolar, se eleve el porcentaje de alumnos que iniciaron el taller, así como también los conocimientos y habilidades que se pretenden alcanzar con la creación de dicho taller, el cual representará en el alumno un avance significativo en sus aprendizajes.

5. ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN.

Para poder dar solución a esta problemática, se considera que la función dominante en la evaluación del profesorado debe ser la formativa, sin quitar valor a las otras funciones, ya que es preciso sistematizar su actuación docente para un proceso educativo más adecuado. Se requiere de una transformación en su forma de pensar y de actuar, es decir, un desarrollo profesional. Los cambios no son incorporados de manera mecánica por el profesorado. Estos se personalizan, a través de un proceso de reconstrucción propia, son pautas que reciben para introducir novedades en su tarea educativa.

El presente taller surge de las inquietudes y necesidades de los padres de familia y docentes esa interacción entre las nuevas formas de comunicación, información y educación han traído nuevos desafíos a los educadores, exigiendo una reflexión de la práctica educativa por el compromiso y responsabilidad de favorecer en el educando el desarrollo de nuevas habilidades en correspondencia con la formación del hombre que la sociedad necesita.

Las actividades didácticas que se llevarán a cabo en el taller, se presentan en las páginas subsecuentes.

OBJETIVO GENERAL:

Inicializar a los niños preescolares en el uso y manejo de la computadora mediante estrategias didácticas lúdicas e interactivas.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Explicar los principios del uso de la computadora personal y el manejo del vocabulario básico.
- Manipular adecuadamente los instrumentos periféricos de la computadora (Mouse, teclado, impresora y otros).
- Practicar el uso de software educativo lúdico e interactivo.

5.1 Alternativa de solución.

Las siguientes actividades fueron diseñadas para ser aplicadas en una jornada de trabajo diaria, de lunes a viernes, con una duración de 45 minutos, en un horario de 8:00 a 8:45am.

Cabe mencionar que el horario se puede extender debido al interés y gran motivación que los alumnos presenten.

TÍTULO:	ESTRATEGIA NÚMERO:
Mis Amigos Cibernéticos.	Uno.
PROPÓSITO	
Acercar a los alumnos a la computadora a través del empleo de un software interactivo.	
CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA
Exploración y conocimiento del mundo.	Reconoce y comprende la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela y en la comunidad.
RECURSOS	TIEMPO
- Computadora, Software, Láminas con el dibujo de una computadora, Crayolas, Hojas.	Una semana de 30 a 35 minutos.
ACTIVIDADES DE APERTURA	
<ul style="list-style-type: none"> - Se les dará la bienvenida a los alumnos que se integraron al taller de cómputo. - Sentados en círculo se les empezará a cuestionar si algunos de ellos conocen las computadoras, dando pauta a que comenten si tienen alguna en casa, dónde las han visto, quiénes las usan, etc. - Posteriormente, les pediré que me contesten las siguientes preguntas ¿Para qué nos sirven? ¿Qué función tiene las computadoras? ¿Para qué es importante el uso de estas computadoras? ¿En dónde crees que se emplean? - Con relación a sus respuestas les daré a conocer el reglamento del cuidado y uso del equipo, así como el comportamiento dentro del aula. - Para dar mayor relevancia a los acuerdos, se les enseñarán láminas que los ejemplifiquen. <p>REGLAMENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lavarse las manos antes de ingresar al aula de computación. - Durante la clase no podemos tomar alimentos. - Debemos comportarnos en orden y con respeto. - Escuchar con atención las indicaciones de la docente. - Compartir la computadora con nuestros compañeros 	

Y después cuestionaré a los alumnos sobre las dudas o si están entendidos los acuerdos ya establecidos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

-Se presentará a los personajes con los que trabajarán durante todo el taller: "Mis amigos los cibernéticos", llamados:



Orlock: Es un genio de "mal genio", que trata de demostrar que es el único que sabe hacer las cosas, sin tomar en cuenta que los demás saben muchísimo. Es muy inquieto y se encarga de hacer diabluras, cortos circuitos, chispas, para ver cómo salen del apuro.



Constela: Es una hadita muy tierna, simpática y parlanchina. Es un poco traviesa y olvidadiza, pues luego no recuerda las palabras mágicas. Es muy inquieta, aparece y desaparece de repente. Es amiga de todos, pero especialmente de Huck.



Terk: Es el robotito. Fue diseñado para aconsejar, instruir y mostrar a los niños su interacción con el ambiente donde se encuentren. Está equipado con muchísima información importante como los datos de todos sus ciber@migos, los cuáles pueden navegar. Es noble y gentil con niños y niñas. Le gusta jugar futbol, memoria y ajedrez.



Xoch: Es el duende mágico. Nació en medio de la selva maya y sabe muchísimos secretos que usa para auxiliar a los demás. Con sus manitas hace trucos que hacen reír a niños y niñas y cuando hay un problema trata de resolverlo con ayuda de los demás. Es amigo de todos.



Huck: Es un poco tímida, calladita y muy inteligente. Le encanta mirar con su telescopio, la luna y las estrellas y dibujarlas en su recámara. Es un as para los videojuegos galácticos. Es feliz y su amiga favorita es Constela.



Cym: Le gusta investigar, construir y aprender, tener amigos. Es feliz reparando objetos. Cuida y respeta a las plantas y animales. Su mascota se llama koset.



Koset: Tiene poderes cósmicos escondidos que nadie conoce. Es fiel, alegre y ha sido educada como guía para auxiliar a quien se lo solicite. Hace piruetas, patina y brinca biómicamente. Le gustan los huesos espaciales, la leche de la Vía Láctea y las golosinas de los niños.

- Los ciber@migos son ahora, parte de su grupo escolar.

Se presentará a los ciber@migos con la siguiente canción:

**“ Hola ciber@migos vamos juntos a jugar
Pronto niñas y niños seremos especiales
Con todos los programas podrás recordar
Que con la computadora se puede trabajar. ”**

-Se les pedirá a los alumnos que se presenten por turnos diciendo su nombre y alguna característica propia.

-Durante la actividad se les dará una hoja donde colorearán a los ciber@migos. Se les indicará que mencionen al que más les guste y de acuerdo a las características que tiene cada uno de los ciber@migos que se encuentran en la parte de arriba.

-Pasarán a las computadoras a conocer a los ciber@migos para empezar a trabajar.

ACTIVIDADES DE CIERRE

- Pedir a los alumnos que repitan en voz alta los nombres de sus compañeros y el de los ciber@migos.

- Se realizarán 7 equipos y armarán un rompecabezas de cada uno de los ciber@migos.

EVALUACIÓN

Se evaluará la sesión a través de una asamblea donde se registre si todos los alumnos reconocen a los distintos ciber@migos y a la vez logren reconocer las características propias de cada uno de ellos, para ello se realizará el registro en una lista de cotejo.

TÍTULO:	ESTRATEGIA NÚMERO:
Mi Computadora.	Dos.
PROPÓSITO	
Que los alumnos desarrollen habilidades de percepción, memorización y que reconozcan partes de la computadora conocidas como hardware. (Componentes del CPU).	
CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA
Exploración y conocimiento del mundo.	Reconoce y comprende la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela y en la comunidad.
RECURSOS	TIEMPO
Computadora, Monitor y Teclado	Tres sesiones de 30 minutos aproximadamente.
ACTIVIDADES DE APERTURA	
<p>- Se presentará a los alumnos un equipo de computo y se les hará una pequeña demostración de lo que pueden hacer al escribir algunos de sus nombres cambiando el tamaño, color y presentación de las letras.</p> <p>- Posteriormente, se procederá a realizar el juego: “veo-veo”.</p> <p>Educadora: Veo-veo Niños: ¿Qué ves? Educadora: Una cosita Niños: ¿Qué cosita es? Educadora: Es cuadrada, con pantalla, botón pequeño en la parte de abajo. Niños: El monitor</p> <p>- En el que alguno de los niños adivinará la parte de la computadora de qué se trata y despegará del equipo de cómputo la parte de la cuál se está hablando, describiendo características como: color, tamaño, etc. El juego se realizará las veces que sean necesarias en tanto los niños vayan reconociendo las partes de la computadora señalando el hardware.</p>	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
<p>- La ciber@miga Constela quiere que le ayudemos a cantar la siguiente canción:</p> <p>“ El CPU nos ayuda Los datos a procesar Quiere decir amiguitos Que los vamos a acomodar ”</p>	

- Los alumnos jugarán con algunos aparatos electrodomésticos que ya no sirvan y que previamente se les solicitó a los padres de familia. Con la supervisión de la educadora, se indagará revisando qué tienen por dentro la diversidad de aparatos traídos y la diferencia que hay entre éstos.

- En equipos de 4 a 6 alumnos se les pondrá en la mesa de trabajo uno de los tres elementos (CPU, Monitor y Teclado) que se pretenda que conozcan y se les dará la explicación de qué es y para qué sirve; el trabajo principal se dará con el CPU ya que se abrirá él mismo para que vean cómo es una computadora por dentro.

- Para motivar a los alumnos se empleará la siguiente adivinanza:

“ Soy muy parecido

A mi primo el televisor.

Si abres bien los ojos,

Adivinarás quien soy. ”

Respuesta: El monitor

- Se comparará una televisión común con un monitor, y a la vez, le preguntaré a los alumnos lo siguiente: ¿En qué se parece tu monitor a una televisión? ¿En qué son diferentes?

- Se les dará una hoja donde está impreso el monitor y los alumnos tendrán que realizar un dibujo de lo que ellos quieran, sin dejar espacio y al final, lo colorearán.

- Con láminas se les explicará a los alumnos qué usos tiene la computadora y de qué manera nos ayudan en trabajos, actividades, tareas, etc. que se realizan a diario.

- Se les dará una hoja donde viene impreso el CPU, el ratón y 3 computadoras con diferente forma y tamaños y se les dará la siguiente instrucción: Colorear el CPU de rojo y peguen las pegatinas en forma de estrella en los diferentes CPU que se encuentran en las demás computadoras y se les hará también la diferencia de los modelos que existen ya que algunos son más rápidos y altos que otros.

ACTIVIDADES DE CIERRE

- Al finalizar, cuestionaré a los niños sobre el CPU de las computadoras que se disponen en la escuela con lo siguiente: ¿El CPU es igual en todas las computadoras? ¿Es igual el CPU de las computadoras de la escuela al de tu casa? ¿Cómo es el CPU que tienes en tu casa?

- Los alumnos realizarán un dibujo en papel cople del elemento observado en cada sesión y pasarán a explicarlo frente de sus compañeros.

EVALUACIÓN

Se colocarán los dibujos realizados por los alumnos en una exposición, en la que podrán asistir los padres de familia a observarlos, en equipos de 4 alumnos, explicarán en clase qué entendieron de las sesiones y cuántos elementos se aprendieron, para ello se realizará el registro en una lista de cotejo.

TÍTULO:	ESTRATEGIA NÚMERO:
Sígueme.	Tres.
PROPÓSITO	
Que los alumnos desarrollen habilidades de: percepción, motricidad y nociones espaciales, con el uso del mouse dando clic y doble clic.	
CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA
Desarrollo Físico y Salud.	Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.
RECURSOS	TIEMPO
Software, computadora y mouse	De 30 a 35 Minutos.
ACTIVIDADES DE APERTURA	
<ul style="list-style-type: none"> - Se les preguntará a los alumnos si saben lo que es un mouse y quién sí lo saben manejar. - Se presentará a los alumnos un ratón (animal) para que observen la forma en que se desplaza y para que encuentren la semejanza que tiene con el mouse de la computadora. 	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> - Se elaborará el mouse al calcar su silueta en espuma, se dibujarán las divisiones correspondientes a los botones que lo conforman y se pegará una tira larga de estambre por el extremo delantero de la espuma. En la parte inferior, se colocará una pastilla de magnesia que ayudará a los niños a trazar líneas rectas, círculos, triángulos y cuadrados que se encontrarán en una hoja impresa. Con estos trazos se simularán las veces que se hace clic con el mouse-ratón. Además, se hará énfasis en la posición en que se debe manejar el mouse-ratón. - Se les dará la bienvenida al taller. - Se les platicará que para utilizar la computadora tendremos que aprender a utilizar el uso del mouse. Donde el mouse tiene dos botones de los cuales vamos sólo a oprimir el botón izquierdo con el dedo índice de la mano derecha, para esto, se le pondrá a cada niño un anillo en su dedo índice para poder identificarlo y así poder oprimir el botón del ratón. Para conocer el doble clic, harán 2 chasquidos - Se iniciará la actividad con el juego de “arriba abajo”, donde la educadora entonará la siguiente canción: <ul style="list-style-type: none"> “ Arriba, arriba Delante, detrás Izquierda, derecha Voy dando saltitos Y volvemos a empezar.” 	

- Los niños saltarán según indica la canción; al principio, el ritmo es lento y luego se va haciendo más rápido y se puede llevar a cabo la actividad junto a sus bancas o butacas.
 - Se les dará la bienvenida al taller. Se realizará un ejercicio donde los alumnos puedan identificar arriba, abajo, derecha e izquierda, por ejemplo: Todas las niñas levanten la mano izquierda, todos los niños la derecha, ahora coloquen arriba de la mesa un libro, abajo un lápiz, etcétera.
- Un niño seguirá con sus ojos el movimiento de un objeto, como una goma o una pelotita.
- El otro niño deberá mover el objeto en sentido horizontal a una distancia de 20 o 30 centímetros. De derecha a izquierda; y en sentido vertical, de arriba hacia abajo, también se moverá en diagonal y en sentido giratorio.
 - En una lámina hay 5 ratones donde puede marcar con pintura digital su dedo índice sobre el botón principal.
 - Esta actividad es similar a la anteriormente efectuada. Se requiere ahora marcar dos veces el dedo con la pintura digital, dentro del botón principal.
 - Ayudar a los alumnos a colocar la mano sobre un ratón real y dar un clic y doble clic con el varias veces.
 - Cuando ya hayan dominado la actividad anterior pasarán a mover el mouse en la computadora buscando objetos y figuras con ayuda de la flecha.
 - Se colocará el software en la sección ¿Qué se oye? Se emplean seis imágenes y se escucha un sonido, los alumnos deben de hacer clic sobre la imagen que lo origina. Un reforzador indicará a los niños y niñas si acertaron en su selección.

ACTIVIDADES DE CIERRE

- Al finalizar las actividades se cuestionará a los alumnos sobre lo aprendido.
- Se trabajará con el programa: “Caminitos”, el cual se dispone de tres diferentes caminos donde el alumno tendrá que remarcarlos con diferentes colores. Desplazar su mano sobre los caminos con el uso del mouse.

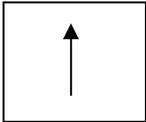
EVALUACIÓN

- Se trabajará con el software la sección artefactos, donde se hace un uso intensivo del ratón, ya que las piezas se arrastran con él. Para efectuar el arrastre, se da un clic sobre la figura y sin soltar el botón primario, se mueve. Una vez que se desea que la figura quede fija, basta con liberar el botón primario. Se observará que el alumno logre una coordinación visual y motora.
- Se dará al niño una hoja impresa que contendrá el dibujo del mouse al centro y a su alrededor figuras geométricas tales como: círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo. La educadora indicará la figura a unir con estambre haciendo énfasis en que deben unirla con el botón que da las órdenes a la computadora, para ello se realizará el registro en una lista de cotejo.

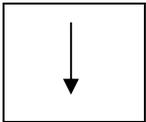
TÍTULO:	ESTRATEGIA NÚMERO:
Mis Dedos Trabajan.	Cuatro.
PROPÓSITO	
Que los alumnos reconozcan de manera física el teclado de la computadora y algunas teclas de función necesarias de acceso a la computadora a través de un software interactivo y diversos materiales didácticos.	
CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA
Exploración y conocimiento del mundo.	Reconoce y comprende la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela y en la comunidad.
RECURSOS	TIEMPO
Teclado de computadora, máquina de escribir, dibujos impresos, estrellas adheridas, dado grande, software "pipo".	De 30 a 35 minutos.
ACTIVIDADES DE APERTURA	
<p>- Se presentará a los alumnos un teclado de computadora para que lo observen, manipulen y descubran sus características como la forma, tamaño, color y textura. Una vez que lo hayan identificado harán una comparación con el teclado de la máquina de escribir.</p> <p>- Posteriormente, con el teclado de la computadora se le preguntará al niño lo siguiente: ¿Son iguales todas las teclas? ¿Cuál es la más grande? ¿Cuál es la más larga? ¿Cuáles tienen números? ¿Cuáles tienen letras?</p>	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
<p>- Se les proporcionará a los alumnos una hoja con dos dibujos impresos del teclado. El primer teclado tendrá indicadas las teclas de funciones principales en color azul, mientras que el segundo únicamente aparecerá en un solo color. Se indicará a los alumnos que observen ambos y colocarán una estrella en cada una de las teclas de funciones principales (enter, barra espaciadora, teclas para mover el cursor). Asimismo, se especificará la función de cada una de éstas. Además se elaborará y se decorará el teclado utilizando la tapa de una caja de zapatos.</p> <p>- De manera individual, cada niño observará su teclado e irá conociendo poco a poco las letras y números que contiene éste, a través de la dinámica llamada "el rey dice..."</p> <p style="text-align: center;">"El rey dice.... Que todos apretemos Los números 8, 3, 2, etc."</p> <p>Y darle la indicación: "todos apretemos la letra m, t, s, p...." etc.</p> <p>- En la segunda sesión, los alumnos interactúan con el teclado y el programa de "aprendiendo matemáticas con pipo".</p> <p>- En la tercera sesión, los alumnos interactúan con el teclado y el programa de "aprendiendo palabras con pipo".</p>	

ACTIVIDADES DE CIERRE

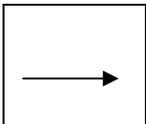
Cada niño deberá lanzar una vez el dado y realizar la acción que indica la cara principal. Las acciones principales se referirán a las teclas entre, barra espaciadora y las que se usan para mover el cursor serán representadas con las mismas características que aparecen en el teclado y que se muestran a continuación.



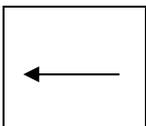
Moverse hacia arriba.



Moverse hacia abajo.



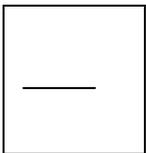
Moverse a la derecha.



Moverse a la izquierda.



Brincar.



Saltar.

EVALUACIÓN

- Se trabajará con el software: "Haz una tarjeta", en donde la educadora dará la indicación de que tendrán que escribir su nombre y el destinatario de la tarjeta. Después podrá elegir la figura que adornará su tarjeta, escribir las palabras o frases que desee y una vez terminado el trabajo, se imprimirá en papel, para ello se realizará el registro en una lista de cotejo.

TÍTULO:	ESTRATEGIA NÚMERO:
Sonidos y más sonidos.	Cinco.
PROPÓSITO	
Desarrollar en los alumnos la capacidad para relacionar sonidos con figuras, que les permita ubicar correctamente a qué figura (animal o aparato) pertenece cierto sonido por medio de la interacción del software.	
CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA
Exploración y conocimiento del mundo.	Observa seres vivos y elementos de la naturaleza, y lo que ocurre en fenómenos naturales.
RECURSOS	TIEMPO
Software: “Juguemos con sonido” (juegos para infantes preescolares)	De 45 a 60 minutos.
ACTIVIDADES DE APERTURA	
<ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará con la dinámica “animales de la selva”, en donde a cada alumno se le da el nombre de un animalito de la selva (leopardo, guacamaya, jaguar, gorila, tigre, boa, etc.) el cual tendrán que representar a través del sonido que emite éste, de tres a cuatro alumnos se les asignará el mismo animal. - Se les indica que: “un día en la selva estaban todos los animales perdidos y regados por lo que tendrán que caminar por todo el patio y que para encontrarse, tenían que llamar a sus compañeros haciendo el sonido que les corresponde, todos al mismo tiempo iniciarán con los sonidos hasta que logren formar los equipos de 3 o 4 integrantes. 	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> - Cada alumno encenderá su computadora e iniciará el programa a trabajar (juguemos con sonidos). - Ubicarán en la pantalla la fotografía de un animal o un aparato debajo de cada imagen, aparece un recuadro con tres sonidos diferentes, el alumno tendrá que elegir el sonido que corresponda al animal o aparato de la fotografía, a través del teclado. Si lo eligen correctamente podrán pasar a la siguiente figura, de no ser así, tendrán una oportunidad más para elegir el sonido. En total, por cada juego aparecerán 10 imágenes distintas. - Otra variación del programa, consiste en que se escuchará el sonido y el alumno elegirá de entre tres imágenes que aparecen, la que corresponde al sonido que escucha, siguiendo las mismas indicaciones que la anterior. 	

ACTIVIDADES DE CIERRE

- Al término de cada sesión los alumnos cantarán la canción: “cuándo tengas ganas”, que a continuación se describe:

“Si tu tienes muchas ganas de aplaudir

si te sientes muy feliz

no te quedes con las ganas de aplaudir

si tu tienes muchas ganas de llorar, de gritar, etc.”

- Imitando diversos sonidos que escucharon durante el trabajo realizado.

EVALUACIÓN

Se llevará un registro de los avances de cada alumno dependiendo de cómo vayan desarrollo sus habilidades tanto de escucha y percepción, observando su progreso al inicio del programa y al concluir con éste, para ello se realizará el registro en una lista de cotejo.

TÍTULO:	ESTRATEGIA NÚMERO:
Coloreando y Dibujando.	Seis.
PROPÓSITO	
Que los alumnos reafirmen su habilidad de colorear y dibujar pero ahora a través de la computadora, utilizando su ingenio para crear formas y combinar colores.	
CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA
Pensamiento matemático.	Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.
RECURSOS	TIEMPO
Software: Office y Power point (Con el programa de ozzi).	De 30 a 35 minutos.
ACTIVIDADES DE APERTURA	
Iniciarán con crayolas coloreando dibujos previamente elaborados por la docente con figuras geométricas diversas y líneas así como imágenes.	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> - Se pasará al laboratorio de computo para ocupar el lugar que corresponda a cada niño y se empezará a realizar el siguiente procedimiento con los alumnos: - Presionar el botón de encendido del CPU y del monitor. - Mover el mouse y dar clic para seleccionar el programa de ozzi. - Escuchar la presentación e indicaciones generales del programa ozzi. - Seleccionar con el mouse el dibujo del carro de volteo y dar un clic. - Seleccionar un dibujo en blanco en la ventanilla que indica dibujos. - Seleccionar con el mouse el color que se desea y dar clic en una de las crayolas que aparecen. - Colocar el cursor en una parte del dibujo y dar un clic para colorear con el color previamente seleccionado. - Permitir que el niño realice la actividad más de una vez. - Mandar a imprimir el programa. - Salir del programa. 	
ACTIVIDADES DE CIERRE	
Permitir que el niño realice la actividad más de una vez para corroborar sus habilidades para colorear y dibujar a través del uso de la computadora.	
EVALUACIÓN	
La evaluación se rescatara a través de la narración de actividades con los comentarios de lo que más se facilitó o dificultó a cada niño en el laboratorio en forma de diario. Se le pedirá al padre de familia que escriba lo que su hijo le describa lo realizado en el laboratorio, para ello se realizará el registro en una lista de cotejo.	

TÍTULO:	ESTRATEGIA NÚMERO:
Mi álbum familiar.	Siete.
PROPÓSITO	
Que los alumnos reconozcan que pertenecen a una familia y a una sociedad, de la cual son integrantes activos e importantes para la misma. Esto a través del software de fotografía y diseño.	
CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA
Exploración y conocimiento del mundo	Establece relaciones entre el presente y el pasado de su familia y comunidad a través de objetos, situaciones cotidianas y prácticas culturales.
RECURSOS	TIEMPO
Software: Canon photo record.	De 30 a 35 minutos.
ACTIVIDADES DE APERTURA	
<p>-Se comenzará la sesión en donde la educadora les explicará que Xoch el duende maya tiene un enorme árbol genealógico, pues sus familiares son muchos. Abuelos, tíos, primos, hermanos, padres y todos están en su árbol genealógico.</p> <p>-Se mostrará cómo se hace un árbol genealógico.</p> <p>-Se dibujará en el pizarrón cómo se organiza el árbol; en la base se encuentran los hijos, en medio los padres y arriba los abuelos.</p>	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
<p>- Se les solicitará a los alumnos que lleven fotografías que tengan desde que eran bebés hasta la fecha, harán comparaciones entre sus compañeros y realizarán una breve reseña de su vida.</p> <p>- Llevarán fotografías familiares y darán una explicación en exposición grupal de quienes integran su familia y de algunas de sus tradiciones.</p> <p>- La educadora tomará una serie de fotos de los alumnos de manera individual y grupal, con una cámara digital, posteriormente, bajará las imágenes en las computadoras para que los alumnos puedan manipularlas.</p> <p>- Los alumnos trabajarán con el programa de "Canon photo record", eligiendo una de las fotos que tiene en la pantalla y manipulándola de las siguientes formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Tamaño más grande. * Cambiar de colores. * Agregar o quitar personas de la fotografía. * Cambiar fondos. * Realizar impresiones de sus trabajos. 	

ACTIVIDADES DE CIERRE

Con algunas de las fotografías que se les solicitaron realizarán un colash individual y con las impresiones de la computadora realizaran un colash grupal.

EVALUACIÓN

- Los alumnos escribirán el nombre de sus padres, abuelos, hermanos y tíos en el programa escribo.
- Se les pedirá a los padres de familia que asistan a ver la exposición de colash y que den su punto de vista del trabajo de sus hijos, para ello se realizará el registro en una lista de cotejo.

TÍTULO:	ESTRATEGIA NÚMERO:
Aprendo a escribir mi nombre.	Ocho.
PROPÓSITO	
Que los alumnos identifiquen algunas características del sistema de escritura, como establecer comparaciones entre las características gráficas de su nombre, los de sus compañeros y otras palabras.	
CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA
Lenguaje y comunicación.	Identifica algunas características del sistema de escritura.
RECURSOS	TIEMPO
Software: Office, Word trampolín.	De 30 a 35 minutos.
ACTIVIDADES DE APERTURA	
<ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará la sesión con la ayuda de nuestra ciber@miga Huck la cual es muy detallista y le encanta hacer cartas por lo que les preguntará saben ustedes ¿Qué es una carta? ¿Con quiénes se usan? ¿Qué puedo hacer en ella? ¿Para qué me sirve? <p>Pues qué creen, que nuestra amiga Huck le encanta hacer muchas y las adorna con detalles como flores, globos, y serpentinas quieren ustedes hacer una, pues comenzamos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se jugará el juego: “yo me llamo”, que a continuación se describe: Sentad@s en círculo y una persona al centro que comienza diciendo su nombre. Posteriormente, se paran y comienzan a bailar en medio del círculo, al terminar la música, tod@s buscan ocupar un asiento, la persona que se quede sin lugar dirá cómo se llama y luego la música continúa. - Se escribirá en el pizarrón el nombre de los alumnos. - Pedirle a cada niño que localice el nombre de sus amigos. 	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> - Cada alumno con su computadora, ubicará el programa que utilizará, esto se hará con apoyo del cañón, para que los alumnos sigan las indicaciones a través de la tutoría que la docente les esté dando. - Al abrir el programa y al inicio del mismo, los alumnos colocarán su nombre ubicando las letras del teclado, tanto en letras mayúsculas como minúsculas. - Al escribir su nombre en la computadora y verlo en la pantalla, podrán hacerlo más grande o más pequeño con diferentes tipos de letra, en diversos grosores. - Después de haber hecho su nombre, revisarán las otras computadoras de sus compañeros y compararán su nombre con el de ellos. 	

- Harán comentarios acerca de la longitud de sus nombre y la escritura de éstos, observarán la diversidad de los mismos y verán si hay parecidos o no.

ACTIVIDADES DE CIERRE

Harán una impresión con su nombre (la educadora ajustará los tamaños de los nombres para que todos estén iguales), al cual podrán colorear o arreglar a su gusto, para posteriormente, hacerlo gafete, que tendrán que portar diariamente.

EVALUACIÓN

Con ayuda del software, los alumnos escribirán su nombre y apellido completo, posteriormente, realizaran un dictado con los nombres de todos los compañeros y compañeras de clase, para ello se realizará el registro en una lista de cotejo.

TÍTULO:	ESTRATEGIA NÚMERO:
Hagamos música.	Nueve.
PROPÓSITO	
Que los alumnos identifiquen las diferentes fuentes sonoras producidas por diversos instrumentos musicales a través de la expresión musical.	
CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA
Expresión y apreciación artística.	Interpreta canciones, las crea y las acompaña con instrumentos musicales convencionales o hechos por él.
RECURSOS	TIEMPO
Software: “ Mi banda de música”	De 30 a 35 minutos.
ACTIVIDADES DE APERTURA	
Se les pedirá a los alumnos que elaboren un “instrumento musical”, con materiales de rehusó, de tal forma que cada uno tendrá su propio instrumento y al término de haber elaborado éstos, formarán equipos de 4 a 5 integrantes para después hacer un “concierto rítmico” con sus instrumentos.	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> - En binas, los alumnos trabajarán el programa. - El programa empieza con un fondo musical, después aparecerán en la pantalla una diversidad de imágenes de instrumentos musicales, divididos en instrumentos, de percusión, de viento y cuerdas, al pasar el alumno por encima de alguna de las imágenes con la flecha del mouse, éste se moverá ligeramente y hará el sonido que le emite aproximadamente de 3 a 4 segundos, si el alumno da un clic, el sonido se va guardando en la parte de abajo de la pantalla. Se irán turnando el mouse una vez por sonido. - Podrán colocar hasta 15 sonidos diversos (éstos pueden repetirse, dependerá de cada alumno la cantidad de veces que quiera el mismo sonido) y al finalizar sus sonidos, podrá escuchar su “composición musical”. - Se cambiarán de parejas en cada sesión, alternando niña y niño. 	
ACTIVIDADES DE CIERRE	
Al término de las actividades, se les pondrá música clásica con la que tendrán que ubicar los sonidos de los que se acuerden y decir de qué instrumento se trata.	
EVALUACIÓN	
Se grabarán las “composiciones musicales” que hagan en binas y al finalizar las cuatro sesiones, escucharán en grupo cómo evolucionaron sus composiciones, de la primera hasta la última, para ello se realizará el registro en una lista de cotejo.	

TÍTULO:	ESTRATEGIA NÚMERO:
Cuento cuentos y veo cuentos.	Diez.
PROPÓSITO	
Que los alumnos descubran la importancia que tiene la expresión oral como un medio de comunicación al contar cuentos y a su vez, identifiquen la importancia que tiene la observación para comprender algunos procesos que pueden ser más explícitos con estos recursos visibles.	
CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA
Expresión y apreciación artística.	Representa personajes y situaciones reales o imaginarias mediante el juego y la expresión dramática.
RECURSOS	TIEMPO
Programas de los cuentos del rincón en DVD.	30 minutos.
ACTIVIDADES DE APERTURA	
<ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará la sesión donde el ciber@migo Koset quiere saber el nombre de los cuentos favoritos de los niños y niñas en la Tierra. En el planeta lejano de donde vienen, los cuentos favoritos de él son: “Los tres marcianitos”, “El Alíen feroz”, “El venusiano valiente”, “el planeta de los anillos”, entre otros. - Posteriormente, la educadora les contará dos cuentos y al final, escribirán el nombre de los personajes principales en el pizarrón y de aquí surgirá la inquietud de que hay diversas formas de poder leer un cuento y otra opción es la de poderlos ver por computadora. 	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> - Con la computadora, en tercias, se les pasarán los cuentos del rincón que se les leyeron en la actividad de apertura. - Después de ver el cuento que les tocó, se rolarán a otra computadora para ver el siguiente y así sucesivamente, hasta concluir con todos los cuentos. - La educadora tendrá acceso a la siguiente página de Internet: http://personal4.iddeo.es/bernal/marisa/cuentos/robot.htm donde hay varios cuentos para que a la vez, los alumnos los lean y conozcan otro tipo de cuentos. 	
ACTIVIDADES DE CIERRE	
Los alumnos en equipos de cinco, harán una representación, de alguno de los cuestos leídos o vistos en la computadora, llevarán vestuario adecuado elaborado con apoyo de los padres de familia.	
EVALUACIÓN	
La evaluación se llevará a cabo con la representación teatral que realicen y con la forma en que aprendieron a manipular la computadora para manejar el teclado y el mouse, para ello se realizará el registro en una lista de cotejo.	

TÍTULO:	ESTRATEGIA NÚMERO:
Hagamos un disco musical.	Once.
PROPÓSITO	
Que los alumnos elaboren un disco de música con apoyo de la computadora y que sirva como herramienta para la expresión y apreciación musical.	
CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA
Exploración y apreciación artística.	Comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha.
RECURSOS	TIEMPO
Quemador de discos y programa "Nero ocho" para grabación.	De 30 a 35 minutos.
ACTIVIDADES DE APERTURA	
Se iniciará la sesión con preguntas ¿El disco que escuchamos con canciones será igual al que vemos con películas? ¿Saben cómo se copia un disco que contiene música?	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> - La educadora llevará un disco que contenga música y un disco de DVD para que los alumnos noten la diferencia que tiene cada uno de ellos por medio de la computadora. - Con ayuda de la grabadora los alumnos colocarán sus discos favoritos, elegirán una canción, la que más les guste y a la vez, la compartirán con sus compañeros, escuchando éstas. - Después de elegir las canciones, la docente con ayuda del cañón, pedirá a los alumnos que pasen al equipo central para que coloquen su disco en el equipo y elijan su canción. - Después de grabar en la computadora todas las canciones elegidas, la docente expondrá a los alumnos con el cañón el proceso completo de elección, nombramiento, numeración y grabación de un disco de audio, explicando cómo se lleva a cabo este proceso. - Cada alumno tendrá su disco personalizado para escuchar en casa. 	
ACTIVIDADES DE CIERRE	
Con el disco que se grabó durante la clase, se pondrá éste en el equipo de audio de la escuela y en el patio, los alumnos escucharán, cantarán y bailarán las canciones y temas que estén grabados en el disco.	
EVALUACIÓN	
Se evaluará con la práctica de la expresión y apreciación musical, así como la de la expresión corporal y apreciación de la danza que tengan los alumnos en los discos elaborados por ellos mismos, para ello se realizará el registro en una lista de cotejo.	

TÍTULO:	ESTRATEGIA NÚMERO:
Rompecabezas.	Doce.
PROPÓSITO	
Que los alumnos desarrollen su habilidad visual, discriminatoria, selectiva, de forma, espacio y medida así como de percepción, asegurando así, el buen desempeño de sus competencias.	
CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA
Desarrollo físico y salud.	Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.
RECURSOS	TIEMPO
Software: “Disney interactive”	De 20 a 40 minutos.
ACTIVIDADES DE APERTURA	
<p>Se les mostrará un rompecabezas y a la vez, se les preguntará a los alumnos lo siguiente: ¿Qué imagen tiene? ¿De cuántas piezas consta el rompecabezas? ¿A qué se parece? ¿Si las piezas se revuelven, lo puedes volver armar?</p> <p>Posteriormente, los alumnos iniciarán trabajando con rompecabezas no más de 10 piezas, de figuras comerciales esto lo harán de manera individual y cuando hayan terminado de armar el suyo, se intercambiarán con otro compañero y así, hasta armar una cantidad de cuatro rompecabezas diferentes.</p>	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> - El programa de “Disney interactivo”, tiene varias opciones de rompecabezas, (cinco en total), de manera individual, los alumnos verán en la pantalla el paisaje o figura completa, al dar un clic, con el botón de “enter”, automáticamente las piezas se revuelven. - Los alumnos en el recuadro de la pantalla en blanco (dividida en dos partes una en blanco y la otra con las piezas del rompecabezas revueltas), colocarán pieza por pieza, las partes del rompecabezas para armarlo, la pieza que elijan la “agarraran” con el mouse y la trasladarán al recuadro en blanco a acomodando éstas donde crean que va la misma. - Si la pieza es correctamente colocada se perfila automáticamente en el lugar asignado, de no ser así solita regresa al recuadro anterior. 	

ACTIVIDADES DE CIERRE

Se les pedirá a los alumnos, que lleven un octavo de papel cascarón, una figura de papel tamaño carta de su personaje favorito o paisaje, el cual pegarán en el cascarón, y lo recortarán a tamaño carta, para después con ayuda de trazos de la educadora recortarán en casa con ayuda de sus padres para hacer su propio rompecabezas.

EVALUACIÓN

La evaluación se llevará a cabo, con la presentación de su rompecabezas elaborado por sí mismos, podrán prestárselos entre compañeros, para que lo puedan armar, para ello se realizará el registro en una lista de cotejo.

TÍTULO:	ESTRATEGIA NÚMERO:
Conociendo mi cuerpo.	Trece.
PROPÓSITO	
Que el alumno reconozca partes externas de su cuerpo y algunas internas, con la finalidad de que fortalezca su identidad, así como su desarrollo físico.	
CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA
Desarrollo físico y salud.	Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permitan resolver problemas y realizar actividades diversas.
RECURSOS	TIEMPO
Software: “El cuerpo humano”.	De 30 a 35 minutos.
ACTIVIDADES DE APERTURA	
<p>Se iniciará la sesión con una pregunta que la educadora les hará ¿Conocen todas las partes de su cuerpo? Posteriormente, realizarán el siguiente juego llamado: “El baile del cuerpo”, que a continuación se describe:</p> <p>1.-Los niños formarán un círculo y realizarán movimientos de las partes del cuerpo indicadas al ritmo de la siguiente canción: “Este es el baile del cuerpo/ escuchen y estén atentos/ atención, atención, la cabeza entra en acción/ este es el baile del cuerpo/ escuchen y estén atentos/ atención, atención una mano entra en acción”. (La educadora irá introduciendo las partes del cuerpo).</p> <p>2.-Puede realizarse primero, parte por parte, dejando de mover las anteriores y luego seguir bailando e introducir más partes hasta que todo el cuerpo se mueva.</p>	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> - Se les pasará a los alumnos un video educativo de “National Geographic”, de la importancia que tiene el cuerpo y las partes externas que lo componen, así como de los principales aparatos externos del mismo. - Por binas, los alumnos trabajarán en una computadora, el software del cuerpo humano, en la primera parte tendrán que elegir con el mouse, una parte del gráfico del cuerpo humano que aparece en la pantalla, y éste automáticamente, da una breve explicación de que parte se trata y su función específica, por ejemplo: cabeza, mano, brazos, piernas, etc. - Después de trabajar las explicaciones de cada parte, los alumnos tendrán que relacionar la explicación breve de qué hace, y ellos elegirán la parte del 	

cuerpo la que creen que se está hablando, colocando el mouse en dicha parte, que se muestra en la gráfica

- La segunda parte del material tiene las mismas referencias de las anteriores, solo que habla de los aparatos: respiratorio, circulatorio y digestivo; el procedimiento será el mismo que los anteriores.

ACTIVIDADES DE CIERRE

Los alumnos representarán en varias maquetas, con plastilina de colores y dibujos establecidos, después de cada sesión, la parte o partes del cuerpo humano que vieron durante el trabajo con la computadora así como los aparatos del mismo.

EVALUACIÓN

Se evaluará con la elaboración de sus maquetas, el desarrollo en la utilización del programa, el aprendizaje que tuvieron con el software, a través de preguntas intercaladas, por parte de la educadora y mesas redondas de trabajo a nivel grupal, para ello se realizará el registro en una lista de cotejo.

TÍTULO:	ESTRATEGIA NÚMERO:
Memorama.	Catorce.
PROPÓSITO	
Que los alumnos comprendan la importancia que tiene aprender de memoria algunas cosas, las cuales servirán en el desarrollo de su aprendizaje global.	
CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA
Pensamiento matemático.	Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.
RECURSOS	TIEMPO
Software: “Aprendamos con Dora la Exploradora”.	De 30 a 35 minutos.
ACTIVIDADES DE APERTURA	
<ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará la sesión al preguntarles a los alumnos si saben ¿Qué es un memorama? ¿Cómo se juega? ¿Cuántos integrantes puede tener el juego? ¿Cómo sabemos quien ganó? - Posteriormente, se les dirá que a nuestro ciber@migo Orlock no le agradan los memoramas, pues nunca logra encontrar los pares. El piensa:- Si tan solo tuviera un amigo que me enseñara a encontrar los pares y él por orgulloso no reconoce que necesita practicar mas ¿Le ayudarías a encontrar todos los pares del memorama? Fíjate bien y pon mucha atención. 	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos trabajarán en equipos de cuatro integrantes el memorama y lotería que propone el libro de juegos y actividades que otorga la SEP de manera gratuita. - Por equipos de tres integrantes, los alumnos trabajarán el programa de memorama de “pipo”, el tutorial los guiará durante el desarrollo del trabajo, la educadora será el apoyo personalizado para llevar a cabo la actividad. - Se turnarán para “voltear” las figuras y armar pares, quien forme mayor cantidad de pares del equipo ganará, después de cada jugada terminada los integrantes del equipo se rolarán con otros para formar equipos distintos en cada partida. 	

ACTIVIDADES DE CIERRE

Al término de la actividad, se les leerá un cuento a los alumnos y tendrán que ir recordando los nombres de los personajes así como lugares, etc., con lo que se pretende que reafirmen la habilidad de memorizar.

EVALUACIÓN

Se llevará un registro de inicio y uno de final, al inicio se revisará qué tan hábiles son para retener información a través de la visualización, la cual se irá registrando de manera individual, al final del trabajo se compararán el desarrollo de sus competencias después de haber aplicado la estrategia, para ello se realizará el registro en una lista de cotejo.

TÍTULO:	ESTRATEGIA NÚMERO:
¡Qué Dinosaurios!	Quince.
PROPÓSITO	
Que los alumnos tengan acercamiento con parte de la prehistoria de manera lúdica, para que les sea agradable a su aprendizaje y conocimiento.	
CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA
Exploración y conocimiento del mundo.	Observa seres vivos y elementos de la naturaleza, y lo que ocurre en fenómenos naturales.
RECURSOS	TIEMPO
Software: “Los dinosaurios”.	De 30 a 35 minutos.
ACTIVIDADES DE APERTURA	
Los alumnos verán un video educativo de los dinosaurios más conocidos, después cada uno hará un dibujo del que más le haya gustado y explicará en grupo por qué le agradó.	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> - El programa aparece en la pantalla a los dinosaurios más conocidos, al hacer clic con el mouse, se escuchará una grabación dando una explicación breve de dicho dinosaurio. El trabajo se hará de manera individual. - Después de las explicaciones, los alumnos tendrán que “alimentar” a los dinosaurios de acuerdo a la explicación que escucharon, el juego consiste en escoger uno de los tres alimentos que están marcados con las letras A, B o C y apretar la que corresponda al alimento que crean sea más adecuado, si aciertan, el dinosaurio crecerá y si no, se enojara y rugirá. - La otra parte del juego consiste en observar la sombra del dinosaurio y colocará la figura que corresponda a dicha sombra, si aciertan el dinosaurio ocupará toda la pantalla y si no pasará otra sombra hasta que adivine la que corresponde a ésta. 	
ACTIVIDADES DE CIERRE	
Los alumnos harán una maqueta en equipos de tres integrantes, con apoyo de los padres de familia, las cuales se expondrán ante los demás grupos de la escuela y explicarán cada una de ellas.	
EVALUACIÓN	
Se realizará en la manipulación del programa y de la elaboración de las maquetas presentadas además del desenvolvimiento de la explicación de la misma, para ello se realizará el registro en una lista de cotejo.	

TÍTULO:	ESTRATEGIA NÚMERO:
Juguemos y juguemos.	Dieciséis.
PROPÓSITO	
Que los alumnos demuestren qué tanta habilidad han adquirido en el uso de la computadora.	
CAMPO FORMATIVO	ASPECTOS QUE SE ORGANIZAN
Lenguaje y comunicación.	Obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral.
RECURSOS	TIEMPO
Variable de acuerdo a cada necesidad.	De 30 a 35 minutos.
ACTIVIDADES DE APERTURA	
Se dará una reseña de lo aprendido por parte de los alumnos en forma de mesa redonda.	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> - Cada alumno trabajará de manera individual en una computadora. - El alumno elegirá de manera libre el software que desee trabajar. - La educadora revisará y vigilará que los trabajos se estén llevando correctamente. - 	
ACTIVIDADES DE CIERRE	
Los alumnos expondrán en el grupo qué tan significativo han sido los trabajos que se han visto hasta el momento.	
EVALUACIÓN	
La sesión en sí, es una evaluación del trabajo de la aplicación de las sesiones, utilizando el software que se han ido trabajando a lo largo del ciclo escolar, para ello se realizará el registro en una lista de cotejo.	

TÍTULO:	ESTRATEGIA NÚMERO:
Internet.	Diecisiete.
PROPÓSITO	
Que los alumnos desarrollen sus habilidades de comunicación oral y escrita.	
CAMPO FORMATIVO	ASPECTOS QUE SE ORGANIZAN
Lenguaje y comunicación.	Obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral.
RECURSOS	TIEMPO
Programa d'Internet Explorer, de Windows.	De 30 a 35 minutos.
ACTIVIDADES DE APERTURA	
<p>Los alumnos harán equipos de cuatro integrantes, y se agruparán en diferentes partes de la escuela, uno de los alumnos de cada equipo fungirá el papel, de "mensajero", él cuál irá a la ubicación de cada uno de los otros equipos, a dejar alguna información, se establecerán "redes" de comunicación de tal forma que todos tengan contacto al mismo tiempo, los integrantes rolaran, las funciones de mensajeros.</p>	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> - La educadora explicará a los alumnos la función que tiene la Internet y/o la red en la actualidad, así como la forma en que funciona. - La educadora accederá a Internet, buscando páginas como: www.pequelandia.com www.Divertilandya.com www.musicaeduca.com www.cnlatino.com www.nicklatinomex.com www.disneylatino.com www.educinfamex.com www.páginaseducativas.net Entre otras, las cuáles son de carácter infantil preescolar. - Los alumnos podrán "navegar" en las páginas que se dio acceso, estando la docente al pendiente de su revisión. ~ La docente dará las siguientes indicaciones: ~ Abrir la página del navegador. 	

- ~ Buscarán en Internet el icono de la lupa.
- ~ El icono que parece una lupa sirve para buscar en Internet al pulsar sobre el se despliega una ventana.
- ~ Seleccionar "Buscar una página Web" y escribirán en la casilla; Disney.
- ~ Pulsar en buscar y enseguida te mostrara todas las páginas ¿Qué han encontrado con la palabra Disney?
- ~ Los alumnos verán que aparecen muchas páginas y a la vez, ellos elegirán una de ellas y darán clic en la que hayan seleccionado.
- ~ Los alumnos después de navegar por Internet lo llevarán a la práctica tanto con la profesora de grupo como con los padres de familia.

ACTIVIDADES DE CIERRE

- Los alumnos realizarán un dibujo con apoyo de los padres de familia de lo que más les haya llamado la atención de la página de Internet en la que estuvieron navegando.
 - En mesa redonda, darán a conocer cada uno de los alumnos su punto de vista, qué tal les pareció navegar por Internet, qué fue lo que se les facilitó y cuáles fueron sus complicaciones al navegar.
- Los alumnos llevarán a cabo una explicación a toda la clase de su experiencia al navegar por la Internet y de cómo piensan que puede utilizarse ésta.

EVALUACIÓN

Se evaluará al grupo con la siguiente actividad:

- Buscarán una página por Internet de su agrado, la cual la guardaran en favoritos para recordar su dirección y volver a verla al otro día.
- Se entregará a los padres de familia un cuestionario que contestarán junto con su hijo sobre aspectos del taller, considerando las facilidades y dificultades de éste, para ello se realizará el registro en una lista de cotejo.

6. PLAN DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO.

6.1 Los criterios de evaluación.

La evaluación es un instrumento que permitirá recoger analizar y sistematizar los resultados de las actividades propuestas marcando si las competencias establecidas en un principio se logran y en qué porcentaje.

Se toma como punto de partida, la evaluación diagnóstica, con el objeto de conocer los saberes previos de los niños sobre las computadoras, para ello se considerará:

- El proceso de enseñanza - aprendizaje se evaluará de manera formativa a través de la observación directa y continua del desempeño de los niños durante el desarrollo de cada una de las actividades propuestas.
- Que en cada sesión se realicen evaluaciones sumativas, teniendo en cuenta las expectativas más generales del logro planteado.
- Que las observaciones directas y continuas del desempeño de los niños junto a las pruebas verbales, gráficas y de ejecución, realizadas en distintos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje, constituyan la metodología de evaluación.
- Que el objetivo es evaluar la actividad diaria mediante la utilización de la lista de cotejo.

Parafraseando D. L. Stufflebeam y A. Shinkfiel, quienes señalan que:

La evaluación es el proceso de identificar y propiciar información útil y descriptiva acerca del valor y el merito de las metas, la planificación, la realización y el impacto de un objeto determinado con el fin de servir de guía para la toma de decisiones, solucionar los problemas de responsabilidad y promover la comprensión de los fenómenos implicados. (Rosales, 2000: p. 82).¹²

Las herramientas de evaluación que utilizaré son el diario de campo donde se registrará las observaciones directas obtenidas durante la aplicación de las estrategias, el registro de observaciones donde se anotarán los logros y dificultades a las que se enfrenta el alumno y en la lista de cotejo se registrará la información en base de indicadores formulados previamente respecto al objetivo de cada estrategia, vistos éstos indicadores como una unidad de información que nos señala un criterio que se da o no durante la aplicación de la estrategia, cómo se dio y qué resultados se obtuvieron en consideración al desempeño e interés al realizar las actividades. Sin olvidar la importancia previamente descrita que tiene el uso de la computadora con alumnos de nivel preescolar.

¹² Rosales Carlos, (2002). Evaluar es reflexionar sobre la enseñanza, p.82.

El empeño y el constante uso de esta herramienta permitirán al docente que su intervención pedagógica sea novedosa y creativa para sus alumnos y para él mismo.

Partiendo de esta consideración, el proceso de este proyecto de innovación consiste en ejecutar actividades que sean innovadoras para que el niño adquiera destrezas en el taller de cómputo. Una vez obtenida la experiencia pedagógica en cada actividad, se procederá a valorar los logros y corregir deficiencias para el alcance de los objetivos propuestos en el proyecto de innovación.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

No.	ACTIVIDAD	PROPÓSITO	FECHA DE REALIZACIÓN
1	Mis amigos cibernéticos	Acercar a los alumnos a la computadora a través del empleo de un software interactivo.	Del 3 de sep. al 12 de oct
2	Mi computadora	Que los alumnos desarrollen habilidades de: percepción, memorización y que reconozcan partes de la computadora conocidas como hardware. (Componentes del CPU).	Del 10. al 28 de sep.
3	Sígueme	Que los alumnos desarrollen habilidades de: percepción, motricidad y nociones espaciales, con el uso del Mouse dando clic y doble clic.	Del 17 de sep. al 5 de oct.
4	Mis dedos trabajan	Que los alumnos reconozcan de manera física el teclado de la computadora y algunas teclas de función necesarias de acceso a la computadora.	Del 1º. al 26 de oct.
5	Sonidos y más sonidos	Desarrollar en los alumnos la capacidad para relacionar sonidos con figuras, que les permita ubicar correctamente a qué figura (animal o aparato) pertenece cierto sonido.	Del 8 de oct. al 9 de nov.
6	Coloreando y dibujando	Que los alumnos reafirmen su habilidad de colorear y dibujar pero ahora a través de la computadora, utilizando su ingenio para crear formas y combinar colores.	Del 5 al 23 de nov.
7	Mi álbum familiar	Que los alumnos reconozcan que pertenecen a una familia y a una sociedad, de la cual son integrantes activos e importantes para la misma. Esto a través del software de fotografía y diseño.	Del 12 al 30 de nov.
8	Aprendiendo a escribir mi nombre	Que los alumnos identifiquen algunas características del sistema de escritura, como establecer comparaciones entre las características gráficas de su nombre, los de sus compañeros y otras palabras.	Del 19 de nov al 1 de dic.
9	Hagamos música	Que los alumnos desarrollen sus competencias en la apreciación y expresión musical.	Del 3 al 6 de dic.

10	Cuento cuentos, veo cuentos	Que los alumnos descubran la importancia que tiene la expresión oral como un medio de comunicación al contar cuentos y a su vez, identifiquen la importancia que tiene la observación para comprender algunos procesos que pueden ser más explícitos con estos recursos visibles.	Del 7 al 9 de dic.
11	Hagamos un disco musical	Que los alumnos elaboren un disco de música con apoyo de la computadora y que sirva como herramienta para la expresión y apreciación musical.	Del 10 al 21 de dic.
12	Rompecabezas	Que los alumnos desarrollen su habilidad visual, discriminatoria, selectiva, de forma, espacio y medida así como de percepción, asegurando así, el buen desempeño de sus competencias.	Del 7 de ene. al 14 de enero (2008)
13	Conociendo mi cuerpo	Que el alumno reconozca partes externas de su cuerpo y algunas internas, con la finalidad de que fortalezca su identidad, así como su desarrollo físico.	Del 17 de ene. al 1º de feb.
14	Memorama	Que los alumnos comprendan la importancia que tiene aprender de memoria algunas cosas, las cuales servirán en el desarrollo de su aprendizaje global.	Del 4 al 8 de feb.
15	¡Qué dinosaurios!	Que los alumnos tengan acercamiento con parte de la prehistoria de manera lúdica, para que les sea agradable a su aprendizaje y conocimiento.	Del 11 al 22 de feb.
16	Juguemos y juguemos	Que los alumnos demuestren qué tanta habilidad han adquirido en el uso de la computadora.	Del 25 de feb al 14 de mzo
17	La Internet	Que los alumnos desarrollen sus habilidades de comunicación oral y escrita.	Del 1 de abril al 4 de abril.

7. APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA.

ACTIVIDAD No.1 “MIS AMIGOS CIBERNETICOS”

MANIFESTACIONES: Reconoce los recursos tecnológicos de su medio, explica su función, sus ventajas y sus riesgos (aparatos eléctricos, herramientas de trabajo).

Evaluación de la alternativa.

En esta sesión se dio inicio al taller de computación. Se indicó a los padres de familia el horario del taller para presentarse cinco minutos antes de las 8:00 am. Se observó la inquietud e interés de los niños, pues 10 minutos antes de la hora pactada, se encontraba la gran mayoría del grupo, el cual se conformó por 7 niñas y 6 niños.

La entrada fue a las 8:00 AM. Muchos niños estaban emocionados porque las puertas del salón se abrieron y comenzará el taller de computación. Esta fue la primera sesión, por lo que el nerviosismo y la emoción invadían a todos.

Desde que los niños iban entrando se escuchaban muy motivados y preguntaban por las computadoras.

Se realizó la presentación de cada uno de los integrantes del taller, incluyendo(a) la educadora. Una vez presentados todos, iniciaron con una canción de saludo para dirigirse a los ciber@migos, con lo que se generó un ambiente más familiar. Comenzó la sesión con una plática simple sobre las computadoras y los niños hicieron comentarios sobre sus experiencias tales como: “Mi tía tiene una computadora y me deja jugar con ella”, “Mi papá me enseña a jugar con la computadora”, “Salen muchos dibujos y letras en las máquinas”, etc. Al iniciar el programa apareció la imagen de una computadora que daba la “Bienvenida al mundo de las computadoras”. Una vez explicado cómo tenían que hacerlo, cada uno comenzó a pasar, después de que la computadora les daba la bienvenida podían escribir su nombre. Con esta actividad se observó que algunos niños lo podían hacer, pero que a otros se les dificultaba, fue ahí donde la educadora intervino en su ayuda. Esta actividad les gustó mucho y en ocasiones hasta ellos mismos se corregían o ayudaban. Algunos por ejemplo, no querían dejar de escribir y utilizar la computadora.

De acuerdo a la lista de cotejo, el 65% de los alumnos lograron identificar a los ciber@migos, desde sus características hasta su nombre y el 35% restante, se les dificultó, ya que mencionaban que eran muy raros los nuevos amigos que habían conocido. Puedo decir que la aplicación de esta primera estrategia fue adecuada. Considero que al escribir su nombre no identificaban rápidamente las teclas de cada letra y al momento de presionarla lo hacían tan fuerte que se marcaba varias veces, por lo que fue necesario decirles que no lo oprimieran de esa manera. Esto sucedió con los alumnos que no alcanzaron el propósito, pues los que estaban observando tuvieron más cuidado al pasar a escribir.

Desde esta estrategia se destaca el trabajo directo que involucra a los niños de manera concreta, visual y gráfica con el equipo de computo, logrando mantener un interés por descubrir las diferentes posibilidades de trabajo al manipular el equipo, esto hace referencia a lo que Piaget (1964), dice “el método de enseñanza aprendizaje estarán determinados por los intereses y aptitudes propias de cada niño” de esta forma es importante para los niños tener oportunidades de presentar lo que sabe en la medida en que logran observar con atención y aprenden a reconocer información relevante de la que no lo es y de compartirlo y de expresar sus emociones, sentimientos a través del lenguaje y al intercambio de opiniones, así como al planteamiento de nuevas preguntas, que pueden llegar a profundizar el aprendizaje acerca de los objetos que le rodean desarrollando así un sentido positivo de sí mismos, pues esto lleva al niño a apropiarse del concepto para que aprenda aprender”.

ACTIVIDAD No.2 “MI COMPUTADORA”

MANIFESTACIONES: Reconoce los recursos tecnológicos de su medio, explica su función, sus ventajas y sus riesgos (aparatos eléctricos, herramientas de trabajo).

Evaluación de la alternativa.

Para realizar esta actividad se utilizaron aparatos electrodomésticos y mecánicos que hay dentro de su casa. Algunos de los niños fueron muy extensos en sus comentarios, mientras que otros no. Para la realización de esta sesión fue necesario solicitar materiales precisos.

En primera instancia, los alumnos se mostraron muy interesados en la actividad por desarrollar. La cual consistía en que los niños tenían que hacer una exploración de los equipos electrónicos que usa en su vida cotidiana.

El aspecto principal al realizar esta actividad fue que los niños observaran qué tipo de aparatos electrodomésticos y manuales existían en cada uno de los lugares por conocer y un aspecto relevante se presentó cuando los niños lograron reflexionar sobre las ventajas que ofrecen los aparatos y la evolución que han tenido, por lo que fue muy significativa, ya que se pudo observar si los alumnos identificaban las diferencias entre los aparatos eléctricos de los manuales, rescatándose comentarios de algunos niños al mencionar que la computadora es una máquina que requiere electricidad para funcionar, de esta manera los niños descubrieron una característica más de la computadora.

La educadora entabló una comunicación con los alumnos acerca de las semejanzas y diferencias entre el televisor y el monitor. Al respecto, Fernanda mencionó que el televisor tenía antena y la computadora no, Jocelyn habló sobre la pantalla, que por ahí se veían dibujos o letras y que el televisor y la computadora lo tenían, Javier se refirió al botón de encendido, Orlando mencionó que ambos aparatos tienen un cable para conectarse a la luz. De esta forma, se rescataron semejanzas y diferencias entre la computadora y el televisor. Se concluyó en que los dos tienen un botón para encender, aunque la televisión tiene más botones que el monitor y que se enciende también con un control remoto cosa que no es posible con el monitor, además, este último necesitaba del CPU para funcionar y se les hizo mención de que es una de las partes primordiales de la computadora ya que por sí solo el monitor no tiene ninguna función.

Los niños reflexionaron con base en las actividades realizadas y comprendieron que todas son respuestas de las órdenes de nuestro cerebro y que la computadora de igual manera trabaja con un “cerebro” que es el CPU, por lo que lograron acercarse a ella con naturalidad sin miedo y prejuicios.

Al momento de realizar los juegos se observó que los alumnos trataban de recordar cada una de las partes de la computadora, ya que para ellos es vista como un todo y es por eso que es importante ir conociendo cada una de las partes que la conforman.

Por lo que fue significativo atestiguar como los niños realizan observaciones muy minuciosas e incluso captan detalles que la educadora no imaginaba, como la forma de los botones de ambos aparatos. Otro aspecto importante fue cuando elaboraron el monitor al que algunos niños colocaron hasta el botón más visible y otros definieron perfectamente la pantalla.

Observé que los niños aprenden a partir de la manipulación y tienden a ser espontáneos al tocar los objetos que están a su alcance y sienten una especial curiosidad por los artefactos electrónicos. Por ello, es importante que la educadora diseñe las estrategias necesarias para permitirle al niño explorar la máquina pautándole determinadas acciones que le permitan ir aprendiendo el uso correcto de la máquina dándole la confianza ya que el maestro contribuirá a que los niños se relacionen de manera natural y positiva adecuándose a los diferentes niveles de complejidad, de acuerdo a las posibilidades y necesidades de cada niño permitiéndole seguir su propio ritmo de trabajo.

El 75% del grupo identificó reconocer las partes de la computadora y el 25% del grupo no realizó su trabajo debido a que no tenían conocimiento de algún aparato electrodoméstico. Se les contó un cuento que narraba como habían sido antes las planchas y como fueron evolucionando hasta llegar a la actualidad, resaltando así la evolución que han tenido los diferentes aparatos y la ventaja de contar con la electricidad. De aquí se partió para comenzar a introducirlos a esta sesión de las computadoras.

Con esta actividad se concluye esta estrategia teniendo como objetivo primordial un acercamiento entre los niños de nivel preescolar con los avances tecnológicos para valorar el uso de la computadora a través de la reflexión, que se generó desde el empleo de aparatos manuales hasta llegar al uso de las máquinas, formando parte la computadora.

ACTIVIDAD No.3 “SÍGUEME”

MANIFESTACIONES: Elige y usa el objeto, instrumento o herramienta adecuada para realizar una tarea asignada o de su propia creación.

Evaluación de la alternativa.

La asistencia e interés de los niños se hizo presente desde el primer día del taller. Después de saludar a los niños la educadora les informó que muy pronto asistirían al laboratorio de cómputo. Por su parte Dilan, Daniel, Frida y Javier preguntaron ¿Cómo era un laboratorio? ¿Qué hay en un laboratorio? La educadora solo comentó que en él hay varias computadoras, por lo que los niños empezaron a realizar suposiciones sobre lo que encontrarían, como posibilidad, nombraron una impresora, muchos lugares para sentarse y pizarrones.

Después de los comentarios, la educadora mostró a los niños el mouse o ratón del equipo de cómputo con el que estuvieron trabajando. Se les explicó su función y la educadora pasó con cada uno de los niños para que presionaran el botón izquierdo del mouse, algunos niños lo hicieron con cierta reserva mientras que otros lo hacían con mucha fuerza incluso, Dilan hizo un comentario chusco al decir “que le daba toques”.

En base a la lista de cotejo, el 60% de los niños lograron identificar la estructura que tiene el Mouse y al asignarle un color diferente a cada botón les permitió a los niños relacionar de una manera más accesible su manejo, en relación a las funciones de clic y doble clic de cada botón. Se puede identificar que los niños mostraron gran interés en el uso del mouse e inclusive, se escuchaban sus comentarios al momento de emplearlo, por lo que es importante que el niño por sí solo vaya detectando las funciones de cada una de las partes de la computadora para su posterior empleo en el laboratorio de cómputo.

Cabe mencionar que el 40% restante, al efectuar las actividades, se les dificultó, ya que mencionaban que nunca habían tenido una máquina, ni la conocían por lo que tuve que estar más de cerca con estos cuatro pequeños.

Cabe destacar el hecho de que los alumnos hayan descubierto el por qué del nombre del mouse y establecida la semejanza entre un ratón y el mouse de la computadora, lograron expresar sus ideas mediante las experiencias generadas al tener contacto con un ratón (animal).

La actividad obtuvo logros importantes en cuanto al aprendizaje como fueron los usos de la computadora cuando el niño hacía una acción en cuanto al clic y una reacción al abrir una ventana de dicho software, de esta forma se dio la construcción de conocimiento notando que el alumno ya había hecho suyo el conocimiento se apropió de él y logró llegar a la búsqueda, a la indagación, a la

exploración y a la solución de problemas, logrando jugar un papel importante en un ambiente real de vivencias significativas que el niño vive día a día,(Ausbel¹³, 1983), por medio de una interacción social y de esta forma el alumno adquiere un aprendizaje más significativo.

No hubo ningún contratiempo en la aplicación de la actividad por lo que estoy convencida que el llevar a cabo este tipo de metodología da como resultado una mejor enseñanza educativa.

¹³ Ausbel. (1983). *Teorías del aprendizaje del niño* p. 153

ACTIVIDAD No.4 “MIS DEDOS TRABAJAN”

MANIFESTACIONES: Reconoce los recursos tecnológicos de su medio, explica su función, sus ventajas y sus riesgos (aparatos eléctricos, herramientas de trabajo).

Evaluación de la alternativa.

Para realizar esta actividad fue necesario llevar una máquina de escribir y el teclado de la computadora.

Se les dio la bienvenida a los alumnos con un canto para detectar la presencia de los niños. Se les hizo una introducción para conocer otra parte de la computadora igual de importante: “el teclado”. Se les preguntó “¿Cuál es el teclado?” a lo que algunos niños respondieron “con lo que escribimos nuestro nombre”. Posteriormente se observó el teclado y descubrieron algunas de sus funciones principales.

Al momento en que los niños se acercaban comenzaron a oprimir teclas, mientras que otros se enojaban y se quejaban, pero una vez frente al teclado se comentó la función de algunas teclas como la barra espaciadora, enter, la tecla para borrar, la de mayúsculas y para mover el cursor. Después los niños escribieron sus nombres para ejemplificar y ejecutar las funciones que ya habían comentado. Se hizo una comparación con el teclado de la máquina de escribir y los alumnos empezaron a comentar las diferencias y semejanzas. Algunos decían “no es igual porque no tienen para cambiar la dirección” y Wendy dijo “sí se parecen porque tienen teclas” y la conclusión fue que ambas tenían funciones parecidas, pero que la máquina de escribir era manual y la computadora aunque se realizara con la mano ya era un teclado más sofisticado lo cual en muchos casos facilitaba su uso.

Se trabajó con el software donde tenían que elaborar una tarjeta y aquí pude observar que los alumnos lograron identificar las funciones principales del teclado y a su vez comenzaron a hacer la relación con las anteriores partes de la computadora (monitor y CPU). La observación tan minuciosa les permitió establecer claramente semejanzas y diferencias entre el teclado de la máquina de escribir y el de la computadora.

Para evaluar esta actividad se realizaron diversos juegos en el que se mostraba un dado en el que tenía impreso el gráfico que aparece en la tecla y se formó un círculo en el que se ubicaba un niño al centro al cual se le pedía que observara el dado y realizara un desplazamiento según indicaba el gráfico. Y aquí me pude percatar que el 80% de los alumnos lograron reconocer las funciones de cada una de las teclas y el 20% de los niños se confundían con la acción a realizar, sin embargo, si algún compañero se equivocaba demostrando titubeo o realizaba alguna acción aunque no fuera la que indicará el dado, los demás compañeros lo apoyaban recordando lo que se debería hacer. Por lo que al término de esta actividad se les facilitó el armar su propio teclado.

El hecho de generar un ambiente adecuado al contar con los materiales necesarios para la sesión permitió que los alumnos manipularan cada parte del equipo con mayor facilidad y dominio.

Por lo que creo que los niños en edad preescolar tienen un gran potencial para aprovechar los beneficios de la computadora, ya que a ellos les gusta explorar, descubrir cosas nuevas, realizar repetidas veces una misma actividad, todo ello en medio de un ambiente de juego y una cualidad más es que ellos no tienen prejuicios y esto les permite no temer a presionar botones aunque se equivoquen o no sepan su función o a que la computadora se descomponga, sólo viven la experiencia y esto a su vez, les ayuda a seguir avanzando para construir nuevos aprendizajes, ya que los niños son naturalmente curiosos y les encanta explorar, por esta razón, ellos utilizan la computadora de una forma divertida mientras aprenden.

ACTIVIDAD No.5 “SONIDOS Y MÁS SONIDOS”

MANIFESTACIONES: Expresa curiosidad por saber y conocer acerca de los seres vivos y los elementos de la naturaleza, de contextos diversos.

Evaluación de la alternativa.

Al aplicar esta actividad, se intentó establecer un ambiente de tranquilidad con cantos y juegos. Por otro lado, los alumnos manejaron correspondencia uno a uno al llenar sus tarjetas similares a la tarjeta principal con las que aparecían en el monitor, y a la vez, se dieron cuenta que es muy fácil jugar con material que pueden extraer tan fácilmente mediante el software educativo sin tener la necesidad de ir a la tienda a comprar un juego de mesa costoso y que a la larga nos pueda producir basura.

Por lo que se realizó una asamblea donde se abordó el cuidado y respeto de los animales de la selva. Se mencionó que esta actividad fue realizada para observar cómo es que caminan los animales, que sonidos hacen y los niños expresaron que el leopardo, jaguar y tigre son más veloces, sin embargo, diferenciaron que la guacamaya tiene plumas y que puede volar.

Durante el juego, se mantuvo un ambiente dinámico y en cuanto a la exploración de los niños, se mostraron muy entusiasmados y lo plasmaron dando aportaciones durante la asamblea, en donde se abordó acerca de lo importante del respeto por la naturaleza y por los animales, así como del instinto de supervivencia de cada animal protegiéndose de sus depredadores incluso el hombre.

Por lo que al término del programa: “juguemos con sonidos”, se observó que el 75% de las niñas y niños lograron ubicar correctamente los sonidos, tanto de animales como los que apreciamos en la naturaleza, desde el canto de los pájaros hasta el soplar del viento por medio de la interacción del software educativo. Posteriormente, realizaron comentarios acerca de la contaminación debida al ruido como los que producen las motos, los carros, la música a gran volumen, etc. Un ejemplo de esto fue pedirles a alumnos que gritarán, ellos al hacerlo, manifestaron dolor en sus oídos y cabeza, por lo que acordaron platicar con sus papás y hermanos para que escuchen la música con un volumen más moderado. El otro 25% del grupo se mantuvo distraído e inquieto con falta de interés en la actividad por lo que se trató de integrarlos haciendo que tuvieran una mayor participación.

Es importante hacer notar el entusiasmo, la capacidad de negociación y tolerancia y el grado de responsabilidad y compromiso que la mayoría de los alumnos demostraron en el proceso de ejecución.

Se promovió conciencia ambiental en los alumnos lo cual permitió generar y mantener el entusiasmo y motivación en los alumnos tanto educandos como educadores. Todas permitieron hacer una educación dinámica, interactiva que ayudó a la adquisición de conocimientos y comprensión de nuevos conceptos relacionados con el ambiente y manejo de recursos naturales, y también habilidades, destrezas y cualidades acentuadas por la valoración del ambiente. Igualmente los métodos, haciendo énfasis en aquellos que permitieron a los alumnos ser los sujetos y objetos de la enseñanza y el aprendizaje, y la formación de actitudes positivas hacia la preservación del ambiente y el trabajo en equipo, desarrollando un papel activo en el proceso de aprendizaje.

De esta forma, considero que el interés por la realización de estas actividades surge a partir de que el niño es un investigador por naturaleza que anda descubriendo el mundo paso a paso, construyendo sus conocimientos e inicia el proceso de adquisición de saberes previos, el cual van pasando de un conocimiento personal a un conocimiento compartido con sus compañeros.

La experiencia de esta actividad se considera exitosa en el cumplimiento del propósito propuesto y en la generación de resultados a darle continuidad al proyecto.

ACTIVIDAD No.6 “COLOREANDO Y DIBUJANDO”

MANIFESTACIONES: Reproduce mosaicos, con colores y formas diversas, para cubrir una superficie determinada con material concreto.

Evaluación de la alternativa.

Antes de entrar a la sala de cómputo, los niños se mostraban muy inquietos y hablaban de todo lo que iban a hacer dentro del laboratorio. Se formaron para ir al salón y una vez ahí se colocaron dos niños por máquina.

Los pequeños se veían muy entusiasmados, ya querían dar inicio a la sesión. Pero antes de empezar se les dieron las indicaciones generales y comenzaron a emplear la computadora, dirigieron el mouse hasta donde estaba la carita del oso, dieron clic y observaron la pantalla. Ellos estaban muy contentos; el programa que se les presentó fue “el mundo de ozzi”, en el que el protagonista principal es un oso que explica las diferentes actividades que se pueden realizar; después de observar esto los niños aplaudieron y se fueron turnando para iluminar alguna parte del dibujo, aunque en ocasiones se enojaban porque uno la empleaba más que el otro. El apoyo solamente lo recibieron cuando ellos lo solicitaban.

Estuvieron jugando durante un tiempo y después se les dio la indicación de que debían salir del laboratorio y durante el camino los niños comentaban lo que habían hecho.

En esta actividad la evaluación forma parte de los comentarios que hacen los alumnos, la cual ejemplificó con las siguientes descripciones que los papás me hicieron favor de realizarle a sus hijos.

Descripción de la alumna Fernanda:

“Cuando entramos nos fuimos al laboratorio y nos sentaron de dos niños, después prendimos la computadora y había un osito que cuando le apretabas con el botón aparecía una pantalla de un puerquito y del oso, que cuando lo apretabas, aparecían muchos juegos, unos para colorear y otros para armar. Entramos a la pantalla con un juego de una ballena que estaba fuera del agua y que cuando movíamos la flecha se movía para todos lados, y cuando escogimos colores era como se pintaba el juego que teníamos.

Me gustó: Pintar.

El movimiento del oso.

El puerquito cuando salía de su casa.

No me gustó: La ballena porque no hacía reír.

Luego se acabó la clase y la miss nos dijo que ya nos íbamos a regresar al salón y nos entregó con nuestras mamás”.

Esta es la descripción de la alumna Melissa:

“Yo pinte mis murciélagos uno rosa y otro amarillo, una rana la pinté con cuerpo lila, labios verdes, cara amarilla y la otra verde. Coloreamos una casa de campaña naranja con azul y verde estuvo fácil me gusto colorear si pude usar lo que la miss me enseñó”.

EL 85% de los alumnos lograron usar " paint" y fue válida ya que pusieron en juego el manejo de los aprendizajes ya adquiridos como el uso del mouse, clic, uso de la paleta de colores, etc. Y el 15% restante se les dificultó un poco el empleo del mouse, pues se les movía para todos lados; sin embargo, fue en ese momento cuando comenzó a ser mayor su interés por la computadora.

Esta estrategia es adecuada para el logro del propósito ya que se considera muy significativa para los niños, pues les permitió integrar los conocimientos previamente adquiridos con 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.

ACTIVIDAD No.7 “MI ÁLBUM FAMILIAR”

MANIFESTACIONES: Reproduce anécdotas de su historia personal a partir de lo que cuentan sus familiares y, de ser posible con apoyo de fotografías y diarios personales o familiares.

Evaluación de la alternativa.

Iniciamos esta actividad conversando sobre lo que realizan el fin de semana, comunicando con libertad lo que hacen en su casa, mostrando gustosos al expresarse (reconocen cualidades de su familia) y de manera libre eligieron un guiñol para representar situaciones de la vida cotidiana, algunos niños utilizaron la entonación y el volumen de voz y otros decidieron vestirse para representar el papel de sus papás y hermanos.

Con un apoyo gráfico (fotografía) dieron información más completa de sus familiares, reconociendo su nombre, el de sus papás, hermanos(as), abuelos y tíos así como vivencias familiares, al ir viendo la foto, rescaté que los alumnos van entendiendo que los demás también tienen a su familia y que tienen diferentes costumbres lo cual lo manifestaron con un lenguaje claro.

Posteriormente, realizaron impresiones de su familia donde recortaron, iluminaron y pegaron a los miembros de su familia en su mayoría resolvieron problemas intercambiando entre ellos sus trabajos y otros se acercaron a solicitarme algún integrante faltante para integrar a toda su familia.

En el software, los alumnos tenían que dibujar a su familia y fue impresionante escuchar y ver como cada alumno hacia la descripción de cada garabato y me dí cuenta que dibujan rasgos significativos de cada una de sus facciones por lo que fue tan enriquecedora dicha actividad que entre ellos mismos se enseñaban sus trabajos y comentaban como cada familia es diferente por lo que se culminó esta actividad organizando un día de campo compartida donde algunos miembros de las familias de cada niño llegaron a compartir alimentos con ellos y los demás compañeros.

Todos los niños se integraron muy bien por lo que puedo decir que el 90% de los alumnos lograron el propósito planteado y al 10% restante se le dificultó debido a que no cumplieron en llevar la foto en el tiempo que se les pidió, por lo que se habló con el padre de familia de la importancia de su apoyo para un mejor aprovechamiento de su hijo.

De esta actividad rescato, que el niño aunque tenga hermanos mayores se considera el centro de la familia. Ya que empieza a descubrir el mundo exterior. Progresivamente, se enfrenta a los demás y aprende a jugar y trabajar en común. El pequeño es así como afirma su imagen y establece una relación equilibrada con sus padres y con su familia, por medio de esta práctica va definiendo su personalidad así la familia constituye el medio por el cual el sujeto en formación, el niño, recibe las primeras informaciones donde aprende

actitudes y modos de percibir la realidad, construyendo así los contextos significativos iniciales.

Por lo que cabe destacar que los alumnos mostraron su exposición a los padres de familia y ellos manifestaron sentirse satisfechos por el trabajo que elaboraron sus propios hijos claro con ayuda de la educadora y es así, como por medio del software, ayudan en el aprendizaje de los alumnos. A diario utilizó en mi labor educativa juegos interactivos orientados a situaciones de aprendizajes los cuales atraen a los niños, pero siempre recalcando que la computadora es una herramienta para el aprendizaje y que a la hora de aprender es un excelente recurso.

ACTIVIDAD No.8 “APRENDO A ESCRIBIR MI NOMBRE”

MANIFESTACIONES: Establece comparaciones entre las características gráficas de su nombre, los de sus compañeros y otras palabras.

Evaluación de la alternativa.

Para esta actividad se empleó el programa de Word “trampolín”, en éste la presentación la realiza un conejo que indicaba los pasos a realizar. La cuál consiste en escribir el nombre de ellos mismos y posteriormente el de su compañero de junto.

Esta vez, los alumnos iniciaron desde prender el equipo de cómputo, para lo cual ejecutaron los movimientos necesarios de una forma muy sencilla y como si tuvieran mucha práctica. Dirigieron el mouse para poder entrar al programa de la sesión y les gusto mucho el conejo que les daba la bienvenida y los invitaba a continuar, lo que les causaba risa. Se les dio la indicación de seleccionar la ventanilla donde aparecían las letras para continuar con las actividades; en la pantalla aparecieron letras y ellos empezaron a relacionarlas con los nombres de sus compañeros que veían en su gafete. Cuando seleccionaban el nombre correcto ellos mismos, la docente los felicitaba y así continuaban hasta terminar con todos los integrantes del grupo, los alumnos se turnaban y respetaban su turno para emplear el mouse y el teclado.

Se veían muy satisfechos cuando lo que hacían resultaba correcto; gritaban y levantaban los brazos. Y cuando alguno se le dificultaba, entre ellos mismos se ayudaban o corregían.

El manejo del teclado y del mouse se les facilitó al ser prioridad para ampliar, reducir, cambiar de color, de tipo de letra, lo cual se demuestra que el manejo de una computadora no es complejo para los niños y ésto les ayuda a desarrollar su creatividad, el razonamiento, la deducción y la coordinación de las funciones deseadas.

Los niños se organizaban de tal manera, que, primero, lo intentaban uno y después el otro; respetaban el espacio que tenían para trabajar y empleaban el equipo de manera adecuada y responsable. Se pudo escuchar que hacían conclusiones y comentaban sobre los problemas que se les iban presentando.

Escuchar a un niño hablar sobre lo que “dicen” las letras muestra que es capaz de comprender que las letras representan palabras, por lo que la mayor parte de los niños se interesaron más en el juego de su propio nombre que en el de su compañero. Mientras los demás aprenden a escribir las letras de su nombre, también está aprendiendo el concepto de que cada letra representa un sonido. Al mismo tiempo, están muy motivados por el significado: ¡su propio nombre! Los niños son más proclives a recordar habilidades y conceptos que han aprendido haciendo cosas que tienen algún tipo de significado para ellos lo cual despiertan su interés en aprender más sobre el idioma y el alfabeto.

El 90% de los alumnos lograron el propósito a realizar por lo que cabe aclarar que el 10% de ellos no lo lograron, debido a que algunas consonantes no las conocían, por lo que la educadora tuvo que estar apoyando mas de cerca a estos pequeños.

La estrategia es adecuada ya que reflejan la seguridad con la que trabajan y fue evidente sobre todo al emplear el uso de mouse y del teclado, lo cual les permitió indagar y jugar otras opciones en el mismo programa.

Cuando los niños hacen actividades que les gustan, el aprendizaje es ameno. Está basado en sus propios intereses y les da un sentido de competencia.

ACTIVIDAD No.9 “HAGAMOS MÚSICA”

MANIFESTACIONES: Escucha, canta canciones, participa en juegos y rondas.

Evaluación de la alternativa.

Esta actividad la inicié tocándoles un instrumento musical, por lo que estuvieron tranquilos y motivados al escuchar los diversos sonidos que emitían pude observar que los alumnos son felices cuando tienen un instrumento en su mano, al jugarlo, tocarlo y manipularlo se expresan con mayor libertad y confianza.

Al elaborar su instrumento musical, los alumnos se expresaron creativamente siendo auténticos cuando recortaron, armaron, pintaron, calcularon y pegaron; expresaron sus ideas y las compartieron con sus compañeros.

De manera grupal, construyeron una banda musical y la mayoría se interesó dando sus opiniones sobre el nombre que le pondrían y con autonomía participaron expresando gráficamente sentimientos, por lo que escribieron el nombre de su banda en el pizarrón, la cual la llamaron: “la música que queremos” y de esta forma, se acercan a lo convencional, pero al escribir, preguntan por una que otra letra para completar la palabra, dándole el sonido, lo retoman y lo logran y de esta forma, considero que los niños son capaces de expresar sus sentimientos gráficamente y explicando lo que dice su texto.

Por lo que considero, que los alumnos son capaces de representar con libertad situaciones reales o imaginarias mediante el juego y la expresión musical y de esta forma, comunican ideas y sentimientos que les produce el participar en la expresión libre a través del movimiento individual o en la interacción con sus pares, logrando así un mejor trabajo colaborativo de convivencia y respeto.

Los niños disfrutan de la música, gustan de ella. Se emocionan al ir experimentando emociones, sentimientos, gozando con los sonidos, que oyen y producen. Es un lenguaje que permite que los niños se comuniquen con el interior de sus sensaciones, y a la vez entre ellos. Pueden hacer música, logran expresarse a través de sus composiciones e improvisaciones con sencillos materiales utilizando los sonidos con que mejor comunican lo que sienten.

Es en el contacto con los otros niños y con la docente que se enriquece este don musical que el niño posee. Se puede acrecentar la evolución de capacidades naturales, y la construcción progresiva del conocimiento, sin olvidarnos del goce, y la vivencia puesta al servicio de la creación musical. Por último, el arte favorece enormemente el desarrollo creador del niño, motivándolo a la flexibilidad, la fluidez, la originalidad, la independencia, la crítica y la autocrítica. Al crear, se ponen en juego habilidades de análisis, de selección, de asociación y de síntesis, así como las experiencias y conocimientos del niño.

En base a la lista de cotejo, el 85% de los niños y niñas lograron diferenciar las diversas fuentes sonoras siguiendo el ritmo de canciones utilizando las palmadas, los pies, el cuerpo, logrando así, formar su composición musical hecha por ellos mismos. Mientras que el 15% restante trabajó en pares con sus compañeros, pero les costó trabajo en ciertos momentos compartir los materiales didácticos, por lo que se les hizo énfasis de lo importante que es trabajar en equipo de forma armoniosa y colaborativa.

Pude darme cuenta que trabajar entre pares, propicia un ambiente de tranquilidad entre los propios niños y de esta forma manifiestan cierto agrado por seguir aprendiendo entre ellos mismos. Por lo que considero que esta estrategia también es viable para favorecer los aprendizajes adquiridos en el aula ya que la tecnología nos brinda soluciones para los retos que demanda la sociedad día con día, más no fue limitante para que realizaran positivamente dicha actividad.

Por lo que me siento satisfecha de darles la oportunidad de que comuniquen lo que saben y sienten con las actividades desarrolladas a través de software educativo notando de esta forma aprendizaje en los niños.

ACTIVIDAD No.10 “CUENTO CUENTOS, VEO CUENTOS”

MANIFESTACIONES: Representa libremente obras literarias o narraciones de tradición oral.

Evaluación de la alternativa.

En esta actividad se trabajó en la biblioteca de la escuela donde los alumnos exploraron cuentos con libertad, conversaron y compartieron información con sus pares partiendo de lo que ven o suponen.

Por parejas, leyeron un cuento uno al otro, antes de iniciar las actividades, ellos mismos eligieron como formarían estas binas. Orlando muy angustiado se acercó para decirme: “yo no se leer”, al escuchar esto, otros compañeros contestaron nosotros tampoco. Los llamé y les dije que no se preocuparan, que leer es muy bonito y sencillo, que tomaran un libro y que observaran las ilustraciones y de ésta, que fueran leyendo lo que piensan que dice el dibujo, entendiendo que las imágenes y las letras están relacionadas y que a su vez, éstas dicen lo que las imágenes representan, pero a su vez, fueran siguiendo el orden de las páginas.

Posteriormente, iniciaron con su actividad en la computadora a través del software: “los cuentos del rincón”, dando lectura con propiedad y de forma fluida donde comentaban y observaban ilustraciones, iban platicando vivencias cotidianas. Algunos alumnos compartieron ante el grupo el contenido del cuento que les leyeron sus amigos, con esta actividad, además de escuchar a sus compañeros, adivinaron los títulos del cuento, siendo acertados, notando que conocen varios títulos que les agradan.

Seleccionaron libros de acuerdo a sus intereses, partían del cuento que les interesaba, por medio de la computadora, a lo cual manifestaron que es más divertido en la máquina porque tiene sonido y es más fácil el poder seleccionar otros cuentos sin tener que estar buscándolos. Por lo que se rescata que los alumnos muestran conocimiento del contenido y lo comunican.

Los alumnos mostraron intereses y agrado por los libros y se les dio la oportunidad de desarrollar en ellos habilidades comunicativas para que mejoren su capacidad de escuchar y de hablar.

Como resultado de la aplicación de esta estrategia, se observó que el 95% de los alumnos les agrado este tipo de actividades, manifestando que son diferentes a las que siempre hacen con sus otras maestras y de esta forma rescato la interacción y participación de los alumnos, pues el 5% restante no habían asistido.

Esta estrategia es viable para favorecer los aprendizajes adquiridos en el aula, observando avances significativos. . Por lo que me siento muy bien al ver que los alumnos se sienten motivados e interesados por seguir con esta estrategia, ya que los cuentos tiene una gran importancia en el proceso de desarrollo y maduración de los niños.

Por lo que concluyo que como docentes debemos de considerar la adquisición de competencias, las cuales deben partirse, -tal como lo señala el PEP- de una percepción amplia que tome en cuenta que “los procesos de desarrollo y aprendizaje infantil tienen un carácter integral y dinámico que tiene como base la interacción de factores internos (biológicas, psicológico) y externos (sociales y culturales).” (SEP, 2004: 47).

ACTIVIDAD No.11 “HAGAMOS UN DISCO MUSICAL”

MANIFESTACIONES: Describe lo que imagina, siente y piensa al haber escuchado una melodía o un canto.

Evaluación de la alternativa.

De acuerdo a la fecha en que nos encontrábamos se trabajó con el tema: “la música que se toca cuándo se acerca el 24 de diciembre”.

Por lo que los chicos trabajaron el tema en la sala de computación con las docentes, apoyadas por el maestro de música y de expresión corporal, aprendieron y dramatizaron pregones de la época navideña. Se disfrazaron y se les sacaron fotos.

La profesora de computación, trabajando en pequeños grupos rotativos, fue grabado a los alumnos en la computadora, usando la grabadora de sonidos que viene con windows y un micrófono, recitando coplas, canciones y explicaciones alusivas a las fotos que se les sacó, las cuales fueron escaneadas y guardadas en archivos.

Posteriormente, se compaginó el material de imágenes y sonidos para realizar con él una presentación donde los alumnos se mostraron muy atentos y seguros de sí mismos, ejecutaron cambios, realizaron bien los movimientos y coreografía ubicándose en el espacio adecuado.

Es destacable comentar la fascinación que sentían los chicos al escuchar su voz grabada en la computadora, y verse como en la época navideña en la pantalla de la PC. Algunos se empezaban a reír a carcajadas, otros se quedaban con la boca abierta y carita de asombro cuando comprobaron como al clicar sobre la foto se escuchaba la voz que ilustraba la misma. Toda esta interactividad multimedia atrajo fuertemente a los chicos, motivándolos a trabajar sobre este proyecto. Creemos que nunca se van a olvidar de este 24 de diciembre del 2007, ni de lo aprendido para poder realizar esta presentación interactiva.

Como resultado de esta estrategia se obtuvo que el 100% siguen las indicaciones que se les dan, deciden y seleccionan la herramienta a emplear, controlan sus movimientos, hubo secuencia, desplazamiento del cursor cuando se les indicaba, supieron relacionar dichas nociones de lateralidad con las flechas del teclado, por lo que dicha actividad fue aplicada correctamente y se logro el propósito planteado.

Por lo que cabe mencionar, que ahora los alumnos disfrutarán de esta presentación y propusieron que fueran invitados los alumnos de los otros grupos al igual que los padres que participaron en la clase abierta para ver cómo sus hijos trabajaron integrando las distintas áreas (música, lengua, sociales, expresión corporal, informática), para crear un producto final que muestra todo lo aprendido. Esto es usar la computadora como herramienta o recurso para aprender ciertos contenidos.

Esta estrategia es adecuada ya que por medio de este software los niños aprenden de una manera entretenida, práctica y que ayuda a desarrollar habilidades artísticas, de expresión para los niños, pero con la supervisión de la educadora este programa es interesante y motivador, constructivista un 100%.

Cabe mencionar que cuando escucharon el disco que ellos mismos elaboraron se sorprendieron de todo lo que la computadora puede hacer por lo que comentaron los siguiente: “Oye miss qué padre es la tecnología, cuando yo sea grande voy a estudiar computación, de hoy en adelante le voy a decir a mis papás que graben la música que a mi me gusta, ésto sí que es divertido, que padre es estar en este taller donde hay muchas cosas nuevas que no conocíamos”.

ACTIVIDAD No.12 “ROMPECABEZAS”

MANIFESTACIONES: Arma rompecabezas que implican distinto grado de dificultad (por el número de piezas por sus formas, colores y tonos o por el tamaño).

Evaluación de la alternativa.

Los niños llegaron entusiasmados al taller al saber que trabajarían nuevamente con el programa interactivo. Los niños se acomodaron en equipos de dos integrantes por computadora y Melissa comentó: “apúrate miss, sino se nos va a terminar el tiempo y ya queremos empezar a trabajar”. Se utilizó el programa de Disney Interactive, con la indicación de que se debía dar clic al pato donald que aparecía en la pantalla para “abrir” el programa y en este caso, seleccionar la pieza de un rompecabezas. Se observó en esta actividad que existió una buena iniciativa por parte de los niños para manejar el mouse o ratón, así mismo, se continuó apoyando en algunos casos a quien se le dificultaba el manejo para poder comenzar a armar el rompecabezas.

Una vez dentro del programa especificado, los niños se desarrollaron muy bien al manejar las piezas que conformaban el juego y no faltó quien indagara o quisiera entrar a otra opción del menú debido a que ya sabían cómo hacerlo, se observó que unos se adelantaban más que otros y sus movimientos con el mouse, eran más precisos. Una vez que en la entrada principal del programa, seleccionaron la pieza del rompecabezas para poder entrar al programa que correspondía a esa sesión. Cuando vieron rompecabezas mostraron interés. Aparecía primero una plantilla y las piezas en desorden. Lo que tenían que hacer era tomar con el cursor una pieza, darle clic y colocarla donde correspondía.

A pesar de que comenzaron a realizarlo, externaron que querían pintar y dibujar. Como ya sabían salir del programa y entrar a otro, comenzaron a jugar con otros juegos dentro de este programa. Por lo que mostraron una agilidad sorprendente, pues movían el mouse o ratón fácilmente de la misma manera como salían y entraban del programa. Cuando se les dio la indicación de que podían salir del programa, no estuvieron de acuerdo y lo manifestaron diciendo que se querían quedar más tiempo en el laboratorio de cómputo.

Por lo que puedo generalizar de esta actividad que para los niños, fue poco tiempo que estuvieran en la computadora y lo expresaban cuando ya nos íbamos del salón

Para esta sesión, los niños se mostraban más seguros y atentos, lograban manipular mejor el mouse como si fueran unos expertos en el manejo de la computadora.

Las dificultades eran mínimas, pero entre ellos mismos iban resolviendo sus conflictos, la educadora apoyo pero solo en algunos momentos pues la mayor parte del trabajo, ellos lo hacían y únicamente seguían indicaciones.

En esta sesión, se observó que los niños no manifestaron dificultad alguna para el armado de las piezas del rompecabezas, por lo que el propósito se cumplió al 100%, logrando en los alumnos conocimientos a través de la interacción de aprendizajes significativos y la manipulación de la computadora.

Esta actividad tiene la opción de manejar el nivel de dificultad, ya que se puede crear rompecabezas simples hasta los más complejos de acuerdo a las necesidades de los niños, y por lo que se observa, todas las actividades son interactivas ya que el alumno no solo tiene que pensar las respuestas y decirlas, sino que también tienen que poner en juego sus habilidades con la computadora para poder resolver ejercicios.

ACTIVIDAD No.13 “CONOCIENDO MI CUERPO”

MANIFESTACIONES: Comparte e intercambia ideas sobre lo que sabe y ha descubierto del cuerpo humano.

Evaluación de la alternativa.

En el desarrollo de esta estrategia, los alumnos participaron con constancia, mostrando interés y dedicación por las diferentes actividades, trabajando de forma individual por equipos y grupalmente, manteniendo el compañerismo y una buena relación con sus compañeros, se involucró a los padres de familia en las diferentes actividades del proyecto elaborando maquetas y utilizando una gran variedad de técnicas con sus hijos y apoyándolos en casa a investigar sobre los diferentes aparatos, tanto respiratorio, circulatorio y digestivo distinguiendo las diferencias entre cada uno.

Por lo que el 80% del grupo logra el propósito ya que manejaron el software del cuerpo humano donde tienen que poner cada parte del sistema y van armando el rompecabezas y al mismo tiempo, el programa va dando el puntaje y al verlo ellos mismos se van motivando al ver su puntuación, un ejemplo de ello fue que acertaban 20 buenas con una mala y al ir teniendo más buenas que malas ellos mismos se aplauden cada vez que lo hacen correctamente.

El 20% restante se les dificultó debido a que como no son partes muy comunes del cuerpo humano se les hacía complicado relacionar el término, pero al estar trabajando, fueron ellos mismos reforzando el conocimiento.

Este tipo de actividades interactivas ayudan a los alumnos a aprender de una forma divertida e interesante, donde uno como docente puede retomar las principales partes del cuerpo humano, los sistemas y sus funciones ya que es muy atractiva para los alumnos y de esta forma se está trabajando el método interactivo, el cual es muy eficaz y así el niño puede corregir sus errores y aprender de ellos. Además motiva por la forma de elegir: si contesto correcto o no.

Los niños, de esta forma, se divierten al hacer ejercicios y a la vez, repasan los conceptos. Esta actividad les gustó mucho, primero, porque es atractivo para los alumnos y es práctico para la clase de ciencias, ya que les ayuda a que tengan un mejor aprendizaje de su cuerpo, sentidos, entre otros temas para su mayor conocimiento del mismo.

Por lo que la estrategia es adecuada ya que el alumno logra reconocer las partes externas e internas de su cuerpo y expresan con claridad su función de cada una y para el alumno fue un aprendizaje significativo ya que al final del proyecto decían los alumnos “miss, nos enseñaste algo nuevo porque no sabíamos como estaba nuestro cuerpo por dentro y aprendimos mucho jugando y sobre todo, nos divertimos”.

ACTIVIDAD No.14 “MEMORAMA”

MANIFESTACIONES: Interpreta una secuencia de instrucciones ilustradas con imágenes para dibujar o armar un juguete u objeto.

Evaluación de la alternativa.

Los niños llegaron puntualmente para ingresar al laboratorio de computación de la escuela. La organización continuó siendo la misma, dos niños por equipo.

Al estar frente a la computadora los niños se mostraron inquietos por saber qué realizarán en esa sesión. La educadora indicó que trabajarían con el programa “aprendamos con Dora la exploradora”, dándoles las indicaciones necesarias para su ejecución. La mayoría de los niños atendió correctamente las instrucciones.

El programa mostró una ventanilla con varias piezas revueltas del memorama que había que seleccionar con el mouse (dar clic), para distinguir las que eran iguales a la figura que se mostraba la primera carta. Después de haber concluido el proceso, el programa formaba todas las piezas dando al final una figura completa ya sea de un animal con distintas fotografías a manera de premio.

La actividad no tuvo el éxito esperado, ya que los niños encontraban rápidamente los pares y algunos equipos, como el de Armando, Wendy mencionaron a la educadora “ésto está aburrido, ¿podemos colorear?” por ello, la educadora después de verificar la actividad con el memorama apoyó la inquietud de los niños para que trabajaran en el mismo programa y pudieran colorear; sin embargo, ése no fue el único equipo con los mismos intereses, Fernanda y Javier sin más que comentar, se fueron a otra actividad que consistió en inventar historias a través de dibujos.

La educadora dio las instrucciones generales y los niños solos eran quienes hacían todo el procedimiento. Una vez que seleccionaron el programa y entraron a él, observaron que se trataba de un juego similar al que ya habían realizado, por lo que hacían muy rápido la actividad y no mostraban el mismo interés. Sin embargo, inmediatamente se pudo observar que los niños comenzaron a indagar y encontraron otros juegos que les llamó la atención. Lo curioso fue que ya no solicitaban de ayuda para poder moverse dentro del programa. Ellos atendieron las indicaciones que Dora la exploradora les iba dando y si encontraban algo que ya no les gustaba, simplemente se salían y buscaban alguna cosa más interesante. En la narración de esta actividad Fernanda y Melissa expresaron lo que le ocurrió en uno de los juegos que vio. Ellas fueron una de las niñas que se pusieron a indagar dentro del programa e hizo lo que realmente quería.

En esta actividad ya no fue necesario dar tantas explicaciones, simplemente se les recordaba el cuidado que debían tener y la actividad a seleccionar para esta estrategia, los niños continuaban con lo demás. Un aspecto importante fue que los niños tuvieran espacio para manifestar lo que querían hacer y lo realizaban de una manera sencilla. A su vez, también estas actividades les ayudaron a reforzar conocimientos básicos aprendidos en el jardín y sobre todo, lo que hacían era mediante el juego.

Se mostró en cierta forma el interés de los niños por realizar actividades que impresionen sus sentidos y permitan experimentar nuevas actividades.

ACTIVIDAD No.15 “QUE DINOSAURIOS”

MANIFESTACIONES: Clasifica elementos y seres de la naturaleza según sus características (animales según el número de patas, seres vivos que habitan en el mar o en la tierra, animales que se arrastran, vegetales comestibles, entre otros).

Evaluación de la alternativa.

Con el apoyo visual, los niños comentaron lo que más les llamó la atención, haciendo referencia sobre algunas características de los dinosaurios, detectando que la mayoría de los alumnos hablaron del medio natural, porque ya contaban con mayor información de éste. Propusieron investigar ¿cómo nacen los animales? Acordando traerlo de tarea para el siguiente día, además ya se tenía contemplado.

Fue interesante para los niños el trabajo que se desarrolló durante la mañana, principalmente por el video que se proyectó y los cuestionamientos que se hicieron los alumnos dieron respuestas acorde al tema. Además que se toman en cuenta sus características de grado y grupo.

Todos los niños participaron dando su respuesta, el 10% del grupo se expresaban en voz baja y con dificultad, manifestando inseguridad por lo que se quedaban pensando mucho tiempo, antes de hablar sus compañeros trataban de ayudarlos dando ideas, la educadora los motivó a participar y así lo hicieron.

El 90% de los alumnos manifestó disposición y gusto por participar y mostraban interés de compartir sus conocimientos sobre la actividad y describían moviendo las manos explicando rápidamente, mientras el grupo escuchaba, algunos confirmaban la respuesta y cuando les tocaba su turno una minoría repitió lo mismo.

Después se les indicó que trabajarían con el programa: “los dinosaurios” y al término de él, su trabajo ya contaba con mayores elementos y continuaban describiendo “como son los dinosaurios” intercambiaban impresiones entre el mismo equipo.

Por lo que considero, que desde edades muy tempranas los niños se forman ideas propias acerca del mundo inmediato a lo que se refiere a la naturaleza, estas ideas les ayudan a explicarse aspectos particulares de la realidad y a encontrar sentido, así como hacer distinciones fundamentales, por ejemplo, para reconocer entre lo natural y lo no natural, entre lo vivo y lo no vivo, entre plantas y animales. Las experiencias vividas por el niño, han desarrollado capacidades de razonamiento que les permiten entender y explicarse a su manera las cosas que pasan a su alrededor.

Entre las capacidades que los niños desarrollan de manera progresiva, la elaboración de categorías y conceptos es una herramienta mental para la comprensión del mundo, pues mediante ella llegan a descubrir regularidades y similitudes entre elementos que pertenecen a un mismo grupo, no sólo a partir de la percepción, sino de la elaboración de inferencias utilizando la información que ya poseen.

La observación atenta y con interés, la expresión de sus dudas, la comparación, el planteamiento de preguntas pertinentes e imaginativas y la elaboración de explicaciones e inferencias basadas en situaciones que le permite profundizar en el conocimiento y aprender más de lo que saben sobre el mundo.

Los niños aprenden a observar cuando enfrentan situaciones que demandan atención, concentración e identificación de características de los elementos o fenómenos naturales.

Se logra el propósito de esta estrategia ya que ha sido interesante para los alumnos ya que resulto novedoso el jugar aprendiendo logrando competir con la computadora o aún entre ellos mismos generando un ambiente de compañerismo y mutuo apoyo entre sí.

ACTIVIDAD No.16 “JUGUEMOS Y JUGUEMOS”

MANIFESTACIONES: Clasifica Expone información sobre un tema, organizando cada vez mejor sus ideas y utilizando apoyos gráficos u objetos de su entorno.

Evaluación de la alternativa.

Los niños ingresaron al laboratorio de cómputo y lo primero, fue elegir el programa que deseaban trabajar de acuerdo al interés de cada alumno, posteriormente, encendieron el equipo de cómputo y después seleccionaron el dibujo que habían elegido para que iniciara el programa y la mayoría realizó una actividad que tuvo mayor aceptación a lo largo de las sesiones de laboratorio: poner color a los dibujos. Así, la educadora observaba detalladamente las acciones de sus alumnos, por lo que les aplaudía y felicitaba por sus logros alcanzados en la actividad.

Cabe destacar que existe buena comunicación con la mayoría de los alumnos, aunque ésta es más limitada con los alumnos tímidos e inseguros y que tienen un ritmo de trabajo diferente. Por lo que trato de estar cerca de esos niños, brindarles confianza y seguridad por medio de palabras que los hagan sentir bien y con muestras de afecto a su persona

En general, esta sesión fue provechosa, pues permitió que la docente observara los avances de cada uno de los alumnos, aquellos que lograron alcanzar frente a una computadora de manera real ya que no solo seguían las indicaciones de la educadora, sino que ellos mismos ya entraban al programa y seleccionaban la opción deseada debido a que ya tenían conocimiento de la máquina y de los programas.

Por lo que fue sorprendente, tanto para mí como para ellos el ver que ya manipulaban correctamente la computadora y como ya saben leer ellos mismos accedían a otros menús y salían demostrando algo muy fácil y divertido para ellos.

Con está actividad concluyo que los alumnos lograron manipular los programas a su propio paso y sentir que tienen el control. El software como era fácil de usar y abierto al usuario (sin contestaciones buenas o malas). Los niños recibían respuestas rápidas a sus órdenes, al mismo tiempo este software no requirió habilidades muy alta de lectura. Cuanto más pequeño sea el alumno, mayor deberá ser el grado de representación gráfica y auditiva usada por el programa al responder y retroalimentar. Por lo que se observa que el 100% de los alumnos lograron reconocer los recursos tecnológicos de su medio, explicando su función.

Por lo que todas las actividades anteriores fueron de gran interés para los niños ya que les resultaron novedosas e interesantes día con día donde aprendieron jugando logrando manipular la computadora o aun entre ellos mismos generando aprendizajes significativos donde los programas que manipularon

eran nuevos lo cual facilitó sus conocimientos debido a que son multisensoriales y multidimensionales, con personajes vívidos, dibujos de colores brillantes, música, sonido y movimiento. Con estas mejoras, los niños lo disfrutaban más. Les captó el interés por periodos más largos y lo disfrutaban.

Se observó gran disposición e interés por coadyuvar en el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño. Los niños y padres de familia lograron plasmar sus inquietudes sobre el uso de la computadora y los software educativos.

Como hace referencia Jean Piaget, que los niños aprenden "construyendo su propio conocimiento" al ser inmersos en un ambiente rico en oportunidades, donde pueden explorar, manipular objetos y resolver problemas.

ACTIVIDAD No.17 “LA INTERNET”

MANIFESTACIONES: Clasifica Expone información sobre un tema, organizando cada vez mejor sus ideas y utilizando apoyos gráficos u objetos de su entorno.

Evaluación de la alternativa.

Para esta actividad final se contó con la participación de los niños, padres de familia, educadora (encargada del proyecto) y el personal directivo del Jardín de Niños Benjamín Rey.

Los alumnos ingresaron al laboratorio en compañía de los padres de familia, los cuales se colocaron detrás de ellos para observar lo que sus hijos ejecutaban, Lupita, realizó la presentación de la actividad y describió lo que harían sus demás compañeros. Lo primero que realizaron fue encender el equipo de cómputo y después seleccionaron el ícono para entrar a la página de Internet. Posteriormente, se realizó una de las actividades que tuvo mayor aceptación a lo largo de las sesiones de laboratorio, poner color a los dibujos. Así, los padres de familia observaban detalladamente las acciones de sus pequeños, por lo que se les aplaudían y felicitaban por sus logros alcanzados en la actividad.

En general, la actividad fue provechosa, pues permitió que los padres observaran a sus hijos trabajar frente a una computadora de manera real sin la intervención de ellos; únicamente seguían las indicaciones de la educadora. Algunos padres comentaron que ellos no habían tenido la oportunidad de interactuar directamente con el equipo de cómputo; sin embargo, pudieron percatarse de que los niños se mostraban ciertamente divertidos e interesados al desarrollar el trabajo con cierta naturalidad.

La actividad se concluyó con la demostración en el laboratorio de cómputo cuya duración fue de 30 minutos. Posteriormente, tanto los niños como los padres de familia y la educadora nos dirigimos al patio de la escuela para dar la explicación de la exposición montada con los diferentes trabajos que realizaron los niños durante el taller de computación. Los expositores fueron todos los alumnos quienes explicaron de manera general el funcionamiento de cada una de las partes de la computadora.

Este día se realizó una demostración final de todos los trabajos elaborados durante el taller, motivo por el cual se solicitó la participación de padres de familia como de la dirección escolar del Jardín de niños “Benjamín Rey”, quienes habían apoyado para la realización de este taller.

La primera parte de la demostración era pasar al laboratorio y dar una explicación breve de lo que ahí se iba a hacer. Dicha explicación la realizó Armando, un niño que rápidamente dijo lo que iban a hacer sus compañeros.

Los papás se encontraban atrás de sus hijos para poder observar el proceso que iban a realizar. Los niños, de una manera muy natural, entraron al programa y comenzaron a jugar, dándose entre ellos la oportunidad para participar.

La educadora, únicamente se acercaba para preguntar si todo iba bien o necesitaban ayuda, puesto que su participación fue solamente de apoyo a los niños. Una vez que se terminó la demostración, los niños y los papas salieron del laboratorio y se dirigieron al patio de la escuela donde se encontraban los trabajos realizados por todos los integrantes del taller.

Así, reunidos los directivos, los papás, la educadora y los niños, comenzó la explicación general iniciada por la educadora. Enseguida, continuaron los niños con la descripción específica de cada parte de la exposición. Tanto los papás como los niños pudieron ver integrado el trabajo de varias sesiones. Al finalizar las explicaciones, cada grupo pasó a su salón y ahí se les otorgó un diploma como reconocimiento al esfuerzo y participación de los niños en el taller de introducción a la computadora del nivel preescolar.

Fue un día especial y sobre todo, esperado por los niños y padres de familia, puesto que los niños querían mostrar a sus papás lo que ya realizaban con la computadora, y los padres de familia por su parte, deseaban observar a sus hijos frente a una máquina.

Aquí se vio integrado cada uno de los trabajos realizados por los niños durante todas las sesiones. Al terminar con esta última sesión, se observaba por parte de los niños gran satisfacción, Los papás manifestaban su agrado al permitir que los niños adquirieran a su edad, experiencias con equipos de cómputo.

Ya en cada uno de los salones se les entregó un reconocimiento a los niños por su participación en el taller de computación. La entrega la realizó la profesora July Trujillo de Sánchez directora del Jardín de niños Benjamín Rey y educadora encargada del taller.

Al trabajar las sesiones en el laboratorio no se pudo mantener una unificación en el desarrollo de las actividades, una vez que se realizaba la actividad principal los niños se inclinaban por conocer aún más sobre el contenido de los diversos programas, lo cual implicaba una variedad de juegos y actividades es precisamente esta una de las partes, más enriquecedoras que favorecen el desarrollo integral que se busca lograr por medio del trabajo con los niños.

Dentro de esta actividad particular se concluye con la última sesión general titulada: "la Internet", la cual tenía como objetivo identificar el interés generado en los niños a partir de cada una de las evaluaciones; las cuales consistieron en narrar todo lo que aconteció en cada una de las prácticas de laboratorio, así como las observaciones realizadas por la educadora, logrando detectar el éxito

alcanzado al permitir a los niños libertad de crear a través de las actividades didácticas propuestas, los cuales motivaron a los niños a realizar cada uno de los juegos con mayor interés el cual se mantuvo durante cada una de las sesiones, al tener contacto directo con la computadora y ponerla en funcionamiento.

8. EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA.

La aplicación de la alternativa se inicio el día 3 de Septiembre del 2007 y se concluyó el día 4 de Abril del 2008 según lo planeado en el cronograma de actividades.

Esta alternativa de innovación pedagógica se fundamenta primordialmente el PEP 2004, retoma el campo formativo de Exploración y Conocimiento del Mundo donde el uso de la información científica es fundamental para la conformación de la identidad cultural.

De acuerdo con los resultados que se obtuvieron en la aplicación de las actividades, se lograron los objetivos planteados por medio del trabajo colectivo de la comunidad educativa con la introducción a la computadora mediante actividades innovadoras, científicas y tecnológicas.

Los niños trabajaron de forma colectiva con los padres de familia, los cuales brindaron el apoyo durante el proceso enseñanza – aprendizaje de su hijo. Participaron como guía - orientador durante las actividades, en donde al mismo tiempo, se interesaron por tener conocimiento sobre el software educativo, por lo que motivaron a sus hijos tanto en la escuela como en la casa.

Retomando lo anterior, cabe mencionar que los padres de familia tomaron la iniciativa de investigar e indagar referente a las computadoras motivadas por el interés de sus hijos, por la calidad de sus cuestionamientos suscitados durante las actividades y en las asambleas donde cada actividad fue evaluada.

Por otro lado, las actividades les resultaron innovadoras y significativas, propiciando el desarrollo de su pensamiento científico en base a la curiosidad, la observación y el descubrimiento, se motivaron con el uso de la computadora y el software educativo, ya que ahora son más espontáneos y participativos (interpreto esto como un mayor desenvolvimiento y que son más extrovertidos) y de cierto modo, son capaces de transferir lo aprendido en las actividades del salón de clases siendo más creativos.

Cuando se realizó, la asamblea con la dinámica de lluvia de ideas, los padres de familia y alumnos participaron dando aportaciones y sugerencias muy significativas. Les agradó mucho las actividades realizadas por lo que los niños, dieron resultados óptimos y establecieron retomar lo aprendido y seguirlo llevando dentro de sus hogares, ya que actualmente el 80% del grupo cuenta con una computadora en casa gracias a este taller. Al salir a exponer lo aprendido con los padres de familia, el niño mostró seguridad y confianza en sí mismo, se sintió motivado por el adulto y divulgó lo aprendido al resto de sus compañeros.

Después de haber analizado las observaciones e indagado dentro de la comunidad educativa, se demuestra que en la práctica este proyecto logró resultados satisfactorios, el cual sirvió como instrumento valioso para la

experimentación, indagación, el descubrimiento, la exploración de ambientes tecnológicos con la motivación del adulto y con un contexto significativo, en donde el niño tuvo la oportunidad de desarrollar habilidades para la resolución de problemas utilizando imágenes, textos, colores, sonidos, etc.

Uno de los logros más significativos fue el haber conocido diferentes opciones de trabajo por medio del uso de la tecnología al servicio de la educación y tener la asesoría del equipo de informática educativa para que se nos asesoró con los diferentes programas o software que se encuentran a nuestra disposición y valorarlos no solo porque tienen buenos gráficos, sino por su funcionalidad en la aplicación, por sus características técnicas, por su equidad y por las áreas y competencias que puede desarrollar en los alumnos.

De esta forma, se logró que el alumno lograra expresarse, trabajar en pares, en grupo, respetar turno y a los demás por medio de actividades científicas y tecnológicas. Adquiriendo un aprendizajes significativos y colaborativo.

Para finalizar, puedo decir que los objetivos propuestos en este proyecto se llegaron a cumplir satisfactoriamente.

9. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.

A partir de la estrategia general aplicada en el taller, realizar una autoevaluación de su práctica con sentido crítico, que las lleve a la toma de decisiones para la mejora de su desarrollo profesional, se obtuvieron datos cuantitativos y cualitativos en cada una de las estrategias aplicadas que nos permiten observar la manera como paulatinamente fueron construyendo al logro del objetivo general del proyecto.

ESTRATEGIA N°1

Nombre: Mis Amigos Cibernéticos.

Propósito: Acercar a los alumnos a la computadora a través del empleo de un software interactivo.

Con esta estrategia el 70% de los alumnos lograron reconocer cada una de de las características de los diferentes ciber@migos. El 30% le fue difícil identificar a cada uno de los personajes.

ESTRATEGIA N°2

Nombre: Mi Computadora.

Propósito: Que los alumnos desarrollen habilidades de percepción, memorización y que reconozcan partes de la computadora conocidas como hardware. (Componentes del CPU).

Como resultado de esta estrategia, el 80% de los alumnos logro identificar la unidad central de procesamiento, monitor, teclado, ratón, etc., el 20% logró expresar algunas partes de la computadora con ideas confusas.

ESTRATEGIA N°3

Nombre: Sígueme.

Propósito: Que los alumnos desarrollen habilidades de: percepción, motricidad y nociones espaciales, con el uso del mouse dando clic y doble clic.

El propósito de la estrategia fue logrado en un 80% de los alumnos, expresando reconocer las partes que componen la computadora haciendo la ejecución del clic y doble clic, el 20% no logro identificar dichas funciones.

ESTRATEGIA N°4

Nombre: Mis Dedos Trabajan.

Propósito: Que los alumnos reconozcan de manera física el teclado de la computadora y algunas teclas de función necesarias de acceso a la computadora a través de un software interactivo y diversos materiales didácticos.

En el propósito de esta actividad se cumplió el 90% logrando identificar los alumnos su nombre escrito y el de algunos de sus compañeros con diversos portadores de textos, realizando diseños atractivos haciendo comparaciones entre sus iguales. El 10% restante no obtuvo el dominio del teclado.

ESTRATEGIA N°5

Nombre: Sonidos y más sonidos.

Propósito: Desarrollar en los alumnos la capacidad para relacionar sonidos con figuras, que les permita ubicar correctamente a qué figura (animal o aparato) pertenece cierto sonido por medio de la interacción del software.

El 90% de los alumnos logró trabajar con el software “Haz una tarjeta” donde pudieron plasmar su nombre y hacer el diseño de su propia tarjeta logrando aprendizajes muy significativos para cada uno de los alumnos ya que estuvieron seleccionando diferentes funciones para elegir el adecuado. El 10% se le dificultó debido a que no sabía como se escribía su nombre.

ESTRATEGIA N°6

Nombre: Coloreando y Dibujando.

Propósito: Que los alumnos reafirmen su habilidad de colorear y dibujar pero ahora a través de la computadora, utilizando su ingenio para crear formas y combinar colores.

El 100% de los alumnos lograron entrar al programa reconociendo los iconos a su vez manejaron el cursor seleccionando el lápiz y la paleta de colores haciendo diversos trazos con el uso y manejo del ratón. Esta actividad fue todo un éxito debido a que los alumnos escuchaban las indicaciones que la educadora les daba.

ESTRATEGIA N°7

Nombre: Mi álbum familiar.

Propósito: Que los alumnos reconozcan que pertenecen a una familia y a una sociedad, de la cual son integrantes activos e importantes para la misma. Esto a través del software de fotografía y diseño.

En cuanto al análisis de la función que tiene la familia los alumnos lograron hacerla, el propósito fue logrado al 100% ya que ellos mismos escasearon sus árboles genealógicos, cabe aclarar que tuvieron ayuda de la educadora pero el programa facilitó el diseño de dichos trabajos por lo que al final se sorprendieron de todo lo que la computadora puede hacer y se impactaron al ver que su trabajo tenía una mejor calidad.

ESTRATEGIA N°8

Nombre: Aprendo a escribir mi nombre.

Propósito: Que los alumnos identifiquen algunas características del sistema de escritura, como establecer comparaciones entre las características gráficas de su nombre, los de sus compañeros y otras palabras.

El 100% de los alumnos logró identificar y escribir los nombres de sus padres, abuelos, hermanos, tíos, amigos, etc. con gran facilidad debido a que ya contaban con el dominio del teclado y el conocimiento de cada una de las letras.

ESTRATEGIA N°9

Nombre: Hagamos música.

Propósito: Que los alumnos identifiquen las diferentes fuentes sonoras producidas por diversos instrumentos musicales a través de la expresión musical.

El 100% de los alumnos lograron identificar los diferentes instrumentos musicales, despertando el interés de cada uno de los alumnos al diseñar una composición musical, comunicando las sensaciones y los sentimientos que les producían los cantos y la música que escuchaban, haciendo comentarios como: “De grande vamos a ser músicos”.

ESTRATEGIA N°10

Nombre: Cuento cuentos y veo cuentos.

Propósito: Que los alumnos descubran la importancia que tiene la expresión oral como un medio de comunicación al contar cuentos y a su vez, identifiquen la importancia que tiene la observación para comprender algunos procesos que pueden ser más explícitos con estos recursos visuales.

El 100% de los alumnos logro interactuar con el software, estimulando la curiosidad al elegir la diversidad de cuentos que se les presentaron logrando mediante una manera lúdica acercarlos al maravilloso mundo de la literatura infantil.

ESTRATEGIA N°11

Nombre: Hagamos un disco musical.

Propósito: Que los alumnos elaboren un disco de música con apoyo de la computadora y que sirva como herramienta para la expresión y apreciación musical.

El 100% de los alumnos lograron elaborar su disco musical donde estuvieron dando aportaciones muy significativas para su elaboración, teniendo como participe la creatividad de cada uno de ellos expresándolo a través del lenguaje oral.

ESTRATEGIA N°12

Nombre: Rompecabezas.

Propósito: Que los alumnos desarrollen su habilidad visual, discriminatoria, selectiva, de forma, espacio y medida así como de percepción, asegurando así, el buen desempeño de sus competencias.

La actividad logro su propósito al 100% al desarrollar diversas habilidades como: la psicomotricidad fina para tener el dominio del desplazamiento del mouse y la ubicación espacial de cada figura, trabajando la memorización.

ESTRATEGIA N°13

Nombre: Conociendo mi cuerpo.

Propósito: Que el alumno reconozca partes externas de su cuerpo y algunas internas, con la finalidad de que fortalezca su identidad, así como su desarrollo físico.

La actividad titulada Conociendo mi cuerpo cubrió el 100% del propósito marcado, al lograr el análisis más profundo de lo que son las partes que componen nuestro cuerpo ya que mencionaban que era más fácil en la computadora poder ver como estamos conformados por dentro.

ESTRATEGIA N°14

Nombre: Memorama.

Propósito: Que los alumnos comprendan la importancia que tiene aprender de memoria algunas cosas, las cuales servirán en el desarrollo de su aprendizaje global.

Aprendieron a observar cuando enfrentan situaciones que demandan atención, concentración e identificación de características de los objetos. A su vez ya cuentan con una gran manipulación del manejo del mouse por lo que se cubrió dicho propósito al 100%.

ESTRATEGIA N°15

Nombre: ¡Qué Dinosaurios!

Propósito: Que los alumnos tengan acercamiento con parte de la prehistoria de manera lúdica, para que les sea agradable a su aprendizaje y conocimiento.

El 100% de los alumnos aprendieron a observar, comparar, diferenciar cualidades y características de los diferentes seres vivos, elementos de la naturaleza y lo que ocurre en fenómenos naturales.

ESTRATEGIA N°16

Nombre: Juguemos y juguemos.

Propósito: Que los alumnos demuestren qué tanta habilidad han adquirido en el uso de la computadora.

Se promovió el desarrollo físico a través de un trabajo significativo con herramientas reales, además de potenciar el pensamiento crítico, la predicción y la investigación abierta desarrollándolo a un 100%.

ESTRATEGIA N°17

Nombre: Internet.

Propósito: Que los alumnos desarrollen sus habilidades de comunicación oral y escrita.

El 100% de los alumnos logró navegar por el grandioso mundo del Internet donde a partir de ellos mismos desarrollaron sus herramientas, siendo protagonistas de sus propios aprendizajes que lograron adquirir durante este taller que facilitará su aprendizaje para el futuro.

10. CONCLUSIONES.

Durante la intervención docente se plantearon distintas actividades para trabajar con los niños manejando como estrategia básica el juego mediante el manejo de diversos software.

Se mostraron muy motivados y éstos les han permitido generar conocimientos significativos.

Concluyo que el software educativo es adecuado para el aprendizaje del niño, así como una ayuda para el adulto, ya que con el software, el niño interactúa con el mismo.

El uso de la computadora me permitió generar situaciones de aprendizaje enriquecedoras en las cuales los niños participaron activamente y con mucho entusiasmo. Durante el desarrollo de las actividades, los niños intercambiaban opiniones, elaboraban conclusiones, y se ayudaban mutuamente a la hora de superar distintas dificultades que se les presentaban. La utilización del (mouse, monitor, teclado, impresora, etc.) contribuyó en el desarrollo de la motricidad fina, la coordinación viso - motora, y también de las actitudes de respeto por el otro, al tiempo del otros al realizar las actividades y también al calmar la ansiedad de ir a la sala de computación respetando al grupo los espacios y los tiempos.

La computadora fue un medio que les permitió a los niños “aprender jugando” y la motivación logró aprendizajes significativos tales como permitirle al alumno la interacción entre pares, la construcción de conocimientos satisfaciendo su interés, necesidad y curiosidad natural.

Las perspectivas futuras son:

- Que este proyecto sirva de apoyo para las educadoras que desee implementar un taller de computación o tengan la necesidad de seguirse innovando día con día en su práctica docente.
- Se espera dar seguimiento a este proyecto de Informática Educativa participando el ciclo que viene en el siguiente grupo de trabajo.

Con la realización de este proyecto de innovación se logró participar de forma favorable en el taller de cómputo y al mismo tiempo, ayudó a fortalecer el perfil de egreso de la docente en formación ya que a través del trabajo activo con los alumnos se puede dar conocimiento del trabajo real con ellos.

11.- BIBLIOGRAFIA

1. Abbagnano N. Y Visalberghi a. (1987). Historia de la pedagogía. México, D. F.
2. Arias Marcos Daniel. (1959). El proyecto pedagógico de acción docente. en: UPN
3. ILCE. (1994). La computadora como herramienta y auxiliar didáctico. México.
4. Morín, E. (2000). Educación en la era planetaria. Colección, libertad y cambio. Romanya/Valls. España.pp.78
5. Pérez Fernández, V. (1997). La preparación del maestro para la inserción de la computación en la actividad docente, ISP para la Educación Técnica y Profesional, La Habana. pp.58
6. Piaget, Jean.(1973) Epistemología genética. Petrópolis, Editora Vozes Ltda.,
7. Piaget J.(1977). Psicología de la inteligencia. Editorial Psique. España pp. 130
8. Piaget, J. (1982). Pensamiento – aprendizaje – enseñanza. Fondo Educativo Latinoamericano. Editorial Labinowich. España pp. 65
9. Popert.Desafío a la mente: Computadoras y educación. Buenos Aires, Ediciones Galápago, 1987.
- 10.Popert, S. (1993). The children's machine. Basicbooks. Argentina pp. 138
- 11.Vigotsky, L. (1973). Pensamiento y lenguaje: teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas. Ed. Pleyade. Argentina pp. 45
- 12.Vigotsky, L. (1994). Procesos psicológicos. Buenos Aires: Siglo XXI. Pp.208
- 13.Vygotski, L. S. (1988). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. México, D. F. : Grupo Editorial Grijalbo.
- 14.Zilberstein Toruncha J. (1997): ¿Necesita la escuela actual una nueva concepción de enseñanza?, en *Desafío Escolar*, año 1, vol. 0, La Habana. pp. 86

BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA

1. Papert, S. (1995). La máquina de los niños. (Documento en Línea) Disponible en:<http://hipertextos.com> [Consulta: Abril 20, 2006].
2. Piaget, J. (1978). La equilibración de las estructuras cognitivas. España: Siglo XXI (Documento en Línea) Disponible en: <http://www.goeocities.com/Athens/Ithacaa/8100/magaly.htm>[Consulta: Marzo 15, 2009].

12. GLOSARIO

ACTITUDES: Disposición de ánimo para responder a algo.

APRENDER A APRENDER:"Adquirir una serie de habilidades y estrategias que posibiliten futuros aprendizajes de una manera autónoma".

APRENDER:"Proceso mediante el cual el individuo adquiere conocimientos, conductas, habilidades y destrezas.

APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO:"Aprendizaje en el que el alumno construye sus conocimientos de forma autónoma, sin la ayuda permanente del enseñante. Esta forma de entender el aprendizaje requiere un método de búsqueda activa por parte del que aprende, bien siguiendo un método inductivo, bien hipotético-deductivo."

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO:"Construcción de aprendizajes por parte del alumno, con la ayuda de la intervención del profesor, que relaciona de forma no arbitraria la nueva información con lo que el alumno sabe."

APRENDIZAJE: El aprendizaje es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza; dicho proceso origina un cambio.

APTITUDES. Potencialidad poseída, capacidad para llevarla al acto.

CAMPOS FORMATIVOS:

- Son una forma de organizar las competencias en la educación preescolar.
- Tienen el propósito de identificar, atender y dar seguimiento a los distintos procesos de desarrollo y aprendizaje infantil y contribuir a la organización docente.
- Tienen un carácter integral que se establece en las situaciones didácticas.

CAPACIDAD: Conjunto de disposiciones de tipo genético, que una vez desarrolladas a través de la experiencia que produce el contacto con un entorno culturalmente organizado, darán lugar a habilidades individuales

COGNICIÓN (del latín: cognoscere, "conocer") hace referencia a la facultad de los seres de procesar información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido y características subjetivas que permiten valorar y considerar ciertos aspectos en detrimento de otros.

CONOCIMIENTOS PREVIOS:"Conocimientos que tiene el alumno o alumna y que es necesario activar por estar relacionados con los nuevos contenidos de aprendizaje que se quiere enseñar"

CONOCIMIENTOS. Conjunto de saberes. Se adquieren al apropiarse de la información.

CONSTRUCTIVISMO: a una corriente que afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental del individuo, que se desarrolla de manera interna conforme el individuo interactúa con su entorno.

La Didáctica es el campo disciplinar de la pedagogía que se ocupa de la sistematización e integración de los aspectos teóricos metodológicos del proceso de comunicación que tiene como propósito el enriquecimiento en la evolución del sujeto implicado en este proceso.

COMPETENCIA:

- Es un conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos.
- Capacidad que se adquiere por un proceso intencionalmente formativo.
- Las competencias se organizan en campos formativos.

COMPUTADORA: Es un sistema digital con tecnología microelectrónica capaz de procesar información a partir de un grupo de instrucciones denominado programa.

DESARROLLO PSICOMOTOR: a través del manejo del ratón se consigue: estimular la percepción óculo-manual, desarrollar la motricidad fina, reforzar la orientación espacial, recortar, doblar y pegar, etc.

DESEMPEÑO. Desenvolvimiento (puesta en práctica e integrada de conocimientos, habilidades, actitudes, tiene diferentes niveles).

DESTREZAS. Puesta en práctica, acción, dominio.

DIDÁCTICA TECNOLÓGICA: Corriente que considera el Acto Didáctico como la introducción de los recursos tecnológicos en la transmisión didáctica, es decir, es utilizar la tecnología en la enseñanza.

DIDACTICA: La didáctica se puede entender como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación. Los diferentes modelos didácticos pueden ser modelos teóricos (descriptivos, explicativos, predictivos) o modelos tecnológicos (prescriptivos, normativos).

La didáctica pretende fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Los componentes que actúan en el acto didáctico son:

- El docente o profesor,
- El discente o alumno,
- El contenido o materia,
- El contexto del aprendizaje y
- Las estrategias metodológicas.

EDUCACIÓN: La educación escolar tiende a desarrollar en los niños y niñas las capacidades y competencias necesarias para su participación activa en la sociedad.

EDUCACIÓN PREESCOLAR: Nivel educativo en el que se imparten algunos conocimientos y se estimula la formación de hábitos y aptitudes. De conformidad con las reformas del Artículo Tercero de la Constitución del día 12 de noviembre del 2002, donde se establece la obligatoriedad de la educación preescolar. Esta se aplicará gradualmente: el tercer año a partir del ciclo 2004-2005, el segundo a partir del ciclo 2005-2006 y el primero a partir del ciclo 2008-2009.

ESCUELA: La escuela es el lugar donde se lleva a cabo el proceso de educación formal. En nuestra sociedad la actividad de formación institucional de los miembros más jóvenes se realiza, principalmente, en la escuela. El sistema educativo es el encargado de proporcionar una serie de actividades planificadas y dirigidas intencionalmente a facilitar el aprendizaje. La escuela es un sistema social específico, con normas y pautas de funcionamiento en las que el niño y la niña se verán progresivamente implicados.

ENSEÑANZA: Es la actividad en la que invierten tres partes: un docente, uno o varios alumnos y el contenido u objeto de conocimiento. Mediante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

ESTRATEGIAS: actividades que escogemos para conseguir algo.

EVALUACIÓN: La evaluación constituye el elemento clave para orientar las decisiones curriculares, definir los problemas educativos, acometer actuaciones concretas, emprender procesos de investigación didáctica, generar dinámicas de formación permanente del profesorado y, en definitiva, regular el proceso de adaptación y contextualización del curriculum en cada comunidad educativa. La evaluación se entiende como una actividad básicamente valorativa e investigadora y, por ello, facilitadora de cambio educativo y desarrollo profesional docente. Afecta no sólo a los procesos de aprendizaje de los alumnos, sino también a los procesos de enseñanza desarrollados por los profesores y a los proyectos curriculares de centro en los que aquellos se inscriben.

La actividad evaluadora deber tomar en consideración la totalidad de elementos que entran a formar parte del hecho educativo, considerado como fenómeno complejo e influido por múltiples factores previstos y no previstos. También atenderá globalmente a todos los ámbitos de la persona, y no sólo a los aspectos puramente cognitivos. La evaluación educativa ha de tener en cuenta la singularidad de cada individuo, analizando su propio proceso de aprendizaje, sus características y sus necesidades específicas. Por todas estas razones, el proceso

evaluador debe ser primordialmente un proceso cualitativo y explicativo, ofreciendo datos e interpretaciones significativas que permitan entender y valorar los procesos seguidos por todos los participantes.

Esta cualidad de la información puesta en juego, que afecta de una u otra forma a la vida de las personas, requiere considerar otro principio básico de la evaluación que es el de respetar la intimidad de los participantes en el proceso evaluador, en cuanto a la utilización que pueda hacerse de cualquier información que les afecte. En suma, la actividad evaluadora debe formar parte de un proceso más general de índole social, que persiga la mejora de la calidad de vida de cada comunidad escolar, así como promover el desarrollo profesional de los docentes y la investigación educativa.

EVALUACIÓN INICIAL: La evaluación inicial es un proceso que debe preceder a la introducción de toda unidad didáctica y tiene como finalidad obtener información acerca de los conocimientos, habilidades y actitudes que poseen los alumnos/as a quienes va dirigida la enseñanza. El resultado de esta evaluación nos da idea de los aprendizajes previos de los alumnos/as, adaptando así la unidad didáctica correspondiente a sus conocimientos. La evaluación inicial se pondrá en práctica varios días antes de poner en marcha el proyecto o unidad.

Es interesante recoger las respuestas, reacciones, etc. de los alumnos/as como base fundamental para el diseño de los módulos de aprendizaje concéntricos y para perfilar la unidad, incorporando, reforzando... alguno de los elementos que la componen. Respecto a la técnica que debe seguir el maestro/a para llevar a cabo la evaluación inicial no hay nada estipulado en ningún documento normativo. Así pues, dicha decisión correrá a cargo de cada maestro/a.

Es muy importante que dicha evaluación inicial no se le presente al alumno como un examen, sino como una experiencia más en el aula. Se realiza al iniciarse cada una de las fases de aprendizaje, y tiene la finalidad de proporcionar información sobre los conocimientos previos de los alumnos, para decidir el nivel en que hay que desarrollar los nuevos contenidos de enseñanza, y las relaciones que deben establecerse entre ellos.

EXPERIENCIA: es existencia en movimiento vivo del ser, por lo tanto trasciende. La experiencia pasa a ser una de múltiples posibilidades experimentadas. De forma general se puede considerar como el conjunto de relaciones conscientes y/o sensibles que hay entre el ser humano y su entorno.

HABILIDADES COGNITIVAS: trabajar la memoria visual, desarrollar la memoria auditiva.

HABILIDAD: Capacidad que puede expresarse en conductas en cualquier momento, porque han sido desarrolladas a través de la práctica (es decir, mediante el uso de procedimientos) y que además pueden utilizarse o ponerse en juego, tanto consciente como inconscientemente, de forma automática.

HERRAMIENTA: Son ideas que aprendemos de otros, ideas que modificamos y transmitimos.

HADWARE: Se denomina hardware o soporte físico al conjunto de elementos materiales que componen un ordenador. Hardware también son los componentes físicos de una computadora tales como el disco duro, cd-rom, floppy, etc. En dicho conjunto se incluyen los dispositivos electrónicos y electromecánicos, circuitos, cables, tarjetas, armarios o cajas, periféricos de todo tipo y otros elementos físicos.

INNOVACIÓN EDUCATIVA: aquella oportunidad y/o posibilidad de dimensionar propuestas de intervención educativa y pedagógica que propendan por la trascendencia del ser, creando y recreando experiencias complejas (organizándolas o desorganizándolas) con sentido individual o social, hacia el desarrollo planetario. Dentro de sus características, se encuentran: la transferencia compleja y flexible y la socialización, que a su vez, van acompañadas de dos elementos: diversos formales, y diversos informales.

INTERNET: red de redes, recurso tecnológico que sirve para optimizar la comunicación y la información, gracias a ello ya no hay limitantes de espacio y tiempo. Sus posibilidades directas la validan como una opción formativa de acuerdo a necesidades e intereses.

LEY GENERAL DE EDUCACIÓN: Ley que regula la educación que imparten el Estado – Federación, entidades federativas y municipios, sus organismos descentralizados y los particulares con autorización o con reconocimiento de validez oficial de estudios. Se publicó en el Diario Oficial de la Federación el 13 de julio de 1993.

MAPA CONCEPTUAL: Es una representación gráfica organizada y jerarquizada de la información, del contenido temático de una disciplina científica, de los programas curriculares o de los conocimientos que poseen los alumnos acerca de un tema.

METODOLOGÍA: La metodología constituye el conjunto de criterios y decisiones que organizan, de forma global, la acción didáctica en el aula: papel que juegan los alumnos y profesores, utilización de medios y recursos, tipos de actividades, organización de los tiempos y espacios, agrupamientos, secuenciación y tipo de tareas, etc. Este conjunto de decisiones se derivan de la caracterización realizada en cada uno de los elementos curriculares, objetivos, contenidos, evaluación, medios, y de la peculiar forma de concretarlos en un determinado contexto educativo, llegando a conformar un singular estilo educativo y un ambiente de aula, cuyo objetivo más general es el de facilitar el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje expresados en las intenciones educativas.

MOTIVACIÓN: La motivación por aprender, y en particular por construir ciertos aprendizajes es un complejo proceso que condiciona en buena medida la

capacidad de aprender de los alumnos. La motivación depende en parte de la historia de éxitos y fracasos anteriores del alumno en tareas de aprendizaje, pero también del hecho de que los contenidos que se ofrezcan a los alumnos posean significado lógico y sean útiles para ellos.

PEDAGOGÍA: El significado etimológico de pedagogía está relacionado con el arte o ciencia de enseñar.

PROGRAMA: Un programa informático (software) es la unión de una secuencia de instrucciones que una computadora puede interpretar y ejecutar y una o varias estructuras de datos que almacena la información independiente de las instrucciones que dicha secuencia de instrucciones maneja.

SECUENCIA DIDÁCTICA. Pasos que conforman la situación didáctica.

SITUACIÓN DIDÁCTICA. Ambiente de aprendizaje con actividades articuladas.

SITUACIONES DIDÁCTICAS:

- Conjunto de actividades articuladas que implican relaciones entre los niños, los contenidos y la maestra, con la finalidad de construir aprendizajes.
- Son experiencias educativas en las que los niños ponen en juego un conjunto de diferentes capacidades: cognitivas, sociales, afectivas, de lenguaje, físicas y motoras, que se refuerzan entre sí.

SOFTWARE: Es el conjunto de programas que puede ejecutar el hardware para la realización de las tareas de computación a las que se destina. Se trata del conjunto de instrucciones que permite la utilización del ordenador. El software es la parte intangible de la computadora, es decir programas, aplicaciones etc.

TECNOLOGÍA: Aplicación del conocimiento científico u organizado a las tareas prácticas por medio de sistemas ordenados que incluyen las personas, las organizaciones, los organismos vivientes y las máquinas.

TECNOLOGÍA EDUCATIVA: Es aquella que estudia los procesos de significación que generan los distintos equipos tecnológicos y demás materiales didácticos, dentro de los procesos culturales y educativos, con el fin de buscar teorías explicativas y descriptivas que, por un lado, iluminen el empleo de equipos técnicos o inspiren, por otro lado, el diseño, la producción o evaluación de materiales didácticos según las finalidades educativas y valores culturales.

TALLER: Implica trabajo colectivo de discusión permanente. Requiere de una apropiación seria de herramientas teóricas que se discuten entre pares y se seleccionan de acuerdo con las necesidades de la experiencia. Esto implica un proceso continuo de retroalimentación entre teoría y práctica, lo que garantiza que estas dos dimensiones tengan sentido.

El taller es una alternativa pedagógica, en él se posibilita la reflexión sobre el saber-hacer por medio de la práctica y la relación dialógica entre la informática educativa, sus potencialidades pedagógicas y el desarrollo de la competencia tecnológica alrededor del uso de mediadores didácticos para otros aprendizajes.

13.

ANEXOS

7.- ¿Considera usted que la computadora puede ser un material de apoyo para la educación de sus hijos?

Si () No ()

8.- ¿Por qué?

9.- ¿Su hijo ha tenido experiencias con el uso de las computadoras?

Si () No ()

10.- ¿A partir de cuándo?

11.- ¿Usted cuenta con computadora?

Si () No ()

12.- ¿Cuenta con programas educativos (software educativo)?

Si () No ()

¿Cuáles?

13.- ¿Considera usted que los software educativos son una herramienta necesaria para la formación de su hijo(a)?

Si () No ()

14 ¿Por qué?

15.- ¿Le proporciona a su hijo software educativo que conlleven juegos didácticos?

Si () No ()

¿Cuáles? _____

16.- ¿Considera Usted que sería importante y necesario que dentro de la escuela se imparta un taller de cómputo?

Si ()

No ()

17 ¿Por qué?

Por su cooperación, muchas gracias.

ANEXO # 2

Jardín de Niños “Benjamín Rey “

INSTRUMENTO DIAGNÓSTICO

DIRIGIDO A LOS ALUMNOS

Cuestionario No.2

El siguiente cuestionario nos permitirá obtener datos para elaborar un proyecto de innovación, por lo que su participación y colaboración son muy importantes.

Fecha de Aplicación: _____

Aplicador: Profa: Isi Hadaly Espinosa Juárez.

Indicaciones: Contesta cada una de las preguntas que te haga la educadora para que ella coloque una X en la opción elegida y /o redacte tu respuesta en las líneas correspondientes.

1.- ¿Conoces las computadoras?

Si ()

No ()

2 ¿Por qué?

3.- ¿Has jugado alguna vez con una computadora?

Si ()

No ()

4 ¿A qué?

5.- ¿Tienes computadora en tu casa?

Si ()

No ()

6.- ¿Te gustaría tener una computadora aquí en tu escuela para aprender a través de juegos didácticos?

Si ()

No ()

7 ¿Por qué?

8.- ¿A qué te gustaría jugar con la computadora?

Por su cooperación, muchas gracias.

ANEXO #3
Jardín de Niños “Benjamín Rey “

INSTRUMENTO DIAGNÓSTICO

DIRIGIDO A LAS PROFESORAS

Cuestionario No.3

El siguiente cuestionario nos permitirá obtener datos para elaborar un proyecto de innovación, relacionado con la creación y desarrollo de un taller de computación

Fecha de Aplicación: _____

Aplicador: Profa: Isi Hadaly Espinosa Juárez.

Indicaciones: Marca con una X cualquiera de las opciones que se te ofrecen y/o contesta brevemente en la línea las respuestas a las preguntas correspondientes.

1.- ¿Dentro de tu práctica docente utilizas la computadora?

Si ()

No ()

2 ¿Por qué?

3.- ¿Consideras que es una herramienta necesaria para realizar tu práctica?

Si ()

No ()

4.- ¿Por qué?

5.- ¿Conoces algún programa de computación para niños preescolares?

Si ()

No ()

6.- ¿Cuál?

7.- ¿Has trabajado algún software educativo con tus alumnos preescolares?

Si () No ()

8.- ¿Cuáles?

9.- ¿Piensas que dentro de tu práctica sería útil un software educativo para preescolar basado en los campos formativos?

Si () No ()

10.- ¿Por qué?

11.- ¿Si implementaran en tu escuela algún software educativo basado en los campos formativos lo llevarías acabo?

Si () No ()

12.- ¿Por qué?

Por su cooperación, muchas gracias.