


The background features a large, bright yellow sun in the top left corner with long, thin rays extending across the sky. Below the sun are several soft, pinkish-purple clouds. On the right side, there is a vertical bar with a gradient from light blue at the top to orange and yellow at the bottom. The overall style is simple and illustrative.

MI PATIO DE ATRAS

CRISTHIAN HUSSEIN CAICEDO GUERRA
CRISTIAN FERNANDO MONTENEGRO PATIÑO






Conocer el mundo significa ante todo
conocer la casa en que vivimos, sus senderos,
su jardín. Por que si es cierto que todas
las casas y todos los senderos y todos los jardines
componen un mundo, también es cierto que el mundo
se despliega para encontrar un lugar total en cada casa,
en cada sendero, en cada jardín.

Toda la inmensidad esta contenida en lo pequeño.
Lo pequeño no es otra cosa que la inmensidad a escala humana.

Manfred Max-Neff
Premio novel de economía





“la piedra seguirá siendo piedra, el río seguirá siendo río
y la montaña seguirá siendo montaña como todo absoluto.

A quienes sutilmente me devolvieron mi niñez.
Juanito, quien me ilumina desde el cielo.
Sebastián y Esteban, luz de mis ojos.
Y finalmente a don Omar,
quien con darme la vida me dio todo.
Cristhian Hussein

Para mis padres, por su apoyo y sabiduría,
son mi tesoro máspreciado.
Mis hermanos, por su ayuda inigualable.
Pipe y Sofy,
mi razón para seguir adelante.
Cristian Fernando



TABLA DE CONTENIDO

	Presentación	9
1.	Aspectos científicos	11
1.1.	El Problema	
1.2.	Formulación del Problema	12
1.3.	Descripción del Problema	12
1.4.	Hipótesis	14
1.5.	Preguntas Orientadoras	14
1.6.	Objetivos	15
1.6.1.	Objetivo General	15
1.6.2.	Objetivos Específicos	15
1.7.	Justificación	16

TABLA DE CONTENIDO

2.	Marco Referencial	18
2.1.	Marco Contextual	18
2.1.1.	Descripción del Entorno Específico	18
2.2.	Marco Teórico Conceptual	28
2.2.1.	Modelos Pedagógicos para el aprendizaje de los saberes	
3.	Aspectos Metodológicos	33
3.1.	Línea de Investigación	
3.2.	Enfoque de Investigación	
3.3.	Población	34
3.4.	Muestra	
3.5.	Técnicas Para Recoger la Información	35
3.6.	Técnicas Para Analizar e Interpretar la Información	
	Contenido de la multimedia	36
	Anexo A	39
	Bibliografía	47
	Páginas web	49

PRESENTACION

A diferencia de la televisión e incluso de la divulgación de una película cinematográfica, el computador no fue concebido como un canal o medio de comunicación masivo. Sin embargo, en los últimos años del siglo xx asumió, en parte, ese papel de tal manera que ahora se utiliza no solo como un procesador de información, sino también, como un medio de comunicación.

Hay que diferenciar, entonces, las posibilidades que ofrece el computador como procesador de información y las posibilidades que ofrece como medio audiovisual.

En este caso nos referiremos al computador como un medio de comunicación audiovisual, a través del cual se buscará la posibilidad de atender a la necesidad de comunicar por este medio, aspectos inherentes a la cotidianidad histórico-cultural de un entorno regional. La necesidad surge a partir de identificar en un colectivo humano, los niños, estudiantes de los grados segundo y tercero (2º, 3º), de la Institución Educativa Municipal "Eduardo Romo Rosero", debido a que el fin del proyecto denominado "MI PATIO DE ATRÁS", es el de crear una multimedia informativa sobre aspectos histórico-culturales de la ciudad de San Juan de Pasto.





NOMBRE DEL PROYECTO
“MI PATIO DE ATRÁS”

1. ASPECTOS CIENTÍFICOS

1.1. EL PROBLEMA

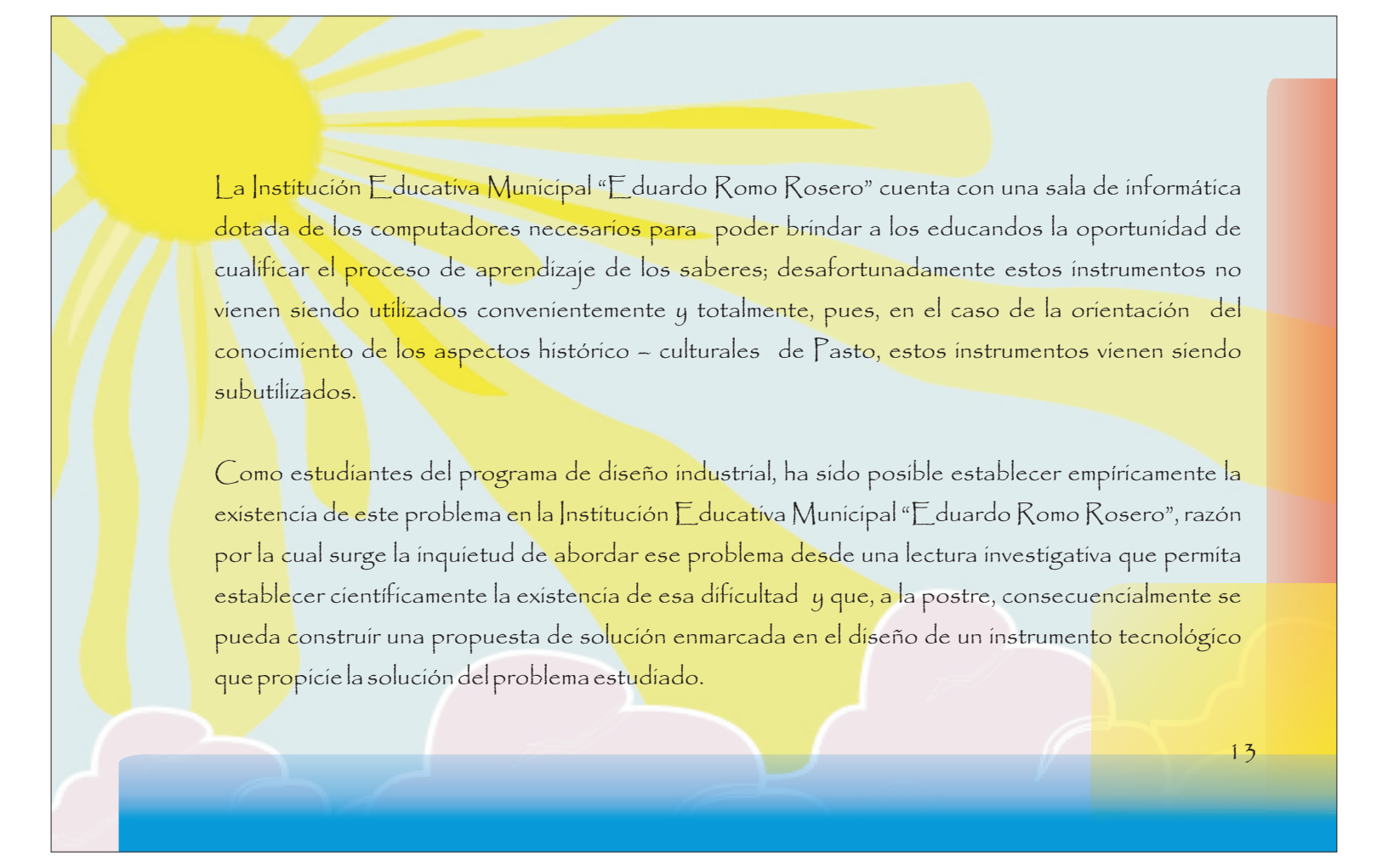
Los estudiantes de los grados 2º y 3º de educación básica primaria de la Institución Educativa Municipal “Eduardo Romo Rosero”, cuentan con los equipos necesarios para desde las nuevas tecnologías acceder al aprendizaje de los saberes; el problema radica en que para acceder al conocimiento de los aspectos histórico-culturales de la ciudad de San Juan de Pasto, estos equipos y las nuevas tecnologías vienen siendo subutilizadas.

1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA.

¿Qué razones explican la necesidad de utilizar nuevas tecnologías para el acceso al conocimiento de los aspectos relacionados con la historia y la cultura de pasto y que razones explican la necesidad de utilizar las nuevas tecnologías para el aprendizaje de este saber?

1.3. DESCRIPCION DEL PROBLEMA

La escuela como institución educativa, la que, entre otras, cumple la misión de formar a los estudiantes desde el acceso al conocimiento, tiene la responsabilidad de utilizar diversas estrategias metodológicas para facilitar ese proceso; existen diversos modelos pedagógicos a través de los cuales se orienta el proceso de acceso al conocimiento, las alternativas pueden ser: la utilización de la pedagogía tradicional enmarcada en la cadena Reproducción- Transmisión – Mecanización; o a través de la pedagogía activa y constructiva, que brinda la posibilidad de construir los saberes; o a través del modelo pedagógico cognoscitivo, desde donde se hace posible la reconstrucción del conocimiento; complemento de estas alternativas es la utilización de nuevas tecnologías que favorezcan el proceso de aprendizaje de los distintos saberes.



La Institución Educativa Municipal “Eduardo Romo Rosero” cuenta con una sala de informática dotada de los computadores necesarios para poder brindar a los educandos la oportunidad de cualificar el proceso de aprendizaje de los saberes; desafortunadamente estos instrumentos no vienen siendo utilizados convenientemente y totalmente, pues, en el caso de la orientación del conocimiento de los aspectos histórico – culturales de Pasto, estos instrumentos vienen siendo subutilizados.

Como estudiantes del programa de diseño industrial, ha sido posible establecer empíricamente la existencia de este problema en la Institución Educativa Municipal “Eduardo Romo Rosero”, razón por la cual surge la inquietud de abordar ese problema desde una lectura investigativa que permita establecer científicamente la existencia de esa dificultad y que, a la postre, consecuentemente se pueda construir una propuesta de solución enmarcada en el diseño de un instrumento tecnológico que propicie la solución del problema estudiado.

1.4. HIPÓTESIS

Es a través de la utilización de nuevas tecnologías y del computador como herramienta, como puede ser posible favorecer el proceso de aprendizaje de los aspectos histórico – culturales de la ciudad de San Juan de Pasto.

1.5. PREGUNTAS ORIENTADORAS

- De que manera los niños de 2º y 3º grado de educación básica primaria de la, Institución Educativa Municipal “Eduardo Romo Rosero”, acceden al conocimiento de la historia y la cultura de su región.
- Los niños de 2º y 3º grado de este centro educativo reciben orientaciones respecto al conocimiento de su región a través del uso de nuevas tecnologías aplicadas al aprendizaje.
- Cuentan los niños de 2º y 3º grado de este centro educativo con los recursos que les permitan la utilización de nuevas tecnologías para el acceso al conocimiento de los aspectos relacionados con la historia y la cultura de su región.
- Cual debe ser la estrategia utilizada para, a través de las nuevas tecnologías, acceder al conocimiento de la historia y la cultura de su región.

1.6. OBJETIVOS

1.6.1. OBJETIVO GENERAL

- Diseñar una multimedia interactiva para que a través del computador los estudiantes de los grados 2º y 3º de la Institución Educativa Municipal “Eduardo Romo Rosero”, accedan al conocimiento de la historia y la cultura de la ciudad de Pasto.

1.6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

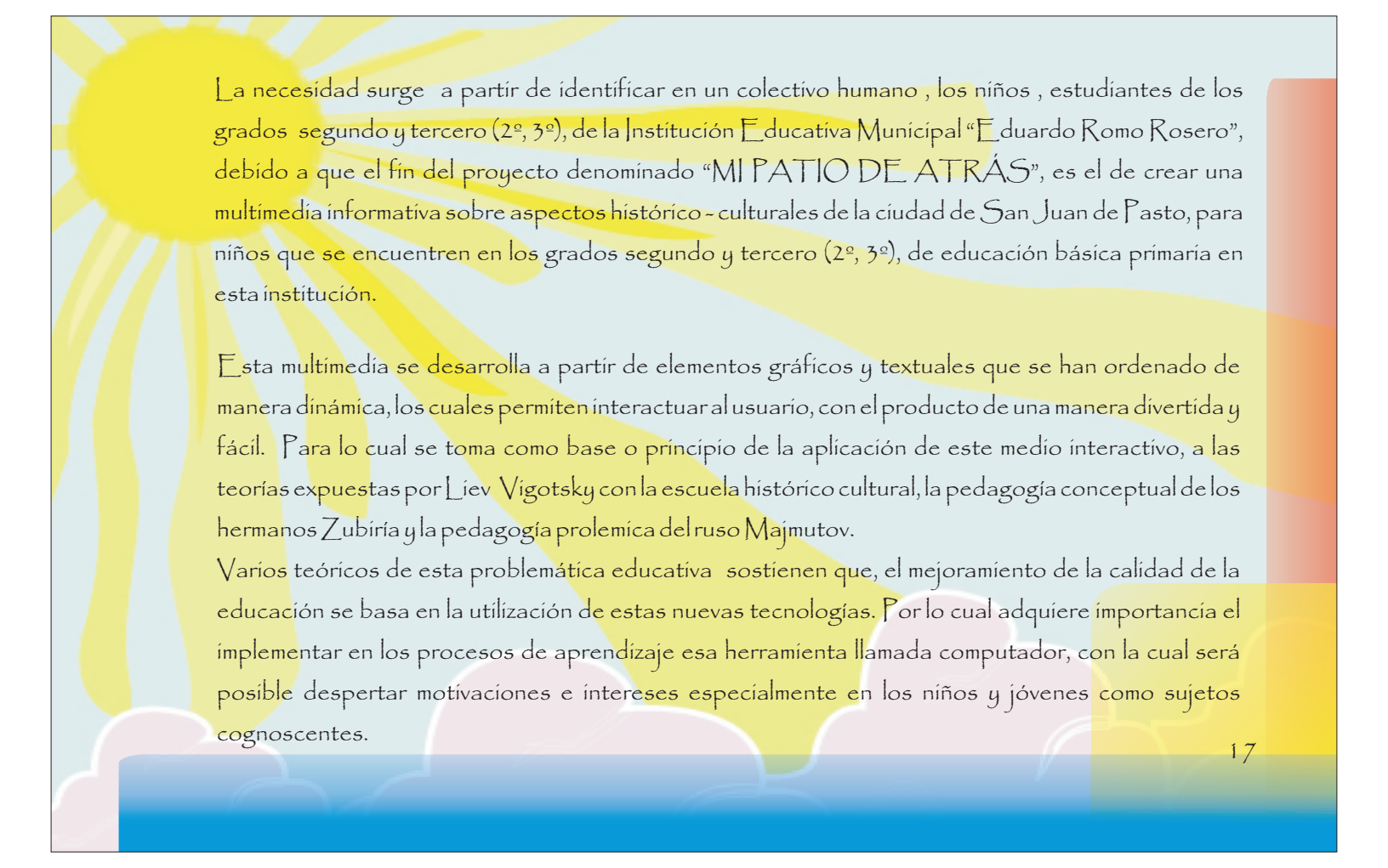
- Establecer la manera como los estudiantes de 2º y 3º grado de la educación básica primaria de la Institución Educativa Municipal “Eduardo Romo Rosero”, acceden al conocimiento de la historia y la cultura de Pasto.
- Verificar la utilización y no utilización de las nuevas tecnologías en el conocimiento de los aspectos histórico – culturales de la ciudad de Pasto.
- Verificar la viabilidad de la utilización de nuevas tecnologías para el acceso al conocimiento por parte de los estudiantes de los grados 2º y 3º de la, Institución Educativa Municipal “Eduardo Romo Rosero”.

1.7. JUSTIFICACION

En la ley general de educación se enmarca como un derecho de los educandos el uso de las nuevas tecnologías para el aprendizaje de los saberes.

La escuela como institución educativa, la que, entre otras, cumple la misión de formar a los estudiantes desde el acceso al conocimiento, tiene la responsabilidad de utilizar diversas estrategias metodológicas para facilitar ese proceso de aprendizaje, de aquí que si bien se realiza, es de manera magistral y no apoyados en las diversas ayudas contempladas en el marco de la ley.

Teniendo en cuenta lo anterior, la razón que motivó la realización de este proyecto fue el carácter didáctico formativo al propiciar la oportunidad de aplicar la metodología de la multimedia como técnica para el aprendizaje del saber histórico cultural de la ciudad de Pasto. A través del cual se buscara la posibilidad de atender a la necesidad de comunicar por este medio, aspectos inherentes a la cotidianidad histórico-cultural de un entorno regional.



La necesidad surge a partir de identificar en un colectivo humano, los niños, estudiantes de los grados segundo y tercero (2º, 3º), de la Institución Educativa Municipal “Eduardo Romo Rosero”, debido a que el fin del proyecto denominado “MI PATIO DE ATRÁS”, es el de crear una multimedia informativa sobre aspectos histórico-culturales de la ciudad de San Juan de Pasto, para niños que se encuentren en los grados segundo y tercero (2º, 3º), de educación básica primaria en esta institución.

Esta multimedia se desarrolla a partir de elementos gráficos y textuales que se han ordenado de manera dinámica, los cuales permiten interactuar al usuario, con el producto de una manera divertida y fácil. Para lo cual se toma como base o principio de la aplicación de este medio interactivo, a las teorías expuestas por Liev Vigotsky con la escuela histórico cultural, la pedagogía conceptual de los hermanos Zúbiría y la pedagogía prolema del ruso Majmutov.

Varios teóricos de esta problemática educativa sostienen que, el mejoramiento de la calidad de la educación se basa en la utilización de estas nuevas tecnologías. Por lo cual adquiere importancia el implementar en los procesos de aprendizaje esa herramienta llamada computador, con la cual será posible despertar motivaciones e intereses especialmente en los niños y jóvenes como sujetos cognoscentes.



2. MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO CONTEXTUAL

2.1.1 DESCRIPCIÓN DEL ENTORNO ESPECÍFICO

IDENTIFICACIÓN Y UBICACIÓN:

Nombre: Institución Educativa Municipal “Eduardo Romo Rosero”, de San Juan de Pasto.

Ubicación: sector sur oriental de la ciudad de san Juan de pasto, corregimiento de buesaquillo.

POBLACIÓN:

60 estudiantes de segundo y tercer grado de educación básica primaria de la Institución Educativa Municipal “Eduardo Romo Rosero”.



ASPECTOS SOCIOCULTURALES:

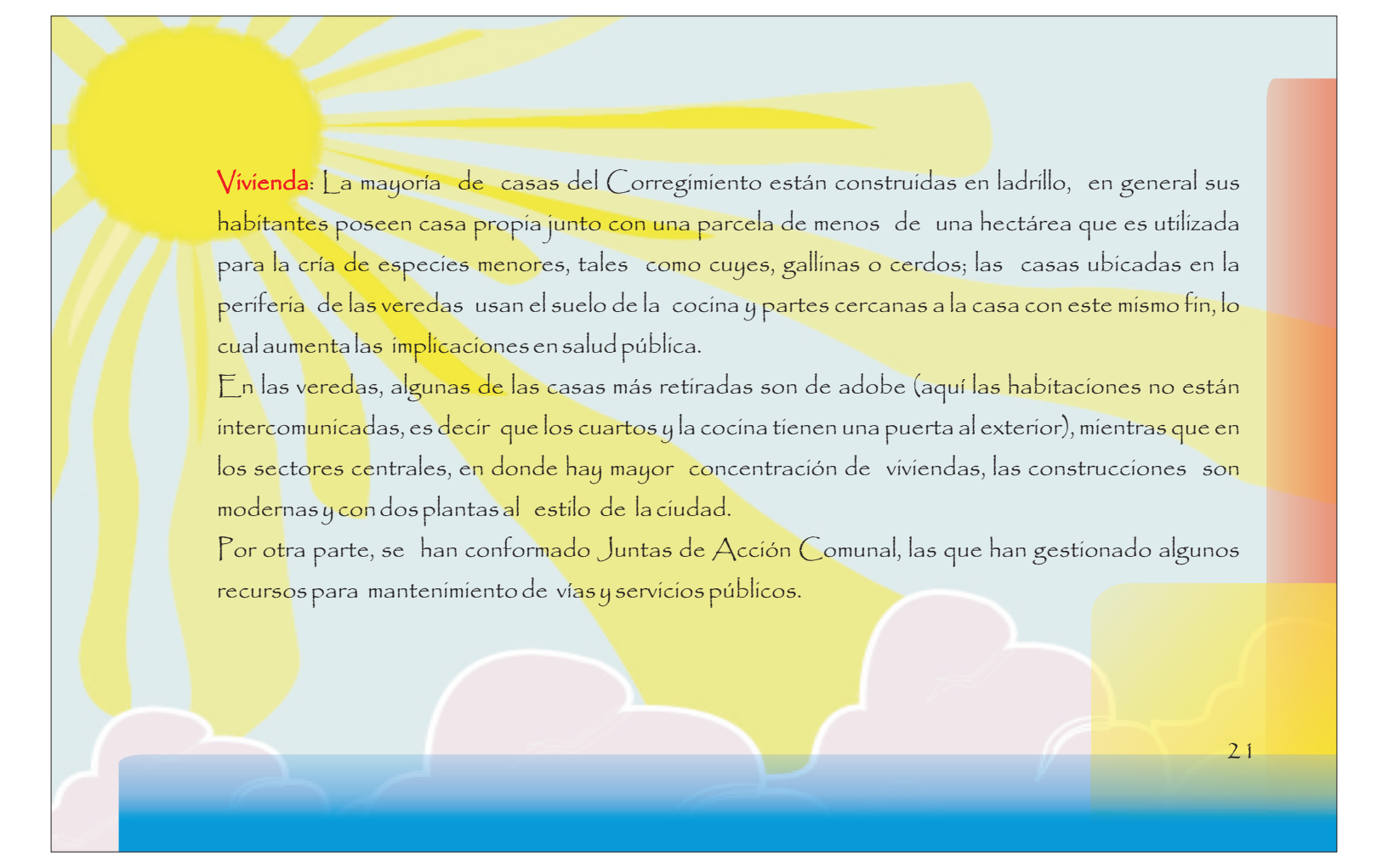
Estudio socioeconómico y cultural

La población estudiantil de la Institución Eduardo Romo es demasiado heterogénea por cuanto proviene de comunidades con características muy diversas, costumbres y ocupaciones de diferente orden mezclándose las de origen campesino con las urbanas, formándose una amalgama de criterios y tendencias que en un momento determinado polarizan los grupos, evitando una mayor compenetración entre estudiantes del mismo sexo y de sexos diferentes, al igual que de cursos distintos.

Sector Rural (Buesaquillo, Alianza, Pejendino Reyes)

Las Veredas Buesaquillo, Alianza para el Progreso y Pejendino Reyes, pertenecen al Corregimiento de Buesaquillo, ubicado al sur oriente del municipio de Pasto, hacia la calle 22 vía a La Cocha, desviación a la izquierda, por la vía adjunta a la Correccional de menores del I.C.B.F. Tiene un total de 5.500 habitantes, aproximadamente, distribuidos de la siguiente manera:


VEREDA	No. HABITANTES
Buesaquillo Centro	2100
Buesaquillo Alto	950
Pejendino Reyes	900
Alianza	1550



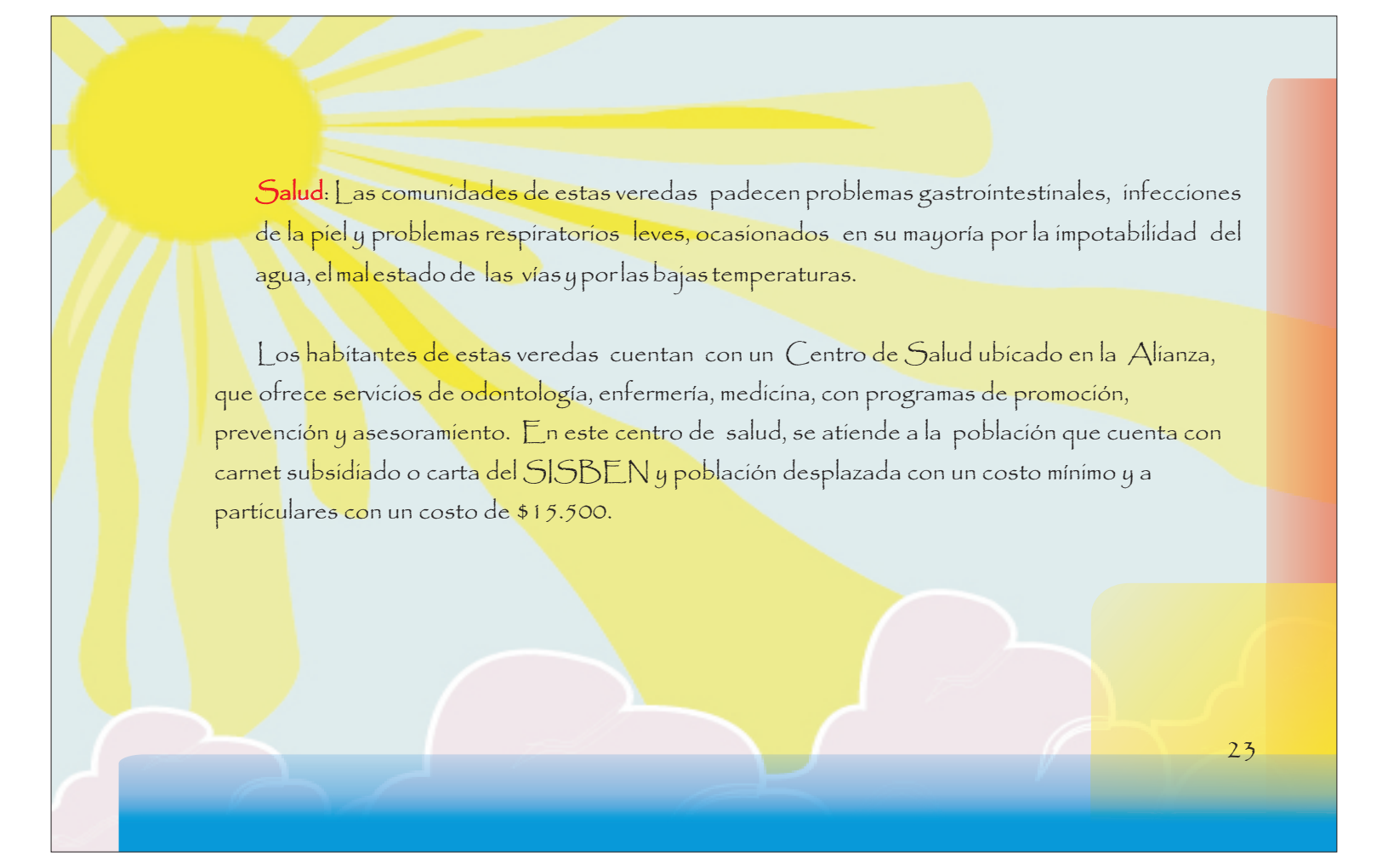
Vivienda: La mayoría de casas del Corregimiento están construidas en ladrillo, en general sus habitantes poseen casa propia junto con una parcela de menos de una hectárea que es utilizada para la cría de especies menores, tales como cuyes, gallinas o cerdos; las casas ubicadas en la periferia de las veredas usan el suelo de la cocina y partes cercanas a la casa con este mismo fin, lo cual aumenta las implicaciones en salud pública.

En las veredas, algunas de las casas más retiradas son de adobe (aquí las habitaciones no están intercomunicadas, es decir que los cuartos y la cocina tienen una puerta al exterior), mientras que en los sectores centrales, en donde hay mayor concentración de viviendas, las construcciones son modernas y con dos plantas al estilo de la ciudad.

Por otra parte, se han conformado Juntas de Acción Comunal, las que han gestionado algunos recursos para mantenimiento de vías y servicios públicos.

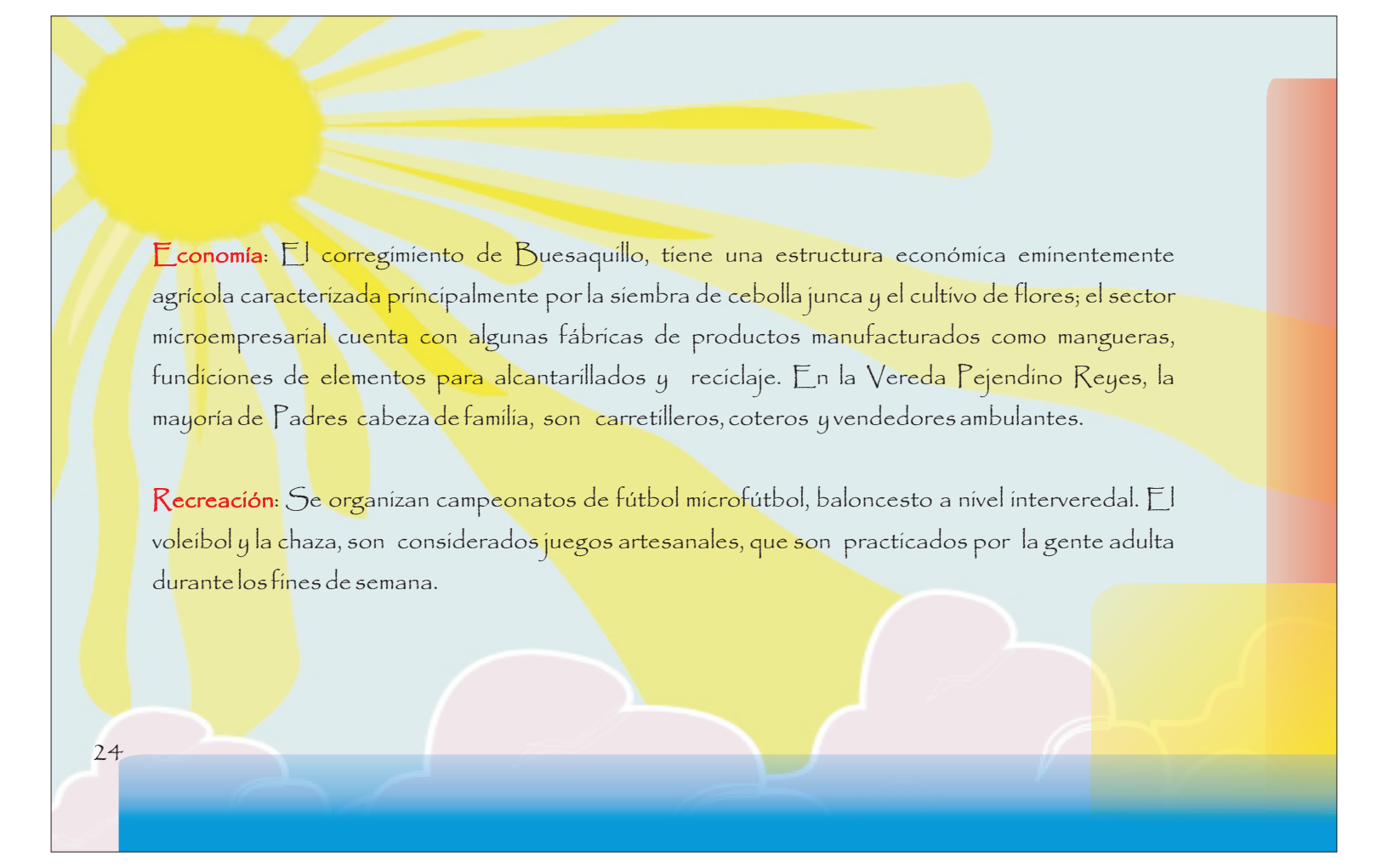


Educación: Existen tres centros educativos, uno en la Alianza, otro en Pejendino Reyes y otro en Buesaquillo, sin embargo, el grado de escolaridad de la población adulta es bajo, pues sus padres en algunos casos manifiestan no estar de acuerdo con el estudio ya que lo consideran una pérdida de tiempo y dinero, y el acceso a las instituciones educativas se ve obstaculizado debido a que algunos niños comienzan a trabajar desde temprana edad, por problemas económicos existentes en varias familias o porque no hay una cultura de estudio. Además, algunos adolescentes no tienen sentido de pertenencia hacia las instituciones veredales y valoran más las instituciones urbanas.



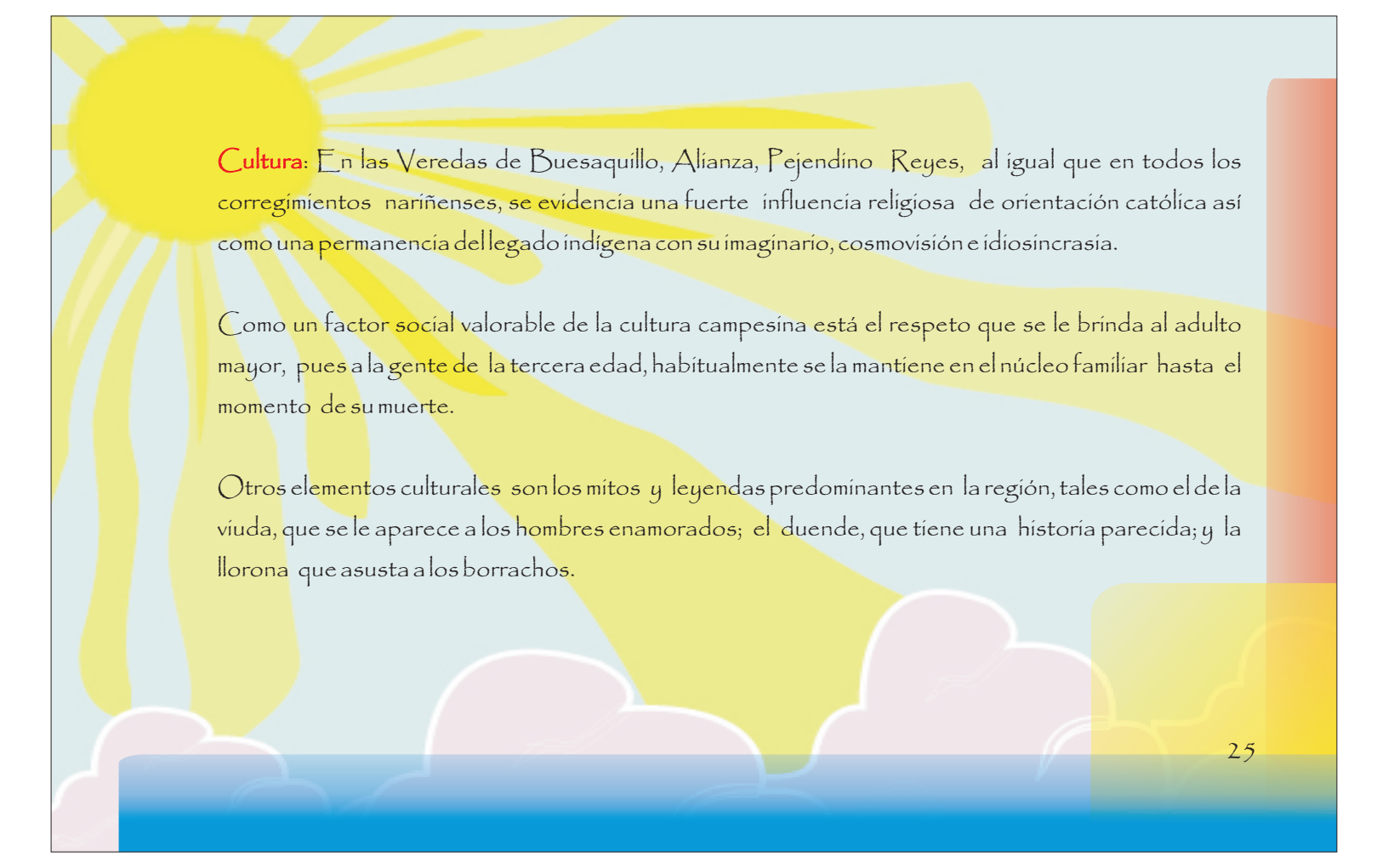
Salud: Las comunidades de estas veredas padecen problemas gastrointestinales, infecciones de la piel y problemas respiratorios leves, ocasionados en su mayoría por la impotabilidad del agua, el malestar de las vías y por las bajas temperaturas.

Los habitantes de estas veredas cuentan con un Centro de Salud ubicado en la Alianza, que ofrece servicios de odontología, enfermería, medicina, con programas de promoción, prevención y asesoramiento. En este centro de salud, se atiende a la población que cuenta con carnet subsidiado o carta del SISBEN y población desplazada con un costo mínimo y a particulares con un costo de \$15.500.



Economía: El corregimiento de Buesaquillo, tiene una estructura económica eminentemente agrícola caracterizada principalmente por la siembra de cebolla junca y el cultivo de flores; el sector microempresarial cuenta con algunas fábricas de productos manufacturados como mangueras, fundiciones de elementos para alcantarillados y reciclaje. En la Vereda Pejendino Reyes, la mayoría de Padres cabeza de familia, son carretilleros, coteros y vendedores ambulantes.

Recreación: Se organizan campeonatos de fútbol microfútbol, baloncesto a nivel interveredal. El voleibol y la chaza, son considerados juegos artesanales, que son practicados por la gente adulta durante los fines de semana.



Cultura: En las Veredas de Buesaquillo, Alianza, Pejendino Reyes, al igual que en todos los corregimientos nariñenses, se evidencia una fuerte influencia religiosa de orientación católica así como una permanencia del legado indígena con su imaginario, cosmovisión e ídiosincrasia.

Como un factor social valorable de la cultura campesina está el respeto que se le brinda al adulto mayor, pues a la gente de la tercera edad, habitualmente se la mantiene en el núcleo familiar hasta el momento de su muerte.

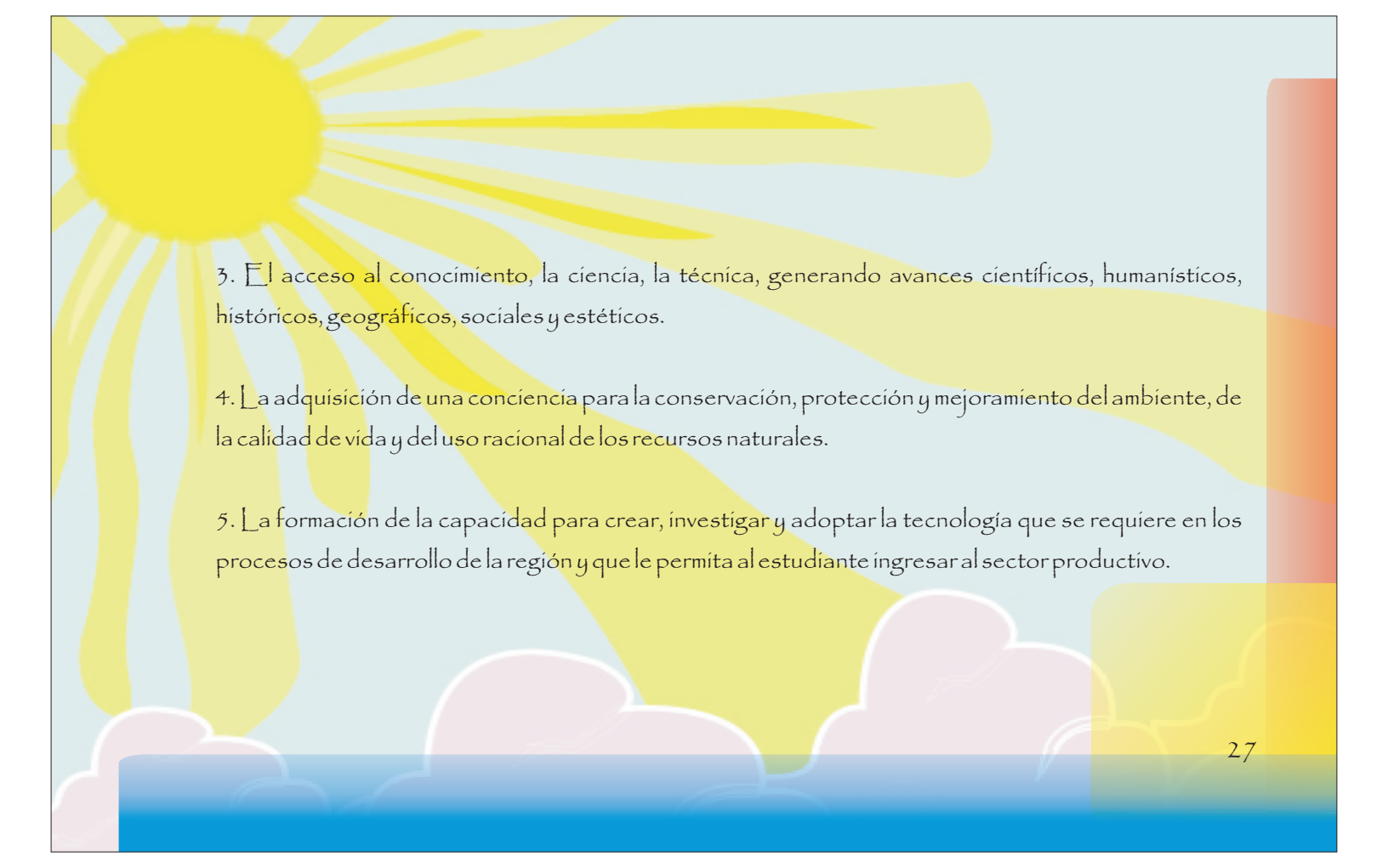
Otros elementos culturales son los mitos y leyendas predominantes en la región, tales como el de la viuda, que se le aparece a los hombres enamorados; el duende, que tiene una historia parecida; y la llorona que asusta a los borrachos.

· ASPECTOS PEDAGÓGICOS

FINES DE LA EDUCACIÓN

Los siguientes fines han sido adaptados a la finalidad social, económica y jurídica de la comunidad educativa y están basados en los que establece la Ley General de Educación en su artículo quinto, según la cual la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, orientado a:

1. La formación integral del estudiante, en los aspectos físico, intelectual, moral, social, espiritual, ético, cívico; tendiente al desarrollo de la personalidad, la paz, la libertad y la justicia respetando siempre los derechos de los demás.
2. Formación que facilite la participación de todos en las decisiones que nos afecten, en los aspectos administrativo, organizativo, cultural, basándose en el respeto a la autoridad legítima y en la ley; dentro de la institución, región y comunidad.

- 
3. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica, generando avances científicos, humanísticos, históricos, geográficos, sociales y estéticos.
 4. La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del ambiente, de la calidad de vida y del uso racional de los recursos naturales.
 5. La formación de la capacidad para crear, investigar y adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo de la región y que le permita al estudiante ingresar al sector productivo.

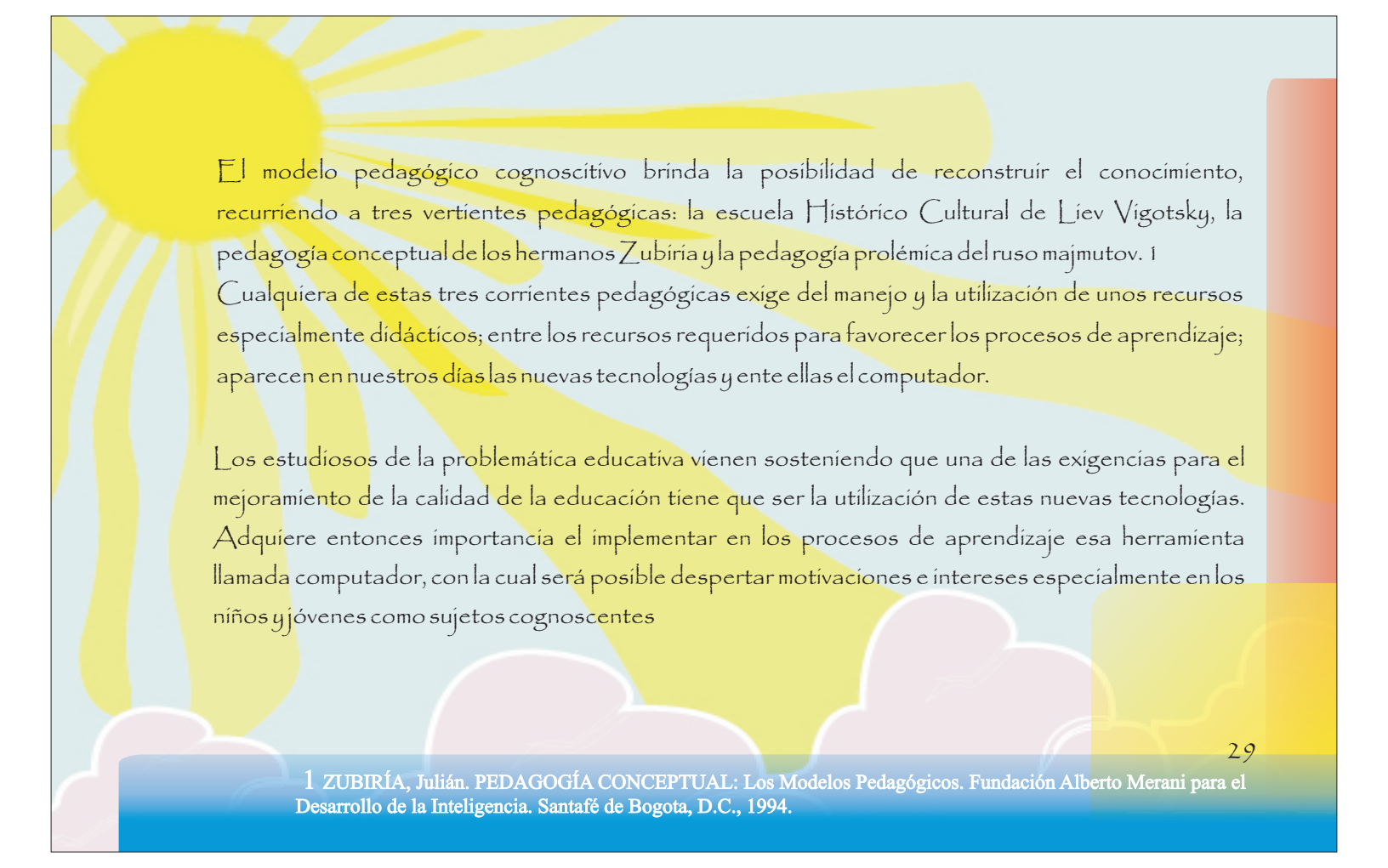
2.2 MARCOTEÓRICO CONCEPTUAL

2.2.1 MODELOS PEDAGÓGICOS PARA EL APRENDIZAJE DE LOS SABERES.

La educación se asume como un proceso de exploración, descubrimiento, orientación, cultivo y desarrollo de las aptitudes y actitudes de los educandos; esta afirmación que es tomada del pensamiento de Émile Durkheim, de su obra “sociología de la educación”, sugiere la necesidad de definir unas estrategias metodológicas y didácticas que permitan la realización de ese ejercicio de búsqueda, y orientación de esas aptitudes y actitudes; la teoría pedagógica como referente en función del cual se definen estrategias para orientar procesos de aprendizaje, ha planteado tres alternativas metodológicas concretas que se abstraen en los modelos pedagógicos: Tradicional, Activo-Constructivista y cognoscitivo.

El modelo pedagógico tradicional abraza la idea de reproducir conocimiento y de, en el juego del aprendizaje, colocarle en la cadena Reproducción – transmisión – Mecanización.

El modelo pedagógico Activo-Constructivista recoge la idea de hacer posible la construcción del conocimiento con el aprovechamiento de las facultades sensoriales del niño y su capacidad para descubrir y para construir.



El modelo pedagógico cognoscitivo brinda la posibilidad de reconstruir el conocimiento, recurriendo a tres vertientes pedagógicas: la escuela Histórico Cultural de Liev Vigotsky, la pedagogía conceptual de los hermanos Zúbiría y la pedagogía prolémica del ruso majmutov. ¹ Cualquiera de estas tres corrientes pedagógicas exige del manejo y la utilización de unos recursos especialmente didácticos; entre los recursos requeridos para favorecer los procesos de aprendizaje; aparecen en nuestros días las nuevas tecnologías y ente ellas el computador.

Los estudiosos de la problemática educativa vienen sosteniendo que una de las exigencias para el mejoramiento de la calidad de la educación tiene que ser la utilización de estas nuevas tecnologías. Adquiere entonces importancia el implementar en los procesos de aprendizaje esa herramienta llamada computador, con la cual será posible despertar motivaciones e intereses especialmente en los niños y jóvenes como sujetos cognoscentes

¹ ZUBIRÍA, Julián. PEDAGOGÍA CONCEPTUAL; Los Modelos Pedagógicos. Fundación Alberto Merani para el Desarrollo de la Inteligencia. Santafé de Bogota, D.C., 1994.

2.2.2 LA INTELIGENCIA VISUAL ESPACIAL

Esta inteligencia permite que las personas procesen y perciban información a través de un conjunto de habilidades visuales: proyección, imaginación mental, manejo de espacios, razonamiento espacial, manipulación de imágenes. Es importante aclarar que a pesar que la visualización es de enorme importancia para la inteligencia espacial, no esta relacionada con el sentido de la vista; es así que esta inteligencia puede estar muy desarrollada en una persona ciega.

La inteligencia visual y espacial es una inteligencia muy sensible en la mayoría de estudiantes, por eso trabajar en el aula con medios audiovisuales es de gran utilidad para cumplir con las metas del aprendizaje.

Se caracteriza porque las personas tienen una gran habilidad para comprender y manejar el mundo visual y espacial: un explorador; para transformar las percepciones visuales y espaciales un arquitecto, un diseñador. Las personas con esta inteligencia son muy sensibles al color, a la textura, a las formas, etc.²



Entre los principales procesos de aprendizaje visual-espacial tenemos:

- Establecer un entorno visual de aprendizaje.
- Representaciones pictóricas, como los esbozos visuales y los cuadros de flujo, (organizadores gráficos, diagramas de flujo, mapas de ideas, cuadros comparativos).
- Toma de notas y herramientas de lluvia de ideas, como la proyección de conceptos.
- Visualización, como las técnicas de memoria visual.
- Variedad visual en los materiales de aprendizaje.
- Juegos de tabla y tarjetas como los juegos de memoria.
- Aprender a pensar como un arquitecto.
- Las artes visuales.



2.2.3 EL NIÑO Y EL COMPUTADOR

El computador es una herramienta informática que puede facilitar los procesos de aprendizaje en los niños y se presenta como un medio de estimulación sensorial, siempre y cuando a esta herramienta se le de el uso adecuado; sin embargo debemos tener en cuenta que el uso del computador por parte de los infantes que se encuentren en edad escolar no debe superar un tiempo de uso de mas de una hora diaria, tiempo en el cual los niños fijaran su atención debidamente y no se desviarán de lo correspondiente al aprendizaje de estos saberes. 3

3. ASPECTOS METODOLOGICOS

3.1 LINEA DE INVESTIGACION

Este trabajo se enmarca en el contexto de la línea de investigación identificada como nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Esta es una línea de investigación que forma parte del gran frente de investigación rotulado como mejoramiento de la calidad de la educación en el contexto del departamento de Nariño.

3.2 ENFOQUE DE INVESTIGACION

El estudio tiene estrecha correspondencia con una lectura interpretativa de los indicadores del fenómeno; esta lectura interpretativa es posible realizarla a través del enfoque de investigación conocido como enfoque histórico hermenéutico, puesto que los indicadores del fenómeno estudiado se abrazan en el juego de los signos, los símbolos, los gestos, las expectativas; que no pueden valorarse desde criterios cuantitativos, sí no desde una concepción cualitativa y a través de apreciaciones categoriales, que parten de la naturaleza histórica del fenómeno y de la posibilidad de tratarse desde esa técnica denominada hermenéutica.

3.3 POBLACION

Esta investigación se realiza con la población correspondiente a los estudiantes de segundo y de tercer grado de educación básica primaria de la Institución Educativa Municipal “Eduardo Romo Rosero”, que alcanza un total de sesenta (60) miembros.

3.4 MUESTRA

Debido a que la población de los estudiantes del 2º y 3º grado de educación básica primaria de la, Institución Educativa Municipal “Eduardo Romo Rosero”, es relativamente pequeña, no se toma muestra de ningún tipo, sí no que se procede a trabajar con el 100% de esa población, es decir con sus sesenta (60) miembros.



3.5 TECNICAS PARA RECOGER LA INFORMACION

Se recurrirá a la aplicación de encuestas dirigidas a los estudiantes del grado 2º y 3º, y a los profesores que orientan saberes en esos grados, de la Institución Educativa Municipal “Eduardo Romo Rosero”.

3.6 TECNICAS PARA ANALIZAR E INTERPRETAR LA INFORMACION

Para este ejercicio se recurrirá a la valoración cualitativa de los indicadores del fenómeno, ejercicio que conducirá a la elaboración de abstracciones conceptuales que para el caso adquieren el nombre de categorías.

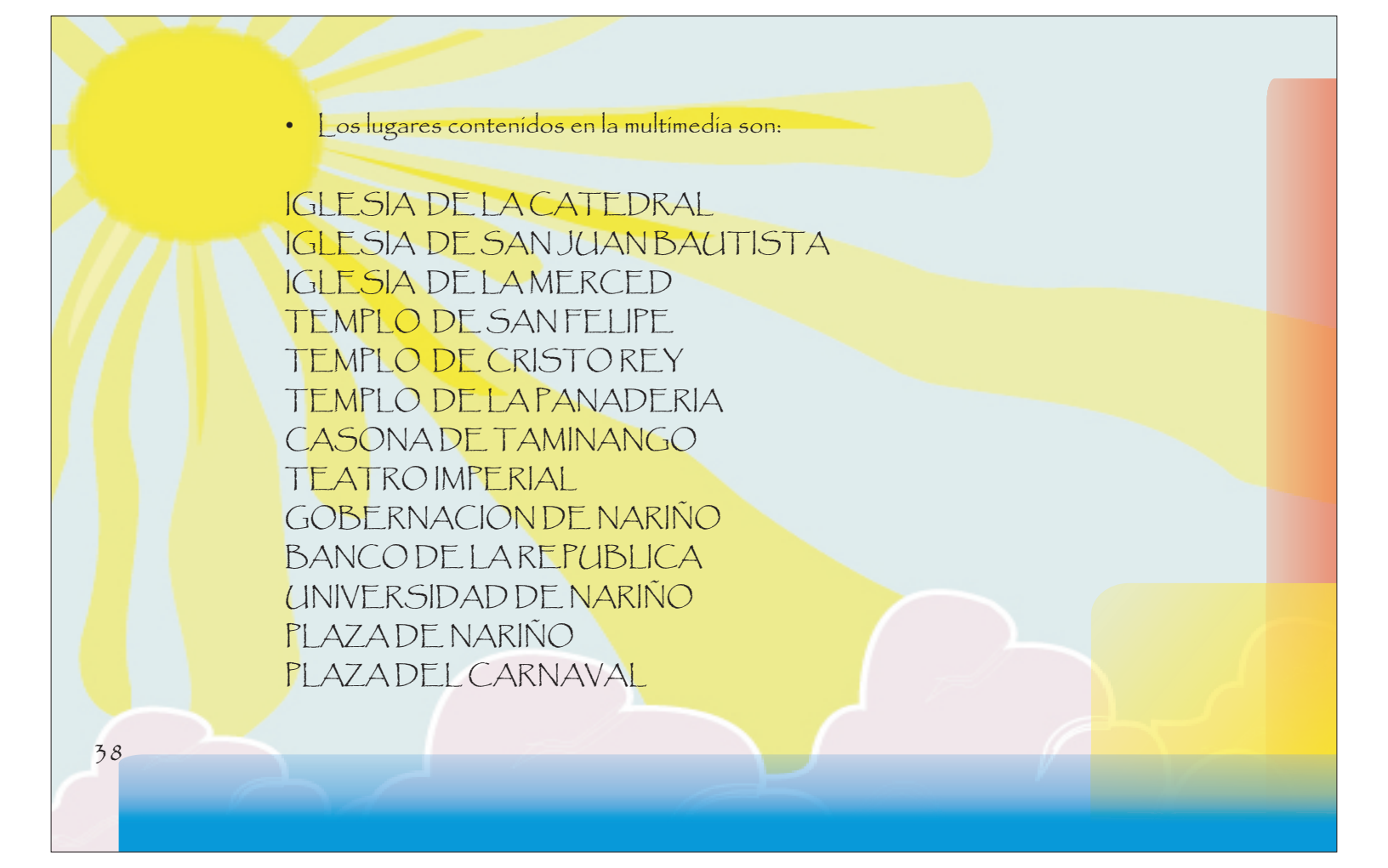


CONTENIDO DE LA MULTIMEDIA

Teniendo en cuenta que el desarrollo de esta herramienta se realiza por fases las cuales se intensificarán de acuerdo al interés que estas generen; la primera fase es una visión de algunos de los personajes más importantes y los lugares más representativos en la historia de la ciudad de San Juan de Pasto; los cuales contienen su respectiva información histórica y material fotográfico, (en algunos casos con fotos del lugar en épocas pasadas). Además contiene el escudo, el himno (texto y audio), y la bandera de la ciudad de San Juan de Pasto.

- 
- Los personajes contenidos en la multimedia son:

ANTONIONARIÑO
SEBASTIÁN DE BELALCAZAR
FAMILIA CASTAÑEDA
LORENZO DE ALDANA
AGUSTIN AGUALONGO
SIMON BOLIVAR

- 
- Los lugares contenidos en la multimedia son:


IGLESIA DE LA CATEDRAL
IGLESIA DE SAN JUAN BAUTISTA
IGLESIA DE LA MERCED
TEMPLO DE SAN FELIPE
TEMPLO DE CRISTO REY
TEMPLO DE LA PANADERIA
CASONA DE TAMINANGO
TEATRO IMPERIAL
GOBERNACION DE NARIÑO
BANCO DE LA REPUBLICA
UNIVERSIDAD DE NARIÑO
PLAZA DE NARIÑO
PLAZA DEL CARNAVAL



EL USO DEL COMPUTADOR ESTIMULA CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE EN NIÑOS

Para sacar el máximo provecho al PC se requiere de la orientación y guía de profesores y adultos que regulen que el niño mezcle la entretención con el aprendizaje, evitando el aislamiento del menor. También hay que cautelar que los escolares no pierdan el interés por otras formas de investigación o por métodos manuales de hacer trabajos, que requieren más tiempo y paciencia.


Los computadores han generado debate desde hace años respecto de sus beneficios o desventajas en el desarrollo de los niños. En la actualidad, varios estudios han demostrado su efectividad y riquezas, a través de resultados en el área de creatividad, flexibilidad y originalidad.



También se ve una mejora en los niveles de comprensión de lectura y el desarrollo general de las capacidades intelectuales de los estudiantes. Otros estudios han mostrado que los escolares que usan programas educativos tienen mejor memoria a largo plazo y mayor seguridad a la hora de realizar presentaciones.

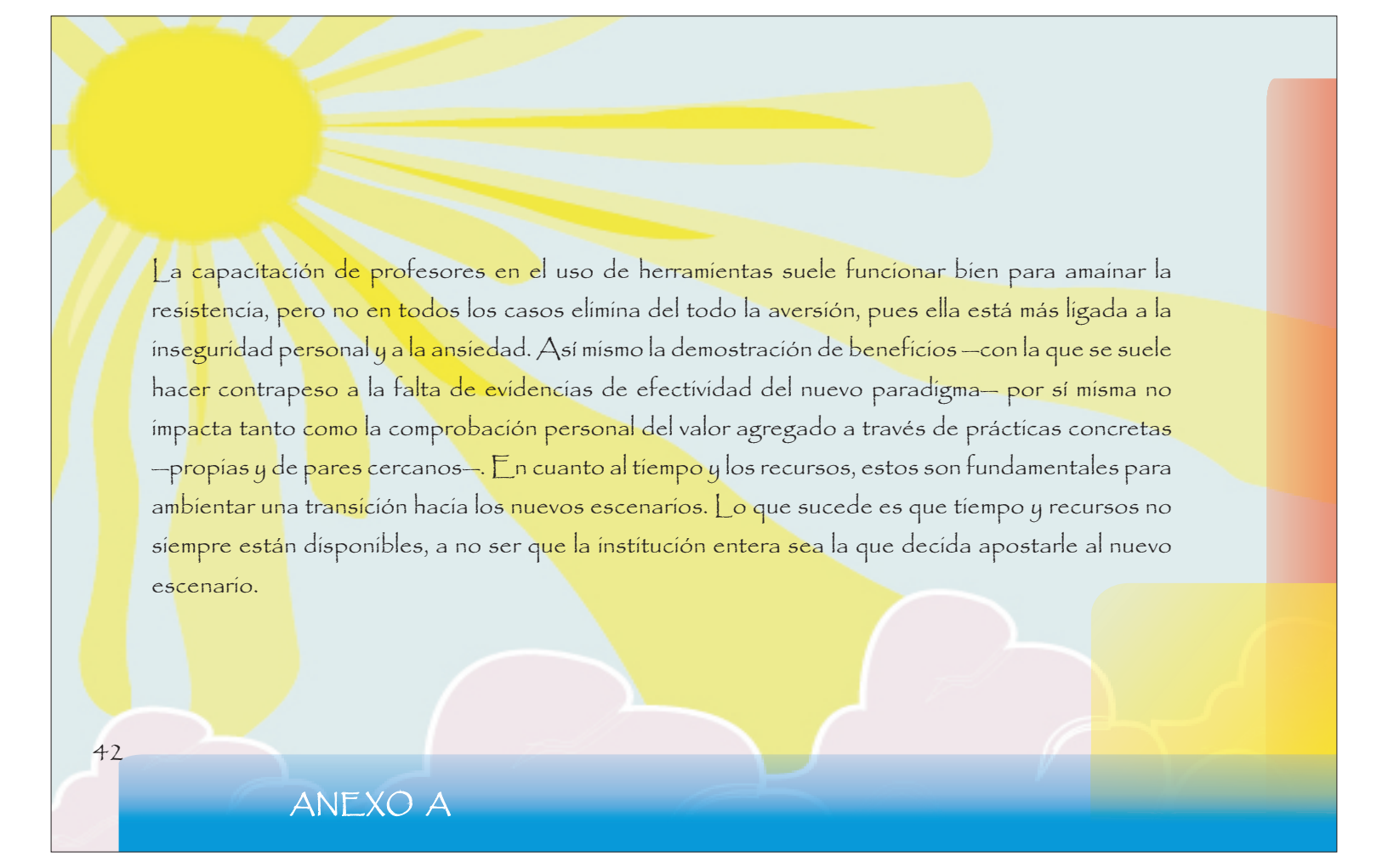
Mario Alfaro, de la Escuela de Educación Básica de la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, destaca que "el PC estimula la capacidad de poner atención y motiva el aprendizaje, ya que estar trabajando con un computador es más entretenido que estar sentado en una clase expositiva donde todos los alumnos escuchan".

Mg. REBECA ANTONIA PANTOJA BRAVO
Docente Institución Educativa INEM de Pasto
Área de Ciencias Sociales

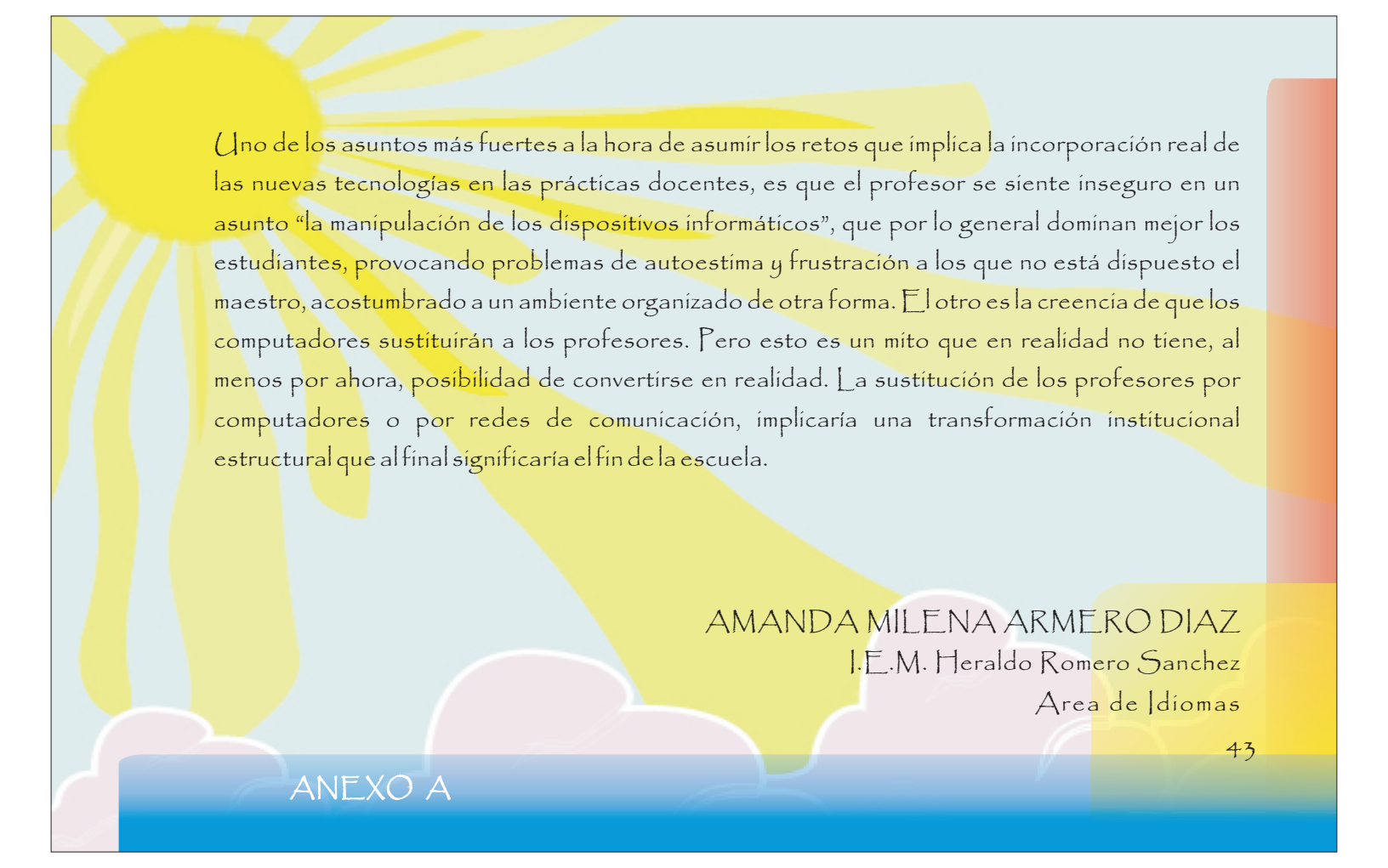


RESISTENCIA AL USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL AULA

Begoña Gros Salvat, investigadora catalana, ha analizado el resultado de varias investigaciones orientadas a explorar las actitudes de los profesores ante las nuevas tecnologías. Según su interpretación, que yo comparto, existen tres grupos de causas generadoras de las actitudes negativas de los maestros. De un lado juegan asuntos como la falta de evidencias sobre la efectividad del uso de las nuevas tecnologías, las deficiencias en el conocimiento de las herramientas y la falta de tiempo y medios para incorporarlas. En un segundo grupo se encuentran asuntos de tipo profesional, como el miedo a evidenciar carencias de conocimiento ante los alumnos y la idea de que el computador pueda sustituir a los profesores. Pero también existirían otras causas más relacionadas con la edad, el género, y hasta con las condiciones sociales específicas que podrían explicar la resistencia.

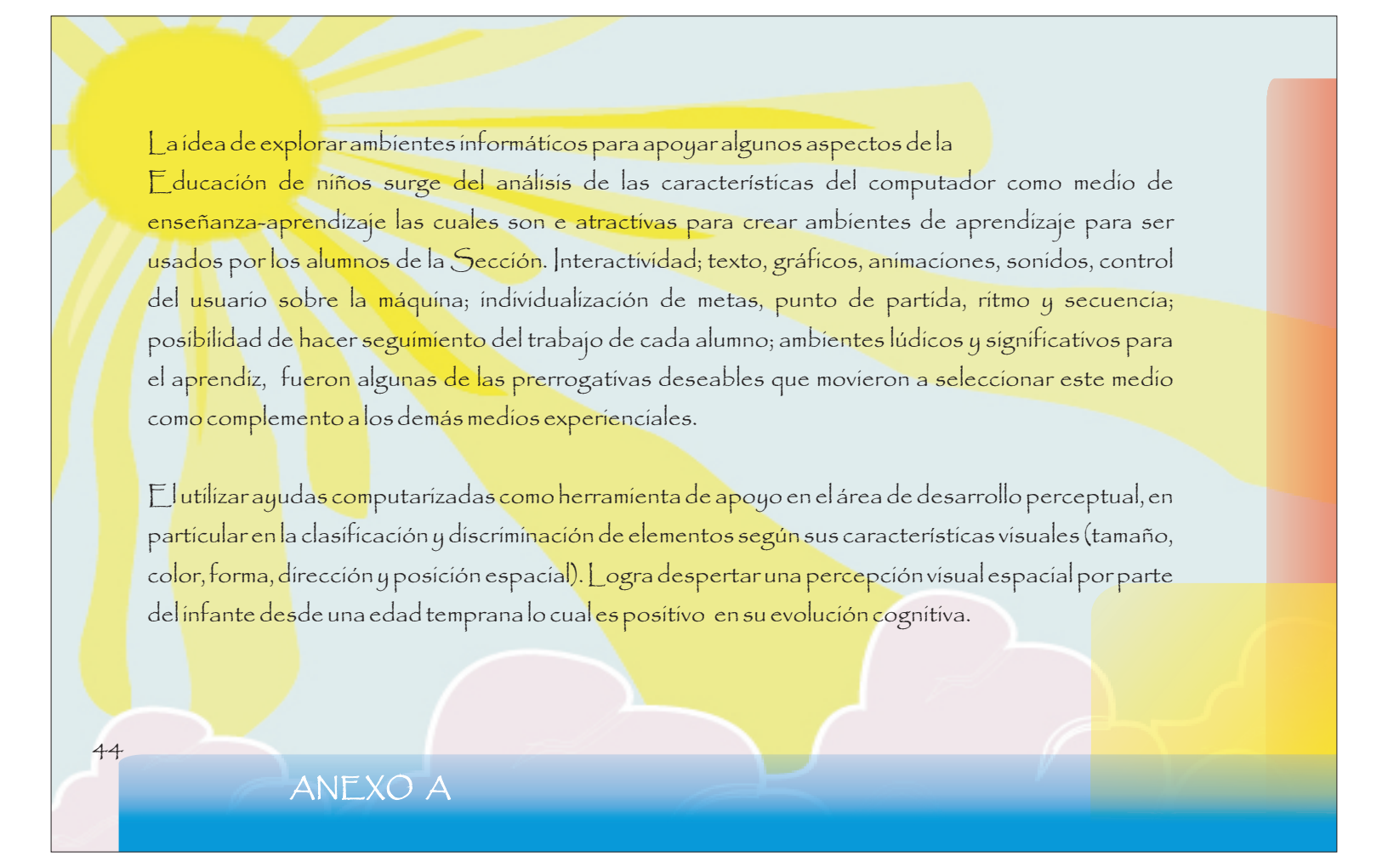


La capacitación de profesores en el uso de herramientas suele funcionar bien para amaïnar la resistencia, pero no en todos los casos elimina del todo la aversi3n, pues ella esta mas ligada a la inseguridad personal y a la ansiedad. Ası mismo la demostraci3n de beneficios —con la que se suele hacer contrapeso a la falta de evidencias de efectividad del nuevo paradigma— por sı misma no impacta tanto como la comprobaci3n personal del valor agregado a traves de practicas concretas —propias y de pares cercanos—. En cuanto al tiempo y los recursos, estos son fundamentales para ambientar una transici3n hacia los nuevos escenarios. Lo que sucede es que tiempo y recursos no siempre estan disponibles, a no ser que la instituci3n entera sea la que decida apostarle al nuevo escenario.



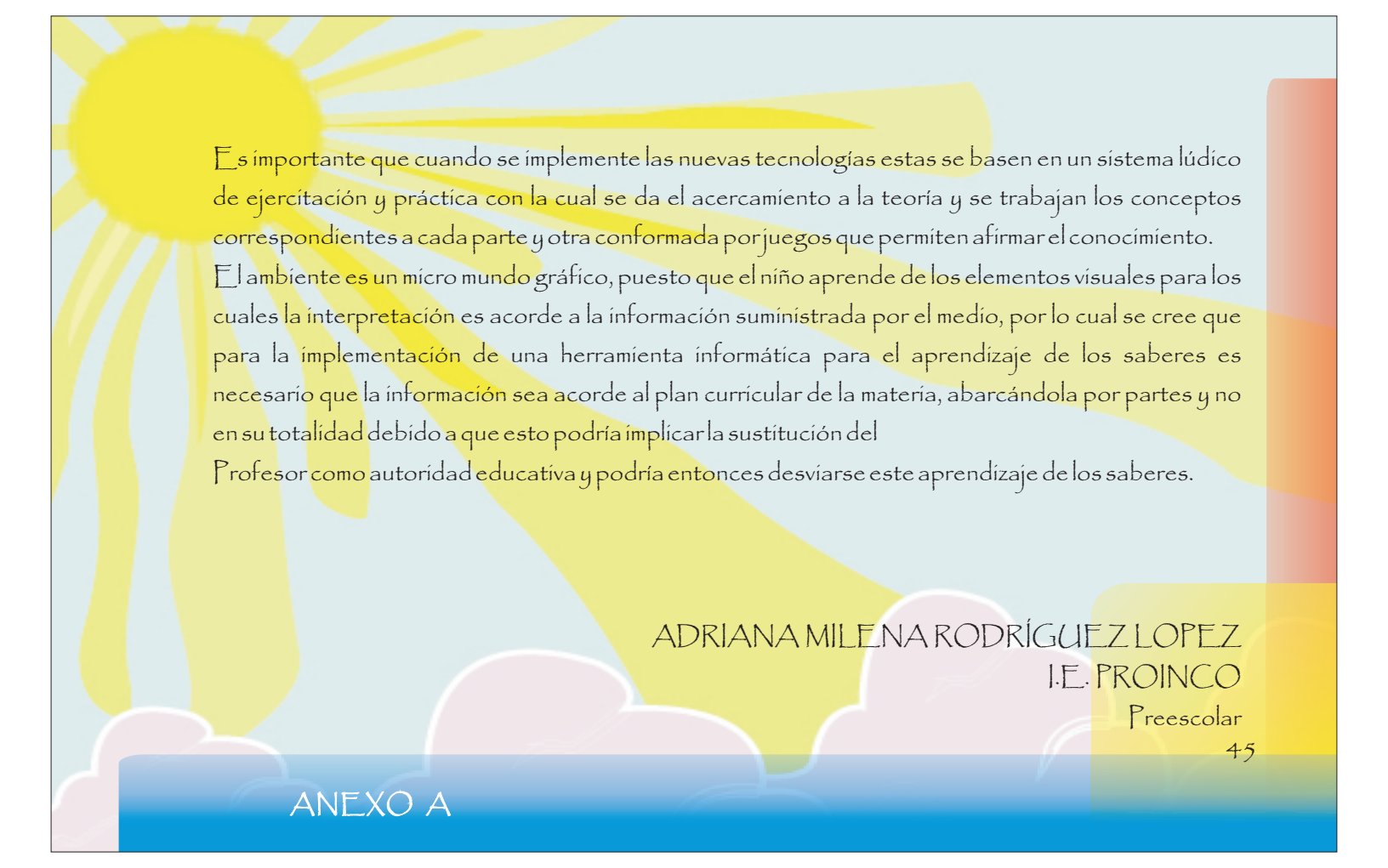
Uno de los asuntos más fuertes a la hora de asumir los retos que implica la incorporación real de las nuevas tecnologías en las prácticas docentes, es que el profesor se siente inseguro en un asunto “la manipulación de los dispositivos informáticos”, que por lo general dominan mejor los estudiantes, provocando problemas de autoestima y frustración a los que no está dispuesto el maestro, acostumbrado a un ambiente organizado de otra forma. El otro es la creencia de que los computadores sustituirán a los profesores. Pero esto es un mito que en realidad no tiene, al menos por ahora, posibilidad de convertirse en realidad. La sustitución de los profesores por computadores o por redes de comunicación, implicaría una transformación institucional estructural que al final significaría el fin de la escuela.

AMANDA MILENA ARMERO DIAZ
I.E.M. Heraldo Romero Sanchez
Area de Idiomas



La idea de explorar ambientes informáticos para apoyar algunos aspectos de la Educación de niños surge del análisis de las características del computador como medio de enseñanza-aprendizaje las cuales son e atractivas para crear ambientes de aprendizaje para ser usados por los alumnos de la Sección. Interactividad; texto, gráficos, animaciones, sonidos, control del usuario sobre la máquina; individualización de metas, punto de partida, ritmo y secuencia; posibilidad de hacer seguimiento del trabajo de cada alumno; ambientes lúdicos y significativos para el aprendiz, fueron algunas de las prerrogativas deseables que movieron a seleccionar este medio como complemento a los demás medios experienciales.

El utilizar ayudas computarizadas como herramienta de apoyo en el área de desarrollo perceptual, en particular en la clasificación y discriminación de elementos según sus características visuales (tamaño, color, forma, dirección y posición espacial). Logra despertar una percepción visual espacial por parte del infante desde una edad temprana lo cual es positivo en su evolución cognitiva.



Es importante que cuando se implemente las nuevas tecnologías estas se basen en un sistema lúdico de ejercitación y práctica con la cual se da el acercamiento a la teoría y se trabajan los conceptos correspondientes a cada parte y otra conformada por juegos que permiten afirmar el conocimiento. El ambiente es un micro mundo gráfico, puesto que el niño aprende de los elementos visuales para los cuales la interpretación es acorde a la información suministrada por el medio, por lo cual se cree que para la implementación de una herramienta informática para el aprendizaje de los saberes es necesario que la información sea acorde al plan curricular de la materia, abarcándola por partes y no en su totalidad debido a que esto podría implicar la sustitución del Profesor como autoridad educativa y podría entonces desviarse este aprendizaje de los saberes.

ADRIANA MILENA RODRÍGUEZ LOPEZ
I.E. PROINCO
Preescolar

45





BIBLIOGRAFIA

CONSTITUCION POLÍTICA de Colombia 1991. Edición actualizada 2005. s.l. : Esquilo LTDA, s.f. p.

FEDELMAN, Robert S. Psicología con aplicaciones en países de habla hispana, 4. Ed. México : McGraw Hill, 2004. 759 p.

JESSELYN, Irene M. Desarrollo psicosocial del niño. Buenos Aires, Argentina : Psique, 1969. 210 p.

LEY GENERAL DE Educación. Ley 115 febrero 8 de 1994. Edición actualizada 2002. s.l. : Unión LTDA, s.f. p.



LIEV; Vygotsky. Pensamiento y lenguaje. Barcelona, España: Paidós, 1995. p. 238

PIAGET, Jean. El criterio moral en el niño. Barcelona, España: Fontanella, 1974. 306 p.

REEVE, Johnmarshall. Motivación y emoción. 3 Ed. México: McGraw Hill, 1995. p. 623

VIASUS, Elizabeth. LEMUS, Pilar. Desarrollo de las inteligencias, habilidades de pensamiento, inteligencias múltiples y aprendizaje. Tomo 3. Colombia: Rezza Editores, 2003. 205 p.



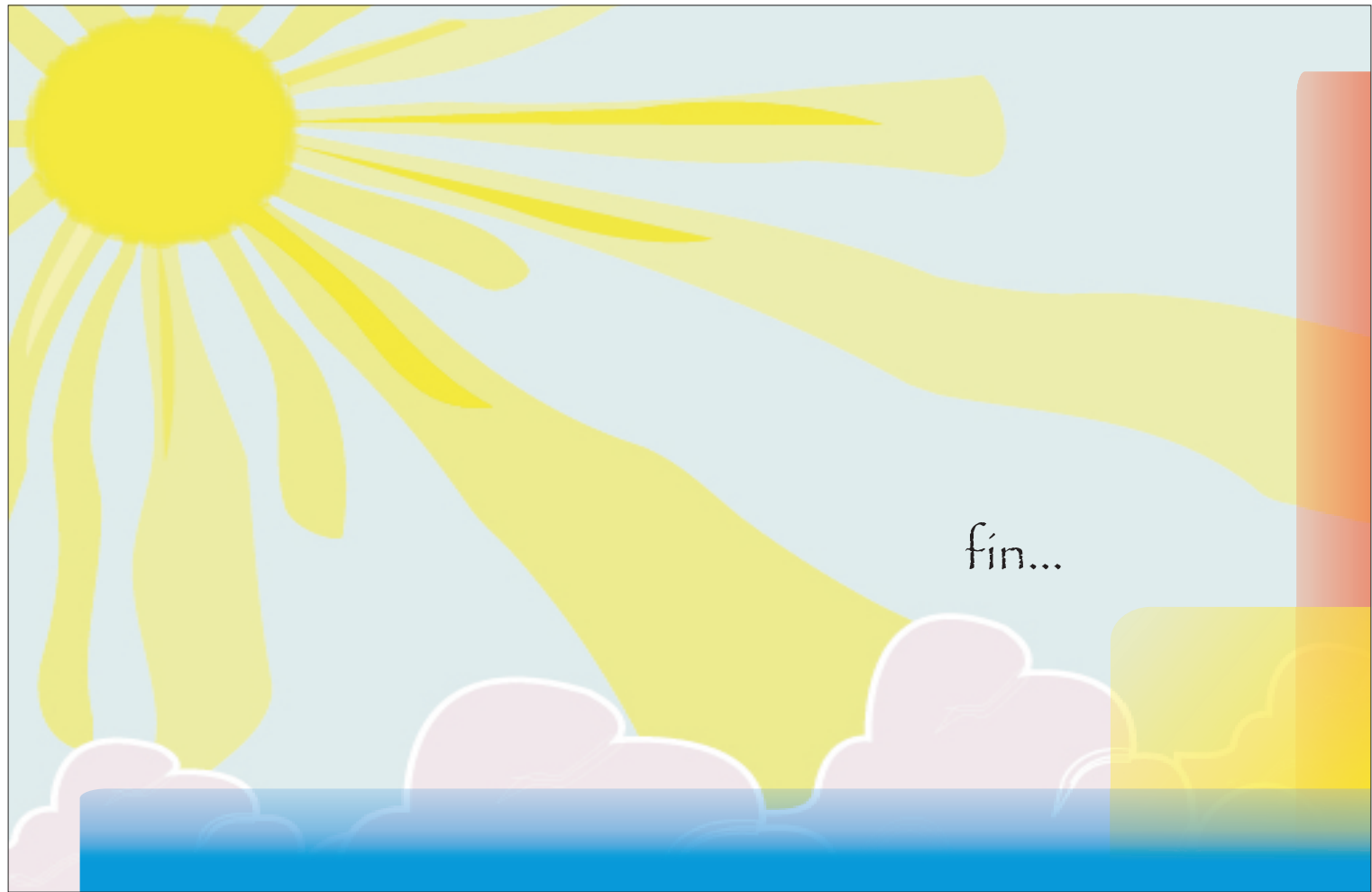
PAGINASWEB

Boeree; George, Gautier; Rafael. En : Psicologíaonline. (s.l.) : 17. Jul. 2006 (16 Jul 2006)
Disponible en la dirección electrónica : <http://www.psicologia-online.com/ebooks/personalidad/erikson.htm>

EL NIÑO de cuatro a seis años. En: Niñez y adolescencia (s.l.) : 25 Feb 2005 (10. Mar. 2005).
Disponible en la dirección electrónica : <http://www.albebe.com/cgi-bin/albebe/1a5.pl?62.html>

ANEXOS:

Se presenta un anexo, (anexo A), el cual presenta las opiniones expresadas por los entrevistados.



fin...