



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 095 AZCAPOTZALCO

**El uso de la computadora como apoyo al proceso de
adquisición de la lectoescritura en niños de edad
preescolar**

MARÍA ELENA CORTÉS LÓPEZ

MÉXICO, D.F.

2014

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 095 AZCAPOTZALCO

**El uso de la computadora como apoyo al proceso de
adquisición de la lectoescritura en niños de edad
preescolar**

**Informe de proyecto de intervención docente que para obtener el
título de**

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR PLAN 2008

PRESENTA:

MARÍA ELENA CORTÉS LÓPEZ

MÉXICO, D.F.

2014

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



UNIDAD 095 AZCAPOTZALCO, D.F.

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

México, D. F., a 14 de junio de 2014

C. MARÍA ELENA CORTES LÓPEZ
P R E S E N T E

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "El uso de la computadora como apoyo al proceso de adquisición de la lectoescritura en niños de edad preescolar". Opción: Proyecto de Intervención a propuesta de las CC. Asesoras Dra. Angélica Irene Hernández González y Lic. Adriana Guadalupe Ramírez Camacho, manifiesto a usted que reúne los requisitos establecidos al respecto por la Institución.

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

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"



Nancy V. Benítez Esquivel
Mtra. Nancy V. Benítez Esquivel
Directora
S.E.P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 095
D.F. AZCAPOTZALCO

NVBE/LMVD/lgs

Agradecimientos

A mi esposo Arturo Reyes y mis hijos Ariadne y Arturo, por su amor, comprensión y paciencia, por estar cuando los necesité, respetando mi tiempo y espacio. Gracias por su apoyo, por sus palabras de aliento para lograr este sueño, han sido mi fuerza y mi motivación. Los amo.

Agradezco a la UPN por ser la Institución que me brindó la oportunidad de superarme y a todos los maestros de la Licenciatura por contribuir a mi formación para ser una mejor docente.

A la Dra. Angélica I. Hernández y a la Mtra. Adriana Ramírez como Directoras de este trabajo y a la Lic. Laura Valdespino, su guía, conocimientos y experiencias han sido fundamentales. Gracias por su tiempo y profesionalismo

Hago un reconocimiento muy especial a la M. en C. Juana J. Ruiz Cruz, por su confianza cuando inicié la Licenciatura y porque al término de la misma, como lectora de este proyecto, conté con su guía y profesionalismo.
Gracias

A mi madre, hermanos y amigos que siempre mostraron interés por mis estudios y de los que siempre recibí palabras de aliento. Gracias

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
CAPITULO I: DIAGNÓSTICO.....	.6
JUSTIFICACIÓN.....	7
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	16
CAPITULO III: INTERVENCIÓN.....	28
III. a Situación Didáctica: Conociendo Paint	
III. a 1 Actividad 1: “figuras geométricas”.....	28
III. a 2 Actividad 2: “mosaico y tren”.....	36
III. a 3 Actividad 3: “mi dibujo”.....	40
Conclusiones del uso del programa Paint.....	48
III. b Situación Didáctica: El programa Word	
III. b 1 Actividad 1: “conociendo Word”.....	50
III. b 2 Actividad 2: “practicando en Word”.....	57
III. b 3 y 4 Actividades 3 y 4 La barra de formato	
“Mensaje a mamá”.....	64
Conclusiones del uso del programa Word.....	70
III. c Situación Didáctica: Clase muestra	
III. c 1 “Mi casa”	
Resultados de la Situación Didáctica: Clase muestra.....	74
CONCLUSIONES FINALES.....	82
BIBLIOGRAFIA.....	85
ANEXOS:.....	86

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de intervención se realizó durante el ciclo escolar 2012-2013, en un jardín de niños, ubicado en la Colonia del Recreo, Delegación Azcapotzalco, Distrito Federal. La población escolar aproximada es de ciento diez alumnos (maternal, preescolar 1, 2, 3), la clase de computación se da a los alumnos de preescolar 2 y 3. Específicamente se trabajó con 12 alumnos de tercer grado de preescolar.

El objetivo principal del presente proyecto de intervención es mostrar un enfoque y una estrategia alternativa de apoyo al proceso de aprendizaje de la lectoescritura a través del uso de la computadora.

Se hace una breve reseña de la reforma educativa con enfoque de competencias, que impacto en primera instancia en el Programa de Educación Preescolar (PEP) 2004, la Reforma de Educación Secundaria (RES) 2006 y los Programas de Educación Primaria 2009, todos ellos tuvieron adecuaciones en el 2011. Cabe aclarar que se integra todo lo anterior en la Reforma Integral de Educación Básica (RIEB) 2009.

Desde la Reforma educativa del 93, en los Planes y Programas de estudio se fueron incluyendo poco a poco el uso de la tecnología de la información, desde el nivel preescolar, como apoyo para el desarrollo de nuevas prácticas de enseñanza-aprendizaje.

Se continúa explicando cómo la computadora puede ser usada por los docentes como un instrumento pedagógico pues permite que los alumnos avancen en el desarrollo de las diferentes competencias. Asimismo en este apartado se explica qué es la computadora y por qué es una herramienta de trabajo que apoya el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo énfasis en lo que marca el PEP 2011 y sus estándares digitales, así como algunas reformas y autores como Romero (1999) quien menciona las habilidades desarrolladas en los programas (softwares) diseñados para niños de nivel preescolar, teniendo como fin último integrar el uso de las TICS en todos los ámbitos de la vida.

La pregunta eje del presente proyecto de intervención es ¿Cómo el uso de la computadora favorece el proceso de aprendizaje de la lectoescritura en niños de edad preescolar? Para dar respuesta a esta cuestión me apoyo en las ideas de Ferreiro (1987) y del PEP 2011.

El desarrollo de este proyecto de intervención se realizó a través de la planeación de situaciones didácticas que tuvieron el propósito de favorecer este proceso de aprendizaje. Se utilizó el programa Paint, seguido de Word y apoyados en softwares con juegos didácticos, ejercicios y actividades elaboradas por la docente, llevando el registro en el diario de clase y la bitácora de la escuela, esto permitió llevar un seguimiento de las actividades y así poder hacer los ajustes pertinentes.

Los resultados de cada una de las situaciones didácticas se presentan con gráficas, su respectivo análisis, así como la conclusión, haciendo énfasis sobre todo si se presentaron situaciones que requirieron de un seguimiento especial.

Para finalizar este proyecto se presentó la situación didáctica “Mi casa”, a la que fueron invitados los padre y madres de los alumnos, en donde se planearon una serie de actividades que permitieron englobar los avances del manejo de la computadora (control de mouse, uso del teclado y sus teclas especiales, herramientas de uso de los programas Paint y Word y software didácticos “juego”), asimismo se explicó la implicación del uso de la computadora en las diferentes habilidades y competencias de los niños (cognitivas, sociales, motrices, lenguaje, comunicación, identidad, etc.) y finalmente se muestran los avances significativos en el proceso del aprendizaje de la lectoescritura de los alumnos de preescolar.

Para el logro de estos objetivos se propuso una metodología activa y participativa que invitará a los alumnos, como actores principales a conocer, aprender, compartir, apoyar e interactuar con los demás, participando en las actividades, manifestando sus ideas, compartiendo sus experiencias.

Se termina este proyecto con las conclusiones finales, en donde se expone los logros, avances, modificaciones y propuestas para mejorar la intervención docente.

CAPÍTULO I

DIAGNÓSTICO

El presente proyecto de intervención se realizó durante el ciclo escolar 2012-2013, en un espacio de una hora de clase por semana los días lunes.

El grupo “verde”, es uno de los dos grupos de preescolar del Jardín de Niños Celestin Freinet, ubicada en la Delegación Azcapotzalco, de la Cd. de México, integrado por 12 alumnos, de los cuales 3 son niñas y 9 son niños.

Es un grupo en donde once de los alumnos ya han estado en esta escuela en el ciclo escolar anterior, solo Ma. José, es de nuevo ingreso.

Se considera importante mencionar que con este grupo se trabajó el ciclo pasado (Kinder 2) pero la clase era un proyecto a implementar ya que entre otras circunstancias estaba el cambio de domicilio de la escuela, el acondicionamiento de un salón de computación, sin embargo lo más importante era que la clase de computación se integraría al curriculum pedagógico.

La evaluación de la maestra titular, menciona datos importantes, sobre todo con los niños que han sido atendidos por la psicopedagoga del colegio.

La maestra titular refiere que Luka y Eduardo son niños que presentan problemas de lenguaje (tartamudeo), Medel es poco participativo, Mariano generalmente no sigue las reglas, tiene problemas de conducta, Ruth es muy dispersa, se le diagnosticó como déficit de atención, Regina poco cooperativa y casi no se involucra en actividades de grupo, Ma. José es alumna de nuevo ingreso, participa poco, pero su nivel es bueno, con lo que respecta a Aarón, Kaleb, Santiago, Axel y Emiliano, son alumnos con muy buen nivel de trabajo y participación.

Este proyecto estuvo basado en la aplicación de situaciones didácticas, planeadas de tal forma que los aprendizajes esperados estuvieran enfocados a desarrollar competencias que favorecieran el proceso de aprendizaje de lectoescritura, pero sobre todo a que el alumno adquiriera paulatinamente habilidades, conocimientos,

para usar la computadora como una herramienta de apoyo en el mencionado proceso.

Los resultados de los indicadores a evaluar se fueron registrando en el diario de clase, posteriormente se graficaron y se hizo su una descripción de los resultados de cada una de las actividades desarrolladas.

JUSTIFICACIÓN

En esta era del conocimiento que va más allá del acceso a la información, el uso de la computadora como una herramienta auxiliar permite promover y facilitar aprendizajes significativos en los alumnos desde edades muy tempranas, de manera interactiva, dinámica, cooperativa, autónoma (en el nivel preescolar, el aprendizaje se va dando con la sensación de estar jugando).

El uso de ésta herramienta y los diferentes softwares permiten que los alumnos desarrollen destrezas, habilidades y estrategias de aprendizaje en las diferentes área del conocimiento, en este proceso el docente interviene como guía didáctico.

Sin embargo surgen las siguientes preguntas ¿Para qué se usa la computadora en preescolar? ¿Debe utilizarse la computadora como herramienta en este nivel? ¿Cómo hace el docente de informática para que la clase de computación no sea condicionada al buen comportamiento del alumno, u ofertada como un “extra” de las escuelas privadas, sino un medio que le permita construir conocimientos, una herramienta de trabajo que el docente puede y debe valerse para enseñar otros contenidos? ¿Puede ser el docente un mediador en el vínculo del niño con la computadora?

En el desarrollo de este proyecto de intervención se plantea de forma teórica y práctica, el uso de la computadora como herramienta de apoyo al proceso de aprendizaje de la lectoescritura en niños de edad preescolar, enfatizando el uso de esta máquina como recurso didáctico. El alumno de preescolar no domina todavía la lectoescritura, por ello la imagen, el sonido y la interactividad que nos ofrece esta máquina y los materiales multimedia, pueden llegar a ser un gran

soporte a su desarrollo. El objetivo no es que aprendan a ser operadores de su máquina sino usar la computadora como un recurso para enriquecer el aprendizaje.

Es importante enfatizar que las actividades y los trabajos propuestos en este proyecto de intervención no pretenden solamente que el niño se familiarice y pueda ir conociendo como se maneja la computadora, sino también aspira que a través de las diferentes estrategias propuestas en las situaciones didácticas se apoye, facilite y contribuya a la consolidación del proceso de aprendizaje de la lectoescritura.

Situación diagnóstica-didáctica: “El salón de computación”

Objetivo:	Conocer el nivel de aprendizaje del grupo para ajustar la planeación de la clase de computación.
Propósito:	Identificar las características del aula y equipo de cómputo e iniciar la exploración de los conocimientos.
Campo formativo:	Lenguaje y comunicación.
Aspecto:	Lenguaje oral
Competencia:	Obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral.
Aprendizajes esperados:	Evoca y explica las actividades que ha realizado durante una experiencia concreta, así como sucesos o eventos haciendo referencias especiales y temporales cada vez más precisas.
Aprendizajes esperados para el área de computación:	Describe e identifique las características del salón y equipo de cómputo. Practique con el mouse las funciones de “dar clic”, “arrastre”
Tiempo estimado	45 minutos

Planeación:	<p>1.- La maestra organiza al grupo para que se sienten en forma de “mesa redonda”, les explica en qué consiste la dinámica de “lluvia de ideas”, que será la forma como van a realizar la clase, por lo que todos deberán participar, levantando la mano para solicitar su turno, para que escuchemos sus conocimientos y experiencias de los diferentes usos de la computadora.</p> <p>2.- Para iniciar la clase se hacen las siguientes preguntas ¿qué les parece el nuevo salón? ¿qué tiene de diferente al de la otra escuela? ¿son las mismas computadoras? ¿quién utilizó la computadora en vacaciones? ¿en dónde? ¿para qué?</p> <p>3.- Una vez que hayan expuesto sus opiniones y experiencias, se mostrará a través de la computadora el cuento “un día en la escuela” (descripción en los anexos), indicándoles que deberán poner mucha atención en lo que dicen, hacen y como son los personajes del cuento, pues al finalizar el cuento tendrán que hacer una actividad de reconocer</p>
--------------------	---

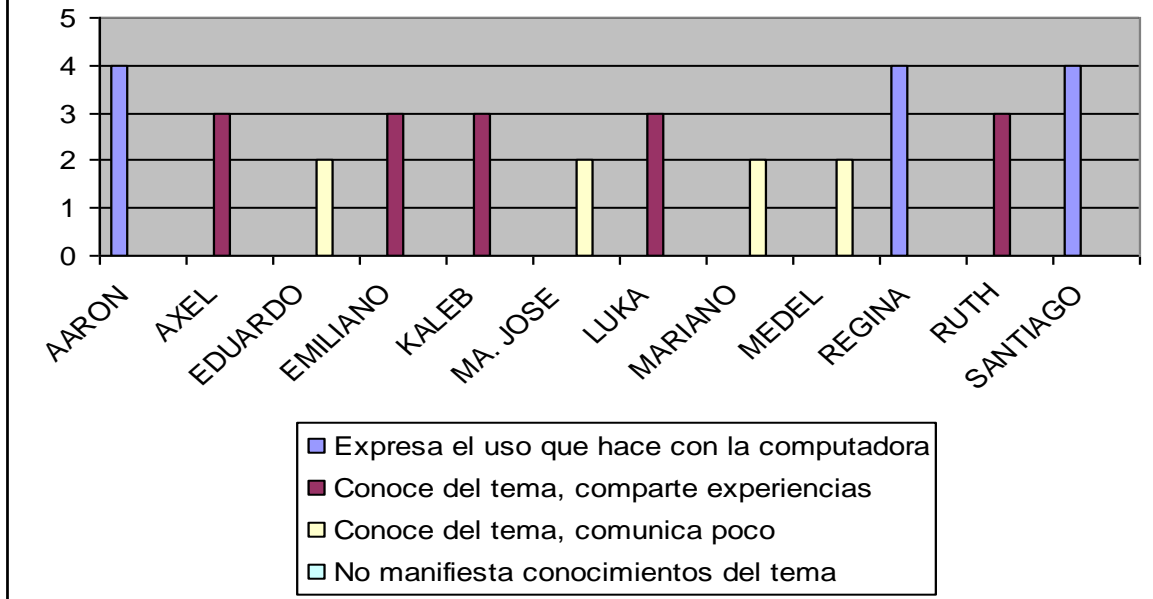
	<p>y dibujar de la misma forma como aparece en el cuento.</p> <p>4.- Para finalizar, deberán realizar la actividad sugerida a través del cuento “un día en la escuela” (Anexo 1), que consiste en elegir un dibujo de los que se sugieren y deberán colorearlo primero igualando la presentación en el cuento (color de cabello, ojos, piel, color de la ropa) y la segunda vez que realicen la actividad podrán hacerlo a su gusto. La actividad planeada para esta sesión tiene dos propósitos principalmente: captar la atención de los alumnos a través del cuento mostrado y observar con qué facilidad o dificultad el alumno realiza la práctica con la computadora.</p>
--	---

<p>Evaluación:</p> <p>Se evaluará lo correspondiente a lenguaje oral y a la práctica con la computadora, observando:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Expresa ideas y experiencias de forma clara y con sentido. 2. Respuestas, participación e integración de los alumnos de nuevo ingreso. 3. La facilidad para realizar la práctica con la computadora.

Indicadores a evaluar:

Aspecto a evaluar	Muy bien (4)	Bien (3)	Regular (2)	Mal (1)
1. Conoce y expresa sus conocimientos sobre las características de la computadora	Expresa uso y prácticas que hace con la computadora	Conoce del tema, comparte experiencias	Conoce del tema, comunica poco	No manifiesta conocimientos del tema
2. Manifiesta conocimientos del uso de la computadora	Aplica funciones y propone actividades	Explora algunas funciones	Hace preguntas	No se interesa
3. Sigue indicaciones	Atiende correctamente las indicaciones	Asume conocimientos y rectifica	Sigue indicaciones con dificultad	No participa

Situación Didáctica 1: El salón de computación
Indicador 1: Conoce y expresa sus conocimientos
sobre las características de la computadora



El lenguaje oral es una forma muy importante que el ser humano utiliza para externar lo que piensa, lo que necesita, lo que sabe, o lo que le interesa saber, es una forma de construir representaciones mentales y de relacionarse con los demás.

Como se puede apreciar en la gráfica Aarón, Regina y Santiago, expresaron sin dificultad y de forma clara características de la computadora:

Aarón: *“la pantalla es plana”, “la compu de mi papi es blanca y su ratón es más chiquito y se prende un botón cuando prendes la compu”.*

Regina: *“mi mami tiene una lap y le cabe en su bolsa porque no tiene esto (el CPU) afuera” “además su ratón lo tiene adentro”*

Santiago: *“en el trabajo de mi papi hay muchas como estas, pero su pantalla es más grande como las que teníamos en la otra escuela” “y*

sabes miss mi mami tiene una tablet que tiene el ratón y estas bocinas adentro” “pero sabes es muy rápida”.

Lograron dar ejemplos de los diferentes tipos de computadoras que conocen y hacer comparaciones. Axel, Emiliano, Kaleb, manifestaron ideas del tema, referentes sobre todo a las características de tamaño y la forma:

Kaleb: *“la pantalla de estas computadoras es muy chiquita”,*

Emiliano: *“conozco unos mouse que tienen una pelota abajo, porque su tío tiene uno”,*

Axel: *“en mi casa hay varias computadoras, la más viejita tiene el CPU acostado”.*

Con respecto a Luka es importante comentar que presenta problemas de lenguaje y requiere de apoyo para que logre hablar, el comentó que:

Luka: *“el CPU está como parado y aquí entra los CD de las películas y música”,*

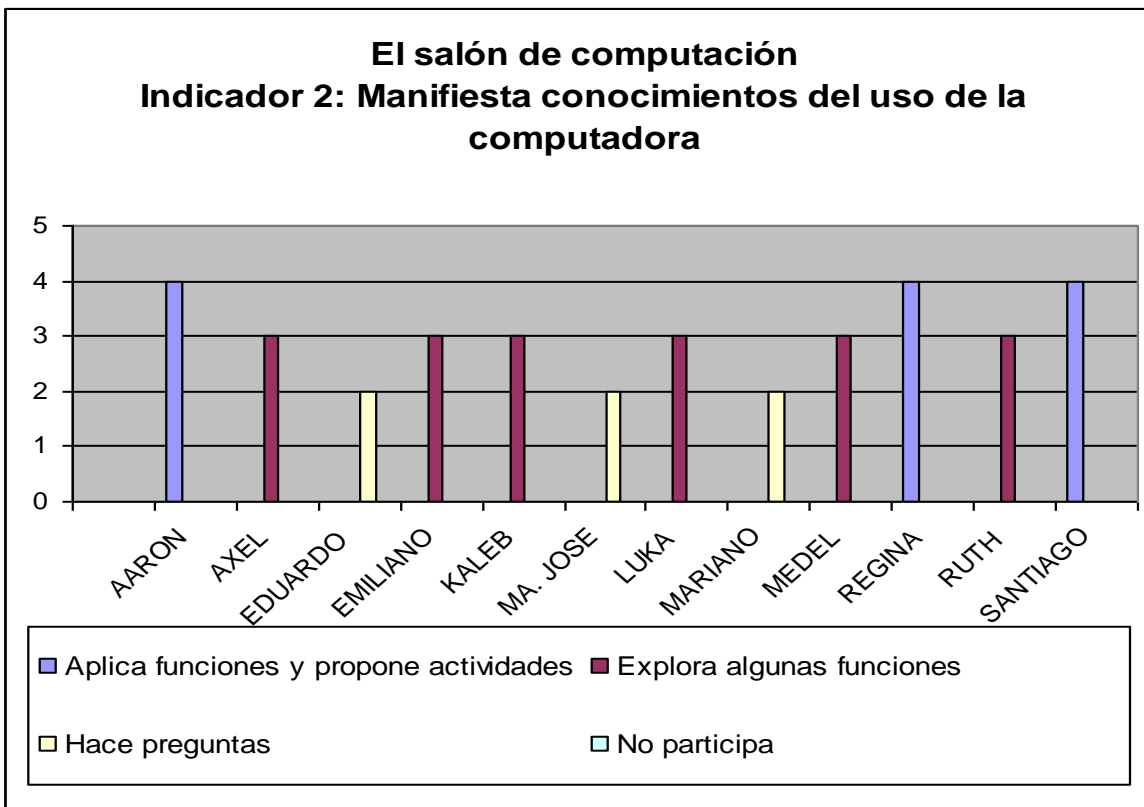
Ruth: pareciera que no está poniendo atención o que no ha entendido el planteamiento que se hace, sin embargo habló de la pantalla *“parece una tele y yo le digo monitor” “es como la de las tablet pero más grande”.*

Lo que respecta a **Eduardo y Medel**, se muestran inseguros y poco participativos, solo comentan:

Eduardo: *“también tengo una compu como ésta”*

Medel: *“mi compu es mas chica”,*

Mariano: repite lo que sus compañeros dicen, participa muy poco y quiere cambiar de actividad.



En este segundo indicador en donde además de compartir experiencias sobre el uso de la computadora como “yo la ocupo para jugar”, “mi mami la ocupa para trabajar”, “se usa para mandar mensajes”, “ver pelis”, “hacer dibujos”, “oír música”, “hay muchas compus en el super”, “en los bancos”, “aquí en la escuela”, etc. La actividad consistió en que debían colorear con la computadora figuras y personajes que aparecen en el cuento “un día en la escuela”, se apreció que Aarón hizo la actividad muy bien, maneja sin dificultad el mouse, selecciona y aplica los colores correctos. Asimismo Regina y Santiago, desarrollaron la actividad de forma correcta y rápida, comentaron que conocen otro programa para colorear, no dicen el nombre pero por ejemplo se expresan así:

Regina: “yo tengo el juego de unas princesas y puedo cambiarle el color a los vestidos muchas veces, pero no con un pincel, mi juego tiene una pinturota bien gruesa y así termino más rápido”.

Axel, Emiliano y Kaleb, desarrollaron la actividad, dudaron para elegir la aplicación (confundieron el bote de relleno, con la brocha y el lápiz) pero preguntaron y lograron hacer bien su actividad.

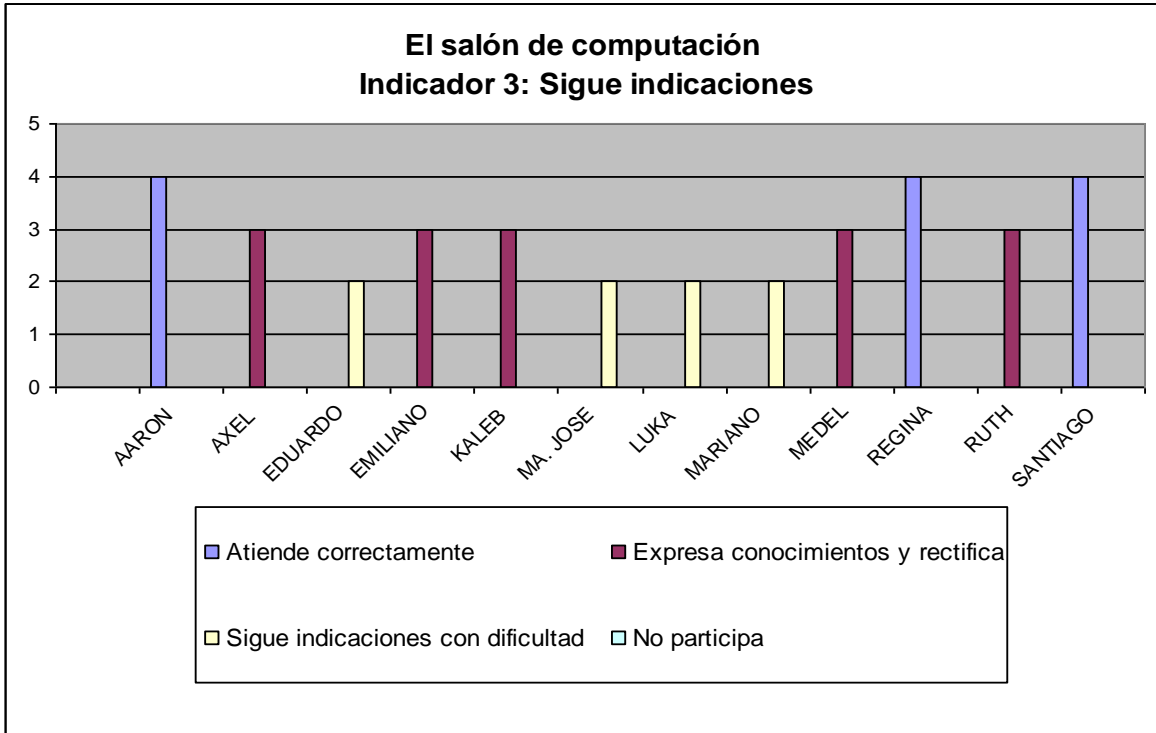
Ruth, Luka y Medel observaron cómo lo iban haciendo los demás, preguntaron algunas cosas como:

Ruth: *“Miss este es el botón de dar clic”,*

Luka: *“Miss me ayudas porque se mueve”,*

Medel: *“yo mejor lo agarro fuerte porque se va Miss”,*

Todos ellos, lo intentaron y lograron realizar la actividad. Ma. José logra la actividad con dificultad y comenta algunas diferencias de la forma en que trabajaba en la otra escuela, *“yo me sentaba sola”, “tenía otros dibujos para pintar”*. Eduardo se precipita y rectifica constantemente, lo que retrasa su actividad. Mariano solicita constantemente apoyo e insiste en cambiar de actividad (otro tipo de juego)



En esta actividad se les explicó a los alumnos que la primera vez que colorearan los dibujos del cuento “un día en la escuela” lo deberían hacer igual a los colores que aparecen en el mismo cuento y que la segunda vez sería libre la elección de los colores.

Recapitulando, podemos apreciar que:

Aarón, Regina y Santiago: atendieron de forma muy acertada las indicaciones que se les dieron esto les permitió ejecutar la siguiente actividad, teniendo tiempo para repetirla varias veces.

Axel, Emiliano, Kaleb, Medel y Ruth: lo intentan y preguntan sus dudas pero logran seguir las indicaciones,

Eduardo: muestra dificultad para seguir las indicaciones, va de un dibujo a otro.

Luka: intenta hacer lo que se les pide, pero no avanza hasta que se le indica que va bien y que debe continuar con el trabajo.

Mariano y Ma. José: insistieron en que su “computadora no servía”, ya después del apoyo personal que se les dio lograron continuar la actividad.

Conclusiones de la situación didáctica “El salón de computación”

Esta primera situación didáctica permitió observar que en general es un grupo que tiene conocimientos básicos de lo que es y para qué se usa la computadora, externaron diferentes opiniones con respecto a la forma y tamaño, manifestaron experiencias y actividades que hacen con la computadora, conocen programas sobre todo de juego, saben que la computadora es utilizada por las personas para realizar diferentes actividades. La práctica que realizaron permitió a la docente observar la motricidad de los alumnos al usar el mouse, su capacidad de retención de la información, si sigue o no indicaciones.

A través de los comentarios y la práctica que realizaron se observó que los alumnos Aarón, Axel, Emiliano, Kaleb, Ma. José, Regina y Santiago, tienen conocimientos y experiencias previas del uso de la computadora.

Medel, es el alumno más pequeño del grupo, no se comunica mucho, repite las ideas de sus compañeros, requirió de ayuda para realizar la práctica.

Hay situaciones que se deben considerar para las siguientes clases, como apoyar a los alumnos que presentan alguna necesidad especial, Luka tiene problemas de lenguaje que manifiesta tartamudeando y al pronunciar algunas letras, se muestra muy inseguro para el manejo del mouse y es poco comunicativo. Eduardo es un alumno muy ansioso, constantemente está moviéndose, no logra concentrarse. Se procurara brindarles la atención necesaria para que vayan adquiriendo mayor seguridad, insistiendo en el trabajo colaborativo, resaltando sus logros, persuadiéndolos para que realizar todas las actividades, etc.

Ruth es una alumna que me refiere la maestra titular del grupo y la psicóloga del colegio, que esta diagnosticada con déficit de atención, en esta primera sesión con el grupo la docente observó que Ruth si bien pareciera que no está atendiendo lo que se dice o hace en clase, cuando se le invita a participar o a opinar, las ideas que externa tienen sentido con respecto a lo que se está comentando, la práctica con la computadora la hizo sin ningún trabajo, se observó que casi no pregunta si tiene dudas, con ella la docente estará pendiente de su desarrollo por si es necesaria la opinión y orientación de un especialista para favorecer su desarrollo e integración al grupo.

Mariano es un alumno con actitudes que muestran inmadurez y poca disposición al trabajo escolar, se procurará persuadirlo para que poco a poco comprenda que hay tiempo para jugar y tiempo para otras actividades que al igual que sus compañeros debe realizar.

Regina y Ma. José son alumnas que les cuesta trabajo integrarse al grupo, compartir espacios y trabajar en pareja. A este respecto, la docente procurará ir creando un ambiente agradable en la clase de computación, procurando ir rotando a los alumnos en diferentes mesas de trabajo para fomentar la convivencia y colaboración de todos, para evitar distinciones y conflictos, planear las clases de manera que el interés y entusiasmo del grupo no decaiga, por el contrario, promover un buen ambiente de trabajo y colaboración.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Vivimos un período acelerado de cambios en todos los órdenes, tecnológicos, sociales, políticos, valórales, científicos, religiosos, ideológicos, entre otros. Cada vez el mundo contemporáneo trae consigo un mayor cúmulo de innovaciones de conocimientos y una insospechada carga de hechos y situaciones, nunca como hoy había sido tan sorprendente el desarrollo alcanzado por el mundo moderno.

Davies (1978, en Bartolomé, 1980) nos dice que la educación tiene como objetivos principales enseñar a los alumnos a que se vuelvan aprendices autónomos, independientes y autónomos, capaces de aprender a aprender, menciona que el maestro planeará las actividades tomando en cuenta metas a corto y largo plazo, establecerá una secuencia que lleve a sus alumnos de un nivel de desarrollo cognoscitivo al siguiente y dentro de una perspectiva de enseñanza que sea congruente con la institución y con la realidad en la que viven sus alumnos.¹

La ciencia y la tecnología en la sociedad de la información y del conocimiento operan de manera permanente y sistemática sobre el andamiaje de la cultura y sobre las nuevas mentalidades.

La educación en todos sus niveles no queda exenta a este cambio, teniendo una serie de reformas continuas, una de ellas dada a conocer el 19 de agosto del 2011 cuando fue publicado el acuerdo No. 592 y que entro en vigor el 22 de agosto del 2011 por el cual se establece la articulación de la Educación Básica en México. Este documento es una reforma ambiciosa que busca que exista cierta coherencia y concordancia entre los planes y programas de estudio, desde educación preescolar hasta secundaria, retomando la Reforma Preescolar, PEP 2004, la Reforma de Secundaria, RES 2006 y el trabajo llevado a cabo en la RIEB 2009, así como los Planes y Programas de estudio del Plan 93.

¹Tecnologiaedu.us.es/tecnoeduc/imagenes/istories/soc_ed.pdf.

Dicho acuerdo refiere *“el desarrollo de competencias en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, como respuesta a la legítima demanda social en favor de la pertinencia, equidad y calidad de la escuela pública mexicana”*². Por lo cual se reafirma que el sistema educativo nacional no es un ente aislado a estos cambios mundiales en los cuales la Educación Preescolar está inmersa. También menciona que *“Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son fundamentales para el desarrollo económico, político y social de los países, y cobran sentido ante la existencia de la economía del conocimiento.*

*Es importante que se implemente una verdadera política de tecnologías de la información y la comunicación en la escuela pública, pues de otra forma aumenta la desigualdad entre las personas y por ende entre los países, siendo esto necesario para que contribuya al logro de los objetivos de instancias como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), el cual prevé que construir sociedades del conocimiento contribuye a los Objetivos de Desarrollo del Milenio”*³. Por lo cual la educación Preescolar deberá trabajar en dichas premisas y no quedar al margen del acceso a la información y la producción de conocimientos.

La tecnología de la información se encuentra generalmente asociada con las computadoras y las tecnologías afines (teléfonos inteligentes, consolas de video juegos y otros dispositivos, mismos que se pueden conectar a la red de Internet) los avances tecnológicos han dado a la computadora un protagonismo como instrumento pedagógico pues permite que los alumnos adquieran un nivel mínimo de conocimientos informáticos, que vayan adquiriendo una “alfabetización tecnológica”, así mismo para que sea utilizada como un instrumento que apoya y complementa contenidos curriculares, además el uso de la computadora y los diferentes materiales didácticos es un medio para despertar el interés, mantener la motivación y la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

² SEP (2011). Acuerdo número 592 por el que se establece la Articulación de la Educación Básica. México. Pp. 4 y 5.

³ SEP (2011). Acuerdo número 592 por el que se establece la Articulación de la Educación Básica. México. Pp 57

Desde el nivel preescolar es importante que el alumno se sienta involucrado, realice prácticas, comparta experiencias, se relacione con los demás, aprenda a trabajar en equipo. El contar con equipos de cómputo y aplicaciones no es garantía de su buena utilización y representa un trabajo adicional para el docente en la planificación y gestión de la enseñanza. Por lo tanto el presente trabajo tiene como finalidad resaltar la importancia del uso de la computadora como herramienta de apoyo al proceso de aprendizaje de la lectoescritura en niños de edad preescolar y su significado en la construcción de conocimiento.

Teniendo los conceptos claros como qué es la computadora, porqué es una herramienta de trabajo que apoya el proceso de enseñanza-aprendizaje y cómo el uso de la computadora favorece el proceso de la lectoescritura en niños de edad preescolar, podremos contextualizar mejor el objeto de estudio.

1.1 ¿Qué es la computadora?

La computadora es un aparato eléctrico compuesto principalmente por un procesador, una memoria, dispositivos de entrada/salida; que llevan a cabo un proceso de información a partir de un grupo de instrucciones proporcionadas por el usuario llamadas programas. (definiciónabc).

Erikson, (2011) nos dice que la computadora también denominada ordenador, es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información útil. Una computadora es una colección de circuitos integrados y otros componentes relacionados que puede ejecutar con exactitud, rapidez y de acuerdo a lo indicado por un usuario o por otro programa, una gran variedad de secuencias o rutinas de instrucciones que son ordenadas, organizadas y sistematizadas en función a una amplia gama de aplicaciones prácticas y precisamente determinadas.

La computadora fue un invento creado sin pensar los alcances que llegaría a tener, eran usadas por pocas personas, se utilizaban para tareas específicas, sin embargo, la evolución en la tecnología y los múltiples usos que actualmente se les da, las ha convertido en un instrumento universal y poderoso para

procesar/almacenar y reproducir información y como herramienta didáctica que puede ser aprovechada en los diferentes ámbitos laborales y educativos.

1.2 ¿Por qué es una herramienta de trabajo que apoya el proceso de enseñanza-aprendizaje?

En el nivel de Educación Preescolar, el uso de la computadora juega un papel de iniciador formal, ya que aunque algunos niños ya traen información sobre el uso y conocimiento de esta herramienta, deben ser encaminados correctamente, por lo cual en el PEP (2011) nos dice:

“...los espacios escolares emplean las tecnología de la información y la comunicación como mediadoras y dinamizadoras de los procesos de enseñanza y de aprendizaje, donde la organización e intervención pedagógica de los actores educativos escolares es un factor clave en el empleo de dichos espacios para convertirlos, de manera constructiva, en los nuevos ambientes de aprendizaje.”⁴

Por lo anterior se concibe a la computadora como una herramienta didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno y en este caso se hará una correlación directa con el proceso de lectoescritura, para lo cual es necesario conocer las ventajas que tiene la computadora en los procesos de aprendizaje y cómo éstos se correlacionan en los procesos de lectoescritura.

Primeramente cabe mencionar que para el logro de los objetivos planteados en el PEP 2011, en cuanto a la inclusión de las competencias tecnológicas en el nivel preescolar, se requiere no sólo de la actualización y capacitación del docente, sino también de que se cubran los requerimientos básicos como equipo, material, acceso a internet y a otros medios de comunicación, así como la aplicación de las TICS a los modelos curriculares, ya que estas competencias facilitan la transversalidad del conocimiento.

⁴ SEP (2011) Programas de estudio 2011. Guía para la educadora. Educación Básica. Preescolar. México. Pp. 100

El trabajar con programas computacionales permite el desarrollo de habilidades por lo que al elegirlos es importante tener muy clara la intencionalidad para que el alumno actúe reflexivamente, que logre su objetivo de diferentes formas y con distintas estrategias. En el caso particular de la intervención didáctica realizada en el presente proyecto, debido a las situaciones de la escuela, sólo se trabajó con el uso de Paint y Word como programas base, softwares educativos relacionados a los temas a desarrollar (conociendo mi PC, mi teclado, escritorio de Windows).

Se implementaron ejercicios (por ejemplo: oficios, completa el enunciado) para favorecer la lectoescritura además de programas interactivos de juego con actividades como: La granja de Harry, memoramas, un cuento “Qué puedo hacer con la computadora”, etc. estos últimos diseñados por la empresa Grupo Educare. El material, el diseño de situaciones didácticas, además del cuaderno de trabajo, se utilizaron y planearon procurando que se adaptaran a las circunstancias escolares, tanto de la escuela y de los alumnos, para que posibilitaran el uso de la computadora como herramienta de trabajo para favorecer el desarrollo de habilidades y competencia de los niños. (Romero, 1999).

Según Romero (1999) las habilidades desarrolladas en los programas (softwares) diseñados para niños de nivel preescolar son:

Desarrollo psicomotor	A través del manejo del ratón se consigue: estimular la percepción óculo-manual, desarrollar la motricidad fina, reforzar la orientación espacial, recortar, doblar y pegar
Habilidades cognitivas:	Trabajar la memoria visual, relacionar medio-fin, desarrollar la memoria auditiva.
Identidad y autonomía personal:	Identificación de las características individuales, talla, físico, rasgos.... Identificar los sentimientos en función de los gestos y ademanes, fomentar la autoconfianza y autoestima a través de las actividades
Uso y perfeccionamiento del lenguaje y la comunicación:	Narrativa de cuentos, expresando ideas, escuchar y Trabajar con cuentos interactivos, crear tarjetas de felicitación donde reflejen sus sentimientos, dibujar libremente sobre experiencias vividas, expresar y resaltar sus vivencias, ideas, deseos.
Pautas elementales de convivencia y relación social:	Hábitos de buen comportamiento en clase, trabajo en grupo, valorando y respetando las actividades de sus compañeros, relacionarse con el entorno social que lo rodea creando vínculos afectivos, desarrollar espíritu de

	ayuda y colaboración, aportar y defender sus propios criterios y puntos de vista.
Descubrimiento del entorno inmediato:	Representar escenas familiares a través de programas de diseño gráfico, crear juegos cuyas imágenes reflejen su vida cotidiana

Por lo anterior se concluye que las TICS están integradas en todos los ámbitos de la vida, por lo que su uso desde el nivel preescolar permite que se desarrollen habilidades cognitivas en diferentes áreas del desarrollo infantil, permitiendo al alumno aprendizajes significativos. Los programas computacionales favorecen el aprendizaje del alumno a través de diferentes canales: visual, auditivo y kinestésico⁵, a través de los cuales el niño recibe la información, almacena y utiliza posteriormente a su propio ritmo y nivel de competencia.

Por su parte el PEP 2011 nos dice que “los estándares de Habilidades Digitales son indicadores de logro que deben alcanzar los alumnos, en determinados periodos escolares de la educación básica, siempre y cuando tengan acceso regular a las tecnologías de la información y la comunicación”⁶. Se agrupan en seis categorías:

1. Creatividad e innovación.
2. Comunicación y colaboración.
3. Investigación y manejo de información.
4. Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones.
5. Ciudadanía digital.
6. Funcionamiento y conceptos de las TIC.

Estos estándares buscan que los alumnos, sean capaces de ser:

- ✚ competentes para utilizar tecnologías de la información
- ✚ buscadores, analizadores y evaluadores de información;
- ✚ solucionadores de problemas y tomadores de decisiones;
- ✚ usuarios creativos y eficaces de herramientas de productividad;

⁵ Actividades kinestésicas: el alumno usa sus manos, su cuerpo, los alumnos kinestésicos aprenden más haciendo.

⁶ SEP (2011) Programa de estudios 2011. Guía para la educadora, Educación Básica. Preescolar. México. Pp 115

- ✚ comunicadores, colaboradores, publicadores y productores; y
- ✚ ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad.

Las mencionadas características van de la mano con el modelo pedagógico del constructivismo⁷ que dice que el conocimiento no es una copia de la realidad sino una construcción del ser humano, es un modelo situado en la persona, sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales y considera que la construcción se produce cuando el sujeto interactúa con el objeto de conocimiento, además cuando se da la interacción con otros.

Particularmente la teoría del aprendizaje significativo, de Ausubel (1991) concibe que el aprendizaje significativo comprenda la adquisición de nuevos significados y, a la inversa, éstos son producto del aprendizaje significativo, esto es, el surgimiento de nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo. La significatividad consiste en poder relacionar en forma no arbitraria un conocimiento nuevo en una red de relaciones que el sujeto ha elaborado en su interacción. El conocimiento no es una copia, es un constructor, es un proceso continuo y natural de reestructuraciones, del cual deriva la comprensión de lo desconocido cuando puede ser relacionado con lo que ya se conoce. Esto es, el conocimiento significativo se da cuando: hay más interacción (objeto) más relación con un previo (pasado) más disposición del individuo.

1.3 ¿Cómo el uso de la computadora favorece el proceso de la lectoescritura en niños de edad preescolar?

Ferreiro (1987 en Ferreiro, 1994) dice:

⁷ El constructivismo: es un modelo de explicación de la práctica pedagógica que consiste en construir y dar sentido a lo que se aprende.

Es un proceso de aprendizaje abierto y flexible que se da en 4 pasos fundamentales: 1) parte de las ideas, conocimientos y experiencias previas del alumno. 2) Favorece la construcción activa de nuevos conceptos de los alumnos (constructores) que son el eje central de este proceso. 3) A través de la interacción alumno/maestro/contenidos (aprendizaje/enseñanza) se logra la conexión con lo que se conoce y lo que ha de aprenderse. 4) Aplica el nuevo concepto a situaciones o actividades concretas, ampliando y dando sentido a lo que se aprende.

Esta práctica constructivista tiene como objetivo, dar significado a los aprendizajes, en un proceso que contribuye al mismo tiempo a que el alumno aprenda nuevos contenidos (sepa), aprenda a aprender (sepa hacer) y aprenda que puede aprender (mejore su autoestima y autoconcepto).

Coll, junio 1992, Artículo "Constructivismo e intervención educativa", Zabala, 2008 (1995), "La práctica educativa. Cómo enseñar"

Aprender a leer y a escribir no depende exclusivamente de la enseñanza, aunque ésta influye en la manera cómo se aprende, sino de la acción del sujeto, de la eficiencia con que emplea la información no visual que posee, o conocimientos que ya tiene y las estrategias que pone en acción para encontrar sentido a la información visual que viene del exterior. Sin embargo, no pueden existir conocimientos previos sin experiencias, sin experimentación, sin contenidos que los vayan estructurando. Todo lo que los niños requieren para aprender y producir el lenguaje hablado y escrito, por sí mismos y comprender cómo lo usan otros, es estar involucrados en situaciones donde tiene sentido para ellos y donde pueden generar y someter a prueba sus hipótesis haciendo uso del lenguaje escrito. En este sentido el lenguaje es fundamentalmente social e implica una adaptación al medio a la vez que posibilita la creación de significados. De esta manera el lenguaje le permite al niño abrirse al mundo a la vez que facilita la apertura del mundo hacia el niño.

Ferreiro (1994), encuentra que los niños y las niñas pasan por una serie de niveles y subniveles en este proceso de aprendizaje, y que al ingresar a la escuela, ya tienen ciertas concepciones sobre la escritura; es decir, que desde edades muy tempranas, los párvulos tratan de explicarse la información escrita que les llega de diversas procedencias: empaques de galletas, refrescos, periódicos, libros y otros. El proceso de aprendizaje de la lectoescritura interviene en gran medida el contexto sociocultural y la función social que tiene la lengua escrita para comunicar significados, ya que, por medio de ella, se trasmite todo tipo de conocimientos, creencias y valores. Ferreiro (1994) nos dice que:

- 📖 Lectura: “Es toda aquella actividad de asignación de un significado a un texto que precede a lo convencional”.
- 📖 Escritura: “Es una forma de relacionarse con la palabra escrita, y les posibilita a los grupos desplazados la expresión de sus demandas, de sus

formas de percibir la realidad, de sus reclamos, en una sociedad democrática”.

De acuerdo con esta forma de concebir el aprendizaje, la escritura es entendida como un sistema de representación de significados o forma de registro, debe privilegiar la comprensión conceptual de que la escritura representa el lenguaje oral, para poder así comprender cómo está construido ese sistema, cómo se usan esos elementos y cuáles son las reglas que hacen posible producir a partir de un número limitado de elementos interrelacionados para formar totalidades, verbigracia, los diferentes modos discursivos con su organización sintáctica y lexical.

Retomando uno de los propósitos de la Educación Preescolar con respecto a que se espera que los niños(as) *“desarrollen interés y gusto por la lectura, usen diversos tipos de texto y separen para qué sirven, se inicien en la práctica de la escritura al expresar gráficamente las ideas que quieren comunicar y reconozcan algunas propiedades del sistema de escritura”*⁸, este proyecto de intervención tiene como propósito central utilizar la computadora para motivar, interesar e involucrar a los alumnos en actividades que favorecieran las competencias relacionadas con la lectoescritura. Cabe aclarar que en la clase de computación no se pretende enseñar a leer o escribir, sino a favorecer, reforzar o “mostrar” de otra forma como pueden practicar la lectura, crear y utilizar el lenguaje escrito, pues los conocimientos de la lectoescritura los han ido adquiriendo principalmente en las áreas académicas de español e inglés.

Por lo anterior en la educación la computadora es un medio que fortalece el proceso enseñanza-aprendizaje; siendo así un instrumento o medio para educarse, informarse, investigar, comparar, entrenar el cerebro, la memoria, la rapidez mental y, en general, las capacidades mentales. La tecnología de la informática se convierte en una poderosa y versátil *herramienta*⁹ que transforma a

⁸ Programa de estudio 2011 / Guía para la Educadora Preescolar. México, Pp.17

⁹ Herramienta. Del latín *ferramenta*, una herramienta es un instrumento que permite realizar ciertos trabajos. En un sentido amplio, una herramienta es aquel elemento elaborado con el objetivo de hacer más

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.

Con relación a la importancia de la labor docente el PEP 2011 maneja una serie de rasgos que la docente debe tener con la finalidad de que puedan ser empleados como un referente, entre ellos se encuentran los siguientes:

- *“Mostrar capacidad para generar prácticas reflexivas a fin de lograr una intervención docente que promueva la autonomía, la creatividad y la resolución de problemas de la vida cotidiana.*
- *Planificar, desarrollar y evaluar formativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje, potenciando procesos educativos que faciliten la adquisición de los aprendizajes esperados, atendiendo al nivel y formación previa de los niños.*
- *Desarrollar ambientes de aprendizaje con especial atención en la equidad, la igualdad de derechos y oportunidades, la formación ciudadana y el respeto de los derechos humanos.*
- *Diseñar estrategias para estimular el esfuerzo de los alumnos y desarrollar su capacidad para aprender por sí mismos, de los otros y con los otros, así como desarrollar habilidades de pensamiento y de decisión que faciliten la autonomía, la confianza, la iniciativa personal, el interés en la investigación, la resolución de situaciones.*
- *Acercarse a las tecnologías de la información y la comunicación”¹⁰.*

sencilla una determinada actividad o labor mecánica, que requiere, para llevarla a buen puerto, de una aplicación correcta de energía.

Desde definición ABC: <http://www.definicionabc.com/general/herramienta.php#ixzz2ZEn4Nfjy>

¹⁰SEP (2011) Programas de estudio 2011. Guía para la educadora. Educación Básica. Preescolar. México. Pp. 135

Estos rasgos generan un gran reto docente, en este proceso de intervención didáctica esta como objetivo cubrir mencionados rasgos, esto requiere una constante actualización profesional.

Finalmente cabe mencionar que el Acuerdo No. 592 para integrar las acciones para el uso de las TIC, se elaboró la estrategia Habilidades Digitales para Todos (HDT), que tiene su origen en el Programa Sectorial de Educación 2007-2012 (PROSEDU), el cual establece como uno de sus objetivos estratégicos *“impulsar el desarrollo y la utilización de tecnologías de la información y la comunicación en el sistema educativo para apoyar el aprendizaje de los estudiantes, ampliar sus competencias para la vida y favorecer su inserción en la sociedad del conocimiento”*¹¹.

Así pues, el uso de la computadora constituye una herramienta con grandes posibilidades didácticas en el aula y un enorme atractivo para el alumno, es primordial que cada una de las actividades a desarrollar en el aula de computo tengan objetivos muy claros que fomenten el interés de los alumnos por explorar otros medios, fomenten el trabajo en equipo, la creatividad, el desarrollo de habilidades de razonamiento, observación, en el caso de este proyecto de intervención el objetivo principal es que la computadora sea una herramienta de apoyo al proceso de lectoescritura en niños de edad preescolar, sirva como un instrumento que posibilite que el alumno a través de los diferentes programas (lectura, escritura, juego, destrezas digitales, etc.) reforzar, adquirir, compartir conocimientos significativos en las diferentes áreas pues permite plantear nuevas formas de actividades con los mismo objetivos, enriquecer las experiencias y posibilitar actividades más creativas para favorecer desarrollo cognitivo y social de los alumnos.

8 SEP (2011). Acuerdo número 592 por el que se establece la Articulación de la educación básica. México. Pp. 159

CAPÍTULO III.

INTERVENCIÓN

III. a Situación didáctica: Conociendo Paint

Las PC vienen con Paint, una aplicación para dibujar, colorear y editar imágenes. En Paint se pueden crear nuevas imágenes sencillas y proyectos creativos, o agregar texto y diseños a archivos de imagen existentes¹²

III. a1 Actividad 1: “Figuras geométricas”

Objetivo:	Que el alumno conozca las diferentes herramientas de Paint, las aplique realizando sus propios dibujos
Propósito:	Favorecer las habilidades con el mouse, apuntar, dar clic, arrastre de figuras, así como conocer las diferentes opciones que tiene Paint para crear dibujos.
Campo formativo:	Lenguaje y comunicación.
Aspecto:	Lenguaje oral.
Aprendizaje esperado	Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás
Se favorece y se manifiesta cuando...	Interpreta y ejecuta los pasos por seguir para realizar juegos, experimentos, armar juguetes, preparar alimentos, para organizar y realizar diversas actividades.
Aprendizajes esperados para el área de computación:	Conocer y aplicar las herramientas de: formas y figuras, relleno, barra de colores. Practique con el mouse las funciones de: apuntar, “dar clic”, “doble clic”, “arrastre”, sostener y soltar el botón de trabajo.
Modalidad	Taller
Tiempo estimado	3 sesiones de 45 minutos

Planeación: Actividad 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asignar lugar a los alumnos en las mesas de trabajo, procurando formar parejas, en las que se favorezca el trabajo colaborativo y el aprendizaje de compañeros más hábiles 2. Explicar que van a trabajar en pareja, y que uno será el de la derecha y el otro el de la izquierda, que la docente guiara la práctica de tal forma que indicara en que momento le toca al de la derecha y en qué momento le tocará al de la izquierda y que deberán respetar los tiempos y el trabajo del compañero con el que les tocó trabajar. 3. Establecer la comunicación visual a través de la pantalla de la computadora y el pizarrón, para que el alumno, identifique el ícono de Paint para que desde el escritorio ingrese al programa dando doble clic. 4. Ya abierto el programa de Paint, invitar a compartir información de
------------------------------------	--

¹² Windowsmicrosoft.com/es-mx/Windows/using.paint

	<p>las diferentes herramientas y su aplicación, a través de las preguntas: ¿Dónde están las figuras geométricas?, ¿Qué figuras son?, ¿Cómo es el bote de relleno?, ¿Cuántos colores hay?</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Favorecer la exploración de las herramientas, indicándoles la forma como se seleccionan (dar clic sobre la herramienta) y como se aplican, y como se puede modificar su tamaño (dar clic, mantener oprimido el mouse, arrastrar, y soltar) 6. Aprovechar las figuras geométricas que están en la barra, para que el alumno explique sus características y a través de ejemplos (objetos en el salón, objetos personales,) establezca comparación o similitud. 7. Guiar la práctica e invitar a que todos participen externando cada uno de los cambios que observen en la pantalla como por ejemplo: cuando dan clic, cuando arrastran una figura, cuando seleccionan una herramienta, cuando dejen de oprimir, cuando seleccionan el color y lo aplican, si lo aplican fuera, si lo aplican dentro. 8. Mostrarles a través de la pantalla e ir realizando la práctica, los movimientos, la forma de tomar el mouse, los pasos que debo ir dando para cambiar de herramienta, etc. 9. En esta primera sesión, pedirles que hagan una serie de figuras y que apliquen los colores que se indican en el ejemplo (Anexo 2) que se muestra en el pizarrón, recordándoles, que cada uno tendrá su tiempo para realizar la actividad, y que deberán avisarme cuando terminen para que podamos ver el trabajo que cada uno realice. 10. Aprovechar el tiempo de la práctica para supervisar, apoyar, corregir, explicar: la forma de tomar el mouse, corroborar que elijan la herramienta correcta, escuchar sus explicaciones, resolver sus dudas, estimular sus esfuerzos, apoyar su interés, etc. 11. Terminar la práctica, invitando a los alumnos de cada mesa a que nos muestren su trabajo y ellos mismos nos den su opinión de cómo les quedo, qué les faltó, que dificultades tuvieron, si les gustó, qué proponen para la siguiente clase.
--	---

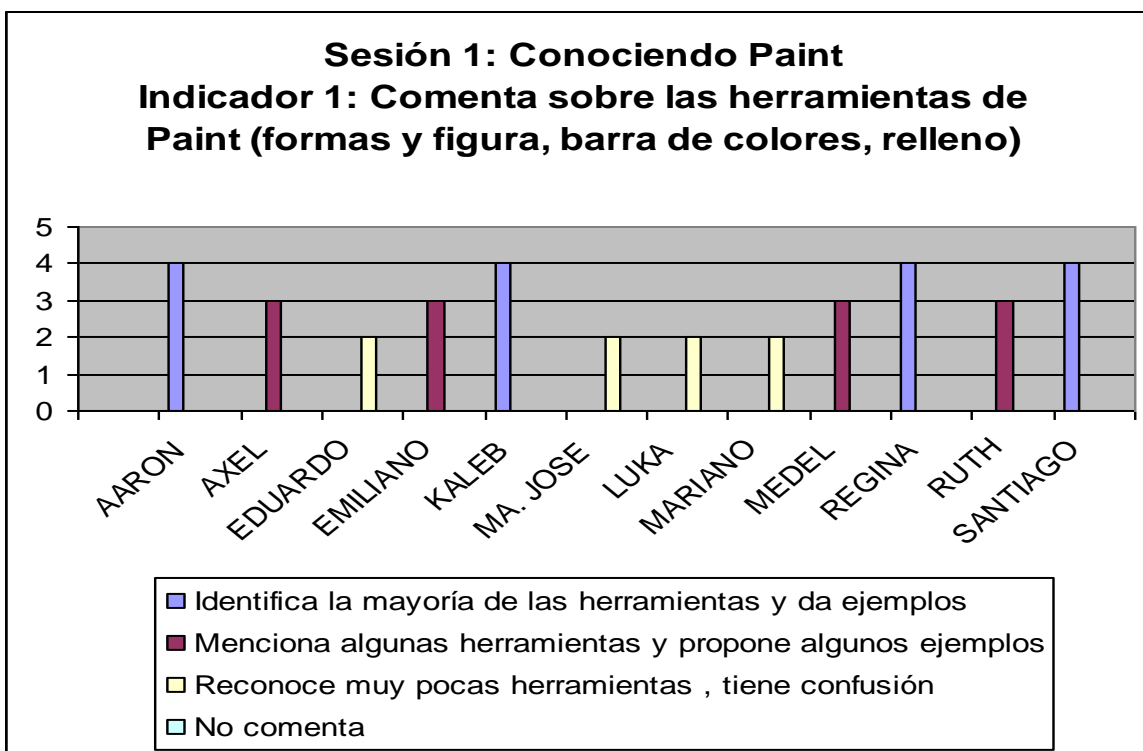
Evaluación:

Se evaluará lo correspondiente a lenguaje oral y a la práctica con la computadora, observando:

1. La capacidad de expresar sus ideas, experiencias, reflexiones, conocimientos
2. El avance en la identificación y aplicación de las herramientas del programa Paint.
3. La coordinación y habilidades que muestran en el manejo del Mouse
4. Comprensión y orden de ideas, para realizar la práctica y seguir indicaciones.
5. El desarrollo de su creatividad y autonomía.

Indicadores a evaluar Actividad 1:

Aspecto a evaluar	Muy bien (4)	Bien (3)	Regular (2)	Mal (1)
1. Comenta sobre las herramientas de Paint (formas y figuras, barra de colores, relleno)	Identifica la mayoría de las herramientas y da ejemplos	Menciona algunas características, y propone algunos ejemplos	Reconoce muy pocas características, tiene confusión	No comenta
2. Utiliza y aplica las herramientas de Paint,	Muestra habilidad y coordinación al realizar la práctica	Tiene algunos problemas, pero logra realizar la práctica	Muestra dificultad, solicita ayuda	No logra realizar la práctica
3. Ejecuta las indicaciones: seleccionar, dar clic, arrastrar, oprimir, soltar	Realiza sin problemas todas las funciones indicadas	Confirma la indicación, y ejecuta	Solicita ayuda continuamente, se interesa	No entiende la indicación



Como se aprecia en la gráfica, Regina, Aarón, Kaleb y Santiago conocen la mayoría de las herramientas de Paint y las han utilizado, los dos últimos describieron los íconos y dieron su opinión del uso que pueden darles, a continuación se muestra los comentarios que hicieron:

Regina: *“yo hago dibujos en este juego, con los cuadrados, y con este bote pinto de muchos colores, le pongo estrellitas y mi nombre”*

Aarón: *“miss yo hice un avión y en el cielo le puse muchas estrellas, y con el spray hice las nubes”*

Kaleb: *“para pintar, “es una brocha”, “esta es para borrar”*

Santiago: *“con estas hacemos muchas figuras”*

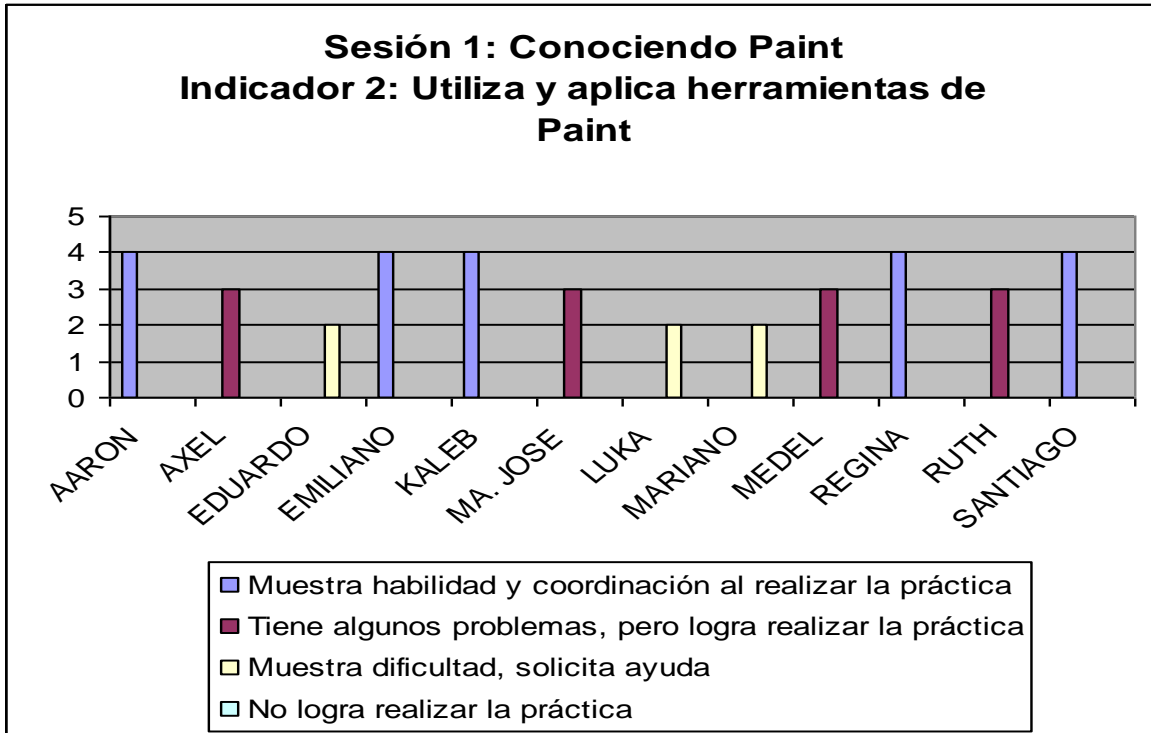
Ruth, Emiliano y Medel mencionaron las herramientas básicas (algunas figuras geométricas, el bote de relleno, la barra de colores), dieron algunos ejemplos de uso como:

Ruth: *“miss, miss este bote es para pintar todo”,*

Emiliano: *“yo hice un carro con los cuadrados y con esta rueda las llantas”*

Axel: *“mira miss este es como un bote que se le cae la pintura”*

Eduardo, Ma. José, Luka y Mariano mencionaron solo algunas figuras geométricas y repitieron lo que ya se habían mencionado.



Esta segunda gráfica, se concluye lo siguiente:

Emiliano: logra un mejor desempeño al realizar la práctica

Aarón, Kaleb, Regina y Santiago: pude apreciar que como lo han comentado, su actividad con la computadora es constante, pues realizan la actividad sin dificultad.

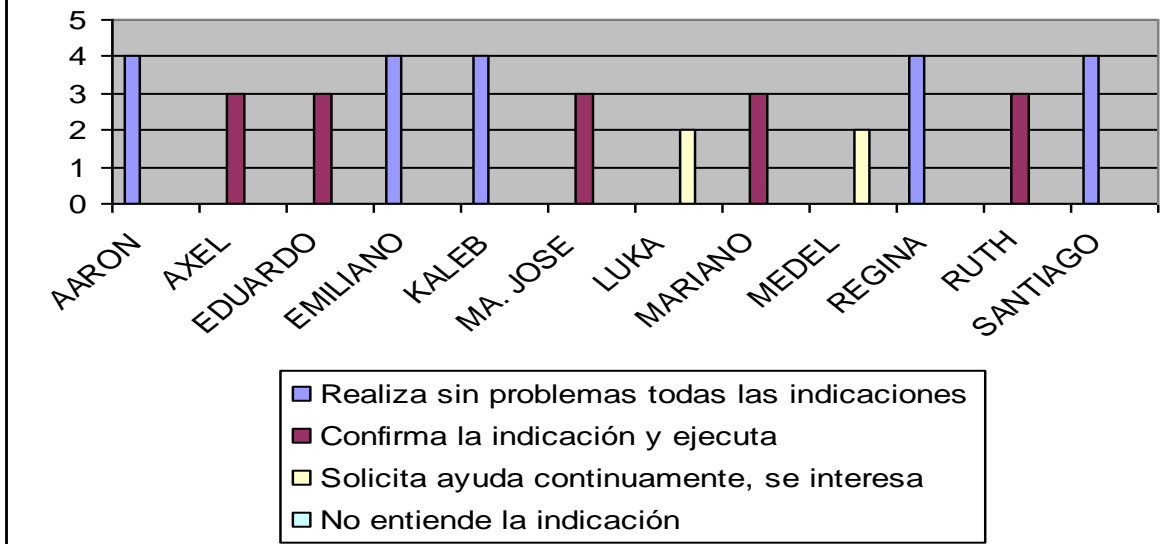
Ma. José y Medel: rectifican algunas funciones, como el arrastre y modificación de las figuras, pero logran su práctica.

Ruth: es poco comunicativa se levanta de su lugar para ver como hacen sus compañeros su práctica, regresa a su lugar y lo intenta.

Eduardo y Luka: les cuesta trabajo coordinar los movimientos con el mouse, se retrasan en la práctica, pero se les apoyo guiándoles la mano, además que observaron a sus compañeros y a la maestra cuando se les mostró como debían hacer la serie de figuras.

Lo que respecta a **Mariano** se considera que su bajo rendimiento escolar es más una situación de actitud de rebeldía y de marcarle límites, pues cuando se le dice que debe terminar la actividad para poderse retirar del salón o para jugar, pide ayuda, lo intenta y finalmente hace la actividad.

Sesión 1: Conociendo Paint
Indicador 3: Ejecuta las indicaciones:
seleccionar, dar clic, arrastrar, oprimir, soltar



En este indicador se puede apreciar que:

Aarón, Emiliano, Kaleb, Regina, Santiago: son alumnos que mantienen un buen desempeño al realizar las actividades.

Axel, Ma. José y Ruth: logran la actividad satisfactoriamente,

Hay un avance significativo en varios alumnos, sobre todo porque es en la práctica, por ejemplo

Eduardo: mejoró notablemente su práctica, pese a que se precipita y se le deben repetir varias veces las instrucciones, logró su práctica en menos tiempo que las anteriores ocasiones,

Mariano: que hasta este momento se mostraba negado a las actividades, trabajó bien, tuvo dificultad para modificar el tamaño de las figuras comentaba “*miss se va solita, miss ayúdame porque no quiere ponerse donde yo quiero*”.

Medel: bajo su desempeño, tuvo problemas con su mouse y le costó mucho trabajo arrastrar las figuras,

Luka: pierde mucho tiempo al realizar sus actividades, porque espera constantemente la aprobación a su trabajo,

III. a Situación didáctica: Conociendo Paint

III. a 2 Actividad 2: “mosaico y tren”

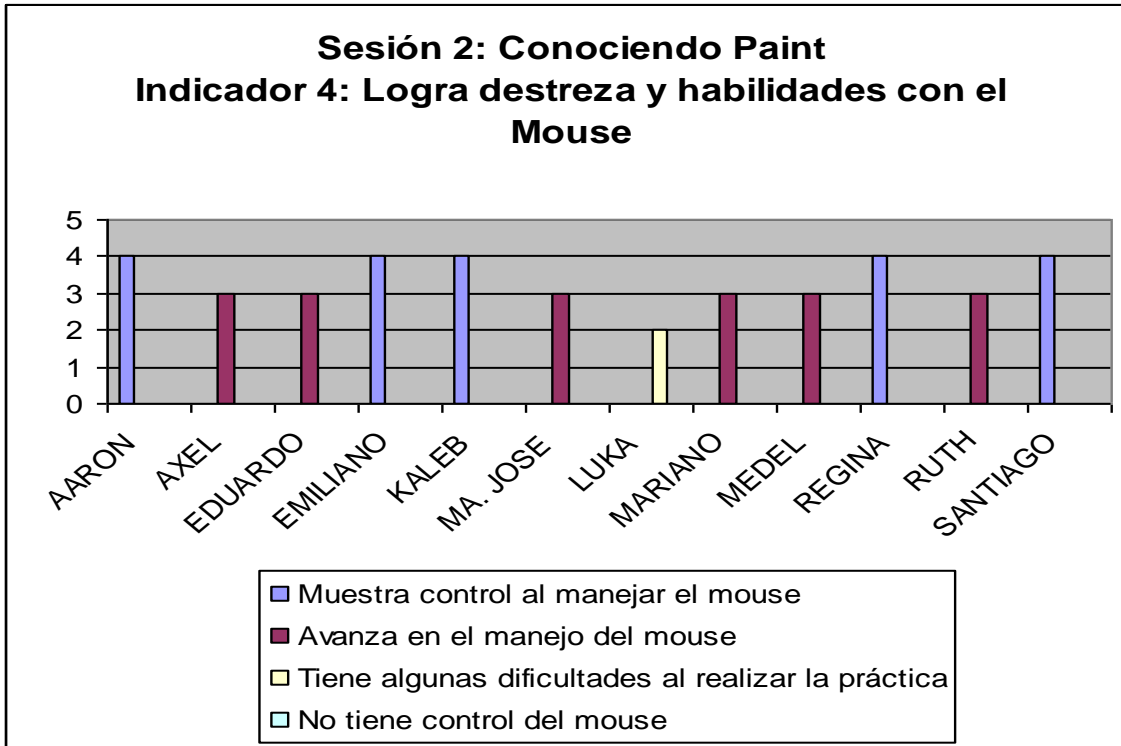
Objetivo:	Que el alumno reconozca el ícono de Paint e ingrese al programa, iguale los dibujos propuestos (mosaico y tren)
Propósito:	Que el alumno ingrese de forma directa a Paint, practique el uso de herramientas como spray, pincel, diferentes groesos de líneas y explore otras figuras geométricas.
Campo formativo:	Lenguaje y comunicación.
Aspecto:	Lenguaje oral.
Aprendizaje esperado	Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral
Se favorece y se manifiesta cuando...	Interpreta y ejecuta los pasos por seguir para realizar juegos, experimentos, armar juguetes, preparar alimentos, para organizar y realizar diversas actividades. Evoca y explica las actividades que ha realizado durante una experiencia concreta, así como sucesos o eventos, haciendo referencias espaciales y temporales cada vez más precisas.
Aprendizajes esperados para el área de computación:	<ul style="list-style-type: none"> . Ingrese al programa de forma directa. . Logre mayor destreza al manejar el mouse (apuntar, “dar clic” “arrastre”, sostener y soltar.) . Conozca y utilice más herramientas del Programa Paint al igualar los dibujos propuestos (mosaico y tren)
Modalidad	Taller
Tiempo estimado	Sesión 2 de 3 (45 minutos)

Planeación: Sesión 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Indicar a los alumnos la mesa de trabajo en que les corresponde trabajar, procurando formar parejas, en las que se favorezca el trabajo colaborativo y el aprendizaje de compañeros más hábiles 2. Recordarles que el trabajo es en pareja, que uno será el de la derecha y el otro el de la izquierda y que deberán respetar los tiempos y el trabajo del compañero con el que les tocó trabajar. 3. Previo a la clase la docente tiene elaborado un cartel del ícono de Paint, colocado al en el pizarrón de tal forma que todos los alumnos lo puedan ver. Establecer la comunicación visual a través de la pantalla de la computadora y el pizarrón, para que el alumno, identifique el ícono de Paint para que desde el escritorio ingrese al programa dando doble clic. 4. Habiendo ingresado a Paint, comentar con los alumnos las herramientas vistas la sesión anterior, e invitarlos a conocer las propuestas para esta clase: spray, pinceles, grueso de líneas, estrellas, nubes, recordarles que para utilizarlas deben dar clic sobre la figura o herramienta y para aplicarla deberán arrastra y soltar. 5. Ir mostrando a través de la pantalla, como deberán realizar los dibujos. Mosaico: seleccionan el rectángulo, sin dejar de soltar el botón del mouse, arrastramos la figura hasta que tenga el tamaño que necesitamos (grande), entonces soltamos. Ubicamos el cursor
---------------------------------	--

	<p>el la parte superior izquierda del cuadrado y desde esa posición vamos arrastrando hasta lograr un cuadrado más pequeño dentro del que ya teníamos y soltamos, y así sucesivamente hasta lograr un mosaico, que deberán colores de diferentes colores. El tren: deberán trazar tres rectángulos (vagones) separados a la misma altura, que se unirán con una línea gruesa, procurando dejar el espacio necesario para hacer las llantas, las cuales las trazarán seleccionando el círculo de la barra de herramientas, colocarán el cursos sobre la línea del vagón, oprimirán y soltarán cuando este del tamaño adecuado, podrán hacer el Sol en la parte de arriba, utilizando el círculo y líneas de diferente grosor, y con las herramientas vista en esta clase, podrán agregar nubes, estrellas, rayos, etc. (Anexo 3 y 4)</p> <p>6. Para que los alumnos realicen la práctica deberán ir siguiendo los pasos a indicación de la docente (que volverá a hacer el dibujo paso a paso con los alumnos, el mismo dibujo lo harán primero los alumnos de la derecha y luego los alumnos de la izquierda.</p> <p>7. El tiempo que ocupen los alumnos para colorear o agregar algunas figuras a su dibujo, será el tiempo que la docente utilizará para ir apoyando a cada alumno en las dificultades que pudiera tener al realizar su dibujo (no arrastra correctamente la figura, no ubicar el espacio adecuado, problemas para mantener oprimido el botón del mouse o al seleccionar alguna otra herramienta).</p> <p>8. Cerrar la sesión, invitando a los alumnos a que nos describan su dibujo y la forma como lo hicieron, la docente deberán asegurarse que todos los niños estén atentos y pedirles que con un aplauso premios el esfuerzo que cada uno hizo.</p>
--	--

Indicadores a evaluar Actividad 2:

Aspecto a evaluar	Muy bien (4)	Bien (3)	Regular (2)	Mal (1)
4. Logra destreza y habilidades con el Mouse	Muestra control al manejar el mouse	Avanza en el manejo del mouse	Tiene algunas dificultades al realizar la práctica	No tiene control del mouse
5. Muestra iniciativa al explorar y utilizar otras herramientas (spray, pincel, otras figuras geométricas)	Explora y propone utilizar otras herramientas del programa	Utiliza más herramientas de las propuestas para la práctica	Realiza la práctica como se le indica	Tiene problemas para hacer la práctica



Las actividades (mosaico y tren), requerían de mayor destreza y habilidad, se apreció que:

Emiliano, Kaleb, Regina y Santiago: realizaron sin problemas las prácticas,

Considero importante destacar que

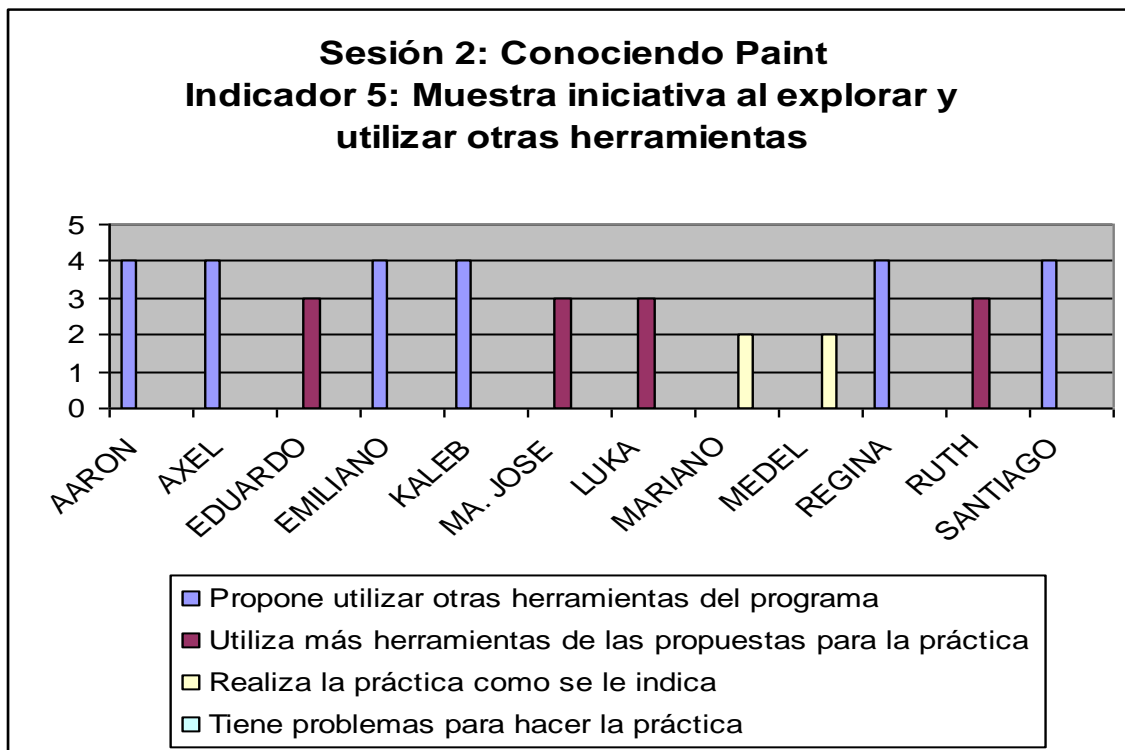
Aarón: hace muy bien sus actividades y apoya mucho a sus compañeros, *“mira así”, “si quieres te agarro la mano como la miss”, “ahí, ahí suéltala” “hay casi te salió”* en esta ocasión le tocó como compañero de mesa Mariano.

Mariano: mostró una buena actitud al apoyo de su compañero, realizó mejor su trabajo.

Eduardo y Medel: siguen mejorando su rendimiento en clase, al igual que **Axel, Ma. José y Ruth,** lograron hacer sus dos actividades

(mosaico y tren) tuvieron algunos problemas para ubicar el mouse al ir haciendo el mosaico, pero lograron satisfactoriamente su práctica.

En el caso de **Luka**: su inseguridad le impide avanzar, dedicamos unos minutos más a la clase, fuimos realizando la práctica al mismo tiempo, resaltando su logro, con el propósito de trabajar su autoestima para que sienta confianza al realizar su trabajo.



Tomando como ejemplo el dibujo de un tren, se les invitó a los alumnos a igualar el dibujo con opción a “mejorarlo” utilizando otras herramientas.

En esta gráfica se observa como los alumnos:

Aarón, Axel, Emiliano, Kaleb, Regina y Santiago: son muy constantes, utilizan la computadora y que han trabajado en el programa Paint, ocuparon herramientas como spray, pinceles, seleccionaron las líneas más gruesas, agregaron “nubes” “estrellas” y “rayos” para enriquecer su dibujo.

Eduardo, Ma. José, Luka y Ruth: ocuparon las herramientas con las que se han trabajado en clase, sin embargo, a imitación de sus parejas de mesa, agregaron “estrellas” y “rayos”.

Mariano y Medel: prefirieron hacer el dibujo de la forma propuesta y no hizo ningún cambio.

De lo más importante observado en esta práctica fue que:

Luka: hizo su dibujo sin solicitar ayuda, estuvo muy atento al trabajo de su compañera de mesa que en esta ocasión fue Regina.

III. a Situación didáctica: Conociendo Paint

III. a 3 Actividad 3: “mi dibujo”

Objetivo:	Que el alumno de forma autónoma ingrese al programa Paint y haga un dibujo utilizando el mayor número de herramientas
Propósito:	. Ingrese al programa Paint . Utilice el mayor número de herramientas para elaborar un dibujo. . Narre cómo hizo y que representa su dibujo
Campo formativo:	Lenguaje y comunicación.
Aspecto:	Lenguaje oral.
Aprendizaje esperado	Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral
Se favorece y se manifiesta cuando...	Evoca y explica las actividades que ha realizado durante una experiencia concreta, así como sucesos o eventos, haciendo referencias espaciales y temporales cada vez más precisas.
Aprendizajes esperados para el área de computación:	. Ingrese al programa de forma directa. . Que de forma autónoma el alumno haga un dibujo utilizando el mayor número de herramientas del programa Paint
Modalidad	Taller
Tiempo estimado	Sesión 3 (45 minutos)

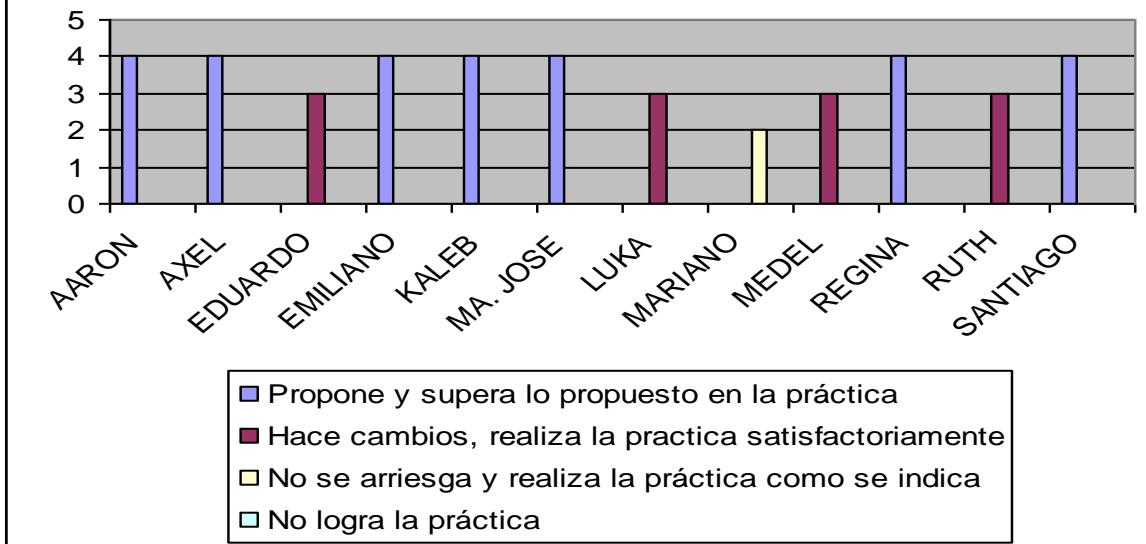
Planeación: Actividad 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organizar a los alumnos en parejas e indicarles la mesa de trabajo que les corresponderá en esta sesión. 2. Ingresaran al programa Paint de forma autónoma. 3. Explicarles que en esta sesión la actividad consistirá en que haciendo uso de todas las herramientas que conocen de Paint deberán hacer el dibujo que ellos quieran y que al terminar, cada uno de ellos deberá explicar cómo lo hizo, qué herramientas ocupó y que representa.
------------------------------------	---

	<p>4. Se les recordará que comenzarán los alumnos de la derecha, y que después de mostrarnos su trabajo, cederán el turno a los alumnos de la izquierda.</p> <p>5. La docente procurará supervisar el trabajo que cada alumno vaya realizando, invitándolos para que exploren más herramientas, auxiliándolos en caso de que tuvieran problemas para hacer alguna aplicación o si tuvieran algún problema con la computadora.</p> <p>6. La docente irá haciendo las recomendaciones pertinentes para que los alumnos mejoren su trabajo, por ejemplo: tienen que unir bien las puntas para que no se extienda el color, para poder aplicar el spray debes mantener oprimido el botón del mouse, coloca el cursor sobre la línea, puedes encontrar más figuras geométricas, etc.</p> <p>7. Para el cierre de la sesión se les pedirá a los alumnos que hagan la práctica al final, cerraran el programa sin guardar cambios.</p>
--	---

Indicadores a evaluar Actividad 3:

Aspecto a evaluar	Muy bien (4)	Bien (3)	Regular (2)	Mal (1)
8. Desarrolla su creatividad y autonomía	Propone y supera lo propuesto en la práctica	Hace cambios, realiza la práctica satisfactoriamente	No se arriesga y realiza la práctica como se indica	No logra la práctica
9. Describe cómo hizo y que representa su dibujo	Describe clara y congruentemente su trabajo, hace una narración de lo que representa	Explica que herramientas utilizó, hace una breve narración	Se confunde al expresar sus ideas	No comenta nada

Sesión 3: Conociendo Paint
Indicador 6: Desarrolla su creatividad y autonomía



En esta práctica en donde la consigna fue “pueden hacer el dibujo que quieran, lo único que se piden es que hagan uso del mayor número de herramientas”, la observación fue la siguiente:

Como se muestra en la gráfica, Ma. José se agrega al grupo de los alumnos que se destacó por su trabajo, tomando como base las herramientas trabajadas en las sesiones anteriores, las propuestas fueron:

Aarón: hizo el camión de la escuela, además de las herramientas con las que se ha venido trabajando, utilizó la herramienta de texto, le puso nombre a su dibujo,

Axel: retomó el dibujo del tren, agrego “lluvia” (pequeñas líneas de color azul), coloreó de negro el cielo porque era de noche, utilizó la figura de “rayos” porque era una “tormenta eléctrica”.

Emiliano: hizo un robot, usó el pincel y de la barra de colores adicionales.

Ma. José: creó varios mosaicos combinó los colores, agregó en cada uno la figura de un corazón,

Regina: hizo el tren pero de un lado puso el sol, nubes, del otro lado la luna, estrellas de ese lado coloreó el cielo de negro, porque comentó *“en México es de día y en China es de noche”*.

Santiago: representó un jardín utilizó el de las herramientas de pinceles el spray para hacer el pasto y los árboles, con las figuras un tren al que agregó puertas y en el cielo marcó *“el humo de un avión que acababa de pasar”*.

Eduardo: hizo unas “montañas”, les agregó figuras de rayos, estrellas, un Sol, le puso líneas en varios lados, fue un dibujo confuso, utilizó las figuras que llamaron su atención.

Luka y Medel repitieron el dibujo del tren, perfeccionaron sus trazos,

Luka: intentó agregarle las vías de tren, para el Sol ocupó el spray y simuló *“la casita del Sol”* (aros alrededor),

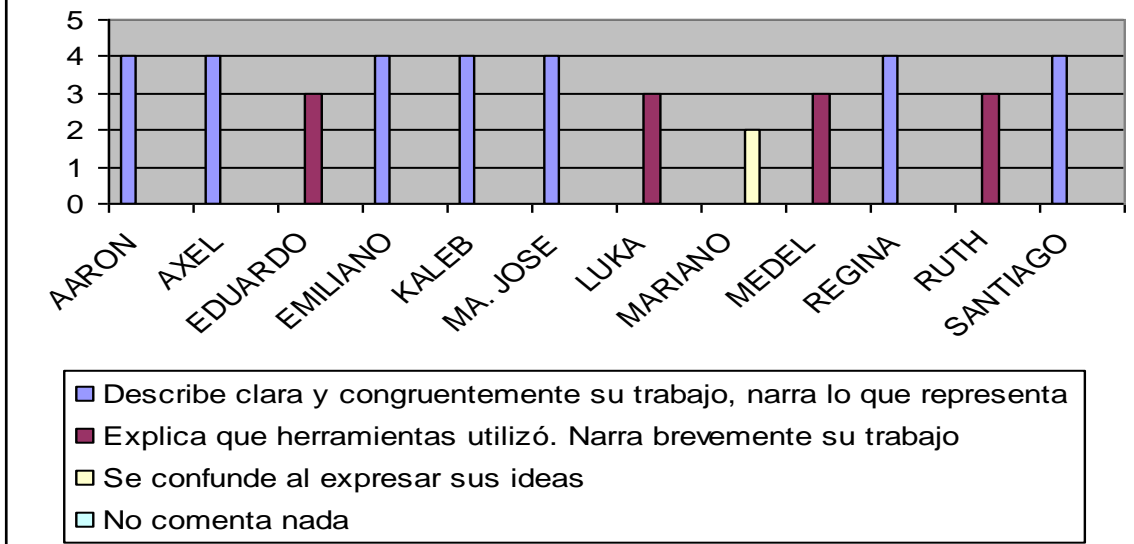
Medel: hizo un tren, con el elipse dibujo la luna, porque comentó *“yo he viajado de noche en el tren”*.

Ruth: fue elaborando su dibujo tomando las dos prácticas anteriores, hizo un tren pero los vagones los formó como mosaicos, agregó pasto utilizando el pincel grueso.

Con respecto al trabajo de

Mariano: intentó hacer mosaicos circulares, le cuesta trabajo, desiste, demanda atención todo el tiempo, y le sugiere a sus compañeros que le hagan su trabajo.

Sesión 3: Conociendo Paint
Indicador 7: Describe cómo hizo su dibujo y lo que representa



Como actividad final del programa Paint, se planeo que a través de la descripción de su trabajo, utilizaran el lenguaje para expresar de forma reflexiva su propia experiencia y compartir lo que aprendieron con sus compañeros.

En esta gráfica se muestra como cada uno de los alumnos pudo ir explicando la actividad que desarrolló:

Aarón: *“pensé en el camión de la escuela, aquí hay muchos cuadros, por eso le hice sus puertas, con el círculo las ruedas, también el sol, aquí donde esta la A puede ponerle nombre y con los colores lo pinté, pero antes le di clic con la fecha en el bote de pintura”.*

Axel: *que hizo un tren, señaló la barra de las figuras geométricas “de aquí escogí la que quería, bueno casi están del mismo tamaño, con las líneas le hice la lluvia y aquí hay “rayos y estrellas”, pero como estaba lloviendo y era de noche no se veían las estrellas mejor los rayos”.*

Emiliano: hizo un robot *“tengo uno igual, pero que es de colores brillosos y con muchas luces. Comentó que su papá le había dicho que había más colores por eso los ocupó, con las dos crucecitas sin soltarlo lo fui jalando y le hice más grande el cuadro de abajo sin dejar de apretar el ratón”*.

Kaleb: dibujó un carro *“yo quise hacer un carro como el de mi papá, de aquí (señala la barra de las figuras geométricas) escogí el rectángulo, puse la crucecita aquí y arrastre, arrastre hasta que estuviera grande, luego aquí en la raya de arriba hice ahora un cuadrado, luego con este cuadrado como dices tú de esquinas redondas, hice las ventanas, luego con el círculo las ruedas, y adentro una chiquita luego pinte de negro un poco el piso con el spray, luego aquí hay nubes y las puse arriba porque ya iba a llover, y puse el Sol. Y luego lo pinté de rojo con el bote de relleno”*.

Ma. José: hizo mosaicos *“primero hice un cuadro grande, y que luego pone la cruz en la esquina pero adentro, y arrastra, arrastra para hacer otro cuadro más chico, y así le seguí, además el último cuadro le puse un corazón porque son como cuadros para mi familia”*.

Regina: dibujo el tren *“como tú dijiste, aquí está el cuadrado doy clic y entonces lo aprieto y suelto cuando ya esta del tamaño, así hice los vagones, luego las ventanas y mira con esta línea lo partí para poner acá la luna con estrellas y acá hice el Sol con el círculo y las rayas, es que si sabes Miss. aquí es México y aquí es China”*.

Santiago: elaboró un jardín y un tren, *“mira aquí en el cuarto cuadro esta el spray le doy clic, luego acá el color y como apretando el mouse, voy dándole vuelta y vuelta para hacer el pasto, luego otro color y hago los árboles, también agarré los cuadros para hacer mi tren, uno chiquito, le puse puertas con este cuadrado pero no le solté hasta que se hizo largo, y mira escogí este color blanco para poner la*

marca del avión que paso, si sabes no Miss? Como cuando no viste el avión que paso, pero con el humo sabes que pasó, de aquí las estrellas, una grande y una chiquita, porque casi no se veían, pero también con el círculo hice el Sol, y esas rayas son la lluvia como lo que hizo Axel”.

Eduardo: *su trabajo fue un robot, se muestra demasiado ansioso, borra mucho, duda y constantemente imita el trabajo de los demás, nos comentó su trabajo “yo quise hacer un robot como Emiliano, pero no me salió, le quise hacer sus pies con el rectángulo pero le hice un pie más grande que otro y tú no me dejaste borrar, su ojos se los hice con el pincel de color verde fosforescente, y su boca con el pincel de color azul fuerte y luego todo lo pinte de azul clarito porque es el color que me gusta”.*

Medel: *“yo hice el tren con los cuadrados, de aquí, oprimí y arrastré como tú dices Miss, yo elegí aquí la luna porque he viajado en tren de noche y pinte el cielo de azul oscuro”.*

Luka: *se puso muy nervioso y tartamudeo mucho, me acerque más a él, le dije que yo le iba ayudar, que intentara explicarnos su trabajo, poco a poco, se animó y aunque con problemas al pronunciar, nos explicó “primero hice las vías estas Miss con unas rayas, porque si no como corre el tren, aquí di clic y con el cuadrado hice el tren, esta es la casita del Sol, lo hice con el spray de color amarillo le fui haciendo así (su mano al aire con movimientos circulares), fui apretando y apretando hasta hacerla toda”*

Ruth: *hizo un trabajo sencillo pero muy interesante, combinó dos ideas nos explicó: “primero hice un cuadro grande, luego aquí arriba puse el palito y le jalé, jalé y le solté cuando estaba el otro cuadro y así hasta tres, estos son los vagones de mi tren, y luego los junté con*

una línea acostada, y con el círculo le hice sus ruedas, y con el spray mucho pasto verde y ya”.

Mariano: *intentó hacer varias cosas, finalmente nos explica su trabajo “yo me equivoqué y agarré el círculo, quería hacer el mosaico que tú nos enseñaste, pero lo bueno que también hay redondos, verdad Miss? los quise pintar de muchos colores pero con el pincel y se me salió el color, pero a mi así me gustan”*

Conclusiones del uso del programa Paint

La intención de utilizar el programa Paint como un recurso atractivo visualmente, que no fuera del todo desconocido para el alumno y que lo invitara a aprender “jugando” tuvo como propósitos:

- Desarrollar habilidades psicomotoras, como control y manejo del mouse (desplazamiento, dar clic, arrastrar, oprimir, soltar) reforzar la orientación espacial y motricidad fina.
- Favorecer el aprendizaje significativo, motivando al alumno a explorar las herramientas del programa para enriquecer su trabajo.
- Fomentar la confianza y autoestima del alumno al realizar su práctica, desarrollando su creatividad e imaginación.
- Favorecer el lenguaje oral, al compartir experiencias, al proponer ideas, organizar sus pensamientos, enriquecer su vocabulario, describir su trabajo, aprender a escuchar y aprender de los demás.

Todas las actividades que se realizaron se planearon no solo para favorecer habilidades digitales, reconocer las herramientas de programa y aprender a aplicarlas, sino mantener el interés y fomentar la curiosidad de los alumnos para explorar, innovar, desarrollar su creatividad e imaginación, invitarlos a que cada práctica incrementaran el uso de las herramientas, para que fueran adquiriendo destrezas y confianza en su capacidad para hacer la práctica. Estas actividades también incluyen un propósito básico, favorecer el lenguaje oral, invitando a cada uno de los alumnos a intercambiar, proponer ideas y opiniones, obtener y dar información, se les dio tiempo a cada uno de los alumno para explicar y describir como había hecho su dibujo, la docente aclaró con los alumnos que debían estar atentos, escuchar y respetar los tiempos de cada uno.

La intervención de la docente al final de cada participación, consistió en hacer hincapié en la forma de expresarse cuando describieron como hicieron su dibujo, por ejemplo: “jale y jale” esto es arrastrar, dar clic por “apreté el botón”, el cursor por “la flechita”, “la hice grandota” la amplíe, la extendí, etc. con el propósito de

incrementar e integrar términos que se ocupan en las actividades digitales, además de invitar a alumno a sugerir las posibles opciones que pudieron utilizar para enriquecer su dibujo, en situación de corregir fallas en la ejecución de la práctica (no unir bien las puntas, provocando que al aplicar el color se extienda, no arrastrar un objeto), señalar y explicar nuevamente la forma de aplicar alguna herramienta.

Se puede observar en la descripción de las gráficas anteriores que el uso de la computadora y de programas como Paint permite generar situaciones de aprendizaje enriquecedoras en las cuales los niños participan activamente y con mucho entusiasmo. Durante el desarrollo de las actividades, los niños intercambiaban opiniones, elaboraban conclusiones, y se ayudaban mutuamente a la hora de superar distintas dificultades que se les presentaban y también de las actitudes de respeto por los espacios y los tiempos de cada uno debido a que debían compartir el tiempo para usar la computadora para dibujar o pintar.

La computadora fue la herramienta y programa Paint el medio que permitió a los niños “aprender jugando” y la motivación que despertó en ellos contribuyó en el logro de aprendizajes significativos relacionando conocimientos previos como formas y figuras, relacionando situaciones de medio ambiente y social en el que vive y expresándolos a través de la creación de su dibujo.

Sin embargo en lo que corresponde a la disposición al trabajo, Mariano continua con su actitud negativa realizar algunas actividades, a insistencia de la docente, y al ver como sus compañeros realizaban su trabajo e iban eligiendo algún juego, finalmente participó (se hablará con las maestras de español e inglés y su familia para coordinar esfuerzos que ayuden al alumno a interesarse e involucrarse más en el trabajo escolar). Con Ma. José y Regina, se deberá insistir en el trabajo colaborativo y en equipo y en que deben compartir espacios y respetar tiempos.

Lo que respecta a Eduardo se continuará insistiendo en que trabaje con más calma, escuche y observe antes de realizar la actividad para evitar que tenga que estar repitiendo su trabajo.

Luka, se muestra más seguro al participar y expresarse, se continuará invitándolo a participar en todas las actividades para reforzar su autoestima y confianza, se le han dedicado algunos minutos durante y después de la clase para que logre terminar la actividad.

A continuación se presentan una serie de situaciones didácticas, a través de las cuales se planearon actividades que permitieran a los alumnos conocer y aplicar funciones específicas de la barra de formato del programa Word, así como la utilización de teclas especiales que les ayudaran a crear textos, a los que los alumnos aplicarán un formato especial, pero sobretodo estas actividades tienen el propósito de que utilizando la computadora como herramienta de trabajo se favorezca el proceso de lectoescritura.

III. b Situación didáctica: El programa Word

Word es software que permite crear documentos en un equipo. Puede usar Word para crear textos con una buena apariencia mediante fotografías o ilustraciones multicolores como imágenes o como fondo, y agregar figuras como mapas y tablas. Además, Word¹³ proporciona diversas características de ayuda para la creación de texto, de modo que pueda completar documentos profesionales, como artículos o informes, con facilidad. También puede imprimir direcciones de tarjetas postales o sobres

III. b 1 Actividad 1: “Conociendo Word”

Objetivo:	Que el alumno conozca la ventana de trabajo de Word
Propósito:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Que el alumno comente qué sabe de hacer un escrito utilizando la computadora. 2. Reconozca el ícono del programa Word. 3. Describa las características de la ventana de trabajo de Word.
Campo formativo:	Lenguaje y comunicación
Aspecto:	Lenguaje oral y escrito
Competencia que se favorece:	<p>Lenguaje oral: obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.</p> <p>Lenguaje escrito: Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito</p>

¹³ Windows.microsoft.com/es-mx/Word.../que-es-word-HA010265951.asp

	<p>sus ideas.</p>
Aprendizajes esperados	<p>. Evoca y explica las actividades que ha realizado durante una experiencia concreta, así como sucesos o eventos, haciendo referencias espaciales y temporales cada vez más precisas.</p> <p>. Utiliza el conocimiento que tiene de su nombre y otras palabras para escribir algo que quiere expresar.</p>
Aprendizajes esperados para el área de computación:	<p>. Identifique el ícono de Word (en el escritorio o en la barra de inicio e ingrese a él).</p> <p>. Describa la ventana de trabajo de Word.</p> <p>. Escriba enunciados breves.</p>
Modalidad	Taller
Tiempo estimado	4 clases de 45 minutos

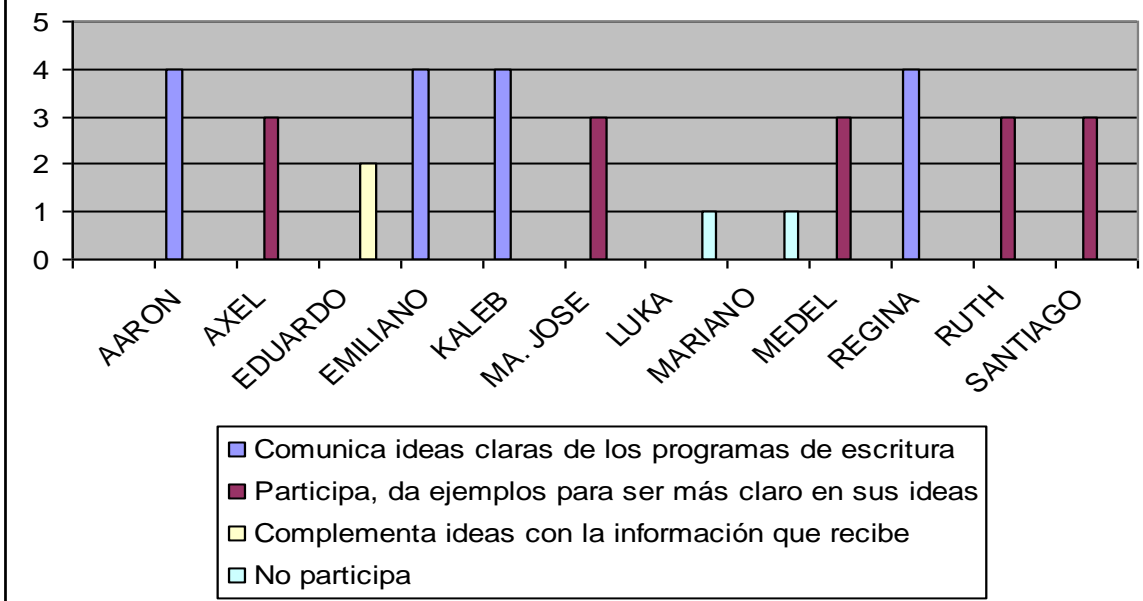
Planeación:	
Actividad 1	<p>1.- Una vez organizados los alumnos por parejas en las mesas de trabajo, a través de las preguntas ¿qué es un texto?, ¿cómo es un texto de periódico?, ¿cómo sabemos que es un texto de un poema? ¿cómo es la carta? ¿alguien ha escrito algo con la computadora?</p> <p>2.- Habiendo elaborado previamente una representación de la ventana de Word (cartel), mostrar el ícono y pedirle a los alumnos que lo identifiquen y señalen, desde el escritorio de Windows o bien desde el menú inicio y lo describan (color, letra que lo representa).</p> <p>3.- Explicarles cual sería la ruta a seguir para ingresar al programa (doble clic si es acceso directo, o la ruta inicio, programas, Word). Pedirles que de las dos formas practiquen abrir el programa.</p> <p>4.- Una vez abierto el programa pedirles que lo describan, que comenten a qué se parece, para qué creen que sirve este programa, si lo han utilizado, qué han hecho en él, a quien más han visto que lo a utilizado, para qué.</p> <p>5.- Con los comentarios y experiencias que los alumnos externen con respecto al tema, clarificar posibles dudas y retomar lo expuesto por ellos para formar una idea general de qué es un procesador de palabras, asegurarse que los alumnos puedan comprender el concepto procesador (elaborar, formar) y qué comenten todo lo que pueden hacer en él.</p> <p>6.- La práctica consistirá en: los alumnos dictarán a la maestra enunciados simples como: el carro rojo, mi pelota es bonita, mi mamá es alta, etc. mismos que se irán anotando en el pizarrón con el propósito de que los alumnos los vean escritos con letra script (para que vayan reconociendo otro estilo de escritura ya que en el colegio se trabaja con letra manuscrita), los lean y los vayan escribiendo en la computadora, por lo menos deberán escribir 3 enunciados. (Anexo 4 y 5)</p> <p>7.- Cuando vayan escribiendo los enunciados en la computadora</p>

	<p>hacerles referencia de que ocupen correctamente las teclas enter, barra espaciadora, bloq mayús.</p> <p>8.- Para finalizar la clase se indicará que cierren el programa (sin guardar cambios), recordándoles que solo se deben guardar los trabajos que se vayan a volver a utilizar ya que de otra forma se satura la memoria de la computadora y esto provoca que sea más lenta. Explicarles cual es el botón que deben oprimir (X), que se encuentra en la parte superior derecha de la ventana, que al darle clic aparecerá un cuadro con un mensaje que “manda” la computadora para que el usuario elija lo que quiere hacer con su trabajo (borrarlo, guardarlo) y que en este caso deberán elegir el cuadro del centro que es donde dice “no guardar cambios”. Se les pedirá que vuelvan a ingresar a al programa sin recibir indicaciones de cómo hacerlo que pueden elegir la forma que para ellos sea más fácil.</p>
--	---

Indicadores a evaluar: Actividad 1

Aspecto a evaluar	Muy bien (4)	Bien (3)	Regular (2)	Mal (1)
1. Da opiniones y comparte experiencias de lo que es un procesador de textos	Comunica ideas claras de los programas de escritura	Participa, da ejemplos para ser más claro en sus ideas	Complementa ideas con la información que recibe	No participa
2. Escribe en la computadora los enunciados propuestos	Logra la práctica sin dificultad	Confirma información de algunas consonantes (G-H-Q-J)	Solicita apoyo para escribir las palabras	No logra la práctica
3. Abre al programa Word sin recibir indicaciones	Ingresa sin problemas al programa	Confirma la información de los pasos a seguir	Solicita ayuda y logra ingresar	No ingresa

Situación Didáctica 1: Conociendo Word
Indicador 1: Da opiniones y comparte experiencias de lo que es un procesador de textos



La gráfica de este indicador nos permite interpretar lo siguiente: Hay alumnos como Aarón, Emiliano, Kaleb y Regina conocen o han visto como se trabaja en Word, sus respuestas fueron:

Aarón: *“Miss mi mami escribe muchas cosas en su trabajo, en uno como este” “me enseñó a hacer escribir mi nombre para ponerlo en mi puerta”,*

Emiliano: *“Mis papás hicieron letreros para mis libros”*

Kaleb: *“es una hoja como blanca para escribir”*

Regina: *“un texto es como un libro con muchas letras”*

Ma. José: *“aprietas los botones y se ve la letra”*

Santiago: *“como dice Aarón, aquí se puede escribir”*

Axel: *“Es para poner nombres”*

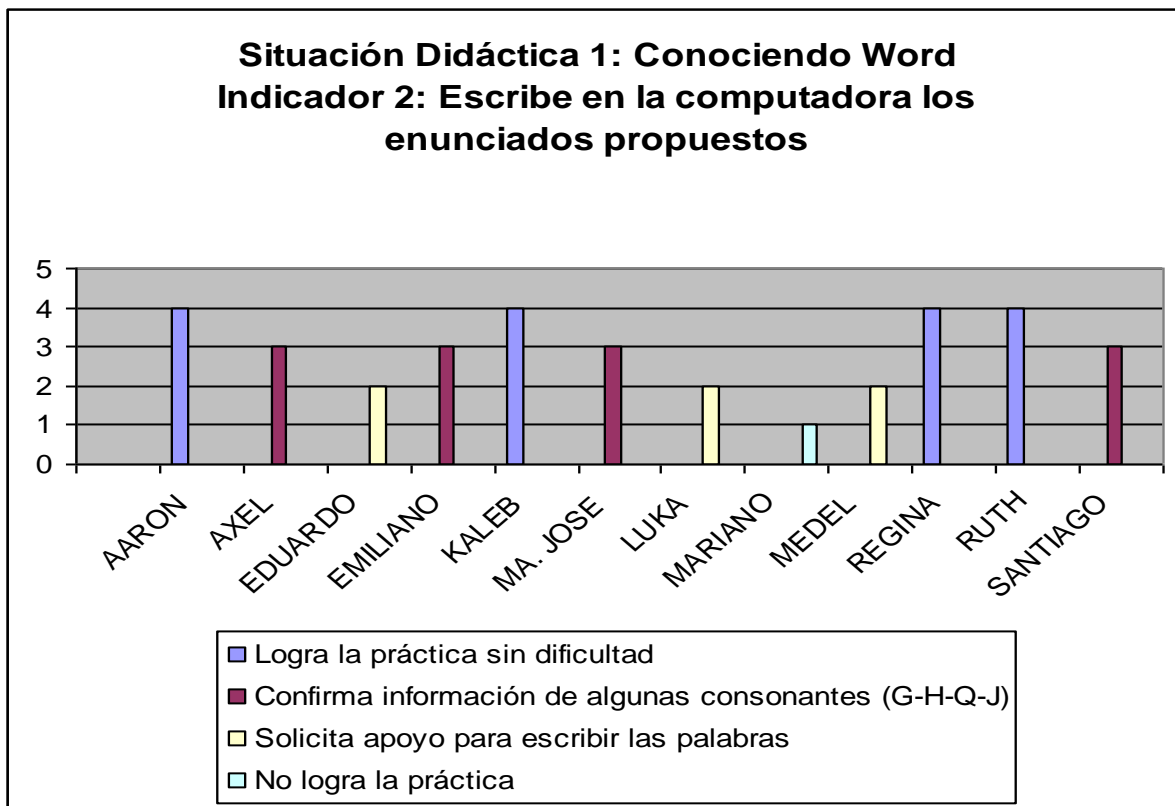
Ruth: “mi papi y mi mami trabajan así en su trabajo”

Medel: “también se escriben estos números”

Eduardo: opina “es para escribir todo”.

Luka: no se anima a dar su opinión (se muestra inseguro)

Mariano: no participa, se limita a decir que no sabe, sigue mostrando poca disposición al trabajo, insiste en jugar.



En la gráfica se observa que:

Aarón, Kaleb, Regina y Ruth: logran la práctica sin dificultades, no presentan ninguna confusión con el tipo de letra, leen los enunciados y los escriben.

Emiliano, Axel, Ma. José y Santiago: se confunden con algunas consonantes pero se levantan y checan los carteles con los tipos de

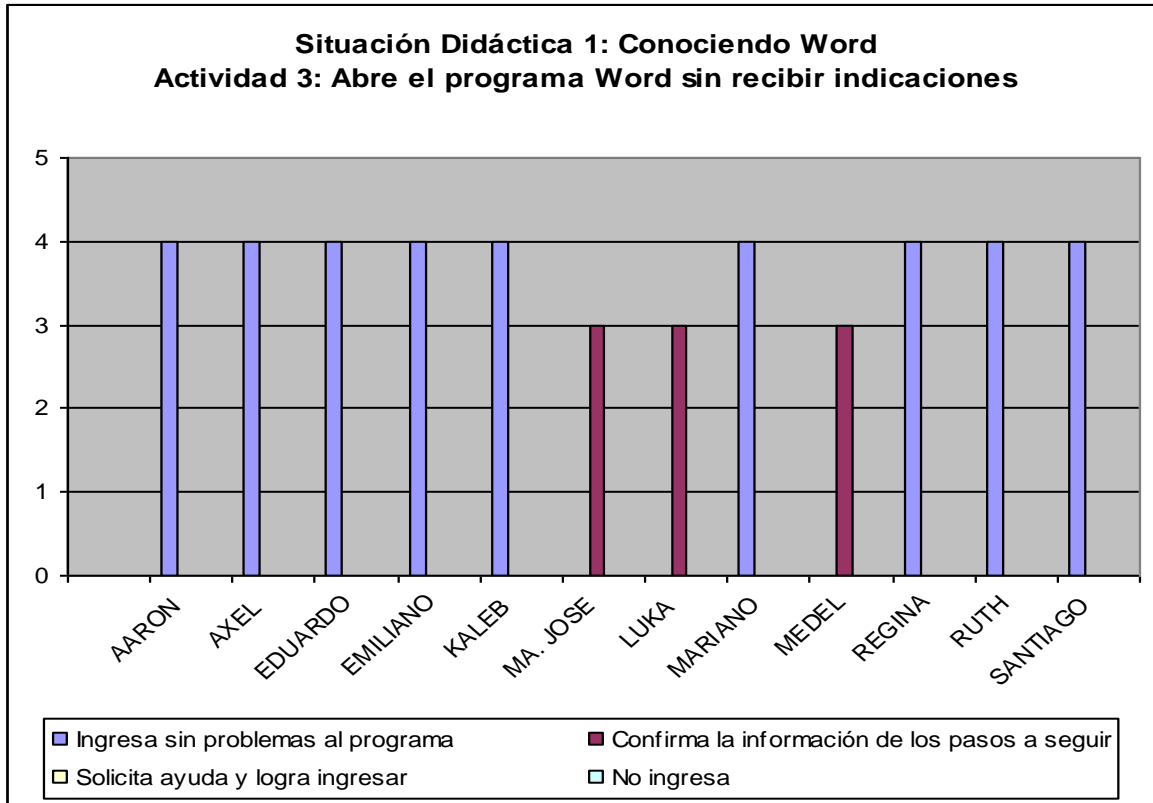
letra y hacen la práctica, en el caso de Axel solicita apoyo de Regina quien fue su compañera de mesa en esta práctica, “me dices cuál esta letra”, “dónde está” “ésta es igual (B-b)” “no ésta la m de mamá”.

Eduardo: se precipita, omite letras y al leer se confunde de líneas, rectifica constantemente. Se le pide en repetidas ocasiones que haga las cosas con calma, que ponga mucha atención en la palabra que va a escribir para que no le falten letras, en esta práctica la intervención de la docente fue directa, fue su pareja de trabajo y se le fue señalando cada uno de los errores para que en el momento lo identificara y corrigiera.

Luka: escribió 2 de los cinco enunciados, Ruth le brinda mucho apoyo, (en ocasiones quiere hacerle el trabajo), se les explica que el apoyo no es hacer el trabajo de su compañero, que puede apoyarlo señalándole en “donde va”, leyéndole la palabra, o señalándole en qué lugar del teclado está la letra.

Mariano: tuvo de compañero a Aarón, inició con el primer enunciado y se fue al último para “*terminar más rápido*”. Se observa que Mariano, más que tener problemas aprendizaje, su problema es de actitud al trabajo, muestra poco interés para actividades como estas. El propósito de que formara pareja con Aarón, que es uno de los alumnos más avanzados, fue promover el trabajo colaborativo, propiciar el acompañamiento.

Los resultados con Mariano no fueron los esperados, por lo que se deberán replantear estrategias de trabajo.



Esta gráfica muestra que solamente Ma. José, Luka y Medel solicitaron ayuda para ingresar al programa Word, ya que las computadora donde les tocó trabajar, no tiene el programa desde el escritorio de Windows, hubo que ir siguiendo la ruta de acceso (botón de inicio, todos los programas y elegir Word), los demás lo hicieron sin dificultad (con acceso directo)

El reconocimiento de los íconos es importante, porque a través de su representación (una letra o un dibujo) le permite identificarlos y en este caso abrirlo, así mismo elegir el programa con el que podrán hacer ciertas actividades (Paint-pintar) (Word-escribir) (ardilla K3, juego) etc. Además que facilita la práctica, porque el alumno puede ingresar al programa sin esperar su turno para que la maestra lo abra, otro punto muy importante es que le da autonomía y le motiva a explorarlo y elegir la forma para ingresar al mismo (acceso directo o siguiendo la ruta). Cabe mencionar que los alumnos reconocen los íconos de los programas con facilidad, es muy común que ellos abran los programas sobre todo los de juego.

III. b Situación didáctica: El programa Word

III. b 2 Actividad 2: “Practicando en Word”

Objetivo:	Favorecer la lectoescritura a través de la práctica en el programa Word y el aprendizaje entre iguales.
Propósito:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Que el alumno ingrese al programa Word sin recibir indicaciones 2. Practique la lectura de nuevos enunciados 3. Que el alumno escriba enunciados, de manera correcta, acentuando las palabras, utilizando las teclas enter, barra espaciadora. Auxiliarlos con respecto a las dudas que tengan por el tipo de letra.
Campo formativo:	Lenguaje y comunicación.
Aspecto:	Lenguaje oral y escrito
Competencia que se favorece:	Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien.
Aprendizajes esperados	. Utiliza marcas gráficas o letras con diversas intenciones de escritura y explica “que dice su texto”
Aprendizajes esperados para el área de computación:	. Ingrese al programa Word .Practique y aplique el uso de las teclas enter, barra espaciadora y aprenda a acentuar las palabras.
Modalidad	Taller
Tiempo estimado	45 min. (actividad 2/4)

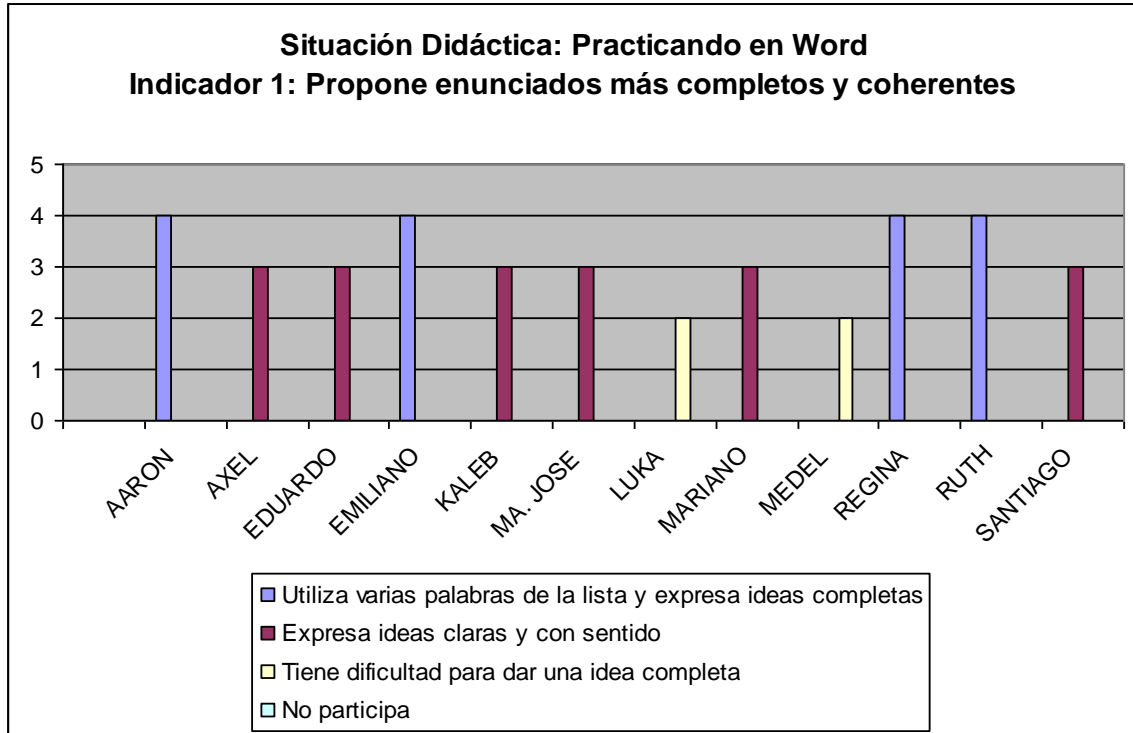
Planeación: Actividad 2	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Organizar a los alumnos por parejas, propiciar el aprendizaje entre iguales, sentando a niños que tengan mayor avance en la lectoescritura para que apoyen a los que presenten alguna dificultad. 2.- Pedirles que abran el programa Word, recordándoles que hay varias formas para hacerlo. Pueden seguir la ruta de acceso desde el escritorio o desde el botón de inicio, que identifique el ícono. 3.- De una lista de palabras (perro, pelota, avión, tío, botas, jugar, correr, papá, mamá, etc. elaborada por la maestra con anterioridad) pedirle a los alumnos que externen una idea, misma que la maestra irá anotando en el pizarrón y que será utilizada para la práctica con la computadora. 4.- Una vez elaborados los enunciados (no más de 6, para que dé tiempo de realizar la práctica) invitar a los alumnos a leerlos, haciendo la observación en las palabras que vayan acentuadas. 5.- Mostrar (la maestra escribiendo en una computadora) e ir explicándoles como se acentúan las palabras con la computadora, por ejemplo: la palabra avión, escribimos avi antes de oprimir la letra o, se oprime una vez la tecla del acento (´) parecerá que no se marcó, pero cuando opriman la letra o, se mostrará acentuada. Se practicará escribiendo palabras con acento (ratón, avión, mamá, papá, María, Aarón), guiar la actividad, hasta confirmar que
--	---

	<p>todos han entendido la explicación y pueden continuar solos la práctica.</p> <p>6.- Indicarle que deberán copiar los enunciados que están escritos en el pizarrón, pero que primero los iremos leyendo.</p> <p>7.- Para cerrar esta actividad, la maestra pasará de mesa en mesa para revisar el trabajo logrado por los alumnos, pidiéndoles que por lo menos lean un enunciado que hayan escrito.</p> <p>*** Lo anterior con el propósito de que el alumno lea y visualice lo escrito, en caso de tener algún error, lo identifique, y guiarlo para que lo rectifique.</p> <p>8.- Para finalizar la clase se les indicará que cierren el programa (sin guardar cambios).</p>
--	---

En las siguientes actividades se continua trabajando el lenguaje oral y escrito, se pueden apreciar varios aspectos, como son el trabajo entre iguales, avances en la identificación del alfabeto y sus diferentes estilos de escritura (letra script y manuscrita) tanto para leer como para escribir.

Indicadores a evaluar: Actividad 2

Aspecto a evaluar	Muy bien (4)	Bien (3)	Regular (2)	Mal (1)
1. Propone enunciados más completos y coherentes	Utiliza varias palabras de la lista y expresa ideas completas	Expresa ideas claras y con sentido	Tiene dificultad para dar una idea completa	No participa
2. Participa en la lectura de los enunciados que escribió	Lee sin dificultad lo que escribió	Se confunde con algunas palabras	Explica lo que dice su escrito	No lee
3. Aplica el acento de las palabras de forma correcta	Logra hacer la actividad sin problemas	Solicita ayuda y logra la actividad	Requiere de apoyo continuo	No logra la práctica



La gráfica muestra la participación de los alumnos en actividades en donde tienen que expresar y leer una idea, se observa como hubo alumnos que externaron ideas coherentes como:

Emiliano: *“el perro juega con mi pelota”*

Regina: *“El avión es muy veloz”*

Aarón: *“Mariano tiene unas botas de bombero”*

Ruth: *“mi pelota esta ponchada”*

Otros expresaron ideas más simples como:

Axel: *“los aviones son grandotes”*

Eduardo: *“mi mamá tiene botas”*

Kaleb: *“el perro juega”*

Ma. José: *“mi tío se llama Iván”*

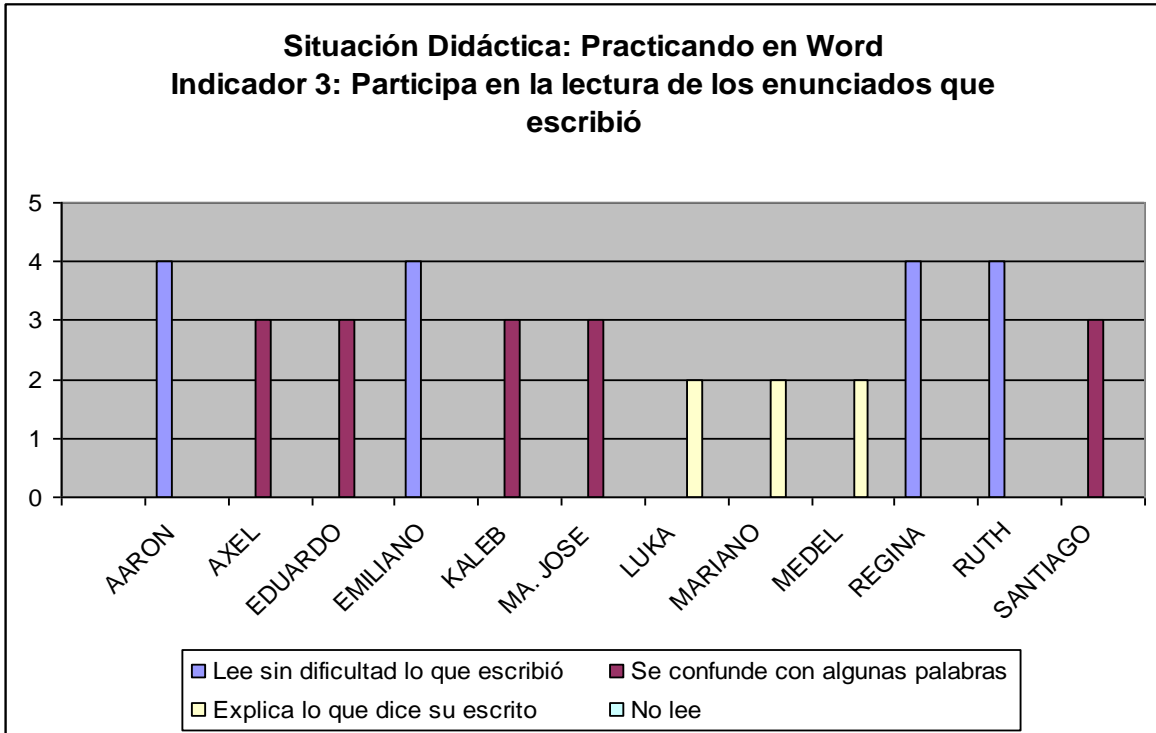
Mariano: *“el avión vuela alto”*

Santiago: *“mi papá corre”*

Es importante mencionar que en base a los resultados poco favorables del desempeño y avance de Mariano con respecto a su disposición al trabajo, la clase anterior se tomaron unos minutos más para poder platicar con él, tratar de conocer porque de su actitud tan negativa, el externa que es *“chiquito y que su mamá le dice que a la escuela va a jugar”*. Se le explicó que dentro del tiempo que se dedica a la clase de computación, también hay espacios para juego y que él debe cooperar para que el grupo pueda “jugar” con la computadora, se comprometió a trabajar y participar más como parte del grupo de “prepri”, hace el comentario que él le ha dicho a su mami que *“ya es grande y que no quiere ser un bebe de kínder 2”*. En esta práctica mejoró su actitud y propuso el enunciado “el avión vuela alto”.

Medel: cada día participa más, propuso el enunciado *“juego con mi perro”*.

A **Luka** hay que insistirle en que participe, su problema de lenguaje se acentúa más cuando se siente presionado, se le invitó a que nos dijera un enunciado pero en esta ocasión no quiso participar.



Esta práctica se planeó para que los alumnos tuvieran la oportunidad de leer, de aprender nuevas palabras y al mismo tiempo fomentar en los preescolares el interés por el contenido de un texto y que den sentido a lo que van escribiendo.

En la gráfica se observa que:

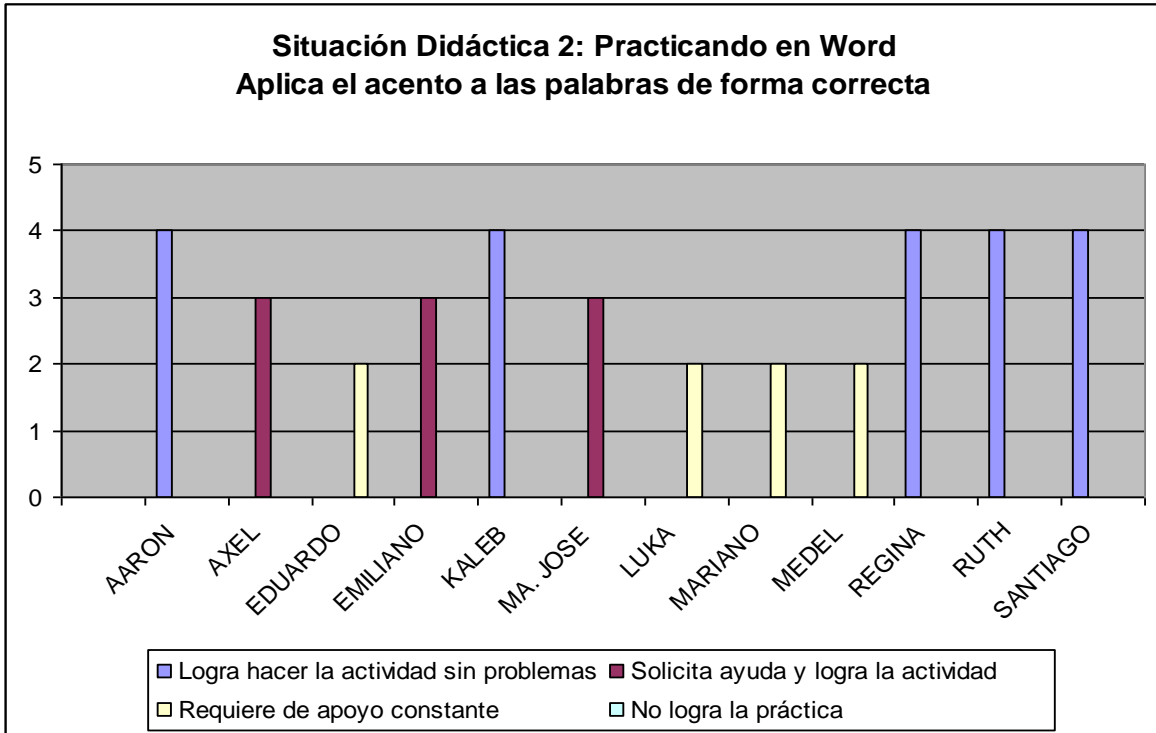
Aarón, Emiliano, Regina y Ruth, tienen un avance muy bueno en cuanto a la lectura, pues no tuvieron dificultad para escribir y leer los enunciados.

Es importante mencionar el caso de **Ruth** que a pesar de ser diagnosticada por la psicóloga de la escuela como alumna con déficit de atención, en este tipo de actividades de lectoescritura, es hasta este momento la alumna del grupo con un mejor desarrollo, lee completo el enunciado y al ir escribiéndolo en la computadora casi no vuelve a voltear para ver lo que va a escribir, es la primera en terminar la práctica.

Alumnos como Axel, Kaleb, Ma. José, se confunden con algunas palabras como veloz, ponchadas, grandotes, sobre todo por el tipo de letra (recordemos que los alumnos de esta escuela trabajan en las clases de español e inglés con la letra manuscrita “elegante” y el tipo de letra con que se trabaja en la clase de computación es la script).

Medel y Mariano leen parte del enunciado y “adivinan” o suponen el resto, relaciona las letras que conoce con palabras que le ayudan a formar el enunciado, además emiten ideas de acuerdo a lo que están escuchando.

Se requirió brindar apoyo directo a **Luka** para que leyera, fui mencionando cada una de las palabras frente a él para que observara el movimiento de mi boca, escuchara la pronunciación y fuera repitiendo y señalando palabra por palabra, para que al verla y escuchar la pronunciación pudiera identificar e ir enlazándolas para formar poco a poco el enunciado.



El aplicar el acento a las palabras es una actividad nueva, donde el alumno trabaja sus canales auditivo y visual (ve y escucha la palabra) antes de escribir la palabra, en esta práctica se valoró sobre todo la coordinación y el orden en que el alumno siguió al ir aplicando el acento,

Los resultados como se muestra en la gráfica fueron:

Aarón, Kaleb, Regina, Ruth y Santiago, comprendieron y aplicaron bien la actividad.

A Axel, Emiliano, Ma. José y Medel, se les repitió en algunas ocasiones las indicaciones y poco a poco fueron coordinando y siguieron el orden para hacer la aplicación.

Eduardo, muestra interés, quiere hacer las actividades muy rápido constantemente rectifica, repite su trabajo varias veces, por lo que se atrasa y en ocasiones no termina su práctica, lo interesante es que no desiste y acepta cuando se le indica que debe corregir.

Luka y Mariano, necesitaron de más apoyo, sus compañeros de mesa intentaron apoyarlos (Ruth y Aarón respectivamente), se requirió intervenir y ayudarles varias veces para hacer la actividad de acentuar las palabras. En esta ocasión Ruth le tomó la mano a Luka para que él oprimiera la tecla del acento, le decía “*paso uno aprieta aquí, paso dos luego acá*”.

III. b Situación Didáctica: El programa Word

III. b 3 y 4 Actividades 3 y 4: La barra de formato (1)

“Mensaje a mamá”

Objetivo:	Que el alumno ingrese al programa Word y conozca algunas aplicaciones de la barra de formato.
Propósito:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Que el alumno ubique en la ventana de trabajo la barra de formato. 2. Que se interese por escribir un texto eligiendo desde la barra de formato el tamaño y color de la fuente (letra)
Campo formativo:	Lenguaje y comunicación
Aspecto:	Lenguaje escrito
Competencia que se favorece:	Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien.
Aprendizajes esperados	. Produce textos de manera colectiva mediante el dictado a la maestra, considerando el tipo de texto, el propósito comunicativo y los destinatarios.
Aprendizajes esperados para el área de computación:	<ul style="list-style-type: none"> . Que el alumno tenga una idea lo más clara posible de qué es darle formato a un texto. . Ubique y reconozca los íconos que representan algunas funciones de la barra de formato. . Seleccione y aplique las funciones de tamaño y color de la fuente (letra)
Modalidad	Talle
Tiempo estimado	45 min. (actividades 3 y 4)

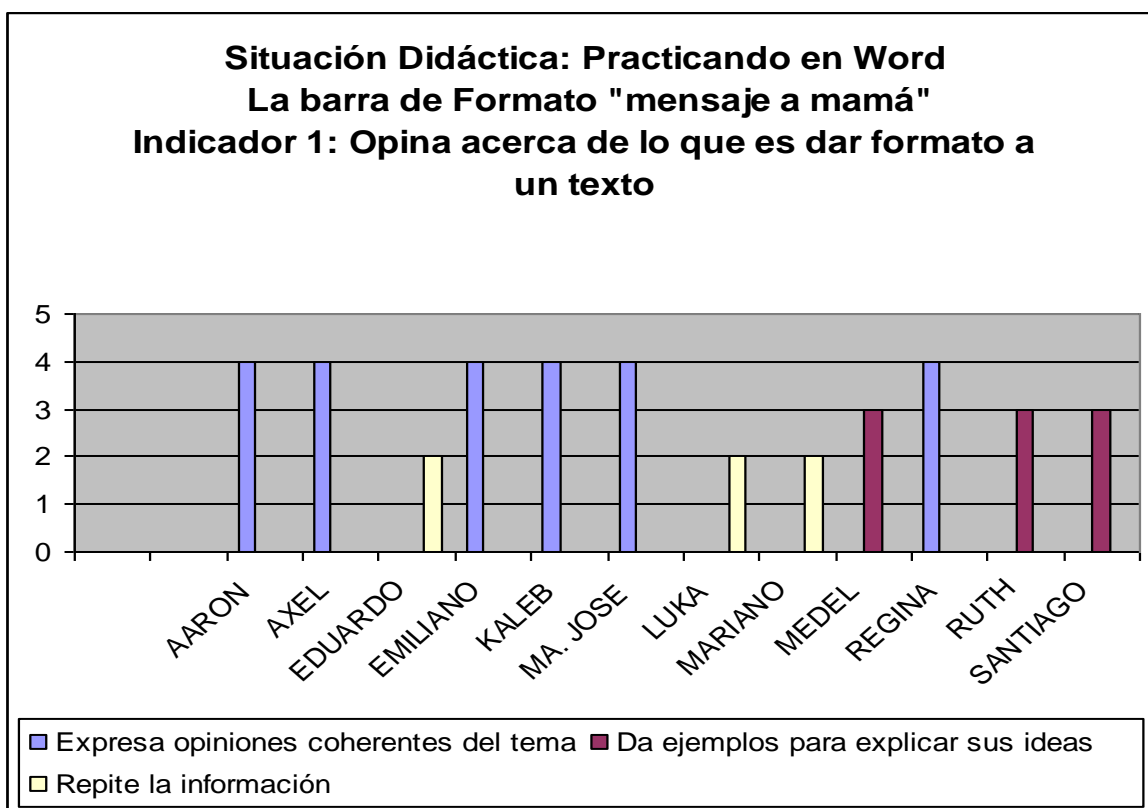
Planeación: Actividades 3y4	1. Proponer a los alumnos para que con motivo del “día de las madres” elaboraren en la clase de computación un mensaje para sus mamás, que podrán entregárselo como “regalo”.
--	---

	<p>2. Se les mostrarán escritos con diferentes formatos (estilos de letra, escritos en columnas, con imágenes, con letras de diferentes tamaño y color) como una carta, un poema, la hoja de un libro, una hoja de periódico, y se les harán preguntas como ¿son iguales los textos?, ¿qué tienen de diferente?, ¿es el mismo tipo de letra?, etc. Esto con la intención de que el alumno exprese sus ideas y conocimientos de lo que sabe y observe de los diferentes tipos de texto y pueda ir comprendiendo lo que es darle formato a un texto.</p> <p>3. Retomando sus respuestas, ampliaremos la idea de dar formato a un escrito.</p> <p>4. Se les pedirá que cada uno de ellos, piensen y dicten a la maestra “algo que quisieran decirle a su mamá” (qué siente, qué esperan, qué le gusta) La maestra irá escribiendo las ideas en el pizarrón y con diferente color y tamaño de letra para que el alumno las vaya visualizando.</p> <p>5. Se le indicará que abran el programa Word</p> <p>6. Se le pedirá que se acerque a la computadora que la maestra va a ocupar, con el propósito de que observen desde dónde y cómo se eligen el tamaño y color de la fuente. Se les irá explicando paso a paso “aquí está la barra de formato, observen que tiene muchos íconos, cada uno de ellos representa una aplicación que podemos ir utilizando, para darle formato a nuestros textos, por ejemplo si queremos elegir un tamaño de letra más grande o chico, damos clic en la flecha que esta a un lado del número, de la lista de números que aparece, elegimos el tamaño, si vamos a elegir el color en el ícono <u>A</u> al dar clic en la flecha, nos muestra una barra de colores, desde donde con un clic elegimos el color de la letra)</p> <p>7. Para cerrar esta actividad, iniciarán la captura de los enunciados que los alumnos fueron proponiendo para formar el “mensaje a mamá” (Anexos 6) aceptando la opinión de los alumnos en cuanto a elegir el color y el tamaño de la letra.</p> <p>8. Como esta actividad se realizará en 2 sesiones, en esta ocasión la maestra se asegurará de guardar el trabajo realizado por los alumnos, en un archivo que se continuará en la siguiente sesión.</p> <p>**** En la actividad 4, se retomará la actividad 3 (archivo guardado), para concluirla, se le agregará al “mensaje a mamá” el nombre del alumno y se imprimirá para hacérselo llegar a las mamás con motivo del “día de las madres”</p>
--	---

Indicadores a evaluar Actividad 3/4

Esta actividad es una oportunidad para propiciar la participación de los alumnos, para que expresen lo que saben, para reflexionar sobre lo que ven, escuchan y hacen, además de aprender y colaborar en grupo.

Aspecto a evaluar	Muy bien (4)	Bien (3)	Regular (2)	Mal (1)
1. Opina acerca de lo que es dar formato a un texto	Expresa opiniones coherentes del tema	Da ejemplos para explicar sus ideas	Repite la información	No opina
2. Describe lo que sucede al ir realizando los cambios de tamaño y color de la fuente	Opina con claridad del tema	Participa, comenta lo que ve	Escucha, participa poco	No opina
3. Hace la práctica aplicando las funciones que se indican	Aplica las funciones sin problema	Solicita apoyo y logra la práctica	Tiene dificultad para realizar la práctica	No logra la práctica



En los resultados de esta gráfica se observa que el objetivo de esta práctica les interesó, como se aprecia hubo buena participación de los alumnos

Aarón: *“los escritos son diferentes porque pues los escribes como tú quieres”*

Axel: *“unos tienen letras de colores”*

Emiliano: *“otros tienen letras grandotas y chiquitas”*

Kaleb: *“pues este tiene letras aquí y otro más para acá”*

Ma. José: *“pues este tiene letras aquí y otro más para acá”*

Regina: *“mira Miss este es con la letra elegante”.*

Alumnos como:

Medel: *“ésta es la letra con la que escribo”*

Ruth: *“aquí tiene una letrotota”*

Santiago: *“como que esto lo escribió todo para acá”* (a la derecha)

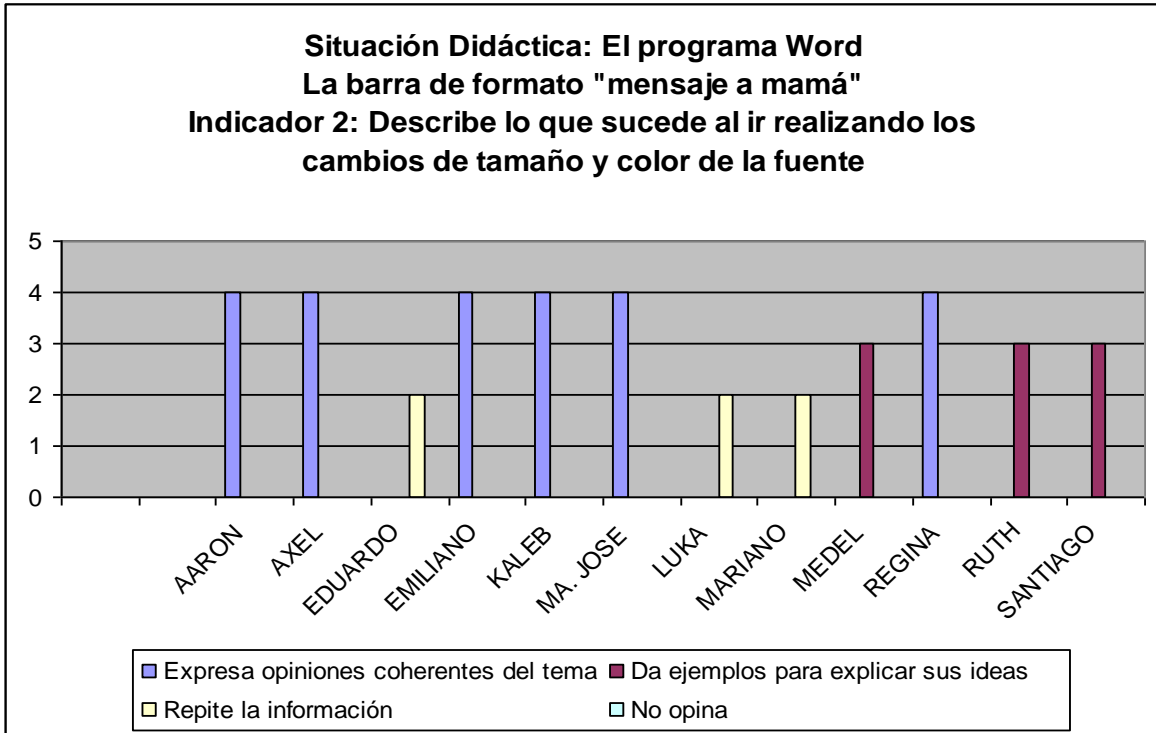
Fue muy notorio el esfuerzo que hicieron Luka y Eduardo por participar, se les pidió a todos que pusieran mucha atención a lo que iban a opinar,

Luka: *“aquí las letras son de colores”*

Eduardo: *“yo creo que ésta letra es la vaga”* (script)

Mariano: *“estas se parecen y esta está más bonita”*

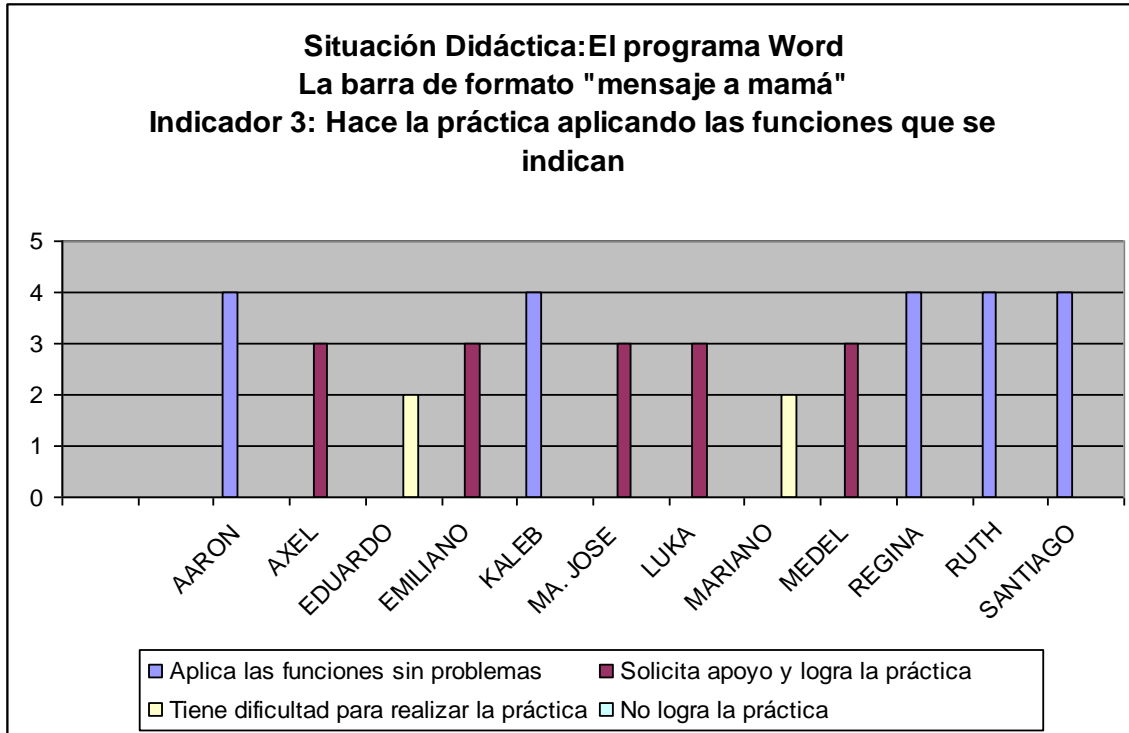
Finalmente la docente retomó las ideas y opiniones que los alumnos externaron para formar una idea más concreta de que es dar formato a un texto con la computadora (elegir el tipo de letra, alinear el escrito, elegir el color y tamaño de la letra) al mismo tiempo fue señalando en el cartel previamente elaborado de la barra de formato, algunos de los botones que permiten hacer esas aplicaciones.



Como se muestra en esta gráfica, la mayoría pudo comprender que para aumentar el tamaño de la fuente debían dar clic en el número que está en la barra de formato 12 y que al dar clic en la flecha se muestra una lista de números donde podrá elegir un tamaño mayor o menor y que debían oprimir el icono **A** para que se abra la barra de colores y ahí elegir el color para la letra, se mostraron muy atentos y participativos insistían en hacer la práctica. Comentaron lo siguiente:

Aos: “salen muchos números”, “hay muchos colores”, “yo quiero elegir una letra grandota y mi color favorito” “el color favorito de mi mami es el rosa, puedo ponerlo así”, “Miss si doy clic aquí (tipo de letra) puedo cambiar la letra”, “Miss podemos hacer (escribir) una canción con muchos colorcitos”, etc.

Es notorio que algunos alumnos tienen un vocabulario más amplio que les permite comunicar mejor sus ideas, otros como Eduardo, Luka y Mariano están atentos, se sorprenden con lo que aprecian, pero no comentan nada.



La gráfica nos permite apreciar que al realizar la práctica durante dos sesiones, permitió a los alumnos leer las oraciones escritas la 1ª sesión y aplicar las funciones vistas de la barra de formato con mayor seguridad, los resultados fueron los siguientes:

Aarón, Kaleb, Regina, Ruth y Santiago muestran muy buen avance en la lectoescritura, no tienen problemas para retomar su escrito de la sesión anterior, continuaron y terminaron sin dificultad la práctica.

Se considera importante destacar el desenvolvimiento que muestra **Ruth**, es la única alumna del grupo que leía la oración completa y no volvía a mirar el pizarrón, pues se concentraba y la escribía “de corrido”.

Este bloque de alumnos aplicaron correctamente las funciones de tamaño y color de la fuente.

Axel, Emiliano, Ma. José, Luka y Medel, solicitaron en muy pocas ocasiones ayuda, sobre todo para hacer el seguimiento de la línea

que estaban escribiendo, pero al señalarles en donde iban, continuaron la práctica.

Fue notorio como **Luka** se mostró más seguro e interesado en hacer la práctica, recibió apoyo de parte de Kaleb que en esta ocasión fue su compañero de mesa.

Al igual que **Medel**, avanzan pausadamente, solicitaron apoyo sobre todo para selección el tamaño de la letra, pues desconocen algunos números, se les apoya y concluyen la práctica.

Eduardo: requiere de apoyo para coordinar los pasos que debe seguir, se le invita a reflexionar y a observar cómo lo hacen los demás, se le apoya con respecto a leer algunas palabras, trata de adivinar lo que dice el texto y eso lo confunde, duda pero poco a poco logra la práctica.

Mariano: se ha trabajado mucho sobre todo a establecer límites con respecto a su conducta y la actitud al trabajo en clase, en esta ocasión trabajó solo en una computadora, con el propósito de que se haga responsable de su práctica, además de brindarle un trato más personal, para invitarlo a lograr la práctica, (se mostró renuente, pero cuando sus compañeros fueron terminando la práctica, se apresuró) en esta ocasión solicitó constantemente apoyo (*“ayúdame, yo no sé”, “me van a ganar”, “es que yo no sé esas letras”*), se le comentó que nos tomaríamos más tiempo de la clase para que terminara su trabajo, se le señaló la línea, leímos juntos el enunciado, se le repitieron las indicaciones varias veces, etc.

Finalmente diez de los doce alumnos del grupo lograron la práctica.

Conclusiones del uso del programa Word

El uso del procesador de textos Word tuvo como objetivos principales:

1. Reconocimiento de diferentes tipos de letras (en este colegio se trabaja con la letra manuscrita), así como la ubicación de cada una de las letras en el teclado de la computadora.
2. La práctica de la lectura de palabra, enunciados y textos, que para algunos alumnos fue desde la pronunciación letra por letra (deletreo), formación de sílabas, enlazarlas para formar palabras que fueron formando enunciados.
3. En la parte que correspondió a la captura de textos con la computadora, la utilización de teclas especiales, para escribir de forma correcta los enunciados (separar las palabras, escribir con mayúsculas los nombres propios, acentuar). Favorecer la coordinación oculo-manual, al ir leyendo y escribiendo
4. Producción paulatina de textos, que se inició desde una lista de palabra, enunciados simples, enunciados cada vez más completos y concluyeron en la producción de pequeños textos.
5. Conocer y aplicar funciones de la barra de formato del programa Word, para editar los textos.

Se pudo apreciar que la mayoría de los alumnos se mostraron interesados, participativos a expresar sus ideas y verlas a través de la pantalla e impresos. Los alumnos se fueron motivando al ir conociendo y aplicando los recursos para editar sus textos como tipo de letra, color, tamaño, también utilizando herramientas de este procesador para alinear, para corregir, etc.

Las actividades realizadas fueron mostrando resultados muy interesantes, pues permitieron ir registrando un avance significativo en el proceso de lectoescritura que se estaba trabajando también en las áreas de español e inglés, y que en la clase de computación se reforzaba.

Resultó muy interesante observar como los alumnos Aarón, Kaleb, Regina, Axel, Ma. José, Emiliano, Santiago y Ruth, interactuando con la computadora a través de los programas avanzaron sin ningún problema en el proceso de lectoescritura.

Con respecto a Medel, Eduardo y Luka, mostraron muy buena disposición para realizar todas las actividades, intentaron leer y escribir a partir de los conocimientos previos que tenían.

III. c Situación didáctica: Clase muestra

III.c 1 Tema: “Mi casa”

Objetivo:	Que los alumnos a través de la práctica que realicen en los programas Paint y Word apliquen los conocimientos aprendidos durante el ciclo escolar.
Propósito:	<ul style="list-style-type: none"> . A través del programa Paint haciendo uso del mayor número de herramientas elabore el dibujo de su casa, describa los pasos que siguió para realizar el dibujo y explique lo que representa. . Utilice el software aprender haciendo “mi teclado” (Anexo 6). . A través del programa Word, complete los enunciados “los oficios” (Anexo 7) y capture un texto aplicando las herramientas vista de la barra de formato. .
Campo formativo:	Lenguaje y comunicación.
Aspecto:	Lenguaje oral Lenguaje escrito
Se favorece y se manifiesta cuando...	El alumno utiliza las herramientas de los programas Paint y Word para elaborar su trabajo
Aprendizajes esperados para el área de computación:	<ul style="list-style-type: none"> . Que el alumno ingrese a los programas Paint, Word, según la actividad que se vaya realizando, de manera autónoma. . Que en cada una de las actividades programadas, el alumno utilice y aplique el mayor número de herramientas vistas en cada uno de los programas. . Favorecer a través de las actividades el proceso de lectoescritura,
Tiempo estimado	45 minutos

Planeación:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Para esta “clase muestra” se invitó a familiares de los alumnos del grupo como observadores del trabajo que los alumnos van a realizar. 2. El grupo se dividió en dos equipos (6 c/u) para que el espacio del salón fuera suficiente ya que en ocasiones la asistencia de invitados es de más de 2 personas. 3. Previo al ingreso de los alumnos e invitados, se colocaron los nombres de cada alumno en las computadoras que ocuparan, el alumno ingresará primero al salón y deberá identificar (leer) su nombre y ocupara su mesa. Después ingresaran los invitados que acompañaran al alumno. 4. Se les dará la bienvenida a la clase. Es muy importante mencionarle a los asistentes que durante la práctica que realicen los alumnos, no podrán intervenir, ni corregir, que ante cualquier duda o imprevisto (que no funcione la computadora, que falle el mouse, etc)
--------------------	---

	<p>deberá ser el alumno quien busque la solución o levantar la mano para que la docente lo auxilie. Ya que uno de los propósitos más importantes de la clase es que el alumno actúe autónomamente, con seguridad y creatividad.</p> <p>5. Se les explicará que el desarrollo de cada una de las actividades a realizar en la clase tienen un propósito y están planeadas para desarrollar habilidades, como se explica a continuación:</p> <p>a) Canción de la computadora: reconocimiento y ubicación de las partes principales de la computadora. Una vez ubicados en su mesa, los alumnos cantarán la canción de la computadora, al ir cantando los alumnos deberán ir señalando la parte de la computadora a la que se refieran.</p> <p>b) Dibujo en Paint “mi casa”: el alumno ingresará al programa sin recibir indicaciones, ya en el programa Paint, deberá hacer uso del mayor número de herramientas del programa, desarrollará su creatividad al realizar su dibujo, una vez terminado el dibujo cada uno de los alumnos tendrá su tiempo para explicar a los presentes la forma como lo fue haciendo y describa lo que representa.</p> <p>Habilidades: <u>Desarrollo psicomotor:</u> percepción óculo-manual, motricidad fina, orientación espacial. <u>Cognitivas:</u> memoria visual, relacionar medio-fin. <u>Identidad y autonomía personal:</u> fomentar la autoconfianza y autoestima a través de la creatividad. <u>Lenguaje y comunicación:</u> narrar, expresar sus ideas, dibujar libremente para reflejar su vida cotidiana, resaltar sus vivencias, comunicar sus sentimientos.</p> <p><u>Habilidades digitales:</u> movimientos con el mouse (arrastre, oprimir, soltar, dar clic, doble clic)</p> <p>c) El texto en Word: “mi casa” que el alumno a través del escrito que se fue formando con ideas, comentarios, experiencias, describa su casa y escriba con la computadora, haciendo uso de las herramientas de la barra de formato vistas en sesiones anteriores. Se les pedirá a cada uno de los alumnos que lean en voz alta cada una de las oraciones que forman el escrito, la docente irá indicando las aplicaciones que deberá hacer al escrito (tamaño y color de la letra, alineación, negritas, cursiva, subrayado)</p> <p>Habilidades: <u>Lenguaje y comunicación:</u> oral y escrito, pensamiento imaginativo y creativo, construcción de frases y oraciones más completas, para comunicar ideas, compartir experiencias leer y escribir un texto.</p> <p><u>Habilidades digitales:</u> uso y aplicación de herramientas del programa Word, para la creación de un texto (se anexa) uso correcto de las teclas enter, bloq mayús, barra espaciadora, acento.</p> <p><u>Desarrollo personal y social:</u> se involucra y se esfuerza en actividades colectivas e individuales acordadas en grupo.</p>
--	--

	<p><u>Cognitivas</u>: favorecer el aprendizaje de la lectoescritura de forma individual y colectiva al ir leyendo y escribiendo con la computadora el escrito.</p> <p>d) Juego: que el alumno elija, explique e interactúe a través del juego (didáctico como memoramas, armar el cuerpo humano, colorear, formar secuencias de objetos, sumar objetos) con los asistentes a la clase.</p> <p>Habilidades:</p> <p><u>Desarrollo psicomotor</u>: percepción óculo-manual, orientación.</p> <p><u>Cognitivas</u>: memoria visual, relacionar medio-fin, memoria auditiva.</p> <p><u>Identidad y autoestima</u>: estimular confianza y autoestima al realizar la actividad.</p> <p><u>Lenguaje y comunicación</u>: expresar, comunicar, razonar y explicar ideas y reglas a seguir.</p> <p><u>Desarrollo personal y social</u>: trabajo en pareja, respeto de tiempos y espacio.</p> <p>6. Para cerrar la clase muestra, la docente se dirigirá a cada una de las mesas de trabajo para comentar con los asistentes a la clase los avances, apoyos o estrategias que sugiere para continuar el proceso de aprendizaje de cada alumno.</p>
--	---

Resultados de la situación didáctica: clase muestra

Tema: “Mi casa”

<p>Desarrollo de las actividades</p>	<p>El ingreso al salón se dio en el tiempo y la forma planeada, los alumnos identificaron su nombre sin problemas y ocuparon sus mesas de trabajo, después ingresaron los invitados que en promedio fue de 2 personas por alumno, solamente Eduardo no tuvo asistentes, pero los papás de Axel apoyaron la situación y acompañaron a Eduardo durante la clase.</p>
<p>Canción de la computadora</p>	<p>Los alumnos cantaron 2 veces la canción de la computadora, la primera vez se mostraron nerviosos, se cohibieron sobre todo Luka, sin embargo en la segunda ocasión la educadora se acercó a él, le tomo del hombro e invitó a todo el grupo a volver a cantar, hubo mejor respuesta (cantaron más claro y señalaron bien cada una de las partes de la computadora)</p>
<p>Dibujo en Paint</p>	<p>Esta actividad se inició con una pregunta</p> <p>Ma: ¿para qué utilizamos el programa Paint?</p> <p>Algunas respuestas fueron:</p>

Aas-Aos: “para pintar”, “para hacer dibujos”, “pues para hacer casas” etc.

Se les dio la indicación de que abrieran el programa Paint, solamente se apoyó a Medel porque no estaba dando doble clic correctamente.

Una vez abierto el programa, se les recordó que debían ocupar el mayor número de herramientas del programa para hacer su dibujo y que procuraran que fuera lo más parecido a su casa. Durante el tiempo que se dio para hacer el dibujo, la docente apoyo a los alumnos en situaciones como “Miss donde está el spray”, “se salió el color”, “puedo borrar, me salió mal”, “se atora el mouse” etc. Una vez concluido el tiempo se les pidió que suspendieran su trabajo, y que daríamos paso a ver y escuchar la descripción de su dibujo y la forma como lo hicieron (Anexo 7).

Aarón: *“Es mi casa, donde vivo con mi papá y mi mamá, arriba están las camas, y abajo la mesa y la sala, yo le puse afuera pasto con el spay y escogí el color verde, porque mi papá lo cuida y lo cortamos, también le hice el Sol con el círculo y las líneas y estas rayitas son la lluvia, porque estaba lloviendo, acá le puse una nube, le hice una puerta con el rectángulo y la pinte de café porque así es mi casa, este cuadro chiquito es el timbre”.*

Axel: *“yo hice la casa de mi abuela, porque ahí vivimos, es una casotota por eso la hice grandota, tiene muchos cuartos, bueno no se ven pero están adentro, con el círculo le hice unas ventanas, con el pincel le puse colores porque tienen dibujos, la puerta la hice con el rectángulo porque esta grande, tiene muchas chapas por eso le puse aquí cuadros, afuera le quise hacer un árbol y le hice el Sol, porque es de día y este es el carro de mi papá, lo hice con rectángulos y las llantas con círculos”.*

Eduardo: fue el alumno que más requirió de apoyo, pues como se ha comentado es muy ansioso y se precipita, repitió varias veces su trabajo. Nos comenta que *“es su casa en la que viven sus papás su hermano menor y él, que utilizó el cuadrado para hacerla, las ventanas las hizo con el rectángulo y son muchas porque todas las recámaras tiene muchas ventanas, le hizo el techo en forma de triángulo utilizando las líneas, las que no unió totalmente por lo que al aplicar el color se esparcía y afectaba el resto del dibujo”.*

Emiliano: *“es mi casa, solo vivimos mis papás y yo, no tengo hermanos, y a esa casa solo vamos los domingos, porque está muy lejos, es chica para hacerla utilice el rectángulo y las ventanas las hice con el cuadrado de puntas redondas, la puerta tiene una ventanita arriba, por eso se la hice con el rectángulo chiquito, con el spay, le puse el pasto y la tierra, claro uno verde y el otro café, yo le puse una luna y estrellas, porque en mi casa se ven muy grandotas y el fondo se lo puse azul fuerte porque ya es de noche. Y ya después lo pinte todo con el bote de relleno”.*

Kaleb: *“es mi casa, vivo con mi mamá y mi abue, la hice con el rectángulo, arriba tenemos las camas y solo tiene una ventana, esta que está aquí, la hice con el cuadrado y le puse con el spray rosa las cortinas, abajo no se ve pero esta la tele y la mesa y la cocina, afuera solo le puse tierra de color café, la hice con el pincel gordo, aquí están*

las nubes, el sol, le puse unos rayos y los pinte de gris, es porque ya va a llover, y le puse el cielo de color gris oscuro porque así se pone cuando va a llover, pinte con el bote de relleno y los colores la casa de verde con café porque así es la mía”

Ma. José: “yo hice un edificio con el rectángulo y le puse muchas ventanas, porque yo vivo en un edificio, pinte con el bote de relleno, este que se le cae la pintura, todas las ventanas de diferente color porque así son donde vivo, abajo está el carro, bueno hay muchos solo hice el de mi mamá, lo hice con cuadrados, rectángulos y círculos, aquí le puse pasto con el spray, y bueno no se ven pero hay columpios, yo le puse nubes y el Sol, lo hice con el círculo y las líneas unas grande y unas cortas, lo pinte de anaranjado y amarillo, bueno así lo veo yo, el cielo lo pinte de azul clarito”

Luka: se mostró nervioso en un principio, su mamá intento ayudarlo, pero se le recordó que el alumno debía hacerlo solo, la docente lo auxilio en algunos trazos, llevándole la mano, logró un dibujo muy básico, y lo describió de la siguiente manera: “es mi casa, yo no tengo hermanos, hice un cuadrado, una puerta y una ventana, con un Sol, y la pinte amarillo y la puerta negra con este bote”.

Mariano: realizó un dibujo muy sencillo, nos comentó lo siguiente; “es mi casa y vivo con mi hermana pequeña, mi mamá y yo no tengo papá, mi dibujo lo hice con cuadrados las ventanas y un rectángulo grande porque es la puerta, es de un piso, adentro esta todo, la mesa, las sillas, las camas, el baño, bueno no se ve porque está cerrada la puerta, yo le hice la luna y estos puntos los puse amarillos con el pincel, porque son estrellas pinte el cielo de negro porque ya es noche”.

Medel: hizo un dibujo muy completo, lo describió así, “hice mi casa, bueno está muy lejos, la hice con rectángulos y cuadrados, le puse el techo de triangulo con el triángulo, y se lo pinte de café, tiene ventanas con cortinas, se las pinte con el pincel, bueno me salió un poco, afuera le hice un árbol con el spray y también flores, acá esta casa chiquita es de mi perro se llama chagí, esto es como una resbaladilla, yo le puse el Sol, con nubes y rayos porque ya va a llover y el cielo como azul fuerte”.

Regina: “es mi casa, esta grandota, vivo con mi mamá, mi papá, tengo una hermana grande, y mi gato, le hice muchas recámaras con los cuadrados, porque todos tenemos una, las ventanas son blancas, por eso no las pinte, y la puerta también es blanca, afuera tenemos pasto y se lo hice con el spray, estos son los carros, los hice con círculos cuadrado y líneas, yo le puse el Sol, con el círculo, le dibujé su cara con el pincel, las nubes y le puse rayos, estrellas, corazones, y también los pinte con el bote de relleno, como tú dices miss ocupé muchos colores”.

Ruth: se mostró muy confiada, “nosotros vivimos donde hay muchos edificios, por eso hice muchos con los rectángulos, y sus ventanas también, estas son las estas de las teles, (antenas) las hice con las líneas, una gruesas y otras delgadas arriba hay otras cosas pero no se la hice, abajo hay juegos, este el un columpio lo hice con las líneas, no hay pasto, hay carros, con el spray lo pinte de café porque es la tierra, puse uno edificio a la derecha y otro a la izquierda, y en medio nos dejan jugar, le puse la luna y las estrellas una grandes y otras chiquitas, sabes esto es una lluvia de estrellas esta las hice con el

<p>El texto en Word: "mi casa"</p>	<p><i>spray y de color amarillo".</i></p> <p>Santiago: <i>"yo hice dos casas pegadas, porque en una vive mi abuelo y mis tíos y en la otra mi mamá, mi hermano, mi papá y yo, las hice con cuadrados y rectángulos, el techo es como triángulo, lo hice con las líneas gruesas, las puertas le puse chapas redondas con el círculo, yo quise ponerle a una el Sol, y otra la Luna, pero el cielo no lo pude dividir por eso mejor lo deje azul clarito, afuera le hice la casa de mi perro, es como circular, y tiene una puerta para que se meta, esta es el cuadrado, ocupe muchos colores de la barra de colores".</i></p> <p>Cuando fue necesario la docente intervino para ayudar o guiar al alumno a describir su trabajo (jale" – arrastre, le "apreté" este botón" - oprimí o di clic, puse la "flecha" – coloque el cursor, etc)</p> <p>Al término de la participación de cada alumno, se pedía a los asistentes que se les diera un aplauso.</p> <p>Antes de que abrieran el programa se les hicieron dos preguntas:</p> <p>Ma: <i>¿cómo se abre el programa?, ¿qué podemos hacer en el programa Word?</i></p> <p>Algunas respuestas fueron:</p> <p>Aas y Aos: <i>"damos clic en esta letra", "pues aquí en este botón de abajo y luego en donde aparece la W", "se pueden hacer cartas", "cuentos", "letreros", "escribir muchas palabras", "hacer como el regalo que le dimos a las mamás".</i></p> <p>Primero todos los alumnos participaron en la lectura del texto. Luka, Mariano y Eduardo tuvieron problemas como: Luka al pronunciar algunas palabras, deletrea, duda con algunas consonantes, r, b, n. Mariano lee algunas palabras otras supone el significado, pero al pedirle que rectifique, poco a poco lee toda la oración. Eduardo conoce y pronuncia bien todas las letras del alfabeto, sin embargo aún muestra dificultad para enlazar las sílabas, requiere de apoyo al ir leyendo. Los demás alumnos del grupo han mostrado a lo largo del ciclo escolar un desarrollo paulatino en cuanto al proceso de lectoescritura y a esta fecha leen sin ninguna dificultad.</p> <p>Una vez terminada la lectura del texto "mi casa", se les indicó que abrieran el programa de manera autónoma, ninguno tuvo problemas para hacerlo.</p> <p>Se habían colocado los carteles del texto a trabajar y la representación de la barra de formato en lugar accesible para que los alumnos desde su mesa de trabajo pudieran verlos sin problemas. Se les recordó que debían ir capturando la oración siguiendo las indicaciones para igualar el texto del cartel.</p> <p>Se inició la actividad, la docente señalaba el enunciado, les indicaba el</p>
---	---

<p>Juego:</p>	<p>tamaño y color de la letra, la alineación y el alumno debía aplicar el formato (Anexo 8) Se observó lo siguiente:</p> <p>Ruth fue en todo momento la alumna que mostró un mejor avance en el proceso de lectoescritura, lee de forma fluida y escribe el enunciado casi sin voltear a ver el cartel.</p> <p>Aarón, Kaleb y Regina, durante el ciclo escolar fueron mejorando su nivel de lectura y no tienen problema en seguir la línea al ir capturando el texto e ir aplicando el formato que se les indicó.</p> <p>Axel, Emiliano, Ma. José, lograron la práctica muy bien, en algunos momentos tuvieron problemas para seleccionar el tamaño de la letra, pedían que se les repitiera la indicación y lograron la práctica (lectura y escritura) favorablemente.</p> <p>Medel tuvo algunos problemas porque se confunde con algunos números (para elegir el tamaño de la letra), o al aplicar la alineación, en varias ocasiones no dio el clic en el botón correcto y no le aplicaba el cambio, se le auxilió y logró terminar la práctica.</p> <p>Luka, Eduardo y Mariano, no terminaron la práctica en el tiempo programado para esta actividad, les cuesta trabajo seguir la lectura del cartel e ir escribiendo en la computadora, requirieron de apoyo constantemente, porque se confundían cuando se les indicaban los cambios de formato al texto.</p> <p>Es importante comentar que Luka formó parte del segundo grupo (se dividió en 2 bloques), y que al final de la clase él pidió a la docente que lo dejara terminar su texto, se le permitió y acompañado de sus papás y la docente, logró terminar la práctica (cabe mencionar que estos minutos que Luka terminó la práctica, la docente aprovechó para comentar y sugerir a los papás algunas actividades extraescolares como utilizar memoramas, juego de la lotería, lectura en voz alta, etc, que sirvan como apoyo para mejorar la pronunciación de Luka, así mismo favorezcan su desarrollo de lectoescritura, también se resaltó y se felicitó a Luka por su esfuerzo, dedicación y la disposición que mostró al terminar las actividades de la clase).</p> <p>En el caso de Eduardo, fue muy notorio el cambio de su actitud con respecto al trabajo en esta clase, mostró poco interés; estuvo poco participativo y cohibido (no lo acompañó ningún familiar).</p> <p>Mariano no logró realizar la práctica al mismo ritmo de sus compañeros, como en otras ocasiones insistió en que se le asistiera constantemente, en esta ocasión sus papás intervinieron (señalando, oprimiendo, borrando, en momentos abrazándolo)</p> <p>La elección del juego en el que interactuaron con sus acompañantes fue libre la consigna fue que debían explicar a su pareja de juego en qué consistía y las reglas a seguir.</p>
----------------------	---

<p>Cierre:</p>	<p>Como ya se comentó la escuela se tienen instalados en las computadoras programas didácticos con juegos interactivos que además de ser un apoyo para el desarrollo de algunos temas que se están tratando en clase, permiten a los alumnos desarrollar y ejercitar habilidades como: motrices a través de la práctica al hacer uso del mouse (atrapa a los peces, figuras geométricas), desarrolle su lateralidad y ubicación espacial utilizando las flechas del teclado (el gusano, arma figuras), cognitivas como observación, concentración, discriminación y clasificación que favorezcan y aumenten sus conocimientos y experiencias, enriquezca su vocabulario (memoramas en diversos temas, agrupamiento de objetos, diferencias), habilidades que favorecen la lectoescritura, que van desde que el alumno ubique la posición de cada letra, número y funciones en el teclado (mi teclado, completa el enunciado, copiado palabras) hasta la redacción y creación de pequeños escritos (Paint, Word, completa el enunciado 2, Word).</p> <p>*En los Anexos están la descripción de algunos de los juegos mencionados.</p> <p>En esta actividad de “juego” los alumnos se mostraron muy contentos y participativos se dio la interacción alumno-asistente, expusieron sus habilidades digitales en el manejo adecuado del mouse, teclado y la aplicación de las herramientas para el juego que eligieron y cognitivas al razonar, explicar, coordinare interactuar con su pareja de juego.</p> <p>Como se mencionó en la planeación de la clase, el tiempo destinado a la actividad del “juego” se aprovechó por la docente para acercarse a cada una de las mesas de trabajo y poder comentar apreciaciones de cada uno de los alumnos durante el ciclo escolar y hacer algunas propuestas y sugerencias que favorezcan y continúen con el trabajo que se vino realizando en la clase de computación.</p> <p>Aarón: estuvo presente su papá,</p> <p>Ma: es un alumno sobresaliente, respetuoso, cooperativo, que mostró interés en todas las actividades y que se apreciaba que había apoyo por parte de la familia y que era evidente que Aarón interactuaba con la computadora fuera de la escuela lo que facilitó su desarrollo y el aprovechamiento de la clase.</p> <p>Axel: asistieron sus papás,</p> <p>Ma: se comentó que es un alumno constante, que durante el ciclo escolar su desenvolvimiento fue de bueno a muy bueno, participativo, apoya a sus compañeros, las prácticas en clase las realizó sin dificultad, que el proceso de lectoescritura se fue dando paulatinamente llegando a ser satisfactorio. Se les sugirió adquirir juegos didácticos enfocados sobre todos a favorecer la lectura y redacción que permitan continuar el avance en esta área del conocimiento.</p> <p>Eduardo: como se comentó la mamá de Axel estuvo con el casi toda la clase, sin embargo,</p> <p>Ma: directamente se felicitó al alumno y se le reconoció el esfuerzo y disposición que mostro durante el ciclo escolar, se resaltaron sus cualidades como el conocer todo el alfabeto, el buen manejo que tiene</p>
-----------------------	---

	<p>de teclado. Se agradeció el apoyo de la mamá de Axel en esta clase.</p> <p>Emiliano: lo acompañaron su mamá, abuelita y su tía,</p> <p>Ma: es un alumno muy constante y participativo en todas las actividades desarrolladas en la clase, manifestó conocimientos y experiencias en el uso de la computadora, habilidades para realizar las actividades de los juegos y que como se pudo apreciar en esta última clase su avance en el proceso de lectoescritura era muy bueno.</p> <p>Kaleb: estuvieron presentes sus papás,</p> <p>Ma: es un alumno muy formal, reservado, con muy buen nivel de conocimientos y avance tanto en la lectoescritura, como en el manejo y aplicación de las diferentes herramientas vistas de los programas (Paint, Word), se les sugirió apoyarlo en actividades que favorezcan la comunicación con las personas que lo rodean (integrarlo a equipos deportivos, platicar y comentar sucesos, expresar sus ideas y opiniones).</p> <p>Ma. José: la acompañaron su mamá y hermana mayor,</p> <p>Ma: es una alumna con un nivel de aprovechamiento bueno, casi no mostró dificultades en el desarrollo de habilidades digitales pues se aprecia que el uso de la computadora es constante, en cuanto al proceso de lectoescritura y expresión oral, es satisfactorio, pues lee bien, expresa ideas claras. Se hizo notar que la integración de la alumna al nuevo colegio y la adaptación de una nueva forma de trabajo, no se dio totalmente ya que muestra renuencia al trabajo colaborativo y grupal, por lo que se sugiere trabajar en el aspecto de socialización, se proponen actividades en donde se compartan espacios, tiempos y se realicen trabajos en equipo (actividades deportivas, equipos de trabajo, reuniones del grupo).</p> <p>Luka: asistieron su mamá y abuelo (se considera importante mencionar que la mamá de Luka solicitó a la Dirección del colegio que “no se presione a su hijo” para que realizara las actividades dentro del colegio, tanto en español, inglés, deportes, cantos, y computación). el desenvolvimiento de Luka en esta clase muestra, permitió comentar y sugerir a sus familiares lo siguiente</p> <p>Ma; se resaltó el gran esfuerzo que Luka fue mostrando durante el ciclo escolar al participar y realizar todas las actividades de la clase, se comentó que el “no presionar” al alumno, no debe implicar excluirlo o limitarlo, sino invitar, guiar, reconocer sus logros. Se les expuso, que durante el año escolar, Luka mostró avances significativos en los aspectos de integración, de trabajo en equipo, en su expresión oral, lectura y escritura. Se comentó la importancia de trabajar en casa y en colaboración con las maestras, la parte emocional de Luka, para favorecer su seguridad y elevar su autoestima, aprovechar la disposición e interés que muestra el alumno a ciertas actividades como las de la clase de computación, para apoyar su desarrollo tanto en la parte cognitiva como social. Se sugirió acudir a especialistas en lenguaje, para un diagnóstico y terapias adecuadas al problema que presenta el alumno, así como participar en actividades dentro y fuera del colegio que faciliten la integración del alumno a grupos de trabajo.</p> <p>Medel: estuvieron con él sus papás, que cabe mencionar se sorprendieron de la forma como su hijo trabajo durante la clase, ellos</p> <p>Ma: Medel es un alumno que fue de regular a bien y que debía</p>
--	--

	<p>reconocer que esta última clase su trabajo fue muy bueno, pues como se apreció sobre todo en la elaboración del dibujo y la forma como lo explicó y describió. La actividad nos permitía apreciar que logró un avance muy importante tanto en las habilidades digitales, como en el lenguaje oral. Se sugirió que para favorecer el aspecto de lectoescritura, se trabaje en casa con actividades digitales haciendo uso de la computadora para favorecer la lectura y escritura de textos, creación de cuentos, captura de palabras, etc.</p> <p>Regina: asistieron sus papás, durante la clase la alumna se mostró muy segura y realizó las actividades muy bien,</p> <p>Ma: es muy constante, se mantienen en un buen nivel de aprovechamiento, que como se apreció durante el desarrollo de la clase, logro seguir y aplicar todas las indicaciones que se dieron en cada actividad, y que muestra un muy buen desarrollo en el lenguaje oral y escrito, da un uso correcto y sin dificultad a la computadora, se aprecia que hay apoyo y participación por parte de la familia para que haga uso de la computadora. Se sugirió trabajar en la parte social, pues se observa que le cuesta trabajo relacionarse, compartir, colaborar en equipo, es muy notorio que prefiere el trabajo individual.</p> <p>Ruth: estuvieron presentes sus papás, la alumna se mostró muy segura y contenta durante toda la clase.</p> <p>Ma: se reconoció el desarrollo tan significativo que mostró en todas las actividades que se desarrollaron durante el año escolar, siempre mostró interés y disposición a su trabajo, además es muy colaborativa y siempre trato de ayudar a sus compañeros (en ocasiones queriendo hacerles su trabajo), se les reconoció el evidente apoyo que hay por parte de la familia en actividades fuera del colegio, pues Ruth mostró un muy buen manejo de la computadora, expresó actividades que hace en casa y sobre todo fue evidente el muy buen nivel de lectoescritura con el que termina este ciclo escolar. Se sugirió a los papás solicitar una nueva opinión con respecto al déficit de atención que le diagnosticaron a la alumna.</p> <p>Santiago: asistieron su mamá y hermano, es un alumno muy seguro de las actividades que hace.</p> <p>Ma: su nivel de desarrollo en los aspectos que se trabajaron durante el ciclo escolar fueron muy buenos, es un alumno constante, participativo, cooperativo, como se apreció durante la clase, le gusta explorar los programas, aplica y utiliza herramientas de cada programa de forma correcta, la forma de describir y explicar su trabajo permite apreciar que tiene un buen desarrollo del lenguaje oral, en cuanto a la lectura y escritura, tiene un buen nivel, logró su práctica completa. Se le sugirió a su mamá que el tiempo y uso destinado la computadora debe ser controlado y supervisado (el alumno comentó que <i>pasa mucho tiempo en la computadora jugando y viendo videos</i>).</p> <p>Mariano: se presentó su mamá u abuela.</p> <p>Ma: se comentó que como pudieron apreciar se requiere de mayor apoyo y participación por parte de la familia, a todas las actividades que favorezcan el desarrollo del alumno en los aspectos educativos y sociales, fomentando valores de colaboración, respeto, participación, actitud, todo esto que faciliten no solo la adquisición de conocimientos significativos, sino también que le ayuden a integrarse y adaptarse al cambio de preescolar a primaria. En lo que respecta al uso y manejo</p>
--	--

	de la computadora se les sugirió adquirir softwares adecuados, de acuerdo a su edad y con un propósito didáctico, para que el alumno realice actividades con la computadora que favorezcan el desarrollo de sus habilidades.
--	--

CONCLUSIONES FINALES

El objetivo básico de este proyecto fue utilizar la computadora como herramienta de apoyo al proceso de aprendizaje de la lectoescritura en niños de edad preescolar, enfatizando el uso de esta máquina como recurso didáctico, que permitiera que la clase de computación fuera un espacio de aprendizajes significativos.

Los niveles de experiencia, conocimiento y habilidades con los que contaba cada uno de los alumnos con respecto al uso de la computadora, posibilitaron la interacción alumno-docente-computadora.

Retomando a Ausubel (1978, en Carretero, 1993) *“simple y sencillamente, la actividad constructiva no sería posible sin conocimientos previos que permitan entender, asimilar e interpretar la información nueva, para luego, por medio de ella, reestructurarse y transformarla en nuevas posibilidades”*.

La intervención del docente fue de acompañamiento, mediador y facilitador de las actividades y aprendizaje de los alumnos a través de la aplicación de situaciones didácticas, ofreciendo un aprendizaje más activo, en donde el alumno como usuario participó e interactuó para generar su propio aprendizaje, haciéndolo a su propio ritmo y nivel de competencia de forma individual y colectiva.

La computadora fue un recurso didáctico, la herramienta o medio que permitió plantear una forma diferente de educación, procurando conjuntar las estrategias motivacionales (interés) y las de aprendizaje, con el mismo objetivo del proceso educativo; promover, favorecer y contribuir a que los alumnos adquirieran aprendizajes significativos invitando a los alumnos como actores principales a

aprender, conocer, interactuar con los demás, procurando aprovechar los materiales y recursos con los que cuenta el colegio y los propuestos por la docente.

Con respecto al objetivo de esta intervención se puede destacar que:

- ✓ La intencionalidad de este proyecto de apoyar el proceso de lectoescritura, se logró en 11 de los 12 alumnos al término del ciclo escolar.
- ✓ El uso la computadora como herramienta de apoyo fue un motivante, que contribuyó de forma significativa a mantener el interés y entusiasmo, no sólo por aprender a manejarla sino aprender a hacer, (se favoreció a leer, leyendo y a escribir, escribiendo).
- ✓ Fue un proceso que propicio búsqueda, descubrimiento, reflexión, construcción y reconstrucción de conocimientos.
- ✓ El seguimiento del proceso de las estrategias empleadas permitió observar el progreso de los alumnos, así como hacer las adecuaciones correspondientes a situaciones y demandas que cada alumno fue manifestando.
- ✓ Se considera que 11 de los 12 alumnos del grupo mejoraron su desarrollo cognitivo y emocional.

Sin embargo es importante hacer una conclusión crítica puesto que también se encontraron limitaciones tales como:

- No se contó con acceso a medios como internet, que permitieran conocer y utilizar programas de apoyo a las actividades planteadas.
- El tiempo real de clase es poco (el cambio de aula, formación, ceremonia y otras actividades, reduce el tiempo de la clase).
- Es insuficiente el equipo de cómputo.

- La falta de mantenimiento del equipo y la actualización de los programas, limita mucho el uso de las computadoras.
- El colegio tiene poco material (softwares) para la clase de computación

Por último se hacen algunas propuestas, que de acuerdo a la práctica realizada, se consideran, se deben tomar en cuenta para obtener mejores resultados:

- Mayor coordinación de las autoridades del colegio y las docentes, en el planteamiento de las actividades a realizar en la clase, para que a través de la clase de computación se apoyen otras áreas de enseñanza.
- Capacitación al personal docente con respecto al uso de las computadoras y materiales para que sean utilizada como un recurso didáctico.
- Actualización y capacitación al personal docente para brindar un apoyo correcto y conveniente en situaciones como problemas de lenguaje, conducta, déficit de atención, etc.
- Mayor trabajo colaborativo alumno-docente-familia, que permita continuar y apoyar las actividades trabajadas en clase.
- Obtener material didáctico y hacer las implementaciones necesarias al equipo de cómputo para poder ocuparlas.

Como resultado principal de este proyecto de intervención se puede concluir que el uso de la computadora como herramienta didáctica permitió paulatinamente que los alumnos no sólo adquirieran habilidades y competencias digitales, además favoreció el trabajo entre iguales, destreza motriz, razonamiento, creatividad, pensamiento crítico, autonomía e iniciativa, teniendo como objetivo principal favorecer el proceso de lectoescritura de los alumnos.

Bibliografía:

Bartolomé, A. (1988). Concepción de la tecnología educativa a finales de los ochenta. Tecnología Educativa. Universidad de Barcelona.

Carretero, M. (1993). Constructivismo y Educación. Argentina: Aique.

Coll. C. (1991). "Constructivismo e intervención educativa: ¿cómo enseñar lo que se ha de construir?" En I Congreso Internacional de Psicología y Educación psicoeducativa, Madrid.

Desde definición

ABC:<http://www.definicionabc.com/general/herramienta.php#ixzz2ZEn4Nfjy>

Ferreiro, E. (1994) Diversidad y proceso de la alfabetización de a la celebración a la toma de conciencia. Educación Año 40, no. 123-5. 1996 p. 316

Romero, M. (1999): La integración de las nuevas tecnologías: Los grupos de trabajo. España: MAD.

SEP (2011) Programa de estudios 2011. Guía para la educadora, Educación Básica. Preescolar. México.

SEP (2011). Acuerdo número 592 por el que se establece la Articulación de la educación básica. México.

SEP (2011). Programas de estudio 2011. Guía para el maestro. Educación Básica. México

Tecnologiaedu.us.es/tecnoeduc/imagenes/istories/soc_ed.pdf.

Windows.microsoft.com/es-mx/Word.../que-es-word-HA010265951.asp

Windowsmicrosoft.com/es-mx/Windows/using.paint

ANEXOS

ANEXO 1: Descripción del cuento interactivo “Un día en la escuela”

Propósito:

Que el alumno desarrolle sus habilidades auditivas de atención, su destreza y sus habilidades con el mouse.

Contenido del Software:

Cuento interactivo, Actividades (juego).

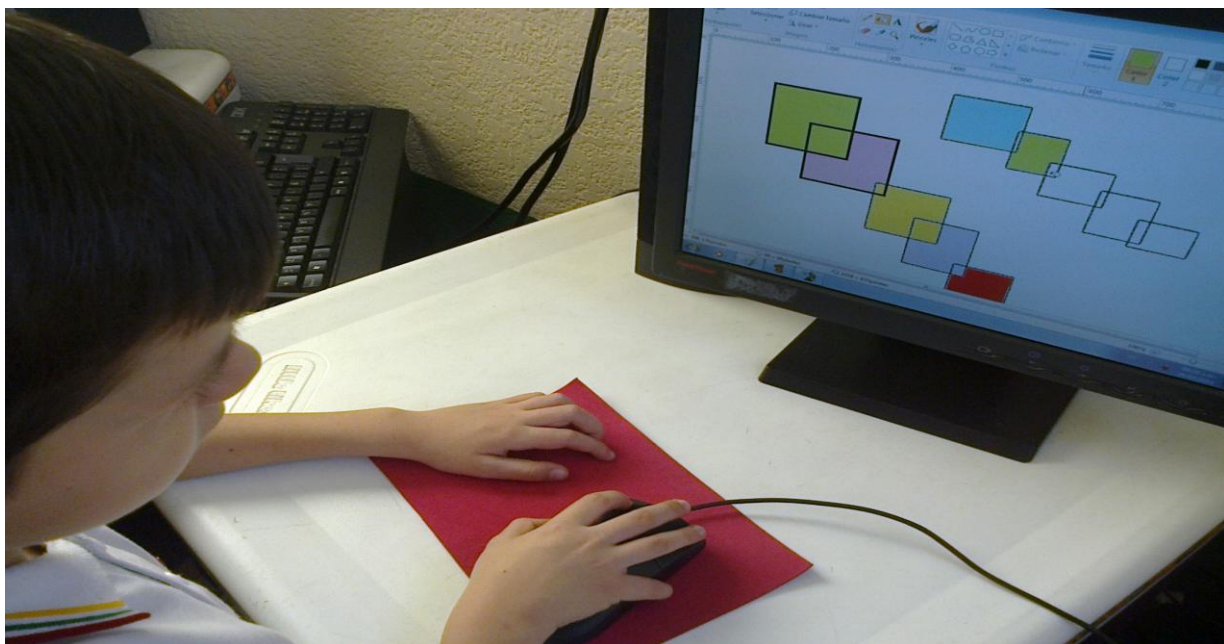
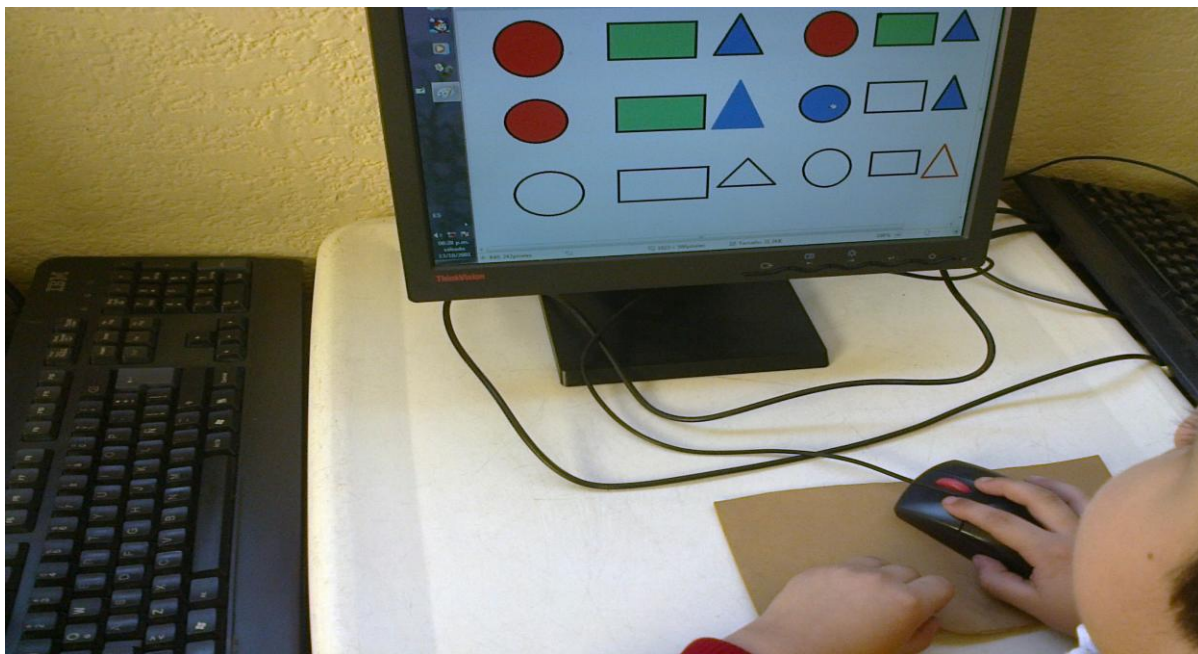
Descripción:

Se presenta la historia de Paola, una niña de 4 años que por primera vez asiste a la escuela, su rutina empieza desde ponerse el uniforme, desayunar, ya en la escuela, conocer a su maestra y a sus nuevos compañeros, recorrer la escuela, en particular el salón de computo, en donde la maestra les explica la forma en que trabajarán en esa clase. Durante ese tiempo en el salón de cómputo comparten las mesas de trabajo con sus compañeros y practican jugando en la computadora. Finalmente de regreso a casa cuenta a su mamá todo lo que hizo durante su estancia en la escuela.

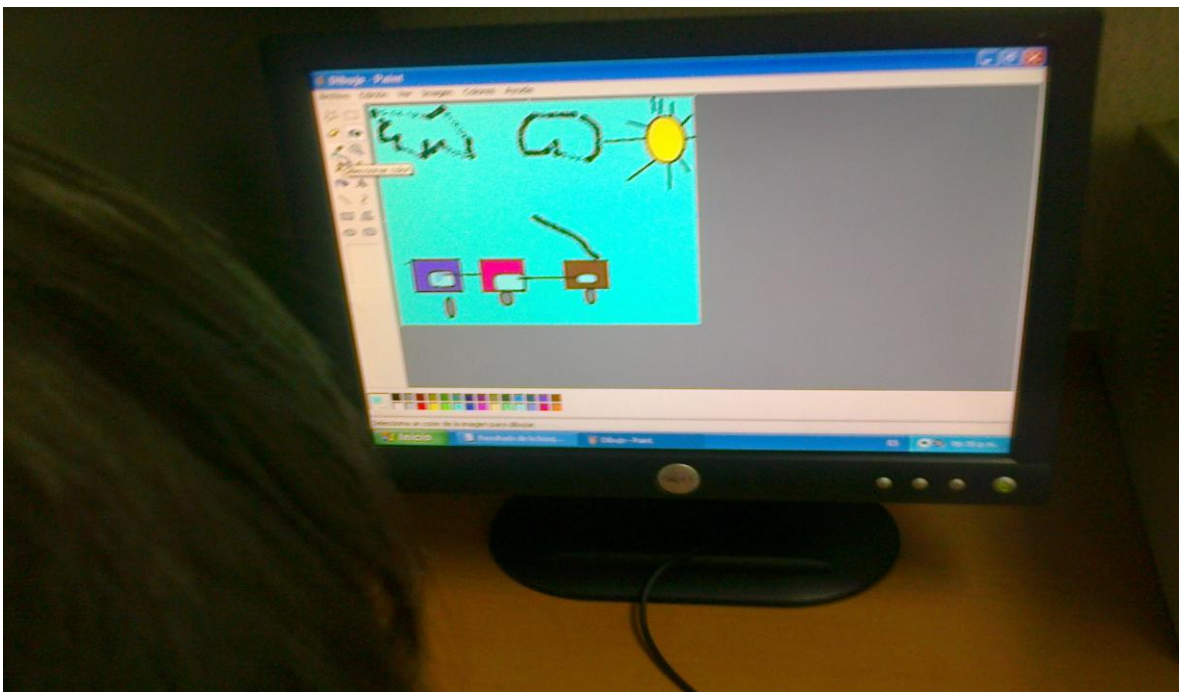
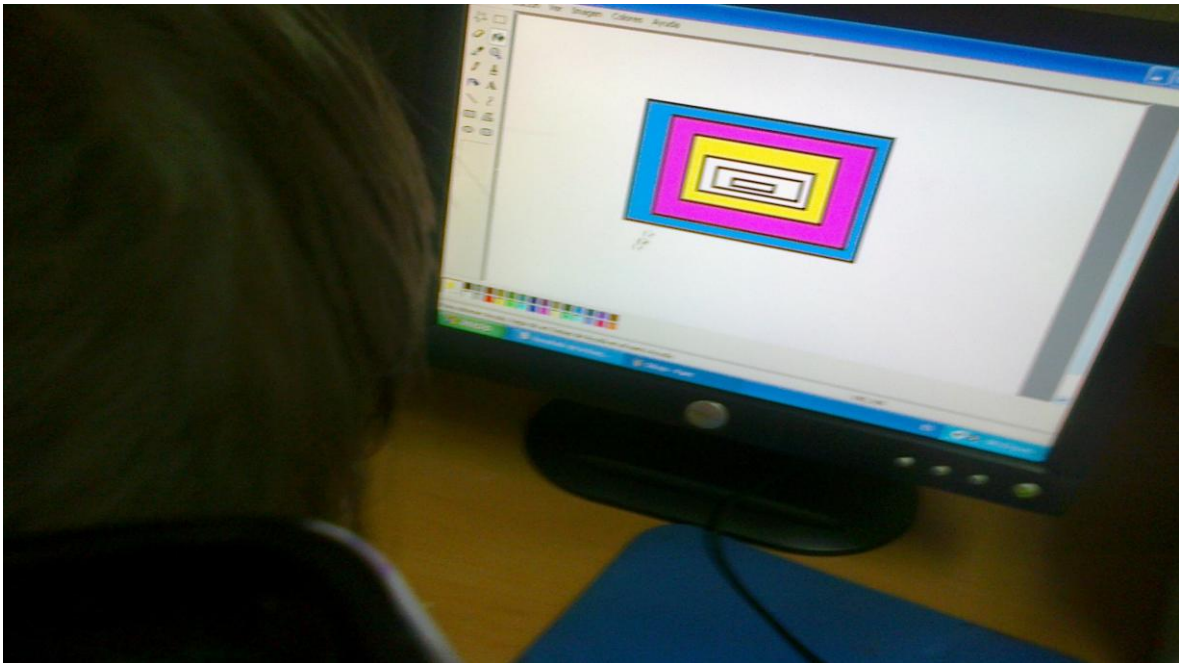
Juegos incluidos:

1. viste a Paola
2. Coloca los objetos en el lugar correcto
3. Ayuda a Paola (secuencia de hechos ¿Qué paso primero? ¿qué paso después?)
4. Encuentra las diferencias
5. Reglas para el salón de cómputo

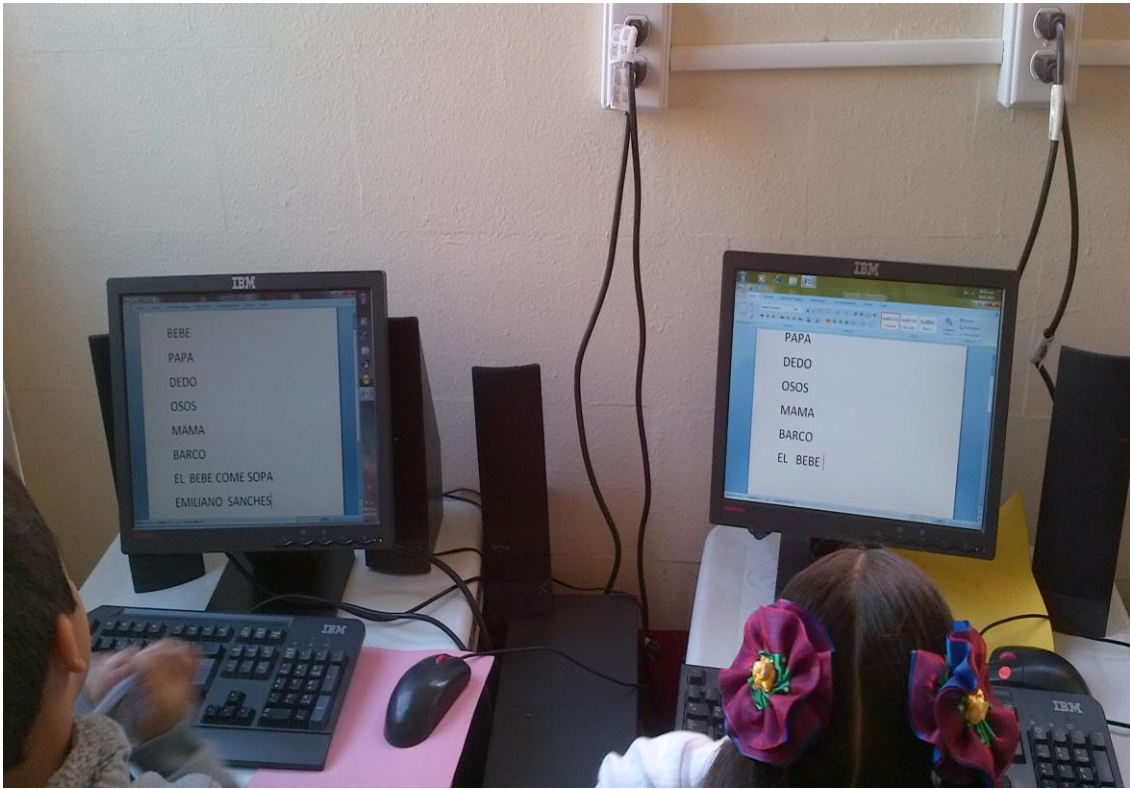
ANEXO 2: Serie de figuras geométricas



ANEXO 3: MOSAICO Y TREN



ANEXO 4 Y 5: LISTA DE PALABRA Y ENUNCIADOS SIMPLES



“MI TECLADO”



ANEXO 6: MENSAJE A MAMÁ

Para mamá

Te quiero mucho

Te amo

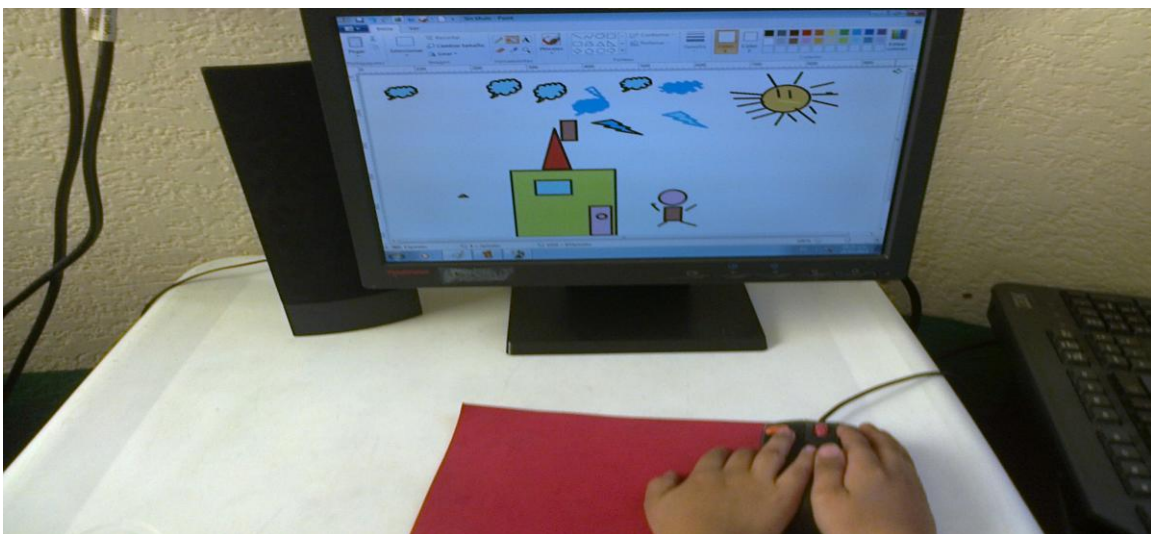
*Eres la mejor mamá
del mundo*

Te ves bonita

Te quiero mucho con
mi corazón de melón

TU HIJO AARON

ANEXO 7: DIBUJO “MI CASA”



ANEXO 9: Texto “Mi casa”

Mi casa
En mi casa tengo mis juguetes
Mi ropa y muchos cosas
Pero lo mejor es que
Vivo con mi familia
Y soy muy feliz

COMPLETA EL ENUNCIADO

