



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD AJUSCO

**“MAYSI”: PROPUESTA COMPUTACIONAL PARA
FAVORECER LA CREATIVIDAD DE NIÑOS Y NIÑAS DE
3er GRADO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR A TRAVÉS
DEL ARTE.**

T E S I N A

**QUE PARA OBTENER EL DIPLOMA DE
ESPECIALIZACIÓN EN COMPUTACIÓN Y EDUCACIÓN**

P R E S E N T A :

LIC. BERNARDITA SILVA ZÁRATE

ASESOR: MTRO. JORGE ORTIZ ESPEJEL

MÉXICO, D. F. DICIEMBRE DE 2009

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Al concluir un ciclo y cerrarlo, nos llena de emoción y alegría porque es un reto más que cumplimos, por ello quiero agradecer a las personas que hicieron posible este logro en vida, no olvidando aquellos seres humanos tan especiales que conocí en mi formación, sus consejos, sugerencias, y estímulos que en su momento me dieron.

Hoy que termino un nuevo reto, no olvido que el aprender nuevos conocimientos nos permite ser mejores y desempeñar mejor lo que es nuestra vocación ya que forma parte de nuestra formación profesional.

Es por eso que mis maestros son especiales para mí y los recordare con cariño y respeto siempre, no olvidare que algún día estuve con ellos en la Universidad Pedagógica Nacional.

Profesora Esperanza, gracias por sus atenciones y sus enseñanzas.

Al Profesor Rogelio que me hizo comprender que el aprender es más significativo cuando se resuelve por si solo, esto significa aprender.

Profesor Alberto, agradezco su orientación y apoyo en la elaboración del sustento teórico.

A mi asesor, el profesor Jorge quien me motivó a terminar, me tuvo paciencia y supo comprender mis ideas, a que fueran claras y congruentes, entendió los obstáculos que tuve a lo largo de la asesoría.

Gracias por todo y que Dios los bendiga a todos.

DEDICATORIAS

Primeramente gracias a Dios por permitirme realizar una meta más en mi vida.

La meta alcanzada no sería posible sin el apoyo y comprensión de las personas que se encuentran a mi alrededor, es por ello que estas dedicatorias van con un profundo y sincero agradecimiento a lo más maravilloso que tengo en la vida.

A mi esposo Carlos, mis hijos Carlos y Diego quienes me han comprendido y han sabido sacrificarse al igual que yo para lograr los objetivos y planes que tenemos en la vida como familia que somos, se que siempre estarán dispuestos a apoyarme, los amo mucho .

Mamita Petra: Tu comprensión, apoyo, cariño, y amor me han ayudado a superar obstáculos en la vida, cuando más te he necesitado ahí has estado y se que continuaras apoyando siempre, te amo mamá.

Papi Miguel: Quien ya no esta con nosotros pero lo recuerdo con cariño y amor, a él dedico de forma especial este documento,.

Gracias a mis hermanos Alberto, Margarita, Benjamín, Fernando, Miguel, por sus sugerencias, consejos y por estar conmigo en las buenas y las malas, siempre he sentido su apoyo y amor.

A mis queridos sobrinos: Marcela, José Manuel, Jesús, Eduardo, Anahi, Carlos, Zuri, Daniel, y David, deseo que este reto cumplido sea un estímulo para ustedes.

A mis cuñadas y cuñado por sus palabras.

A mis amigos y amigas incondicionales de toda la vida.

Los quiero mucho que dios los Bendiga siempre

Contenido

	Págs.
CAPITULO I INTRODUCCION	
1.1 Planteamiento de la propuesta	6
1.2 Justificación	9
1.3 La importancia del arte en la educación preescolar y el uso de la computadora como herramienta de trabajo	11
1.4 Objetivos de la propuesta	12
CAPITULO II MARCO TEORICO DE LA PROPUESTA	
2.1 Características del niño preescolar	14
2.2 ¿Que es un niño?	14
2.3 Construcción del conocimiento del niño.	16
2.4 Operaciones del pensamiento	17
2.5 El juego	18
2.6 Aprendizaje Significativo.	19
2.7 Conductismo	21
2.8 Cognoscitivismo	22
2.9 ¿Que es Aprendizaje?	23
2.10 ¿Que es aprendizaje significativo?	24
2.11 Tipos de aprendizaje	26
2.12 ¿Que es arte?	27
2.13¿ Como ha evolucionado el arte a través del tiempo?	27
2.14 Características del arte	28
2.15 Breve reseña de la historia de la computación en México	29
2.16 ¿ En donde podemos apreciar el arte actualmente?	30

2.17 -¿En donde podemos apreciar el arte actualmente?	30
2.18 “Maisy” propuesta computacional para favorecer la creatividad de niños y niñas de 3er. Grado de educación preescolar a través del arte.	31

CAPITULO III MANUAL DE LA PROPUESTA

3.1 Introducción.	33
3.2 Valor didáctico de la propuesta.	34
3.3 Descripción de las actividades de la propuesta.	36

CAPITULO IV PROTOCOLO DE INVESTIGACION

4.1. Antecedentes del problema de investigación.	48
4.2 Objetivos de la investigación	49
4.3 Hipótesis de la investigación	50
4.4 Variables de la investigación	50
4.5 Justificación	50
4.6 Características de la población	52
4.7 Diseño estadístico.	52
4.8 Diseño de posprueba únicamente y grupo de control	53
4.9 Tamaño de la muestra	53
4.10 Instrumentos de evaluación	
Primer momento (Elaboración de materiales)	
a) Entrevistas a los usuarios	54
b) Observación de la población al aplicar la propuesta	55
Segundo momento (Planteamiento de preguntas sobre el material)	
4.11 Tiempo de aplicación del material	57
4.12 Resultados finales obtenidos	57

c) Tercer momento (Gráficas comparativas de resultados del material, aplicado a 2 grupos de 30 niños y niñas en donde se evaluará)

4.13.-Sugerencias a los usuarios 59

Anexos:

Aplicar cuestionarios elaborados previamente

Gráficas comparativas de los usuarios.

BIBLIOGRAFÍA 64

Capítulo I Introducción

1.1 Planteamiento de la propuesta:

La elección de esta propuesta surgió de la necesidad de dar a conocer la importancia del arte en esta etapa preescolar en los niños de 5 a 6 años, utilizando la computadora como herramienta de trabajo y que permitirá complementar el tema en los pequeños de esta edad, pues se les trasmite este conocimiento mediante diversos recursos didácticos y visuales por lo que es importante considerar a la tecnología actual, en este caso la computadora así como la elaboración de materiales acordes, ya que resultan novedosos y significativos pues toman en cuenta el juego y lo pedagógico.

La propuesta que lleva por título: **“Maisy” Propuesta computacional para favorecer la creatividad de niños y niñas de 3er. Grado de Educación Preescolar a través del arte.** Va encaminada a favorecer en los niños y niñas "El arte del mundo", de una forma distinta a la que comúnmente han visto ya que normalmente les presentamos imágenes, revistas o libros y en algunas ocasiones se realizan paseos a lugares importantes, como son los museos o zonas culturales, pero resulta muy concreto y de poco tiempo para los pequeños por lo cuál, se pretende presentar un material novedoso utilizando la computadora como estrategia en las escuelas donde se imparten talleres de computación.

En esta propuesta se conocerán algunos de los compositores más destacados, hasta las obras y creaciones más reconocidos, dentro de las siguientes manifestaciones artísticas como son: la música, la artesanía, la pintura, la escultura y la arquitectura, que son consideradas como verdaderas maravillas del mundo así como conocer lugares creados por nuestros antepasados y que en la actualidad son patrimonio de la humanidad y dan testimonio de su existencia en cada civilización en que se desarrollaron; mediante esta propuesta interactiva se propone que el usuario observará, conocerá e interactuará con este material creado para el pequeño preescolar de edad de 5 a 6 años aproximadamente.

Para la realización de esta propuesta; se tomó en cuenta la experiencia como docente que tengo hasta ahora, y el conocimiento e interés que los pequeños demuestran al utilizar las computadora en los talleres que se dan en algunas escuelas oficiales, por lo que tomando en cuenta esto y que el tema principal es el arte, se trata pocas veces dentro de las actividades que se planean para los pequeños y solo se toman en cuenta de forma esporádica, sin considerar que el arte permite crear y manifestar en los niños y niñas su sensibilidad y mostrar ser más creativos. En la medida en que se les den más oportunidades de conocer el arte de otras personas serán más creativos.

El objetivo principal es dar a conocer la importancia del arte en el nivel preescolar, tomando en cuenta que dentro del programa de educación preescolar se tiene una competencia que indica que se debe favorecer en los niños y niñas del nivel preescolar el conocimiento del arte. Así como la utilidad de considerar los avances tecnológicos que hay en cuanto a educación, debemos considerar la posibilidad de apropiarnos de las nuevas alternativas tecnológicas para la enseñanza de tema.

A continuación se explicará cómo esta organizado el material dentro del documento: en el primer capítulo esta incluido la introducción del tema, el planteamiento del problema, la justificación y los objetivos de la propuesta siendo necesario considerarlo para entender la intención de todo la propuesta, pues sin este inicio no tendría sentido realizar la investigación, ni tener un marco teórico y no se tendría que elaborar un material especial como estrategia de trabajo para el docente y se tendría intención de ser un material para niños y niñas de educación preescolar de ahí la importancia de plantear todo lo antes mencionado y que este sea un primer capítulo.

En el segundo capítulo se explicará esta propuesta apoyada de la teoría psicogénética de Piaget para considerar las características del usuario (preescolar de 5 a 6 años) que se encuentra en el periodo preoperatorio, así como considerar la importancia del aprendizaje en los niños y niñas, a esta edad apoyándome de "Ausubel" quien plantea la importancia del aprendizaje significativo, también retoma de forma concreta el tema del arte en el mundo desde sus orígenes hasta nuestros días, que es el fundamento teórico de la propuesta, y el manual de la propuesta computacional del tema en donde se le explicará al usuario la forma en que está diseñada dicha propuesta: su intención, objetivo, como se ejecuta, así como el valor didáctico de cada una de las actividades programadas (esta en el tercer capítulo).

Por último (cuarto capítulo) el protocolo de investigación dará una idea, una posible forma de evaluar la propuesta sin llevarla a cabo, solo dando una serie de elementos que sustenten la investigación de la propuesta, y en un futuro no muy lejano se pueda aplicar para saber si la propuesta es funcional o no o se deben hacer algunas modificaciones para que sea aplicable en los pequeños.

En cuanto al apartado de anexos, en esta estarán los cuestionarios, tablas y formatos que se debe realizar para dar un acercamiento de los posibles resultados de la propuesta planteada, así como sugerencias de lugares para visitar y algunas manifestaciones artísticas de nuestro país.

1.2 Justificación:

La propuesta: "Maisy" Propuesta computacional para favorecer la creatividad de niños y niñas de 3er.grado de educación preescolar a través del arte, esta enfocado a la enseñanza del arte del mundo, siendo un tema que se aborda poco en las escuelas y con pocos recursos didácticos. Lo cual considero un problema que resolver, mediante el uso de las computadoras y el uso de las nuevas alternativas tecnológicas.

Se hace una sugerencia a docentes para valorar su importancia y autoridades de educación preescolar para fomentar más la utilización de dichas tecnologías, pues en los tiempos actuales se observa en todos los sectores tanto públicos como privados el uso de las computadoras.

Cabe mencionar que la dirección de educación preescolar lleva acabo cursos de actualización para los docentes frente a grupo, pero muchas veces son fuera de horario o están muy lejos de sus centros de trabajo o casa, por lo que no pueden asistir aun con toda la mejor intención de las docentes, también existen varios factores como son los tiempos y sus vidas personales que rebasan sus expectativas por superarse en esta área tan importante que es la tecnología moderna, que lejos de que se vea inalcanzable, debería ser un reto para mejorar, por lo que; el problema radica aquí también en hacer conciencia a docentes principalmente por utilizar esta tecnología como parte de sus herramientas de trabajo y esto le facilitaría enormemente su labor diaria en los temas que pretenda enseñar y ser un apoyo en su trabajo diario.

Y por tanto, se requiere de equipos e instalaciones adecuadas, presupuesto para capacitar al personal, materiales de apoyo que en este caso son los interactivos que ya existen para el uso de los talleres en el nivel de educación preescolar. Pues no solo ayudaría a desempeñarse mejor en los talleres sino que apoyaría a tener una mejor organización de su trabajo administrativo y en su vida personal, en cuanto al nivel preescolar, permite favorecer su creatividad.

Por tanto se deben dar oportunidades para que los niños y niñas hagan su propio trabajo miren y hablen del mismo y las producciones de otros, y de esta forma además de favorecer su creatividad favorecen su desarrollo integral y utilizando la computadora que es necesaria para el uso adecuado de la misma en los talleres donde se imparten, transmitiendo a sus alumnos el buen uso de las mismas ya que no debemos olvidar que en el caso de los niños este tiene una proyección importante pues considera el juego y lo pedagógico, por tanto es un apoyo y una herramienta en la enseñanza educativa de la educación preescolar y de cualquier otro nivel en que se trabaje.

Es por esto que deseo rescatar tan importante herramienta motivando a mis compañeras a que busquen nuevas estrategias que permitan mejorar su experiencia laboral invitándolas a que se capaciten y se actualicen en beneficio de los pequeños que son los que nos motivan para trabajar y buscar ser mejores cada día en nuestra función que realizamos. Esto en cuanto a los avances tecnológicos ya que si tenemos otras carencias debemos buscar la solución y aplicarla con nuestros pequeños.

Lo que se pretende con la propuesta interactiva, es que este material sea novedosos, en un inicio informativo y en un apartado tenga una actividad especial en la que los pequeños pueda expresarse y crear de forma libre en base a lo que aprendieron de la propuesta, con diversas variantes para que el usuario encuentre interés y gusto sobre el tema que esta aprendiendo, y le motive para jugar Y conocer, deseando que este material sea funcional y útil en los preescolares y estimulen su creatividad.

También este material se hará transmitir a las compañeras de trabajo y padres de familia para que de esta forma se forme un equipo que permita que el aprendizaje y conocimiento se estimule favoreciendo en los pequeños el conocimiento del tema antes mencionado y principalmente su creatividad.

Por otro lado existen dos necesidades en este nivel uno es la actualización del personal docente y la otra, lo poco que se sabe sobre las nuevas alternativas que hay para apoyarse de ellas y utilizarlas, como otra opción en la enseñanza del tema y de diferentes temas, ya que estos nuevos avances tecnológicos en educación nos dan la posibilidad de ver a la computadora como una herramienta de trabajo más para el docente.

Esto es en cuanto al los recursos y herramientas que puede valerse el docente ya que volviendo a la propuesta, también es necesario tomar conciencia de que se desconoce sobre el tema y se tiene poco acercamiento del mismo en la gran mayoría de los docentes y al no conocerlo se le da poca importancia y valor, para favorecer la creatividad en los pequeños a través del arte, quienes en la medida en que se les muestre nuevos materiales y se les plante más sobre el tema se apropiaran de este y tendrán mas elementos para poder despertar su entusiasmo por realizar sus propias producciones.

1.3: La importancia del arte en la educación preescolar y el uso de las computadoras como herramientas de trabajo.

La enseñanza en la educación actual ha tenido innumerables métodos y técnicas que se han aplicado a través de los años, todas ellas con el objetivo de enseñar y que los alumnos aprendan de forma significativa, por lo que en el caso de las estrategias y materiales de apoyo se considera necesario la utilización de las nuevas tecnologías para la enseñanza de los pequeños de educación preescolar.

Tomando en cuenta que la expresión y apreciación artística en el nivel de educación Preescolar permite favorecer su creatividad, se deben dar oportunidades para que los niños y las niñas hagan su propio trabajo miren y hablen del mismo y de las producciones de otros, de esta forma además de favorecer su creatividad también favorezcan su conocimiento por medio de la

computadora, se puede entender por tanto que es necesario el uso adecuado de la misma en docentes estos a su vez lo transmiten a sus alumnos y padres de familia.

Esto ayudará a mejorar el material presentado ya que siendo un primer intento deberá ir enriqueciéndose con las sugerencias para llegar a mejorarlo y así se logre una innovación y una estrategia más del trabajo para transmitir a las escuelas en donde existan talleres de computación.

Por tanto el arte es parte de una cultura de un país, es decir mediante el arte el ser humano se expresa, transmite y comunica a los demás. Por lo que se considera importante como tema para abordar en la educación preescolar y al apoyarme de la tecnología actual (Talleres de computación) resultará un material nuevo y novedoso para docentes y alumnos utilizándolo como herramienta de trabajo en las escuelas en donde existen dichos talleres.

1.4 Objetivo general de la propuesta :

"Que los alumnos tengan un acercamiento distinto a través de la computadora al tema del arte del mundo y de esta forma favorecer su creatividad utilizando como estrategia y material de apoyo la propuesta interactiva elaborada, la cual esta diseñada para los alumnos de 3er. Grado de educación preescolar, tomando en cuenta las características, y su gran interés por las actuales tecnologías que existen, que son novedosas y permiten ser una herramienta de trabajo más para la enseñanza, un apoyo para la educadora quien lo ejecuta y transmite dentro del aula, siendo esta propuesta un complemento de lo que se da dentro del aula."

Objetivos específicos:

Desarrollen las habilidades perceptivas (forma, color, líneas, etc.) como resultado de lo que observaron, escuchan a través de la presentación del museo interactivo.

Desarrollen la idea de que a través del arte se transmite la cultura.

Cuando tiene la oportunidad de apreciar el arte del pasado, se puede también formar una idea de sus orígenes y de ellos mismos.

Expresen sus sentimientos y emociones de forma libre y espontánea a través de la interacción con el material presentado.

Que esta propuesta, les invite a conocer las manifestaciones artísticas que existen en los museos y zonas arqueológicas de nuestro país.

Por último que esta propuesta sea un motivador para que los docentes comprendan la necesidad de actualizarse más sobre los avances tecnológicos y las nuevas alternativas para la creación de diversos materiales didácticos de apoyo de diversos temas en su trabajo diario.

Capitulo II Marco teórico de la propuesta:

2.1 Características del niño de educación preescolar:

Crear una propuesta pedagógica para los niños de educación preescolar resulta un reto ya que aun cuando los niños aprenden jugando es necesario darles un material novedoso y llamativo para despertar su interés. Y hacerlos reflexionar sobre los aprendizajes de forma que les causen un conflicto y tengan que resolver el planteamiento del juego que se les presenta, por tal motivo pretendo justificar esto mediante algunas teorías que hablen de la forma en como construyen los pequeños a esta edad según la teoría de Piaget.

Considerando la importancia que tiene el estudio del niño, iniciare explicando sus características y la forma en como aprende (Mediante el juego) retomando la teoría de "Piaget."

Características del niño preescolar según la teoría psicogenética de "Piaget"

2.2 ¿Qué es un niño?

Ese pequeño ser con características propias es el eje central que motiva a investigadores y conocedores de la materia a profundizar más sobre el tema, pues se ha comprobado que durante sus primeros años de vida el niño esta en formación y es aquí donde recibe las primera influencias del medio en que vive. Sus experiencias juegan un papel importante en esta etapa, en donde el niño experimenta y aprende de ellas, por tanto es necesario conocerlo más profundamente.

En el periodo de la niñez, el pequeño debe tener cimientos sólidos que le permitan llegar a la etapa adulta de una forma equilibrada y a su vez; le permita adaptarse a su medio ya que en el transcurso de su vida va pasando por diversas etapas y en cada una de ellas el niño es diferente de lo que ha sido antes y de lo que será después.

Considerando lo antes mencionado la definición se describe lo siguiente:

"La niñez es el periodo más importante de la vida, ya que es la etapa en la que se efectúa la adaptación del individuo al medio y al mismo tiempo, adquiere las aptitudes y las experiencias indispensables en los períodos siguientes de la existencia" ¹

El estudio de la niñez se ha manejado desde diversos puntos de vista, los hay desde estudios biológicos, psicológicos y sociales, cada uno con sus posturas muy particulares, lo cual ha permitido considerar al niño como un ser biopsicosocial.

"Para Piaget, la niñez es una fase biológicamente útil cuya significación es la de una adaptación progresiva a un entorno físico y social." ²

Concepto de niño. "(de voz infantil), adjetivo: que se halla en la niñez, que tiene pocos años, que tiene poca experiencia, que obra con poca reflexión y advertencia. El periodo de la niñez va del nacimiento hasta los doce o trece años aproximadamente" ³

Generalmente se emplea la palabra infancia, en sentido más amplio, para referirse tanto a los aspectos fisiológicos como psicológicos de esta edad.

En este concepto antes mencionado se describe de forma distinta y un tanto errónea la conceptualización del niño, misma que sirve de referencia para demostrar la diferencia que existe entre esta y el concepto que Piaget tiene acerca del pequeño en esta edad.

"La infancia en sentido estricto, no se inicia sino hasta los tres o cuatro años, aunque tradicionalmente es considerada como infancia, el primer periodo de la vida humana, que se entiende desde el nacimiento hasta la adolescencia. A lo largo de la infancia se desarrollan todas las capacidades, primero mediante la actividad lúdica o juego y después mediante el aprendizaje sistemático en la escuela y en la vida cotidiana." ⁴

En general la definición del niño es amplia pues se refiere a uno de los periodos más importantes por los que pasa el hombre y es base de todo ser humano.

¹ Rosaura Zapata. Teoría y práctica del jardín de niños. Pág. 11 Diccionario de la lengua española. Tomo 11, (h-z) .Real Academia 1984 Pág. 955.

² Piaget. Especial de educación y psicología de los niños. (Nueva York Orlon Prees. 1970) Pág.153

³ Diccionario de la lengua española. Tomo 11, (h-z) .Real Academia 1984 Pág. 955.

⁴ Diccionario de las ciencias de la educación. Tomo II ed. Santillana, Pág. 1021

A continuación mencionaré las características del niño preescolar así como la estructura del conocimiento, basada en la teoría de “Piaget”.

Dicho autor menciona como es que el niño aprende de la realidad y que esta influye en su formación, pues de ella recibe estímulos que le permiten interactuar con el medio.

Esto es, se da una interacción del sujeto con el objeto y por consecuencia a partir de estas experiencias obtiene un conocimiento que le permitirá integrarse a su entorno social, teniendo como punto de partida la forma en que el niño construye este, explicando de esta forma la integración del niño al medio y el aprendizaje que le permitan convivir y comprender el medio en el que se desenvuelve.

2.3 Construcción del conocimiento del niño:

La construcción del niño se da a través de acciones y reflexiones en relación con los objetos que forman su mundo, su realidad y su diario vivir. Esta construcción se desarrolla en tres dimensiones: conocimiento físico, conocimiento lógico matemático, conocimiento social.

-Conocimiento Físico.- Se manifiesta por acciones que son observables, externas reales, manipulables etc. Donde el niño identifica e interactúa con los objetos de su realidad, por lo que es conveniente propiciarle mayor número de experiencias, en las que pueda utilizar sus manos, sus brazos, sus piernas y todo su cuerpo, dándole la oportunidad de conocer el medio que le rodea.

-Conocimiento lógico-matemático.- este tiene como característica principal que se encuentra en el niño mismo y no es observable, es decir el pequeño analizará, reflexionará, hará comparaciones, establecerá diferencias y semejanzas sobre los objetos que percibe de su realidad.

Como parte del conocimiento lógico-matemático, Piaget incluye las funciones infralógicas de espacio y tiempo, es decir que los objetos, situaciones y acontecimientos existen en un espacio y en un tiempo.

-Conocimiento social- El niño no puede estar aislado del mundo y depende básicamente del adulto, por lo que su conocimiento del mundo social depende de su relación y lo que percibe de este.

Piaget estructura la construcción del conocimiento del niño, utilizando términos y conceptos que a continuación se mencionan y definen, los cuales considera en su estudio para determinar como es que el niño aprende de su realidad.

2.4 Operaciones del pensamiento:

Asimilación.- Es la acción del sujeto sobre el objeto de conocimiento, en donde van a influir las experiencias anteriores.

Acomodación.- Es la incorporación de lo asimilado a las estructuras anteriores.

Adaptación- Equilibrio que se da entre el sujeto y el objeto de conocimiento.

Organización.- Es la asimilación, acomodación y adaptación para formar un nuevo esquema.

Esquema.- Conjunto de acciones que forman un contenido y construyen parte de la estructura del conocimiento.

Estructura.- Es un conjunto de esquemas que forman parte del conocimiento.

Conocimiento.- Proceso continuo que nunca termina y se construye a partir de un repertorio de acciones complejas.

Piaget divide el estudio del niño en los siguientes periodos: Periodo sensorio-Motriz (0 a 2 años), periodo Preoperatorio (2 a 6-7 años), período de las operaciones concretas (7 a 11-12 años) aproximadamente, el presente trabajo se enfoca en el periodo preoperatorio.

Periodo Preoperatorio.- En este periodo el pensamiento en el niño ha avanzado del plano de las acciones a uno de mayor estructura, que es la representación,

teniendo como características importantes el animismo, el artificialismo y el realismo. En esta etapa los aspectos que influyen para la construcción del conocimiento son: la función simbólica, las operaciones lógico-matemáticas y las operaciones infralógicas.

Con base a lo antes mencionado en esta propuesta se considera trascendentes las características de los niños y niñas a esta edad (5 a 6 años aproximadamente) y principalmente el juego ya que a partir de este es como el niño aprende expresándose de una forma espontánea y natural, lo cual es de gran apoyo para la educación preescolar y tomando cuenta esto, es importante apoyarse de las nuevas tecnologías y avances en cuanto a el uso de las computadoras como una herramienta más de trabajo en los talleres existentes en algunas escuelas y por medio de la cual se puede enseñar diversos temas.

2.5 El juego.

Es importante ya que el niño lo utiliza para aprender y representar la realidad en que se encuentra.

"Piaget ve el papel del juego como algo más que una preparación para las actividades del adulto, considera que los juegos reproducen lo que ha impresionado al niño, lo que le agrada y lo capacitan para integrarse al medio ambiente, en una palabra forman una red de medios que permiten al yo, asimilar la totalidad de la realidad e integrarla con el fin de volver a vivirla, y dominarla"⁵

Las características antes mencionadas determinan la forma de trabajo que el niño requiere, ya que por medio de estas aprende y conoce el medio que le rodea de una manera natural, por lo cual, es conveniente considerarla al proponer actividades, estrategias, y materiales didácticos de apoyo.

A continuación se mencionará la importancia del aprendizaje significativo en este nivel retomando como sustento teórico a "Ausubel".

⁵ Ruth, M. Beard. Psicología evolutiva de Piaget. Ed. Kapelusz, Pág. 53

2.6 Aprendizaje significativo:

Los grandes avances tecnológicos, así como los cambios existentes de las ciencias que ayudan al hombre a satisfacer sus necesidades y resolver sus inquietudes han permitido modificar enormemente las formas de pensar y actuar, así por ejemplo, la psicología es actualmente muy importante para el apoyo de otras ciencias que aún con sus grandes descubrimientos no han podido resolver. El ¿Por qué de la conducta del ser humano, así como los problemas sociales y como resolverlos?

En el caso de la educación le preocupa entre algunas cosas el ¿Cómo enseñar adecuadamente? Ya que actualmente existen problemas serios de aprendizaje escolar en todos los niveles educativos.

Por tal motivo es necesario tomar conciencia de la necesidad de capacitarse, actualizarse y conocer lo más actual que hay en cuanto a los recursos y herramientas que existen en la tecnología moderna y no quedarse atrás, pues la misma sociedad nos demanda el conocimiento y uso de la tecnología en nuestros trabajos por lo tanto:

Es necesario que las escuelas en donde existen talleres de computación tengan presente su gran utilidad y hagan uso de las mismas para tener una herramienta más que les permita complementar la enseñanza que se debe impartir en esta edad.

En cuanto a la educación preescolar existe gran preocupación por considerar las características de los niños, sus necesidades e intereses, así como respetar su actividad principal que es el juego y mediante el cual aprenden y la influencia que tiene el medio ambiente donde se desarrolla y convive, pues es aquí donde conoce de forma espontánea y natural el uso de diversas tecnologías como son los juegos de video, el acceso a las computadoras ya sea que la tenga en casa o tenga contacto con ellas en las escuelas e inclusive haya tenido acceso a un café Internet, con la motivación de hermanos, primos, amigos o familiares que son más

grandes de edad y ya recurren a estos medios para resolver diversas tareas educativas o simplemente por diversión y entretenimiento.

Ahora se mencionarán algunos antecedentes para justificar lo antes explicado mediante la búsqueda de información sobre el aprendizaje significativo desde el punto de vista de "Ausubel".

Las investigaciones realizadas en el campo de la psicología desde sus inicios ya manifestaban una gran preocupación por explicar el aprendizaje y sus procesos, formulándose así explicaciones sobre el aprendizaje, sus características y diversas concepciones, por ejemplo:

-Para unos el aprendizaje se concibe como un proceso por medio del cual se puede explicar el resto de los procesos psicológicos y el comportamiento en general.

-Otros opinan que constituye una manifestación de la organización estructurada de varios elementos cognitivos relacionados con una información proveniente del exterior.

-También se concibe como un proceso colateral a otros procesos que se desarrollan acorde con la evolución del sujeto y su interacción con el medio ambiente.

Existiendo dos grandes corrientes en la psicología experimental, cuyas aportaciones han influido en el estudio del aprendizaje y sus diferentes concepciones sobre este proceso, representadas por la escuela neoconductista y la cognoscitivista.

Cabe mencionar que explicaré únicamente estas dos corrientes por considerar, son las más relevantes en la explicación del concepto de aprendizaje y el actual concepto existente "aprendizaje significativo", toda vez que existan otras más que

han contribuido a la investigación del tema.

2.7 Conductismo.

Es la corriente que más ha influido en la psicología contemporánea, creada por Jonh B. Watson en 1913, sus principios consisten en rechazar los conceptos mentalistas como los de la conciencia, sensación, voluntad, imagen etc. Sustituyéndolos por "Estimulo-Respuesta" , el cual trabaja con eventos observables. Algunos de los seguidores de esta corriente son: "Titchener (estructuralismo) y Jonh Dewey (funcionalismo), así como la escuela gestalista"

Watson explica la conducta de seres humanos y animales, a través de una respuesta del organismo a ciertos sucesos ambientales denominados estímulos, de esta manera, los seguidores del conductismo, intentan establecer un sistema formal de conceptos y métodos que permiten tener contacto con los estados internos del organismo a partir de la conducta observable.

Estos principios dan una nueva visión del conductismo cambiando al termino de neoconductismo surgiendo algunos teóricos como Guhtrie, Tolman, Hull, Spencer y Skinner. Este ultimo con su teoría positivista explica que las relaciones existentes entre el estímulo y la respuesta en la conducta de las personas determinan el aprendizaje real, a esta clase de conducta se denomina conducta operante.

" Para determinar que la probabilidad de una respuesta previamente reforzada vuelva a ocurrir es necesario observar las frecuencias de emisión de estas respuestas, es decir a través de una tasa de respuestas (frecuencias) ascendentes como consecuencia del reforzamiento, se indica cual es la probabilidad de ocurrencia de esta respuesta, según define el aprendizaje Skinner" ⁶

En términos generales esta corriente neoconductista se basa en la experimentación y

⁶ Ruiz L. Estela. Reflexiones en torno a las teorías del aprendizaje, Pág. 35

explicación de los fenómenos observables tanto de seres humanos como animales.

2.8 Cognoscitivismo.

Estos aparecen en contraposición de los conductistas, que se interesan en "como se aprende", quienes explican el aprendizaje como almacenamiento de información por periodos largos, o como adquisición de conocimientos nuevos, determinando en sus teorías algunos conceptos tales como: pensamiento, memoria y explicación y la influencia del medio ambiente para la respuesta de dichas conductas.

En general, señala que "La conducta es una expresión motora de ciertos integrantes de procesos mediadores como la percepción, los sentimientos, las motivaciones etc. Que se presentan según la experiencia de la persona"⁷

Términos como sensación, percepción, imaginación, recuerdo, solución de problemas y pensamientos, entre otros tiene que ver con esta nueva visión y concepción que maneja la teoría del cognoscitivismo.

La influencia de la cibernética y la teoría organicista determinó una mejor comprensión de los procesos de aprendizaje de los individuos; de esta manera se puede trabajar sobre los problemas de conocimiento y sobre la comprensión y aprendizaje del mismo.

"En conclusión, el grado en que un conocimiento puede ser adquirido por el sujeto dependerá de cómo se encuentran organizados y estructurados sus conocimientos previos"⁸

Los estudios dan lugar a la solución de los problemas de aprendizaje solo en razón de cómo se da este proceso en la mente de las personas; más adelante se explica sobre el conocimiento real que tienen estas, considerando los conceptos de aprendizaje y aprendizaje significativo expuesto por "Ausubel" y sus sucesores.

⁷ Ruiz, L. Estela. Reflexiones en tomo a las teorías del aprendizaje Pág. 39

⁸ Ausubel, David. Psicología Educativa, aprendizaje significativo. Pág. 337

2.9 ¿Qué es aprendizaje?

Antes de dar el concepto es necesario considerar la influencia de las condiciones sociales, es decir como estas influyen en el individuo manifestando su disponibilidad, capacidad y posibilidades. El aprendizaje es un proceso que vive el individuo, pero no de manera aislada, sino en una situación estructurada por múltiples y complejas relaciones sociales, de esta forma se dice que en el aprendizaje el sujeto adquiere destrezas o habilidades prácticas, incorporando nuevas y estructurando las anteriores para la solución de determinados problemas que se le presenten.

Considerando el concepto anterior se comprenderá mejor el término actual de este, siendo el resultado de todo un proceso de investigación.

Es un término creado por Ausubel (1963-1968) quien lo definió como lo opuesto al aprendizaje repetitivo. Para este autor y sus seguidores es importante considerar el conocimiento que se tiene y a este anexarle el nuevo aprendizaje de una forma más relajada y no tan arbitraria como lo manejaba los teóricos de la corriente conductista.

La posibilidad de aprender se encuentra en relación directa a la cantidad y calidad de los anteriores aprendizajes, cuando más se tienen cimientos estos aprendizajes en el conocimiento de la persona, más significativo será el nuevo aprendizaje que desea aprender.

"En la actualidad se pretende que los aprendizajes sean mas significativos en la educación ya que de esta manera se tendrán buenas bases para las siguientes etapas de formación de las personas"⁹

⁹ Cesar Coll y Isabel Soleo Cuaderno de pedagogía No. 168, marzo de 1989 Pág. 120

2.10 ¿Que es aprendizaje significativo?

El aprendizaje significativo requiere de cierto número de condiciones que a continuación se explican:

En primer lugar, para que una persona pueda aprender significativamente, es necesario que el material que se utilice tenga coherencia, claridad, y este organizado de tal manera que se pueda adecuar a las necesidades y características de la persona a quien va dirigido, es decir; que le sirva a la persona para su nuevo aprendizaje, de otra forma estaría siendo arbitraria y causaría confusión y dificultad, observándose la memorización del aprendizaje sin un razonamiento lógico que le permita aprender adecuadamente.

En segundo lugar, es necesario que la persona que enseña tenga una base previa a esta información (propuesta interactiva: arte del mundo) y que le permita comprender el nuevo aprendizaje, es decir; que tenga un bagaje amplio y el alumno este suficientemente motivado.

La superioridad del aprendizaje significativo consiste en la relación que se da de los aprendizajes existentes con los nuevos, es decir; permanecen en las personas de una forma más organizada creando una nueva base para el siguiente aprendizaje.

"Ausubel" explica en su teoría de la asimilación, por que han fallado las enseñanzas en las escuelas, siendo las siguientes:

- 1.-El uso de técnicas deficientes y de alumnos inmaduros.
- 2.- La aplicación arbitraria de nuevos conocimientos que no tiene que ver con la realidad del alumno.
- 3.- El mal uso de nuevos conocimientos con materiales presentados anteriormente.

4.- La forma de evaluar que explica solo las habilidades de los alumnos para reproducir las ideas.

Dando todo esto como resultado según el autor un aprendizaje repetitivo, el cual se contrapone con su visión de aprender en el aula.

Por tanto, Ausubel se refiere a la asimilación como un factor importante para el aprendizaje significativo, ya que, para que este se lleve a cabo es necesario que los nuevos conocimientos, sean relacionados de forma sustancial (natural) y no arbitraria (rígida), con lo que el sujeto ya conoce tomando una actitud activa (es la motivación y atención que el sujeto tenga para aprender) estableciendo nuevas relaciones de conocimiento, considerando que depende de las estructuras cognoscitivas que ya tenga el que exprese un aprendizaje significativo nuevo.

Continuando con la teoría de Ausubel, explica que existen las tres siguientes condiciones para el logro de un aprendizaje significativo:

- 1.- Los materiales que van a ser aprendidos deben ser potencialmente significativos, es decir, suficientemente sustantivos (de forma natural) y no arbitrarios, para poder ser relacionados con los nuevos conocimientos.
- 2.- La estructura cognitiva previa del sujeto debe poseer las necesarias ideas relevantes para que puedan ser relacionadas con los nuevos conocimientos.
- 3.- El sujeto debe manifestar una disposición significativa hacia el aprendizaje, lo que plantea la existencia de una actitud activa y la importancia de los factores de atención y motivación.

De esta forma, la teoría de asimilación de Ausubel, explica la importancia del aprendizaje significativo, el cual se puede considerar en la enseñanza de los niños, en este caso de la educación preescolar, siendo las educadoras los principales pilares de cambios, mediante la actualización de conocimientos; para comprender y entender a sus alumnos valorando mejor el proceso de enseñanza aprendizaje.

Haciendo referencia a los tipos de aprendizaje escolares que se dan en los alumnos," Ausubel" los clasifica en:

2.11 Tipos de aprendizaje:

- a) aprendizaje por recepción.- siendo estos de forma acabada, en los que los alumnos solo necesitan comprender y asimilar.
- b) aprendizaje por descubrimiento.- en este caso el alumno no recibe el conocimiento de una forma acabada sino que lo descubre por si mismo.
- e) aprendizaje significativo.- este toma en cuenta los aprendizajes ya existentes, para incorporar nuevos, de una forma sustancial, siendo importante para el alumno ya que tiene que ver con la realidad.
- d) Aprendizaje repetitivo.- este se da de forma arbitraria dándole los conocimientos a los alumnos, sin cuestionar su interés, siendo este realizado de forma mecanizada.

Afirma Ausubel, que en la educación preescolar se da este tipo de aprendizajes y que depende del docente que estos se vuelvan significativos para sus alumnos.

Concluyendo, en la medida en que la educadora sea creativa, innovadora, actualizada, capacitada y sea conciente de su labor, esto se verá reflejado en los alumnos y en su desempeño como docente, así como sus logros con sus alumnos.

En el siguiente capítulo hablare del tema central de la propuesta y la importancia del uso de las computadoras en la educación en general, pero principalmente en la educación preescolar.

2.12 ¿Que es Arte?

Empezare por definir el concepto de arte ya que de esta forma se comprenderá mejor su importancia.

"Arte" es un termino que etimológicamente proviene de la palabra latina "ars" que a su vez , es una traducción del griego "tecne", y por tanto:

El arte entonces significaba destreza para "Construir" (hacer, producir, mandar, dominar). Es decir que el arte aplica en todos los campos de la vida .

El arte es la expresión del hombre, es testimonio de una cultura, es decir nace de diversas circunstancias que influyen en el hombre y están inmersos en su medio como son por ejemplo: el lugar, el tiempo, la economía, los avances tecnológicos etc., que son factores importantes en el proceso artístico por ello es que se debe darle importancia y comenzar por sus orígenes y su evolución a través del tiempo lo cual se menciona en el siguiente punto.

2.13 ¿Como ha evolucionado el arte a través del tiempo?

A continuación mencionaré las distintas épocas del arte las cuales han tenido sus características propias de acuerdo al momento que se vivió, y cada una de ellas han dejado huella y han trascendido y sido un motivarte para despertar mas creatividad en los autores y personajes actuales de nuestra época moderna.

Pues el arte surgió desde la aparición del hombre en la tierra en la época de la prehistoria hasta pasar por le edad media, el renacimiento, la época contemporánea. Por lo que debemos tomarlo en cuenta para comprender las distintas manifestaciones y expresiones artísticas que existen en todo el mundo y valorar su trascendencia en el mundo actual.

En la época de los griegos, se le dominaba arte a la habilidad, destreza manual o mental para realizar ciertas actividades a partir de reglas establecidas. En las que se consideraban obras desde las de un escultor, un arquitecto, como el de un herrero, o un zapatero.

Por lo que, en sea época, se denominaban dos tipos de arte las utilitarias y las manuales, pero el tiempo siguió pasando y el concepto de arte fue modificándose.

En el siglo XVIII el arte significo producir belleza y producciones bellas, este concepto fue creado por Charles Batteaux (1747) quien realizo una lista de las siete bellas artes del mundo las cuales considero las siguientes: la pintura, la escultura, la arquitectura, la danza, la poesia, la musica y la retorica (o elocuencia) para este personaje estas expresiones artisticas eran mimeticas o imitativas.

En el siglo XX se dice que no solo la belleza es caracteristica del arte y se define que el arte esta en otras areas mas, como es el caso de la fotografia, el cine, el video, asi como las imagenes virtuales de nuestros dias, por lo que estos hechos obligan a ampliar el concepto de arte.

2.14 Características del arte:

Definiéndose las siguientes características:

- a) Es una producción humana.
- b) Es una producción expresiva, con la intención de que se contemple y se comunique.
- e) Posee valores simbólicos es decir: es un hecho estético, resultado de una actividad mental y técnica del hombre en determinado modelo de sociedad.
- d) Utiliza un lenguaje específico.
- e) Es Autentico, es decir de carácter único, y la rareza que lo caracterizan lo hacen valorarlo más.
- f) La belleza existiendo como un elemento más para comprender las distintas manifestaciones que tiene el arte.

En el siguiente punto hablare de los lugares en donde encontramos actualmente el arte del mundo.

2.15 Breve reseña de la historia de la computación en México.

Hoy en día la computadora a tenido gran relevancia siendo una herramienta indispensable en todos los aspectos que se conocen como son los científicos, económicos, políticos, educativos etc.

Facilitando tareas en empresas y servicios públicos y privados así como en el hogar de forma eficaz y en menor tiempo pues es más que una simple maquina de escribir la cual solo sirve para registrar datos e información, esta tecnología ha venido a revolucionar diversas áreas de trabajo ya que permite resolver ciertas necesidades que el ser humano requiere para su trabajo diario y esto lo podemos encontrar en todas partes del mundo.

En nuestros días se ha difundido a través de la tecnología y los medios de comunicación diversas formas de transmitir el conocimiento y la enseñanza de temas, por lo cual, las nuevas alternativas como son el Internet, y la creación de programas interactivos son de gran ayuda y utilidad para la educación, esto permite que el usuario sin tener que trasportarse a determinado lugar, conozca dicho lugar únicamente sentado frente a una pantalla, observando un video, e interactuando con la computadora, la cual es un elemento importante ya que mediante ella es como actualmente nos comunicamos y aprendemos de forma más personalizada y sirve de complemento a lo que se enseña dentro del aula, de allí la creación de esta propuesta interactiva pretendiendo que el usuario adquiriera el conocimiento del tema a través de un museo interactivo.

A manera de conocimiento general, se tiene registrado como un suceso importante el inicio de las computadoras en México, surge en los años sesentas durante la presidencia de Adolfo López Mateos, en un momento en que la economía del país se encontraba estable, se tiene conocimiento de ella en este periodo la cual fue dada a la UNAM (universidad) la máxima casa de estudios, marcando el inicio de las computadoras en México, posteriormente tuvieron acceso otras universidades como el politécnico y escuelas particulares.

De esta manera comenzó a ganar espacios en diversos lugares y sectores públicos, observándose así en un inicio, solo existían 50 computadoras en todo el país lo que actualmente no se compara pues hoy en día existen millones de ellas en diversos sectores públicos y privados e inclusive en el hogar de muchas

personas, por lo que es raro encontrarse lugares donde no se haga uso de las mismas.

"Debemos pensar que vivimos la era de la tecnología para "Kranzberg" Tal concepto significa estar conciente de que la tecnología evoluciono hasta convertirse en una fuerza devastadora, al mismo tiempo creativa, En el siglo XX esta forma de conciencia implica reconocer la importancia de la tecnología en las cuestiones humanas; que forman parte de nuestra vida cotidiana en medida siempre creciente, alcanzando a todos los hombres y esta íntimamente relacionada con casi todas las actividades humanas." ¹⁰

Por tanto, es un compromiso y una necesidad que los seres humano en la actualidad conozcan y utilicen esta herramienta de trabajo para facilitar y resolver su quehacer cotidiano en los lugares en donde se encuentren. En el caso de la educación, esta es de suma importancia por tanto se hace necesario el uso adecuado de la misma en los docentes y estos a su vez lo trasmitan a sus alumnos ya que no debemos olvidar que en el caso de los niños este tiene una proyección importante pues considera el juego y lo pedagógico y por tanto es un apoyo y una herramienta en la enseñanza educativa de la educación preescolar y de cualquier otro nivel en que se trabaje.

2.17 ¿ En donde podemos apreciar el arte actualmente?

Para que una civilización de testimonio de su existencia es necesario que existan lugares, objetos y pruebas pues son fuentes importantes que han dejado a la humanidad para comprender nuestros orígenes, valorar y apreciar el arte así como fomentar la creatividad al tener conocimiento de ellos valorando y apreciando lo que nuestros antepasados dejaron como parte de su cultura, tradición y costumbres y que nos inviten observar y admirarla mediante los museos, los cuales son un espacio que facilita el encuentro entre el espectador y la obra en todo el mundo, también es importante mencionar que se clasifican por su contenido, es decir se definen de la siguiente manera:

¹⁰ Cantareli Aquiles Coord. Historia de la computación en México. Pág. 32

Clasificación de Museos:

- 1.- Museos dedicados a personalidades artísticas o históricas.
- 2.- Museos documentales en donde existen escritos de la historia, militares, geográficos, de cera, de ciencias, de técnica y de las ideas de un país.
- 3.- Museos del arte en donde se exhiben objetos, pinturas esculturas, arquitectura, poesía, música etc. de un país o lo mas representativo de cada país siendo este tan inmenso que se ha tenido que subdividir en arqueológicos en donde existen obras de la antigüedad y piezas que ayudan a comprender el mundo artístico y social del hombre y abarcan hasta la edad media y la siguiente clasificación incluye piezas, objetos etc. de la edad media a la moderna.

En la medida en que se les muestre materiales de otros personajes y artistas esto les transmitirá y motivará para ser más creativos. Pues existen obras, objetos y lugares que son parte de grandiosas civilizaciones del mundo que son la prueba de su existencia, siendo impresionantes y maravillosas, y nos hace comprender la inmensidad y capacidad que tiene el ser humano para crear su mundo dando testimonio con sus obras y creaciones dejándolos como herencia a través de los años.

2.18 “Maisy” Propuesta computacional para favorecer la creatividad de niños y niñas de 3er. Grado de educación preescolar a través del arte

La propuesta que pretende abordar, toma en cuenta las características de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad que se encuentran en 3er. Grado de educación preescolar y haciendo uso de los avances tecnológicos, es decir mediante la creación de un interactivo, por medio de la computadora el cual pretende favorecer el conocimiento del arte mencionando algunas de las manifestaciones artísticas que existen en el mundo.

El uso de las computadoras en el nivel de educación preescolar que tiene en algunas escuelas oficiales. Es una oportunidad para que los alumnos conozcan el

tema y esto despierte su sensibilidad, su creatividad y aprecien la creatividad de otros.

Si se desea hacer uso de los talleres ya existentes como un recurso y una oportunidad para alumnos y docentes en la enseñanza en estos espacios pues en la medida en que se utilicen de forma más constantemente, esto motivara a alumnos y docentes para utilizarla como parte de su uso cotidiano y en la investigación de temas y conocimientos de cada nivel educativo en este caso el tema principal de esta propuesta es el arte a través de la elaboración de un interactivo.

Y de esta forma interaccionen los alumnos con la computadora de una forma más adecuada es decir; natural y espontánea para que los aprendizajes que reciban puedan transmitirlos y expresarlos a los adultos con los que conviven diariamente e impacte en ellos.

Se pretende que este material propuesto permita ser una herramienta de trabajo para las aulas de computación y apoyen las enseñanzas de los niños y niñas en educación preescolar de forma visual y respetando su forma de aprender que es mediante el juego.

A continuación en el siguiente capítulo se mencionara el manual de sugerencias que se proponen para el uso de la propuesta educativa interactiva.

Capitulo III Manual de Sugerencias de la propuesta:

“Maisy” Propuesta computacional para favorecer la creatividad de niños y niñas de 3er.grado de educación preescolar a través del arte.

3.1 Introducción:

Este manual pretende orientar a los docentes frente a grupo de cómo utilizar esta propuesta interactiva, la cual me interesa abordar pues la considero importante dentro de los aprendizajes que debe tener el pequeño a esta edad, esta propuesta permitirá apoyar y ser una herramienta para las maestras preescolares de este nivel de educación.

Debo mencionar que en mi experiencia como docente he observado que no todas las escuelas cuentan con un taller de computación y donde los hay se les da un tiempo muy breve por falta de materiales de apoyo y capacitación de las educadoras que atienden dichos talleres que en este caso son las educadoras quienes en base a su experiencia introducen a los niños y niñas en el uso de las computadoras.

Por otro lado es necesario que tenga noción de los avances tecnológicos que hay en la actualidad y conozcan la existencia de los juegos interactivos se pueden crear de acuerdo a sus intereses y problemáticas que encuentren, en su labor diaria, como un recurso y herramienta más para su trabajo en los talleres y apoye lo que se ve en clase, pues estoy convencida de su importancia a una edad más temprana es decir niños y niñas de tercer grado de preescolar.

3.2 Valor didáctico de la propuesta

Con la propuesta planteada pretendo favorecer y ampliar el nivel de conocimiento de los niños y docentes sobre el tema del arte del mundo ya que considero un problema que se puede resolver mediante esta tecnología en este caso la

aplicación del interactivo que a continuación explico ya que como lo dije antes no existe dentro de los talleres de computación.

“En la Pág. 95 y 96 del programa de educación preescolar dice lo siguiente: el trabajo pedagógico con la expresión y apreciación artística en la educación preescolar se basa en la creación de oportunidades para los niños y las niñas y hagan su propio trabajo, miren y hablen sobre la producción de otros.”

“Así mismo las oportunidades que tengan de manipular materiales para la creación personal (arcilla, arena, masa, pintura, pinceles, entre otros) como ellos deseen y a su propio ritmo, permiten que vaya descubriendo la diversidad de efectos que pueden lograrse (mezclando colores, produciendo formas) y adquieren gradualmente las habilidades necesarias para manejar con facilidad las herramientas de la expresión plástica y empiecen a experimentar algunas técnicas básicas para su producción (pintar con los dedos, con pincel, crayola, etc.)”

En el caso de la propuesta interactiva esta es una oportunidad más para los pequeños de educación preescolar que cursan 3er. Grado de educación preescolar.¹¹

Su aplicación permitirá utilizar de forma variada la computadora para que el usuario utilice todas las posibilidades del teclado mediante el interactivo: “Maisy” Propuesta computacional para favorecer la creatividad de niños y niñas de 3er. Grado de educación preescolar a través del arte. El cual tiene diversos juegos que le permitirán aprender por medio de un museo interactivo.

La propuesta tiene características acordes a los pequeños a quienes va dirigido y pretende ser informativo, concreto, y divertido mediante actividades que fomenten el aprendizaje del arte en los niños y niñas de este nivel y respeten el juego que es la forma en como el pequeño aprende de forma natural.

Mediante esta propuesta estimular su interés por acercarse más al arte con ayuda de la tecnología es decir mediante el uso de la computadora y de esta forma favorecer más su creatividad, así como su acercamiento al uso de las computadoras que le servirán de mucha utilidad en un futuro próximo de su vida escolar y personal.

Cabe mencionar que los pequeños a esta edad aprenden espontáneamente los conocimientos y les gusta aprender cosas nuevas, utilizan la tecnología de una forma mas rápida que los adultos pues desde temprana edad se relaciona con las

¹¹ Programa de educación Preescolar 2009. Pág. 95 y 96.

tecnologías que hay en su medio en que viven, de hay la importancia que tiene la computadora como herramienta a esta edad para la enseñanza de diversos temas y en este caso el tema del arte.

A continuación mencionare las sugerencias que propongo en este juego interactivo dirigido a los preescolares de 3er grado.

Sugerencias para ejecutar la propuesta pedagógica:

1.- Es necesario que la docente que coordine estos talleres deba tener conocimiento previo del uso de la computadora es decir lo más básico para poder ejecutar las actividades que se dan en esta propuesta interactiva.

2.-Debe conocer el siguiente manual, y apoyarse en clase mediante libros y litografías, instrumentos, música de diversos géneros así como en el regreso de una visita guiada es decir una salida fuera de la escuela, que les permitan tener un acercamiento de inicio sobre el tema del arte del mundo para posteriormente utilizar esta propuesta ya que de esta forma tendrá mas elementos para poder reforzar de forma personalizada en los alumnos dichos aprendizajes sobre el tema del que se esta hablando (arte).

3.- La propuesta, esta diseñado para niños de educación preescolar, quienes están en una etapa muy importante de su desarrollo y necesitan tener muchos conocimientos nuevos y diferentes y por ello es que propongo este interactivo.

4.- La propuesta interactiva tiene, un esquema de navegación en donde el usuario sabrá ¿Cómo esta estructurado y diseñado el material presentado para su mejor funcionamiento.

5.- La propuesta esta sustentada en la teoría cognitiva de “Ausubel”, en la cual explica la importancia del aprendizaje significativo para la adquisición de nuevos conocimientos y de “Piaget” para determinar las características del usuario.

Anexo en este manual cada una de las partes que componen la propuesta

explicando de forma breve y clara como funciona cada una de las actividades propuestas en el interactivo, así como sus objetivos.

3.3 Descripción de las actividades de la propuesta

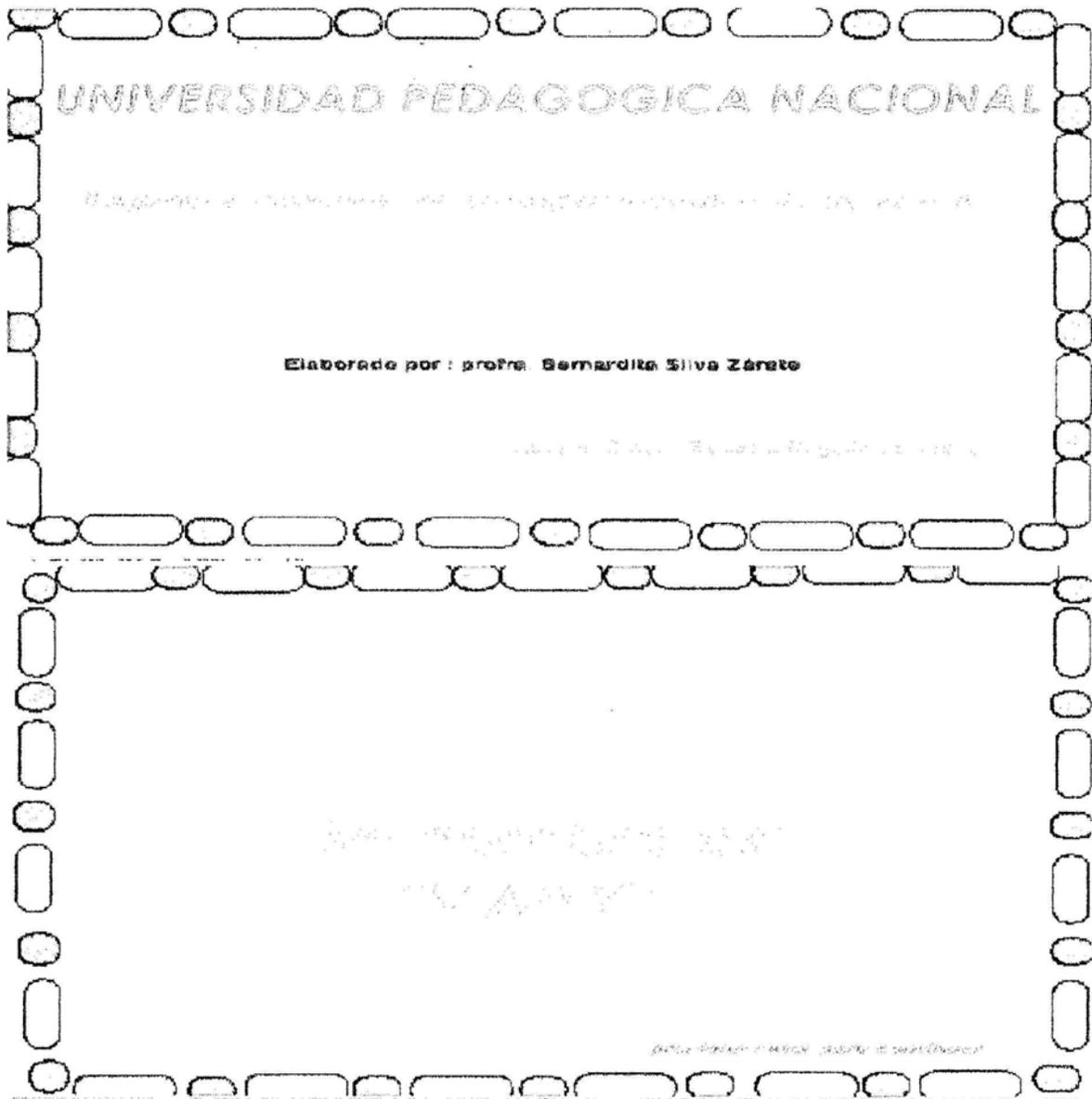
Iniciando con una presentación de la propuesta: donde aparece el título del interactivo y el tema al que se introducirá al usuario todo el tiempo, así como quien la elaboro y asesoro en la realización de esta propuesta computacional.

Una introducción para invitar al usuario a continuar jugando y motivarlo por seguir en las actividades siguientes del la propuesta interactiva.

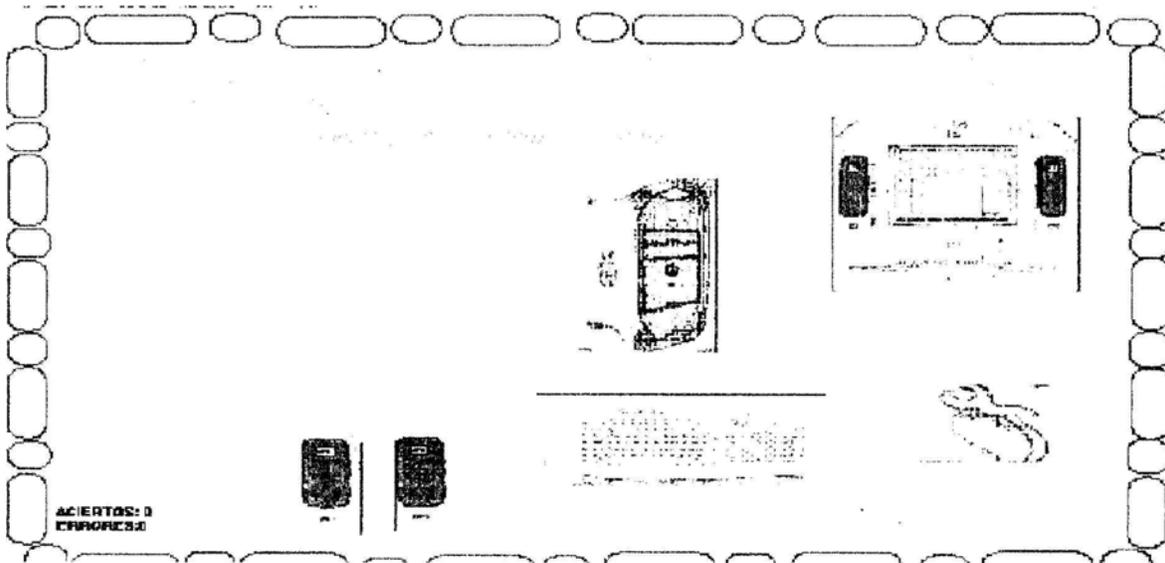
Aparecerá un personaje importante en este interactivo llamado "MAISY" quien los conducirá al maravilloso mundo del museo interactivo que existe en el mundo de la computadora. Y el cual pretende enseñar al usuario la importancia del arte en el mundo y lo conducirá al museo interactivo, va dirigido a usuarios de 5 a 6 años de edad aproximadamente, es necesario que el personaje aparezca y guíe al usuario de forma continua ya que los pequeños a esta edad no saben leer y se motivan más con un personaje animado.

Y por otro lado les resultara significativo que exista un amiguito que los lleve por todo el recorrido de cada una de las pantallas y salas del museo interactivo pues esto le facilitara más comprender la importancia del arte en el mundo y lo motivara a que el intente hacer sus propias creaciones

En esta parte aparecerá "MAISY" (un personaje tecnológico que vive en el juego interactivo y le explicara y guiara para conocer el mundo del arte), quien estará en contacto con el usuario y le dirá donde vive y como es físicamente y al descubrir la forma física de "MAISY", podrá ingresar a la siguiente pantalla. Preguntándole su nombre al usuario en seguida presionara "**enter**" en su teclado para continuar en la siguiente pantalla.



Otro objetivo: centrar la atención del usuario y al visualizar la pantalla y escribir su nombre esto lo motivara para seguir avanzando y le agradara hacer uso del teclado para escribirlo y tendrá otras oportunidad distinta a la usual (Escribir su nombre con el teclado de la computadora) además de tener curiosidad por descubrir quien es "Maisy".



¿Ahora que ya conoces a "MAISY"? Te invito a volver a jugar para que no se te olvide los nombres de cada parte de "Maisy" y arrastrando la palabra al dibujo de las partes de la computadora hasta colocar de forma correcta cada uno de los nombres de las partes de "MAISY".

Nota importante:

Para iniciar en esta primera actividad es necesario que el usuario conozca previamente las partes de la computadora y el nombre correcto, para que relacione las palabras con las partes de una computadora que aparecerá en la pantalla. En esta actividad utilizare a "MAISY" quien le indicara como se llama cada parte en cuanto señale la palabra y de esta forma el usuario podrá colocar correctamente cada palabra en la parte de la computadora que le corresponda.

Este juego se llama "el juego del arrastre":

A continuación al término del juego aparecerá una "felicitación especial" y si no logra colocarlo en su lugar tendrá que intentarlo hasta lograr arrastrar todas las palabras en su lugar.

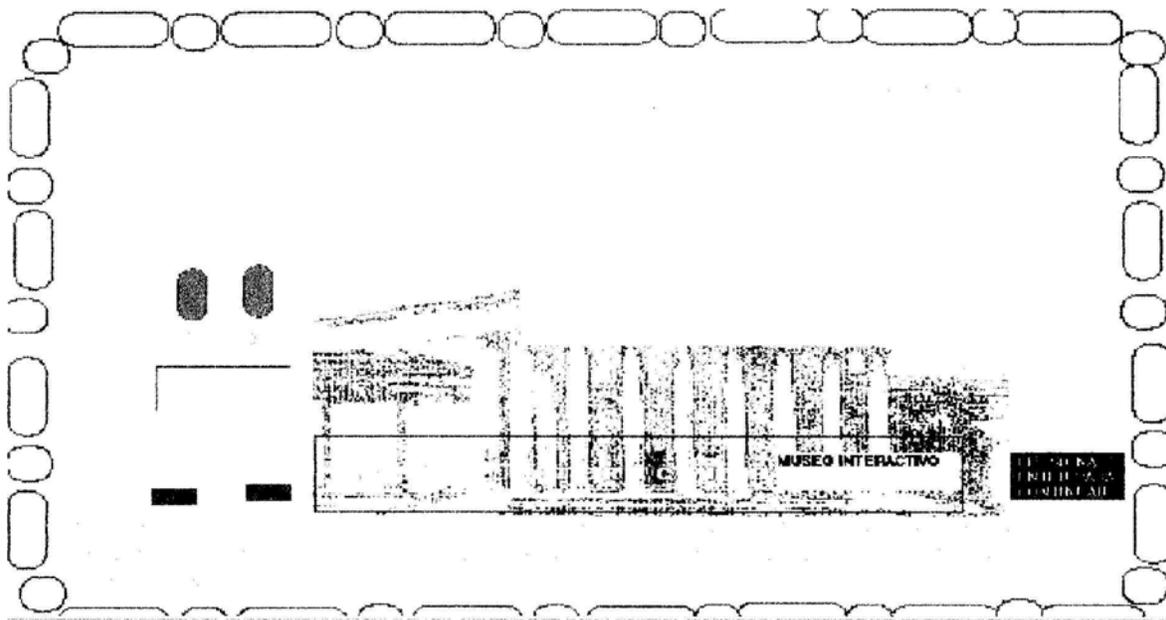
En la siguiente pantalla se presenta la entrada al museo interactivo en donde podrás tener acceso si escribes cada una de las letras que hay de color morado y para lo cual tendrás que utilizar el teclado de la computadora y buscar cada una de las letras para formar las palabras:

"MUSEO INTERACTIVO"

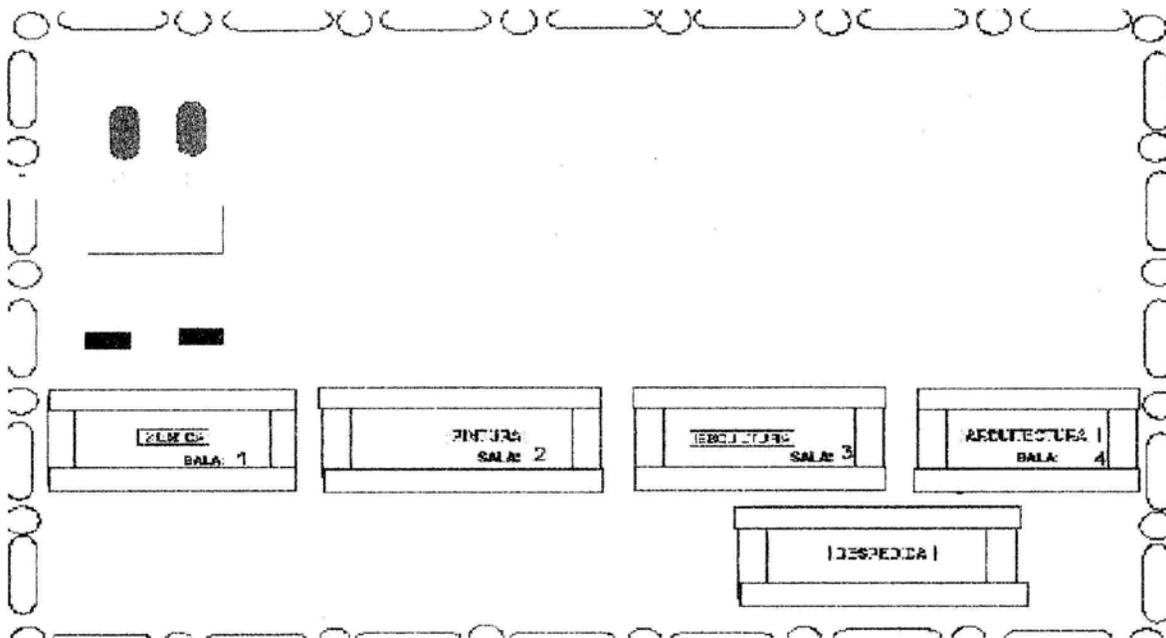
En esta rutina el usuario buscara en el teclado cada una de las letras que están escritas en la pared del museo de color morado sin equivocarse ya que esta es la clave de acceso para entrar al museo interactivo.

El objetivo: de esta pantalla es que el usuario identifique cada una de las letras que forman la palabra "Museo Interactivo" y observe la utilidad del teclado también centrara su atención para no equivocarse en el momento de tratar de escribir cada una de las letras que debe copiar.

Nota: Es indispensable que el usuario tenga ya previo conocimiento de las letras y sepa copiar cada una de ellas de otra forma se tardaría mucho tiempo, por lo que se sugiere darle este material casi al finalizar el ciclo escolar de 3er grado de jardín de niños, y tenga conocimiento previo del uso de las computadoras y lo oriente para poder lograr entrar al museo interactivo.



Definición de museo interactivo: Espacio que facilita el encuentro entre la obra y el espectador la comunicación de ambos tiene que ser de forma interactiva, por eso se llama museo interactivo.¹²



Ya estando en el menú el usuario elegirá cual tema le agrada conocer (música, pintura, escultura, y a continuación existirán los siguientes juegos: juego del cuadro mágico, teclado musical, rompecabezas, juego del arrastre etc. solo por

¹² Cantareli Aquiles Coord. Historia de la computación en México. Pág. 15

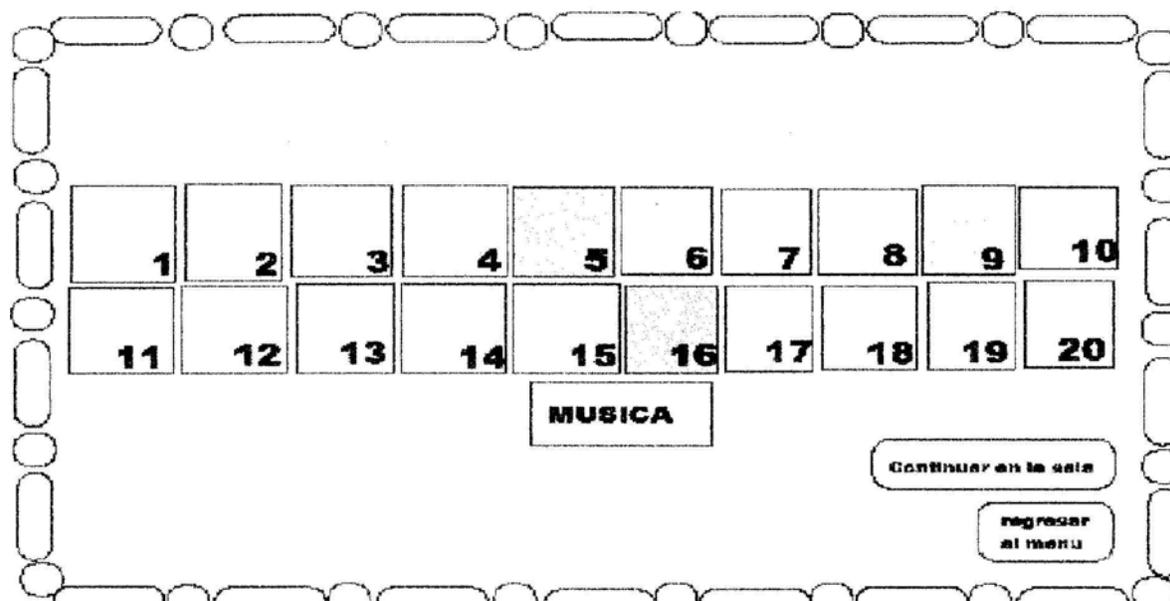
mencionar lo cual favorecerá al desarrollo su creatividad y decida que le gusta mas de todo lo que aprendió.

Museo interactivo "Arte del Mundo", A continuación entrara a un menú en donde aparecerán varios cuadros de las distintas salas que existen en este museo interactivo: del arte y estos a su vez tendrán información sobre la sala en que te encuentres.

SALA:" DE LA MUSICA"

Titulo del juego: Cuadros musicales", En esta actividad el usuario utilizara los números para seleccionar cual le agrada más y se escuchara en la pantalla fragmentos de la música clásica. Que es considerada la música más bella de todos los tiempos.

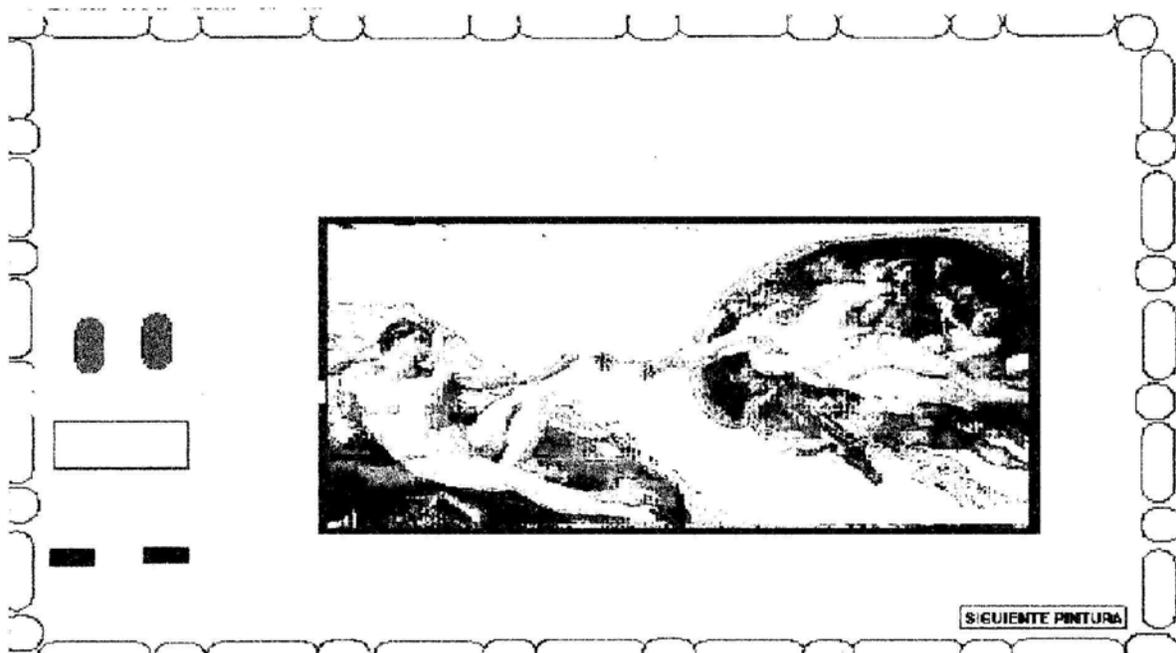
El objetivo: de esta pantalla es que el usuario conozca y escuche otro tipo de música que existen en el mundo entero y diferencie las que comúnmente escucha en su casa, para complementar sus conocimientos del mundo del arte musical.



"SALA: DE LA PINTURA"

Titulo del juego:"Las pinturas más famosas" En esta sala el usuario encontrara las pinturas más famosas que existen en todo el mundo mediante imágenes que se proyectaran en la pantalla y aquí utilizara el ratón dando un "Clic" en siguiente pintura al termino aparecerá en la pantalla la pintura, el nombre y su autor o creador.

El objetivo: de esta es darle nuevas oportunidades para que conozca obras de otros personajes famoso y las reconozca y exprese sus sentimientos sobre las mismas, y esto despierte en el su creatividad de crear en base a lo que conozca, sus propias producciones cuando lo plasme de forma gráfica en un papel.

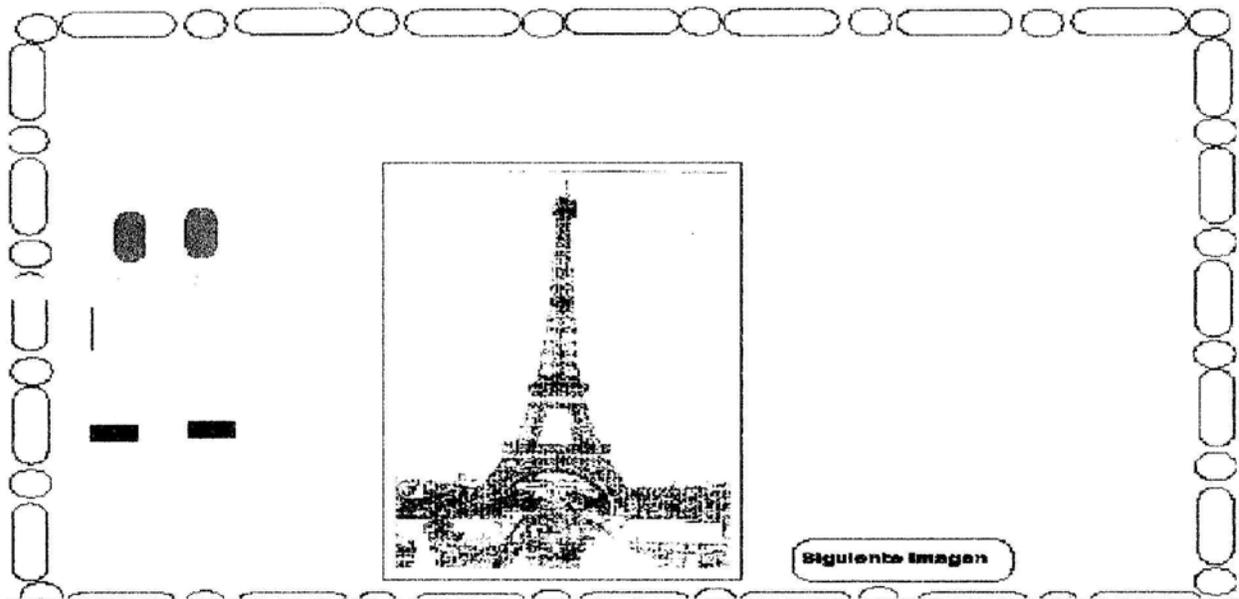


"SALA: DE LAS ESCULTURAS"

En esta el usuario conocerá las esculturas más representativas del mundo y por medio de armar las piezas lograra unir las todas y saber de que tipo de escultura se trata y como se llama así como de el lugar que es.

El objetivo: de esta actividad es que el usuario conozca las distintas manifestaciones artísticas que se han hecho, utilizando materiales concretos como el mármol. Arcilla, yeso, barro y otros materiales que nos permiten moldear figuras y despertar en ellos el interés por hacer sus propias creaciones y producciones con los materiales que él manipula y conoce en la escuela como son: arcilla, arena, masa, pinturas, pinceles entre otros.

algunas civilizaciones y que dejaron de herencia nuestros antepasados en todo el mundo.



MENU DE ESPACIO DE EXPRESION:

En esta pantalla aparecerán tres secciones que forman mi espacio de expresión en donde podrás expresarte y crear de forma natural y espontánea, harán sus propias producciones de cada una de estas.

Objetivo: Desarrollen las habilidades perceptivas (forma, color, líneas, etc) como resultado de lo que observaron, y escuchan a través de la presentación de las pantallas.

Desarrollen la idea de que a través del arte se transmite la cultura. Cuando tienen la oportunidad de apreciar el arte de otras personas, se puede también formar una idea de sus orígenes y de ellos mismos.

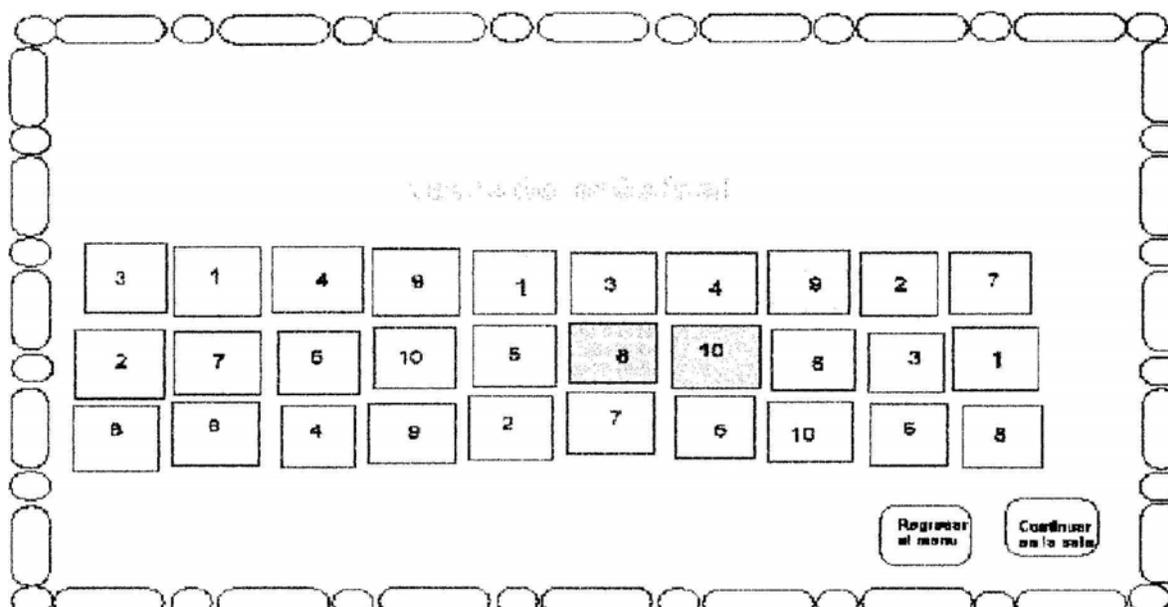
Y por ultimo expresen sus sentimientos y emociones de forma libre y espontánea a través de la interacción con el material presentado.

En la sala de "los instrumentos":

El usuario jugará a arrastrar las palabras a los objetos y esto le permitirá visualizar el nombre de cada uno de los instrumentos y en esta sala tendrá dos opciones para jugar y aprender.

Por medio de la música pues tendrá la posibilidad de crear música mediante el teclado musical que aparece en una de las pantallas y que estará diseñado para el pequeño usuario en el apartado de "mi espacio de expresión"

El objetivo: es que aprenda el nombre correcto de los instrumentos musicales y su sonido y los ubique cuando este jugando en esta pantalla.



DESPEDIDA:

Al concluir el recorrido por todas las salas del museo "Maisy" se despedirá del usuario, con un regalo especial que le tiene y que tendrá que descubrir al ir tecleando los números con ayuda del ratón, y con orientación del asesor del taller de computación que tenga el usuario. Y al terminar aparecerá la sorpresa en la pantalla formando su dibujo

especial que “Maisy” le regala por haber estado en su mundo computacional y se despedirá con esto, regresando al menú principal del programa: Maisy Propuesta computacional para favorecer la creatividad de niños y niñas de 3er. Grado de educación preescolar a través del arte.

Capitulo IV Protocolo de Investigación

“Maisy” : Propuesta Computacional para favorecer la creatividad de niños y niñas de 3er. Grado de educación preescolar a través del arte.

4.1 Antecedentes del problema de investigación.

Es necesario considerar la importancia de realizar una investigación que permita comprobar si la propuesta que deseo aplicar es funcional en los niños y niñas de 3er. Grado de educación preescolar es decir apoyándome de los avances tecnológicos que existen en la actualidad, en lo que se refiere a la uso de la computadora y la cual considero una estrategia y una herramienta importante para la enseñanza de diversos temas como es el caso específico de mi tema el cual pretendo sea de utilidad para los alumnos de jardín de niños, ya que existen en este nivel un número reducido de materiales interactivos de apoyo sobre el mismo, por lo cual deseo abordar mencionando que en mi experiencia docente no he encontrado este tipo de materiales y solo existen otros temas como son de matemáticas, lecto- escritura, del medio ambiente y de valores.

Además he observado que los interactivos que hay en las escuelas son del gusto de los pequeños y les causa mucha emoción y centra su atención dichos materiales que existentes y por tanto la importancia de demostrar su eficacia como una herramienta más de trabajo, y como apoyo para el docente en su labor diaria para abordar el tema del arte.

Y esto dará también como resultado en los pequeños, que a una edad más temprana se apropie de esta tecnología y cada vez más la utilicen cuando lo requieran y en el caso de los docentes estos tendrán una herramienta de trabajo importante, para introducir a los alumnos a diversos temas educativos.

Por tanto con el apoyo de los avances tecnológicos y la creación de nuevos materiales interactivos permitirá que el usuario aprenda de forma distinta e innovadora los diversos temas que se enseñen dentro del aula en este caso todo lo que se refiere al tema del arte del mundo, con el interactivo que propongo llamado: "Maisy" Propuesta computacional para favorecer la creatividad de niños y niñas de 3er. Grado de educación preescolar a través del arte, esta pensado en las características de los usuario a quienes va dirigido el interactivo.

Por otro lado deseo investigar esta problemática ya que principalmente me di cuenta de las limitantes y deficiencias que tenemos algunos docentes en cuanto al tema y el uso de la tecnología, y me preocupo ya que si no se tienen las bases ¿como pretendemos que los niños aprendieran el tema y utilicen adecuadamente las tecnologías actuales que hay en casi todas las escuelas y se apropien de nuevos conocimientos de una forma distinta a la usual que ellos conocen?.

A continuación mencionare los objetivos del tema a investigar.

4.2 Objetivos de la investigación:

-Determinar si con la propuesta educativa que propongo los alumnos de 3er. Grado de educación preescolar se interesan por el tema del arte del mundo a través de las nuevas alternativas y avances tecnológicos.

-Que desarrollen la creatividad a partir de lo que saben del tema y tengan un conocimiento más amplio sobre el tema como resultado de lo que observaron, y escuchan a través de la propuesta interactiva.

-Que desarrollen la idea de que a través del arte se trasmite la cultura, cuando tienen la oportunidad de apreciar el arte del pasado, se puede también formar una idea de sus orígenes y de ellos mismos.

Y por ultimo expresen sus sentimientos y emociones de forma libre y espontánea a través de la interacción con el material presentado.

4.3 Hipótesis de la investigación:

El conocimiento que se tiene del tema del *arte* del mundo en los pequeños de educación preescolar es muy pobre ya que en los docentes frente a grupo existe poco conocimiento del tema para poderlo enseñar.

La escasa actualización de algunos docente es consecuencia de la forma de enseñar el tema del arte, así como el conocimiento de nuevas alternativas tecnológicas que permiten ser un complemento sobre el tema antes mencionado.

La falta de creatividad en algunos docentes y el no innovar con diversos materiales y solo dar las clases de manera rutinaria no le permite actualizarse ni buscar nuevas alternativas como complemento de los temas y apoyo para la enseñanza.

4.4 Variables de la investigación:

En este punto mencionare las variables que se pretenden evaluar en la investigación del arte en el mundo:

- 1.- El conocimiento que tienen sobre las distintas manifestaciones artísticas del mundo (pintura, música, escultura, arquitectura etc. los usuarios de la "propuesta interactiva" (niños y niñas de 3er. Grado de educación preescolar).
- 2.- La creatividad adquirida en estos momentos de los alumnos en base a las experiencias vivida dentro del aula.
- 3.- El agrado e interés por la utilización del interactivo educativos elaborado y diseñado para el del tema del arte del mundo.

4.5Justificación:

Para justificar la importancia que tiene la computación en el área educativa desde edad muy temprana y la enseñanza del tema del arte del mundo, en los niños y niñas de "Educación Preescolar de tercer grado".

considerando que es del agrado de los pequeños el uso de estas nuevas alternativas a esta edad. y no solo eso sino que están involucrados a un medio que constantemente esta cambiando y en el cual van surgiendo cosas y materiales nuevos y que los pequeños deben aprender y conocer a una edad temprana es por ello que el conocimiento de diversos temas es posible apoyarlos con nuevas alternativas educativas que existen en la actualidad y están al alcance de la mayoría de los pequeños.

Por ello que surge el interés por aplicar la propuesta interactiva educativas que se ha diseñado para aprender el tema antes mencionado respetando su forma de aprender que es el juego y la he titulado: "Maisy" propuesta computacional para favorecer la creatividad de niños y niñas de 3er. Grado de educación preescolar a través del arte.

Y al mismo tiempo pretendo en el caso de los docentes (educadoras) que valoren la importancia del tema arte y la utilidad de la computadora en la labor diaria que realizamos lo cual nos permita sacarle el mayor provecho que más podamos a esta tecnología al utilizarla. mediante el uso continuo esto ayudara al docente a querer saber más y apropiarse de esta tecnología y estar dispuesto a capacitarse y actualizarse sobre los avances que hay para apoyar mas su trabajo diario.

Tipo de investigación: De acuerdo con el periodo en que se capta la información es el estudio siguiente.

Prospectivo: Consiste en que toda la información se recogerá, de acuerdo con los criterios del investigador y para los fines específicos de la investigación, después de la planeación de esta. Es decir que se aplicaran cuestionarios previamente diseñados para el tema del arte a los alumnos y docentes en algunos jardines oficiales en los que existan talleres de computación que se encuentren funcionando regularmente.

Se realizara un estudio comparativo: En el cual existen dos o mas poblaciones y donde se requieren comparar algunas variables para contrastar una o varias

hipótesis centrales . los estudios comparativos, se abordan: tomando en cuenta los resultados obtenidos de los cuestionarios aplicados a los usuarios de la muestra de población seleccionada.

De causa efecto: En la cual se investigaran dos o mas grupos de unidad de estudio que se diferencia en varias modalidades por ejemplo: nada, regular o mucho. En esta parte de los resultados obtenidos empleare y evaluare en base a los resultados obtenidos, realizando una grafica comparativa de dos grupos de aproximadamente 30 niños (niños y niñas) siendo un total de 60 alumnos de dos escuelas seleccionadas mediante los cuestionarios y graficas.

4.6 Características de la población:

Son pequeños que disfrutan de aprender por medio de el juego que es una característica principal en ellos, el ser receptivos y captar siempre lo que observan, el manipular los materiales que para ellos son atractivos y novedosos, el ser creativo expresando sus sentimientos y emociones y espontáneos y por ultimo que le agrada los conocimientos nuevos la cual esta considerada en la propuesta interactiva permiten que la propuesta pueda ser un material funcional para los niños y niñas de 3er. Grado de educación preescolar ya que toma en cuenta lo pedagógico y sus características principales.

4.7 Diseño estadístico:

En este punto se especifica que es necesario apoyarse de símbolos que definan cada uno de los elementos involucrados, para evaluar la investigación presentada:

G= Grupo de sujetos (de forma aleatoria) G1= grupo 1

G2= grupo 2

X= variables (propuesta interactiva)

O= Medición de los sujetos de un grupo(entrevistas, cuestionarios, observaciones)

De forma grafica se sería de esta forma:

"RG1"

Primero se asignan a los sujetos al azar al grupo 1 "0"

Segundo se aplica una medición previa. "X"

Tercero se administra el estímulo. "0"

Cuarto se aplica una medición posterior

4.8 Diseño con posprueba únicamente y grupo de control :

Este diseño incluye dos grupos, uno recibe el tratamiento experimental y el otro no (grupo control), los sujetos se asignan a los grupos de manera aleatoria. Después de que concluye el periodo experimental, ambos grupos se les administra una medición sobre la variable dependiente sobre la variable independiente en estudio.

El diseño se diagrama de la siguiente manera:

RG1 X 01 RG2 02

4.9 Tamaño de la muestra:

Se realizara en dos grupos de 30 alumnos cada uno de las escuelas oficiales de jardín de niños de educación preescolar de alguna delegación .

La prueba se aplica de manera simultanea a ambos grupos. La comparación de las pruebas de ambos grupos (01 y 02) nos indica si hubo o no efecto de la manipulación. Si ambas difieren significativamente ($01 \neq 02$) esto nos indica que el tratamiento experimental tuvo un efecto a considerar . Si no hay diferencia ($01 = 02$) ello indica que no hubo un efecto significativo del tratamiento experimental (X)

4.10 Instrumento de evaluación:

- a) Entrevistas a los usuarios (inicial).
- b) Primer momento (presentación del material)
- c) Observación de la población a aplicar la propuesta
- d) Segundo momento (Planteamiento de preguntas sobre el material)
- e) Tercer momento(Graficas comparativas de resultados del material, aplicado a dos grupo de 30 niños y niñas (en donde se evaluara) "conocimiento, interés, y creatividad"

A continuación explicare cada una de las formas de evaluar que empleare en la propuesta.

Primer momento (presentación del material)

a) Entrevistas a los usuarios (inicial).

Las entrevistas elaboradas me permitirán hacer una pequeña valoración del proyecto y saber como se encuentra en estos momentos el conocimiento sobre el tema y el uso de las nuevas tecnologías en la educación, en la población infantil y docente, por lo que a continuación planteo las siguientes preguntas.

ENTREVISTAS:

(Para docentes que coordinan los talleres de computación)

- 1.- ¿Utilizas la computadora de forma frecuente en tu trabajo diario?
- 2.- ¿Qué dificultades tienes en el uso de la computadora?
- 3.- ¿Qué requieres para tus talleres de computación en cuanto a materiales de apoyo?
- 4.- ¿Necesitas capacitarte para dar tus clases en cuanto al tema del arte del mundo y de computación?
- 5.- ¿Conoces los avances que hay en cuanto a la tecnología en educación?

- 6.- ¿Conoces lo que es una propuesta educativa interactiva, que opinas de su utilidad en el aula de computación?
- 7.- ¿Podrías proponer algún tema para realizarlo de forma interactiva?
- 8.-¿Qué tanto dominas el tema del arte y lo enseñas a tus alumnos?
- 9.- ¿Qué te gusta más de los juego interactivo que conoces?
- 10.- ¿Estarías dispuesta a conocer un material nuevo y aplicarlo a tus alumnos?

(Para alumnos de tercer grado de educación preescolar)

- 1.- ¿Te gusta asistir al taller de computación si o no y por que?
- 2.- ¿De los juegos que aparecen en la pantalla cuales te gustan más cuando utilizas la computadora?
- 3.- ¿Sabes utilizar la computadora?
- 4.- ¿Conoces sobre el tema del arte ?
- 5.- ¿Sabes para que podemos utilizar la computadora?
- 6.- ¿Has utilizado todo el teclado cuando utilizas la computadora?
- 7.- ¿Conoces que es un juego interactivo?
- 8.- ¿Que has aprendido de la computadora?
- 9.- ¿te gustaría conocer nuevos material de otros temas?
- 10.- ¿Qué te gusta más de los juego interactivo que conoces?

b) observación de la población al aplicar la propuesta:

GUIA DE OBSERVACION:

- 1.- En primera instancia como se trabaja en los talleres de computación y como utilizan los interactivos que tienen en sus aulas en los jardines de niños que existen dichos talleres.
- 2.- La conducta de los niños y su desenvolvimiento en los talleres de computación.
- 3.- Si trabajan en forma grupal o individual en dichos talleres.

- 4.- Las instalaciones del aula si son adecuadas o carecen de algún material o reparación de algún equipo de trabajo
5. Si existen letreros que indiquen lo más básico para el uso de la computadora a la vista de los usuarios.
6. Saber con que tipo de material cuentan como apoyo de sus clases en el aula
7. Para la observación de estos puntos antes mencionados elaborara un registro para observar diferencias, de una escuela y otra, a las que se les aplicara la propuesta.

Se realizara un cuadro de registro en donde evalué el interés y la atención que muestran los usuario al ir utilizando el material presentado del tema del arte del mundo y cual de las salas del museo presentadas es mas de su gusto.

Segundo momento (Planteamiento de preguntas sobre el material)

Las preguntas siguientes son diseñadas para los usuario a los que se les mostró el material.

Cuestionario de preguntas: para alumnos.

- 1.- ¿Después de haber conocido y usado el material que fue lo que más te gusto?
- 2.- ¿Que no te gusto de material y porque?
- 3.- ¿Que sugieres que debemos modificar de interactivo?
- 4.- ¿Que aprendiste del material presentado?
- 5.- ¿Se te hizo difícil o fácil jugar con el interactivo?

Cuestionario de preguntas: para docentes (educadoras)

- 1.- ¿Ahora que conoces el material empleado que opinas de esta alternativa?

- 2.- ¿Que sugerencias puedes darle al material par enriquecerlo mas?
- 3.- ¿Consideras necesario tener mayor conocimiento del tema en los pequeños o no y . porque?
- 4.-¿ Que tipo de recomendaciones les darías a los padres una vez que conozcan el material?
- 5.-¿ Te gustaría diseñar tus propias producciones sobre los temas que enseñas en tus alumnos?
- 6.- ¿Que opinas sobre estas alternativas y herramientas de trabajo son funcionales o no en tu labor diaria?
- 7.- ¿Consideras necesario que se les aplique este material a los alumnos en la actualidad o no es conveniente, por que?

4.11 tiempo de aplicación del material:

Se realizara a la mitad el ciclo escolar o casi al finalizar pues para ese tiempo tendrán los aprendizajes básicos para poder interactuar con el material una vez que hayan hecho vistas y paseos guiados a lugares culturales y conozcan algunos museos así como tendrán mayor acercamiento a el conocimiento de letras y números que les permitirán poder usar el interactivo pues fue diseñado para este tiempo en que los alumnos tiene ya estos aprendizajes, habilidades y destrezas pueda interactuar con el material presentado.

4.12.Resultados finales obtenidos:

Esto lo determinare en base a los registros aplicados y las observaciones de los tres momentos elaborando un cuadro comparativo de resultados en el cual se observe los resultados finales que se obtuvieron al aplicarlo a los grupos de niños y niñas seleccionados. Las respuestas de los docentes entrevistados y que conocieron el material así como al de los usuarios se registrará en una grafica

para dar una valoración del material presentado.

Tercer momento (Gráficas comparativas de resultados del material, aplicado a 2 grupo de 30 niños y niñas en donde se evaluara) "Aprendizaje, interés, y utilidad como apoyo del tema" mediante los siguientes indicadores: **"No contesto"**, **"Tuvo interés"**, por conocer más sobre el tema, **"Se mostró indiferente"** sobre el material presentado.

4.13. Sugerencias a los usuarios

Anexos:

- Elaboración de cuadros y registro (grupales e individuales).
- Sugerencias para el usuario:(apartado del anexo)

- Elaboración de registro (grupales e individuales).

REGISTRO GRUPAL

Nombre de la escuela _____ Grupo: _____

Fecha: _____

Nombre del alumno:	Conocimiento del tema del arte	Creatividad	Interés por el material presentado	Resultados finales de la investigación
1.-				
2.-				
3.-				
4.-				
5.-				
6.-				
7.-				
8.-				
9.-				
10.-				
11.-				
12.-				
13.-				
14.-				
15.-				
16.-				
17.-				
18.-				
19.-				
20.-				

21.-				
22.-				
23.-				
24.-				
25.-				
26.-				
27.-				
28.-				
29.-				
30.-				

**Nota: este registro se aplicara evaluando las siguiente indicadores:
Contesto, no contesto, le es indiferente.**

Guía de Observación:

- 1.- Se observará en primera instancia como se trabaja en los talleres de computación y como utilizan los interactivos que tienen en sus aulas en los jardines de niños que existen dichos talleres.
- 2.- Se observará la conducta de los niños y su desenvolvimiento en los talleres de computación.
- 3.- Se observará si trabajan en forma grupal o individual en dichos talleres.
- 4.- Se observará sí las instalaciones del aula si son adecuadas o carecen de algún material o reparación de algún equipo de trabajo
5. Se observará si existen letreros que indiquen lo más básico para el uso de la computadora a la vista de los usuarios.
6. Saber con que tipo de material cuentan como apoyo de sus clases en el aula
7. Para la observación de estos puntos antes mencionados elaborare un registro para observar diferencias, de una escuela y otra, a las que se les aplicara la propuesta.

REGISTRO INDIVIDUAL DOCENTE

Nombre del docente : _____ Grupo que atiende: _____

Fecha: _____

- 1.- ¿Utilizas la computadora de forma frecuente en tu trabajo diario?
- 2.- ¿Qué dificultades tienes en el uso de la computadora?
- 3.- ¿Qué requieres para tus talleres de computación en cuanto a materiales de apoyo?
- 4.- ¿Necesitas capacitarte para dar tus clases en cuanto al tema del arte del mundo y de computación?
- 5.- ¿Conoces los avances que hay en cuanto a la tecnología en educación?
- 6.- ¿Ahora que conoces la propuesta interactiva que opinas de su utilidad en el aula de computación?
- 7.- ¿Podrías proponer algún tema para realizarlo de forma interactiva? 8.- ¿Que tanto dominas el tema del arte y lo enseñas a tus alumnos?
- 10.-¿ Podrías sugerir otra forma de abordar el tema del arte en tu experiencia personal?

REGISTRO INDIVIDUAL ALUMNO

Nombre del alumno: _____ Grupo: _____

Fecha: _____

- 1.- ¿Te gusta asistir al taller de computación si o no y por que?
- 2.- ¿De los juegos que aparecen en la pantalla cuales te gustan más cuando utilizas la computadora?
- 3.- ¿Sabes utilizar la computadora?
- 4.- ¿Conoces sobre el tema del arte del mundo?
- 5.- ¿Sabes para que podemos utilizar la computadora?
- 6.- ¿Has utilizado todo el teclado cuando utilizas la computadora?
- 7.- ¿Conoces que es un juego interactivo?
- 8.- ¿Que has aprendido de la computadora?
- 9.- ¿te gustaría conocer nuevos material de otros temas?
- 10.- ¿Qué te gusta más de los juego interactivo que conoces?

Sugerencias para el usuario:(apartado del anexo)

Visitas a museo de las bellas artes que existen en México proporcionándoles la ubicación de cada lugar con dirección y teléfono.

ESPACIOS CULTURALES

Museo Diego Rivera y Frida Kahlo.

Calle Diego Rivera, esq. Alta vista sIn Col. San Ángel Inn.

Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01060, México DF.

Tels. 5555-0518/5616-0996/5550-1189 5550-1518/5616-2679/5616-0996

Fax. 5550-1004

Museo de Arte Contemporáneo Álvaro y Carmen Tejero De Carrillo Gil.

Av. Revolución 1608, esq. Alta vista Col. San Ángel

Delg. Álvaro Obregón. C.P. 01000, México DF.

Tels.5550-3983 5550-1254/55501254 Ext. 103 Fax. 5550-4232

Museo del Arte Contemporáneo Internacional Rufino Tamayo

Paseo de la reforma y Gandhi sIn Bosque de Chapultepec

Delg. Miguel Hidalgo, C.P. 11580, México DF.

Tels. 5286-6519/5286-3572/5286-6529 Fax. 5286- 6539

Museo de Arte Moderno

Paseo de la reforma y Gandhi Bosque de Chapultepec

Delg. Miguel Hidalgo C.P. 11560, México DF.

Tels. 5553-6333 5211-8729/5211-8331 Fax. 5553-6211

Museo del Palacio de Bellas Artes

Av. Juárez y Eje Central Col. Centro Delg. Cuahutemoc, C.P. 06050, México DF

Tels. 5512-1410 Ext. 256 5221- 9251 Fax. 5510-1388/5512-8614

Bibliografía:

- 1.-Ausubel, David. Psicología educativa. Aprendizaje significativo.
- 2.-Antonio Figueroba y Maria Teresa Fernández Madrid. 1996. Historia de arte. ED. Mc Graw Hill.
- 3.-Bague, Enrique,J. Vines Vives. Historia del arte y la cultura. Editorial. Teide, S.A. Paginas consultadas, varias imágenes del arte de todo el libro.
- 4.-Cantareli Aquiles Coord. Historia de la computación en México. Rosaura Zapata. Teoría Practica del Jardín de Niños.
- 5.-César Coll y Isabel Sole. Cuaderno de pedagogía No. 168, marzo de 1989. 6.- Diccionario de las ciencias de la educación. Tomo 11, ED. Santillana 7.- Diccionario de la lengua española. Tomo 11 (h-z) Real Academia
- 8.-Piaget. Especial de educación y psicología de los niños. (Nueva York Orion Prees. 1970)
- 9.-Campo formativo de expresión y apreciación artística. Programa de educación preescolar 2004. DR. Secretaria de educación publica, 2004.
- 10-Rosaura Zapata. Teoría y práctica del jardín de niños.
- 11.-Ruiz L. Estela. Reflexiones en torno a las teorías del aprendizaje.
- 12.-Ruiz L. Estela. Reflexiones en torno a las teorías del aprendizaje. 13-Ruth, M. Beard. Psicología evolutiva de Piaget. ED. Kapelusz.
- 14.-Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista. Metodología de la Investigación.1991.