



**UNIDAD 094 D.F. Centro**

**Primaria 2007**

**UNA AVENTURA EN LA ESCUELA PRIMARIA:  
“APRENDER JUGANDO CON LAS TIC´s”**

**TESIS**

**Que para obtener el título de  
Licenciada en Educación primaria**

**Presenta:**

**Miriam de la Cruz Miranda Ramírez**

**Asesor: Dr. Vicente Paz Ruíz**

**México D.F. Agosto de 2010.**

## ÍNDICE

Índice	Paginas.
Introducción.	1 2
Capítulo I. DIAGNOSTICO. Como se enseña con las TIC's en el Colegio Ricardo Bell.	5
1. Contexto.	6
1.1 Descripción de Viviendas.	6
1.2. Breve reseña.	8
1.3. Descripción de la escuela.	8
2. Diagnóstico. Yo parto de aquí.	11
2.1 Personal que labora en el colegio.	11
2.2 Mi práctica docente en la clase de computación en el grupo de 1ro de primaria del colegio Ricardo Bell.	12
2.3 Planteamiento.	17
2.4 El problema.	18
2.5 Objetivo general. Lo que quiero que logren estos pequeñines.	19
Capítulo II. Referentes documentales.	20
1. Algo de historia.	20
2. Las capacidades en materia de TIC's al servicio del empleo y de la competitividad.	23
3. Marco normativo. Lineamientos.	23
4. Marco teórico.	26
4.1 El aprendizaje.	27
4.2 Teorías psicológicas que han explicado el proceso de aprendizaje.	29
4.3 El conocimiento.	30
Capítulo III. Propuesta innovadora. ¡El uso de las TIC's!	34
1. ¿Por qué así?	34
2. Siguiendo la receta.	37
3. Aplicación.	49
Conclusiones. ¡Y ahora tenemos!	60
1.- Limitantes	60
2. No es el hilo negro, pero tenemos que...	61
Bibliografía citada	64

*Dedicatoria.*

*Para mi Princesa Sary  
por sus tiernos consejos  
para mi nenuco Andrés  
por su creativa ayuda,  
para mi mejor amigo,  
compañero y esposo  
por todo su tiempo, ejemplo y amor,  
para mi amada mamá  
que me animo y aconsejo,  
para mi querido papá  
por su incondicional apoyo  
para mis geniales hermanos,  
para mis estimados amigos y amigas  
por su compañía en este proceso.*

*GRACIAS,*

*Miriam de la Cruz Miranda Ramírez*

*みりあむ*

## INTRODUCCIÓN

Vivimos en un contexto que se caracteriza por una permanente influencia a todo tipo de mensajes y estímulos mediatizados tecnológicamente, en especial a través de la televisión e Internet. Exposición que tiene una especial trascendencia en el proceso formativo de niños (as) y jóvenes. El teléfono celular, la computadora, la consola de videojuegos, Internet, los reproductores de DVD y de MP3, y en especial el televisor forman parte de la vida cotidiana de niños (as) y jóvenes. De suma importancia por la vinculación con la clase de Informática por contener un soporte con las Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones llamadas “TIC’s”; donde se observa, cómo éstas están sirviendo de base para el surgimiento de un entorno completamente nuevo y diferente dentro del cual tendrán que desenvolverse los procesos de enseñanza y aprendizaje” (Brunner)<sup>1</sup> La escuela debe adaptarse porque la sociedad en la que se desenvuelve no es la misma en la que fue creada.<sup>2</sup>

Computadoras y redes, así como otros medios informáticos como celulares, consolas de video, juegos internet e incluso televisión de prepago o gratuita, ya están presentes en las aulas indirectamente en el caso de aquellas instituciones aún no equipadas pues los estudiantes en su mayoría están, de un modo u otro, en contacto con las TIC’s. Pero esta presencia, en muchas ocasiones material en otras sólo simbólica, no ha modificado de manera significativa las prácticas áulicas. En gran medida debido a la ausencia de innovación pedagógica que se advierte en el uso de estos medios como consecuencia de políticas educativas enfocadas primordialmente al equipamiento informático y a la insuficiencia de la formación docente en este campo, verdadero talón de Aquiles de la incorporación de las TIC’s en la educación.

En el aire aparecen dos preguntas interrelacionadas ¿Las propuestas de formación existentes apuntan a una transformación de las prácticas áulicas a partir de las incorporaciones de las TIC’s? ó ¿Promueven sólo el reemplazo de las viejas herramientas educativas (pizarrón, cuaderno, diccionario, manual, etc.) por tecnologías modernas, dentro del mismo esquema pedagógico de la escuela de la sociedad industrial? ¿Es posible encarar un uso innovador de los medios informáticos en los procesos de enseñanza y aprendizaje sin incorporar plenamente estos usos en los programas de formación docente?

El ciclo comienza con las grandes promesas realizadas por los desarrolladores de tecnología. Sin embargo, en el aula los docentes nunca adhieren realmente a las nuevas herramientas y no se produce ninguna mejora académica significativa.

---

<sup>1</sup> Brunner, J.J. *Educación e Internet. ¿La próxima revolución?*- Santiago de Chile, (2003)Fondo de Cultura Económica pag. 43

<sup>2</sup> Íbidem pag. 50

En la práctica se puede citar que, algunas editoriales como Santillana tienen: Una serie que se conforma por seis libros orientados al aspecto práctico de los programas de computación, como Paint, WordPad, Word, Excel, Power Point, Access, entorno Windows e Internet. En el tratamiento de la información se utiliza la versión de Windows 2000, Windows Vista y Windows XP.

El lenguaje que se emplea es sencillo, acorde con la edad de los estudiantes y al aspecto gráfico-visual. Los contenidos se acompañan por breves secciones: glosario, cuidados que requieren el hardware y el software, actualización y versiones, y por actividades que consolidan el aprendizaje de los educandos. Cada libro se acompaña de un CD que lo hace interactivo, dinámico y divertido. Que es un proyecto que ya conozco por haber trabajado con él, ésta editorial cuenta con otras opciones como “Informática integrada” y “compumigos” que a nivel preprimaria, primaria y secundaria permiten un aprendizaje accesible.

Refuerzan al maestro con “Talleres de Actualización” que se realizan y desarrollan bajo la concepción de que el aprendizaje, más que una acumulación de conocimiento, es un proceso no lineal e interactivo en el que se redescubre la relación teoría - práctica y el sentido de la acción docente, a través de:

- La secuencia estructurada de técnicas grupales, ejercicios de simulación, juegos de equipo, trabajo de grupo, juegos de roles, estudio de casos, exhibición de videos y exposiciones, entre otras estrategias de enseñanza.
- La recuperación de conocimientos y experiencias de los profesores y profesoras participantes.
- La solución de problemas de la práctica docente mediante la reflexión crítica de su propia labor.
- La integración de fundamentos teóricos, técnicas y estrategias, así como vivencias personales y expectativas docentes, susceptibles de ser aplicados por otros en experiencias similares.
- La construcción de situaciones de aprendizaje que contribuyan a resolver dudas, superar obstáculos, confrontar y socializar experiencias, pero sobre todo a que los maestros valoren y modifiquen positivamente sus estrategias didácticas.

Los cuales tienen la restricción de ser para usuarios de los libros de trabajo de dicha editorial. Con una calendarización anual.<sup>3</sup> Otra editorial de prestigio con la cual como institución particular se está trabajando es Grupo Educare quienes tienen el “Proyecto Informática Educativa” que es un programa integral de incorporación de las Tecnologías de Información y

---

<sup>3</sup> Santillana. Proyecto informática primaria; <http://www.santillana.com.mx/competencias.php> 20/08/2008.

Comunicación al ambiente educativo desde la educación preescolar hasta el bachillerato, se estructura y desarrolla a través de la combinación de la computación y el apoyo académico en cada uno de sus niveles. Debido a las características bio-pisco-sociales en el rango de edades de los alumnos de preescolar, se determina que la carga de contenidos referentes a computación (aprender sobre las TIC's) sea mínima.

Más que enseñar computación, las necesidades formativas son otras, convirtiéndose la computadora sólo en un medio de apoyo para el desarrollo de habilidades motrices a través del uso y dominio del ratón (coordinación fina, ubicación espacial y lateralidad); desarrollo del lenguaje a través del incremento de vocabulario (colores, formas, animales, partes de cuerpo, objetos, entre otros); introducción a la lecto-escritura y lógica matemática. Se centra el mayor porcentaje de sus contenidos en el uso de la computadora para apoyo académico y se deja un mínimo porcentaje para la introducción de conceptos y nociones básicas que lo aproximen progresivamente a la computación: partes básicas, utilidad y cuidados de las computadoras. Manejando una serie de libros denominados Aprender haciendo (Informática) y Explorando.

Explorando que es una serie de materiales impresos y digitales (software educativo) que tiene como finalidad promover en los estudiantes el uso y la interacción con la computadora para la adquisición, ampliación y refuerzo de contenidos académicos, a través del uso de las nuevas tecnologías (aprender con las TIC's).<sup>4</sup>

Para el profesor se tiene “La Biblioteca de Desarrollo Profesional” es una herramienta que le permite acceder a los cursos de capacitación desde su hogar u oficina.

De igual manera, el acceso a este material está limitado para las instituciones y profesores usuarios del software educativo.<sup>5</sup>

Para los profesores de educación pública, a partir de la segunda mitad de la década de 1990 se produjo un crecimiento significativo de los niveles de equipamiento de computadoras en las colegios públicos (en especial de enseñanza media), aunque de manera muy desigual entre las jurisdicciones. Siendo este proyecto Enciclomedia que oficialmente es: “Un nuevo sistema de aprendizaje implementado en el ciclo escolar 2003-2004. Ya se instaló en algunas aulas, pero se pretende que al finalizar este sexenio todas las escuelas gubernamentales de educación básica cuenten con él. Es un desarrollo educativo de vanguardia, que surge con el objetivo de optimizar el uso de materiales educativos e integrarlos a los Libros de Texto Gratuito de la SEP, a los cuales complementa, pero no sustituye.

---

<sup>4</sup> Grupo educare. Proyecto PIE . <http://www.grupoeducare.com/PieGE.asp> 15/08/2008

<sup>5</sup> Grupo educare. Biblioteca virtual para profesores. <http://biblioteca.grupoeducare.com> 28/08/2008

Se les han incorporado diversos recursos como referencias bibliográficas, video, audio, mapas, imágenes fijas y en movimiento, actividades e interactivos y materiales de otros programas educativos que anteriormente se habían elaborado. Asimismo retoma contenidos de Enciclopedia Encarta, (mediante un convenio entre la SEP y Microsoft).

El maestro sigue cumpliendo con la misma función, pero ahora se busca que con más y mejores recursos. Acompañando el proceso cognitivo del alumno, equilibrando el uso de las lecturas e interacciones a través de videos, audio, simulaciones o ejercicios.

Los maestros se capacitan para conocer las características del programa y su utilidad dentro del salón de clases. Dicha estrategia se ajusta a los tiempos y necesidades de cada entidad federativa.

Se están equipando con pizarrones electrónicos las Escuelas Normales y Centros de Maestros para que los futuros docentes incorporen a sus estudios y posteriormente a la práctica, el funcionamiento y utilización del programa.<sup>6</sup>

Además de ésta herramienta se cuenta con páginas de consulta y asesoría para los profesores cómo:

- <http://www.sepiensa.org.mx/sepiensa2009/docentes.html>
- <http://efit-emat.dgme.sep.gob.mx>

Es decir, se cuentan con herramientas, pero como se dijo anteriormente el Talón de Aquiles, la enseñanza al profesor docente en el manejo de las TIC's, aun va en desarrollo, para que a su vez éste las aplique y pueda dar una transversalidad a sus contenidos utilizándola.

Para llevar acabo las ideas se realizo un primer capítulo donde se analiza el contexto de la comunidad del colegio y se destaca la influencia que tienen las TIC's en la comunidad urbana. Para el segundo capítulo se sintetiza el origen de éstas y se referencia el marco normativo que permea este enfoque. Ya algunas actividades selectas que se aplicaron en el aula, y donde se observaron ciertas conductas, aprendizajes y momentos se ven en el capítulo 3. Los cuales servirán de guía para un continuo acercamiento a las TIC's en el Colegio Ricardo Bell. Como en todo trabajo de Proyecto de Innovación se presentan unas conclusiones con sus respectivas limitantes y que como uno de los subtítulos indica, "No es el hilo negro, pero tenemos que..." ésta es una aventura de aprender jugando, una propuesta sin miedo a las TIC's con el Plan 2009.

---

<sup>6</sup> La enciclopedia y la enseñanza. Un primer vistazo. Telesesiones 1, 2 y 3 para el uso de enciclopedia. Guía del coordinador Secretaria de Educación Pública. Universidad Pedagógica Nacional. Primera edición 2007.

## CAPÍTULO I. DIAGNOSTICO.

### Como se enseña con las TIC's en el Colegio Ricardo Bell.

La educación, en uso en una sociedad determinada y considerada en un momento determinado de su evolución, es un conjunto de prácticas, de manera de proceder, de costumbres que constituyen hechos perfectamente definidos y cuya realidad es similar a la de los demás hechos sociales.<sup>7</sup>

Aunque el computador electrónico fue inventado a mediados del siglo pasado; el computador personal llegó al mercado después de 1975; e Internet se hizo público y la Web comenzó a enriquecerse a mediados de la década de los 90. Esos grandes hitos están entre los más visibles de la revolución que han experimentado las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) en los últimos 60 años. Esa revolución ha ido acompañada, y ha sido impulsada, por una reducción dramática, sin precedente en la historia de las tecnologías, en los costos de manejar, guardar y transmitir información.

Desde hace varias décadas se comenzó a especular sobre el impacto que la revolución en las TIC's podría tener en la educación, en todos sus niveles. Esa especulación, y los múltiples ensayos que la siguieron, se han convertido en los últimos años, especialmente a partir del desarrollo de la Web, en un gran movimiento que está transformando la educación en muchos lugares del mundo desarrollado.<sup>8</sup>

El acceso a las tecnologías y a la información está creando una brecha digital entre quienes pueden acceder y quienes quedan excluidos. El "Libro blanco sobre la educación y formación" (Comisión Europea, 1995) afirma que la sociedad del futuro será una sociedad del conocimiento y que, en dicha sociedad, la educación y formación serán, más que nunca, los principales vectores de identificación, pertenencia y promoción social. A través de la educación y la formación, adquiridas en el sistema educativo institucional, en la empresa, o de una manera más informal, los individuos serán dueños de su destino y garantizará su desarrollo. La cultura de los pueblos determinará su nivel económico.

La pobreza de recursos educativos en la mayoría de las escuelas latinoamericanas es bien conocida. En particular, la escasez de materiales en sus bibliotecas es una de las más serias limitaciones para la formación de niños y jóvenes de los sectores menos favorecidos

---

<sup>7</sup> Durkheim, Emile. Educación y sociología. Ediciones Coyoacán. México 2006. pag. 72

<sup>8</sup> Zepeda Chehaibar Carlos y Calao Rebouleen. Cultura informática. Los qué, cómo y por qué de la integración de la tecnología en la educación. Editorial Grupo educare. México 2008



económicamente. Esa carencia podría resolverse con una dotación mínima de computadores con acceso a Internet de banda ancha en las bibliotecas escolares. La gran cantidad de libros, revistas, periódicos, diccionarios, enciclopedias, mapas, documentos, videos, muchísimos de ellos gratuitos y con capacidad de multimedia, justifican una inversión inicial en dotación e instalación de equipos y un gasto de sostenimiento cuyo valor sería marginal si se lo compara con el gasto educativo de cualquier país latinoamericano. El acceso a Internet permitiría, además, una cantidad de experiencias educativas nuevas como visitas a museos de arte y de ciencias, acceso a laboratorios virtuales, viajes virtuales a ciudades o regiones remotas, utilización de software educativo interactivo, etc. De acuerdo con el Reporte Global de Tecnologías, publicado por el Foro Económico Mundial, México ocupa el lugar 49 en el mundo respecto al uso de las TIC's.<sup>9</sup>

“En el aspecto educativo, no se ha podido incorporar las TIC's a todo el sistema, pues implica no sólo poner más computadoras, sino adaptar los planes de estudio para la adopción tecnológica desde nivel básico. En cuestión de contenidos digitales, México ocupa el tercer lugar, después de España y Argentina, y esto es algo que debería de aprovechar el país para posicionarse.”<sup>10</sup>

Muchos padres de familia ven con tristeza que la educación impartida por el estado aquí en México, en el D.F., no cumple con sus expectativas, porque buscan que sus hijo sean educados con conocimientos que les ayude a encontrar mejores opciones de trabajo a futuro, entre lo que más buscan son que reciban clases de inglés, que tengan actividades artísticas adicionales como danza o baile y obviamente el manejo de la computadora a través de clases de informática.

## 1. CONTEXTO

Para el presente trabajo, el plantel al que me refiero está ubicado en el Distrito Federal en la delegación Cuauhtémoc, como se puede observar en el mapa 1, es un colegio denominado particular, es decir que se tienen: colegiaturas y solicitud de material didáctico, así como materias extracurriculares.

1.1 Descripción de Viviendas. La colonia es Obrera norte, cuenta con viviendas tipo:

- a) Vecindad Nueva. “Esta opción fue hecha en respuesta al incremento de la demanda de vivienda de alquiler económico que se dio hace varios años. Aunque no fueron afectadas por el decreto de rentas congeladas de 1942. Presentan las siguientes características: “Los cuartos se ubicaban en torno al patio central, sólo que por la lógica de la ganancia

---

<sup>9</sup> <http://www.conacyt.mx/comunicacion/agencia/notas/Educacion/infotec-maestria.htm> 05/05/10

<sup>10</sup> <http://www.conacyt.mx/comunicacion/agencia/notas/Educacion/infotec-maestria.htm> 05/05/10

máxima el patio se redujo a un corredor y, en ocasiones a un pasillo. Las viviendas se componen de uno a tres cuartos y en tiempos recientes se ha ido habilitando al interior de las viviendas los servicios sanitarios. El bajo costo de sus rentas contribuyó al arraigo de sus habitantes en la zona central; a que personas solas, madres solteras y personas de la tercera edad hayan podido permanecer en su vivienda, a veces con contratos de rentas congeladas". En éstas viven la mayoría de los alumnos y les permite tener espacios seguros para jugar, sin tener que andar en la calle, aunque también una socialización con una variedad de personas de diferentes costumbres y principios. El uso de la televisión de prepago, computadora y videojuegos es muy común entre ellos.

- b) Conjuntos habitacionales. "Podemos identificar dos tipos : i) Los construidos antes de los sismos de 1985 como en la colonia Doctores y; ii) los construidos por el Programa de Renovación Habitacional posterior a los sismos de 1985. "Estos últimos son de menor tamaño, alcanzando tres niveles y tienen la cubierta inclinada para evitar que los inquilinos construyan sobre ellos: los prototipos de vivienda se agrupan en torno a patios o pasillos." Otro gran número de alumnos tienen este tipo de vivienda permitiéndoles al igual que en el caso anterior tener lugares de esparcimiento, pero a diferencia de los otros por contar con menores espacios en interiores, están la mayor parte del día fuera de éste, jugando o incluso visitando a otros amigos u compañeros o en los video juegos, y no en el área deportiva o cultural.
- c) Departamentos en Edificio. "Existe una gran variedad de ellos, están los multifamiliares y los unifamiliares, Hay desde aquellos que se encuentran deteriorados, subutilizados, con poco mantenimiento y habitados por personas de bajos ingresos y; los de reciente construcción con todos los servicios, bien ubicados y que son principalmente para gente de clase media y alta. " Los alumnos de este tipo de viviendas son los menos, son niños (as) que terminan por salirse del colegio por no contar con los recursos necesarios para las colegiaturas.

"Existen comerciantes que se benefician con el cambio del uso de suelo y para lograr su objetivo trastocan bellas casonas coloniales para habilitarlas como tiendas de ropa, discos, perfumerías, joyerías y restaurantes o talleres de suajado, sin importarles la historia del inmueble. <sup>11</sup>"  
Algunos otros padres de nuestros alumnos están en estas situaciones.

---

<sup>11</sup> Fundación Adolfo Christlieb Ibarrola . Fundación de estudios urbanos y metropolitanos. <http://www.fundacion-christlieb.org.mx/estudios/estudio4.pdf> 28/07/2008

1.2. Breve reseña. El Colegio Ricardo Bell fue fundado para satisfacer la necesidad a padres de familia que trabajan en horario muy amplios, que requieren una atención afectiva y personal hace 15 años (junio de 1994). Inicialmente fue solo kínder y hace 12 se incorporó la primaria y 6 años después la secundaria. Durante este trayecto siempre han estado a la cabeza de la institución la Lic. Laura Barreto Maya (Pedagoga) y la Lic Beatriz Hernández Torres (Administradora) quienes incluso fueron las primeras maestras en el kínder. En estos orígenes también participó la Lic. Dolores Espinoza y Lic. Ivonne Martínez en Kínder e Inglés respectivamente. Quienes al día de hoy siguen trabajando y continúan con el lema: “Una infancia feliz, para una vida plena”. Así conforme crece la escuela se incorporan maestras, de las cuales no todas permanecen por más de 3 años. Yo me incorporo en abril del 2003, porque la maestra anterior renunció debido a que no estaba dispuesta a realizar 2 muestras pedagógicas de computación ante papas al año.

1.3. Descripción de la escuela. En este colegio se imparte computación en los grados de: preprimaria, primaria y secundaria. Donde se dan 2 horas en los 2 primeros niveles y 5 a secundaria a la semana.

Esta perpendicular al Eje Central. Ver anexo 1. Foto 1. Avenida muy fluida y que se ve afectada constantemente con manifestaciones. En las noches los comercios de comidas y frituras son muy recurridos y es lugar de encuentro de la sociedad, es ahí donde me encuentro a mis alumnos, lo que les emociona, muchos me saludan corriendo y al día siguiente en el salón es el inicio de conversaciones.

El gobierno y partidos políticos. Se preocupan más por mantener el control político del lugar y utilizan a las organizaciones sociales demandantes de vivienda para la obtención de favores políticos y continuar con las prácticas clientelares características del sistema político mexicano. Por mucho tiempo éstos se enfrascaron en discutir la pertinencia o no del decreto de rentas congeladas, que en procurar proyectos, programas y propuestas de desarrollo. Siendo afectada la vialidad al colegio y la asistencia a clases cuando hay manifestaciones o mítines.

Por lo anterior se denota que las visitas a parques o áreas abiertas es mínima, que principalmente se encuentran en casa, utilizando las diferentes manifestaciones de las TIC's como la computadora, el celular o incluso los servicios de televisión de prepago. Y estos recursos son de lo más atractivo en la escuela por lo familiarizado que están los niños (as). También porque en la zona existen muchos sitios llamados café internet, donde se tienen instalados varios juegos, servicios de cámara, diademas con micrófono y audífonos, para la consulta, servicio de correo instantáneos o foros de chat. Y también están cerca varias plazas famosas de computación, donde van los padres a adquirir algunos equipos o Hardware y llevan

a los niños (as), este es un tema muy recurrido cuando me ven, ya que todo lo que respecta a las TIC's es comentando.

Uno de los productos más ofrecidos, para conseguir inscripciones de alumnos es el servicio de computación. El colegio cuenta con un laboratorio con internet y con 16 computadoras con acceso a éste.

El plantel consta de 2 edificios, que originalmente eran una gran fábrica de uniformes, en la calle de Manuel Caballero no. 32 entre Bolívar y Eje Central en la colonia Obrera. Se cuenta con patio en la parte baja del edificio de primaria, al fondo de éste las aulas de secundaria, adelante la pequeña cooperativa. Hay un pequeño patio antes de ingresar al edificio que es donde reciben la clase de educación física. En la azotea se da la clase de danza, por lo que en varias ocasiones pasan los grupos para ir a éste e interrumpen u observan lo que se realiza en laboratorio de computación. Se cuentan con baños en el primer nivel, y que cuando escasea el agua también visitan sucediendo lo mismo que se menciona con anterioridad.

El laboratorio de informática que está en planta baja del edificio de dirección, cuenta con computadoras con un disco duro de 40 Gb, una memoria RAM de 512, con ratón y se encuentran colocadas en forma de herradura, de tal manera que se pasa a espaldas de los alumnos y de frente a todos los equipos, por lo que se puede ver qué están accedendo.

Como no se fraccionan los grupos y se les da 2 horas a la semana de clase de computación, cada uno toma la teoría en su propia aula de aproximadamente 20m<sup>2</sup>, con grandes ventanas y con una población oscilante entre 18 y 29 jóvenes o niños (as), para los casos de preprimaria y primaria, ocasionando que el uso de las computadoras sea de 2 alumnos en cada equipo. En secundaria son 15 adolescentes, por lo que los alumnos utilizan una computadora cada uno de ellos. La clase de computación tiene la finalidad de reforzar algunos conceptos vistos en español, ciencias naturales e incluso inglés, por ser multimedia (audio, imagen y texto) les es agradable, además que se les da la oportunidad de jugar software de destreza y de habilidades con el mouse, también pueden checar videos, su hi5 y email entre otras cosas. Debido a que solo se visita el centro de computo con esta asignatura es de un gran impacto para los niños (as) y jóvenes así como ansiada.

Los accesos a la red son restringidos, ya que está en función del desempeño en la clase teoría y lo que se requiere contestar en la clase práctica.

A los niños (as) mayores de 8 años, los cuales en su mayoría cuentan con una computadora, el acceso a internet les es muy atractivo, para los joven de secundaria es aun más, ya que cuando son castigados en sus casas, la restricción de éste es lo más frecuente ya sea en la computadora

de sus propias casa o a visitar los muchos cafés internet cercanos a éstas. Aunque la mayoría pueda seguir utilizando la computadora, ya sea portátil o de escritorio, que como se cito con anterioridad por trabajar en negocios propios la mayoría tiene la solvencia para proporcionar tanto ésta como celulares y servicios de televisión por prepago.

Algunos alumnos de niveles de 5° o 6°, ya visitan el laboratorio por iniciativa propia con exposiciones asignadas con otros docentes, lo cual coordino para evitar duplicidad de visitas.

Los padres de familia solo entran al centro de computo en las muestras pedagógica que son por el mes de enero y junio. Donde pueden ver el desarrollo y trabajo de su hijo ante las computadoras. En esta ocasión también se les reitera la forma de evaluar y se resuelven algunas dudas de conducta y del software. Debido a lo atractiva que es la materia para los alumnos las calificaciones son aceptables para los padres y no hay casi inquietudes, las mínimas son solucionadas con el concentrado de parámetros de evaluación y de ser necesario se programara cita para atender más particularmente algunos casos. En otras mínimas situaciones los padre buscan orientación sobre el software que está utilizando su hijo o sobre lo que puede hacer para ayudarle en un mejor aprendizaje.

La dirección no tiene una participación activa en estas muestras, da la libertad de planearlas, desarrollarlas y calendarizarlas. Se despliega un calendario con los días y horas en que cada alumno participara, que es individual y debido a las necesidades de los padres son únicamente de 8 a 9 am y durante semana y media, se entrega un plan de trabajo de éstas.

Las planeaciones de las clases son semanales y se entregan a dirección para ser revisadas, firmadas y selladas, y en algunos casos para coordinar el uso de otros espacios, como el patio o el laboratorio. Ya que en ocasiones se requiere realizar recetas, experimentos o como en el caso del aprendizaje del lenguaje LOGO se da a través de un cuadrículado en el piso, donde los alumnos seguirán las instrucciones, primero de pie y luego dirigiendo a otros de su compañeros. Debido a la asignación de horarios, en algunas ocasiones se tiene tiempo libre para también visitar con los jóvenes o niños (as) el centro de computo o momentos en los cuales, solicita la directora ejecutiva apoyo para cuidar grupos porque aun no llega o no vendrá el profesor asignado a ese momento.

Todo este intercambio de materiales y de asignaciones es en un ambiente cordial con dirección, con quienes llega haber roces, es con los profesores, debido que algunos no están comprometidos y se ponen a platicar, calificar, no atienden a los alumnos entre clases, a la hora del receso o cuando se les ha solicitado cubrir horas extras. Con otros es más participativa la estancia, ya que incluso llegan a orientar y ofrecerse a dividir el grupo para aminorar la carga, esto se ha notado más entre los profesores con más antigüedad, tal vez por la mayor confianza.

Los profesores de inglés, particularmente orientan de una manera accesible cuando se requiere conocer la pronunciación de algunas palabras, y las maestras titulares si comparten en que parte del programa van o que temas han visto, para compatibilizar éstos y así reforzar con transversalidad las materias curriculares y las TIC's.

## 2. Diagnóstico.

### Yo parto de aquí con base en que...

“El mundo en su conjunto está evolucionando hoy tan rápidamente que el personal docente, como los trabajadores de las demás profesiones, deben admitir que su formación inicial no les bastará ya para el resto de su vida, los profesores tendrán que actualizar y perfeccionar sus conocimientos y técnicas. El equilibrio entre la competencia de la disciplina enseñada y la pedagógica debe respetarse cuidadosamente.”<sup>12</sup> Como se cita, debemos prepararnos.

“Ahora ya con La Alianza por la calidad de la educación, suscrita en mayo del 2008 por el Gobierno Federal y el Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación, establece en relación con la formación integral de los alumnos para la vida y el trabajo, el siguiente acuerdo: Impulsar la reforma de los enfoques, asignaturas y contenidos de la educación básica, con el propósito de formar ciudadanos íntegros capaces de desarrollar todo su potencial”<sup>13</sup> Un acuerdo entre partes, para que ambas se comprometan en su cumplimiento, y nosotros como docentes no sindicalizados, también asumimos este compromiso.

“La Secretaría de Educación Pública reconoce que para el cumplimiento de los propósitos expresados en un nuevo plan y programas de estudio se requiere afrontar añejos y nuevos retos en nuestro sistema de educación básica. Añejos, como la mejora continua de la gestión escolar, y nuevos, como los que tienen su origen en las transformaciones que en los planos nacional e internacional ha experimentado México en los últimos 15 años: aparición de sensibles modificaciones en el comportamiento demográfico, exigencia de una mayor capacidad de competitividad, sólidos reclamos sociales por servicios públicos eficientes y transparentes, acentuada irrupción de las tecnologías de la información”<sup>14</sup> Lo cual es mi punto de partida para este proyecto.

2.1 Personal que labora en el colegio. Se cuenta con una plantilla de personal variada y capacitada.

---

<sup>12</sup> Plan de estudios 2009. SEP Educación básica primaria. <http://www.scribd.com/doc/5338620/PLAN-EDUCACION-BASICA-PRIMARIA-2009-PRELIMINAR> 20-05-2009 pag. 22

<sup>13</sup> Ibídem

<sup>14</sup> Ibídem

- a) La dirección está dividida en área Técnica: A cargo de la Lic. Laura Barreto Maya, ella es pedagoga y está finalizando la licenciatura en educación primaria plan 2007 también el UPN en unidad 099 Narvarte. Cuenta con la Dra. Lucia Rico Martínez con la especialidad en odontología, pero con diplomados en administración. Quienes además de checar los avances programáticos, los cuadernos de los niños (as), las baterías de exámenes, los eventos pedagógicos y las estrategias docentes, son quienes reportan las calificaciones al sistema Ciep
- b) La dirección Administrativa: Coordinada por la Lic. Beatriz Eugenia Hernández Torres quien estudio Turismo y actualmente también finaliza la Lic. en Educación Preescolar plan 2007 en UPN en esa misma unidad. tiene bajo su cargo a la secretaria Sandra Amaro Soto, quienes tienen las funciones principales de recursos humanos (nomina) y pago de proveedores, la venta de libros, cuadernos y uniformes, así como el cobro de colegiaturas.
- c) Los profesores de materias adicionales: Danza y música Prof. Jesús Romero Moreno técnico en danza y música del INBA, con 12 años de experiencia. Lic. Ivonne Martínez Carrasco en educación de la UPN y con certificado Toefl y 18 años de experiencia. Lic. Rosa María Cruz López en turismo, también con certificado Toefl y 10 años de experiencia. Prof. Samuel Medina Vargas de la escuela superior de educación física con 9 años de experiencia y Prof. Miriam de la Cruz Miranda Ramírez Técnico en electrónica del CETIS 30 con 7 años de experiencia y finalizando la licenciatura en educación en la UPN.
- d) Profesores titulares de español: Lic. Dolores Espinoza Cruz de la UPN 99 unidad Narvarte quien atiende a 1ro y 2do, Maestra Iris del Refugio del Toro Villa quien atiende a 3ro y 4to, de la Normal Superior y Maestra Irma Rangel Luna de la normal superior responsable de 5to y 6to; todas ellas tiene horarios cruzados.

## 2.2 Mi práctica docente en la clase de computación en el grupo de 1ro de primaria del colegio Ricardo Bell.

Al iniciar las clases siempre paso lista, 1ro es generada por mí a través de una dinámica de reconocimiento y socialización, donde me dicen su nombre y alguna preferencia, entre los 3 primeros días el colegio nos provee de una, para identificar quienes son, como viene y obviamente quien vino. En las primeras semanas, no se trabaja con libro, así que registro la fecha en forma larga y con remarcado de mayúsculas para que los niños (as) lo copien en el cuaderno de actividades, el cual comparto con el profesor de danza y de música. (30 hojas por bloque, divididos con una hoja doblada y una portada. Los temas a exponer son las partes básicas de la computadora utilizando dibujos, enseñándoles una canción donde la mímica nos auxilia en el reconocimiento de las funciones propias de cada componente.

Ya pasado este periodo, el 90% de los padres han adquirido sus libros y cada niño cuenta con el texto de computación, que para este año como en los últimos 3 se seguirán manejando el de la Editorial Educare. Paso lista y paralelo a este momento, asigno a 3 alumnos para que entreguen los libros de trabajo.

Al principio quienes lo hacen son los que ya saben leer, ya que como colegio particular, se fomenta el aprendizaje de la lecto-escritura a los alumnos que estudiaron la preprimaria con nosotros; consiguiéndose en 3 o 4 alumnos. Se les da la indicación de no gritar, ni aventarlo; requieren ir al lugar de su compañero y dejarlo en la mesa. Al inicio del ciclo no se respeta esta norma, pero conforme pasan las semanas, se realiza esta actividad con mayor orden. Los niños (as) hojean sus libros, para encontrar la página en que vamos a trabajar, y con entusiasmo preguntan que pagina es la que trabajaremos. Muchos otros alumnos provenientes de otros colegio o que no consiguieron aprender a leer requieren se les auxilie para encontrar las paginas asignadas. Debido a que por disposición oficial no se puede reprobar a ningún alumno, se tienen alumnos que su madurez y destrezas no están desarrolladas y se tiran al suelo, corren por el salón y se requiere que se les hable con voz fuerte, o incluso se les advierta que de no comportarse se les dejara sin tiempo de video juego en la computadora.

Este tipo de sanciones me ha funcionado ya que persisten las indisciplinas mientras explico el tema, pero al visitar laboratorio, trabajar y ver que les queda tiempo para jugar y que a ellos no se los activo, insisten que los perdone, pero aquí es donde permanezco firme para que en posteriores cesiones sean menores las incidencias de indisciplina.

Cada 2 meses realizo revisión de ambos libros (explorando e informática) y del cuaderno, donde en pocas ocasiones, anotamos algunos mapas conceptuales de los procesos más significativos (abrir, cerrar, guardar, crear carpetas, uso de barras). Donde verifico que hayan copiado con la mejor letra, u ortografía, porque aunque yo lo explico y doy tiempo para copiar, los alumnos no lo hacen correctamente. En estas fechas también le aplico un examen teórico en las computadoras y un práctico que consta de máximo 5 reactivos, los cuales varían entre relaciona columnas, hasta dibuja lo que se indica. Con éstos datos, promedio y reporto mediante un listado a dirección 3 días antes de la firma de boletas la calificación con una décima y las faltas en el bimestre de cada alumno por grupo.

Trabajamos con la propuesta curricular que tiene la editorial y que por ende viene en los libros, pero al inicio de ciclo escolar y en juntas de consejo técnico y de capacitación se hace hincapié en la transversalidad de computación con el plan de estudios de la SEP, quien en este año propone, entre otras cosas:



“Es importante considerar el uso de las computadoras y la Internet, presentes desde hace tiempo en algunas escuelas primarias. Los maestros deben obtener el máximo beneficio que estos instrumentos ofrecen e incorporar a los estudiantes en nuevas prácticas del lenguaje: utilizar programas de cómputo para escribir y editar textos, leer en la pantalla de la computadora, buscar información en acervos electrónicos, enviar y recibir correos electrónicos, entre otros.”<sup>15</sup>

Siendo que no se ha estructurado y unificado un currículum homogéneo para abordar informática a este nivel. Lo que se cuenta es sobre el uso de las herramientas de software (principalmente MS Paint) de aplicación y dibujos donde se ven los temas de figuras geométricas, formas y un poco de uso de mayúsculas y minúsculas, y nada de internet. Como lo he podido constatar en: Editoriales de referencia: Santillana con serie informática y compuamigos, Grupos educare, Fernández Editores y Vermic con el proyecto CEIV, etc.

Ya con esta información planeo mis actividades, identificando la competencia que se verá propia del plan de estudios, como por ejemplo del eje temático población y cultura, veré el tema “Yo y mi escuela”, ya que la profesora de español les llevo a conocer las instalaciones de la escuela. En clase busco recordar la visita, las incidencias y ya con los libros abiertos voy ilustrando las partes de la escuela especificando las áreas comunes y similares entre la ilustrada y la real.

Algunas maestras no realizan esa visita guiada por la escuela, por lo que en algunas ocasiones en computación se hace pero al especificarlo a dirección interviene y busca ser ella la guía, pero en muchas otras no lee mis planeaciones, solo sella de que entregue, así que yo tengo que recordarles si necesito llevar alguna actividad fuera del aula. Busco frecuentemente que la clase teórica que tiene una duración de 60 min una vez a la semana, tenga una versatilidad de estrategias, como llevarles hielos para ver los estados del agua o un cartel de alguna película (p.eje. Bob esponja la película) cuando veamos el cartel y tenga que especificar la herramienta de insertar texto (cuyo icono es: “A”). verifico que la vieron o que lo hicieron en algunos casos en cartulina, mas ahora en computación, lo vuelvo a explicar, recordamos sus usos, les muestro el cartel y les explico la ventaja de las herramientas de formas, colores, copiar, pegar e incluso borrar, para hacer uno en la computadora. Estos temas les gustan mucho. Ya identificando en su libro la iconografía y les explico con sencillos cuadros en el pizarrón el proceso. El orden de temas no lo puedo planear a largo plazo, ya que dependo de que se vea éste con la maestra titular de español, por lo que la planeación la realizo semanal, más no por eso no entrego un plan anual.

---

<sup>15</sup> Educación básica. Primaria. Programas de estudio 2009 y guías de actividades. 1er grado. Etapa de prueba SEP. <http://www.scribd.com/doc/5338620/Programas-de-estudio-PRIMERO-2009-PRELIMINAR-20-05-2009-pag.25>

Para conseguir tener un mejor desempeño de trabajo, busco a las maestras titulares quienes son muy accesibles, ya que en juntas previas se les indico que, para reforzarlos temas vistos por ellas, se volverán a ver en la clase, tanto una explicación oral, con ayudas visuales y el uso del software educativo que todas las anteriores editoriales maneja. Ellas responden que tema ya vieron y cuando verán uno que yo les especifico.

Ya explicada la parte teórica, es tiempo de retirarme a otros grupo, por lo que me despido, pidiéndoles que guarden los libros, en pocas ocasiones (una vez al mes) dejo tarea, esto es cuando un tema requiere principalmente material y antes de alzar cuadernos pido la anoten en el cuaderno. Busco repasar lo visto utilizando preguntas como: ¿Entonces qué vamos hacer en laboratorio? ¿Qué opciones tengo que seleccionar? ¿Qué herramienta tengo que usar para ... (escribir)?¿Porqué no usos el ... (lápiz)? Estas actividades de cierre, si han resultado significativas, ya que hacen algunos comentarios que en la siguiente clase teórica yo retomo.

Las clases teóricas se llevan acabó 2 o tres días después, muy pocos grupos tiene sus 2 horas de clase consecutiva, ya que como atiendo a kínder primaria y secundaria, y los grupos tienen otras materias extracurriculares (como danza, música, artística e inglés) la asignación de horarios es muy variada. Antes de bajar, los saludos, les recuerdo brevemente con preguntas que haremos, y siempre uno o más alumnos lo recuerdan, en pocas ocasiones tengo que citar sus comentarios, tomo los libros que tiene un lugar asignado, y les pido se formen, no les pido que por estaturas, por que respetamos quien llega primero a la fila, les amonesto a no empujarse, ni correr. Ya en dos filas nos trasladamos al centro de computo, que como se cito con anterioridad esta al cruzar el edificio en planta baja. Antes de entrar si la conducta en ese inter fue aceptable les permito pasar con el compañero que elijan y les asigno computadora. En otras ocasiones selecciono un niño con una niña, con la indicación de que sí finalizan bien y rápido el trabajo, les permitiré cambiarse con quien ellos prefieran para jugar los últimos 10 o 5 minutos antes de concluir la clase.

El centro de computo cuenta con un pizarrón blanco al igual que en los salones y se me asigno un juego de plumones de colores, los cuales requiero usar para recordar algunos procesos, ya que éstos los llegan a olvidar o confundir. Al sentarse, les entrego libros para que les sirva de referencia, y les indico la página donde está la actividad. Aquí es cuando observo que no todos los alumnos entendieron el tema en la clase de español, ya que en el aula no tienen dudas, pero en el desarrollo del cartel, carta, dibujo o manejo y aplicación del software, tienen dudas. Por lo mismo que no se cuenta con un curriculum de computación algunos temas no siempre se pueden coordinar para ver después de ser estudiado con las maestras titulares, en otras ocasiones éstas dicen no recordar, por lo que la relación entre ellas y yo debe ser muy accesible. Por lo que busco darles un detalle en fechas especiales para congraciármelas.

También los usos del patio y del laboratorio para desarrollar recetas o sencillos experimentos (de mecánica, de ciencias, etc.) debo checarlos el lunes, para no interferir con los otros docentes, como el profesor Jesús Morales de Danza quien también atiende a los 3 niveles y utiliza frecuentemente el patio para la asignación de pasos de los bailables a presentar en los principales eventos que se desarrollan en el Teatro Venustiano en mayo y al final de curso (sólo kínder tiene el extra de abril), para lo cual yo le apoyo, en no interferir en sus espacios y con el diseño de la publicidad e invitaciones. Cuando son clases muy particulares con respecto al Hardware busco llevarles el objeto del tema (p.eje. disco duro, unidades de almacenamiento, mouse, cables, etc.) con fallas o dañados para que lo toquen y les sea más interesante.

Antes de finalizar la clase, checo con reloj en mano 5 u 8 minutos previos, un breve repaso del proceso de apagado de equipos con los alumnos en especial los que no lo realizan adecuadamente ó, cerrándoles los juegos que no apagan cuando les indico, pedirles recojan su banco, para nuevamente formarnos e irnos en grupo al salón. En algunas ocasiones hago una sola fila intercalando un niño y una niña, para fomentar la igualdad de género ayudar a conservar el orden, ya que a los niños (as) les gusta correr al salón, pero al hacer esta dinámica y dejar que cada niño se lleve su propio libro y lo acomode en su lugar fomenta en los niños (as) una mejor disciplina y el hábito de ordenar sus materiales.

Siempre dejo para unos meses antes del final del curso los temas de inglés que por lo regular son 3, para que tenga tiempo de verificar pronunciación, traducción y técnicas a desarrollar en estos casos. Me es difícil checar el temario con las maestras de español, porque veo varios, mas las coincidencias entre los de inglés es aun más difícil. A pesar de que las 2 maestras de inglés son muy accesibles, tiene el reconocimiento de Tofel y son estudiantes también de la licenciatura en educación en la UPN unidad 99 y esto nos permite llevarnos un poco mejor que las maestras normalistas de primaria, no coincidimos en horarios.

Lo que me afecta para el cumplimiento del curriculum asignado, son los exámenes, Yo me anticipo a los de enlace, debido a que tengo que cubrir más horas de las asignadas con este ciclo y pierdo otras con los alumnos del 2 y 3er ciclo. Lo cual se refleja en la planeación anual. Los ensayos para los festivales también interrumpen mis clases y busco adelantar temas. Los ensayos del concurso del Himno Nacional Mexicano es otra causa.

### 2.3 Planteamiento

El colegio cuenta únicamente con una docente para impartir la materia de computación o informática, lo que permite el acercamiento a todos los grados y niveles; varios alumnos en los recesos y a la salida, platican sobre algún programa que recientemente vieron en la televisión comercial o de prepago, otros sobre las características de la computadora recién adquirida por su familia o por las características del nuevo celular que se les compro (Cabe mencionar que está prohibido el uso de aparatos electrónicos como el Ipod o reproductores de música MP3), se comparten los modelos actuales, los que manejan sus amigos y familiares, incluso se muestran o se dramatiza el tamaño o las ventajas o desventajas del citado producto.

Estas conversaciones permiten tener una relación más cercana con ellos y también preguntar ¿qué tema les ha gustado? o sí ¿la clase les gusto?<sup>16</sup>, a lo cual responden frecuentemente que sí, aunque a veces se divaga un poco y es necesario retomar los temas vistos para orientar la discusión. La mayoría de las veces comentan que cierto tema fue comprendido mejor que cuando lo expuso la maestra titular de español. Una justificante es porque ella no utilizo todos los recurso con los que se cuentan en el centro de computo. Ya que el aprendizaje no resulto interesante cuando solo lo explicó en el pizarrón; más cuando lo escucharon a través de un cuento, con imágenes con movimiento, con canciones que ellos mismos memorizan y reproducen, o incluso con experimentos simulados en la computadora les atrae mucho, ellos mismos en el aula lo intentan reproducir, ponen atención e interés, por ser algo tan atractivo con los medios que simultáneamente se manifiestan.

### 2.4 El problema.

En los albores del nuevo milenio constantes son los avances en los campos de la tecnología, telecomunicaciones, finanzas, economía, computación, Internet, administración, entre otros muchos.

Refiriéndome a computación se ha constituido en una materia indispensable para poder desenvolvemos en nuestro entorno, como por ejemplo al utilizar la red de Internet, su uso ya es común para el intercambio de información y hoy es la referencia obligada para que maestros, estudiantes, investigadores y/o público en general podamos aportar, intercambiar y obtener nuevas experiencias de casi cualquier contenido y de las más variadas disciplinas. Pero para esto, es necesario aprender a usar los medios informáticos que se encuentran a disposición.

---

<sup>16</sup> García Cancino, Everardo. ¿Qué, qué? El arte de preguntar para enseñar y aprender mejor. Editorial Byblos. México 2001. pag. 20

En nuestro país se presentan varios problemas en el estudio y la enseñanza de la Informática. Se presentan obstáculos ligados a la terminología, a la definición de los conceptos, al significado de las soluciones, a la metodología utilizada a la cultura lo que lo hace un problema más complejo, pero de acuerdo a las limitantes del presente trabajo, tenemos:

Las máquinas son dadas como hechos y no se deducen de los principios generales. Gran parte de la enseñanza se dedica a la habilidad operativa y muy poco a la información. Las lecciones se concentran más en cómo hacer y no en por qué se hace. El alumno trabaja más en términos de memoria que en términos de razonamiento.

A estos problemas se suman las instituciones educativas gubernamentales especialmente de primaria en la que no se da computación dejando a los estudiantes sin conocimientos básicos para que puedan continuar con sus estudios secundarios. Para lo cual doy la siguiente propuesta:

Precisamente es así como resurge la pregunta: **¿Cómo fomentar el aprendizaje utilizando multimedia que fomente la estimulación en niños (as) auditivos, visuales e incluso kinestésicos?**<sup>17</sup>, donde identifico mi problemática, no existe, ni el curriculum, ni un plan de estudios y menos una transversalidad definida oficialmente para la materia de COMPUTACIÓN. Menos aún un temario con base a las etapas del niño y los aprendizajes esperados en este nivel, mucho menos unas competencias propias para trabajar. Mucho se aproximan las competencias del eje de aprender a aprender<sup>18</sup> que se plantea en las competencias por campos formativos para la educación primaria plan 2009<sup>19</sup>. En particular en el Colegio Ricardo Bell esto es muy notorio por lo que a partir de mi observación y análisis buscare transformar la clase de informática para superar, si no todos sí algunos problemas.

---

<sup>17</sup> <http://www.rieoei.org/deloslectores/1274Romo.pdf> 05/05/2010

La Programación Neurolingüística (PNL) versa sobre la interrelación dinámica entre los tres procesos básicos mediante los cuales construimos nuestros modelos del mundo. Neuro se refiere al sistema nervioso. No sólo al cerebro, sino al conjunto del sistema nervioso, y en consecuencia el aprendizaje involucra a todo este sistema.

El modelo de estilos de aprendizaje de la Programación Neurolingüística (PNL) toma en cuenta el criterio neurolingüístico, el que considera que la vía de ingreso de información al cerebro (ojo, oído, cuerpo) resulta fundamental en las preferencias de quién aprende o enseña. Concretamente, el ser humano tiene tres grandes sistemas para representar mentalmente la información: visual, auditivo y kinestésico (VAK).

Cuando procesamos la información asociándola a nuestras sensaciones y movimientos de nuestro cuerpo, estamos utilizando el sistema de representación kinestésico.

<sup>18</sup> Competencias para Educación Primaria Copias

<sup>19</sup> Educación básica. Primaria. Programas de estudio 2009 y guías de actividades. Primaria. Etapa de prueba SEP. <http://www.scribd.com/doc/5338620/> Programas de estudio PRIMERO 2009-PRELIMINAR 20-05-2009 pag. 42

## 2.5 Objetivo general.

### Lo que quiero que logren estos alumnos.

Que los alumnos las adquieran y/o desarrollen sus competencias y habilidades utilizando las TIC's en algunos temas selectos de Matemáticas, Español, Se establezcan vínculos formativos con Geografía, Ciencias Naturales y la Asignatura estatal: lengua adicional (Inglés).

Que adquieran la habilidad en el manejo de las funciones básicas de la computadora, que reflexionen sobre su utilidad como una herramienta, disfruten de su versatilidad y fomenten su uso como una herramienta. Con la mira de que los docentes de academia puedan manejar dichos temas y tener una mejor vinculación con el plan oficial y de ésta materia.

Al término del ciclo escolar el alumno habrá adquirido las habilidades necesarias para el adecuado manejo operativo de la computadora acorde a su desarrollo.

Los objetivos a cubrir durante las primeras clases: Presentarnos, Establecer sus expectativas (qué es lo que espera de los alumnos y las reglas de la clase. Aclarar), para lo cual será necesario estar preparado, organizado, tener control y mostrar que sabe lo que se está haciendo. Conocer a los estudiantes

Si definimos objetivos tanto generales como específicos, podremos tener mejores logros, debido a que no divagaremos y tendremos una mejor orientación en las planeaciones. Lo cual es muy importante cuando no se cuenta con un curriculum de esta asignatura y se busca dar un aprendizaje y no entretener únicamente a los niños.

## CAPÍTULO II. REFERENTES DOCUMENTALES.

Parecería que la relación entre tecnología y la educación escolar es una novedad de los últimos veinte años, pero no es así. El uso de máquinas en la enseñanza es anterior a la existencia de computadoras. La educación ha encontrado ventanas de oportunidades en muchos desarrollos tecnológicos: teléfono, fonógrafo, radio, cine, televisión, máquinas de escribir, y calculadoras.

### 1. Algo de historia.

En 1968 (antes de la aparición de la computadora personal) Patrik Suppers afirmo que la computadora en la escuela estaba destinada a provocar una revolución en la educación, sólo comparable a la que supuso la generalización del libro impreso en las escuelas del siglo XVIII. La primera experiencia del uso de una computadora con fines puramente didácticos se desarrollo en la década de los sesentas (1960's), cuando las Universidades de Illinois y Stanford crearon un sistema para apoyar la enseñanza de la lectura y las matemáticas básicas. En el 67 Seymour Paper (considerado uno de los padres de la informática educativa), Wally FEurzeig, Daniel Bobrow, Ricard Grant y Cynthia Solomo presentaron al mundo LOGO, el primer lenguaje de programación escrito especialmente para niños (as). (Lenguaje. Símbolos y palabras reversadas que instruyen a la computadora para realizar actividades específicas)<sup>20</sup>. Siendo uno de los software<sup>21</sup> (Conjunto de instrucciones y datos codificados para ser leídas e interpretadas por una computadora para controlar todos los dispositivos con los que cuenta) que más se utiliza para la enseñanza. En 1982 el gobierno francés patrocino proyectos piloto en escuelas de Dakar, Senegal. Para los noventas muchas compañías apuestan al desarrollo de software educativo. La explosión y novedad de este tipo de recursos, sumado al desconocimiento de estrategias de implementación, han llevado a miles de escuelas a realizar altísimas inversiones que han resultado poco rentables.

A nivel gubernamental, la introducción de las nuevas tecnologías en las escuelas fue impulsada decididamente en los Estados Unidos por la administración Clinton. Se generaron programas federales como Getting America's Students Ready for the 21st Century: Meeting the Tecnology Literacy Change, Preparing Tomorrow's Teachers to use Tecnology, National Educational Tecnologi Plan o Exploring Virtual School ( Preparar para el siglo XXI a los estudiantes de Estados Unidos: Reunión de la Alfabetización Tecnología cambio, Preparación de Maestros del Mañana en el uso de Tecnología, Tecnología Plan Nacional de Educación o la Escuela Virtual de Exploración) de entre otros.

---

<sup>20</sup>Blogs del haker. Comprender textos. blogs. [www.blogdelhacker.com/2007/02/15/definiciones-basicas-para-comprender-textos](http://www.blogdelhacker.com/2007/02/15/definiciones-basicas-para-comprender-textos) 05/08/09

<sup>21</sup> Wikipedia.org. [es.wiktionary.org/wiki/software](http://es.wiktionary.org/wiki/software) 05/08/09

En el principio los maestros preferían se utilizara el dinero para mejores salarios o más y mejores escuelas que en invertir en proyectos educativos con computadoras. A partir de entonces, se crearon miles de nuevas aproximaciones a la educación en la forma de programas tecnológicos. Las nuevas generaciones de software utilizan estrategias que aterrizan las más avanzadas investigaciones acerca de cómo aprendemos los seres humanos. En este panorama, tiene mucho sentido considerar el uso de las TIC's seriamente; en el siglo XXI, las herramientas tecnológicas son parte del mobiliario – al menos – de un alto porcentaje de los centros educativos. Algunos de ellos, además de computadoras, han integrado atractivos elementos adicionales como pizarras interactivas, robots y sensores para todo tipo de laboratorios.

La cultura informática no se refiere a únicamente a computadoras. Informática palabra derivada de la composición de dos vocablos, pues tiene que ver con el tratamiento automático de la información y la ciencia de la informática no es exclusiva de la computadora, pues abarca los conocimientos y técnicas que hacen posible el manejo de información de la forma automatizada. Recordemos que la computadora es una máquina electrónica rápida y exacta que es capaz de aceptar datos a través de un medio de entrada, procesarlos automáticamente bajo el control de un programa previamente almacenado, y proporcionar la información resultante a un medio de salida.

Según la UNESCO, la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo, haciéndonos a los seres humanos racionales, críticos éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. Por la cultura el hombre también se expresa, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones y crea obras que lo trascienden.<sup>22</sup>

La informática en las escuelas sólo se podría expresar completamente si se reconocía como una cultura. La cultura informática no se mide sólo por el número de computadoras, por lo nuevas que son o por el número de horas de clase de computación. Las nuevas tecnologías solo tienen sentido cuando se explotan adecuadamente para ofrecer oportunidades de desempeño a toda la comunidad educativa, se debe reconocer, también que una sociedad informatizada requiere un sistema escolar que esté a la altura de las circunstancias. Es decir propiciar el desarrollo de personas capaces de evaluar y utilizar los muchos recursos de las TIC's en beneficio de su inteligencia, su productividad y sus valores.<sup>23</sup>

La enseñanza de la computación debe ser un medio, no un fin.

---

<sup>22</sup> UNESCO, 1982; Declaración de México.

<sup>23</sup> Zepeda Chehaibar Carlos y Calao Rebouleen. Cultura informática. Los qué, cómo y por qué de la integración de la tecnología en la educación. Editorial Grupo educare. México 2008 pag 45



La tecnología multimedia se convierte en una poderosa y versátil herramienta que transforma a los alumnos, de receptores pasivos de la información en participantes activos, en un enriquecedor proceso de aprendizaje en el que desempeña un papel primordial la facilidad de relacionar sucesivamente distintos tipos de información, personalizando la educación, al permitir a cada alumno avanzar según su propia capacidad. No obstante, la mera aplicación de la multimedia en la educación no asegura la formación de mejores alumnos y futuros ciudadanos, si entre otros requisitos dichos procesos no van guiados y acompañados por el docente.

El docente debe seleccionar criteriosamente el material a estudiar a través de la computadora; será necesario que establezca una metodología de estudio, de aprendizaje y evaluación, que no convierta por ejemplo a la información brindada a través de un CD-ROM en un simple libro animado, en el que el alumno consuma grandes cantidades de información que no aporten demasiado a su formación personal. Por sobre todo el docente tendrá la precaución no sólo de examinar cuidadosamente los contenidos de cada material a utilizar para detectar posibles errores, omisiones, ideas o conceptos equívocos, sino que también deberá fomentar entre los alumnos una actitud de atento juicio crítico frente a ello.

A la luz de tantos beneficios resulta imprudente prescindir de un medio tan valioso como lo es la Informática, que puede conducirnos a un mejor accionar dentro del campo de la educación.

Ya en un reporte del 2004<sup>24</sup> la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos) expone: Information and Communications Technologies OCDE Information Technology Outlook: 2006 Edition. Summary in Spanish. Tecnologías de la información y de la comunicación. Perspectivas de la OCDE sobre la tecnología de la información:

Resumen en español: Principales conclusiones

Las TIC's siguen desarrollándose con fuerza, con un crecimiento muy rápido fuera de la zona de la OCDE. A nivel mundial, se espera que el sector de las TIC's crezca un 6% en 2006, con un desarrollo más repartido entre los países de la zona de la OCDE que en las Perspectivas 2004, cuando los Estados Unidos encabezaban la recuperación tras la recesión; las TIC's representan una parte significativa, y algunos segmentos de TIC's gozan de gran dinamismo (inversiones relacionadas con Internet y con las aplicaciones móviles o destinadas a los consumidores). Además, las TIC's siguen recibiendo la mayor parte del capital-riesgo y se multiplican las fusiones y adquisiciones (FA) en el sector.

---

<sup>24</sup> Organización económica de cooperación y desarrollo <http://www.oecd.org/dataoecd/35/27/37765547.pdf>  
10/09/09

Estimulado por el despunte de las economías en crecimiento, el gasto mundial en TIC's aumentó un 5.6% anual en el periodo 2000-05.

## 2. Las capacidades en materia de TIC's al servicio del empleo y de la competitividad

El mundo laboral exige cada vez mayores capacidades en materia de TIC's. En la actualidad, alrededor de un 5% del empleo total es para especialistas de TIC's y en el 20% de los puestos de trabajo se utilizan las TIC's. En lo que respecta a los especialistas de TIC's, las definiciones de los puestos de trabajo parecen estar evolucionando y se tiende a exigir especialización en la materia sumada a otras capacidades, tales como gestión o marketing. Las capacidades en materia de TIC's se proporcionan de varias formas a los diferentes segmentos de la población. En relación con las capacidades básicas, las necesidades se cubren cada vez de forma "natural" mediante la difusión y la utilización de las TIC's en las escuelas y en los puestos de trabajo. Se están haciendo esfuerzos por mejorar el acceso de los trabajadores de edad a las TIC's mediante cursillos de formación. Dado que es probable que las necesidades en especialistas en materia de TIC's evolucionen rápidamente debido a los cambios tecnológicos, el sistema de enseñanza oficial podría resultar menos flexible a la hora de adaptar los planes de estudios que el privado, en el que a menudo intervienen colaboraciones multipartitas.

Ya para el 2008 en otro informe ahora utilizando presentaciones, se dice que: Existe un interés creciente por el uso de las TIC's para ampliar y mejorar la educación y promover el desarrollo local.<sup>25</sup> Sin embargo ese interés se ve empañado por 2 ideas: una mágica y otra errónea. La idea mágica es que las TIC's por si solas, son capaces de lograr estos propósitos, sin antes cambiar profundamente los modelos educativos dominantes, basados en la transmisión de información. Y, la errónea, es que todo mundo puede tener acceso a las TIC's.

## 3. Marco normativo.

### Lineamientos.

Un trabajo sin fundamento es como un águila sin alas, se puede trabajar improvisando (curriculum en operación)<sup>26</sup>, e incluso la experiencia permite entretener a los niños (as), pero cuando no se cuenta con una planeación, basada en objetivos, con metas no trascendemos, nos quedamos en ser solo un ser sin horizontes. Con lo anterior y tal vez parezca repetitivo, lo que se cita en la presentación del plan 2009 es mi base y dice así:

---

<sup>25</sup> E-México. Secretaría de gobernación. <http://emexico.gob.mx/wb2/eMex/eMex> Acerca del programa 12/08/09

<sup>26</sup> Posner, George J. Análisis del currículum. Editorial Mc Graw Hill. México 2004 pag. 220

Hace 2 sexenios el presidente Vicente Fox propuso que<sup>27</sup>: la educación es la primera revolución que hay que emprender a favor del progreso. La experiencia de los países que han crecido con equidad demuestra que una de las fuerzas más exitosas para lograrlo es la educación.

Una educación que no sea privilegio de unos cuantos, sino de todos.

Para México representa el capital humano que nos permitirá competir con el mundo. Las Tecnologías deben constituirse en herramientas eficaces para la enseñanza y un recurso más para el aprendizaje. Sin embargo no basta con proveer de tecnología a las escuelas, es indispensable generar contenidos de valor que permitan la construcción del conocimiento.

En el Sistema Nacional e-México el valor estratégico que adquieren el conocimiento y la información, hace de las instituciones educativas los actores prioritarios para el desarrollo de contenidos.

Cuya Misión es: Fomentar a través del Sistema Nacional e-México nuevas opciones de acceso a la educación y capacitación, que estimulen el aprendizaje como un medio para el desarrollo integral de los mexicanos.

Objetivo General. Brindar a través del Sistema Nacional e-México nuevas opciones de acceso a la educación y capacitación, que estimulen el aprendizaje como un medio para el desarrollo integral de los mexicanos, promoviendo que la educación sea accesible para cualquier persona, respetando su identidad y su entorno cultural.

Líneas estratégicas de e-Aprendizaje. Impulsar e integrar esfuerzos hechos por las diversas instituciones del sector de la educación, principalmente con tres grandes grupos: Academia, Organización e Iniciativa Privada

La transformación educativa, planteada en el Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012, junto con los objetivos señalados en el Programa Sectorial de Educación 2007-2012 (Prosedu), han sido considerados para dar sentido y ordenar las acciones de política pública educativa en el México de las próximas décadas. Con base en el artículo tercero constitucional y las atribuciones que le otorga la Ley General de Educación, la Secretaría de Educación Pública propuso, como objetivo fundamental del Prosedu, “elevar la calidad de la educación para que los estudiantes mejoren su nivel de logro educativo, cuenten con medios para tener acceso a un mayor bienestar y contribuyan al desarrollo nacional” (p. 11). La principal estrategia para la consecución de este objetivo en educación básica plantea “realizar una reforma integral de la educación básica, centrada en la adopción de un modelo educativo basado en competencias que responda a las

---

<sup>27</sup>E-México. Secretaría de gobernación. <http://emexico.gob.mx/wb2/eMex/eMex> Acerca del programa 12/08/09

necesidades de desarrollo de México en el siglo XXI”, con miras a lograr mayor articulación y eficiencia entre preescolar, primaria y secundaria.<sup>28</sup>

Ya no es algo aislado, ya se busca darle una continuidad a lo que se consigue en cada ciclo y así conseguir niños (as) y jóvenes más preparados y por ende un México mejor.

El término educación básica en la mayoría de los países hace referencia a educación obligatoria y ha venido adquiriendo enorme relevancia particularmente a partir de los años cincuenta. Inicialmente aludía específicamente a la educación primaria.<sup>29</sup>

Más ahora con la globalización incluso este término ha tenido nuevos alcances.

La Secretaría de Educación Pública reconoce que para el cumplimiento de los propósitos expresados en un nuevo plan y programas de estudio se requiere afrontar añejos y nuevos retos en nuestro sistema de educación básica. Añejos, como la mejora continua de la gestión escolar, y nuevos, como los que tienen su origen en las transformaciones que en los planos nacional e internacional ha experimentado México en los últimos 15 años: aparición de sensibles modificaciones en el comportamiento demográfico, exigencia de una mayor capacidad de competitividad, sólidos reclamos sociales por servicios públicos eficientes y transparentes, acentuada irrupción de las tecnologías de la información y la comunicación en diversas actividades productivas y culturales, entre otros.

En este contexto, para favorecer el logro de los propósitos señalados se diseñarán diversas estrategias y acciones: la actualización de los maestros; el mejoramiento de la gestión escolar y del equipamiento tecnológico, así como el fortalecimiento y la diversificación de los materiales de apoyo –recursos bibliográficos, audiovisuales e interactivos.<sup>30</sup>

Ya no sólo somos analfabetos al no saber leer y escribir; ya lo somos cuando no podemos imprimir y escribir una carta en un procesador, enviar un correo o establecer un dialogo sencillo con una persona que habla inglés, ya que tanto el idioma, está impregnado en la cotidianidad de nuestra vida con el uso de las TIC’s como por dicho idioma , por lo que en broma muchas personas expresan que - “mi hijo (o mi nieto, según el caso) ya nació con un celular en la mano. ¡Lo usa mucho mejor que yo!”

---

<sup>28</sup> Educación básica. Primaria. Programas de estudio 2009 y guías de actividades. Primaria. Etapa de prueba SEP. [http://www.scribd.com/doc/5338620/Programas de estudio PRIMERO 2009-PRELIMINAR 20-05-2009](http://www.scribd.com/doc/5338620/Programas-de-estudio-PRIMERO-2009-PRELIMINAR-20-05-2009) pag. 6

<sup>29</sup> íbidem pag. 10

<sup>30</sup> íbidem pag. 8

La llegada de la informática a las escuelas ya implica (y cada vez más) nuevos modos de aprendizaje, rediseño de estrategias, reestructuración física de los ambientes, entre otras modificaciones<sup>31</sup>

Actualmente ya se tiene en todas las escuelas oficiales una sala de usos múltiples (aproximadamente 30 computadoras, una impresora e internet en cada centro), por no decir que desde hace más de 3 años los alumnos de 6to grado cuentan con el Software de Enciclomedia.

El recurso informático proveerá a los alumnos de una variada caja de herramientas a partir de las cuales es posible realizar distintas operaciones (planificar el texto con el punteo del contenido, escribir diferentes borradores, guardarlos, recuperarlos para comparar con nuevas versiones - volver sobre los propios errores y corregirlos ortográficamente y gramaticalmente conservando las versiones anteriores, elaborar la versión final). Finalmente, imprimirlos, ilustrarlos, etc.

Ahora bien, el uso del procesador u otra herramienta no es sólo un aprendizaje de orden técnico. Su utilización (todas las acciones recién enumeradas) involucra al respeto de determinadas lógicas y operaciones que el individuo no realiza generalmente cuando escribe sobre el soporte de papel.<sup>32</sup>

Todos somos bombardeados por un sin fin de publicidad, que nos llega de manera gráfica en la televisión, en los panorámicos y en todo uso de las TIC's

#### 4. Marco teórico.

La educación es entendida como un proceso para desarrollar cualidades latentes en el niño y con la misma naturaleza infantil. Es imprescindible que el niño pueda asimilar de manera directa e inmediata aquello que le rodea, sin imposiciones ni mediaciones propias de los adultos.

El trabajo de la escuela es el reflejo de la sociedad que la hace nacer y desarrollarse. Para Freire: "Educar no es transmitir conocimientos hechos, sino crear una situación pedagógica en la que el hombre se descubra a sí mismo y aprenda a tomar conciencia del mundo que le rodea a actuar sobre él y modificarlo."<sup>33</sup>

La educación se encuentra en una gran crisis a pesar de los esfuerzos que se hacen, tal vez porque esta no va acorde con la realidad y no ayuda a resolver los problemas de la vida diaria.

---

<sup>31</sup> Emagister. [http://www.comunidadeducativa/Comunidad Emagister 411 Informatica educativa.pdf](http://www.comunidadeducativa.com/ComunidadEmagister411/InformaticaEducativa.pdf) 05/08/09 pag. 1

<sup>32</sup> Íbidem pag. 8

<sup>33</sup> N. Abbagnano "Historia de la Pedagogía" Fondo de cultura económica, México pag. 685.

Esto afecta a una gran cantidad de población y lo hace en los años decisivos para el desarrollo y la maduración individual. Así pues, Piaget dice: “Educar consiste en formar individuos capaces de un autonomía intelectual y moral que respeten esta autonomía en el prójimo, en virtud precisamente de la regla de la reciprocidad que hace legítima para ellos mismo.”<sup>34</sup>

#### 4.1 El aprendizaje

Es lo opuesto a desarrollo, este se encuentra relacionado con todas las situaciones que se le presentan al sujeto. Es provocado, no es espontáneo y es un proceso limitado. Desarrollo es un proceso de la embriogénesis que encierra el desarrollo del organismo y también las funciones nerviosas y mentales.<sup>35</sup>

Tipos de aprendizajes:

a) El asistido. Es proporcionar ayuda estratégica en las etapas iniciales del aprendizaje que disminuye gradualmente conforme los estudiantes se hacen independientes.

Estrategias docentes:

- Procedimientos facilitadores. proporcionar un andamiaje para ayudar a los estudiantes a aprender habilidades implícitas.
- Uso moderado de facilitadores, moderar la generación de preguntas.
- Pensar en voz alta. Modelando los procesos de pensamiento.
- Anticipar las tareas difíciles. anticipar y analizar los errores de los alumnos.
- Proporcionar apoyo o tarjetas con señales. servirán de referencia.
- Ofrecer ejemplos resueltos a medias. El alumno a partir del ejemplo resuelve el resto lo que propicia confianza e incrementa su autoestima.
- Regular la dificultad. De lo más sencilla y sistemáticamente llega a lo complejo.
- enseñanza recíproca. Brindar apoyo y conducir a discusiones, plantear sus propias preguntas y conclusiones.
- Auto evaluación. Listas de verificación.

b) Aprendizaje social. El aprendizaje ocurre al observar a los demás, propone que todos sabemos más de lo que demostramos.

- Aprendizaje activo. Aprender haciendo
- Aprendizaje vicario. Consiste en aprender observando a otros. Para Thorndike, la forma más característica del aprendizaje, tanto en animales como en el hombre es el proceso

---

<sup>34</sup> Anita E. Woolfolk, “Psicología Educativa” editorial Pearson, México, 1999, pag. 41

<sup>35</sup> Bolaños, Víctor. Introducción al estudio de la Pedagogía. México Editorial Educación, ciencia y cultura, 1983, pag. 542.

ensayo y error “echando a perder se aprende” base del condicionamiento operante propuesto por Skinner.<sup>36</sup>

- c) Aprendizaje por descubrimiento. Tipo de aprendizaje en el cual el contenido principal de lo que será aprendido no se proporciona, sino que debe ser descubierto por el alumno antes de que pueda asimilarlo en su estructura cognitiva.
- d) Aprendizaje de memoria. Adquisición de asociaciones arbitrarias, al pié de la letra, no posee un significado lógico, no significativo.
- e) Aprendizaje por recepción. El contenido total de lo que debe aprender se presenta al alumno más o menos en su forma final.
- f) Aprendizaje significativo. Adquisición de aprendizajes nuevos, presupone una nueva tarea que puede estar relacionada de manera sustancial y no arbitraria con los conocimientos previos. Al decir aprendizaje significativos se piensa en una forma de aprender que señala una diferencia en la conducta, las actividades y la personalidad; es un aprendizaje penetrante, que no consiste en un simple aumento de caudal de conocimientos, si no que se entreteje a cada aspecto de la existencia cuando aprendemos de esta manera somos una totalidad y utilizamos todas nuestras capacidades.

Una vez que el individuo hace suyo un conocimiento y lo lleva a la práctica en su vida diaria, se dice que ha alcanzado un aprendizaje significativo, el cual es un proceso que lleva a cabo el sujeto que aprende cuando interactúa con el objeto, lo relaciona con sus experiencias previas, aprovechando su facultad de conocer para reestructurar sus esquemas mentales enriqueciéndolos con la incorporación de nuevo material que pasa a formar parte del sujeto que conoce.

En este aprendizaje el sujeto que conoce no es meramente un receptor pasivo; quien aprende realiza una serie de actividades que dan un producto distinto al objeto conocido, cómo resultado de las experiencias previas del sujeto que conoce y de la actividad de sus facultades. El objeto es aprendido de modo diferente por cada sujeto, por que las experiencias y las capacidades de cada sujeto presentan características únicas.

El aprendizaje no se agota en el proceso mental pues abarca también la adquisición de destrezas, hábitos y habilidades, así como actitudes y valoraciones que acompañan el proceso y ocurre en tres ámbitos:

- El personal. Abarca : el lenguaje, la reflexión y el pensamiento, que lo hacen un ser distinto a los demás
- El escolar. Se refiere a lo relacionado con los contenidos programáticos de los planes de estudio.

---

<sup>36</sup> Ausubel, David, Psicología Educativa. México, Trillas 1999. pag. 623

- El social. Conjunto de normas, reglas, valores y formas de relación entre los individuos del grupo.

Este se mezcla continuamente en la vida cotidiana.

El aprendizaje que verdaderamente enriquece a las personas es el que establece relaciones entre el nuevo material de aprendizaje y los conocimientos previos del sujeto, cuando se cumple esta condición, el individuo le encuentra sentido a lo que aprende. Además la persona debe saber aplicar lo aprendido cuando las circunstancias así lo exijan, el aprendizaje debe ser funcional. Se logra mediante actividades que el alumno pueda realizar y le brinden cierta satisfacción cuando las realice, pero, sobre todo que se relacionen con lo que aprende y con sus propias vivencias, de modo que integren experiencias de aprendizaje. Para que se dé, es necesario tomar en cuenta no sólo el contenido, sino también el comportamiento de la persona considerando íntegramente; sus necesidades, intereses inquietudes y conflictos que vive en un momento o en una etapa de su vida y, desde luego su ubicación en un ambiente favorable. La persona debe estar en contacto real con los intereses, las inquietudes y los problemas de su existencia, de tal forma que pueda percibir todo aquello que pueda percibir, todo aquello que pueda resolver sus dificultades.

Cuando el aprendizaje se encuentra vinculado a la vida y a los intereses de la persona, esta participa, opina y aplica en la vida diaria lo que aprende. “El aprendizaje significativo o trascendente se produce con mayor facilidad cuando el individuo se enfrenta a situaciones problemáticas.”<sup>37</sup>

#### 4.2. Teorías psicológicas que han explicado el proceso de aprendizaje.

Las más importantes sobre éste tema son:

- a) Conductismo. Es la corriente que más ha influido en la psicología contemporánea y revoluciona la psicología mentalista. Se apoya en los conceptos estímulo respuesta que permiten trabajar exclusivamente con eventos observables. El estímulo es cualquier objeto del medio ambiente capaz de provocar un cambio a nivel fisiológico y respuesta con cualquier movimiento que el organismo manifiesta. Tuvo una gran relevancia en las primeras décadas del siglo XX.
- b) Cognitivismo. Explica el aprendizaje como almacenamiento de información, por periodos largos o como adquisición de estructuras cognitivas. Éstos se basaron en los principios de la escuela estructural funcionalista y el método de investigación experimental. No se ignora la influencia del medio ambiente.

---

<sup>37</sup> Pauk, Walter, “El arte de aprender: guía para estudiantes secundarios y universitarios”. Huemul, Buenos Aires, 1971, pág 23



El refuerzo es la disminución de incertidumbre que conduce a una sensación de dominio y comprensión. El aprendizaje se haya influido y conformado por lo que ya se sabe. Tiene como idea fundamental el aprendizaje por descubrimiento.

- c) Psicogenética. Es la construcción del conocimiento como producto de la interacción del sujeto con el objeto. Lo explica como una adquisición de conocimientos en función de la experiencia, se caracteriza por ser un proceso de equilibración. Postula la interacción del individuo y el medio ambiente a lo largo del desarrollo de aquel. El medio social es lo que permite al niño organizar sus operaciones mentales. Para Piaget: “El conocimiento se construye desde dentro”<sup>38</sup>

Se debe desarrollar en el niño la autonomía y cooperación. La función del docente es ayudar al niño y guiar sus experiencias para que construya sus propias normas de conocimientos mediante su propio razonamiento.

#### 4.3 El conocimiento

Según Piaget, es aquel que en el niño va construyendo, a través de las experiencias que tiene con los objetos de la realidad. Lo considera bajo tres dimensiones:

- a) Conocimiento físico: Son las características externas que el niño abstrae de los objetos, como puede ser la forma, el tamaño, el color, etc. Se puede construir por descubrimiento, es necesario que el niño actúe sobre los objetos física y mentalmente para analizar las reacciones de los mismos ante sus acciones. Es de gran importancia que haya manipulación de materiales y de instrumentos de trabajo porque existen periodos de desarrollo del niño en que sólo por medio del objeto puede construir conocimiento.
- b) Conocimiento lógico matemático. Se desarrolla a través de la abstracción reflexiva y siempre hacia una mayor coherencia El niño establece relaciones sobre objetos y según sean sus atributos; estructura poco a poco las clases y las subclases a las que pertenece. Piaget también incluye las funciones infralógicas que se refieren a espacios tiempo y se construyen lentamente.
- c) Conocimiento social. Proviene del consenso sociocultural establecido. Dentro de este tipo de conocimientos se encuentra el lenguaje oral, la lectoescritura, los valores y las normas sociales que difieren de una cultura a otra. Este conocimiento se adquiere para poder relacionarse con la gente. El lenguaje se adquiere a través de la vida social debido a la necesidad que tiene el individuo de expresarse. La perfección del lenguaje dependerá del medio en el que se desenvuelva el niño, debido a que el vocabulario que utilice será el mismo al de los adultos que viven con él. Existe la cooperación social, la cual Piaget es

---

<sup>38</sup> Andre, Nicola, Jean Piaget, México, Ed. Diana, 1990 pag.188

individual y surge de una necesidad interna. Sin embargo, todo el aprendizaje que se adquiere de conocimiento en función de la experiencia, se caracteriza por el proceso mediato que se desarrolla en un tiempo dado. El aprendizaje puede ser una simple comprensión o percepción el cual Piaget lo llama aprendizaje en sentido estricto, que con la adquisición de conocimientos en forma empírica.

Los factores que intervienen en el proceso de aprendizaje no actúan en forma aislada y funcionan en una interacción constante. Estos son:

- a) La maduración, es el más básico, es donde aparecen los cambios biológicos que se hallan genéticamente programados en la concepción de cada ser humano. Es el menos cambiante pero proporciona una base biológica para que se produzcan los otros cambios.
- b) La experiencia. es el segundo factor y se obtiene al actuar e interactuar sobre su ambiente, por medio de la exploración ensayo, observación y manipulación. Se adquieren 2 tipos de conocimiento, el del mundo físico y el lógico matemático. El primero de estos es cuando el niño actúa sobre el objeto y este le da la información. El segundo, no se da por los objetos mismo, sino por lo es producto de la actividad intelectual del niño que compara.
- c) El tercer factor es la transmisión social o aprendizaje de otras personas. Sin embargo, esta información puede ponerse a la hipótesis del niño, debido a que no puede ser adecuada a su desarrollo evolutivo; o cuando se le intenta obligar a que acepte todo lo que se le dice es verdad, se puede llegar a confundir y entra el dilema de adoptar una hipótesis que él no ha construido y por lo tanto no la comprende.  
Estos tres factores son causa básica de cambio en un niño, pero los verdaderos cambios suceden con el cuarto factor.

- d) Equilibración, debido a que este coordina a los anteriores es el motor fundamental del desarrollo. Los elementos esenciales del proceso de equilibración son:
  - Asimilación. Consiste en incorporar datos nuevos en esquemas viejos. Es el proceso normal donde el individuo integra experiencias nuevas al aprendizaje anterior. Es utilizar lo que ya se sabe para incorporarlo a lo nuevo. Según Piaget, “la asimilación es el factor fundamental del desarrollo y es necesario para coordinar la maduración, la experiencia física y social del ambiente, así como de equilibrio dentro del organismo.”<sup>39</sup>
  - Acomodación. Es el proceso de alterar las categorías básicas del pensamiento o de modificar alguna actividad, según sean las demandas ambientales y el resultado final de esta alteración es la equilibración. Es cuando el individuo se da cuenta que el actual

---

<sup>39</sup> Nicolas Andre, Jean Piaget, editorial Diana, México 1990 pag. 238

sobre el objeto o situación, y no es satisfactorio y así desarrolla un nuevo comportamiento.

Los niños (as) aprenden lo que sus estructuras intelectuales le permiten, por lo que Piaget señala cuatro periodos en el desarrollo del pensamiento:

a) Periodo sensorio motor. (0 a 2 años aproximadamente)

El niño (a) responde mediante la base de esquemas sensorio motores innatos (reflejos). Existe una inteligencia anterior al lenguaje pero no ha pensamientos antes del mismo. Durante este periodo se construyen las estructuras siguientes:

- Noción del objeto permanente.
- Noción de casualidad.
- Noción del tiempo
- Esquemas reflejos. Primero hábitos ambientales.
- Establecimiento de los esquemas de acción.
- Inteligencia práctica o empírica.

b) Periodo preoperatorio (2 a 7 años aproximadamente)

En niño (a) pasa de la representación simbólica que es la capacidad de demostrar algo por medio de otra cosa. El desarrollo no es lineal, sino que hace falta una reconstrucción. La acción sigue siendo un soporte necesario para la representación. Se desarrolla la imitación y representación para tomar conciencia del mundo y explicarse situaciones incomprendidas, ya que no puede separa acción y pensamiento. Características de este periodo:

- Egocentrismo
- Operaciones.
- Pensamiento irreversible.
- Inhabilidad para atender operaciones.

c) Periodo de operaciones concretas (7 a 12 años aproximadamente)

Las operaciones son acciones cognoscitivas internalizadas que conducen a conclusiones lógicas, son concretas y hay hipótesis enunciadas verbalmente.

Existe un pensamiento lógico que solo se da si maneja objetos concretos o si puede hacer venir experiencias pasadas reales. El pensamiento lógico es porque existen:

- Lógica de clases (reúne objetos en conjunto o en clases)
- Lógica de relaciones (combina los objetos siguiendo su diferentes relaciones)
- Lógica de números (enumera materialmente para manipular los objetos)

Estas operaciones son porque puede ser invertidas y además es un lógica en el sentido de que las operaciones están coordinadas, agrupadas en sistemas de conjunto, que poseen las leyes en tanto son totalidades, coordinan las acciones en un sistema de conjunto.

d) Periodo de operaciones formales (12 años en adelante)

La principal característica de pensamiento de este nivel “es la capacidad de prescindir del contenido completo para situar lo actual en un más amplio esquema de posibilidades. Utiliza los datos para formular hipótesis, tiene en cuenta los posibles y ya no sólo la realidad. Puede manejar proposiciones incluso si las considera como probables, puede combinar ideas que ponen en relación afirmaciones y negaciones, utilizando operaciones proporcionales”<sup>40</sup>

De este particular autor la etapa preoperatoria que se describe es en la que se encuentran los alumnos de primero de Primaria y la que tiene una trascendencia y uso en el presente trabajo, ya que, sí los niños requieren comencemos con algo físico y pasemos a lo abstracto de ilustrar en la computadora, o de lo vivencial que es un viaje al zoológico a ilustrar los cuidado a una máquina. Se observa cómo iniciar la clase con narrativas hace más interesante y atractiva y cuando haya que representarlo gráficamente tenga mayor efecto en el acomodo y asimilación de estos nuevos conceptos o herramientas para el aprendizaje.

Brunner subraya la importancia del pensamiento productivo y creador y cuando el niño produce un dibujo a partir del pensamiento que conserva de una visita, de un animal que vio en el aula o con su amigo, y produce es de gran importancia y tiene un gran valor y lo no olvidara con facilidad.<sup>41</sup>

Incluso durante las propuestas que a continuación se dan, la madurez y la experiencia que el niño (a) tiene son fundamentales para conseguir los objetivos antes citados.

---

<sup>40</sup> UPN antología básica “ desarrollo del niño y aprendizaje escolar” , México 1994 pag 85

<sup>41</sup> Suárez Díaz, Reynaldo. La educación. Teorías Educativas. Estrategias de enseñanza – aprendizaje. Editorial Trillas. México 2005. pag 91

## CAPITULO III. PROPUESTA INNOVADORA

### ¡EL USO DE LAS TICS'S!

#### 1. ¿Por qué así?

Este trabajo busca ser una propuesta, es cierto que no es la única, en la actualidad hay miles de escuelas particulares que dan clase de Informática, que ofrecen servicios adicionales a los que el estado ofrece, pero es una propuesta que busca una transversalidad cuyo enfoque por competencias tiene una aplicación real y amigable para los niños, no siempre parece así, pero conforme se van desarrollando se puede observar la integración que se consiguió en este grupo de niños y niñas.

Uno de los ingredientes centrales, más no único, de la reforma integral propuesta por la SEP es la articulación curricular entre niveles; en el mismo Prosedu se establece: “Los criterios de mejora de la calidad educativa deben aplicarse a la capacitación de profesores, la actualización de programas de estudio y sus contenidos, los enfoques pedagógicos, métodos de enseñanza y recursos didácticos”. En este marco, la Subsecretaría de Educación Básica, entre otras acciones, diseñó la presente versión del Plan y Programas de Estudio para Educación Primaria, mismo que será aplicado en una primera etapa de prueba en aula en 5 000 escuelas de las distintas modalidades, tipos de servicio y organización, durante el ciclo escolar 2008-2009. En esta primera etapa de prueba el currículo se aplicará sólo en 1º, 2º, 5º y 6º grados; durante el ciclo 2009-2010

Los campos formativos y las asignaturas que conforman el mapa curricular de la educación básica se han definido y organizado con la finalidad de dar cumplimiento a los propósitos formativos establecidos en el perfil de egreso de la educación básica. Los campos formativos que conforman el nivel preescolar y las asignaturas de educación primaria y secundaria se han organizado de forma vertical y horizontal, en un esquema que permite apreciar la secuenciación entre estos campos y asignaturas, pero que, al ser un esquema, no permite presentar de manera explícita todas las interrelaciones que existen entre ellas.

Los tres niveles de la educación básica se vinculan entre sí, entre otras formas, a través de la relación que establecen los campos y las asignaturas por la naturaleza de los enfoques, propósitos y contenidos que promueven a lo largo de la educación básica. Ver tabla 1.1 Mapa curricular.

Exploración de la Naturaleza y la Sociedad, es una asignatura que se cursa en los primeros dos grados de la primaria y que comprende contenidos de las asignaturas: Ciencias Naturales, Historia y Geografía, así como contenidos del campo de la tecnología.

Para el caso de la Asignatura Estatal: Lengua Adicional, es necesario señalar que su propósito es fomentar que los alumnos cursen desde el último grado de preescolar hasta sexto de primaria la enseñanza de una lengua adicional; la cual puede ser una lengua materna, una lengua extranjera o el español como segunda lengua, para el caso de los alumnos que tengan una lengua indígena como lengua materna. Los contenidos de esta asignatura serán seleccionados y diseñados por cada entidad, a partir de los lineamientos nacionales y de acuerdo con las características, las necesidades y los intereses de sus alumnos.

Es importante destacar que todas las asignaturas del mapa curricular de educación básica comparten de manera transversal una serie de temas y propuestas didácticas que están orientadas a brindar y desarrollar en los estudiantes las competencias necesarias para su formación personal, social, científica, ciudadana y artística.

Los que son mi fundamento en el presente proyecto.

El marco conceptual del enfoque cognitivo contemporáneo que sustenta este trabajo es el de las teorías de la información, la psicolingüística, la simulación por computadora, la inteligencia artificial, que condujo a nuevas conceptualizaciones acerca de la representación y naturaleza del conocimiento y de fenómenos como la memoria, la solución de problemas, el significado y la comprensión y producción del lenguaje. Donde la aproximación inducida, comprende una serie de "ayudas" internalizadas en el alumno; éste decide cuándo y por qué aplicarlas y constituyen estrategias de aprendizaje que el niño (a) posee y emplea para aprender, recordar y usar la información y el aprendizaje estratégico que a través del diseño de modelos de intervención cuyo propósito es dotar a los alumnos de estrategias efectivas para el mejoramiento en áreas y dominios determinados (comprensión de textos académicos, composición de textos, solución de problemas, etcétera). Se utiliza para que lo trabajado con estrategias como la imaginación, la elaboración verbal y conceptual, la elaboración de resúmenes autogenerados, la detección de conceptos clave e ideas tópico y de manera reciente con estrategias metacognitivas y autorreguladoras que permiten al alumno reflexionar y regular su proceso de aprendizaje sean lo aplicado Las estrategias seleccionadas han demostrado, en la práctica y en diversas investigaciones su efectividad al ser introducidas como apoyos en textos académicos así como en la dinámica de la enseñanza (exposición, negociación, discusión, etc.). En la tabla 1.2 se citan algunas de las técnicas usadas en este proyecto.

Mapa curricular  
Educación básica 2010

Campos formativos para la educación básica	PREESCOLAR			PRIMARIA						SECUNDARIA			
	1ro	2do	3ro	1ro	2do	3ro	4ro	5to	6to	1ro	2do	3ro	
Lenguaje y Comunicación	Lenguaje y comunicación			Español						Español I, II y III			
				Asignatura estatal: lengua adicional						Lenguas extranjeras: Inglés o Francés			
Pensamiento Matemático	Pensamiento Matemático			Matemáticas						Matemáticas I, II y III			
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Exploración y conocimiento del mundo		Involucran contenidos del campo de la Tecnología	Exploración de la naturaleza y la sociedad: Ciencias Naturales Historia Geografía		Ciencias Naturales			Ciencias I (énfasis en Biología)	Ciencias II (énfasis en Física)	Ciencias III (énfasis en Química)		
	Desarrollo físico y salud			Geografía		Tecnología I, II y III							
						Geografía de México y del Mundo		Historia 1 y 2					
Desarrollo personal y para la convivencia	Desarrollo personal y social		Se establecen vínculos formativos con Geografía, Historia y Ciencias Naturales	Formación Cívica y Ética				Asignatura estatal	Formación Cívica y Ética I y II				
	Expresión y apreciación artísticas			Educación Física				Orientación y Tutoría					
				Educación Artística				Educación Física I, II y III					
Artes: Música, Danza, Teatro, Artes Visuales													

Tabla 1.1 Propuesto para ciclo 2009-2012 por la SEP en el plan de estudios. Prueba

## TÉCNICAS

Resumen	Síntesis y abstracción de la información relevante de un discurso oral o escrito. Enfatiza conceptos clave, principios, términos y argumento central.
Ilustraciones	Representación visual de los conceptos, objetos o situaciones de una teoría o tema específico (fotografías, dibujos, esquemas, gráficas, dramatizaciones, etcétera).
Analogías	Proposición que indica que una cosa o evento (concreto y familiar) es semejante a otro (desconocido y abstracto o complejo).
Preguntas intercaladas	Preguntas insertadas en la situación de enseñanza o en un texto. Mantienen la atención y favorecen la práctica, la retención y la obtención de información relevante.
Pistas topográficas y discursivas	Señalamientos que se hacen en un texto o en la situación de enseñanza para enfatizar y/u organizar elementos relevantes del contenido por aprender.
Mapas conceptuales y redes semánticas	Representación gráfica de esquemas de conocimiento (indican conceptos, proposiciones y explicaciones).
Uso de estructuras textuales	Organizaciones retóricas de un discurso oral o escrito, que influyen en su comprensión y recuerdo.

Tabla 1.2 Algunas técnicas<sup>42</sup>

### 2. Siguiendo la receta:

El uso de las nuevas tecnología dentro de la educación no es una moda, es la incorporación de el alumno a una cultura cada vez más tecnologizada, México a pesar de sus disparidades en la distribución de la riqueza es un país con un gran potencial económico, es la 9a economía mundial, aunque con la recesión en que se entró se prevé

<sup>42</sup> Díaz Barriga Arceo Frida, Hernández Rojas Gerardo. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. Editorial Mac Graw Hill. 2 edición. México. Compendio



que caerá al 12, aún así es considerado un país en vías de desarrollo pero en toda forma industrializado.

Una cultura en la informática es necesaria dentro de la enseñanza de un país industrializado, por ello ha sido aceptado en la OCDE y a sus reglas de evaluación se ha apegado, sin embargo no solo el OCDE presiona para que los alumnos de las nuevas generaciones hagan uso de las nuevas tecnologías, son las propias familias que ven en este instrumento, un poderoso auxiliar para el desarrollo académico del niño (a).

Competir desde la escuela con este invento, las computadoras, no es tarea fácil ya que se han extendido tanto que ahora se pueden encontrar en casi cualquier instrumento de tecnología moderna, por ello se encuentra en video juegos, elementos muy ricos para el desarrollo del niño (a), pero que compiten de manera brutal, con una ventaja inmensa sobre los sistemas de enseñanza tradicionales en las escuelas para el uso de las nuevas tecnologías.

Es por ello que es este trabajo intenta aportar en una alternativa que permita hacer de las nuevas tecnologías una modalidad lúdica para el uso de las computadoras sin que esto caiga en simples distractores, sino que el niño (a) las perciban como elementos para el trabajo y para la búsqueda de soluciones a problemas de manera diferente a la que hasta hace poco realizábamos en las escuelas y que el aula sea un lugar de interés<sup>43</sup> para continuar aprendiendo en el centro de cómputo y no solo un lugar de esparcimiento o de videojuegos, sino de continuidad con el aprendizaje, para lograr ello se proponen las siguientes actividades.

“La competencia, el profesionalismo y la dedicación que se exige a los docentes hace que recaiga en ellos una ardua responsabilidad”<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Danoff Judith, Breitbart Vicki y Barr Elinor. Iniciación con los niños (as). Para quienes se interesan en la educación de los niños (as) de edad temprana. Editorial Trillas. México 1985. pag.87

<sup>44</sup> Delors Jacques. La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO DE LA COMISIÓN INTERNACIONAL sobre la educación para el siglo XXI, presidida por Jacques Delors. Ediciones UNESCO. México 2001 pag.160

Plan de trabajo no. 1. “Mi primer día en el centro de cómputo”.

Planeación semanal de Informática	1ro de Primaria	18 a 22 de Agosto
Contenidos: Conocimientos previos de computación	Objetivo: Diagnóstico y Definición de normas de trabajo	
Competencias: Reconoce y difunde los beneficios y consecuencias del desarrollo de la tecnología y la industria en la vida humana. Identifica y valora algunas formas de pensar y actuar de las personas.	Estrategias: Representación grafica, narrativa y expresión libre.	
Recursos: Hojas blancas, pizarrón, plumones, lápiz y computadora.	Profesora: Miriam de la Cruz Miranda Ramírez	
<p style="text-align: center;"><b>Actividad</b></p> <p>Presentarme, compartir algunos de mis gustos y hacerles 2 preguntarles de que les gusta cómo ¿su comida, animal canción o color favorito? Pedirles dibujar una computadora, tal como ellos la conozcan o la recuerden. Explicar que se puede cuidar al comparar con la narración del cuidado de una cebra en el zoológico. Explicar la forma de accesar y la iconografía correspondiente para que en centro de cómputo se vea el cuento de “Mi primer día en la escuela”, todos sentados en el piso ante 2 computadoras seleccionadas estratégicamente para que no se amontonen.</p> <p>Al finalizar la parte correspondiente del cuento, hacer algunas preguntas, indicando que deben levantar la mano para contestar, de no hacerlo así, no se les tomara en cuenta y no se les prestará atención. Indicar los pasos para entrar al software del juego del memorama y la forma en que se juega para que se asigne una computadora a una pareja de niños o niñas, ellos la prendan y jueguen.</p>		
<p>Evaluación: Ver los dibujos, escuchar sus repuestas, el uso y manejo de los dispositivos de entrada y salida de la computadora. Registrar si completaron sus dibujos, si los colorearon y con qué calidad. Asignar un valor al trabajo en las computadoras tomando como indicador el que compartan y den la oportunidad de participar a su compañero asignado.</p>		

Plan de trabajo no. 2 “Prender y apagar el equipo de cómputo”

Planeación semanal de Informática	1ro de Primaria	25 a 29 de Agosto
<p>Contenidos: Manejo del proceso de encendido y apagado en la computadora.</p>	<p>Objetivos: Conseguir que siga de manera sistemática el encendido y apagado de la computadora.</p>	
<p>Competencias: Muestra una actitud sistemática, desde planeación hasta la última evaluación de la tarea para garantizar su aprendizaje y la calidad de su trabajo. Sabe al menos contar hasta centenas y utiliza algunas reglas del sistema decimal de numeración.</p>	<p>Estrategias: Explicación y representación grafica, juegos de equipos por género. Reproducción de procesos.</p>	
<p>Recursos: Ilustraciones de cuadros de dialogo para prender y apagar, cinta adhesiva, plumón, pizarrón, libros, lápices y computadora.</p>	<p>Profesora: Miriam de la Cruz Miranda Ramírez</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Actividad</b></p> <p>Mostrar las láminas y explicar el proceso de encendido y apagado al tiempo de pegarlos en el pizarrón. Quitarlas y combinarlas para que se divida al grupo en niñas y niños, ilustrar en la pizarra agua con un tiburón y un pulpo que representen se los quiere comer y conforme participen y coloquen en orden las láminas exentarlos de representar una parte del cuerpo de niño o niña que se va a caer al agua. Hasta que en 5 oportunidades sea eliminado un equipo. Quién representa el equipo, no puede recibir ayuda. En laboratorio hacer 3 círculos en Paint de los colores indicados (verde, amarillo y rojo) según se muestran el proceso de apagado, cerrar sin guardar y asistirlos para que enciendan y apaguen ellos solos las computadoras.</p>		
<p>Evaluación: Ver lo que representan en sus dibujos y el uso de la computadora. Asignar una valor numérico a cada niño (a), partir de si realizan completo los pasos del procesos de encendido y apagado.</p>		



Plan de trabajo no. 3 “Los símbolos son importantes”

Planeación semanal de Informática	1ro de Primaria	1 al 5 de Septiembre
Contenidos: Fundamentos de computación y reglamento	Objetivo: Reglas del laboratorio de informática	
Competencias: Compara, clasifica y ordena la información al realizar investigaciones o resolver problemas. Participa en actividades colectivas cumpliendo tareas y reglas y pidiendo respeto a sus derechos.	Estrategias: Comparación, debate y expresión libre.	
Recursos: Libro, colores, pizarrón, plumones y computadora.	Profesora: Miriam de la Cruz Miranda Ramírez	
<p style="text-align: center;"><b>Actividad</b></p> <p>Desarrollar en debate de acuerdo a las imágenes que están en sus libro, que den sus argumentos para identificar que señal es la más importante y cuál es la más conocida (no fumar, detenerse, baño de niños o niñas, comedor, estacionamiento y cruz roja). Se compara con la importancia de tener un reglamento y la aplicación de reglas de conducta dentro del laboratorio de informática.</p> <p>Definir las reglas de conducta y su origen dentro de éste. En el centro de computo, en el software de “Mi primer día en la escuela” continuar la parte de reglamento, nuevamente sentados en el suelo, identificar lo que es similar a lo que definimos en el salón y asignar equipos y parejas de niños (as) para trabajar en MS Paint ilustrando tres señales de las que se representan en el libro. pag. 2 – 5.</p> <p>Repasar el proceso de encendido y apagado una vez cerrado el software sin guardar.</p>		
<p>Evaluación: Escuchar, analizar lo que comentan, ver los dibujos y su cuantificar su iluminado, observar la conducta y el uso de la computadora y asignarle un valor numérico a partir de que su conducto este de acuerdo a lo indicado.</p>		

Plan de trabajo no. 4 “Partes básicas de la computadora”

Planeación semanal de Informática	1ro de Primaria	8 a 12 de Septiembre
Contenidos: Fundamentos de computación Hardware	Objetivos: Partes básicas de las computadoras	
Competencias: Se apoya de las imágenes para comprender un texto, expone con orden su contenido. Reconoce algunos usos de los aparatos de comunicación	Estrategias: Cuestionamiento, explicación y representación grafica	
Recursos: : Cuaderno, pizarrón, lápiz, colores y computadora	Profesora: Miriam de la Cruz Miranda Ramírez	
<p style="text-align: center;">Actividad</p> <p>Preguntar a los alumnos que aprendimos del cuento “Mi primer día de clase”, subrayar la instrucción indicada en el pie de las imágenes de las páginas 4 y 5. Comparar que algunos juegos como el que a continuación jugaremos si se puede realizar en el salón y no en laboratorio “cabeza cara hombros pies”.</p> <p>Identificar cuáles son las partes básicas de la computadora que dentro de laboratorio menciona la maestra, definir su funcionamiento y pedir que algunas las repitan según las ilustraciones que de ellas se han realizado en la pizarra, en sus libros colorearlas. En laboratorio ver: SI: Partes básicas de las computadoras y realizar el ejercicios donde se tienen que acomodar éstas e iluminarlas con la paleta de colores. Pag.6 – 9</p> <p>Nota: se retomo la actividad de subrayado ya que la entrega de libros y manejo de los mismos, retrasó esta actividad en la clase pasada.</p>		
<p>Evaluación: Escuchar lo que describen, observar cómo y lo que dibujan y dar un valor numérico al completado de todos los apartados, así como al uso de la computadora en función de que logre completar los juegos satisfactoriamente.</p>		

Plan de trabajo no. 5 “Los animales de la granja y del zoológico”

Planeación semanal de Informática	1ro de primaria	17 al 19 de Septiembre
Contenidos: Identificación de animales de la granja, y secuencia del números de 1 al 10	Objetivos: Secuencia de números e identificación de animales	
Competencias: utiliza los números en situaciones varias que implican poner en juego los principios de conteo. Conoce algunas características y funciones propias de los textos literarios.	Estrategias: Dibujo libre, dibujo comparativo, narrativa de cuentos	
Recursos: Libro, crayolas, pizarrón, plumones y computadora.	Profesora: Miriam de la Cruz Miranda Ramírez	
Actividad		
<p>Retomaremos el cuento de la Cebra y sus cuidados que se vio en clases pasadas para describir algunos de los animales del zoológico y compara los que hay en la granja. Los dramatizaremos, e imitaremos sus sonidos y colorearemos los que se muestran en los libros.</p> <p>En laboratorio, en el software educativo, siguiendo la secuencia de números formaremos los animales de la granja que se muestren, escucharemos los sonidos de estos y algunos del zoológico. Los colocaremos en el entorno que les corresponde. Página 10-12.</p>		
Evaluación: Observar que el alumno coloree el dibujo lo más parecido a los reales y que se muestran en la lámina que tiene en el aula. Asignarle un valor numérico si se asemejan lo suficiente.		

Plan de trabajo no. 6 “Moviendo al ratón”

Planeación semanal de Informática	1ro de primaria	22 a 26 de Septiembre
Contenidos: identificación y manejo del mouse.	Objetivos: Identificación del mouse	
Competencias: Muestra una actitud sistemática, desde planeación hasta la última evaluación de la tarea para garantizar su aprendizaje y la calidad de su trabajo. Reconoce y utiliza con cuidado instrumentos y aparatos sencillos y su usos en la vida cotidiana.	Estrategias: Narrativa, descripción y dibujar.	
Recursos: Libro, colores, pizarrón y computadora.	Profesora: Miriam de la Cruz Miranda Ramírez	
Actividad		
<p>Se les leerá sentados en el piso el cuento de Andrea y Diego, Marcaremos en el libro los botones para seleccionar y cambiar los colores en la paleta de colores de MS Paint, dibujaremos el mouse que es el dispositivo que utilizo para dicha actividad, explicare y describiré que es: seleccionar, dar clic y doble clic.</p> <p>En laboratorio veremos en SI: “Partes básica de la computadora parte 2” y “Habilidades con el mouse” para ver quien las resuelve mejor, obteniendo un valor en la recta de destreza. 13 a 15 pags.</p>		
<p>Evaluación: Ver lo que representan en sus dibujos, la ordenación de imágenes y asignar un valor a lo que está completo y registrar el valor numérico que marca la barra de destreza del software.</p>		



Plan de trabajo no. 7 “¡A escribir nombres!”

Planeación semanal de Informática	1ro de primaria	6 al 10 de Octubre
Contenidos: Identificación de las teclas de números, letras, funciones y control.	Objetivos: Reconocimiento del teclado	
Competencias: Escribe textos cortos, dibuja o modela para exponer lo que conoce de un tema.	Estrategias: Exposición, comparación y coloreado	
Recursos: Libro, colores, pizarrón y computadora	Profesora: Miriam de la Cruz Miranda Ramírez	
<p><b>Actividad</b></p> <p>Se les mostrará el dibujo de algunos personajes y los símbolos de los números y letras en foami para crear el nombre del personaje, se dará tiempo a que ellos formen el de otros y después el propio. Se indicaran que también se usan en la computadora, así que se mostrará la lámina del teclado, para que ellos lo comparen y colorean el que trae su libro teniendo cuidado de no repetir colores entre una y otra tecla e identificar SHIFT para el uso de mayúsculas en los nombres propios.</p> <p>En laboratorio, en el software SI, “manejando el teclado”, los alumnos copiaran los nombres que van apareciendo en la pantalla cuidando de hacerlo lo mejor posible activando mayúsculas y minúsculas (Se buscará y explicará el uso de las 2 manos en la captura de datos). Se dará tiempo a capturar el nombre de cada alumno en MS Paint Página 24 – 25.</p>		
<p>Evaluación: Observar la captura de datos, el uso de los dedos, asignar un valor numérico al coloreado de números, letras del teclado y registrar el valor que se muestra en la recta de destreza del software.</p>		

Plan de trabajo no. 8 “El agua, los cambios y los lugares”

Planeación semanal de Informática	1ro de primaria	20 a 24 de Octubre
Contenidos: Mi localidad el campo y la ciudad, seres vivos las personas las plantas y los animales y el agua.	Objetivos elementos de conocimiento del medio	
Competencias: Reconocimientos de las características del medio ambiente.	Estrategias: Exposición, expresión pictórica e identificación de imágenes.	
Recursos: Libro, colores, congeladas, pizarrón y computadora.	Profesora: Miriam de la Cruz Miranda Ramírez	
Actividad		
<p>Iniciare dándoles una pequeña congelada para que vean cómo va cambiando el estado sólido del agua por líquido. Se la comerán cuando sea casi agua al final de la clase. Continuaremos comentando los animales que vieron en la granja de las Américas, preguntaremos ¿de dónde nacieron los pollos que llevaban los niños (as) de preescolar?, referenciando el origen éstos, dibujaremos a nuestra mamá. De él libro pegaremos los stiker de los alimentos que necesitamos para crecer, también los de los elementos que requiere una planta para crecer. Seguiremos con el dedo el camino del crecimiento del pollo en gallina y de una viborita en una víbora, para después remarcarlos con color. A partir de los cambio veremos que hay cambio en periodos cortos y que se ven más rápido, lo que le sucede a la congelada. En laboratorio en software de ciencias en Nuestro medio 1, veremos el cuento de Silvana y las imágenes del campo y de la ciudad. Identificaremos y comentaremos donde es que vivimos, marcaremos con un círculo de color rojo los elementos del campo y con azul los de la ciudad utilizando la paleta de colores. Relacionaremos las imágenes a su texto en los estados del agua. Pag. 15-21</p>		
<p>Evaluación: Ver el coloreado, marcado de trayectorias, lo que relacionan, el acomodo de stikers y el uso de la computadora. Asignándole un valor de bueno, regular o malo, según sea el caso.</p>		



Plan de trabajo no. 9 “The clown Pirrinpinpin lost his ballons” (“El payaso Pirrinpinpin pierde los globos”)

Planeación semanal de Informática	1ro de primaria	23 al 27 de Febrero
Contenidos: Gramática básica de inglés. Colors	Objetivos: To identify the main colors in English.	
Competencias: To be able to select and color figures by reading the color names. Identificar que existen otras lenguas, reconoce el significado y asociarlo.	Estrategias: Asociación, representación, comparación y dramatización.	
Recursos: Libro, colores, lápiz, pizarrón y computadora.	Profesora: Miriam de la Cruz Miranda Ramírez	
Actividad		
<p>Mostrare al payaso de foami que tiene la posición de sujetar algo y narrar lo feliz que era con sus globos y lo triste que se puso al perderlos, trasladarnos para ayudarlo y comentar que él solo habla inglés, así que tendremos que preguntarle en dicho idioma. Inflar los que traigo y yo representarlo para que ellos me pregunten que perdió: What do you lost?- My ballon – Your ballon is red? ”- Yes!.</p> <p>Cada niño (a) me lo ira entregando, al final de la clase se les entregara a la maestra titular para que ella al finalizar la jornada los entregue a los niños (as) y se los lleven. En el laboratorio realizaremos el ejercicio del circo en el Software de lenguas modulo de inglés. Circo 1. Pag. 43-45.</p>		
Evaluación: Ver lo que representan en sus libros y el uso de la computadora. Asignar un valor bien, regular o mal al coloreado de globos en los libros y registrar el valor de destreza que muestra el software.		

Plan de trabajo no. 10 “The lion sea Ramona and the shapes” (La foca Ramona y las formas)

Planeación semanal de Informática	1ro de primaria	2 a 6 de Marzo
Contenidos: Gramática básica. Shapes	Objetivos: Select figures by reading and writing the shapes names	
Competencias: To identify the four basic shapes in English. Identifica que existen otras lenguas, reconoce el significado y asociarlo.	Estrategias: Canciones, juego con pelota, dramatización y comparación.	
Recursos: Hojas blancas, crayolas, pizarrón y computadora.	Profesora: Miriam de la Cruz Miranda Ramírez	
Actividad		
<p>Mostraremos la pelota, recordaremos la canción de “La foca Ramona” cantándola en el salón y compararemos con el círculo la pelota con la que juega la foca y lanzaremos al aire de manera imaginaria está. Veremos que puede tener otras figuras, pero ahora como ya sabemos el nombre de estas en inglés las mencionaremos en dicho idioma conforme también las lanzamos al aire y decimos muy fuerte, dichas palabras. En laboratorio realizaremos el juego de identificar el nombre en inglés de la figura que tiene la foca en el software educativo módulo lenguas. 46-48. E ilustraremos las figuras más difíciles de atrapar en MS Paint.</p>		
Evaluación: Ver lo que representan en sus libros y el uso de la computadora, asignándole un valor de bien, regular y mal.		

### 3. Aplicación

Ya con las manos batidas y con un poco de harina lo que se suscitaba en el aula tiene un significado en el aprendizaje del niño (a) que se refiere a la claridad de objetivos y a la trascendencia del mismo. Solo la promoción de una actitud constante de autotrascendencia, constituye la clave para el desarrollo de una personalidad sana y madura... la capacidad del educador de creer en el futuro, así como la capacidad de comunicar esta confianza es fundamental<sup>45</sup>. Cuando la información no es importante para el alumno, su significado desaparece. Los maestros necesitan poner en evidencia para el alumno la relevancia de los datos, procesos y resultados a lograr.

El aprendizaje aumenta su significado si:

- El alumno conoce los objetivos de enseñanza.
- El alumno está consciente de la relación entre el material de estudio y su vida práctica.
- El impacto y los estímulos sensitivos son mayores, es decir, que exista riqueza en cuanto a material y a recursos didácticos.

El aprendizaje se gradúa de lo simple a lo complejo, de lo concreto a lo simbólico, de lo conocido a lo desconocido, de los contenidos breves a los contenidos extensos.

El aprendizaje significativo o metacognición es hacer propio el conocimiento a través de la vivencia de un proceso de enseñanza aprendizaje mediado, donde el profesor marca el camino sin indicar las respuestas, para que el alumno las encuentre por sí mismo.

La metacognición es la auto experiencia del conocimiento, es la manera en que los seres humanos comprendemos los conceptos de manera profunda. Los maestros deben contar con recursos de enseñanza y materiales que ayuden a conseguir estos objetivos metacognitivos, lo que pretendo a continuación.

---

<sup>45</sup> Danoff Judith, Breitbart Vicki y Barr Elinor. Iniciación con los niños (as). Para quienes se interesan en la educación de los niños (as) de edad temprana. Editorial Trillas. México 1985. pag.109

Actividad 1 "Mi primer día en el centro de cómputo".

El alumno identificará los dispositivos, equipos y objetos que se encuentran en el salón de informática y junto con su profesor, las reglas del laboratorio de informática.

Experiencia de aprendizaje. Revisión del cuento. Actividad: Lee, estudia, discute y dibuja. Campos Formativos que se favorecen. Desarrollo personal y para la convivencia. Exploración y comprensión del mundo natural y social.

Iniciar platicando particularidades más, ver que les intereso. Durante el desarrollo de esta clase la conducta fue muy aceptable, ya que la mayoría de los alumnos fueron del grupo de preprimaria al cual el año pasado también le di clase.

La narrativa de un cuento para que este sea generador del tema, les intereso mucho y permitió que su participación fuera a partir de éste. Inicie de una manera conductual para ejemplificar los procesos de encendido y apagado. También por la expectativa de ver que se va a realizar y la asignación de visitar el centro de computo estuvieron atentos al desarrollo de la clase, al mismo tiempo que en el desarrollo del cuento, ya que se pueden apagar las luces simulando un cine y eso les agrado.

Al finalizar éste se asigno a Camila quien maneja la computadora de una manera aceptable, con Diego que no tanto, para que en esta ocasión vean la secuencia de encendido, apagar y accesar a la computadora; muy paciente la niña le indicaba a su compañero y juntos realizaron las actividades completamente; apoyándome en el aprendizaje entre pares.

Observe que muchos si la usan para jugar, mas no para aplicaciones como MS Paint. Jugaron varias veces y cuando finalizo la clase manifestaron no querer regresar a su salón, pero se les indico que la próxima clase también estaría muy divertida. Solo unos pocos niños y niñas lograron apagar solos sus computadoras, fue necesario asistir a la mayoría.

## Actividad 2 “Prender y apagar el equipo de cómputo”

El alumno practicará el encendido y apagado de la computadora.

Experiencia de aprendizaje. Lectura de imágenes, reproducción y revisión del tutorial.

Actividad: Anota, dibuja estudia y discute

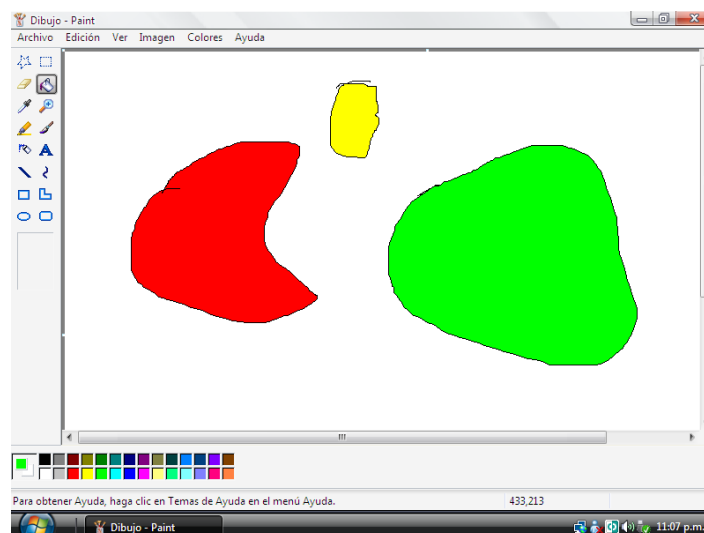
Campos Formativos que se favorecen. Desarrollo personal y para la convivencia.

Exploración y comprensión del mundo natural y social. Pensamiento matemático.

En el desarrollo de esta clase mostraron mucho interés al ver las imágenes, más cuando se explico el juego se inquietaron un poco los que tienen un tiempo de atención menor a 5 minutos, pero se pudo recuperar el orden cuando se asignaron los representantes y se ilustro el agua con el tiburón y el pulpo para él juego. Participaron Camila, Mariana, Valeria Maldonado, Erick, Josué y Emilio

En el proceso de ordenar las imágenes, al principio les resulto confuso ya que tenían de ambos lados, pero identificaron que aparece en color más intenso la opción correspondiente, se comportaron más confiados y permitió que el juego cumpliera el cometido de identificar los detalles de la iconografía de éste tema. Aunque alumnos como Omkin que sí usa la computadora para juegos, no trabajaron por ser un juego sin tanta opción a destruir. La mayoría acomodo los círculos recordando el orden de los colores del semáforo en el software MS Paint.

El proceso de encendido se simulo varias veces como parte de un juego y motivándolos de ser muy inteligentes al conseguir hacerlo solos. Mostraron un poco de frustración cuando no estaban bien definidos los círculos, pero se les instó explicando que apenas inician en el trabajo de hacer figuras en la computadora, pero que a futuro serán mejores. El proceso de encendido fue aplicado en la mayoría de los niños y niñas, ya que ahora varios lo realizaron indicando que lo habían conseguido tan bien que el led del monitor sin señal estaba listo para apagarse.





### Actividad 3 “Los símbolos son importantes”

El alumno distinguirá diferentes actividades que se pueden hacer en el centro de computo, las reglas y comportamientos propios del este lugar.

Experiencia de aprendizaje. Revisión del programa Actividad: Investiga, participa, explica, dibuja y discute.

Campos Formativos que se favorecen. Desarrollo personal y para la convivencia. Exploración y comprensión del mundo natural y social.

Al principio de la clase no comentaban mucho referente a las imágenes, escasos niños (as) participaban, con forme se avanzó en la clase y se fomentaban las ideas ya fueron manifestando las suyas, así como sus experiencias, aunque muchas no eran referente al tema.

Camila comento que ahora tiene una Laptop, ya la prende y apaga ella sola. Así que era necesario reorientarlas o redirigirles. Se pudo dar continuidad al cuento, mas ellos prefirieron que reiniciara, porque se sentían cómodos y la experiencia de ver una proyección de un cuento en el piso y a obscuras era algo que no experimentaban en la escuela frecuentemente.

En el manejo de MS Paint ya muestran más confianza al seleccionar con el ratón y cambiar de herramientas, es importante mencionar que a varios sus padres les han permitido el manejo de la computadora, cuando ellos comparten lo visto en clase como encender y apagar. Los símbolos más representados fueron el de no estacionarse y no fumar ya que requieren usar líneas rectas y es más fácil que hacer círculos.

Omkin ya trabajo debido a que en la clase anterior los que realizaron y lo terminaron rápido se les permitiéndoles jugar 5 minutos en el juego de Mario Word y hoy él sí quería jugarlo aunque tuviera que trabajar primero. Emiliano no lo hizo así, por lo que él no jugó.



#### Actividad 4 "Partes básicas de la computadora"

El alumno identificará los diferentes dispositivos que existen en mi PC.

Experiencia de aprendizaje. Lectura del texto, revisión del Cuento y juego de lateralidad.

Actividad: identifica, reproduce, colorea e imita.

Campos Formativos que se favorecen. Desarrollo personal y para la convivencia.

Exploración y comprensión del mundo natural y social (Expresión y apreciación artísticas)

Partir de un cuento ha dado grandes resultados con respecto a tener la atención, participación y la conducta, ya que ubican a los personajes y los lugares, lo que permite destacar los principios de la clase. Ya Omkin no se metió debajo de la mesa, presto atención acostado y sentado en el piso.

La representación aunque burda de las partes también es atractivo para los niños y niñas.

Debe destacarse la funcionalidad del dispositivo, ya que cuando no es así los alumnos lo debaten, Camila identifico el símbolo que está dentro del círculo de apagado y recordaron las reglas que no sólo yo cite del reglamento interno, si no que mencionaron otros no especificados como mostrarse la lengua unos a otros o dejar de ser amigos.

En el centro de cómputo la conducta no fue como en sesiones anteriores ya que están inquietos por tantos ensayos de ceremonia, otra vez Omkin, Emiliano y ahora Diego y Alberto no quisieron trabajar. Se requirió suspender el uso de la computadora y dar una hoja de papel para que ahí plasmar las partes de ésta, no lo terminó Alberto ya que dijo que él venía a las computadoras, pero se le explicó que viene a la clase de computación y su conducta no le permite usar un equipo.

También influyó que el tiempo de trabajo en el aula fue 10 minutos más por instrucción de dirección. Ya en el juego de acomodar las partes de la computadora algunos mostraron más destreza en la selección y manejo del mouse.

### Actividad 5 “Los animales de la granja y del zoológico”

El alumno diferenciará los principales tipos de animales de la granja y los diferenciara del zoológico, así como sus características.

Experiencia de aprendizaje. Lectura del texto, revisión del Cuento. Actividad: identifica, relaciona, reproduce, colorea e imita.

Campos Formativos que se favorecen. Desarrollo personal y para la convivencia. Exploración y comprensión del mundo natural y social (Expresión y apreciación artísticas). Pensamiento matemático.

Rememorar temas vistos les agrada ya que les da confianza por el dominio del tema, así como identificar que ya lo que vieron en la materia de español, todos aun los inquietos participaron. Comencé colocando las láminas, eran las que coloco la maestra titular del grupo, así que la participación era mayor incluso no dejaban escuchar a quien se le dio la palabra. Por lo que se les recordó el que no se prestaría atención a quien no se comportara y no jugaríamos en posteriores sesiones.

En laboratorio les gusto mucho escuchar los sonidos de los animales y como eran bastantes y requerían unir los puntos del 1 al 10 en varias ocasiones lo realizaban ágilmente y con seguridad.

A pesar de utilizar sólo este software en la actividad no se vieron inquietos. El uso de bocinas e identificar los sonidos de los animales y compararlos con los que ellos hicieron en el aula les gusto mucho. Alberto no asistió hoy. Y pudo identificar la confusión que tenia Diego respecto a la cabra y al borrego, lo que le compartí a la maestra Lolis titular del grupo ya se aproximaba la evaluación del bimestre y era uno de los temas de examen. Pude también constatar que confunden a la vaca cuando esta no es blanca con manchas y sólo es negra.

### Actividad 6 “Moviendo al ratón”

El alumno desarrollará las habilidades con el mouse de apuntar, clic, doble clic, clic botón derecho y arrastre.

Experiencia de aprendizaje. Lectura del texto, revisión del Cuento. Actividad: Concurso. Campos Formativos que se favorecen: Exploración y comprensión del mundo natural y social (Desarrollo físico y exploración y conocimiento del mundo).

La narrativa les gusta mucho y lo manifiestan al permitir que se tenga un buen control de grupo, un interés y participación acorde a lo que se marca como meta, aunque están en el suelo Omkin y algunas veces Diego u otro escaso niño (a), no hacen ruidos y ponen atención.

Describir el funcionamiento del puntero, lo cual han manejado les interesó permitiendo que tuvieran más confianza en su uso y comprobando que aprenderían a usar las partes básicas de la computadora. Camila y Mariana son más diestras, pero no querían compartir como lo hacían a otras compañeras, así que les di la instrucción de hacerlo y después de unos minutos no solo lo hacían sino, que con gusto ayudaban a quienes tenían dificultades.

Algunos juegos les resultaron incómodos pero comprendían que era para practicar y tener mayor destreza en el manejo de este dispositivo de entrada.

Varios no deseaban completar los juegos y con confianza comentaban ya no querían usar incluso la computadora, así que fue necesario ayudarles a pasar algunos niveles para motivarlos a seguir jugando como a Diego Alberto, Arturo, Cristian y Amellaly quienes al final lo agradecieron e incluso manifestaron que ya les gustaba y que en otra ocasión los jugarían más rápido.



## Actividad 7 “¡A escribir nombres!”

El alumno reafirmará los conocimientos acerca de la composición del alfabeto, del uso de las mayúsculas y el manejo del teclado (SHIFT).

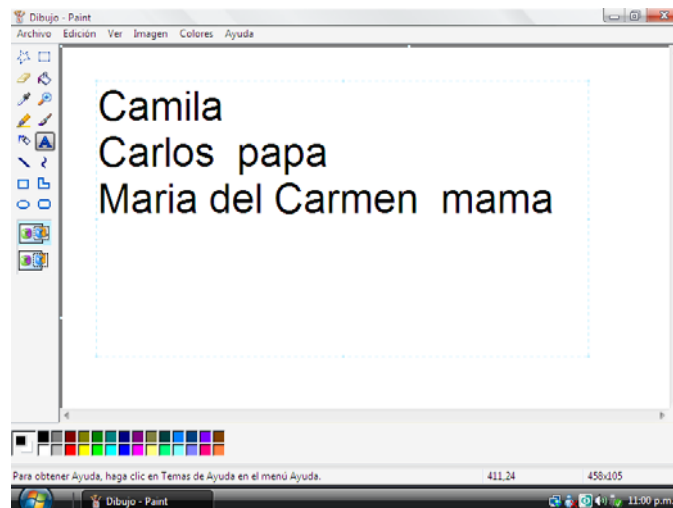
Experiencia de aprendizaje. Lectura del texto. Actividad: asociar, identificar y concurso.

Campos Formativos que se favorecen: Lenguaje y comunicación, Exploración y comprensión del mundo natural y social (exploración y conocimiento del mundo).

En el presente desarrollo ya los alumnos tienen más confianza y participan con más autonomía en el proceso de encendido, más en el apagado aun tienen confusiones si se requiere o no apagar el CPU. Alberto, Omkin y Arturo intentando apagaron el CPU o gabinete, lo volvieron a prender, se reforzó porqué no se debe hacer.

En el manejo del teclado ya han tenido experiencia ligera en él y pudieron escribir con una habilidad aceptable, además de que no solo su nombre de ellos, agregaron el de su mamá y papá.

Omkin no quiso el de su papa porque están en trámites de divorcio sus padres, Amellaly tuvo dificultad ya que sus pronunciación dificulta entender el nombre de su mamá (Miztly).



## Actividad 8 “El agua, los cambios y los lugares”

El alumno distinguirá los diferentes usos y estados físicos del agua y diferenciará los principales tipos de localidades así como sus características

Experiencia de aprendizaje. Observación, revisión del programa. Actividad: Observa, analiza, compara y contesta.

Experiencia de aprendizaje Exploración y comprensión del mundo natural y social (exploración y conocimiento del mundo).

Les emocionó de sobre manera ver el deshielo de la congelada y cómo cambian al igual que ellos las cosas y los animales.

Prestaron mucha atención a este suceso y participaban en comentarios totalmente de acuerdo al tema con situaciones similares de paletas o helados. Omkin y Josué esperaron a ver que se convirtiera completamente en agua la congelada, otros degustaron el hielo, lo que reafirmo muy bien el tema de los cambios de estado del agua.

Ya tienen este referente del cambio en ellos mismo, pero verlo les gusto de sobremanera, además de que les resulto muy atractivo tomársela.

Comentar sobre los las etapas les resulto difícil a Omkin, Diego y Amellaly. Pero los demás alumnos compartían momentos importantes y compartieron fotos que pegaron en los cuadernos de español como tarea.



Actividad 9 ““The clown Pirrinpinpin lost his ballons” (“El payaso Pirrinpinpin pierde los globos”)

El alumno identificara los colores en Inglés. To identify the main colors in English.  
Experiencia de aprendizaje. Narrativa. Actividad: escuchar, observar, asociar, identificar y colorear.

Campos Formativos que se favorecen: Lenguaje y comunicación, Exploración y comprensión del mundo natural y social (exploración y conocimiento del mundo).

Para la presentación de esta clase, fue necesario practicar bastante la pronunciación ya que, ésta debe ser la correcta, se consulto con la maestra de Inglés Ivonne para que ella haya visto el tema con anterioridad y pueda ser significativo.

Explique la deficiencia que tengo en la pronunciación y se mostraron muy comprensibles, algunos compartieron que para ellos también lo era, en especial Fernanda y Luz que casi no participan comentaron lo complicado que les resulta la pronunciación.

Les gusto ver ingles tanto en el aula, como en el centro de computo, y más con un tema tan accesible como es los colores y más tocar y manipular los globos. Me agradeció la maestra de Lolis no darles lo globos y que los utilizaría como incentivo para cuando presenten una buena y participante conducta en su clase.





Actividad 10 “The lion sea Ramona and the shapes” (La foca Ramona y las formas)

El alumno identificara los nombres de algunas formas. Select figures by reading and writing the shapes name.

Experiencia de aprendizaje. Narrativa de cuento. Actividad: escuchar, observar, asociar, identificar y colorear.

Campos Formativos que se favorecen: Lenguaje y comunicación, Exploración y comprensión del mundo natural y social (exploración y conocimiento del mundo).

Volver a ver un tema en ingles les gustó, la niña Luz incluso se esforzó por ayudarme a pronunciar los nombres de las formas y corregirme muy cortés para que no me dé miedo hablar inglés, comentan desear seguir teniendo así las clases.

La ayuda que ha dado la maestra Ivonne de inglés ha sido de gran valor para el cumplimiento completo de esta clase.

Ya en laboratorio el proceso de apagado y encendido está dominado, el manejo del mouse también, pero la ubicación de algunas letras aun se les dificulta.

Omkin, Alberto, Diego y otros, llegan a jugar pero a la sentencia de que se quedarán sin juegos se comportan de acuerdo a las normas del centro de computo.





## CONCLUSIONES,

### ¡Y AHORA TENEMOS!

El plan y los programas de estudio de educación primaria dan continuidad a los planteamientos del plan y los programas de estudios de educación primaria PEP2004 y secundaria 2006 en relación con tres elementos sustantivos: a) la diversidad y la interculturalidad, b) el énfasis en el desarrollo de competencias y c) la incorporación de temas que se abordan en más de una asignatura.

Lo que como se ve en este proyecto se busca aplicar. Trabajar por competencias no es fácil al principio, ya que como docentes no estamos acostumbrados a redactar con propiedad y fundamentar nuestras enseñanzas, más con el manejo constante de estas se logran hacer unas clases más divertidas, amenas y joviales, que se disfrutan en el aula con los niños y niñas.

#### 1.- Limitantes

Aunque es una escuela particular y busca ofrecer un servicio en función del costo que cobra, no cuenta con los recursos suficientes para adquirir muchas computadoras ya que:

Por ser una con muchos talleres de suaje clandestinos y no contar con abasto de energía trifásica las variaciones del voltaje son constantes y se han dañado varios equipos. El costo de la reparación es el menor, es de \$300, más las licencias que son: Windows \$3,000, Office \$1500 y Norton antiviru \$1000, por lo que se han instalado en algunas el software pirata, pero las hace más lentas.

El uso del centro de computo es compartido con todos los alumnos por lo que algunos las golpean y se llegan a dañar los mouse ópticos los cuales tienen un costo de \$150 pero estos tiene además un tiempo de vida de entre 2 y 3 años.

Por el uso constante y no contar con aire acondicionado, solo con la ventilación de puerta y ventanas abiertas la temperatura que alcanza un CPU es de hasta 50°C y se dañan las fuentes de algunos, esto sucede 1 vez por año, especialmente en primavera.

Algunos niños (as) permanece en la escuela en servicio de guardería y no utilizan el centro de computo por la tarde porque no hay maestra que sea responsable del manejo y además conozca bien el funcionamiento, así que no pueden practicar lo aprendido, hasta la siguiente clase.

Se cuenta con equipos suficiente, pero cuando no se han reparado ha sido necesario sentar a 3 niños (as) ante un equipo y el aprendizaje entre pares no se da porque uno del equipo se siente excluido y prefiere jugar en el piso o con otro compañero.

## 2. No es el hilo negro, pero tenemos que...

Con respecto a los propósitos que se plantearon se puede decir lo siguiente:

Sobre el propósito general “Que los alumnos adquieran y/o desarrollen sus competencias y habilidades en algunos temas selectos de Matemáticas, Español, Se establecen vínculos formativos con Geografía, Ciencias Naturales y la Asignatura estatal: lengua adicional (Inglés) utilizando las TIC’s.” se logró un avance significativo, como se pudo constar en inglés, donde se dio un uso, cómo: *“Volver a ver un tema en ingles les gustó, la niña Luz incluso se esforzó por ayudarme a pronunciar los nombre de las formas y corregirme muy cortés para que no me dé miedo hablar inglés; comentan desear seguir teniendo así las clases.”*.. de lo anterior se desprende cómo el interés por la lengua extranjera y el manejo de imágenes fomento que el desarrollo de las actividades pueda ser más atractivo para los educandos y el aprendizaje tenga un mayor valor para éstos, permitió incluso un grupo más armonioso, participativo e incluso servicial.

Sobre otro de los propósito el “Que adquieran la habilidad en el manejo de las funciones básicas de la computadora, y que reflexionen sobre su utilidad como una herramienta, disfruten de su versatilidad y fomenten su uso como una herramienta” se observó lo siguiente *..” mostraron mucho interés al ver las imágenes, más cuando se explico el juego se inquietaron un poco los que tienen un tiempo a atención menor a 5 minutos,” (reg 2)* De lo anterior podemos ver que partiendo del interés lúdico los gráficos son un gran aliado para que el niño (a) desarrolle habilidad e interés más allá de los trivial en aplicaciones tan específicas como procesos secuenciales.

El objetivo de que: “Al término del ciclo escolar el alumno habrá adquirido las habilidades necesarias para el adecuado manejo operativo de la computadora.” es aplicado ,muy acertadamente cuando: *“los alumnos tienen más confianza y participan con más autonomía en el proceso de encendido, más en el apagado aun tienen confusiones si se requiere o no apagar el CPU. Alberto, Omkin y Arturo apagaron el CPU o gabinete, se reforzó porqué no se debe hacer. En el manejo del teclado ya han tenido experiencia ligera en é y pudieron escribir con una habilidad aceptable, además de que no solo su nombre de ellos, agregaron el de su mamá y papá”*

Otro objetivo a cubrir durante las primeras clases: “Presentarnos, Establecer sus expectativas (qué es lo que espera de los alumnos y las reglas de la clase. Aclarar).” se ve cubierto cuando: *“La narrativa les gusta mucho y lo manifiestan al permitir que se tenga un buen control de grupo, un interés y participación acorde a lo que se marca como meta, aunque están en el suelo Omkin y algunas veces Diego u otro escaso niño, no hacen ruidos y ponen atención. Describir el funcionamiento del puntero, lo cual han manejado les interesó permitiendo que tuvieran más confianza en su uso y comprobando que aprenderían a usar las partes básicas de la computadora. Camila y Mariana son más diestras, pero no querían compartir como le hacían a otras compañeras, así que les di la instrucción de hacerlo y después de unos minutos no solo lo hacían sino, que con gusto ayudaban a quienes tenían dificultades. Algunos juegos les resultaron incómodos pero comprendían que era para practicar y tener mayor destreza en el manejo de este dispositivo de salida. Varios no deseaban completar los juegos y con confianza comentaban ya no querer usar incluso la computadora, así que fue necesario ayudarles a pasar algunos niveles para motivarlos a seguir jugando como a Diego Alberto, Arturo, Cristian y Amellaly quienes al final lo agradecieron e incluso manifestaron que ya les gustaba y que en otra ocasión los jugarían más rápido. Ellos comparten constantemente que les gusta escuchar narraciones y que si éstas son mi tema introductorio o generador de aprendizaje puedo tener grandes logros en las clases, además de que es cumplir a sus peticiones y sugerencias.*

Tal vez el último de “Estimular el entusiasmo e interés en los alumnos para lo cual será necesario estar preparado, organizado, tener control y mostrar que sabe lo que se está haciendo y conocer a los estudiantes” se ve atendido cuando : *“Les emocionó de sobre manera ver el deshielo de la congelada y cómo cambian al igual que ellos las cosas y los animales. Prestaron mucha atención a este suceso y participaban en comentarios totalmente de acuerdo al tema con situaciones similares de paletas o helados. Omkin y Josué esperaron a ver que se convirtiera completamente en agua la congelada, otros degustaron el hielo, lo que reafirmo muy bien el tema de los cambios de estado del agua. Ya tienen este referente del cambio en ellos mismo, pero verlo les gusto de sobremanera, además de que les resulto muy atractivo tomársela.”* Con lo que dichos temas fueron desarrollados en una materia que pareciera tal vez distante, pero se pudo tener una mejor vinculación con el plan oficial y de ésta materia cumplir con la transversalidad que se propone en este nuevo plan 2009 por parte de la SEP. Otro importante objetivo no tan específico pero de importancia que surgió al desarrollar estas actividades fue la importancia de atender las inteligencias múltiples y dar información a través de diferentes medios como *“Se pudo dar continuidad al cuento, mas ellos prefirieron que reiniciara, porque se sentían cómodos y la experiencia de ver una proyección de un cuento en el piso y a oscuras era algo que no experimentaban en la escuela frecuentemente”.*

Por lo anterior puedo concluir que mi propuesta de trabajo tuvo éxito tal como se demuestra con las evidencias en fotos, escaneos y comentarios que se anexan durante la presente tesis.

Quiero concluir con una breve reflexión de la lectura Ciencia para todos de Guy Claxton, que cita: En estos tiempos, no se puede nacer – no se puede morir – en el mundo industrializado sin la ayuda de la ciencia. Desde las maquinas que pueden mantener vivos residuos de vida, hasta los pañales que eliminan por arte de magia sus contenidos... Del interés de las aptitudes con los procesos de la ciencia, ha surgido una idea más ambiciosa... que estas aptitudes y capacidades, podrían no ser aplicables únicamente al mundo de laboratorio de la investigación científica formal,, sino que también podría tener una utilidad más general en el mundo del aprendizaje, la resolución de problemas y la toma de decisiones de cada día.”<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> UPN antología básica “ El niño y la ciencia” , México 1994 pag. 18

## BIBLIOGRAFÍA CITADA

1. Andre, Nicola, Jean Piaget, México, Ed. Diana, 1990 pag.188
2. Anita E.Woolfolk, "Psicología Educativa" editorial Pearson, México, 1999, pag. 41
3. Ausubel, David, Psicología Educativa. México, Trillas 1999. pag. 623
4. Blogs del haker. Comprender textos. blogs.  
[www.blogdelhacker.com/2007/02/15/definiciones-basicas-para-comprender-textos](http://www.blogdelhacker.com/2007/02/15/definiciones-basicas-para-comprender-textos)  
05/08/09
5. Bolaños, Víctor. Introducción al estudio de la Pedagogía. México Editorial Educación, ciencia y cultura, 1983, pag. 542.
6. Brunner, J.J. Educación e Internet. ¿La próxima revolución?- Santiago de Chile, (2003)Fondo de Cultura Económica pag. 43
7. Bruzzone, Daniel. Pedagogía de las alturas. Logoterapia y educación. Colección sentido. México 2008. Pag.109
8. Competencias para Educación Primaria Copias
9. CONACYT <http://www.conacyt.mx/comunicacion/agencia/notas/Educacion/infotec-maestria.htm> 05/05/10
10. Danoff Judith, Breitbart Vicki y Barr Elinor. Iniciación con los niños (as). Para quienes se interesan en la educación de los niños (as) de edad temprana. Editorial Trillas. México 1985. pag.87
11. Delors Jacques. La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO DE LA COMISIÓN INTERNACIONAL sobre la educación para el siglo XXI, presidida por Jacques Delors . Ediciones UNESCO. México 2001 pag.160

12. Díaz Barriga Arceo Frida, Hernández Rojas Gerardo. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. Editorial Mac Graw Hill. 2 edición. México. Compendio
13. Durkheim, Emile. Educación y sociología. Ediciones Coyoacán. México 2006. pag. 72
14. Educación básica. Primaria. Programas de estudio 2009 y guías de actividades. 1er grado. Etapa de prueba SEP. [http://www.scribd.com/doc/5338620/Programas de estudio PRIMERO 2009-PRELIMINAR 20-05-2009](http://www.scribd.com/doc/5338620/Programas-de-estudio-PRIMERO-2009-PRELIMINAR-20-05-2009) pag.25
15. Emagister. [http://www./comunidad educativa/Comunidad\\_Emagister\\_411\\_Informatica\\_educativa.pdf](http://www./comunidad-educativa/Comunidad_Emagister_411_Informatica_educativa.pdf) 05/08/09 pag. 1
16. E-México. Secretaría de gobernación. [http://emexico.gob.mx/wb2/eMex/eMex\\_Acerca\\_del\\_programa](http://emexico.gob.mx/wb2/eMex/eMex_Acerca_del_programa) 12/08/09
17. Fundación Adolfo Christlieb Ibarrola . Fundación de estudios urbanos y metropolitanos. <http://www.fundacion-christlieb.org.mx/estudios/estudio4.pdf> 28/07/2008
18. García Cancino, Everardo. ¿Qué, qué? El arte de preguntar para enseñar y aprender mejor. Editorial Byblos. México 2001. pag. 20
19. Grupo educare. Biblioteca virtual para profesores. <http://biblioteca.grupoeducare.com> 28/08/2008
20. Grupo educare. Proyecto PIE . <http://www.grupoeducare.com/PieGE.asp> 15/08/2008
21. La enciclomedia y la enseñanza. Un primer vistazo. Telesesiones 1, 2 y 3 para el uso de enciclomedia. Guía del coordinador Secretaria de Educación Pública. Universidad Pedagógica Nacional. Primera edición 2007.
22. N. Abbnano “Historia de la Pedagogía” Fondo de cultura económica, México pag. 685.
23. Nicolas Andre, Jean Piaget, editorial Diana, México 1990 pag. 238

24. Organización económica de cooperación y desarrollo  
<http://www.oecd.org/dataoecd/35/27/37765547.pdf> 10/09/09
25. Pauk, Walter, “El arte de aprender: guía para estudiantes secundarios y universitarios”.  
Huemul, Buenos Aires, 1971, pág 23
26. Plan de estudios 2009. SEP Educación básica primaria.  
<http://www.scribd.com/doc/5338620/PLAN-EDUCACION-BASICA-PRIMARIA-2009-PRELIMINAR-20-05-2009> pag. 22
27. Posner, George J. Análisis del currículum. Editorial Mc Graw Hill. México 2004 pag. 220
28. Santillana. Proyecto informática primaria;  
<http://www.santillana.com.mx/competencias.php> 20/08/2008.
29. Suárez Díaz, Reynaldo. La educación. Teorías Educativas. Estrategias de enseñanza – aprendizaje. Editorial Trillas. México 2005. pag 91
30. UNESCO, 1982; Declaración de México.
31. UPN antología básica “ desarrollo del niño y aprendizaje escolar” , México 1994 pag 85
32. UPN antología básica “ El niño y la ciencia” , México 1994 pag. 18
33. UPN antología básica “ El niño y la ciencia” , México 1994 pag. 18
34. Wikipedia.org. [es.wiktionary.org/wiki/software](http://es.wiktionary.org/wiki/software) 05/08/09
35. Zepeda Chehaibar Carlos y Calao Rebouleen. Cultura informática. Los qué, cómo y por qué de la integración de la tecnología en la educación. Editorial Grupo educare.  
México 2008 pag 45

