



RESERVA SEE

SECRETARIA DE EDUCACION EN EL ESTADO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
Unidad UPN 16-B



✓
"EL USO DE LA COMPUTADORA
EN NIVEL PRIMARIA"

GUSTAVO VÁZQUEZ BAZA

ZAMORA, MICHOACAN, JULIO DE 2001

RESERVA



RESERVA

SEE

SECRETARIA DE EDUCACION EN EL ESTADO

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
Unidad UPN 16-B

✓ "EL USO DE LA COMPUTADORA
EN NIVEL PRIMARIA"

PROPUESTA DE INNOVACIÓN
VERSIÓN ACCIÓN DOCENTE
QUE PARA OBTENER EL TITULO
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
PRESENTA:

GUSTAVO VÁZQUEZ BAZA

ZAMORA, MICHOACAN, JULIO DE 2001

ASUNTO: Dictamen de trabajo de titulación.

Zamora, Mich., 19 de julio de 2001.

**PROFR. GUSTAVO VAZQUEZ BAZA
P R E S E N T E.**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales, y después de haber analizado el trabajo de titulación opción Propuesta de Innovación Docente versión Acción Docente, titulado "EL USO DE LA COMPUTADORA EN NIVEL PRIMARIA", a propuesta del Director del Trabajo de Titulación, Profr. Joaquín López García, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.



**ATENTAMENTE
EL PRESIDENTE DE LA COMISIÓN**

S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 16-B
ZAMORA

PROFR. ALEJANDRO PÉREZ DE PAZ

MC-DZ-

INDICE

Presentación	5
INTRODUCCIÓN	7
CAPITULO I. DIAGNOSTICO SITUACIONAL	
1.1 Ecuandureo, Mich.	14
1.2 Escuela Primaria Federal "José María Morelos"	17
1.3 El Grupo de 5° "B", Vespertino	20
1.4 Trayectoria educativa	22
1.5 Problematización	25
CAPITULO II. LA INNOVACION	
2.1 Caracterización del Proyecto	28
2.2 Enfoque psicopedagógico	31
CAPITULO III. DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	
3.1 Propósito	45
3.2 Planeación	48
3.3 Recursos didácticos	65
CAPITULO IV. RESULTADOS OBTENIDOS	
4.1 Resultados	68
4.2 Evaluación	71
4.3 Propuesta	75
CONCLUSIONES	77
BIBLIOGRAFIA	80
ANEXOS	84

PRESENTACION

PRESENTACION

Desde los inicios del siglo XX y al inicio del nuevo milenio la informática se ha convertido en una herramienta indispensable, no sólo para los usos laborales o empresariales sino también para las diversas actividades de la vida cotidiana. En la actualidad para los profesores de cualquier institución educativa contar oportunamente con información, les permite tomar decisiones más adecuadas a sus necesidades, considerando factores externos que de alguna manera pueden influir en el desarrollo y crecimiento de sus alumnos.

En la mayoría de los países subdesarrollados la aplicación, la investigación y el estudio de la informática se comenzó a desarrollar a mediados de los años 70's, principalmente en los círculos académicos de mayor prestigio y en las más importantes universidades, extendiéndose posteriormente a otros planteles en sus respectivas escuelas y facultades. Debido a ello tradicionalmente se asociaba el conocimiento y uso de las computadoras con personas poseedoras de un perfil intelectual muy elevado y por consiguiente se restringía a empresas y escuelas muy pequeñas.

Pero gracias al avance tecnológico en el área de la microelectrónica las computadoras se hicieron más pequeñas en tamaño, pero más potentes en cuanto a capacidad y desarrollo de actividades y así de esta forma se hizo posible ponerlas al alcance de las escuelas y colegios, como en el núcleo de muchas familias, que en la actualidad cuentan con uno de estos dispositivos para su servicio. De tal manera que hoy por hoy la informática es una disciplina indispensable para complementar el desarrollo integral del educando de cualquier nivel.

INTRODUCCION

INTRODUCCION

No cabe duda que desde la invención de la computadora, el mundo ha tenido abundantes motivos para estar preocupado, pero éste no es el tipo de preocupación en el que se piensa inmediatamente cuando la mayoría de la gente se pregunta acerca de los efectos de la computadora. El que tengan presente que los efectos sean buenos o malos no tiene una relevancia especial, son las opiniones y los sentimientos acerca de los efectos de la computadora sobre las actitudes, valores y comportamientos sociales. Una de nuestras primeras misiones consiste en tratar de saber si realmente existen motivos lógicos para estas esperanzas y temores. Tenemos que averiguar de qué forma puede la computadora influir en los procesos de formación de las actitudes y del cambio, o como puede tomar parte en el desarrollo moral y en el modelo del comportamiento social.

Ya se ha sugerido que no se pueden obtener respuestas a estas preguntas estudiando solamente la computadora. De hecho tampoco podrán obtener confinando nuestras investigaciones a los estudios que se centran en la computadora. Podemos aprender mucho de otras áreas de conocimiento por ejemplo el desarrollo del niño o la psicología de la percepción que están incluidas en el amplio campo de las ciencias sociales. En primer lugar, tenemos que ver cómo se forman las actitudes y como se desarrollan los jóvenes es decir como son socializados. También debemos asegurarnos de qué factores son los que tienen importancia en el desarrollo moral. Una vez hecho un breve repaso de estas áreas, estaremos quizá en una posición que nos permita ver si existe algún lugar para la computadora en estos procesos.

Una de nuestras primeras inquietudes es la que se relaciona con el proceso llamado socialización. Al estudiar este proceso en este contexto concreto estamos refiriéndonos al aprendizaje de un niño, a los medios que lo convierten en un miembro de la sociedad.

Este aprendizaje dura todo el tiempo, pero no todo es directo o deliberado. El proceso incluye tanto el aprendizaje directo como el indirecto o mediato, así como la interiorización de actitudes, valores y sentimientos. Por encima de todo se relaciona con la interacción social, puesto que el proceso de convertirse en un miembro activo de la sociedad, el cual tiene lugar principalmente a través de relaciones sociales con otras personas. El niño nace en una sociedad en marcha, con símbolos comunes, modelos establecidos de conducta y posiciones reconocidas. Llamar su atención acerca de los derechos y obligaciones y cada vez que hacen algo o utilizan un objeto reflejan valores y prevén significados, es más, al aprobar o desaprobar conductas al dar instrucciones directas y acentuar valores y comportamientos adecuados a una variedad de posiciones y condiciones, definen para él, su mundo individual. En este sentido sirven como una especie de patrón social y se convierte en modelos para las actitudes y el comportamiento. La consecuencia central, tanto en esta como en otras perspectivas, es que, el comportamiento y las actitudes se aprenden en el curso de la interacción social y que esta clase de aprendizaje no pueda tener lugar a menos que las necesidades sean satisfactorias.

Pero la socialización tiene lugar en interacción con mucha gente y en una gran variedad de situaciones, tanto los grupos de la familia, la escuela, el grupo de amigos como los elementos de comunicación de masas pueden ser considerados como agentes de socialización y cada agente tiene sus propios esquemas y valores. Así

mismo hay elementos que los medios de comunicación masiva no le dejan un buen significado al pequeño (novelas, dibujos animados, películas de acción, etc.), esto de un modo especial cuando el niño crece no pueden ser incluidos en ninguna de las agencias del proceso de socialización, los padres por ejemplo pueden ceder lugar a los amigos, la influencia de la gente debe ser siempre observada en relación con el desarrollo del individuo y el cambio social.

Una imagen similar emerge a la luz de los estudios sobre el desarrollo moral, es decir la preponderante importancia de la relación padres e hijos acompañada con el hecho de que el niño en determinadas circunstancias más que en otras pueda identificarse con un modelo imitativo ajeno a la familia.

El hecho de que al contrario de lo que ocurre con otros agentes tales como la familia y la escuela, la computadora no provee de forma directa relaciones interpersonales e interacciones, no significa que el modelo pueda ser desvalorizado al pensar que tiene poca influencia o que carece de ella. En gran medida, no se trata de la influencia de la computadora en sí misma, sino de su influencia a través de las relaciones interpersonales y de las situaciones sociales.

Podemos observar la influencia de la computadora desde diferentes perspectivas, la computadora puede ser considerada como un posible maestro del comportamiento adecuado para una variedad de posiciones, condiciones y situaciones como propiciadora de modelos de conducta, como proveedora de información que logra extenderse mucho más allá de la experiencia inmediata de cada uno como suministradora de definiciones y como elemento que nos facilita el conocimiento. Nos puede ofrecer una amplia variedad para la apropiación de modelos que de otro modo no serían alcanzables, nos sugiere valores e ideales adecuados para posiciones

particulares, nos refleja diversos aspectos de la cultura popular que otros agentes no pueden transmitir, juega un papel en el proceso de socialización que anteriormente era llevado por otros agentes, puede ser una técnica de premio o castigo en las relaciones de los padres con los hijos y en diversas formas indirectas de relación con otros agentes de socialización, tales como la familia, la escuela y los grupos de edad similar. Existen también otros medios a través de los cuales puede ejercer cierta influencia, pero la posibilidad de que la computadora ejerza una influencia indirecta en colaboración con otros medios en el proceso de socialización, debe aún ser estudiada.

Desgraciadamente este tipo de enfoque es el que más suele asustar a los investigadores, que en general parece que han estado más preocupados por buscar las relaciones causales directas entre ciertos esquemas de visión y ciertas formas de conducta o en intentos de estudiar cambios a corto plazo en las actitudes, como consecuencia de la exposición a un programa concreto o a una serie de programas.

El tipo de situación en la que estoy pensando es aquella en la que la computadora consigue imponer una actitud o modo de conducta presentándola como componente esencial del comportamiento necesario en determinados grupos. Está generalmente admitido de forma explícita o implícita que ciertas formas de comportamiento, actitudes, posiciones, etc., son necesarias si el individuo quiere ser aceptado o desea permanecer como miembro de un grupo cuya pertenencia puede ser valorada en alta medida.

En la Escuela Primaria "José María Morelos" de Ecuandureo, Mich., donde se aplicó el presente proyecto se contaba solamente con una computadora, la cual es utilizada restringidamente como medio didáctico tanto por maestros como alumnos, y ésta es la razón por la que *"EL USO DE LA COMPUTADORA EN NIVEL PRIMARIA"*,

especificamente en la escuela antes citada, se convirtió en la propuesta que aquí presento, para lo cual reflexioné y analicé los problemas que a diario enfrenté en esa institución, ya que hay una enorme serie de errores, dificultades y carencias las cuales limitan la calidad de la educación en donde nosotros como maestros podemos mejorarla o empeorarla todavía más.

El desarrollo del proyecto, centra toda nuestra atención en las experiencias vividas en el grupo de 5° “B” de la Escuela Primaria José María Morelos de Ecuandureo, Mich. turno vespertino, las cuales si las sabemos utilizar son de gran ayuda para estructurar nuestra propuesta específica. Una de las formas de especificar nuestro proyecto es el poner en claro los objetivos que se pretenden alcanzar, además por medio del diagnóstico pedagógico que es uno de los medios más importantes para que nos aproximemos a la solución de nuestro problema. Cuando ya se delimitó el proceso de innovación, se procede a trabajar un proyecto de investigación, el cual es necesario para entender las fallas y aciertos de nuestra práctica docente.

Dando seguimiento a un problema específico, buscamos estrategias para delimitar nuestro problema, donde posteriormente el proyecto tiene como propósito que modifiquemos nuestra práctica cotidiana, el cual lo enfoco como **“UN PROYECTO DE ACCION DOCENTE”**, porque según el instructivo de titulación de la Licenciatura en Educación Plan 94 este tipo de proyecto, como producto, es un documento en el que expongo ciertas líneas de acción para desarrollarlas conjuntamente tanto por los alumnos del grupo a mi cargo como por el equipo docente en respuesta a la presente propuesta, enfocada a innovar en medida de lo posible el tradicionalismo pedagógico que a veces nos impide incorporar a nuestra práctica docente los avances tecnológicos con los que actualmente contamos.

CAPITULO 1

DIAGNOSTICO SITUACIONAL

1.1 ECUANDUREO, MICH.

Desde la llegada de los españoles a México y posiblemente hasta el siglo pasado, las tierras que ahora ocupa el municipio de Ecuandureo estuvieron habitadas por tarascos, como se puede apreciar en los nombres del municipio mismo y de varias de sus localidades: Ecuandureo, Aramutaro, Quiringüicharo y Ucacuaro. En cuanto al significado de estos nombres purhépechas Ecuandureo se dice que significa "plaza del carbón", pero también "lugar de dos caminos".

A partir del siglo XVI fue aumentando la presencia de españoles y poco a poco de mestizos, hasta que ya casi no quedaron restos de comunidades indígenas para fines del siglo pasado.

El pueblo es sumamente antiguo, parece que fue fundado por los españoles por merced real del Virrey Don Luis de Velasco, el 16 de septiembre de 1562, es decir unos años antes que Zamora que fue fundada en 1574. Ecuandureo desde su fundación y durante más de doscientos años dependió de Tlazazalca tanto en lo que se refiere al gobierno civil, como en lo religioso. En 1788 Ecuandureo fue constituido como cabecera municipal, perteneciente al Distrito de Tanhuato. En el año de 1822 el municipio contaba con cerca de 3,100 habitantes es decir poco menos de un 20% de la población actual que es de alrededor de 16,600 habitantes (ver anexo 1).

La ubicación de Ecuandureo se encuentra al norte de Michoacán con las siguientes coordenadas y sus colindancias:

Latitud Norte: 20° 10'

Longitud Oeste: 102° 12'

-- Al norte: Yurécuaro y La Piedad

- Al sur: Zamora y Tangancícuaro
- Al este: Churintzio, Tlazazalca y Purépero
- Al oeste: Ixtlán¹

Así mismo la comunidad de Ecuandureo está dividida en las siguientes colonias:

- * El centro
- * Las huertas y el arco
- * Lázaro Cárdenas
- * Guadalupe Victoria
- * Las peñitas y la Cruz
- * Jesús Romero
- * La olla

En esta comunidad las principales fuentes de trabajo son las siguientes:

un 45% de las personas se dedican a la agricultura, un 15% se dedican al comercio, un 15% se van a trabajar a los Estados Unidos de América, un 15% trabajan en alguna profesión y un 10% se dedican a la ganadería, esta información se logró por medio de un sondeo que realizamos mis alumnos y yo, la estrategia que apliqué para el consenso se trató en que a cada alumno del grupo al que atiendo, les pregunté lo siguiente:

¿En qué trabaja tu papá y tu mamá?

¿Cuánto tiempo tienen en ese trabajo?

¿Ha trabajado en alguna otra cosa?

¿Los hermanos de tu papá y de tu mamá en qué trabajan?

¹ “Los presidentes municipales y sus obras en la historia de Ecuandureo, desde fines del siglo XIX hasta 1997”, Conferencia dictada el 13 de diciembre de 1997 en Ecuandureo, Mich., por Gail Mummert y Sergio Zendejas, Profesores-investigadores del Colegio de Michoacán en Zamora, Michoacán.

¿Tus abuelos en qué trabajaban?

Además para cotejar esta información, también la entrevista se la hice al grupo de sexto año, de tal forma que lo recopilado de los grupos me sirvió para saber más como es la situación en la que trabaja la gente de Ecuandureo.

Por otra parte en todo el municipio son muy pocos los eventos culturales que se realizan, entre los que podemos mencionar son: un desfile de todas las escuelas de la comunidad el día 16 de septiembre, otro desfile el 20 de noviembre, y otro evento que se lleva a cabo del 14 al 15 de septiembre, es cuando un grupo de jóvenes que haciendo una carrera de relevos, traen el "fuego simbólico" desde la ciudad de Dolores Hidalgo, Guanajuato, por motivo del día de la independencia. Así que a este pueblo que tiene su interesante historia hay que poner nuestro granito de arena, y mi granito será el tratar de que los alumnos de la Primaria "José María Morelos" tengan más a la mano conocimientos sobre el maravilloso mundo de la computación, puesto que como en páginas anteriores lo he mencionado, el uso de la computadora como medio didáctico en esta escuela, hasta el momento es muy restringido, razón por la cual esta propuesta aborda tal circunstancia como problemática significativa que nos motiva a intentar un cambio o innovación a través del uso de esas máquinas, milagro de la tecnología, para mejorar cada día más nuestra práctica docente.

1.2 ESC. PRIM. "JOSE MARIA MORELOS"

En la comunidad de Ecuandureo existen las siguientes escuelas:

- ==> Jardín de niños "Jorge Chavolla"
- ==> Jardín de niños "Dr. Ignacio Chávez"
- ==> **Primaria federal "José María Morelos"**
- ==> Primaria particular "Leonardo Castellanos"
- ==> Secundaria Técnica 64
- ==> Colegio de Bachilleres del Estado de Michoacán

La Escuela Primaria Urbana Federal "José María Morelos" ubicada en la calle Emiliano Zapata # 24 de Ecuandureo, Mich. , inició su construcción el 18 de octubre de 1971 y se terminó en febrero de 1972, las clases se iniciaron por primera vez en esta escuela en el ciclo escolar 1972-1973, la cual empezó con 9 grupos, aproximadamente un total de 430 alumnos, posteriormente se incrementó el Turno Vespertino en 1980, contando con 6 maestros.

La organización de la escuela siempre depende del Director y sus auxiliares. Por otra parte se forma un Consejo Técnico al inicio de cada año escolar con la finalidad de llevar todos los problemas técnicos pedagógicos que se vayan presentando en nuestra labor docente y tratar de solucionarlos o buscar estrategias más adecuadas para un mejor aprovechamiento en los alumnos ya que así en forma conjunta se canalizan los problemas del grupo y se les da solución.

En lo económico la escuela se apoya de diferentes medios para resolver los problemas, un medio muy importante es por parte de la Presidencia Municipal la cual apoya con un 50% de los gastos, siempre y cuando para la escuela sea un gasto excesivo, otros gastos se cubren con la Parcela Escolar, también ciertos gastos

mínimos con la cooperativa de la escuela, y por ultimo al inicio de cada año a los padres de familia se les pide una cooperación mínima para solventar gastos que se presenten al inicio de cada año.

Para la realización de eventos socio-deportivos se organizan de la siguiente manera: cuando es el desfile del "16 de septiembre" nos reunimos desde un mes antes para saber cuál será el recorrido, como también con cuántos maestros se contará, porque en el **turno vespertino son 11 maestros** de los cuales la mitad tienen doble plaza y también tienen que desfilan con la otra institución, para el desfile del día "20 de noviembre", se hace algo parecido pero con la única diferencia que cada maestro al grupo que atiende tiene que preparar una serie de ejercicios físicos que irán realizando durante el desfile. En la organización de Honores a la Bandera de todos los lunes se hace un rol con los maestros para que realicen los honores, así también la guardia y la cooperativa.

Uno de los problemas más frecuente en la escuela, es que no hay una sola semana en que no falte un maestro, ya sea por enfermedad, asuntos particulares, etc. Ante esto, me pregunto ¿Cómo le harán algunos maestros para que en el ISSSTE les den incapacidad hasta por una picadura de un mosquito?. Esto de las inasistencias de los maestros perjudica directamente a los alumnos, porque si con trabajos ven un 80% del programa, con sus inasistencias el porcentaje del aprendizaje se reduce.

Por otra parte, siempre se ha visto que la sociedad de padres de familia y la institución no tienen buenas relaciones, ya que muchas veces no acuden al llamado cuando se les cita, no participan activamente en cuestiones que son de utilidad para la educación integral de sus hijos, son apáticos a los problemas que surgen en la

Institución, pero eso si cuando se trata de criticar a la escuela todos los padres de familia la critican, es como que si todos se pusieran de acuerdo,² esto en palabras de alguien que conoce a la gente de Ecuandureo puesto que lleva más de treinta años de convivir con ellos,educando a más de dos generaciones en este pueblo.

² Historia personal, redactada por la Directora de la Escuela Primaria “José Maria Morelos”, turno Matutino, Profra. Emir Baza Salazar.

1.3 EL GRUPO 5° “B”, VESPERTINO

El grupo de quinto “B” de la Escuela Primaria Urbana “José María Morelos” del ciclo escolar 2000-2001, lo constituyen 19 alumnos, de los cuales son 10 mujeres y 9 hombres, que van de entre los 10 a 13 años de edad (*ver anexo 2*), el grupo se caracteriza por ser muy unidos y participativos. Dependen de padres que de estudios solamente tienen la primaria y otros son analfabetas, esto viene a repercutir directamente a los alumnos, ya que cuando se les deja tarea sus padres no les pueden ayudar, por otra parte en lo económico son de clase media y clase baja.

Las materias que más les agradan son Historia porque les encanta escuchar relatos y anécdotas sobre hechos que ocurrieron con nuestros antepasados, sobre la Geografía les agrada saber y conocer por medio de la ilustraciones del libro como son otros países, cuáles son las principales ciudades de la Republica Mexicana, y de las Ciencias Naturales los animales que habitan en nuestro país como en el resto del mundo y el tipo de clima que hay en otros países. Las que menos les agradan son Español y Matemáticas, porque no entienden nada, más bien no he logrado acertar con alguna estrategia adecuada para hacerles más interesante las materias. Por otra parte en el rato del recreo a las niñas les gusta estar platicando, jugando con el “resorte”, en cambio a los niños les encanta jugar solamente al fútbol, esto lo afirmo ya que de vez en cuando me pongo a jugar con ellos, además la forma que les gusta vestir es de forma casual y no de ir uniformados porque cuando se les ha dicho que pueden ir vestidos como quieran a la escuela, les da mucho gusto. Las principales actividades o juegos que practican cuando se encuentran fuera de la escuela, es que las niñas optan por ver las telenovelas, y los niños por el fútbol, Nintendo o ver los dibujos animados.

Sobre el aprendizaje se obtuvo un 80% de aprovechamiento en el primer bimestre del ciclo 2000-2001, este porcentaje lo obtuve de las evaluaciones de los exámenes y actividades que se trabajaron como así mismo los ejercicios de retroalimentación. De 19 alumnos que son del grupo, 14 tienen buena lecto-escritura, todos los alumnos del grupo participan en actividades sociales, culturales y deportivas, también sobre la asistencia al mes llegan a faltar de 2 a 3 alumnos, y en puntualidad solamente llegan unos 10 minutos tarde a la hora de entrar a clases, sobre la disciplina en el grupo hay tres alumnos que constantemente se les está llamando la atención por estar molestando a sus compañeros, pero si responden a las actividades de aprendizaje, estos datos fueron tomados de la lista de asistencia del grupo.

Las circunstancias antes descritas, incluidas en las condiciones contextuales y pedagógicas de mi práctica docente son las que hacen se despierte en mi el interés innovador de incorporar el uso de la computadora como medio didáctico para hacer de mi trabajo una labor de calidad que reditúe mejores aprendizajes en mis alumnos.

1.4 TRAYECTORIA EDUCATIVA

Mi nombre es Gustavo Vázquez Baza, mis padres son Emir Baza Salazar y Gustavo Vázquez Ruiz, nací en Zamora, Mich. el 16 de junio de 1973. Mis estudios de primaria los inicié en Ecuandureo, Mich., en la Escuela Primaria Federal "José María Morelos" en el año de 1978 y la terminé en el año de 1985, en el primero y segundo año mi maestra fue Josefina Cruz Linarez, después como reprobé segundo, mi maestra fue Emir Baza Salazar, y desde tercero hasta sexto mi maestra fue María de la Luz Gómez Nolberto, en esta primer etapa me identifiqué con el "Modelo centrado en las adquisiciones", ya que Giles Ferry nos comenta, que es una de las formas tradicionales en la adquisición de los conocimientos, así mismo este modelo está inspirado en el conductismo, es decir que es útil para que el sujeto pueda reproducir o memorizar los conocimientos para cuando la situación se presente, de la misma forma tiene un "enfoque funcionalista" porque solamente se emplearon técnicas funcionales de la escuela para la sociedad.

El nivel secundaria la estudié en la misma comunidad que la primaria, en la Secundaria Técnica 64, la inicié en el año de 1985 y la terminé en el año de 1988, durante estos tres años mi promedio general fue de 8.2, todas las materias las aprobé sin hacer ningún examen extra, en este segundo nivel también me identifiqué con el "Modelo centrado en las adquisiciones" con un "enfoque funcionalista". Una vez terminada la secundaria me decidí por ser "teniente marino", para esto tuve que viajar a la Cd. de Manzanillo, Colima, ya que en la Escuela Naval el Sargento encargado de la reclutación nos comenta que el examen de admisión ya había pasado y que hasta el otro año tenía que esperarme, al regreso a Ecuandureo, Mich. hice examen de admisión

en el CBTis, pero preferí ingresar al Colegio de Bachilleres en Jacona, Mich., en esta institución las asignaturas se me hicieron tan pesadas que solamente duré un semestre y ni lo aprobé, pero no está por demás decir que de antemano no soy muy estudioso que digamos, así que dejé de estudiar un semestre y me dediqué a trabajar, en este rato me sirvió para pensar si realmente quería seguir estudiando. Me decidí por estudiar e ingresé a la Escuela Preparatoria por Cooperación de Zamora en el año de 1989 y salí en el año de 1991, donde pertencí a la última generación de 2 años, el primer año lo aprobé con cinco exámenes extras, con un promedio de 8.1, en el segundo año solamente presenté 5 exámenes finales, 3 extras y quedé debiendo 3 materias, pero de todos modos presenté examen de admisión en la Facultad de Odontología en Morelia, Mich. resultando aprobado, pero desanimado por las materias que debía, decidí por ya no estudiar, para esta tercer etapa fui formado con el "Modelo centrado en el análisis", ya que esto significa analizar en términos generales, definir los componentes de un conjunto, sus disposiciones en tomo a la manera de aprender su estructura y su funcionamiento, de la misma forma lo "enfoco con lo científico", porque Ferry menciona que una formación científica de los enseñantes está apoyada por el mito de una ciencia que tiene respuestas para todas las preguntas que puedan encontrar en la práctica, doy cita a esto, ya que el bachillerato que llevaba en la Preparatoria, era Químico – Biológicas. Después de tener otro receso ingresé a la Escuela de computación "ICPE" en septiembre de 1992 y terminé en julio de 1995, en esta escuela me titulé como "Analista Programador en computadoras", de esta forma lo identifico con el "Modelo centrado en las adquisiciones", y el enfoque es "Tecnológico" por motivo que se trata de la informática, una de las nuevas tecnologías que la pedagogía está

aceptando, ya que puede ser un instrumento utilizado como apoyo de material didáctico.

Era el año de 1995 cuando se presenta la oportunidad de trabajar en la Secundaria Técnica 64 de Ecuandureo, Mich. , y sin pensarlo tome posesión de tres horas de base en la Tecnología de Computación, de la misma forma decidí terminar la preparatoria y la concluí en sistema abierto, en el Distrito Federal, y hasta la fecha sigo trabajando en dicha secundaria y además ya me aumentaron horas, en total tengo 19. Después decidí ingresar a la U.P.N. en septiembre de 1997, en el transcurso por esta Universidad, las materias no fueron tan pesadas, y refiriéndome a los asesores solo me queda decir, que todos los que me dieron clase están bien preparados, además fueron muy atentos me ayudaron bastante a egresar de la Universidad, en este nivel lo identifiqué con el “Modelo centrado en el proceso”, porque según Ferry los aprendizajes deben de adquirirse con un estilo motivador, con facilidades para la elaboración de proyectos tanto individuales como grupales, siendo esto uno de los objetivos de la U.P.N. También hay una extensa gama de modalidades pedagógicas utilizadas por equipos de un personal experimentado, igualmente lo relaciono con el “Modelos centrado en el análisis” que consiste en un trabajo de reestructuración – desestructuración del conocimiento de la realidad según Lesne, o sea en la Universidad las opiniones eran grupales y los problemas que cada compañero tenía en su escuela, eran tratados en el grupo para buscar una estrategia y darle solución.³

³ FERRY, Giles “Aprender, probarse, comprender y las metas transformadoras” , Antología básica: PROYECTOS DE INNOVACION. México. SEP, UPN. 1994, Pag. 43-65

1.5 PROBLEMATIZACION

El proyecto que propongo no surge de un problema que se vive en la Escuela Primaria "José María Morelos", ubicada en la comunidad de Ecuandureo, Mich., sino que es más bien una inquietud de los alumnos del quinto grado, grupo "B" turno vespertino. Esta inquietud surge a raíz de que hay alumnos que tienen hermanos en la Secundaria y en Bachilleres, los cuales les cuentan que llevan la materia de computación, y por lo tanto los alumnos de quinto grado sienten la curiosidad de ellos también manipular la computadora, pero el problema es que en la comunidad apenas se instaló una escuela de computación, y aunque las colegiaturas no son muy altas de todos modos hay algunos padres de los alumnos que no tienen para pagar ciertas cuotas, si a duras penas tienen para comer.

Es a partir de este punto que propuse que se les diera una pequeña introducción a los alumnos de quinto grado, digo que una pequeña introducción porque en la Escuela ya mencionada existe una computadora y para mejor aprendizaje de los niños se ocupa por lo menos una computadora por dos alumnos así que si solamente es una computadora es más tardado el que todos los niños pasen a interactuar con el ordenador (computadora), la computadora que existe en la institución no está muy actualizada pero puede servir para resolver la inquietud de los alumnos, dicha computadora se ocupa una vez por mes para ver programas Didácticos e Interactivos que los maestros de diferentes grados la utilizan para complementar algún tema de su programa, y por eso mismo los niños tienen más deseos por manipular el ordenador. Por otra parte los mismos alumnos están rodeados de la electrónica, ya que día con día están creando nuevos inventos tecnológicos, los cuales muchos de ellos son para

satisfacer nuestras necesidades y también porque no decirlo, hasta se nos hace vicio, por ejemplo: con el Nintendo, con el Game Boy, con el Play Station, con el Internet, etc.

De esta manera para el alumno de primaria es bueno que tenga un significado de lo importante que es la tecnología en nuestros días, ya que sin ella no se pudiera diagnosticar fenómenos naturales, así que sobre todo para los niños de la Primaria "José María Morelos" porque si no logran quedar en la tecnología de computación de la Secundaria, por lo menos ya tengan un pequeño conocimiento básico de la computadora, y si es que siguen estudiando en el Bachillerato, ahí si les darán computación como materia básica. Pues si está en nuestras manos guiar a los alumnos a los conocimientos de los cuales ellos tienen la inquietud de saber, es el momento oportuno de ayudarlos y aplicar estrategias adecuadas para que sea mayor el aprovechamiento.

CAPITULO II

LA INNOVACION

2.1 CARACTERIZACION DEL PROYECTO

Las características generales del proyecto son las siguientes:

Es un proyecto de innovación que como punto primordial sea un beneficio para los alumnos del 5° "B" turno vespertino de la Primaria "José María Morelos" en la comunidad de Ecuandureo, Mich. , de esta forma se hizo un análisis detallado de la comunidad donde laboro actualmente para tener un panorama más amplio y un buen punto de partida sobre qué alternativa proponer. Conocer el funcionamiento de la institución en donde se va a desarrollar el proyecto, me fue muy útil porque de esta manera puedo entender los aspectos que tiene tanto la escuela, los maestros y autoridades directivas, así de manera global tengo que estudiar el terreno sobre el cual voy a trabajar y no llegar solamente a experimentar con los alumnos. De la misma forma con el grupo del quinto "B" turno vespertino de la escuela Primaria "José María Morelos" con el cual se realizó el proyecto, se caracterizó de acuerdo a sus gustos, inquietudes por manipular la computadora, ya que para ellos es hoy en día un tema muy hablado, para esto tuve que aplicarles una pequeña entrevista a los alumnos, para que simplemente me comentaran el porqué deseaban manipular la computadora, las preguntas fueron las siguientes:

- ✓ ¿Por qué deseas utilizar la computadora?
- ✓ ¿Antes ya habías utilizado alguna computadora?
- ✓ ¿Dónde fue que viste una computadora por primera vez?
- ✓ ¿Te gustaría hacer ciertas tareas en la computadora?
- ✓ ¿Qué es una computadora?
- ✓ ¿Para qué sirve una computadora?
- ✓ ¿Te gustaría jugar en la computadora como en el Nintendo?

Los resultados que se obtuvieron, fueron de la siguiente manera: de los 19 alumnos que son en total, ninguno ha utilizado una computadora, además muy a su manera contestaron que la computadora la quieren utilizar para hacer sus tareas y también para jugar como si tuvieran juegos de video; las respuestas que dieron sobre para qué sirve una computadora, contestaron lo siguiente:

- Que sirve para hacer las listas de los maestros.
- Sirven para hacer cuentas de multiplicación, división, suma, y resta.
- Sirven para hacer dibujos.
- Para jugar como en el Nintendo.
- Para hacer cartas para mis amigos.
- Sirven para hablar por teléfono.
- Para entrar a Internet.

el resto de los niños coincidían con alguna de estas contestaciones; pero lo más importante fue que los alumnos a pesar de la ignorancia o poco conocimiento del tema se mostraron muy entusiasmados, sobre todo algunos niños decían que ya se iniciara a dar la clase de computación, y que además se les diera todos los días..

Sobre la planeación estratégica que es la base del proyecto, es donde tuve que planear estrategias y técnicas apoyadas en Pedagogos y Educadores reconocidos, como los menciono en el apartado del enfoque Psicopedagógico. Los tipos de recursos didácticos que se emplearon como apoyo para guiar mejor a los alumnos sobre los conocimientos de computación son los que se enlistan a continuación:

- "Enciclopedia Autodidacta interactiva Océano", Editorial Océano, Barcelona España, 1999.

- “Nueva Enciclopedia de la Micro Computación, teoría y práctica”, Editorial Euro México, México 1997.
- “Cómo hacer casi todo en la computadora”, Reader’s Digest México 1999.
- “COMPAQ, Guía del usuario de la PC con acceso a Internet”, México 1999.
- “Introducción Microsoft Windows 98”, Microsoft Corporation 1999.
- “Informática 1”, Ricardo Castellanos Casas, Gonzalo Ferreyra Cortes, Editorial Alfaomega, México 2000.
- “Informática 2”, Ricardo Castellanos Casas, Gonzalo Ferreyra Cortes, Editorial Alfaomega, México 2000.

y así el aprendizaje de los niños pudiera estar más cimentado de tal manera que solamente al dar una pequeña introducción acerca del uso la computadora, lo poco que se trabaje sea de importancia y utilidad para los alumnos y que además tengan más conocimientos sobre este mundo de informática que día con día se nos hace más presente en nuestra vida cotidiana.

2.2 ENFOQUE PSICOPEDAGOGICO

El niño aprende, es decir se desenvuelve mentalmente por medio de sus propias actividades y solamente a través de impresiones y experiencias, y no de palabras, aunque estas experiencias, claro está, han de expresarse claramente en palabras; de otro modo se corre el mismo peligro que caracteriza a la enseñanza verbalista a saber atribuir ideas enteramente erróneas a las palabras. Estos términos de Pestalozzi nos revelan la idea fundamental del maestro: la actividad, pero no la actividad por la actividad misma, sino la actividad productiva, tal como la aplico en Neuhoof y en Stanz,⁴ por ejemplo. Con ello se agiganta tanto que bien lo podemos considerar verdadero percusor de la Escuela Activa, ya que en relación con mi propuesta "El uso de la computadora en nivel primaria", tiene como propósito que el educando asimile mejor los conocimientos de computación por medio de ejercicios o actividades que sean de acuerdo a su contexto, así mismo cuando tenga que realizar alguna tarea de la escuela pues se auxilie de la computadora.

Me quedaría corto si en este enfoque no hablase de la intuición, término al que nuestro educador Pestalozzi⁵ imprime un sello de peculiar importancia. Nos dice que todo conocimiento se basa en este fenómeno, que nos va conduciendo, por etapas de madurez, de conocimiento en conocimiento. Se advierte que para Pestalozzi la intuición no era lo que hoy el vulgo frecuentemente le atribuye una simple observación de los objetos, tampoco una visión pasiva de estos o la contemplación de las cosas, de ningún modo. Analizando a fondo este asunto el notable profesor suizo llama "intuición"

⁴ GONZALEZ, Iturbe Alfredo Díaz "Pestalozzi y las bases de la educación moderna", México SEP, 1986, Pag. 12.

⁵ Ibid. P. 34

al acto creador y espontáneo por medio del cual el sujeto es capaz de representarse el mundo que lo rodea. La intuición en este sentido es actividad intelectual que hace que las formas de nuestra mente se pongan en contacto directo con nuestro contexto. Con su poder creador y espontáneo, la intuición va a ser el ingrediente primordial del proceso enseñanza-aprendizaje. Mi propuesta principalmente está enfocada, donde el niño sea el que por medio de la intuición le de un toque de personalidad a sus trabajos, quiero decir con esto que el educando será el que vaya descubriendo las aplicaciones que se le pueden dar al ordenador para satisfacer algunas necesidades relacionadas con este tema.

Pestalozzi además se apega a la idea de Rousseau,⁶ cuyo gran mérito fue poner al niño como centro de toda actividad escolar. Esta revolución copernicana de la Pedagogía permitió a nuestro educador apegarse a este nuevo concepto respetando los intereses de los alumnos, nada de imposiciones ni palabras fuertes, ni crueles castigos. Lejos de toda pasión se debe advertir que no ha existido en la historia de la educación un educador como Pestalozzi que desarrolló tan agudamente el eros pedagógico, lo que benefició notablemente a los niños que tuvo como alumnos. Esta es una gran aportación del credo pedagógico de nuestro personaje. Cuan lejos estamos hoy de sentir ese amor por los niños a nuestro cuidado, se están perdiendo tantos valores educativos que es hora de ponernos activos. También nos enseñó que existe una ley en las relaciones humanas: solo recibe amor quien da amor, sólo obtiene comprensión quien otorga comprensión y solo obtiene educación cuando aplica buenas estrategias.⁷ Con referente a este aspecto de Pestalozzi, tomo muy en cuenta los

⁶ GONZALEZ, Iturbe. Op. Cit. P. 22

⁷ Ibid. P. 21

intereses de los niños, ya que en ellos esto de la computadora surgió como una inquietud, y si está en mis manos ayudarlos y con un buen método pedagógico, recibiré buenos resultados de aprendizaje por parte de los alumnos.

Si tuviéramos la función de preparar para una raza elegida, unos servidores dóciles o para la explotación social, los esclavos de las máquinas y los robots, tendrían entonces que enfriar y apagar desde su nacimiento el resplandor que se obstina en sobrevivir en los ojos de los niños de los investigadores y de los poetas.

Si se nos pidiera que formáramos soldados o burócratas, les imprimiríamos, desde temprana edad la costumbre de los gestos inútiles, malos hábitos de trabajo de fachada y del alistamiento que es como una huella mecánica sobre los cuerpos y las almas. Pero la Democracia espera de nosotros que seamos trabajadores activos capaces de disciplinarnos para servir colectivamente a las causas justas.⁸

Nuestros alumnos tienen necesidad de pan, del pan del cuerpo y del pan del espíritu, pero todavía tienen más necesidad de nuestra mirada, de nuestra voz, de nuestro pensamiento. Les hace falta sentir que han encontrado en nosotros y en nuestra escuela la resonancia que da un sentido y una finalidad a su vida. Tienen necesidad de hablar a alguien que les escuche de escribir a alguien que les lea o les entienda, de producir algo útil y bonito que es la expresión de todo cuanto llevan en ellos de generoso y superior.

Esa nueva intimidad que se establece con el trabajo, entre el adulto y el niño, ese grafismo que sin objeto aparente ensalza la materia o el color, ese texto que

⁸ JIMENEZ, Fernando “Freinet una pedagogía de sentido común”, México SEP, 1985, Pag. 129.

la imprenta hace eterno, ese poema que es un canto del alma, ese canto que es como una llamada del ser hacía esa efectividad que nos supera, es de todo eso de lo que vive un niño normalmente alimentado de pan y de conocimiento, es solo que lo engrandece y lo idealiza lo que abre su corazón y su espíritu.

Un aspecto de extraordinaria importancia en nuestro trabajo consiste en que debe ser incuestionablemente útil. Estamos obligados a educar al ciudadano que nuestra sociedad necesita. En ocasiones la necesidad plantea con mucha impaciencia y exigencia, que se necesitan ingenieros, médicos, moldeadores, torneros, etc.

Debemos hablar no sólo sobre la formación profesional de la nueva generación sino sobre la educación de un nuevo tipo de conducta de los caracteres y conjuntos de rasgos de la personalidad que precisamente se necesitan en nuestra Nación. Los objetivos de la labor educativa se pueden deducir sólo de las exigencias que plantea la sociedad.

Los objetivos de nuestro trabajo deben expresarse a través de las cualidades reales de las personas que culminarán su educación bajo nuestra orientación pedagógica. Cada persona que educamos constituye el resultado de nuestro trabajo pedagógico. Y tanto nosotros como la sociedad debemos examinar nuestro producto muy minuciosa y detalladamente, hasta la más mínima pieza.

Las actividades académicas los conceptos y contenidos de la cultura del aula adquieren pues un sentido muy peculiar dentro de la cultura de la escuela y del aula. El alumno al introducirse en la cultura escolar y del aula adquiere los conceptos que le son necesarios para desenvolverse satisfactoriamente entre las demandas de la comunidad y de la cultura. Cuando el significado de los conceptos de la cultura pública de la comunidad social no parece relevante para sobrevivir en la cultura de la escuela,

cuando no se aprecia al valor intrínseco de los mismos para analizar, comprender y tomar decisiones en la cultura del aula, no puede producirse su aprendizaje relevante. Se abren las puertas al aprendizaje memorístico o en el mejor de los casos, al aprendizaje significativo dentro de una estructura paralela a la memoria, cerrada en sí misma y útil para la cultura de la escuela, pero no necesariamente para la cultura extraescolar, la memoria semántica académica.

Así pues el problema pedagógico no se refiere tanto al logro de la motivación para aprender como a la necesidad de contextualizar las tareas de aprendizaje dentro de la cultura de la comunidad donde tales herramientas y contenidos adquieren su significado compartido y negociando al utilizarlos en la práctica cotidiana.

El problema no es tanto cómo aprender sino cómo construir la cultura de la escuela en virtud de su función social y del significado que adquiere como institución dentro de la comunidad social. El alumno aprenderá de forma relevante lo que considere necesario para sobrevivir con éxito en la escuela, lo que venga exigido por las peculiaridades de la cultura escolar.

La cultura que se trabaja en la escuela puede y debe configurarse como una concreción de la cultura social de la comunidad donde se experimenten abierta y conscientemente los problemas, los conflictos, los intereses, las alternativas y propuestas de intervención de la misma comunidad, por el contrario puede contribuirse como un gusto artificial donde los problemas reales se simplifiquen y distorsionen donde se estimule el aprendizaje académico y enciclopédico, teórico y descontextualizado de instrumentos, estrategias y teorías, con pretendido valor universal pero nula aplicación a los problemas cotidianos. En este último caso la escuela se conforma como un espacio desgajado con una función muy particular que recibe inevitablemente los influjos de la

cultura social dominante pero donde no se propone al análisis abierto de los mismos y el contraste público y sistemático de sus orígenes y consecuencias. En este contexto escolar la cultura pública difícilmente adquiere la significación práctica que el aprendizaje relevante requiere. Los conceptos de las disciplinas no se muestran como herramientas con potencialidad práctica para analizar y organizar la intervención del individuo y del grupo en los problemas de su vida cotidiana, entre los que se encuentra su propia vida como escolares.

Cuando la estructura académica y social de la escuela ofrezca un contexto de vida e interacciones, educativo en sí mismo, por ser significativo relevante el aprendizaje como proceso de educación dará lugar a la adquisición de las herramientas conceptuales necesarias para interpretar la realidad y tomar decisiones. En este caso los alumnos dejarán de comportarse como meros estudiantes académicos para actuar como prácticos inteligentes, desarrollando su comprensión conceptual de la realidad mediante la interacción social y la colaboración en el análisis de los problemas en la propuesta de actuaciones experimentales en la evaluación de los procesos y resultados en definitiva mediante construcción cooperadora del conocimiento en la misma dinámica de intervención social.

La motivación del niño o el adolescente para realizar un determinado aprendizaje varía en función de las informaciones que él recoge sobre él mismo y sobre los demás. En el transcurso de las interacciones por las evaluaciones efectuadas sobre él, cada alumno llega a delimitar lo que los docentes, los demás alumnos, sus padres, esperan de él en un área de aprendizaje y a determinar no solamente el nivel de rendimiento que los demás esperan de él en tal materia en un momento dado, sino también la naturaleza del rol que debe asumir en la situación. Los juicios pronunciados

por los padres, los compañeros, y los maestros, sobre los resultados de su trabajo, son confrontados, interpretados, según que ellos sean convergentes o divergentes por el alumno, que extrae de ellos un concepto de sí mismo que deduce de ello los campos de acción abiertos o cerrados para él.

La superficialidad y la insuficiencia de nuestra escuela primaria son el origen de toda una serie de dramas educativos que urge evitar inmediatamente, ampliando el cuadro humano de sus trabajos, modernizando las técnicas pedagógicas y aprovechando los medios de relación social que el progreso pone a disposición del profesorado y que han sido utilizados hasta ahora en nuestro país más por la industria y por el comercio que por la ciencia y la educación.

*En estudios que se han hecho sobre revisión y coordinación de nuestros programas y nuestros textos, tal modernización implicará la necesidad de tomar en cuenta los principios directores en que coinciden todas las grandes corrientes de la pedagogía contemporánea. Por estos principios, que se hallan íntimamente ligados entre sí la nueva pedagogía práctica supera las formas decimonónicas del memorismo intelectualista que sometía al alumno a un proceso ajeno a los intereses y a las aspiraciones de su edad y que se empeñaba en imponerle un esquema rígido y uniforme, mediante la sujeción a una disciplina arbitrariamente emanada del exterior. Si se requiere educar a los niños de México para la libertad y la democracia, deberemos enseñarles, antes que nada a ser verdaderamente libres y adquirir el arte de gobernarse a sí mismos, eliminando los procedimientos de mecanización y de ciega obediencia que aconsejan los profesores totalitarios.*⁹

⁹ TORRES, Septién Valentina “Pensamiento educativo de Jaime Torres Bodet”, México SEP, 1985, Pag. 44-45.

Creo que todos los docentes nos enfrentamos a una situación enteramente nueva en educación, en la cual el propósito de ésta, si hemos de sobrevivir, debe ser la facilitación de cambio y el aprendizaje. Sólo son educadas las personas que han aprendido cómo aprender, que han aprendido a adaptarse y cambiar que advirtieron que ningún conocimiento es firme, que sólo el proceso de buscar el conocimiento de toda una base para la seguridad. El único propósito válido para la educación en el mundo moderno es el cambio y la confianza en el proceso y no en el conocimiento estático.

Sólo ahora con cierto alivio, se vuelve a una praxis un propósito que realmente entusiasma, "la facilitación del aprendizaje". Cuando se ha sido capaz de transformar un grupo en una comunidad de aprendizaje, el entusiasmo no conoce límites. Liberar la curiosidad permite que las personas evolucionen según sus propios intereses, desatar el sentido de indagación abrir todo a la pregunta y la exploración, reconocer que todo está en proceso de cambio, aunque nunca lo logre de manera total, constituyen una experiencia grupal inolvidable. En este contexto surgen verdaderos estudiantes, gente que aprende realmente, científicos y profesionales creativos, la clase de personas que pueden vivir en un delicado pero cambiante equilibrio entre lo que saben en la actualidad y los mudables y fluidos problemas del futuro.

La facilitación del aprendizaje como el objetivo de la educación, como el modo de formar al alumno que aprende, el modo de aprender a vivir como individuos en evolución. Ya que también puede ser una actividad que permite formular respuestas constructivas, cambiantes y flexibles a algunas de las problemáticas más profundas que enfrenta el niño moderno.

Sabemos que la iniciación de tal aprendizaje no depende de las cualidades didácticas del líder, de su conocimiento erudito de la materia, de la planificación del currículum, del uso de materiales audiovisuales, de la aplicación de la enseñanza programada, de sus conferencias y presentaciones ni de la abundancia de libros, aunque todos estos elementos podrían constituir recursos útiles en algunas ocasiones. La facilitación de un aprendizaje significativo depende de ciertas actitudes que se revelan en la relación personal entre el facilitador y el alumno.

Cuando un docente auténtico es un facilitador, obra según es y trabaja relación con el estudiante sin presentar una máscara o fachada, su labor será proclive a alcanzar una mayor eficiencia. Esto significa que tiene conciencia de sus experiencias, que es capaz de vivirlas y de comunicarlas si resulta adecuado. Significa que va al encuentro del alumno de una manera directa y personal, estableciendo una relación de persona a persona. Significa que es él mismo que no se niega.

Desde un punto de vista para ciertos pedagogos, el maestro puede ser una persona real en su relación con los alumnos. Ya que puede entusiasmarse, aburrirse, puede interesarse por los estudiantes, enojarse, ser sensible o simpático. Porque acepta estos sentimientos como suyos no tiene necesidad de imponérselos a los estudiantes. Puede gustarle o disgustarle el trabajo de un educando, al margen de que sea correcto o deficiente desde un punto de vista objetivo o de que el estudiante sea bueno o malo. Expresa simplemente la impresión que le despierta el trabajo, una sensación que lleva dentro de sí. De este modo, para sus estudiantes es una persona y no la encarnación anónima de los requerimientos del currículum ni un conducto estéril por donde pasan los conocimientos de una generación a otra.

La sociedad ha llegado a un nivel de desarrollo tal que no pueden ya conservarse las antiguas divisiones en castas y en clases, prescribirá una educación que sea más unificada en la base. Si en ese mismo momento el trabajo se encuentra más dividido, provocará en los niños, sobre un primer fundamento de ideas y de sentimientos comunes, una diversidad de aptitudes profesionales más rica. Si vive en estado de guerra con las sociedades ambientales se esforzará por formar los espíritus sobre una pauta enérgicamente nacional. Si la competencia internacional toma una forma más pacífica, el tipo que intente realizar será más general y más humano.

Por tanto la educación no es para la sociedad más que el medio por el cual logrará crear en el corazón de las jóvenes generaciones las condiciones esenciales para la propia existencia.

La comunicación social de un país se sustenta, ni más ni menos en el grado de identificación cultural que exista en él. La identificación cultural por su parte y en nuestro tiempo depende no sólo de que existan valores trascendentales comunes a la gran mayoría de los habitantes de la nación sino de que las elites de poder no hayan perdido los vínculos efectivos con los sectores populares que los dirigentes de éstos se encuentren a la altura de las ideas del tiempo y puedan por tanto franquear la distancia con los elementos dominantes que a su vez debieran de haber recibido una educación lo suficientemente sólida como para haber erradicado en ellos toda posibilidad de ingenuidad. A partir de estos supuestos, sería posible pensar en una educación liberadora en función del reino de Utopía.

El individuo humano habituado a elegir y a construir su conducta dentro del limitado campo de posibilidades que la normativa social le ofrece, suele conformarse a ellas, y cuando se halla en una situación excepcionalmente más abierta y rica en

posibilidades de la que su experiencia le lleva a prever, tiende a mantenerse dentro de los límites que anteriormente le fueron impuestos.

Por otra parte que toda elección comporta en sí misma una relación del valor de lo no-elegido, se cree que dándole libertad para escoger el tema ayudamos al niño a identificar los valores impuestos por la cultura y a situarse frente a ella como individuo con preferencia y autonomía, es decir con personalidad y sentido crítico. Con ello se pretende modificar radicalmente la supeditación de los intereses personales a los de una cultura no asimilada, situación en la que se encuentra frecuentemente los escolares y de manera muy angustiante los sujetos que siguieron la experiencia de la que estamos hablando.

A partir del momento en que aceptaron que se les había dado un poder decisivo en la elección del tema de estudio, se les recordó que también podían elegir cómo querían desarrollarlo pero que para ello era necesario que se organizaran. Se les repitió que en esta su nueva escuela, podrían hacer trabajos que les gustaran siempre y cuando aprendieran a organizarse, pero que en caso contrario el maestro se reservará el derecho a mandar y entonces prescindiría totalmente de sus intereses.

En este apartado me apoyo de varios modelos de pedagogías, ya que por mi poca experiencia en el ramo de la docencia se me dificulta aplicar corrientes pedagógicas que posiblemente sean de gran ayuda, aunque sin intención aplico alguna de ellas, los métodos que aplico o de las estrategias de las que me valgo para educar a los alumnos, son técnicas que inconscientemente se me quedaron grabadas en la memoria, por ejemplo: hago un recuerdo del cómo me enseñó mi maestro en la primaria, en la secundaria y en la preparatoria, así también me apoyo de compañeros maestros que de una forma u otra me ayudan a solucionar ciertos problemas.

De Vygotsky que nos comenta *“que si el niño es capaz de realizar esto o aquello de modo independiente significa que varias de sus funciones han madurado así también la Zona de Desarrollo Próximo nos ayuda a entender el proceso interno de los niños, ya que por medio de la interacción con personas mayores se despierta en los alumnos una serie de evoluciones internas de aprendizaje”*¹⁰

cosa que pasa con el grupo que atiendo, donde ellos con la inquietud de la computadora, solicitaron clases de computación, además pienso que a esta edad muchos de los niños ya deciden sobre muchas cosas; de la misma manera

Albert Bandura apoya la teoría *“que cuando el alumno incorpora en su experiencia de aprendizaje un comportamiento moral deseable un comportamiento correcto y moral sobre la experiencia de aprender, tendrá un amplio repertorio de respuestas a sus interrogantes, esto significa que dada una nueva situación el niño será capaz de representar internamente el comportamiento y de decidir si es apropiado adoptarlo, por otra parte la adquisición y la ejecución de los conocimientos los alumnos no demuestran todo lo que aprenden más bien tienden a imitar cierto comportamiento en lugares valiosos o estratégicos para su ego, una vez que haya evaluado el desempeño con relación al aprendizaje el niño será capaz de apropiarse un comportamiento adecuado para su persona”*¹¹

de la misma forma me apoyo con una parte de Piaget, aunque en sus estudios los hizo con alumnos de escuelas muy reconocidas y además pienso que elegía a los niños más sobresalientes para realizar sus propuestas,

Piaget *“cree que en parte el pensamiento y el razonamiento de los adolescentes corresponden a los de un soñador de mundos mejores. Algunos de estos pensamientos se llegan a filtrar en la conducta del adolescente, por lo que con frecuencia puede verse en el papel de reformador, también se deja en claro que tal razonamiento aunque egocéntrico es una fase natural y normal en el desarrollo y refinamiento de la inteligencia del adolescente. Se puede considerar que la fase del reformador idealista es necesaria para el posterior equilibrio en los niveles más elevados. Así es que cuando el alumno trata de poner en práctica sus sueños, hipótesis y teorías en el mundo real, éste provoca el*

¹⁰ VIGOTSKY “Zona de desarrollo próximo. Una nueva aproximación”, Antología básica: EL NIÑO: DESARROLLO Y PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO. México. SEP, UPN. 1994, Pag. 76-80.

¹¹ ARAUJO, Joao B. “La teoría de Bandura”, Antología básica: EL NIÑO: DESARROLLO Y PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO. México. SEP, UPN. 1994, Pag. 116-121.

desequilibrio y luego el ajuste de las hipótesis, lucha por convertirse en un verdadero miembro de la sociedad es parte de la motivación que estimula el desarrollo posterior.¹²

De esta forma el enfoque psicopedagógico que le doy al proyecto tiene parte de "Tradicional", "Conductista" y "Constructivo", así de esta manera yo como docente ayudo al alumno a prepararse más, para que afronte los problemas que se le presentaran en su vida cotidiana.

¹² PIAGET, Jean "Development and Learning", EL NIÑO: DESARROLLO Y PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO. México SEP, UPN. 1994, Pag 35-40

CAPITULO III

DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA

3.1 PROPOSITO

Los sorprendentes acontecimientos tecnológicos de la segunda mitad del siglo XX y los que se esperan en el XXI, nos han tomado por sorpresa. En menos tiempo del promedio de vida humano, hemos visto cambios que no han podido ser asimilados por personas, que aunque nacieron en el siglo XX, a una determinada edad se sienten avasallados por la tecnología y la dejan pasar quizás con la idea "esas son cosas para las nuevas generaciones". Para evitar que se repitan esos acontecimientos, es nuestro deber capacitar a esas nuevas generaciones de tal manera que los descubrimientos que vienen no les lleguen tarde a sus vidas. Aunque la mejor etapa del aprendizaje humano se da a temprana edad, nunca es tarde para inculcar a los jóvenes los conocimientos informáticos suficientes para afrontar los retos del nuevo milenio.

Los maestros son pieza clave de cualquier sistema educativo, ya que la tarea que ellos llevan a cabo en la escuela, se añade la acción de la computadora que también contribuye a proporcionar conocimientos, a proponer valores y modelos de comportamiento, a inducir opiniones sobre toda la clase de asuntos o tópicos.

Este medio que materialmente rocía a la población (maestros, educandos, personas no escolarizadas), forman parte de la vida cultural de nuestro país y además de ser agentes o vehículos de educación informal, son instituciones claves de nuestro sistema político y económico.

Un acercamiento al mundo del trabajo, considerando el saber-hacer que es común para todos los procesos de trabajo, también lograr acciones que permitan encontrar soluciones que beneficien individualmente como colectivo. Una buena

integración de estrategias y herramientas que se vinculen con las materias que integran el plan de estudios de primaria.

El propósito principal de la propuesta de trabajo que se presentó a los alumnos del quinto "B" de la Primaria José María Morelos de Ecuandureo, Mich., es que vinculen su vida cotidiana con las herramientas y equipo de computación, para que tengan la capacidad de resolver sistemáticamente los problemas que enfrentaran a diario, además los alumnos tiene que proponer con que paquete de software desean trabajar para solucionar algún problema didáctico por el que tienen en ese momento, al haber elegido el problema tiene que cumplir con ciertos lineamientos con el fin de que solucionen sus dudas, para que en un futuro no muy lejano puedan resolver problemas de su vida cotidiana relacionado con lo que aprendieron en la escuela.

Así también la forma de trabajo fue de acuerdo a los intereses del alumno, como también tomar en cuenta el tiempo que se dedicó a los alumnos para que no sea un trabajo excesivo, además tener a la mano paquetes de software adecuados a los alumnos de la Primaria José María Morelos de Ecuandureo, Mich.

Sin dejar a un lado, en el ambiente de trabajo, les propuse juegos, dejé el papel de maestro y me convertí en un amigo de mis alumnos para que así mismo tengan más confianza de preguntar sus dudas, tengan ánimos de trabajar, también si tiene dificultades para resolver algún problema no tengan la presión de que todavía que no lo pueden resolver, nosotros como docentes les llamemos la atención con frases típicas como: "pero te decía que me pusieras atención", "como eres cabezón", "pero no dejas de jugar", "si no lo resuelves no sales al recreo". Todas las actividades que se realizan en clases, hay que resolverlas como miembros de un solo equipo, también

cuando algún alumno no terminó la actividad soy accesible para que después la termine.

3.2 PLANEACION

Podemos entender como planeación a la organización de factores que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de facilitar en un tiempo determinado el desarrollo de estructuras cognoscitivas, como también la adquisición de habilidades y los cambios de aptitud sobre los niños. La planeación concebida como una actividad de carácter estático, previa al proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que en el quehacer docente hay un constante replanteamiento de continuas modificaciones, esto nos lleva a considerar situaciones básicas en las que se desarrollan elementos y factores sin tener presente al alumno, de la misma forma detecta la situación real de los alumnos que aprenden así mismo comprueba el valor de la planeación como propuesta teórica. La selección de los contenidos que integran los planes de estudio han constituido una tarea casi exclusiva del maestro ya que recibe el programa y los temas a incluir, lo cual convertimos en un dilema porque el contenido de cada programa debe ser presentado de acuerdo a las necesidades de cada situación académica o a quien le corresponde seleccionarlo o estructurarlo si la tarea de nosotros como docentes sólo debe concretarse a cubrir el requisito de programarlo o bien si nos compete participar en su análisis y determinación.

Para la planeación de los siguientes puntos me guíe en los programas y libros de primer año de nivel secundaria, porque es en este nivel que a los alumnos ya se les da un poco de informática, además con mi poca experiencia y los intereses de los niños, las inquietudes de los alumnos los obtuve de la entrevista que les hice, la cual ya comenté en el Capítulo II, del apartado "Caracterización del Proyecto" y por lo tanto logré hacer la siguiente planeación. Ya en materia: la computación abarca los

conocimientos básicos de la informática como parte de los medios de comunicación de vanguardia, donde el saber-hacer se expresa en la aplicación del software adecuado, como en la aplicación de los conocimientos necesarios para la programación de computadoras. Por lo tanto lo que se refiere a la presentación de las actividades se han estructurado en unidades y objetivos, y ambos se agrupan en grandes campos temáticos donde la integración está dada por la relación que guardan entre sí los diversos contenidos.

Para empezar hay que hacer una muy buena y detallada planeación, porque de acuerdo a eso, hay que buscar y organizar si se cuenta con el material didáctico, en consideración a los objetivos para no dejar dudas a los alumnos.

Por otra parte hay que tener muy en cuenta que solamente hay una computadora y en qué condiciones se encuentra, para organizar cuánto tiempo estarán los alumnos trabajando en ella, porque todos quieren estar al mismo tiempo en la máquina, así también si no se cuenta con computadoras por alumno, los niños que no están realizando alguna actividad en la computadora hay que ponerles actividades relacionadas con el tema porque esto sirve para que no interrumpen a sus compañeros que estén trabajando en el ordenador.

La computación es la "Herramienta del Nuevo Siglo", si se logra que el alumno enfoque un aspecto técnico, logrará conocer los componentes básicos de la computadora, ya que definitivamente es hoy requisito indispensable para insertarse en el mundo laboral, de esta manera el alumno debe conocer perfectamente un sistema operativo, manejar el procesador de textos para que así mismo realice sus tareas y trabajos, realizar operaciones de cálculo, utilizar los elementos de texto, imagen, audio,

vídeo y animación para apoyar sus exposiciones, y por último localizar los datos y disponer de recursos que ofrece el ya tan conocido INTERNET.

==>NOTA: Las actividades que se realizarán con el grupo, se llevarán a cabo durante todo el ciclo escolar 2000-2001 programado de la siguiente manera:

UNIDAD 1

Mis primeras actividades en la computadora

- 1.1 ¿Cómo encender la computadora?
- 1.2 Jugando con la computadora
- 1.3 Manipular programas de dibujo

UNIDAD 2

Introducción a la computación

- 2.1 Las computadoras también tienen su historia
- 2.2 Las computadoras y la importancia en el pueblo
- 2.3 Clasificación de las computadoras

UNIDAD 3

Estructura de la computadora

- 3.1 Hardware de la computadora
- 3.2 Software del sistema

UNIDAD 4

Navegando por Windows

4.1 ¿Cómo navegaremos por Windows?

4.2 Windows y sus aplicaciones

UNIDAD 5

Procesador de textos

5.1 Primeros pasos en Word

5.2 Formato de textos e impresión

5.3 Configurar imágenes prediseñadas

**ACTIVIDADES QUE SE REALIZARON CON EL GRUPO
DE 5º "A" VESPERTINO DE LA ESCUELA PRIMARIA
"JOSE MARIA MORELOS"**

UNIDAD 1: MIS PRIMERAS ACTIVIDADES EN LA COMPUTADORA.

PROPOSITO	TEMA	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION	OBSERVACIONES
Que el alumno pueda encender la computadora sin ayuda de algún experto.	1.1 ¿Cómo encender la computadora?	Primeramente que el niño identifique donde se encuentra el botón de encendido / apagado tanto del monitor como del C.P.U., después simplemente espere de 5 a 10 minutos en lo que la máquina carga todas sus aplicaciones y sus comandos, enseña de este paso cuando la computadora ya esta lista se apaga el foguito indicador de la memoria, que indica que ya se puede trabajar en la máquina, para esta actividad todos los alumnos tienen que hacer el mismo procedimiento.	-La computadora. -La impresora. -El mouse. -Nueva Enciclopedia de la Micro computación -Diccionario de la Micro computación 2.	En esta actividad todavía no se puede evaluar solamente se tomará en cuenta como actividad previa.	Que todos los niños opriman con cuidado el botón ya que a veces pueden no moderan su fuerza y descomponen el botón.

PERIODO REQUERIDO, PARA ESTE TEMA.

MES	DIA	TIEMPO
SEPT	14	1 hr.
SEPT	21	1 hr.
SEPT	28	1 hr.

PROPOSITO	TEMA	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION	OBSERVACIONES
Que los alumnos logren familiarizarse con la computadora, ya que es un instrumento que dia con dia esta evolucionando.	1.2 Jugando con la computadora.	El niño practicará con juegos de video, ya que es lo que a veces le llama más la atención, para que de esta forma tenga un contacto más cercano con la máquina, así mismo dejarlo que él mismo elija el tipo de juego que desea manipular, y a su vez le pierda más rápido el miedo a la computadora.	-La computadora. -Juegos de video, por ejemplo: Tetris Busca minas Ajedrez Indy-Car Honda Hunter.	La forma de evaluar, es que como van a trabajar por parejas, el primer niño que ocupe la máquina jugará por un lapso de 15 minutos, para que después al ceder el lugar a su pareja le explique de qué trata el juego o si ya lo ha jugado explicarle algunas técnicas o trucos para hacer mayor puntuación, y es aquí donde se les evaluará la forma en que le expliquen a su compañero en qué consiste el juego o simplemente le comente las estrategias.	Los alumnos trabajarán por parejas, por el motivo de que son solamente 2 computadoras.

PERIODO REQUERIDO, PARA ESTE TEMA.

MES	DIA	TIEMPO
OCT	5	1 hr.
OCT	12	1 hr.
OCT	19	1 hr.

PROPOSITO	TEMA	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION	OBSERVACIONES
El alumno utilice la máquina para expresar sus sentimientos por medio del dibujo.	1.3 Manipular programas de dibujo.	De forma individual, los niños realizarán un dibujo en la computadora, no importando el tipo de dibujo, pero procurando de que no sea igual al de alguno de sus compañeros.	La computadora, cualquier tipo de libro o alguna revista para que puedan ver el dibujo que van a realizar, los programas de la computadora en los que van a trabajar son los siguientes: Paint Paintbrush Corel Draw -Nueva -Enciclopedia de la Microcomputación. -Informática 1.	Para evaluar este tema será de la siguiente forma, después de que cada alumno realizó el trabajo, los pondremos en exposición para que todos los niños den su punto de vista y además ellos sean los que califiquen los trabajos y no como lo hacía el maestro.	El tiempo ocupado para este tema será hasta que todos los alumnos terminen la actividad porque en eso de las cualidades artísticas hay que dejar que le sientan y más no que se les presione.

PERIODO REQUERIDO, PARA ESTE TEMA.

MES	DIA	TIEMPO
OCT	26	1 hr.
NOV	9	1 hr.
NOV	16	1 hr.

UNIDAD 2: INTRODUCCIÓN A LA COMPUTACION.

PROPOSITO	TEMA	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION	OBSERVACIONES
El niño tenga un conocimiento más amplio sobre los eventos y fechas más importantes sobre los avances de la computación.	2.1 Las computadoras también tienen su historia.	Darles a los alumnos una lista de las fechas y acontecimientos más importantes sobre los avances de la computación, para que por medio de equipos analicen las hojas que se les proporcionaron, y los cuestionamientos para que analizaran son los siguientes: ¿En qué año se logro que las máquinas pudieran sumar, restar, dividir, multiplicar y quien fue el personaje? ¿Describe cómo era una computadora hace 20 años? ¿En qué fecha se dio el mayor avance de la computación? ¿Qué personaje dio mayor aporte a la computación? y después de un tiempo prudente, comentar las conclusiones con todo el grupo.	-Nueva Enciclopedia de la Micro computación -Diccionario de la Micro computación 2.	Se evaluará de acuerdo a los comentarios que se darán de las preguntas que se les propusieron, además dedicar un tiempo suficiente para cada equipo para saber cómo se están organizando dentro de cada equipo.	Para poder evaluar este tema un poco más acertado, se tendrá que poner mucha atención en las aportaciones de los niños dentro y fuera de su equipo.

PERIODO REQUERIDO, PARA ESTE TEMA.

MES	DIA	TIEMPO
NOV	23	1 hr.
NOV	30	1 hr.
DIC	7	1 hr.

PROPOSITO	TEMA	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION	OBSERVACIONES
Hacer una buena conscientización que las computadoras ayuden en gran medida a satisfacer ciertas necesidades de la comunidad.	2.2 Las computadoras y la importancia en el pueblo.	Como primer actividad que los niños mencionen en que establecimientos tienen una computadora. La segunda actividad consiste en que por equipos vayan a establecimientos para que observen en qué ocupan las computadoras. Después de hacer el consenso, los alumnos contestarán las siguientes cuestiones: ¿Las máquinas eran iguales que las que hay en la escuela? ¿Que mencionen cuántas computadoras había en cada establecimiento? ¿Trabajarían igual las personas de los negocios sin la computadora? ¿Aproximadamente qué edad tenía la persona que manipulaba la máquina?	-La libreta del alumno y lápiz.	Revisar las respuestas de cada equipo y además preguntarles que niño no les ayudó en la encuesta.	Como los alumnos son del turno vespertino la actividad de investigación, será de tarea para que en el tiempo que tienen en la mañana logren hacerla

PERIODO REQUERIDO, PARA ESTE TEMA.

MES	DIA	TIEMPO
DIC	14	1 hr.
ENE	11	1 hr.

PROPOSITO	TEMA	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION	OBSERVACIONES
Que los alumnos logren identificar que no todas las computadoras son de la misma capacidad y tamaño.	2.3 Clasificación de las computadoras.	Darles un dictado donde se mencionen el tipo y tamaño de computadoras existentes en el mercado, para que después ellos analicen e identifiquen qué tipo de computadora tienen en la escuela y también logren clasificar las computadoras que tienen los establecimientos que en el objetivo anterior investigaron.	-La computadora de la escuela. -Informática I. -Libreta de los alumnos.	Solamente revisar los apuntes y también verificar si la clasificación fue la correcta para cada computadora de las analizadas tomando en cuenta la de los negocios.	

PERIODO REQUERIDO, PARA ESTE TEMA.

MES	DIA	TIEMPO
ENE	18	1 hr.
ENE	25	1 hr.

UNIDAD 3: ESTRUCTURA DE LA COMPUTADORA.

PROPOSITO	TEMA	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Que el niño manipule y sepa hacer una correcta instalación de los dispositivos de estrada y salida de la computadora.	3.1 Hardware del sistema.	Primeramente darles a conocer a los educandos todas las partes en que se compone la computadora. Después dar paso a desarmar el C.P.U. (unidad central de procesamiento) y que los alumnos examinen cada componente su nombre indicado y su función, par esta actividad se ocupa bastante ayuda por parte del maestro para que les comente cómo y para qué sirve cada parte del C.P.U. Así mismo hacer una buena conexión de la impresora y del mause.	-La computadora -La impresora -El mause -Desarmador de cruz y plano -Pinzas de eléctrico -Una franela -Libro de "Informática 1" -Diccionario de la Micro computación 2.	Evaluar a los alumnos por medio de una competencia, donde por binas primeramente desarmen el C.P.U. y a su vez lo armen, y evaluar la rapidez y la correcta armazón. Otro punto para evaluar es que el niño conecte todos los periféricos de la máquina y que tenga buen funcionamiento.	Para esta actividad hay que tener bastante cuidado ya que como se va a desarmar, que los niños tengan cuidado en no arruinar alguna pieza, además las conexiones deben de hacer con mucho cuidado para no descomponer algún alambre.

PERIODO REQUERIDO, PARA ESTE TEMA.

MES	DIA	TIEMPO
FEB	1	1 hr.
FEB	8	1 hr.
FEB	15	1 hr.

PROPOSITO	TEMA	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION	OBSERVACIONES
Conocer más a fondo los medios que son vitales para el funcionamiento de la computadora y de sus componentes.	3.2 Software del sistema.	Darles un dictado a los alumnos sobre en qué consiste el Sistema Operativo y que hagan una lectura en voz baja, para que después ellos den su opinión personal con una serie de lluvia de ideas para ver si comprenden el funcionamiento. Un punto muy importante es hacer una lista de los comandos que son primordiales para ciertas funciones de la computadora, para esto los niños practicarán y ejecutarán una y otra vez los comandos hasta que comprendan para qué nos sirve cada uno.	-La computadora -Disquetes -Nueva enciclopedia de la Micro computación. -Diccionario de la Micro computación 2.	Para evaluar en este tema, podemos hacer un examen pero en la computadora el cual consiste, en que de forma individual cada alumno conteste y ponga en práctica cada comando según la pregunta, y el maestro debe de evaluar que el formato sea el indicado y el comando correcto.	El examen se puede llevar a cabo hasta que cada alumno entienda el funcionamiento de los comandos o puede aplicar el examen y si quedan dudas puede dar una retroalimentación del tema.

PERIODO REQUERIDO, PARA ESTE TEMA.

MES	DIA	TIEMPO
FEB	22	1 hr.
MAR	1	1 hr.
MAR	8	1 hr.

UNIDAD 4: NAVEGANDO POR WINDOWS.

PROPOSITO	TEMA	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION	OBSERVACIONES
Que el niño conozca y manipule uno de los programas de computación más difundidos en el mundo de la informática.	4.1 ¿Cómo navegaremos por Windows?	Como primer ejercicio que el alumno sin ayuda del maestro examine y ejecute todos los programas de Windows para que por si mismo se de cuenta el cómo ejecutar y salir de la aplicación. Otra actividad puede ser que se le diga al niño que busque en el menú o en el escritorio de Windows las aplicaciones que el maestro le diga.	-La computadora -La impresora -El mouse. -Libro de "Informática 1" -Diccionario de la Micro computación 2 -Nueva enciclopedia de la Micro computación.	En este tema la evaluación se complementará con el siguiente tema.	El maestro debe de estar muy atento a lo que los educandos estén haciendo, porque aplicaciones desinstalan programas de Windows.

PERIODO REQUERIDO, PARA ESTE TEMA.

MES	DIA	TIEMPO
MAR	15	1 hr.
MAR	22	1 hr.

PROPOSITO	TEMA	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION	OBSERVACIONES
El alumno logre distinguir cada aplicación para su uso correcto.	4.2 Windows y sus aplicaciones.	<p>Dar una explicación sobre cada aplicación y sobre cómo utilizarlas, además que los alumnos hagan sus anotaciones.</p> <p>La siguiente actividad es que por parejas realicen lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cambiar el papel tapiz de la máquina. • Configurar la hora y fecha. • Configurar el protector de pantalla. • Hacer un acceso directo de algún juego. 	<p>-La computadora</p> <p>-La impresora</p> <p>-El mouse.</p> <p>-Libro de "Informática 1"</p> <p>-Diccionario de la Micro computación 2.</p>	<p>Para la evaluación puede tomar en cuenta los resultados de las actividades obtenidas de las actividades básicas del tema, para no hacer otra actividad para evaluar.</p>	<p>La explicación y el dictado que se les dé a los alumnos, tendrá que ser breve y nutrido, porque sino los niños se enfadan o se les hace muy cansado.</p>

PERIODO REQUERIDO, PARA ESTE TEMA.

MES	DIA	TIEMPO
MAR	29	1 hr.
ABR	5	1 hr.
ABR	26	1 hr.

UNIDAD 5: PROCESADOR DE TEXTOS.

PROPOSITO	TEMA	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION	OBSERVACIONES
Que el educando logre entender todos los procedimientos básicos para trabajar en Word.	5.1 Primeros pasos en Word.	<p>Dar una explicación detallada y anotar en el pizarrón el procedimiento para los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cómo ingresar al programa. • Cómo modificar los márgenes de la hoja. • Pasos para cambiar el tipo de letra. • Pasos para cambiar el tamaño de la letra. • Cómo cambiar el color al texto. • Procedimiento para guardar un archivo. • Pasos para abrir un archivo. • Procedimiento para imprimir. • Cómo insertar Wordart. • Pasos para salir del programa. 	<ul style="list-style-type: none"> -La computadora -La impresora -El mouse. -Libro de "Informática 1" -Diccionario de la Micro computación -Nueva enciclopedia de la Micro computación. -Disquetes -Libreta de los alumnos. -El pizarrón 	<p>Para evaluar se le pide al alumno que ingrese al programa, de tal forma que el procedimiento lo haga adecuadamente, puede apoyarse de su libreta de apuntes.</p>	<p>Para nutrir más este tema y tener más puntos para la evaluación se puede complementar con el siguiente tema.</p>

PERIODO REQUERIDO, PARA ESTE TEMA.

MES	DIA	TIEMPO
MAY	3	1 hr.
MAY	17	1 hr.

PROPOSITO	TEMA	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION	OBSERVACIONES
Por medio de este programa el niño pueda mecanografiar un texto para que a su vez le agregue el estilo y presentación que más le agrada, así mismo pueda imprimir lo que escriba o porqué no trabajos y ejercicios de la escuela.	5.2 Formato de textos y su impresión.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Teclar un párrafo de los renglones que guste. ▪ Cambiar 3 renglones de diferente letra según el gusto del alumno. ▪ Cambiar 2 renglones de diferente tamaño de letra de acuerdo a deseo del alumno. ▪ Modificar el margen de las hojas según se dé el caso. ▪ Insertar Wordart. ▪ Modificar el color por lo menos a 10 palabras. ▪ Imprimir el trabajo. 	<p>-La computadora</p> <p>-La impresora</p> <p>-El mouse.</p> <p>-Libro de "Informática 1"</p> <p>-Diccionario de la Micro computación 2.</p> <p>-Nueva enciclopedia de la Micro computación.</p> <p>-Disquetes</p> <p>-Libreta de los alumnos.</p>	De acuerdo a los resultados de las actividades se puede evaluar y si algún alumno no le queda claro, se da una retroalimentación y después se puede hacer un examen donde se incluya las actividades que el niño no comprendió.	

PERIODO REQUERIDO, PARA ESTE TEMA.

MES	DIA	TIEMPO
MAY	24	1 hr.
MAY	31	1 hr.

PROPOSITO	TEMA	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION	OBSERVACIONES
El alumno por medio de esta herramienta le dé mejor presentación al trabajo que este realizando en la máquina.	5.3 Configurar imágenes prediseñadas.	Anotarle el procedimiento en el pizarrón del cómo insertar la imagen. Como segunda actividad, el niño insertará la imagen que más le agrada o que vaya de acuerdo al texto.	-La computadora -La impresora -El mouse. -Libro de "Informática 1" -Diccionario de la Micro computación 2. -Disquetes -Libreta de los alumnos..	Solamente evaluar el procedimiento para insertar imágenes este correcto.	Cuanto más grande sea la imagen gasta más tinta, hacerle ver al alumno que la imagen sea de un tamaño normal.

PERIODO REQUERIDO, PARA ESTE TEMA.

MES	DIA	TIEMPO
JUN	7	1 hr.
JUN	14	1 hr.

3.3 RECURSOS DIDACTICOS

El material que se utilizó procuré que fuera actualizado y que sea congruente y funcional, por otra parte los libros son de autores reconocidos porque a veces hay libros de autores que ni en su casa los conocen, o tiene contenidos confusos y antiguos, así mismo el material didáctico tiene que ayudar a los alumnos a aclarar las dudas y no a confundirlos más.

Los recursos didácticos que se utilizan en la tecnología de computación son pocos, una parte porque tienen precios muy elevados, otra porque al dar información de algún tema o paquete de software los alumnos se dedican a la práctica y actividades en la computadora, además un recurso muy importante es la propia computadora.

A continuación se presenta una lista de Antologías y libros que estuve utilizando para apoyarme para la aplicación de la estrategia; esta misma lista es la que se presenta en la caracterización del proyecto, citando en páginas anteriores.

- "Enciclopedia Autodidacta interactiva Océano", Editorial Océano, Barcelona España, 1999.
- "Nueva Enciclopedia de la Micro Computación, teoría y práctica", Editorial Euro México, México 1997.
- "Cómo hacer casi todo en la computadora", Reader's Digest México 1999.
- "COMPAQ, Guía del usuario de la PC con acceso a Internet", México 1999.
- "Introducción Microsoft Windows 98", Microsoft Corporation 1999.
- "Informática 1", Ricardo Castellanos Casas, Gonzalo Ferreyra Cortes, Editorial Alfaomega, México 2000.

- "Informática 2", Ricardo Castellanos Casas, Gonzalo Ferreyra Cortes, Editorial Alfaomega, México 2000.

CAPITULO IV

RESULTADOS OBTENIDOS

4.1 RESULTADOS

Para enseñar a los alumnos, el programa lo adapté para que los temas sean relacionados con el contexto de los niños, además las evaluaciones han sido de gran ayuda para saber en qué momento recurrir a la retroalimentación o simplemente damos cuenta si los alumnos aprendieron o no, por otra parte es muy importante que antes de hacer la planeación hacemos una pregunta, ¿cuál es el propósito del curso?, ya que esto nos puede auxiliar para tener un buen punto de partida en fijar criterios para una aceptación, y no solamente representar conocimientos que el alumno debe memorizar. El objetivo primordial de la enseñanza es centrar metas a las que los alumnos deben arribar, también nosotros como maestros debemos tomar en cuenta nuestra experiencia con diferentes planes y programas con el fin de integrar las necesidades de los niños y del grupo, todo esto en las condiciones con las que cuenta la escuela y el contexto, para que los alumnos desarrollen un buen aprendizaje.

La aplicación de la estrategia que presento, fue un poco tardada, porque en la escuela solamente se cuenta con una computadora y a veces me llevé mi computadora para que los alumnos aprovechen más el tiempo en realizar las prácticas en el ordenador, de esta forma con pocas computadoras se avanzó muy lentamente. Las actividades que se realizaron con los niños fueron de acuerdo al contexto y a los intereses que los alumnos comentaron en un examen de diagnóstico que se les aplicó para tener un buen punto de partida del qué se les va a enseñar y ¿por qué?, para el examen de diagnóstico, se tomaron en cuenta los resultados de la entrevista que se les aplicó para realizar la planeación, dicha entrevista se encuentra en el Capítulo II, apartado "Caracterización del proyecto".

Mi estrategia está enfocada en nivel primaria la cual es "EL USO DE LA COMPUTADORA EN NIVEL PRIMARIA", y así de esta forma la aplicación de la estrategia se desarrollo en la Esc. Prim. Fed. "José María Morelos" en Ecuandureo, el proyecto se empezó aplicar el día 14 de septiembre de 2000 a las 17:00 hrs., ya que solamente se asistió un día por semana, porque de otra forma interrumpía el plan de clases del maestro que estaba a cargo del grupo y además el Director solamente me dió permiso una hora por día.

Por principio de cuentas, los resultados fueron un tanto satisfactorios (*ver anexo 3*), como todo proceso de enseñanza – aprendizaje, tiene consecuencias buenas y malas. por lo tal podemos comentar lo siguiente:

Los alumnos, quienes por inquietud propia decidieron que se les enseñará computación, tuvieron un buen comienzo, ya que en el primer tema 1.1 ¿Cómo encender la computadora?, se mostraron muy entusiasmados y con mucha alegría pero a la vez sentían un miedo interno que les hacía tener pena y en cierto modo no hacer la actividad, pero se fueron animando cuando pasó el primer niño y los demás observaron que está actividad era muy sencilla. Con los demás temas ya fue más fácil, porque se les perdió el miedo y observaron que esto de la computadora no es complicado como pensaban. Una de las dificultades más frecuentes que se presentaron, fué por motivo que ya una vez encaminados todos los niños por igual querían pasar al ordenador para realizar el trabajo, la solución consistió en que les preguntaba, mientras les llegaba el turno, ¿qué desean hacer?, la mayoría de los alumnos contestaron que querían jugar a cualquier cosa, y simplemente lo hice, me dedicaba a jugar con ellos; los juegos que practicábamos eran diferentes por ejemplo: al horcado, memorama, la oca, serpientes y escaleras, estos juegos estaban relacionados con la computadora, ya que todos los

hice, para que en los dibujos estuviera una computadora o algo referente con la misma, y así de esta forma los educandos no se enfadaban y también jugando aprendían como eran y cómo se llaman cada uno de los dispositivos o partes de la PC (computadora).

Cuando tuvieron que utilizar el Mouse por primera vez, se les dificultaba demasiado, hubo algunos niños que se desesperaban, les comentaba que solo era cuestión de práctica y además les dije la forma correcta de tomar el Ratón y el teclado (ver anexo 4). También les comenté más de una vez, que cuando oprimieran algún botón incorrecto, el mensaje que les mandara la máquina lo leyeran bien, y si no lo lograban comprender, me comentaran de lo que estaba sucediendo.

El tema que más les costó dificultad fue 3.1 Hardware del sistema, porque tenían que hacer una buena conexión y además tener bastante cuidado en no doblar un alambre de los conectores, ya que si sucedía esto, no funcionaría correctamente la computadora y además tener que comprar otro dispositivo para corregir el mal, aunque para este tema se ocupaba de más tiempo, las conexiones las hicieron por trinas para avanzar, para este punto con los alumnos lo hicimos lo más detallado y lento que se pudo, con el fin de que todos los niños tuvieran una buena mecanización de los componentes que se conectaron (*ver anexo 4*).

Sobre un punto muy importante de los niños, que cuando alguno de ellos ya sabía como solucionar algún detalle de la computadora, y cuando le sucedía a alguno de sus compañeros, inmediatamente les ayudaba, y mi papel solo era de espectador o en ocasiones reafirmaba el tema para que todos por igual entendieran.

4.2 EVALUACIÓN

No es casual que el modelo de enseñanza tradicional haya caracterizado que la labor del profesor solamente consiste en transmitir conocimientos y en comprobar los resultados. Tradicionalmente se tiene y se practica la evaluación escolar como una actividad terminal del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se ha adjudicado una posición estática e intrascendente en el proceso didáctico, se ha conferido una función mecánica, que consiste en aplicar exámenes y asignar calificaciones al final de los cursos, se ha utilizado además como una arma de intimidación y de represión que algunos maestros suelen utilizar contra los alumnos. Estos aspectos que deforman y denigran la tarea educativa y al mismo tiempo señalar la necesidad de sustituir el actual concepto de calificación, vía la práctica casi exclusiva de los exámenes por una verdadera evaluación pedagógica.

La evaluación se concibe directamente relacionada con los objetivos de aprendizaje y por supuesto con el concepto de aprendizaje mismo. Esto nos parece lógico puesto que se entiende por aprendizaje la modificación de la conducta como resultado de la experiencia. La evaluación se ocupa de la verificación o comprobación de los aprendizajes planteados en los planes y programas.

La acreditación se relaciona con la necesidad institucional de certificar los conocimientos con ciertos resultados del aprendizaje referidos a una práctica profesional resultados que deben estar incorporados en los objetivos terminales o generales de un curso, pero que no dejan de ser cortes artificiales en el proceso de aprendizaje de una persona. Pero ciertamente en el fondo de esta problemática sigue presente la psicología conductista con su concepción del aprendizaje como producto en

contraposición a otras explicaciones más acertadas del aprendizaje como proceso de conocimientos.

Conviene aclarar que cuando aquí se habla de evidencias de aprendizaje estas no se refieren únicamente a los exámenes, también a una serie de trabajos, ensayos, reportes, investigaciones bibliografías, la evaluación es un proceso que permite al individuo reflexionar sobre su propio proceso de aprender, de la misma forma permite confrontar este proceso con los demás miembros del grupo, así también la evaluación propicia en el alumno que sea auto-consciente de su aprendizaje. Por otra parte la evaluación educativa no puede ser realizada únicamente por personal experto tampoco por personal de departamentos específicos de evaluación, sino que serán los maestros y los alumnos quienes participen de manera privilegiada en dicho proceso.

Cuando evalúo, certifico los conocimientos de los alumnos por medio de un examen o también por los trabajos que se realizaron dentro y fuera de clases, por lo tanto esto me puede orientar para mejorar la forma que doy clases o también para dar una retroalimentación, pero que quede bien claro que esto de la evaluación no solamente sirve para que nos demos cuenta si los alumnos aprendieron, sino para que el alumno se de cuenta si debe mejorar o solamente seguir estable en sus calificaciones, ya que también esta por parte de nosotros motivar al alumno para que no solamente mejore sus calificaciones ya que la calificación es solamente un tramite administrativo, más bien que reflexione sobre sus conocimientos y lo más importante que en realidad asimile la información obtenida, ya que por medio de la evaluación nos proporciona criterios y consideraciones con el fin de ayudar a apoyar en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que no se considere como actividad final considerada a medir o cuantificar, más bien como un elemento para realimentar y complementar al proceso.

cualquiera que constara de 20 renglones, después tenían que aplicar los siguientes puntos en el párrafo que habían hecho:

- Justificar el texto
- El título del texto debe de ir en WordArt
- Modificar el tamaño de la letra
- Modificar el tipo de la letra
- Modificarle el color a 5 palabras diferentes
- Subrayar 5 palabras cualquiera
- Imprimir el trabajo (en color negro, modo económico, baja densidad)

Después de que todos terminen el trabajo, recogerlo y regresarlo, para que ellos sean los que lo revisen, pero tener cuidado de que no le toque su propio trabajo a algún niño, ya una vez entregados, revisarlo entre todos, de acuerdo a los puntos señalados (*ver anexo 5*).

Otro punto importante a evaluar es cuando hay poco de teoría que se les dicto a los alumnos, revisarles si lo tienen completo en la libreta, porque muchos niños suelen brincarse las hojas de su libreta y en la hoja que dejaron libre escriben otra cosa de cualquier materia, además se les puede hacer un examen de diagnóstico oral sobre la teoría. Es que al evaluar hay que tener en cuenta que cuando algunas de las metas no se han logrado por completo hay que dar una retroalimentación o simplemente observar a los alumnos que más dificultad tenga en cierto tema y en horas extras ayudarlo y orientarlo sobre sus dificultades.

4.3 PROPUESTA

El hombre siempre ha querido ser poderoso, es la naturaleza del hombre, y además sabe que los conocimientos son un ingrediente primordial para tener poder, esta es la premisa que ha guiado al hombre desde tiempos remotos a hacer todo lo posible por obtener y almacenar información del mundo que lo rodea, y que mejor en un equipo tan sofisticado como lo es la computadora.

Esta propuesta del Uso de la computadora en nivel primaria, surge a raíz de que los alumnos de la Primaria "José María Morelos" en Ecuandureo, Mich. están en un proceso de transformaciones tecnológicas, las cuales están rodeando a nuestros alumnos, donde ellos en la actualidad están en una manipulación continua de máquinas electrónicas, y que mejor que en nivel primaria se enseñe computación, también puede ser de gran ayuda para la economía de los padres de familia por motivo que ya no tienen que mandar a sus hijos a Zamora a escuelas particulares de computación porque ya la tendrán en la misma escuela que estudian su nivel primaria, para que nuestros alumnos tengan un conocimiento más adecuado sobre la utilización de computadoras y su aplicación, así también a temprana edad tengan conocimientos frescos de las innovaciones tecnológicas de nuestra vida cotidiana, para que en un futuro ellos mismos aporten su saber a la ciencia y a la tecnología de nuestro mundo y es así que surge como la propuesta de innovación EI USO DE LA COMPUTADORA EN NIVEL PRIMARIA.

Se concibe la computación como un campo de conocimientos que sistematiza los procesos de invención, creación, transformación y el uso de la computadora a la solución de problemas y a la satisfacción de necesidades de la vida cotidiana para el mejoramiento de la calidad de vida.

Pienso que para el contexto de los alumnos la computación, tendrá que considerarse como un espacio curricular, teniendo como propósito potenciar las capacidades de los alumnos para resolver problemas relacionados con su vida cotidiana.

La propuesta que sugiero, tiene como objetivo primordial el desarrollo y el fortalecimiento de los conocimientos para la comprensión y valoración de los adelantos tecnológicos de la vida cotidiana para resolver problemas, así también identificar estrategias para detectar problemas y soluciones que beneficien individual y colectivamente a los niños de 5° "B" turno vespertino de la Primaria "José María Morelos".

La computación abarca conocimientos básicos de la informática (ciencia que nos enseña el uso y control de las máquinas electrónicas para procesar información) como parte de los medios de comunicación de vanguardia, donde se expresa la aplicación adecuada de todos los dispositivos de la computadora, destacando que se realice con flexibilidad sin sujetarse a una programación rígida y uniforme y con una alta posibilidad de adaptación de necesidades y recursos para la escuela, maestros y sobretodo al alumno.

Las tareas y los ejercicios están diseñados para que no resulte una experiencia traumática en el alumno, todo se debe de hacer con un mínimo de forcejeo, para que sea el niño el que empiece a responsabilizarse de sus propios actos.

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

A esta altura de la aplicación de la estrategia, a mi criterio puedo decir que las metas que me forjé, han sido útiles para los alumnos que por medio de sus inquietudes logré proponer la estrategia que lograría cubrir las inquietudes de los niños.

Las estrategias que se aplicaron, estuvieron planeadas y diseñadas a mi poca experiencia en la docencia, los errores y tropiezos fueron superados con ayuda de compañeros de la U.P.N. y del trabajo, además los asesores y los libros de la Universidad, fueron la principal fuente para remediar los problemas y las dificultades que se presentaron en el proceso de aplicación del proyecto. Sobre la planeación las principales dificultades, se presentaron en el momento de estructurar los temas de acuerdo con el tiempo que se ocuparía para aplicar el proyecto, cuando se estaba aplicando, hubo temas que se tuvieron que reorganizar, por otra parte la planeación fue apoyada con los planes y programas del nivel Secundaria. En la evaluación se puede decir que los resultados que se dieron, fueron un tanto satisfactorios, ya que el interés de los educandos por la computación fue bastante buena, cosa que ayudó mucho para que todas las actividades o ejercicios que se realizaron, fueran bien comprendidos y para el momento de la evaluación no fuese necesario demasiados trabajos extras para complementar esto. Los resultados estuvieron muy satisfactorios, porque problemas que se presentaron en el momento de la aplicación, los niños fueron los que en ciertas ocasiones me ayudaron a superarlos, de manera colectiva o individualmente. Por otra parte, hablando sobre los resultados que su pudieron obtener tenemos lo siguiente:

- Cada alumno está logrando entender ese mundo tan misterioso de la informática.

- Los niños aprovechen cada uno de sus juegos pero para aprender y saber más sobre el mundo que los rodea.
- Que los avances tecnológicos de nuestros días, los alumnos logren manipular cada aparato para fines constructivos.
- Estamos en un mundo de constantes cambios, así de esta manera poner al alcance de nuestros alumnos aparatos sofisticados, que nunca llegamos a imaginar.

BIBLIOGRAFIA

CASTELLANOS CASAS, Ricardo. "Informática 1", Alfaomega. México, 2000.

CORTES ROCHA, Carmen. "La escuela y los medios de comunicación masiva", México, SEP, 1986.

FUENTES, Benjamín. "Enrique Corona Morfín y la educación rural", México, SEP, 1986.

GELDARD, Frank A. "Fundamentos de psicología", México, Trillas, 1976.

GONZALEZ Iturbe, Alfredo Díaz. "Pestalozzi y las bases de la educación moderna", México, SEP, 1986.

HERNANDEZ, Margarita, VALDIVIA, Luis Miguel. " Makarenko y la educación colectivista", México, SEP, 1985.

JIMENEZ ALARCÓN, Concepción. "Rafael Ramírez y la escuela rural mexicana", México, SEP, 1986.

JIMENEZ, Fernando. "Freinet una pedagogía de sentido común", México, SEP, 1985.

LOERINCS, Gabor. "Nueva enciclopedia de la micro computación", EUROMEXICO. México, 1997.

MOLINA, Alicia, "Diálogo e interacción en el proceso pedagógico", México, SEP, 1985.

MUMMERT, Gail y ZENDEJAS, Sergio. "Los presidentes municipales y sus obras en la historia de Ecuandureo, desde fines del siglo XIX hasta 1997", Conferencia dictada el 13 de diciembre de 1997 en Ecuandureo, Mich., Mimeo, Zamora, 1997.

TORRES, SEPTIEN, Valentina. "Pensamiento educativo de Jaime Torres Bodet", México, SEP, 1985.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Antología Básica, "Análisis de la práctica docente propia". México, SEP-UPN, 1994.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Antología Básica, "Contexto y valoración de la práctica docente propia". México, SEP-UPN, 1995.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Antología básica, "Corrientes pedagógicas contemporáneas", México, SEP-UPN, 1994.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Antología básica, "El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento", México, SEP-UPN, 1994.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Antología Básica, "Hacia la innovación". México, SEP-UPN, 1995.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Antología complementaria, "Institución escolar", México, SEP-UPN, 1994.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Antología Básica, "Investigación de la práctica docente propia". México, SEP-UPN, 1995.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Antología básica, "La formación de valores en la escuela primaria", México, SEP-UPN, 1997.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Antología básica, "Proyectos de innovación", México, SEP-UPN, 1994.

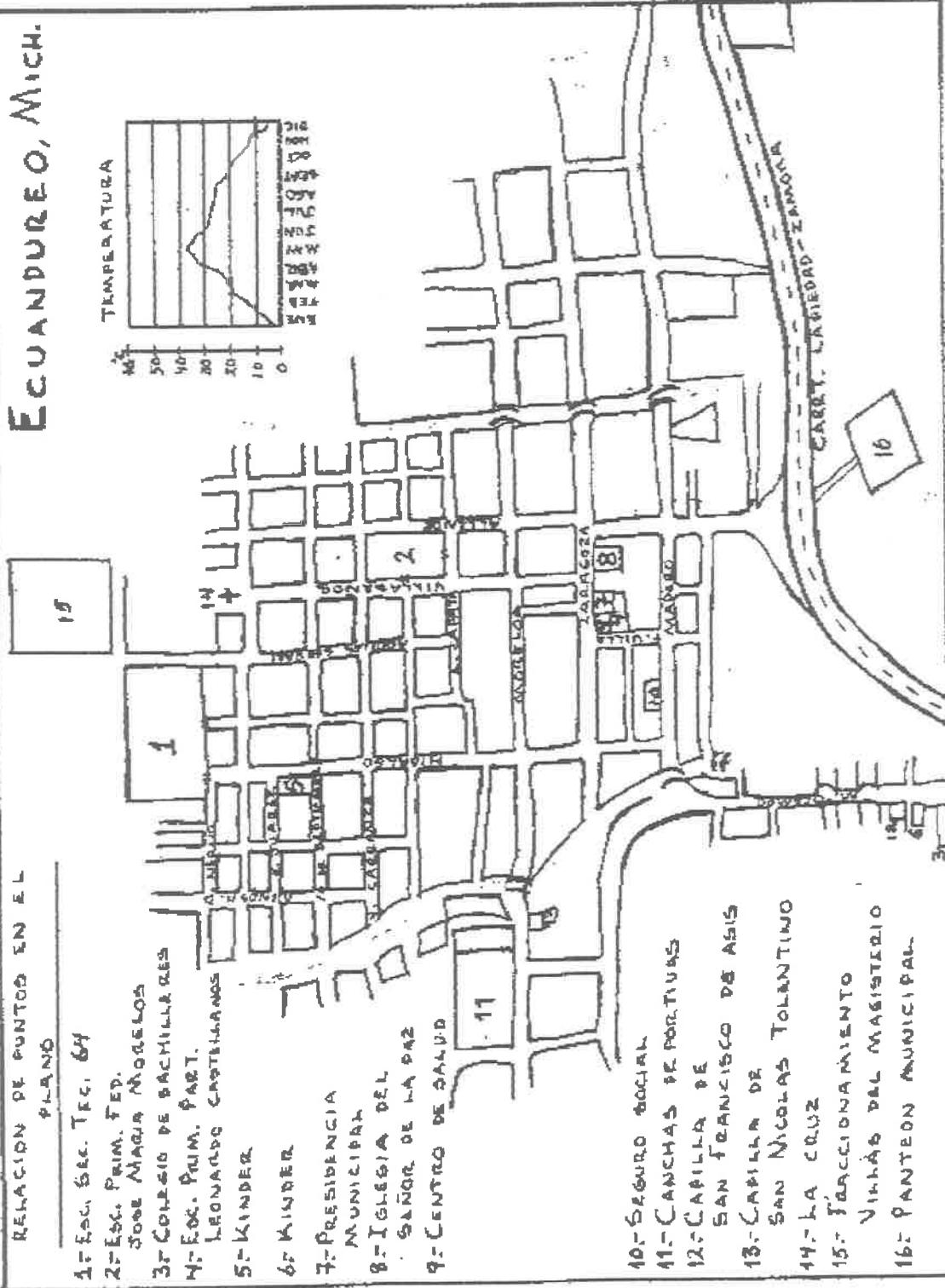
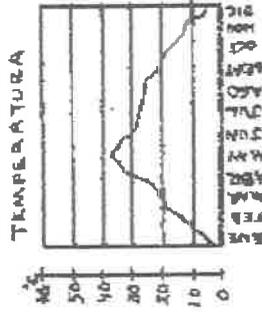
ANEXOS

ANEXO 1

ECUANDUREO, MICH.

RELACION DE PUNTOS EN EL PLANO

- 1- ESC. SEC. TEC. 64
- 2- ESC. PRIM. FED. JOSE MARIA MORELOS
- 3- COLEGIO DE BACHILLERES
- 4- ESC. PRIM. PART. LEONARDO CASTELLANOS
- 5- KINDER
- 6- KINDER
- 7- PRESIDENCIA MUNICIPAL
- 8- IGLESIA DEL SEÑOR DE LA PAZ
- 9- CENTRO DE SALUD
- 10- SEGURO SOCIAL
- 11- CANCHAS DE PORTUAS
- 12- CAPILLA DE SAN FRANCISCO DE ASIS
- 13- CAPILLA DE SAN NICOLAS TOLANTINO
- 14- LA CRUZ
- 15- FRACCIONAMIENTO VILLAS DEL MAGISTERIO
- 16- PANTEON MUNICIPAL



ANEXO 2

CONTROL DE EVALUACIONES CICLO ESCOLAR 2000-2001 PROPUESTA: "EL USO DE LA COMPUTADORA EN NINEL PRIMARIA"

ESCUELA PRIMARIA "JOSE MARIA MORELOS"

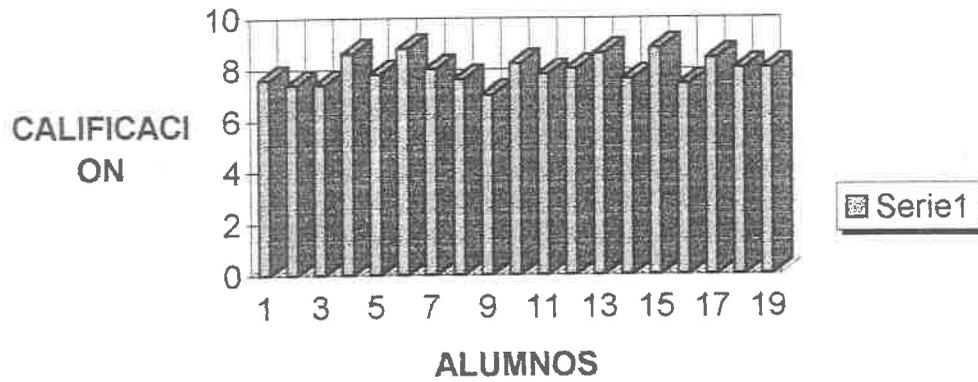
GRUPO: 5° "B"

TURNO VESPERTINO

No.	NOMBRES	UNIDADES					PROMEDIO
		1	2	3	4	5	GENERAL
1	ALCALA BRAVO DANIELA	6	8	8	9	7	7.6
2	AVIÑA URBANO JESUS CARLOS	6	7	8	8	8	7.4
3	BENITES MARTINEZ SALVADOR	7	8	7	7	8	7.4
4	BENITES URIBES SERGIO	8	9	9	9	8	8.6
5	BRAVO BENITES GRISELDA	8	8	7	8	8	7.8
6	CADIZ SANCHEZ ABRAHAM	9	9	9	9	8	8.8
7	CORTES ARTEAGA JORGE IGNACIO	7	8	8	9	8	8
8	ELIGIO HERNANDEZ JESUS	6	8	7	8	9	7.6
9	GARCIA MATA VERONICA	6	7	7	8	7	7
10	GARCIA SANCHEZ VERONICA	9	8	9	7	8	8.2
11	GARNICA MURILLO LUZ ELENA	8	8	8	7	8	7.8
12	GONZALEZ HURTADO VICTOR MANUEL	8	9	8	8	7	8
13	INFANTE GARCIA PAOLA ALEJANDRA	9	9	8	8	9	8.6
14	LICEA CONTRERAS RAUL SALVADOR	7	8	7	8	8	7.6
15	LUGO QUINTERO ADRIANA MONSERRAT	9	9	9	9	8	8.8
16	MATIAS ANTOLIN ISABEL	7	8	7	7	8	7.4
17	MAURICIO ZAMORA SALVADOR	8	8	9	9	8	8.4
18	ROMERO FLORES MARIA ISABEL	7	8	8	9	8	8
19	VIDALES GARCIA JESSICA GUADALUPE	6	9	8	9	8	8
		7.4	8.2	7.9	8.2	7.9	7.9

ANEXO 3

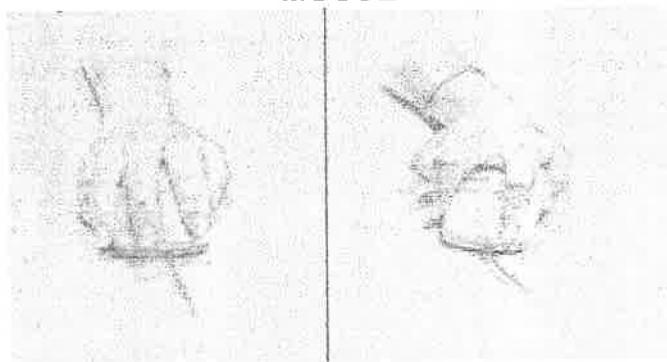
GRAFICO DE LAS EVALUACIONES



ANEXO 4

COMODIDAD Y FORMA CORRECTA DE TOMAR EL MOUSE Y EL TECLADO

MOUSE



CORRECTO

INCORRECTO

TECLADO



CORRECTO

INCORRECTO

INCORRECTO

CORRECTO

Mantener la muñeca en una posición derecha al momento de escribir.

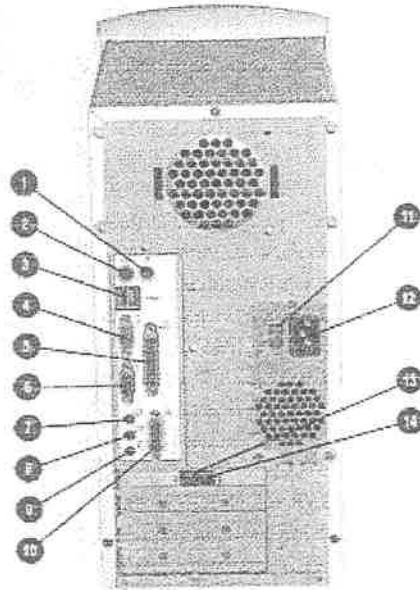
la No permitir que las muñecas queden en un ángulo.

No apoyar las manos en la superficie de trabajo.

Mantener la muñeca en una posición derecha al momento de escribir.

ANEXO 5

COMO IDENTIFICAR LOS COMPONENTES PARA UNA BUENA CONEXIÓN



No.	Icono	Componente
1		Mouse
2		Teclado de Internet
3		Puerto USB (A)
4		Puerto en Serie
5		Puerto Paralelo
6		Puerto de Monitor VGA
7		Salida de Audio
8		Entrada de Audio
9		Micrófono
10		Puerto de juego (Gameport)
11		Interruptor de selección de voltaje
12		Conector de energía de CA
13		Línea de entrada de módem (El aspecto del módem puede variar).
14		Línea de Salida de Módem (El aspecto del módem puede variar).

ANEXO 6



En una CASITA situada en el claro de un bosque vivían 7 enanitos que por las tardes solían contar interesantes historias a los vecinos de una cercana aldea. Como otras muchas tardes al llegar del trabajo y una vez que todos los vecinos se disponían a disfrutar del relato, el enanito mayor carraspeo suavemente para aclararse la *garganta* y utilizando una voz profunda y melódica empezó.

Erase una vez en un país en el que reinaba la felicidad y todo era alegría porque había nacido una hermosa princesita de piel blanca como la nieve a la cual le llamaron blancanieves. Pero la felicidad no les duró mucho tiempo pues la reina enfermó y murió poco después de nacer la pequeña.