

TEMA:
**LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN (TIC) COMO HERRAMIENTA
DIGITAL EN LOS PROCESOS DE
APRENDIZAJE EN PREESCOLAR**

PRESENTA:

Docente Aurora Cortés Jaramillo

TEJUPILCO, MEXICO. JULIO 2020

“La libertad no es la ausencia original de condicionamientos, sino la conquista de una autonomía simbólica por medio del aprendizaje que nos aclimata a innovaciones y elecciones sólo posibles dentro de la comunidad.” Fernando Savater

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
Capítulo 1. ¿Qué son las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC´s)?	8
¿Cómo se utilizan en la Educación Básica?	10
¿Cómo se utilizan en el Subsistema de Prescolar?	13
Campos formativos	15
Inserción en el programa de estudio	17
Capítulo 2. Que son las Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje	22
Paradigmas Teóricos Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje	25
Teorías Biológicas.....	30
Teorías Psicoanalíticas.....	31
Teorías Conductuales.....	32
Teorías Cognoscitivas	34
Teorías Contextuales.....	35
Teoría Sociocultural	36
Las TIC´s herramientas para el aprendizaje	38
Capítulo 3. Las TIC´s herramientas para el aprendizaje en el jardín de Niños Juan Luis Vives	42
Utilización de las TIC´s en Preescolar	44
Detectar problemas y viabilidad	46
Gestionar el apoyo	47
Implementar un proyecto educativo bajo el enfoque de competencias.....	49
Capitulo 4. Evidencias y resultados.....	53
Conclusiones y recomendaciones	62
FUENTES DE INFORMACIÓN	67
GLOSARIO.....	70
SIGLAS	72

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el educar representa nuevos desafíos en México el art. 3 Constitucional plantea que la educación que imparte el Estado debe de desarrollar las facultades del ser humano y brindar una educación de calidad, cobertura, equidad, integral y pertinente. Por lo tanto, la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) en el 2011 tiende a modernizar sus programas en la educación y establece seis campos de formación curricular: 1) lenguaje y mundo, 4) desarrollo físico y salud, 5) desarrollo personal y social, y 6) expresión y apreciación artística. Además de la gestión para el desarrollo de habilidades digitales, es decir, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que hoy en día son de vital importancia y el manejo del inglés.

La educación en nuestro país toma en cuenta las sugerencias de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (UNESCO) la cual plantea cuatro principios para gestión de la información en la educación estos son: acceso universal a la información, libertad de expresión, diversidad cultural y lingüística, y educación para todos. En este marco se inserta el proyecto a realizar. Contempla la descripción y peticiones pertinentes para llevar a cabo prácticas de cómputo en el Centro Comunitario de Aprendizaje (CCA) de la comunidad del Cerro del Venado, Luvianos, Méx. Estas clases se adecuan para el nivel y grado escolar de preescolar para adquirir competencias o procesos de aprendizajes como manipular, observar y diseñar sus propios aprendizajes, con las herramientas digitales.

El Jardín de Niños Juan Luis Vives se encuentra localizado en la comunidad antes mencionada; es una escuela con una docente, directora comisionada, con grupo multigrado, con una matrícula de 18 alumnos distribuidos en 10 alumnos en tercer grado, 5 alumnos en segundo grado y 3 alumnos en primer grado, con un espacio físico de un aula, dos sanitarios, un área de juegos móviles, una explanada de usos

múltiples, cuenta con una PC para usos administrativos y escolares. De ahí la necesidad de gestionar el apoyo en el CCA para brindarles la cobertura y contacto con equipos de TIC, permitiendo favorecer en los niños sus competencias digitales.

Cabe mencionar que de los 18 alumnos solo 5 cuentan con computadora en su casa y de esos solo dos sus padres se interesan porque utilicen este medio, aunque sea para jugar. De esto se generan una serie de preguntas ¿Cómo brindar a todos los alumnos el aprendizaje de esta herramienta? ¿De qué manera se les brinda el aprendizaje de esta herramienta? ¿Cómo lograr que el alumno aprenda, manipule, observe y diseñe sus propios aprendizajes? ¿Cómo adquirir esta competencia? ¿En dónde se puede adquirir si la escuela no cuenta con el equipo? ¿De qué manera les permite interactuar en el mundo actual? ¿Qué son las TIC? ¿Qué beneficio tienen en la educación? ¿Por qué son importantes las herramientas digitales? ¿Quiénes las utilizan? ¿Qué ventajas y desventajas tienen? ¿Cuáles son las más utilizadas? Por lo tanto, el objetivo es brindar a los alumnos de preescolar la facilidad de acercarse al mundo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para que aprenda, manipule, observe y diseñe sus propios aprendizajes, favoreciendo sus diversas capacidades y adquieran una competencia que les permita interactuar en el mundo actual.

Esta investigación es corte cualitativo comienza desde las particularidades del fenómeno, es decir, desde lo inductivo para llegar a las generalidades, sin embargo, la parte teórica que sustenta el trabajo se fundamenta desde la generalidad del sistema educativo nacional el artículo 3ro. Constitucional hasta la aplicación de la propuesta por lo que se basa en el método deductivo y permite considerar los ciclos de acción para realizar la investigación. Este diseño de investigación nos permite detectar el problema, formular un plan de acción, implementar el plan y retroalimentarlo de esta manera sería un proceso en constante renovación y aplicación. En cambio, en otros estudios cualitativos solo se plantean los resultados

y se acaba como es en los estudios etnográficos y fenomenológicos, de ahí que se optara por este diseño.

La población del estudio es pequeña 18 alumnos y la observación es directa y participante de ahí que se debe de registrar los avances de los niños en cuanto al proceso de aprendizaje y habilidades que adquieren.

Los instrumentos como cuestionarios, registro de observación y lista de cotejo permiten evaluar y retroalimentar el proyecto, además de que se aclara porque es abierto.

El proyecto se divide en cuatro capítulos el primero se aborda que son las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's), como se utilizan en la Educación Básica y en el Subsistema de Preescolar, además de los campos formativos y la inserción en el programa de estudio. En el segundo capítulo se ven un esbozo de las Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje bajo los diversos paradigmas Teóricos relacionándolo con las herramientas TIC's para el aprendizaje. El tercer capítulo se concreta el manejo de las TIC's en un caso práctico para el aprendizaje en el jardín de Niños Juan Luis Vives donde se detecta la problemática, se ve la viabilidad de introducir el manejo de las TIC's en el subsistema de Preescolar y se gestiona el apoyo para implementar un proyecto educativo bajo el enfoque de competencias y el manejo de las TIC's, y en el último capítulo se muestran las evidencias y resultados del trabajo extracurricular.

Las ventajas del trabajo son de que es un tema de actualidad e innovador en el subsistema de preescolar por lo cual se invita a todos los maestros de este subsistema a buscar alternativas y no cuartar el aprendizaje. La desventaja es que

no tiene continuidad en el siguiente nivel educativo se deben de proponer reformas en el mapa curricular que garanticen la secuencia didáctica del manejo de esta herramienta, la cual es indispensable para el desarrollo de habilidades y destrezas que le permiten familiarizarse a una edad muy temprana en donde los aprendizajes se dan a través del juego, ya que por este medio se hace más significativo agradable para cada uno de los pequeños.

Capítulo 1. ¿Qué son las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC´s)?

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC, TICs), o bien, las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (NTIC) agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de la información, principalmente de informática, Internet y telecomunicaciones en una sociedad de la información o aldea global del conocimiento.

Por su extensión no son ninguna panacea ni fórmula mágica, ya que pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Son herramientas para llegar a objetivos de conocimiento e información de forma rápida y eficiente, o es el instrumento para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua (Kofi Annan, Secretario general de la Organización de las Naciones Unidas, discurso inaugural de la primera fase de la WSIS, Ginebra 2003)

El uso de las tecnologías de información y comunicación entre los habitantes de una población, ayuda a disminuir la brecha digital existente en dicha localidad, ya que aumentaría el conglomerado de usuarios que utilizan las TIC´s como medio tecnológico para el desarrollo de sus actividades y por ende se reduce el conjunto de personas que no las utilizan. De ahí la preocupación del Sistema Educativo Mexicano por incluirlas en su plan curricular.

Otra forma más sencilla de considerar a las tecnologías de la información y de comunicaciones, es que tiene equipos de programas informáticos y medios de comunicación para reunir, almacenar, procesar, transmitir y presentar información en cualquier formato es decir voz, datos, textos e imágenes. Además facilita la vida

humana ya que en todos los ámbitos del hombre se vincula, especialmente en los entornos estudiantiles, laborales, instituciones y empresas.

Ejemplo en el comercio hay operaciones de compra-venta realizadas por medios electrónicos como por teléfono, fax, cajeros automáticos. etc. y desde luego computadoras. Gracias a estas tecnologías de información, las transacciones son más rápidas, aplicadas al comercio.

También se vincula con la educación ya que la Era de Internet exige cambios en el mundo educativo y cada vez somos más cibernautas que consultamos información en este medio que cada día muestra nuevas posibilidades de innovación metodológica para las escuelas con el fin del aprendizaje eficaz e incluyente. De ahí que se mencionen tres Razones para usar Tic en educación:

- 1- Alfabetizar digitalmente a los Alumnos (adquirir competencias básicas del manejo de las TIC´s.
- 2-Aprovechar las ventajas que proporcionan estas herramientas (hacer apuntes y ejercicios, buscar información (internet, enciclopedias) comunicarnos (e-mail), difundir información (weblogs, web de centro y docentes), gestión de biblioteca, etc.)
- 3- Innovar en la Práctica docentes (estrategias de enseñanza y aprendizaje)

De esta manera el aprovechar las nuevas TIC´s posibilita didácticamente los aprendizajes y reduce el fracaso escolar y todo subsistema de educación debe incluir la alfabetización digital en sus programas de estudios ya que es el recurso más utilizado en el mundo contemporáneo.

¿Cómo se utilizan en la Educación Básica?

El utilizar las TIC's en el Sistema educativo México es elemental ya que al incorporar las nuevas tecnologías a las actividades cotidianas escolares los alumnos se van apropiando e integrando al mundo vanguardista del manejo de la tecnología como una herramienta para su desarrollo profesional, así la enseñanza que se caracteriza por la separación física entre el profesor y el alumno incluirá la utilización de internet como canal de distribución del conocimiento y como medio de comunicación. Además, los contenidos estarán enfocados en las áreas técnicas. A través de esta nueva forma de enseñar al alumno y al docente a administrar su tiempo, hablamos de una educación asincrónica y autogestiva que permita al alumno estructurar sus conocimientos y buscar su información.

Sin embargo, el problema que se presenta en la actualidad es la poca capacidad que tiene la escuela en México para absorber las nuevas tecnologías. En este sentido, otro concepto de Nuevas Tecnologías son las NTAE (Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación). El uso de estas tecnologías, entendidas tanto como recursos para la enseñanza como medio para el aprendizaje como medios de comunicación y expresión y como objeto de aprendizaje y reflexión. Esto nos lleva a buscar estrategias para esta desigualdad y falta de equidad para el uso de los medios.

No obstante entre los beneficios más claros que los medios de comunicación aportan a la sociedad se encuentran el acceso a la cultura y a la educación, por esto, es conveniente una adecuada educación en el uso de las TIC's.

La educación en México ha de replantear sus objetivos, metas, pedagogías y didácticas, por lo tanto, reestructurar su Plan Nacional de Desarrollo Educativo e incorpora el uso de las TIC's como herramienta de apropiarse el conocimiento ya que las mismas fuerzas tecnológicas hacen necesario el aprendizaje de las mismas, haciendo más agradable la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos en una aldea global del conocimiento. Las escuelas, como otras instituciones, están reinventándose alrededor de las oportunidades abiertas por la tecnología de la información. Las redes educativas virtuales se están transformando en las nuevas unidades básicas del sistema educativo, que incluyen el diseño y la construcción de nuevos escenarios educativos, la elaboración de instrumentos educativos electrónicos y la formación de educadores especializados en la enseñanza en un nuevo espacio social. En este sentido, México lanza un programa educativo que busca acercar al alumno a las TIC's para poder tener acceso a las ventajas que las nuevas herramientas tecnológicas ofrecen.

Cabe mencionar que las computadoras se introducen en el nivel básico en el subsistema de primarias como un medio de apoyo al docente y una herramienta para el aprendizaje (Aprender sobre y/de la computadora) se aplicó primero en primaria en 5to. y 6to. Año (1984, en escuelas públicas). La intención de este proyecto era en un principio ser un apoyo al docente para exponer y explicar aquellos temas de difícil comprensión y por otra introducir la asignatura de informática se enseñaba el procesador de texto, hoja electrónica.

En el periodo de Ernesto Zedillo Ponce de León 1994 – 2000 aparece el proyecto de Red Edusat y Red Escolar para incorporar en el sistema educativo nacional un sistema de televisión capaz de transmitir contenidos digitales a todos los rincones del país y a su vez ofrecer servicios de capacitación, actualización y de educación a distancia.

En 1994 Salinas de Gortari en su Proyecto de Modernización Educativa, genera el Taller de Educación para los Medios, sin embargo, los factores políticos (falta de apoyo en la incursión de las TIC's en Educación por parte del Congreso de la Unión), Sociales (desigualdad en diversos estratos y regiones sociales) y Económico (falta de recursos en cada Estado para llevar a cabo cada proyecto) ha generado que no se consolide los programas de Tecnologías Educativas. Además, existen otros factores que afectan la adopción de la tecnología como:

- La Asequibilidad: Referente al costo de la tecnología, es necesario prever cantidad económica a invertir las escuelas no cuentan con los recursos y medios
- Disponibilidad: Es necesario tomar en cuenta que esté disponible la tecnología cuando se requiera hacer uso de ésta (conectividad (Internet), CCD (Centros comunitarios Digitales) no en todos los lugares hay, pero en el caso de este proyecto contamos con el Centro Comunitario de Aprendizaje (CCA).
- Accesible: Hay que tomar en cuenta que la Tecnología esté disponible cuando se requiera y sea segura.
- Cultura en el Uso de las TIC's: es necesario fomentar y formar usuarios críticos y productivos para el uso de las tecnologías, y no solo Facebook y Chat.
- Normatividad Política: Actualmente no existe una Política a nivel nacional que norme el empleo, manejo y uso de las nuevas tecnologías.
- Cobertura: que se apliquen en todo subsistema educativo y no solo sea proyecto para algunos subsistemas sin llegar a la base preescolar.

Por lo tanto, la gestión del desarrollo de habilidades digitales en la Educación Básica debe de ser más amplia para disminuir la desigualdad entre las sociedades y cada institución pública tiene la obligación de comprometerse y buscar alternativas

viables que disminuya esas carencias. De ahí este trabajo que promueve la gestión educativa con el Centro Comunitario de Aprendizaje (CCA) en el Cerro del Venado Luvianos México para disminuir el rezago educativo.

¿Cómo se utilizan en el Subsistema de Prescolar?

En actualidad México cuenta con una estructura del Sistema Educativo dividido en: Nivel de Educación Básica (3 años de preescolar, 6 años de primaria y 3 años de secundaria), Nivel Medio Superior (3 años de Preparatoria, vocacional o bachillerato) y el Nivel Superior (aproximadamente de 4 a 6 años de acuerdo a la licenciatura o ingeniería, además de las especialidades, maestrías, doctorados y posdoctorados). La Secretaría de Educación Pública es la encargada de avalar, regular y establecer estándares curriculares tanto para la educación pública como privada con sustento en el art. 3 Constitucional el cual establece

TODO INDIVIDUO TIENE DERECHO A RECIBIR EDUCACION. EL ESTADO – FEDERACION, ESTADOS, DISTRITO FEDERAL Y MUNICIPIOS–, IMPARTIRA EDUCACION PREESCOLAR, PRIMARIA, SECUNDARIA Y MEDIA SUPERIOR. LA EDUCACION PREESCOLAR, PRIMARIA Y SECUNDARIA CONFORMAN LA EDUCACION BASICA; ESTA Y LA MEDIA SUPERIOR SERAN OBLIGATORIAS. (REFORMADO MEDIANTE DECRETO PUBLICADO EN EL DIARIO OFICIAL DE LA FEDERACION EL 9 DE FEBRERO DEL 2012)

LA EDUCACION QUE IMPARTA EL ESTADO TENDERA A DESARROLLAR ARMONICAMENTE, TODAS LAS FACULTADES DEL SER HUMANO Y FOMENTARA EN EL, A LA VEZ, EL AMOR A LA PATRIA, EL RESPETO A LOS DERECHOS HUMANOS Y LA CONCIENCIA DE LA SOLIDARIDAD INTERNACIONAL, EN LA INDEPENDENCIA Y EN LA JUSTICIA. (REFORMADO MEDIANTE DECRETO PUBLICADO EN EL DIARIO OFICIAL DE LA FEDERACION EL 10 DE JUNIO DE 2011)

Hoy en día el uso de las TIC's es fundamental para el desarrollo de las facultades del ser humano, es una herramienta que entre más pronto nos acerquemos a ella más rápido será nuestra adaptación al mundo cambiante del conocimiento y mayores habilidades se desarrollaran en la nueva aldea global de la información

que permitirán a los alumnos estar a la vanguardia en un mundo cada vez más competitivo.

El subsistema de educación preescolar dentro del nivel de educación básica se establece que se deben atender necesidades específicas para mejorar las competencias que permitan su desarrollo de los niños con el fin de que cada estudiante pueda desenvolverse en una sociedad que demanda nuevos saberes en un mundo global e interdependiente. En este sentido el docente debe de buscar alternativas situadas en el aprendizaje y porque no gestionar los apoyos para el logro de los mismos.

La educación preescolar presenta grandes desafíos al carecer de presupuesto y espacios con TIC's, no obstante este proyecto busca favorecer situaciones didácticas a partir de la vinculación con el Centro Comunitario de Aprendizaje (CCA) que acerquen a los alumnos al manejo de estas herramientas, para ello se parte del propósito de la educación de preescolar: regular emociones, adquieran confianza de expresarse, desarrollen el gusto e interés por la lectura, usen razonamiento matemático, observen y analicen los fenómenos naturales, se apropien de valores y principios para la convivencia, usen su imaginación y creatividad para expresarse, mejoren las habilidades de coordinación, control y manipulación para un desarrollo óptimo en adquirir competencias cognoscitivas, afectivas y psicomotoras.

Además, el programa de preescolar tiene un carácter abierto por lo que la educadora pueden establecer, seleccionar o diseñar situaciones didácticas que promuevan las competencias y aprendizajes esperados, siendo estos relevantes y pertinentes en los diversos contextos socioculturales y lingüísticos.

Campos formativos

La educación de preescolar es dinámica e integral, promueve el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes a través de la capacidad de explorar el mundo comunicarse construir y convivir con sus demás yoes. Es parte del desarrollo humano que en este subsistema se engloban en

tres campos formativos que son: lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración y comprensión del mundo natural y social denominados así porque destacan la interacción del desarrollo y el aprendizaje dentro de experiencias educativas, considerando el área del desarrollo personal y social que comprende, artes en preescolar, educación socioemocional en preescolar y educación física, que son cimientos de aprendizajes formales en los siguientes subsistemas educativos y para la vida.

Estos campos permiten a la educadora establecer las intenciones educativas, es decir, las competencias y aprendizajes que deben favorecer a los alumnos y centrar la atención en las experiencias. O bien dicho son el conjunto de experiencias de aprendizaje en las cuales los educandos ponen en juego sus diversas capacidades, para llegar a niveles superiores. Las competencias son el conjunto de capacidades, entendidas estas como habilidades, destrezas, actitudes, aptitudes y conocimientos, que los niños van a enriquecer mediante los procesos de aprendizaje.

Recordemos que los primeros seis años de vida de las personas, influyen para toda la vida, es una etapa en la cual absorben más información. Por lo tanto, la edad de preescolar, los niños se encuentran en una etapa vital del desarrollo de su inteligencia, en este sentido se merecen una educación de calidad y hay que

encauzar al niño en forma positiva, creando un clima de confianza dentro y fuera del aula que les permita expresarse y desenvolverse con toda libertad.

Para ello, el retomar el área de desarrollo personal y social, para favorecer el desarrollo integral como lo es la música excelente aliada porque favorece en niños la atención, la memoria, el pensamiento lógico matemático, el aprendizaje de otros idiomas, la apreciación de formas, sonidos, matices, intensidad, tonalidad, género, carácter, estructura, etc.

Asimismo, el tener un ambiente propicio para el aprendizaje implica que se genere un clima cálido, de respeto y confianza, entusiasmo y amor a estas experiencias de aprendizaje. Recordemos que en la educación se trabaja con seres humanos, que son sumamente inteligentes y sensibles. Ellos tienen derecho a ser felices en su proceso educativo.

Además, las experiencias de aprendizaje deben ser innovadoras, congruentes, gratas, creativas, siempre variadas, flexibles. No se deben automatizar, porque el niño pierde el interés en ellas. Deben ser situaciones didácticas estructuradas, planeadas, organizadas, que muestren siempre un producto o evidencia cuantitativa y cualitativa para un desarrollo integral.

Los CAMPOS FORMATIVOS Y AREAS en la educación preescolar son:

Campos formativos	Aspectos en que se organizan
1. Lenguaje y comunicación	<ul style="list-style-type: none">• Oralidad• Estudio• Literatura• Participación social
2. Pensamiento matemático	<ul style="list-style-type: none">• Número, álgebra y variación• Forma, espacio y medida• Análisis de datos.
3. Exploración y comprensión del mundo natural y social.	<ul style="list-style-type: none">• Mundo natural• Cultura y vida social
4. Áreas del desarrollo personal y social.	<ul style="list-style-type: none">• Artes en preescolar• Educación socioemocional• Educación física.

Fuente: Programas de estudio 2011. Guía para la educadora. SEP

Al observar los campos y los aspectos en que se organizan encontramos que existe bastante software y medios que nos facilitan el aprendizaje. De ahí que el manejo de las TIC's debe de empezar a temprana edad lo cual propicia el manejo más fácil y adecuado de la tecnología.

Inserción en el programa de estudio

La inserción de las TIC's en el programa de estudios de preescolar es fácil ya que es una herramienta que se adecua a los campos formativos del nivel, además el ambiente propicio en el aula permite desarrollar acciones congruentes con los propósitos del programa.

Recordemos las características infantiles y procesos de aprendizaje:

- Los alumnos llegan a la escuela de 3 años de edad traen consigo conocimientos y capacidades que son la base para continuar aprendiendo
- Aprenden con la interacción de sus pares
- Se fundamenta en el juego su desarrollo y aprendizaje
- Se les debe de brindar educación de calidad
- Hay niños con diferentes necesidades educativa
- Se fomenta la socialización
- Se fomenta el deseo de conocer y aprender
- Se establece confianza a partir de un ambiente positivo en el aula y escuela
- Se planea flexiblemente
- Es un proceso mutuo entre escuela y familia

También el programa de preescolar se sustenta en ser abierto por lo que la educadora puede establecer, seleccionar o diseñar situaciones didácticas que promuevan las competencias y aprendizajes esperados, siendo estos relevantes y pertinentes en los diversos contextos socioculturales y lingüísticos.

Pero la educadora debe de prever y gestionar el espacio para el logro de nueva competencia y considerar que dentro del sistema educativo existen carencias que junto con los padres de familia deben de mitigar para un desarrollo óptimo de sus hijos.

El manejo de las TIC's implica el uso de la computadora en algunos casos ejemplo de ello es que a través del uso de Internet aprendan jugando los alumnos, por lo que se sugieren incluir en el programa de estudios y en la guía de la educadora algunas páginas virtuales que propicien el desarrollo del niño

Teclado, Juegos laberintos con las flechas, direccionales, presionar flechas <http://www.guiachinpum.com.ar/juegos-infantiles/>

Letras <http://es.yupis.org/juegos/mecanografia/>

Araña <http://es.yupis.org/juegos/super-hyper-spider-typer/>

Letras en el agua <http://www.juegator.com/juegos/keyboard+kids/>

Video de la computadora y sus partes

<http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&NR=1&v=n9mWANg50cg>

Presionar teclas, moviendo el ratón, haciendo clic

<http://www.elbuhoboo.com/juegos-educativos.php/>

Practicando con el ratón

<http://www.pbclibrary.org/raton/mouercise.htm>

Dibujar casitas practicas con el ratón

http://www.educarm.es/templetes/portal/images/ficheros_alumnos/1/secciones/4/contenidos/852/infatic/index

Regar pintura, pizarrón, reloj

<http://www.infantil-jangeld.blogspot.com/2011/10/para-practicar-con-el-raton/.htm>

Pizarrón para poner letras

<http://www.cercifaf.org.pt/mosaico.edu/ca/magnetesletras.html>

Dibujo líneas de colores

<http://www.helpkidzlearn.com/creative/mausemovements/mouseMovements.shtm>

Regar pintura con el ratón

<http://wbx-files.s3.amazonaws.com/jacksonpollockb/MiltonManetas>

Estas páginas y actividades que se realizan dentro del ciberespacio fortalecen los campos formativos y propósitos del subsistema educativo, además motivan a los alumnos, padres de familia y comunidad para brindarles mayores herramientas en pro del desarrollo de sus hijos y nuevas generaciones. No solamente las instituciones públicas con nuevos proyectos educativos o prototipos e instituciones privadas deben brindar estas herramientas se requiere un esfuerzo de todos, por lo tanto hay que tener conciencia del papel que desempeñamos como educadoras e innovar para el beneficio de nuestras nuevas generaciones.

Además, la selección y clasificación de los materiales y recursos didácticos, tradicionales y nuevas tecnologías se aplican desde diversos paradigmas ejemplo de ello es la aportación de Ogalde C. "Nuevas tecnologías y educación" (2008) y tiene como objetivo diseñar materiales que sean funcionales para el desarrollo de conocimientos. De ahí que es importante identificar características ventajas y limitaciones del material y recursos didácticos a emplear.

Los medios y recursos didácticos que utiliza una educadora en su práctica docente facilitan el desarrollo de competencias profesionales y aprendizajes significativos de los estudiantes. De manera en general los medios son todos aquellos que nos permiten transmitir conocimiento y los recursos son cualquier cosa o idea que se utilice y que permita el proceso de enseñanza aprendizaje.

En el proceso administrativo los recursos se dividen en materiales, económicos, humanos, tecnológicos y temporales, se aplican de la misma manera en el proceso educativo. Además, los medios consideran la forma de comunicación la cual puede ser oral o escrita, visual o de imagen (fija, en movimiento o sonora) además de la multimedia o TIC's.

Sin duda, la educación de preescolar requiere de un proceso administrativo que implica considerar el currículo, planeación de contenidos, organización, dirección y control de los mismos en un proceso enseñanza aprendizaje y aprendizaje enseñanza. Para ello, hay que tomar en cuenta los propósitos del subsistema educativo, los objetivos, tiempo para la actividad, espacio, recursos, estrategias de enseñanza, estrategias de aprendizaje, forma de evaluar, las evidencias y la realimentación. Esto se traduce en la planeación de clase (plan clase).

De ahí que la educadora debe ser una persona con competencias que permitan crear, innovar y motivar al alumno al aprendizaje a través de elabora materiales adecuados a su contexto. En este sentido, se sugiere considerar las fases del proceso para crear un material didáctico que son: planeación, análisis, diseño, desarrollo implementación y evaluación.

Los medios y recursos didácticos potencializan el proceso de enseñanza aprendizaje a través del juego el alumno se va adentrando a las dinámicas de enseñanza y aprendizaje, contextualizan, ahorran tiempo, ejemplifican, permiten optimizar el logro de objetivos a un nivel de entendimiento profundo, vislumbran un alineamiento constructivo, permiten el logro de conocimientos declarativos (cognoscitivos o saber), procedimentales (habilidades o hacer) y actitudinales (afectivos o ser) de los niños, además de ser motivadores siempre y cuando no se abuse el uso de ellos, sistémicos, holísticos e integradores.

El adecuado uso nos lleva a una situación sui generis en el proceso de enseñanza aprendizaje bajo cualquier enfoque retomando principios de la teoría cognitiva, psicogenética, sociocultural, constructivismo, por competencias y porque no un poco de conductismo.

En conclusión, las TIC's en preescolar es un proyecto nacional que por financiamiento está llegando muy despacio a los espacios educativos, pero hay que buscarlos para estar a la vanguardia y beneficiar a estas nuevas generaciones con estas competencias para la vida.

Capítulo 2. Que son las Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje

Las estrategias de enseñanza aprendizaje como un recurso son elementos materiales, técnicos y humanos para promover un aprendizaje; como un medio es el vínculo de lo que se enseña y el aprendizaje, además permite medir el aprendizaje al ser un instrumento para el logro de objetivos.

Al aplicar una estrategia didáctica el niño recibe un estímulo que genera una reacción positiva o negativa y los resultados pueden ser determinados por la misma estrategia. De ahí que en preescolar el trabajo lúdico que es el juego tiene un papel preponderante para obtener reacciones positivas en los niños.

Díaz Barriga define por separado las estrategias de enseñanza y las estrategias de aprendizaje, las primeras considera que son manipulaciones de contenidos dentro de un curso para facilitar el aprendizaje, es decir ¿cómo se debe de enseñar? Y las segundas son los procedimientos que el alumno posee para apropiarse del conocimiento (adquirir, almacenar y utilizar la información) es decir ¿Cómo se aprende?

Por lo tanto, las estrategias de enseñanza aprendizaje son una consecuencia del método y este se debe de definir antes de la estrategia, siendo ambas complementarias, congruentes y consecuentes con el método.

En este sentido seleccionar una estrategia de enseñanza aprendizaje requiere un proceso reflexivo y responsable, ya que los resultados reflejarán el esfuerzo, no solo de la enseñanza, sino de la capacidad e interés de los alumnos por el aprendizaje.

Sin duda, esto se vislumbra positivo al motivar al niño de preescolar con el manejo de las TIC's.

Además, las dimensiones sociales de la educación (Ibarrola: 1985) no pueden solo considerar solo hoy en día el saber leer y escribir como alfabetización ya que reducen el potencial del niño y lo limitan en su desarrollo. En este sentido podemos mencionar infinidad de problemas que marcan una crisis en la enseñanza en nuestro país (Ornelas: 1994) como es la cuestión económica (financiamiento) política (normatividad) social (equidad) falta de equipamiento y tecnología en las escuelas, falta de investigación, calidad versus cantidad, públicas versus privadas, la deserción, la dependencia de conocimientos, la burocracia, la especialización, etc. Sin embargo, la solución no surge desde las dimensiones macro sino desde la unidad más pequeña del sistema educativo, es decir desde cada subsistema y aula que busca ser emancipadora y conscientizadora del papel que juega cada individuo dentro de la sociedad.

Una estrategia de enseñanza aprendizaje debe respetar ciertos principios como son:

- Proximidad estrategia apegada a la realidad del alumno
- Dirección de objetivos claros
- Marcha propia y continua de cada alumno homogenizando el conocimiento
- Ordenamiento de tareas o actividades previstas
- Adecuación de la estrategia de acuerdo a los recursos y creatividad
- Eficiencia participación de todos
- Realidad psicológica el nivel de los alumnos
- Participación procesos activos y dinámicos
- Dificultad no exigir un esfuerzo mayor del que el niño puede dar

- Espontaneidad participación voluntaria
- Generar clima de confianza
- Transferencia que lo que se aprende lo puedan aplicar en otros contextos
- Reflexión del aprendizaje

Toda estrategia de enseñanza aprendizaje debe ser abierta para adecuarla y ajustarla a cada situación, debe estar acorde a los resultados de aprendizaje de la sesión, curso o programa de formación, en este caso a los campos formativos del nivel de preescolar. Estos resultados de aprendizaje siempre deben de establecer el desempeño que debe de manifestar o demostrar el niño, favoreciendo sus capacidades que cada uno trae.

Cabe mencionar que existen también criterios para seleccionar una estrategia de enseñanza aprendizaje, donde se consideran todos los componentes del proceso educativo, es decir, padres de familia, niños, contenidos, recursos, instalaciones y educadora. Así como también los métodos de la enseñanza que en preescolar se legitiman en actividades lúdicas para mantener al niño a la expectativa y en busca del aprendizaje, que le permitan apropiarse para ponerlas en la vida futura.

Es importante considerar la iniciativa e innovación que la educadora proponga para mejorar la labor docente considerando siempre:

- Los niveles de aprendizajes del niño
- El nivel esperado y el grado de ejecución
- Ajustar la técnica al contenido
- Prever los materiales a utilizar
- Evaluar los beneficios entorno a los aprendizajes esperados

- Compare los objetivos del programa con las técnicas
- Considere el número de niños
- Estimar el tiempo de las sesiones
- Ajuste el dialogo a la altura de las competencias del niño
- Considere su habilidad y experiencia en el manejo de la técnica
- Evalúe los resultados en función de contenidos
- Utilice una lista de cotejo
- Cree nuevas técnicas
- Monitoree los efectos de la técnica aplicada

Es importante aclarar que cualquier estrategia de enseñanza aprendizaje que se utilice están orientadas a favorecer los campos formativos o el desarrollo integral de los niños y no son normas de ejecución ni recetas de cocina. De ahí que es indispensable tomar como referencia los conocimientos previos de los niños y también la de la educadora para que la educación sea sui generis dejando grabadas nuevas habilidades en los alumnos que permitirán interactuar mejor en esta aldea global de la información.

Paradigmas Teóricos Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje

Existen diversas teorías del desarrollo y aprendizaje del niño en las cuales se incluyen estrategias de enseñanza y aprendizaje adecuadas a cada paradigma, sin embargo, los cambios acelerados y el constante desarrollo de las TIC's llevan a que la educación este en constante renovación e inmersa dentro del mundo de la tecnología para el manejo de estas herramientas que potencializan las competencias de los niños.

En este sentido, las TIC's y las aportaciones teóricas de los diversos paradigmas repercuten en el mejoramiento de la calidad de la educación. Por lo tanto, es importante que la educadora cuente con elementos teóricos para basar sus conocimientos sobre el desarrollo infantil y proponga nuevas estrategias para producir, apropiarse y utilizar los conocimientos en situaciones concretas (UNESCO:1996), es decir, los cuatro pilares de la educación: aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a conservar.

Cabe mencionar que en los diversos paradigmas el trabajo en preescolar es lúdico ya que es fundamental para el desarrollo y socialización del niño al aprendizaje, este debe ser un paradigma sistémico que relacione las experiencias previas y los nuevos conocimientos, habilidades y actitudes en un ambiente de confianza, integral y flexible. Recordemos que el juego es el principal motor de motivación del niño hacia el conocimiento. De ahí que las teorías de estudio del desarrollo del niño se centran en factores de desarrollo genético o biológico, fuerzas ambientales, experiencias personales y relaciones.

De esta manera el desarrollo del niño es todo cambio estructural que se presente en el infante y tiene como objetivo la madurez. Diversos paradigmas hacen aportaciones que permiten interpretar el desarrollo y conducta del niño, ejemplo de ello son las siguientes perspectivas: la biológica, psicoanalítica, conductual, cognoscitiva, contextual y sociocultural.

Ahora bien, un paradigma procede del griego paradigma, que significa "ejemplo" o "modelo". La evolución de las teorías educativas han marcado diversos paradigmas desde la educación tradicional (militar o conductista) donde la base es el estímulo respuesta, cognoscitiva se centrada en el conocimiento, constructivista en el aprendizaje significativo, psicogenética en el desarrollo o evolución del niño, la

sociocultural en las zonas de desarrollo próximo, y la educación basada en normas de competencias que retoma de las anteriores ideas para pensar en una educación que responda a los principios establecidos en la Unesco y la RIEB a aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a conservar.

En este sentido los paradigmas de la educación se fundamentan en cuatro pilares que son: conductista, cognitivista, constructivista e histórico-social.

El conductismo surge como una teoría psicológica y posteriormente se adapta su uso en la educación. Esta es la primera teoría que viene a influenciar fuertemente la forma como se entiende la enseñanza y el aprendizaje humano. Antes el aprendizaje era concebido como un proceso interno. Sus inicios son a principios del siglo XX, sus principales teóricos son **J.B. Watson, Pavlov, Thorndike y B.F. Skinner** para ellos el aprendizaje es definido como un cambio observable en el comportamiento, los procesos internos (procesos mentales superiores) son considerados irrelevantes para el estudio del aprendizaje humano ya que estos no pueden ser medibles ni observables de manera directa. De ahí que el estímulo respuesta es fundamental, la repetición y memorización.

El alumno es un sujeto cuyo desempeño y aprendizaje escolar pueden ser arreglados desde el exterior (la situación instruccional, los métodos, los contenidos, etc.), basta con programar adecuadamente los insumos educativos, para que se logre el aprendizaje de conductas académicas deseables. La educadora es la encargada única que tiene el conocimiento una visión cerrada de ahí que se transforma no obstante se sigue utilizando algunos principios ya que ha sido funcional, también se le conoce como la educación militar.

En cambio, los estudios del enfoque cognitivo surgen a comienzos de los años sesenta y se presentan como el paradigma que ha de sustituir a las perspectivas conductistas. Todas sus ideas fueron aportadas y enriquecidas por paradigmas de

Piaget y la psicología genética, **Ausubel** y el aprendizaje significativo, la teoría de la **Gestalt** , **Bruner** y el aprendizaje por descubrimiento y las aportaciones de **Vygotsky**, sobre la socialización en los procesos cognitivos superiores y la importancia de la "zona de desarrollo próximo", por mencionar a los más reconocidos.

La cognición retoma varios paradigmas se basa en el conocimiento, proporciona grandes aportaciones al estudio de los procesos de enseñanza y aprendizaje, como la contribución al conocimiento preciso de algunas capacidades esenciales para el aprendizaje, tales como: la atención, la memoria y el razonamiento. Considera que cada individuo tendrá diferentes representaciones del mundo, las que dependerán de sus propios esquemas y de su interacción con la realidad, e irán cambiando y serán cada vez más sofisticadas. El alumno es un sujeto activo procesador de información, que posee competencia cognitiva para aprender y solucionar problemas; dicha competencia, a su vez, debe ser considerada y desarrollada usando nuevos aprendizajes y habilidades estratégicas. La educadora se convierte en la docente que centra la enseñanza especialmente en la confección y la organización de experiencias didácticas para lograr esos fines. No debe desempeñar el papel protagónico en detrimento de la participación cognitiva de los niños.

Otro paradigma es histórico-social o sociocultural o histórico- cultural, de L.S. **Vigotsky** a partir de la década de 30's. Por lo tanto "el individuo, aunque es importante no es la única variable en el aprendizaje, sino, su historia personal, su clase social y consecuentemente sus oportunidades sociales, su época histórica, las herramientas que tenga a su disposición, son variables que no solo apoyan el aprendizaje, sino que son parte integral de él y se apoyan en las zonas de desarrollo próximo que genera cada individuo.

En este paradigma el niño es un ser entendido como un ser social, producto y protagonista de las múltiples interacciones sociales en que se involucra a lo largo

de su vida escolar y extraescolar. Y la educadora es un agente cultural que enseña en un contexto de prácticas y medios socioculturalmente determinados de manera afectiva, y como una mediadora esencial entre el saber sociocultural y los procesos de apropiación de los niños. Así, a través de actividades conjuntas e interactivas, la educadora procede promoviendo zonas de construcción para que el alumno se apropie de los saberes, gracias a sus aportes y ayudas estructurados en las actividades escolares siguiendo cierta dirección intencionalmente determinada por los campos formativos del programa del nivel de preescolar.

Y el constructivismo que también se compone de varios paradigmas de la investigación psicológica y pedagógica. Entre ellas se encuentran las teorías de Piaget (1952), Vygotsky (1978), Ausubel (1963), Bruner (1960), Cesar Coll (1980) y aun cuando ninguno de ellos se denominó como constructivista sus ideas y propuestas claramente ilustran las ideas de esta corriente. El constructivismo es en primer lugar una epistemología, es decir, una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano. El constructivismo asume que nada viene de nada. Es decir, que conocimiento previo da nacimiento a conocimiento nuevo generando aprendizajes significativos.

En este paradigma la educadora cede su protagonismo al alumno quien asume el papel fundamental en su propio proceso de formación y participa activamente con sus pares. Convirtiéndose en el responsable de su propio aprendizaje, mediante su participación y la colaboración con sus compañeros. Para esto habrá de automatizar nuevas y útiles estructuras intelectuales que le llevarán a desempeñarse con suficiencia no sólo en su entorno social inmediato, sino en su futuro profesional. De este paradigma emana la educación basada en normas de competencia que vislumbra a un alumno autodidacta o con *metacognición* de autogestionar su aprendizaje.

Por lo tanto, es importante que las educadoras estén conscientes de los diversos paradigmas o enfoques teóricos con la finalidad de mejorar su práctica educativa. Además, que tengamos una visión ecléctica que permita retomar puntos de los diversos enfoques con el objetivo de afianzar el conocimiento a partir de estrategias de enseñanza aprendizaje adecuados a los diferentes procesos educativos y campos formativos.

También es bueno mencionar que la educación tiene otros actores sociales a parte del binomio educativo (educadora-alumno, maestro-alumno, docente-discente, facilitador-alumno, o guía o instructor, pupilo o aprendiz, etc.) y que todos estos paradigmas en su momento fueron algo sui generis. De ahí que la práctica educativa no debe ser dogmática sino emancipadora, divergente, humanista, pragmática y realista.

Entender los diversos paradigmas de la educación implica describir las teorías de estudio del desarrollo del niño para obtener su aprendizaje, por lo tanto a continuación se muestra un esbozo general de cada una de ellas.

Teorías Biológicas

Esta teoría se fundamenta en el desarrollo biológico del niño el cual pasa por diversos estadios invariables y predecibles, pertenece al campo de la psicología evolutiva que explica cuestiones innatas de crecimiento y desarrollo, se utiliza para explicar los cambios de estatura, de peso, de lenguaje, de habilidades mentales y motoras.

Sus teóricos más importantes en el ramo pedagógico fue Arnold Gessell, el cual estableció normas de edad del crecimiento y del cambio conductual e introdujo el concepto de madurez. Además considero que solo los niños obtenían aprendizaje si estaba biológicamente listo y la herencia es un factor importante para el aprendizaje.

Teorías Psicoanalíticas

Lo importante en esta teoría es la evolución psicológica del sujeto, es decir, los cambios evolutivos del yo y la personalidad dentro de los diferentes contextos sociales.

Sus teóricos más representativos son Sigmund Freud, Erik Erkson, los cuales plantean un desarrollo discontinuo con etapas discretas, estas generan ciertas necesidades, deseos y actitudes que influye en la forma en que cada niño se relaciona con sus pares y el medio ambiente. En este desarrollo de madurez cada etapa se basa en anteriores y refleja cambios cualitativos en la personalidad del niño y en su autoestima y forma de relacionarse.

En este sentido la teoría psicoanalítica el niño satisface sus necesidades en diversas edades y estas marcan la pauta del desarrollo de la personalidad. De ahí es importante acercar a temprana edad a los niños y las TIC's para brindarles seguridad e introducirlos a otros medios de comunicación e interacción de búsqueda del conocimiento.

Además, el desarrollo del ser humano es un proceso de toda la vida, sin embargo, Freud considera que las estructuras básicas de la personalidad se adquieren en los primeros cinco años de vida. Por lo tanto el subsistema de educación preescolar del sistema Básico de Educación debe de brindar a los alumnos de preescolar la facilidad de acercarse al mundo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para que aprenda, manipule, observe y diseñe sus propios

aprendizajes, favoreciendo sus diversas capacidades y adquieran una competencia que les permita interactuar en el mundo actual.

Teorías Conductuales

Esta teoría aparece a principios del siglo XX pero continua vigente desde su aparición aunque hay grupos académicos que la satanizan ya que se supone que el aprendizaje es considerado como una serie de respuestas pasivas a los estímulos externos y controla el desarrollo del niño.

Sus máximos exponentes son: John Watson, B. F. Skinner, Pavlov y E. L. Thorndike tiene una aplicación directa en el ámbito educativo y depende del estímulo-respuesta para lograr sus objetivos. Por lo tanto, es un aprendizaje que parte de un proceso mecánico, asociativo, basado exclusivamente en motivaciones extrínsecas y elementales, cuyo sustento radica en los arreglos ambientales y en la manipulación exterior. No obstante este reduccionismo en la comprensión y explicación ha hecho aportaciones importantes en el campo educativo, ejemplo son los planteamientos del conductismo asociativo de E. Guthrie, el conductismo metodológico de C. L. Hull, el conductismo intencional de E. L. Tolman y finalmente el conductismo operante de B.F. Skinner (Woolfolk: 1990)

Otra aportación es el condicionamiento clásico, el cual, se definen como la respuesta condicionada que un organismo emite ante un estímulo neutro, por el hecho de estar asociado a otro estímulo que no lo es. Se considera como una forma de adquirir conocimientos porque los organismos son capaces de crear nuevas respuestas ante determinados estímulos que en otras situaciones eran prácticamente neutros, pero que adquieren un carácter de generadores de tales respuestas por el hecho de estar asociados a otros que si lo son. Esto forma el

aprendizaje asociativo clásico de Pavlov, donde el proceso básico es el estímulo y las conductas que genera son de corte asociativo en la educación (Ausubel: 1998)

Dentro de esta corriente del pensamiento E. L. Thorndike autor también de la teoría conexionista (Ausubel: 1998) dice que el aprendizaje es un proceso gradual de ensayo y error, en el cual los sujetos generan en un ambiente un efecto, conocido como condicionamiento instrumental, en preescolar se aplica al combinarlo con la actividad lúdica.

Otro teórico es Skinner quien desarrolla el condicionamiento operante, basado también en la asociación de estímulos específicos a respuestas específicas, es decir al cambio de conductas y conocimientos que en preescolar se marca en los campos formativos como forma operativa y social. Perspectiva que analiza y distingue diversos tipos de procesos de condicionamiento: el respondiente y operante sustentado en la educación tradicional.

En esta teoría se asume como supuesto básico que la enseñanza consiste en proporcionar información a los niños (depositar información, trabajo mecánico, memorístico, repetitivo en serie, especializado y enciclopédico) Skinner considera que enseñar es proporcionar conocimientos y quien es enseñado aprende más rápido que aquel a quien no se le enseña. Por tal motivo el trabajo de la educadora consiste en brindar una serie de estímulos y condiciones de reforzamiento, particularmente positivos (recompensa) y evitar los negativos (castigos) Y se evalúa el funcionamiento a partir del producto del aprendizaje, sin considerar los procesos, es decir, lo que cuenta es lo que ha logrado el niño al final de la actividad, una secuencia o un programa, sin analizar los procesos cognitivos o afectivos involucrados en el aprendizaje. Estas evaluaciones son referidas por lo general a

criterios conductuales ya que miden el grado de ejecución de conocimientos o habilidades en cuanto a niveles absolutamente de destrezas.

Teorías Cognoscitivas

El cognoscitismo es una teoría que involucra a un conjunto de corrientes que estudian el comportamiento humano para que los sujetos interactúen en forma positiva con su ambiente. Es cierto que el aprendizaje y la enseñanza son fenómenos diferentes, pero coexisten en busca del conocimiento, así como otros procesos o dimensiones relacionados con este tema (memoria, atención, inteligencia, lenguaje, percepción, entre otros) asumiendo que el conocimiento puede ser estudiado en sus fuentes o capacidades y en sus realizaciones o aplicaciones su base es el mismo conocimiento.

Existen varias corrientes que forman este modelo y todas muestran un conjunto de características comunes que llegan a confundirse, ejemplo (Coll: 1997) con el enfoque constructivista detalla más las actividades del aprendizaje significativo que realiza el sujeto en la construcción del conocimiento, explicación hermenéutica e individual para formar constructos nuevos a su realidad, es decir, construir sus conocimientos, sin duda esto es una propuesta que genera controversia y discrepancia al retomar a otros autores como Piaget, Vygotsky y Ausubel, pero tiene solidez la propuesta, tanto que ha contribuido a generar nuevos paradigmas específicos de las demás corrientes.

La teoría por si misma propone algunas aplicaciones en el campo educativo, aunque al inicio tenía poco impacto por su visión epistemológica ya que se interesaba en el estudio de las representaciones mentales, en su descripción y explicación. El aprendizaje está centrado en el niño que aprende, concebido básicamente como un

ente procesador de información, capaz de dar significación y sentido a lo aprendido. De ahí se desprende la noción de aprendizaje significativo, que se aplica en el pensamiento convergente y divergente (Kunh: 1993)

La diferencia de esta teoría con el conductismo mecánico y automático se encuentra en relación a la estructura cognitiva del niño, partiendo del conocimiento previo, es decir, la estructura cognitiva del niño el cual ya tiene un cumulo de saberes y que son el punto de partida para el aprendizaje ya que los niños aprenden más mediante la organización de nueva información o codificación que contempla experiencias.

Al planear las situaciones didácticas es con la finalidad de favorecer el aprendizaje y comprensión que sean resistentes al olvido, el desarrollo es el resultado de los niños que interactúan propositivamente con su ambiente bajo tres enfoques el desarrollo cognoscitivo, el procesamiento de información y el aprendizaje social. Todo conocimiento bien asimilado se traduce en un aprendizaje para la vida.

Teorías Contextuales

Estas teorías supone que el niño al interactuar en nuevos contextos físicos y sociales moldean su desarrollo, por lo tanto el contexto social y el trabajo con sus pares estimulan su desarrollo y aprendizaje en un ambiente cultural favorable se fortalecen más herramientas y destrezas de los niños. En estudios interculturales se han presentado estas variabilidades, lo cual genera que los niños deben de aprender considerando ¿qué, ¿cómo, ¿cuándo, ¿dónde y para qué? Sin embargo, en las subculturas las tradiciones y costumbres contribuyen a explicar cómo operan estas influencias en el desarrollo del niño.

Cabe destacar que el niño juega un papel importante en el moldeamiento de su desarrollo puesto que tiene una serie de experiencias, habilidades y actitudes innatas y natas que conforme madura buscan varios contextos de expresión. Y estos también cambian a partir de las propias actividades que generan nuevos aprendizajes, es decir, son un torrente río que hay que encausar para que sus aprendizajes sean positivos.

No obstante, los contextualistas insisten que el desarrollo del niño y el ambiente en que se desarrollan están en constante cambio y estos generan otros cambios, en este sentido la educación también se debe de transformar de acuerdo a las exigencias y avances tecnológicos y forma de compartir información que se traduzca en conocimiento, habilidades y actitudes congruentes con los nuevos paradigmas de una aldea global.

Teoría Sociocultural

Esta teoría se desarrolla paralelamente con la teoría psicogenética de Piaget, su representante es el soviético L. S. Vigostky y tiene un significado social en la conciencia del niño, además del factor afectivo que da la oportunidad de confianza para el aprendizaje.

Es importante mencionar que este paradigma tuvo auge en los países capitalistas después de los 70's pues su análisis y utilización no tiene más de veinticinco años producto de un oscurantismo de la guerra fría. Sin embargo, empieza a considerarse como un fundamento de ciertas experiencias de la educación flexible, de competencias, de colaboración, de formación axiológica y a distancia. En este sentido se relaciona con la teoría cognitiva, aunque considera más importante las influencias socioculturales para el aprendizaje, cuestión que posibilita su utilización

en el campo educativo, por la claridad de relación entre la psicología y la educación (Woolfolk: 1990)

La influencia materialista dialéctica y el régimen económico llevo a Vigostky al exilio de sus conocimientos puesto que su concepción teórica y metodológica reflejan su marxismo. Puesto que los elementos de las funciones psicológicas superiores de los sujetos tienen raíz en las relaciones sociales, esto significa que la comprensión, la adquisición del lenguaje y los conceptos entre otros procesos de enseñanza aprendizaje se realizan como resultado de la interacción del individuo con el mundo físico, pero, particularmente con las personas que los rodean (cuestiones afectivas). Ejemplo de ello es el papel de la educadora que facilita adquisición de conocimientos y los niños aprenden a partir de la experiencia sociohistórica y no puede negar su pasado porque de él depende su presente y el devenir del futuro, pero a este enfoque le agregamos que ya vivimos en una aldea global de información es necesario adentrarnos a este contexto e intercomunicarnos. De ahí el interés de este proyecto de interactuar con nuevas herramientas para la adquisición del conocimiento, dentro de actividades extracurriculares que amplíen el currículo educativo de preescolar.

En este sentido, todos los procesos psicológicos dependen de las herramientas y signos que posea cada niño, es decir, de su naturaleza sociocultural para instrumentar soluciones y transformar su realidad. Por lo tanto, la educadora debe de contribuir en brindar herramientas y signos necesarios para su desarrollo individual y de pares (cuestión externa) los cuales producirán cambios en los niños en pro de un desarrollo integral (cuestión interna). Así el aprendizaje se logra a través de la participación en actividades organizadas y con apoyo de otros niños (sus pares) para incidir en el desarrollo de procesos cognitivos más complejos.

Las TIC's herramientas para el aprendizaje

Las TIC, son hoy en día herramientas de enseñanza aprendizaje que las utilicemos o no, existen, seducen y se quedan, entonces hay que acercarnos a nuestros centros de trabajo, aunque es difícil al no contar con los recursos del sector privado, pero se pueden gestionar apoyos y buscar espacios dentro de la comunidad. Ya que en la actualidad el no trabajar con computadoras implica poner a los niños en desventaja, además de que en las zonas urbanas ya es tomado como parámetro del nuevo analfabetismo, como dicen algunos, es decir, los niños que no empiecen a usar el computador tempranamente van a correr el riesgo de quedar atrás, así el desarrollo tecnológico se impone, toma de manifiesto su papel en la educación y obliga a reestructurar el plan curricular de cada subsistema educativo, empezando por el preescolar.

En este sentido, hay que retomar las reformas establecidas en la educación en la última década con respecto a las TIC's. En el sexenio foxista 2000–2006, estableció un programa educativo denominado ENCICLOMEDIA, con el cual se pretendía acercar a los alumnos a estos procesos constructivos pero la infraestructura y financiamiento de la educación no ha podido abatir la falta de cobertura y estos programas siguen siendo pilotos en las zonas urbanas y en algunas rurales que cuentan con toda la infraestructura para motivar el aprendizaje

Enciclomedia acerca al niño al conocimiento de la terminología y aplicaciones en computación, favorece a perder el miedo al uso y manejo del ambiente gráfico Windows y otros programas que integran el OFFICE, (Word, Excel, Power Point...) además de internet. La idea es establecer la dinámica de un niño y un maestro interactuando con una computadora.

Lo más interesante es que las TIC's son una herramienta para el proceso enseñanza-aprendizaje, por ello la preocupación de proporcionar el uso de las TIC's y en particular de la computadora. Las TIC's tiene muchos recursos que permiten que las clases sean más dinámicas, interactivas, interesantes e innovadoras, utilizar el apoyo de videos, líneas del tiempo, visitas guiadas, visitas virtuales, juegos interactivos, mapas, esquemas, la ruleta, mapas conceptuales, etc. La iconografía facilita la comprensión de cualquier persona, ya que es un lenguaje universal que se comprende por qué a través de una imagen o dibujo se hace alusión a una acción, actividad, espacio o prohibición. De ahí que un niño de preescolar pueda interactuar con el uso de la computadora

En este sentido, la Reforma Integral de Educación Básica 2009 establece que el niño aprenda a aprender, porque solamente así va a ser capaz de 3 cosas: del discernimiento, la resolución de problemas y la toma de decisiones, cuestiones básicas de la educación en competencias para la vida. Por lo tanto, la Reforma implica la renovación de planes y programas de estudio de preescolar, primaria y secundaria, busca articular los niveles educativos, de primaria con preescolar y sexto de primaria con la secundaria. De ahí que las TIC's forman parte de la cultura tecnológica y educación básica para ampliar nuestras capacidades físicas y mentales. Y las posibilidades de desarrollo social.

Sin embargo la aplicación en la educación actualmente es por el elevado costo de conexión de nuevos centros, de equipamiento e infraestructura., limitados recursos económicos de los educadores para la adquisición de equipos, falta de capacitación a las educadoras para aplicarlas de manera adecuada en la práctica además de los recursos a los que los niños tienen acceso, falta de motivación de los educadores por su propia formación y actualización,

Pero no pongamos límites al proceso de enseñanza aprendizaje ya que como educadoras sabemos que los momentos en que los más se aprende son en el preescolar donde jugamos y cuestionamos todo con una inocencia del mismo desconocimiento, además de ser una etapa de la vida en que uno hace lo que quiere con gran pasión por que nos gusta y la situación lúdica es factor principal de esa motivación. Así la computadora no es un objeto del proceso de enseñanza aprendizaje, es una herramienta al servicio del aprendizaje. Que motiva al niño al uso y conocimiento

Cualquier material didáctico con el adecuado uso y aplicación va a generar en los niños aprendizaje. Ejemplo, un niño de preescolar como podrían hacer un escrito, es fácil utilizando íconos gráficos, los cuales se relacionan con flechas para tener secuencia o sin secuencia recordemos que el niño cuando dibuja un cuento puede estar en desorden, pero al leerlo le da sentido o también no se entiende nada de la abstracción del dibujo, pero el niño ya estructuro su historia y va adentrándose a la lectura. Así como este ejemplo se pueden mencionar varios para los diferentes campos formativos, pero es importante que la educadora se apropie de la herramienta para facilitarles la aplicación.

Las TIC's son herramientas para el aprendizaje que permiten tanto a niños y adultos afianzar sus conocimientos, adquirir otros nuevos o simplemente aprender jugando. Para aprovecharlas de manera favorable, se debe de:

- Aprender a usarlas
- Invitar a los niños a usarlas con supervisión
- Usar las TIC's a través de juegos y actividades sencillas
- Explicar para que sirve cada una de ellas
- Explorar los juegos y a afianzar el manejo del mouse.
- Invitar a realizar dibujos en Paint (Psicomotricidad)

- Utilizar el teclado para acercarse al manejo de las letras y números
- Escribir su nombre utilizando las diferentes letras.
Propiciar espacios para el aprendizaje de lectura escritura
- Manejar otros medios como un video, un cuento, una poesia, canciones (Internet te brinda actividades y aprendizajes)

Hay muchas páginas en internet que auxilian el aprendizaje, este material presenta varias direcciones electrónicas que te apoyan o proporcionan actividades para el desarrollo de destrezas, las cuales permiten el aprendizaje del niño de preescolar, ejemplo:

- http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar2008/educontinua/preescolar/casa_palabras/index.htm en ella encuentras actividades con palabras y cuentos.
- http://colombia.aula365.com/mi_aula.aspx te ofrece los medios de transporte y de comunicación, el cuerpo, los animales entre otras cosas.
- <http://www.milcuentos.com/> Tiene por lógica variedad de cuentos.

Internet es sin duda hoy en día una herramienta que ayuda al aprendizaje y en el subsistema de preescolar se debe de incluir.

Capítulo 3. Las TIC's herramientas para el aprendizaje en el Jardín de Niños Juan Luis Vives

El Jardín de Niños Juan Luis Vives está ubicado en la localidad de Cerro del Venado a 8 km de la cabecera del Municipio de Luvianos, México, no cuenta con sala de computo pero en la comunidad esta el Centro Comunitario de Aprendizaje (CCA) el cual cuenta con diez computadoras, internet y una impresora. De ahí que se gestionó el apoyo del espacio para acercar a los niños al manejo de la computadora como parte de las herramientas tecnológicas de las TIC's

El Jardín de Niños se encuentra laborando una Docente Titulada en Educación Preescolar con Dirección Comisionada en un grupo multigrado, la matricula actual es de 18 alumnos. Su principal vía de comunicación la constituye una carretera que se desvía de la carretera Luvianos-Tejupilco, su nivel socioeconómico es bajo y sus recursos son pocos, la mayoría de las personas emigran hacia el extranjero afectando la matricula, cuenta solo con escuelas de nivel Básico (preescolar, primaria y secundaria)

La problemática es que falta la incorporación de programas prototipo de zonas urbanas donde los diversos sujetos del sistema educativo (padres de familia, alumnos, maestros y directivos se involucran) al manejo de computadoras y el lenguaje del inglés. En este sentido se deben de colaborar para buscar las herramientas más óptimas para el desarrollo de sus hijos. Ya que la problemática del nuevo analfabetismo alcanza a las nuevas generaciones en las zonas rurales. Esta complicitad del subsistema de preescolar marca como desafío ver las fortalezas y debilidades del proceso de enseñanza aprendizaje del Jardín de Niños Juan Luis Vives para estar a la vanguardia, y romper con las carencias tecnológicas y educativas.

No obstante, las carencias y necesidades de una institución también son problemas de la comunidad y debe de implementar acciones y estrategias que permitan disminuir estas. Por lo tanto, la educadora hizo conciencia de la importancia del nivel a los padres de familia además de que las tareas educativas requieren de todos para mejorar la enseñanza – aprendizaje de los niños y brindar a los alumnos la facilidad de acercarse al mundo de las TIC´s para que aprenda, manipule, observe y diseñe sus propios aprendizajes, favoreciendo sus diversas capacidades y adquieran una competencia que les permita interactuar en el mundo actual. Del mismo modo el C.C.A. acepto con beneplácito la solicitud del espacio y se comprometió a brindar gratis el servicio de uso del equipo, excepto las impresiones por el costo de recuperación que es de un peso.

Esto implica planear actividades relevantes y de interés para los niños, Así como también conseguir el espacio para interactuar con algunas herramientas tecnológicas y diferentes materiales novedosos. Reto que la educadora considero para acercar las Tic´s como herramientas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Y la sociedad de padres de familia y comunidad apoyo. De esta manera el proyecto extracurricular se pudo llevar a cabo con el permiso de los padres de familia para que sus hijos asistieran al C.C.A. de la misma comunidad.

Los niños al apropiarse de conocimientos que le servirían para su vida futura tienen mayor oportunidad y habilidades para desenvolverse académicamente, además la inquietud de manejar el equipo de cómputo estaba presente ya que en la institución se cuenta con una laptop y el contacto con el equipo era algo que demandaban, otros pocos tenían la inquietud porque cuentan con equipo en su casa pero por ser pequeños no tienen permitido usarlo, estas situaciones contextuales analizadas bajo los diversos teóricos del proceso enseñanza aprendizaje las consideran como factores de motivación y socialización, que quieren también de un conductismo para su efectividad.

Utilización de las TIC's en Preescolar

Las actividades escolares y el programa de estudios de educación básica plantean actividades extracurriculares para el logro de los objetivos de los campos formativos, responde a una educación por competencias que se engloba dentro del desarrollo de marcos teóricos como el cognoscitivismo, psicogenética, sociocultural, constructivismo, educación por competencias y porque no el conductismo que permiten al niño adquirir conocimientos, habilidades y actitudes.

La educación de preescolar debe promover el desarrollo de competencias y aprendizajes esperados para brindar al niño las herramientas necesarias para su desenvolvimiento social con sus pares y otros yoes en diferentes subsistemas educativos. También busca responder a las demandas actuales y contextuales, es decir, tener competencias para responder a diferentes situaciones e implica saber hacer (habilidades) con saberes (conocimientos) y valores (actitudes) (SEP: 2011)

En este sentido, la actividad lúdica con las TIC's motivan al niño y desarrollan capacidades de psicomotricidad, conocimiento y actitudes de responsabilidad, tolerancia, paciencia para manejar la tecnología. El uso del micrófono les ha brindado la seguridad de expresión, los videos han afinado su atención, de igual manera el manejo de la computadora y el uso de internet, han demostrado sus capacidades y facilidad del manejo de la tecnología.

El ambiente gráfico de las computadoras es un lenguaje universal que a través de la iconografía permite al niño leer sin saber leer y comprender el manejo de la computadora sin profundizar aprendizajes técnicos.

En el nivel de preescolar esta herramienta se utiliza en el sistema particular ya que sus condiciones económicas les permite contar con las herramientas necesarias. No obstante, en los sistemas públicos se empieza a utilizar y es necesario que llegue a todos los rincones del país antes que se geste un nuevo analfabetismo. Por lo tanto, necesitamos introducir a los niños a la cultura escrita, y eso es mucho más que pensar en las letras. Es pensar en todo lo que significa ser lector y ser productor de textos.

Del mismo modo, no sólo tenemos que pensar en la tecnología como habilidad sino como algo que nos permite entrar en un mundo particular: la cultura digital. Porque las TIC's en preescolar permiten prepararlos para que después sean capaces de usar las computadoras ya que este nivel desde su propio nombre lo dice "previo a" la escuela propiamente dicha, donde se aprende de verdad. Sin embargo, esa es una visión pobre y antigua de la educación preescolar.

En este nivel debemos de seguir comprometidas con la formación de los niños en todos los ámbitos y tenemos claro qué nos toca enseñar. No sólo vamos a "jugar" al jardín de niños. Somos profesionales de la educación con los conocimientos necesarios para trabajar con niños pequeños. Como tales, no podemos dar la espalda al mundo actual, mundo del que esos niños pequeños son parte desde que nacen y en el cual se desenvuelven. Mundo que plantea discriminaciones, retos, competencias y situaciones en las que el conocimiento juega un papel fundamental para el logro de lo que cada uno quiere ser.

De esta manera el implementar las TIC's en el preescolar es considerar a la tecnología, como herramienta para la enseñanza y crear un vínculo entre la cultura escrita y la cultura digital, es decir tenemos que ver el uso de la tecnología como el uso de un conjunto de herramientas, un conjunto de recursos que nos permiten

generar y diversificar las situaciones de enseñanza. Cuando planeamos situaciones para favorecer el desarrollo de competencias en diversos campos formativos como el lenguaje o el pensamiento matemático, podemos pensar en qué situaciones los recursos tecnológicos que nos ofrece nuestra cultura pueden ayudar a la realización de las actividades.

Además el uso de las Tic's permiten aprender jugando situación básica en la vida del niño o estrategia para el desarrollo de la socialización en el preescolar, ya que constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse. Piaget al hablar del juego consideraba que era una simple asimilación funcional o reproductiva parte del desarrollo.

Detectar problemas y viabilidad

En la comunidad existen demasiadas carencias que se marcan hasta por el conocimiento y manejo de tecnología, los cuales se pueden subsanar y promover el desarrollo del manejo de las TIC's a partir de incluir y proponer el acceso a estos medios, además la comunidad cuenta con un CCA que proporciona el servicio de uso de computadoras, impresiones e internet.

En la comunidad no todos los alumnos tiene acceso al manejo de las TIC's mucho menos los de preescolar de los 18 alumnos solo 10 tienen acceso y cuentan con computadoras en su casa, los demás solo la televisión y solo hay dos estaciones de radio en pleno siglo XX.

La Secretaría de Educación Pública genera la Reforma Integral de la Educación Básica la cual busca brindar una educación pertinente al desarrollo internacional y empieza a promover proyectos de equipamiento y uso de las nuevas tecnologías

dentro de las zonas urbanas. Por lo tanto, es importante que en las zonas rurales que no existe el financiamiento se busquen alternativas para subsanar este problema. Además la educación privada promueve estas actividades extracurriculares como su fortaleza y aceptación social.

En consecuencia el gestionar el apoyo para el desarrollo de habilidades digitales en los alumnos dentro de la comunidad rural, involucra a padres de familia, docente, directora comisionada y supervisión escolar con el fin de responder a las demandas del Plan de Estudios 2011 (Educación Básica) y el Programa de Estudios 2011 (Guía para la educadora). Para ello se promueven actividades extraescolares en pro del proceso educativo e invitan a la comunidad a involucrarse en el aprendizaje de su hijo. Este proyecto es de relevancia al buscar soluciones ante problemas de falta de infraestructura y equipo, invita a otras escuelas a buscar los apoyos pertinentes para el desarrollo integral del niño

En el nivel de preescolar es viable el proyecto extracurricular porque fortalece el programa educativo del nivel. Además existen problemas como la comprensión lectora y que en Jardín de Niños se puede adelantar al niño en el aprendizaje de la lengua escrita durante su último año de preescolar, también las Tic's son una herramienta que a partir de la observación de los iconos, imágenes y pequeños textos el niño se acerca a la lectura. Hay corrientes pedagógicas de orientación constructivista que apoyadas en las ideas de Lev S. Vigotsky y el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), invitan a abrir líneas de investigación en el campo de la enseñanza de la lengua escrita en niños de preprimaria con la idea de potencializar sus epistemes que favorezcan sus conocimientos, habilidades y actitudes.

Gestionar el apoyo

El gestionar un apoyo a veces se considera algo sofisticado y difícil de realizar, sin embargo, es fácil cuando se tiene bien planteados los objetivos que se promueven y solicitan, además el pedir no empobrece, en cambio fortalece la unidad, solidaridad y trabajo en conjunto.

El CCA tiene como objetivo el brindar apoyo didáctico para el aprendizaje en zonas rurales es una dependencia que trabaja con recursos directos del H. Ayuntamiento y supervisión del CCD, se crearon en alianza con otras instituciones: el gobierno federal, a través de la Secretaría de Desarrollo Social; los gobiernos estatales y municipales, las empresas, las universidades y las organizaciones de la sociedad civil, con el objeto de abrir oportunidades para el desarrollo de las comunidades. Generalmente, los espacios físicos son provistos por los socios locales, en este caso el H. Ayuntamiento de Luvianos y la comunidad del Cerro del Venado. El primero aportó las computadoras y la instalación de la red para el manejo de internet, para promover el conocimiento, a través de un espacio virtual que potencie el talento de los ciudadanos y el segundo aportó el terreno donde se construyó dicho centro.

Este centro está en una zona rural, donde los participantes, a través de la tecnología informática, acceden a programas educativos e interactúan con alumnos de otros lados, tiene una asesoría por parte de la encargada del centro quien organiza curso para la comunidad con el fin de proporcionar conocimientos, destrezas y capacidades útiles en el mundo de hoy. El CCA es por lo tanto un espacio para comunicarse, participar en redes sociales, acceder a información relevante e innovar.

El uso del CCA es gratuito, pero si se utiliza internet tiene un costo de recuperación simbólico, es un donativo voluntario, además los cursos con tutor y algunos

programas específicos tiene un costo. En suma, estos centros, pretenden ser medios para la inclusión de todos y cada uno de los sectores sociales.

Actualmente el centro cuenta con cursos para niños de primaria, para mujeres y uso de internet, la gestión que se realizó tiene como principal beneficio el utilizar las computadoras los martes y jueves en un horario de 12:00 a 12:30 durante seis meses con 40 sesiones

Cabe mencionar que no solo se pidió el apoyo por parte del CCA sino de los padres de familia, para llevar acabo tan ambicioso proyecto escolar que a nivel nacional comienza y que el Cerro del Venado del Municipio de Luvianos toma como propio en pro del desarrollo integral de sus hijos.

Implementar un proyecto educativo bajo el enfoque de competencias

El proyecto entra dentro de actividades extraescolar, de la localidad: Cerro del Venado, Luvianos, Mèx. Zona escolar: j147/12, de la educación preescolar Jardín de Niños Juan Luis Vives en el ciclo escolar 2011-2012. Cuya finalidad es la utilización de las TIC's para despertar en los niños el interés por explorar otros medios para desarrollar conocimientos, y representa otra posibilidad de comunicación y acceso a la información. Además fomenta el trabajo en equipo, la creatividad, la iniciativa en procesos de investigación y el desarrollo de habilidades, para seleccionar la búsqueda, selección, organización, utilización y presentación de todo tipo de datos en diversos formatos: textos, cifras, imágenes, sonidos, secuencias animadas y películas de video.

Al mismo tiempo las actividades de aprendizaje a través de las TIC brindan la oportunidad para que los niños: opinen, desarrollen sus habilidades de razonamiento, apliquen la observación, la imaginación, la capacidad de memorizar y clasificar, la lectura, el análisis de textos e imágenes, el sentido crítico, entre otras posibilidades.

En este sentido el objetivo general es brindar a los alumnos la facilidad de acercarse al mundo de las TIC (Tecnología de la información y comunicación) para que aprendan, manipulen, observen, disfruten y diseñen sus propios aprendizajes, favoreciendo sus diversas capacidades. Que le permitan interactuar al mundo. Además de:

- ✓ Ofrecer a los niños la facilidad de acercarse al mundo de las TIC (Tecnología de la información y comunicación)
- ✓ Aprender a manipular, observar, y jugar con la tecnología, que genera aprendizajes

Para llevar a cabo el proyecto extracurricular se debe de proporcionar un calendario de actividades en el cual se incluye las 40 sesiones de media hora, contempla las diez actividades a trabajar con los niños las cuales fortalecen los tres campos formativos y las áreas del desarrollo e involucran al manejo de las TIC's

Estas actividades contemplan el acercamiento por primera vez a una computadora, como se debe de utilizar, cuáles son sus partes, con que funciona y para que nos sirve, abarca tres sesiones; después viene el funcionamiento del teclado, como utilizarlo, como está conformado, acercarse a las letras para escribir nombres, palabras, frases y oraciones, los números nos sirven para sumar, resta, multiplicar y dividir, abarca ocho sesiones.

La psicomotricidad es un factor indispensable para el manejo de la computadora ya que a través de la ejecución de movimientos se interactúa con el ambiente gráfico y el niño adquiere y fortalece estas destrezas, el programa de Paint permite ejercitar el manejo del ratón, abarca nueve sesiones. El aprendizaje involucra los cinco sentidos es escuchar canciones y ver cuentos motivan al alumno por querer explorar, indagar, generar cuestionamientos, atención, viven el papel se involucran y dan cabida a nuevos aprendizajes. Abarca cuatro sesiones. Cabe mencionar que todas las actividades realizadas en el CCA se refuerzan en el preescolar.

De esta manera el proyecto abarca hasta el manejo del procesador de textos Word e internet para que se adentren al mundo de las letras y números, con ocho sesiones en cada una. Sin embargo, vale la pena mencionar que todo el trabajo se realiza con apoyo de ejercicios lúdicos de las páginas web para llegar al manejo de imágenes o secuencia de imágenes.

Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	MESES					
	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
❖ Partes de la computadora y para qué sirven						
❖ Funciones del teclado ❖ Utilizar el teclado						
❖ Programa de Paint (diseños)						
❖ Escuchar canciones infantiles (sonidos) ❖ Escuchar un audio cuento						
❖ Manejar procesador de palabras Word (Textos, cifras)						
❖ Buscar información en carta o en Internet (de acuerdo al interés) ❖ Organizar una función de cine. (imágenes, secuencias animadas)						

Al realizar este proyecto se pretende ver las competencias que el alumno va adquiriendo a través de un seguimiento y evaluación del manejo de las TIC's, al mismo tiempo detectar los aciertos y errores que se puedan tener en la práctica,

esto se hará por medio de la observación y cuestionamientos, planteándole situaciones que puedan ocasionarle conflictos cognitivos, debates, y cree analogías, ejemplo:

¿En casa tienes computadora?

¿Ya conocías las computadoras?

¿Para qué sirven?

¿Cómo las utilizan en tu casa?

¿Qué aprendiste?

¿Qué te gusta hacer en ellas?

En tu casa quien las utiliza

Capítulo 4. Evidencias y resultados

El informe de las actividades extracurriculares realizadas en el Jardín de Niños Juan Luis Vives de la comunidad del Cerro del Venado Luvianos México representa un trabajo hecho desde el mes de enero a mayo, con una visita al centro de cómputo dos veces por semana con una duración de media hora cada sesión durante los meses siguientes la motivación de los niños fue un existió ya que los pequeños mostraron interés por querer visitar y explorar el C.C.A para descubrir el mundo de las TIC, así mismo se despertó el interés por explorar otros medios que se utilizan para desarrollar conocimientos, y que se dieran cuenta que existe otra posibilidad de comunicación y acceso a la información.

Además que se fomentó el trabajo en equipo, la creatividad, la iniciativa en procesos de investigación y el desarrollo de habilidades, para seleccionar la búsqueda, selección, organización, utilización y presentación de todo tipo de datos en diversos formatos: textos, cifras, imágenes, sonidos, secuencias animadas y películas de video.

Al mismo tiempo las actividades de aprendizaje a través de las TIC brindaron la oportunidad para que los niños: opinaran, desarrollaran sus habilidades de razonamiento, en este ejercicio se aplicó la observación, la imaginación, la capacidad de memorizar y clasificar, la lectura, el análisis de textos e imágenes, el sentido crítico, entre otras posibilidades. Para llevar a cabo los ejercicios que se le ponía a cada uno de ellos. De igual manera se trabajó con las siguientes páginas en internet.



Foto: Explora y descubre

Dentro de las actividades primeras se dio a conocer las partes de la computadora con un video en donde nos hacía mención que no importa si se apachurra otra tecla simplemente nos vamos a dar cuenta para qué sirven



Foto: Descubre el mouse

En las siguientes sesiones se les explico sobre el movimiento del ratón en la foto descubre el mouse se ve como con ejercicios se va adquiriendo el manejo de este, durante estas actividades se les dejo que colorearan la hoja de la pantalla para lograr dominio y manejo ratón con diferentes grosores del lápiz y colores variados en Paint.



Foto: letras y números jugando

Para que los pequeños se familiarizaran con la Funciones del teclado se trabajó con las páginas de internet con juegos educativos donde ellos presionaban el teclado para realizar las actividades sugeridas.

En cuanto llegábamos C.C.A. Las maquinas ya estaban encendidas y ellos tenía que realizar las actividades con las indicaciones, una de ellas fue como escuchar canciones infantiles (sonidos), colocaban el cursor en donde se señalaba para que funcionara y empezar la actividad y escuchar un audio cuento



Foto un trabajo coordinado



Foto. Las imágenes dicen más que mil palabras

Paint (diseños) opción para practicar

En este programa los pequeños tenían que diseñar su trabajo de acuerdo a al interés de cada uno de los niños, utilizando la creatividad la imaginación, la capacidad

de memorizar y clasificar la información

En el tiempo que los niños asistieron al C.C.A se desarrollaron diferentes aptitudes como son la imaginación, la capacidad de memorizar y clasificar, el análisis de textos e imágenes, el sentido crítico, entre otras posibilidades Que le permitieron interactuar al mundo de la tecnología diseñando sus propios aprendizajes y a vez favoreciendo sus diversas capacidades



Foto denles un punto de apoyo y moverán al mundo



Foto: la práctica hace al maestro

Se Organizaron unas funciones de cine. (Imágenes, secuencias animadas) para brindarles las oportunidades y la facilidad de acercarse al mundo de la Tecnología de la información y comunicación. Se dialogo frente a micrófono

Manejar procesador de Word (textos, cifras)

Los alumnos a través del ejercicio aprendieron a seleccionar el procesador que se les indicaba para realizar la actividades que se les sugería para que aprendan, a manipular, observaran detenidamente lo que la maquina les podía, así mismo ellos disfrutaban y diseñen sus propios aprendizajes,



Foto: aprende jugando



De igual manera se Buscó información en carta o en Internet (de acuerdo al interés), que le fuera útil como por ejemplo las figuras geométricas, colores, mas-menos, arriba-abajo los animales marinos, terrestres, los tipos de oficios, etc.

Foto: la atención no solo es de los adultos

Cabe mencionar que previo al evento de actividades extra curriculares se les informo a las madres y padres de familia el plan de trabajo que se iba a realizar con



los niños sobre las TIC, para que dieran a los pequeños permiso de para ir al C.C.A y cada una de ellas firmo de autorización sin ningún problema.

Foto: la unión hace la fuerza

En este proyecto extracurricular las páginas de internet trabajadas fueron:



- Teclado, Juegos laberintos con las flechas, direccionales, presionar flechas
<http://www.guiachinpum.com.ar/juegos-infantiles/>



- Letras
<http://es.yupis.org/juegos/mecanografia/>
- Araña
<http://es.yupis.org/juegos/super-hyper-spider-typer/>
- Letras en el agua

<http://www.juegator.com/juegos/keyboard+kids/>

- Video de la computadora y sus partes

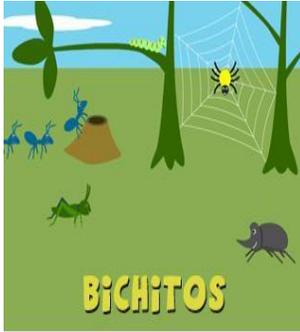
<http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&NR=1&v=n9mWAng50cg>

- Presionar teclas, moviendo el ratón, haciendo clic
<http://www.elbuhoboo.com/juegos-educativos.php/>
- Practicando con el ratón
<http://www.pbclibrary.org/raton/mousercise.htm>
- Dibujar casitas practicas con el ratón



<http://www.educarm.es/templetes/portal/images/ficherosalumnos/1/secciones/4/contenidos/852/infatic/index>

- Regar pintura, pizarrón, reloj
<http://www.infantil-jangeld.blogspot.com/2011/10/para-practicar-con-el-raton/.html>



- pizarrón para poner letras



<http://www.cercifaf.org.pt/mosaico.edu/ca/magnetsletras.html>

- Dibujo líneas de colores

<http://www.helpkidzlearn.com/creative/mausemovements/mouseMovements.shtm>

- Regar pintura con el ratón

<http://wbx-files.s3.amazonaws.com/jacksonpollockb> MiltonManetas

También este proyecto es considerado como un trabajo extracurricular del nivel básico del subsistema de preescolar se planearon otras actividades, que retoman y reafirman los tres campos formativos enlistados con sus correspondientes aspectos y su áreas de desarrollo personal y social:

❖ LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Oralidad

Estudio

Literatura

Participación social

❖ **PENSAMIENTO MATEMÁTICO**

Número algebra y variación

Forma, espacio y medida

Análisis de datos

❖ **EXPLORACIÓN Y COMPRESIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL-**

Mundo natural

Cultura y vida social

❖ **AREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIOAL.**

Artes en preescolar

Educación socioemocional en preescolar.

Educación física en preescola.

Recordemos que las TIC´s son herramientas que favorecen el aprendizaje e Internet que pertenece a estas herramientas proporciona infinidad de software didáctico para potencializar el aprendizaje del niño, además los videos como Baby Einstein, la música y la misma televisión y radio proporcionan información que a su vez al utilizarse pedagógicamente produce competencias en los niños que contextualizan su aprendizaje y buscan más información, ya que un niño esta como una esponja absorbiendo el mayor número de conocimientos que permiten relacionarse con su medio ambiente.

Como se puede observar en las fotos la actitud de los niños es muy madura e interesada por el aprendizaje del manejo de las computadoras y busca romper paradigmas de falta de equipo.

Conclusiones y recomendaciones

Las reformas educativas se establecen y deben de llegar a todas las escuelas, de igual manera los programas y planes al reestructurarse deben de considerar la infraestructura, personal, capacitación y motivar a la sinergia educativa, es decir responder a ser una educación de calidad, cobertura, equidad, pertinencia e integral. En este marco las RIEB contempla brindar habilidades digitales y del idioma ingles a los niños como herramientas que permitan desarrollarse en el nuevo contexto cultural de la aldea global.

Elaborar un proyecto extracurricular que responda a las necesidades y propuestas del programa de educación no es una tarea fácil puesto que demanda tiempo disponibilidad y entusiasmo que motiven a la participación de todos los sujetos que interviene en el proceso educativo. Además de ser un reto ante las carencias de infraestructura, pero también es un compromiso por potencializar y favorecer la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes para la vida.

Por lo tanto, el realizar una gestión a otra institución requiere hacer un andamiaje educativo que abre las puertas y minimiza las carencias que existen en las comunidades rurales. De ahí que toda escuela pueda hacer su gestión de uso de salas de computo a otras dependencias o subsistemas educativos. En este caso fue al CCA pero sino cuentan con uno en su comunidad hay primarias o secundarias que tiene el equipo y pueden brindarles el apoyo, también se recomienda que las educadoras se acerquen al manejo de las TIC's y de la misma manera se familiaricen con el manejo del ingles.

Recordemos que no hay limitaciones más grande que la que uno mismo se pone, es decir, no se busquen pretextos para minimizar el trabajo educativo, las carencias

siempre han existido pero la iniciativa, el interés, la inquietud y la creatividad nos lleva a acercarnos al aprendizaje y cada día algo nuevo se aprende.

El proceso de enseñanza aprendizaje requiere de pensamientos divergentes que promuevan el desarrollo de epistemes que le sirvan para enfrentar problemas de la vida. Cabe mencionar que en preescolar el proceso de enseñanza aprendizaje se fundamenta en el trabajo lúdico que en las diversas corrientes pedagógicas han utilizado para promover la adquisición de actitudes, aptitudes y epistemes. Por lo cual el proceso educativo requiere de una visión más ecléctica que potencialice el desarrollo de los niños y le permita actuar en el mundo actual bajo una teoría general de la educación.

Las ventajas el proyecto se muestran desde el factor motivacional de los niños que actúan de una manera consciente y madura al prestar atención e interés por apropiarse de la herramienta digital, además se promueve el manejo del DVD, micrófono, cámara digital y otras TIC's, que les permiten adquirir competencias para los siguientes niveles educativos e incluye a los padres de familia para comprometerse con la institución y educación de los niños al ver que se favorece y potencializan el desarrollo de sus hijos.

Otra ventaja es el trabajo extracurricular es innovador en el subsistema de preescolar pero requiere continuidad en el siguiente nivel educativo (primaria). La labor de la educadora es una acción desinteresada, amorosa, entregada, iluminadora e incluso heroica, por eso cualquier esfuerzo por favorecer el proceso enseñanza aprendizaje tiene como misión y visión la propuesta idealista de la educación enmarcada en un contexto de humanismo.

Por lo tanto, el trabajo pretende buscar soluciones y valorar con lo que se cuenta, es decir, sacarle provecho a las cosas que ya existen y no esperar a las grandes reformas que vendrán a resolver todo por arte de magia. Si asumimos los retos de manera comprometida en el ámbito que nos corresponde podemos aspirar a un mejor mañana que nos lleve a vivir en un país que todos queremos tener.

Las circunstancias económicas, sociales y culturales en que se desarrolla la labor docente en el siglo XXI son muy diferentes a las de hace pocas décadas, los avances de las TIC's y masificación de las mismas requieren que hoy las nuevas generaciones a temprana edad manejen estos medios para evitar un nuevo analfabetismo. De ahí que se viene dando empuje a los procesos de actualización como es el caso del RIEB 2011, además la capacitación y superación de las educadoras a través de cursos, programas, estudios digitales e inglés van a beneficiar el labor docente.

Hoy en día y gracias a las TIC's se han abierto un abanico de posibilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje, aunado a esto las herramientas digitales, ambiente grafico e internet permiten romper paradigmas en los alumnos e incorporarlos al mundo de la tecnología, la iconografía y software más sofisticados pero más fácil manejo que utiliza el mundo de las TIC's.

De esta manera el manejo de las TIC's se convierten en otro lenguaje universal de la aldea global que da pauta a una forma de expresión inmediata y sin patrones previos de lectura y escritura de cualquier idioma. Además la interacción de juegos que proporcionan las TIC's favorecen al niño en sus campos formativos ya que promueven el uso de la memoria, atención, concentración, velocidad, lenguaje, respuesta, razonamiento, cálculo mental, matemático, inteligencia fluida, control del

estrés, relación, tiempo de reacción, etc. que complementan el aprendizaje para adquirir diversas competencias.

Cabe mencionar que los diversos enfoques pedagógicos en la educación influyen en las actitudes y trabajo educativo, por ejemplo, el enfoque cognoscitivo menciona que muchas actitudes básicas del ser humano se derivan de su experiencia personal, directa y temprana que favorecen las actitudes positivas y negativas del individuo, en cambio el constructivismo considera la situación pragmática para satisfacer las necesidades. El conductismo se fundamenta en partir del refuerzo o castigo, es decir respuestas condicionadas, y el enfoque sociocultural el entorno interviene de mediador, las Zonas de Desarrollo Próximo ZDP determinan los procesos cognitivos, aptitudinales, actitudinales y conductuales. Por lo tanto, todos los enfoques son aplicables en las TIC's.

De esta manera se debe de considerar que las TIC's como herramientas no son la panacea ni la fórmula mágica del proceso enseñanza aprendizaje pero si son instrumentos útiles para el desarrollo y apropiación de competencias de los niños.

Ahora bien, dentro de las recomendaciones que se pueden presentar es el desarrollo de proyectos extracurriculares que no se limiten en infraestructura pero que sean realistas, por lo tanto, se debe de hacer un diagnóstico integral al inicio del ciclo escolar con información amplia de la comunidad, escuelas, alumnos y sobretodo valorar el nivel cognitivo, afectivo y psicomotor además del manejo de la lengua materna como de las TIC's e inglés.

Posteriormente se recomienda hacer un andamiaje con el programa educativo y campos de formación para estimular la formulación de conceptos y el desarrollo de

los procesos lógicos del pensamiento, actividades de comunicación, exploración y conocimiento, establecer relaciones, compartir con sus pares y la expresión. Para ello se debe de estar en búsqueda activa del conocimiento, de actividades y exploración del conocimiento para el niño, porque el aprendizaje tiene que cumplir la función práctica y social, cuyo reflejo se pueda observar en sus actividades cotidianas para que exista relación teoría y realidad en cambio de hábitos y actitudes que promuevan una mejor convivencia entre los sujetos en cuestión.

En este sentido, el trabajo realizado dentro del CCA muestra el interés de los niños en acercarse al manejo de dichas competencias y las nuevas generaciones de preescolar adquieren esta herramienta gracias al empeño de toda la comunidad educativa (docente- alumno-padres de familia- supervisión). E invita a todos a redoblar esfuerzo en materia educativa en pro de las nuevas generaciones que son el futuro de México.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Ausubel, P. David, Novak, J. D (1998) Psicología educativa. ed. Trillas, México
- Coll, Cesar (1997) ¿Qué es el constructivismo? ed. Colección Magisterio. Argentina
- Constitución política de los Estados Unidos Mexicanos. 15ª. Ed .Porrúa. México 2000
- Díaz Barriga A. Frida (1998) Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. ed. Mc Graw Hill. México
- Estéves N. Ety A (2002) Enseñar a aprender (Estrategias cognitivas) ed. Paidós México
<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=218>.
- Kunh, Thomas (1993) La Revolución Copernicana. ed. Planeta de Agostin. España
- La Reforma Integral de la Educación Básica a asociaciones de padres de Familia.-Los objetos multimedia deberán estar menos centrados en los libros de texto: Fernando González Sánchez. Publicado 09/08/2009 Alianza por la calidad de la educación, Alumnos, Didáctica/Métodos, Privatización de la Educación.
- Manual de Orientaciones para el uso de Enciclomedia como apoyo a la RIEB 2009.
- Ogalde C. Isabel. (2008) Nuevas Tecnologías y Educación. Diseño, desarrollo, uso y evaluación de materiales didácticos. ed. Trillas. México
- Ornelas, Carlos (1994) El Sistema Educativo Mexicano. ed. Fondo de Cultura Económica. México
- Rosario, Jimmy (2005) "La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). Su uso como Herramienta para el Fortalecimiento y el Desarrollo de la Educación Virtual".

- Secretaría de Educación Pública de Baja California Sur. Tel. 123-80-00 Ext. 1027. Centro de Comunicación Tecnológica Educativa. cecoted@sepbcs.gob.mx 13.
- SEP (2011) Plan de estudios 2011(Educación Básica). México
- SEP (2011) Programa de Estudios 2011 Guía para la Educadora (Educación Básica Preescolar). México
- SEP-Departamento de Educación Preescolar (2004) Compendio “Teorías Contemporáneas del Desarrollo y Aprendizaje del Niño” México
- UNESCO (1996) La educación encierra un tesoro. J. Dellors
- Woolfolk, Anita E (1990) Psicología Educativa. ed. Prentice Hall. México
- http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar2008/educontinua/preescolar/casa_palabras/index.htm
- http://colombia.aula365.com/mi_aula.aspx
- <http://www.milcuentos.com/>
- Teclado, Juegos laberintos con las flechas, direccionales, presionar flechas <http://www.guiachinpum.com.ar/juegos-infantiles/>
- Letras <http://es.yupis.org/juegos/mecanografia/>
- Araña <http://es.yupis.org/juegos/super-hyper-spider-typer/>
- Letras en el agua <http://www.jugador.com/juegos/keyboard+kids/>
- Video de la computadora y sus partes <http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&NR=1&v=n9mWAng50cg>
- Presionar teclas, moviendo el ratón, haciendo clic <http://www.elbuhoboo.com/juegos-educativos.php/>
- Practicando con el ratón <http://www.pbclibrary.org/raton/mouercise.htm>
- Dibujar casitas practicas con el ratón [http://www.educarm.es/templetes/portal/images/ficheros alumnos/1/secciones/4/contenidos/852/infatic/index](http://www.educarm.es/templetes/portal/images/ficheros_alumnos/1/secciones/4/contenidos/852/infatic/index)

- Regar pintura, pizarrón, reloj
<http://www.infantil-jangeld.blogspot.com/2011/10/para-practicar-con-el-raton/.htmp/>
- pizarrón para poner letras
<http://www.cercifaf.org.pt/mosaico.edu/ca/magnetesletras.html>
- Dibujo líneas de colores
http://www.helpkidzlearn.com/creative/mause_movements/mouseMovements.shtm
- Regar pintura con el ratón
<http://wbx-files.s3.amazonaws.com/jacksonpollockb> MiltonManetas

GLOSARIO

Aprendizaje ocurre cuando la información nueva se relaciona en la estructura del aprendiz y se apropia de ella para utilizarla en diferentes contextos; forma de adquirir conocimientos

Andamiaje educativo un puente o unión

Asincrónico sin sincronía o proceso de desarrollarse independientemente

Autogestión ser autodidacta o administrar su propio aprendizaje

Beneplácito consentimiento, permiso o aprobación

Detrimento daño o perjuicio

Didáctica enseñanza

Dinámica actividad que ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje

Ecléctico que permite escoger entre diversos sistemas las posturas más sensatas a la situación

Enseñanza forma de transmitir conocimientos

Ente individuo, alumno, niño o sujeto

Episteme conocimiento que posee un individuo

Hermenéutico arte de interpretar

Iconografía dibujo, imagen, grafico, letra, símbolo con un significado más amplio que por su simple representación hace alusión a una acción, verbo cosa objeto

Idealista la realidad situada en el ser y al pensamiento

Lúdico juego

Metacognición conocimiento sobre los procesos y los productos de nuestro conocimiento

Panacea remedio para todo mal educativo

Paradigma modelo, teoría, perspectiva o prototipo

Pensamiento convergente visión que se gesta en comunidades

Pensamiento divergente es un pensamiento nuevo, innovador, diferente que contribuye a mejorar

Pragmático acciones prácticas

Sinergia acción combinada de diversas acciones para lograr un efecto único

Sui generis algo fuera de serie creativo que incluye todo

SIGLAS

CCA Centro Comunitario de Aprendizaje

CCD Centros Comunitarios Digitales

NTAE Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación

ONU organización de las Naciones Unidas

RIEB Reforma Integral de la Educación Básica

SEB Sistema de Educación Básica

SEP Secretaría de Educación Pública

TIC's Tecnologías de Información y Comunicación TIC

UNESCO Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura