

PIZARRA MÁGICA - PROYECTO LÚDICO PEDAGÓGICO PARA EL
DESARROLLO DE COMPETENCIAS TIC EN ESTUDIANTES DE GRADO
TRANSICIÓN DE LA I.E.M. SAN JUAN BOSCO – SEDE MARIDIAZ

María Alejandra Loza Chávez
Diego Andrés Guzmán Bravo

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICA
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
PASTO
2019

PIZARRA MÁGICA - PROYECTO LÚDICO PEDAGÓGICO PARA EL
DESARROLLO DE COMPETENCIAS TIC EN ESTUDIANTES DE GRADO
TRANSICIÓN DE LA I.E.M. SAN JUAN BOSCO – SEDE MARIDIAZ

María Alejandra Loza Chávez
Diego Andrés Guzmán Bravo

Proyecto de trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de
Licenciados en Informática

Asesor:
Mg. Álvaro Hugo Gómez Rosero

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICA
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
PASTO
2019

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas, conclusiones y recomendaciones aportadas en el trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva del autor.

Artículo 1. Del acuerdo N 324 de octubre 11 de 1966 emanado por el Honorable Consejo Superior de la Universidad de Nariño.

Nota de Aceptación

Mg. Álvaro Hugo Gómez Rosero.

Asesor

Mg. Jairo Omar Játiva Erazo

Jurado

Mg. Harold Antonio Jojoa Jojoa

Jurado

San Juan de Pasto, julio 19 de 2019.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos en primer lugar a Dios, por guiarnos en el camino y fortalecernos espiritualmente para empezar un camino lleno de éxito.

En segundo lugar, a nuestro hijo Juan Diego, a nuestras familias y en especial a nuestros padres, que quienes con sus consejos fueron el motor de arranque y constante motivación, muchas gracias por su paciencia y comprensión, y sobre todo por su amor.

Nuestro sincero agradecimiento a nuestro asesor de proyecto, quien con su conocimiento y su guía logramos el desarrollo de nuestro trabajo.

Por último, queremos agradecer a personas que estuvieron presentes en la realización de esta meta tan importante para nosotros, agradecer todas sus ayudas, sus palabras motivadoras, sus conocimientos, sus consejos y su dedicación.

¡Muchas gracias por todo!

RESUMEN

La presente investigación tiene como fin dar a conocer la Pizarra Mágica en la implementación de un Proyecto Lúdico Pedagógico para el desarrollo de competencias TIC en los estudiantes de grado Transición de la I. E. M, San Juan Bosco sede Maridiaz.

La investigación se realizó teniendo en cuenta una metodología cualitativa con un enfoque de estudio de caso la cual permitió la interpretación durante el desarrollo del proyecto.

Como resultado la investigación arrojó que los docentes actualmente no cuentan con capacitaciones frecuentes en competencias TIC por lo tanto este, dificulta que los docentes preparen sus clases teniendo en cuenta el desarrollo de competencias TIC en los estudiantes.

ABSTRACT

This research has as a purpose to present the Magic Whiteboard in the implementation of a Pedagogic Game Project for the development of TIC competences in kindergarten students of I. E. M, San Juan Bosco, headquarters Maridiaz.

The research was carried out taking into account a qualitative methodology with a case study approach which allowed interpretation during the development of the project.

As a result, the research showed that teachers do not currently have frequent training in TIC skills, therefore, it is difficult for teachers to prepare their classes taking into account the development of TIC skills in students.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	12
1. ASPECTOS GENERALES	13
1. 1. Formulación del problema.....	13
1.1.1. Planteamiento del problema.....	13
1.1.2. Formulación del problema.....	14
1.2. Objetivos	14
1.1. Objetivo general	14
1.2. Objetivos específicos.....	14
1.3. Justificación.....	15
2. MARCO REFERENCIAL.....	16
2.1. Marco teórico	16
2.1.1. Las TIC y la educación preescolar.....	16
2.1.2. El proyecto lúdico pedagógico	20
2.1.3. Magia educativa.....	21
2.1.4. Pizarra mágica.....	22
2.1.5. Estándares iste para estudiantes	23
2.2. Antecedentes	24
2.3. Marco legal.....	25
2.4. Marco conceptual	28
¿Que son los recursos tecnológicos?	28
¿Qué es la neuroeducación o neurodidáctica?	29
¿Qué es el aprendizaje significativo?.....	29
2.5. Marco contextual	30
3. METODOLOGIA	33
3.1. Tipo de investigación	33

3.2. Unidad de sentido	34
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información	34
3.3.1. Análisis documental.....	35
4. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN Y RESULTADOS	37
4.1. Fase I: “Descubriendo la temática”	37
4.2. Fase II: “La construcción del plan de acción, el proyecto lúdico pedagógico.....	42
4.3. Fase III: Ejecución del proyecto lúdico pedagógico	46
4.3.2. Ejecución sesión 1	47
4.3.3. Ejecución sesión 2	48
4.3.4. Ejecución sesión 3	48
4.4. Fase IV: Reflexión proyecto lúdico pedagógico.	51
4.4.1. Análisis entrevistas	51
4.4.2. Análisis guía de observación	54
4.4.3. Análisis diarios de campo	59
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	61
5.1. Conclusiones	61
5.2. Recomendaciones.....	62
6. REFERENCIAS.....	63

TABLAS, FIGURAS, FOTOGRAFÍAS

Figura 1. Representación gráfica de los pasos o etapas para el acercamiento con la metodología investigación-acción.....	34
Tabla 1. COMPETENCIAS BÁSICAS DE PREESCOLAR – (Tomado de I.E.M. San Juan Bosco, 2017).....	40
Fotografía 1. Estudiantes en la ejecución del PLP.....	49
Fotografía 2. Participación de las estudiantes durante la ejecución del PLP.....	49
Fotografía 3. Participación de las estudiantes durante la ejecución del PLP.....	50
Fotografía 5. Socialización tema 3 la rima y la poesía.	50

ANEXOS

Anexo 1. Contenidos. El computador y sus partes – competencia cognitiva

Colores primarios – competencia estética.

Literatura infantil: rondas, poesías y canciones – competencia comunicativa

Anexo 2. Construcción de la pizarra mágica.

Anexo 3. Formato de entrevista a docentes.

Anexo 4. Transcripción de entrevista docentes participantes.

Anexo 5. Formato guía de observación.

Anexo 6. Formato diario de campo

Anexo 7. Matriz de Categorías de Análisis.

INTRODUCCIÓN

Actualmente se vive en un mundo donde los niños desde muy pequeños se están adaptando espontáneamente a las tecnologías; como lo afirma (Santos & Osório, 2008) “nacieron en la era de las tecnologías y con ellas conviven de forma espontánea sin miedos y con el interés de dominar la que tienen a su alcance en sus actividades” (p.2). Tanto así que por curiosidad o por atracción sienten la necesidad de manipular toda clase de recursos tecnológicos pero es deber de las docentes de transición hacer que estos recursos sean bien aprovechados y elegir los más acordes para fortalecer el proceso de la enseñanza y encaminar los intereses de los niños, de esta manera resulta aún más interesante si se muestra y se habla de las características formadoras que poseen los recursos tecnológicos utilizados para desarrollar la competencia TIC en los niños.

Cabe resaltar que los recursos tecnológicos se encuentran inmersos en los procesos culturales, sociales, comunicativos y de comportamiento que llevan a los niños a desarrollarse y relacionarse con las demás personas.

Un desarrollo que los prepare para asumir retos que tienen como referencia y apoyo a los amigos, la familia, la televisión, los libros, los medios de comunicación masiva, los computadores y en general los medios de información y comunicación, que generan nuevos aprendizajes; se hace necesaria la formación de competencias para dotar a los niños y niñas de herramientas que les permita responder a las necesidades del entorno. (MEN, 2009, pág. 23)

Finalmente se puede mencionar que el desarrollo exitoso de esta investigación junto con sus conclusiones pueden convertirse en un aporte esencial para saber cómo se desarrolla las competencias en tecnología de la información y la comunicación en el grado transición, teniendo en cuenta el uso de recursos tecnológicos en especial la pizarra mágica en la enseñanza de tecnología e informática además de ello, esta investigación puede servir como punto de partida para futuras exploraciones relacionadas con el desarrollo de competencias y el uso de recursos que facilitan y mejoran la enseñanza de informática en los niños de temprana edad.

PIZARRA MAGICA - PROYECTO LÚDICO PEDAGÓGICO PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS TIC EN ESTUDIANTES DE GRADO TRANSICIÓN DE LA I.E.M. SAN JUAN BOSCO – SEDE MARIDIAZ

1. ASPECTOS GENERALES

1. 1. Formulación del problema

1.1.1. Planteamiento del problema

La sociedad actual ha provocado a través de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) la necesidad de conocimiento no solo a los adultos sino también a los niños. Algunos autores e investigadores, tales como Amante (2003) afirman que actualmente los niños nacen en una Era Digital, de las Tecnologías y con ellas conviven de forma espontánea, sin miedos y con el interés de dominar la que tienen a su alcance en sus actividades.

En las Instituciones Educativas los procesos de carácter pedagógico para la educación en grado transición se construyen a partir de una concepción sobre los niños y niñas como sujetos protagónicos, igualmente se debe tener en cuenta para su elaboración, una visión integral de todas las dimensiones de desarrollo: ética, estética, corporal, cognitiva, comunicativa, socio-afectiva y espiritual (MEN, s.f.).

Además, es deber de los docentes mantener una constante innovación de sus prácticas para favorecer el desarrollo de diferentes competencias en sus estudiantes, entre ellas la competencia TIC que en la actualidad sin duda alguna fortalece las dimensiones mencionadas anteriormente. En la mayoría de instituciones formales en su educación para el grado transición se cohiben de brindar un acercamiento al área de tecnología e informática manifestando que su enseñanza es muy complicada en esta edad; que los niños no se pueden concentrar por tiempos prolongados e incluso porque existe el temor a que “dañen los equipos”, en consecuencia se está afectando la estructuración de futuros aprendizajes puesto que al hablar de TIC o competencia TIC no estamos limitados al simple hecho de hacer uso del computador, sino más bien, a la estimulación del crecimiento intelectual responsable y espontáneo.

Desde el perfil de Licenciados en informática se quiere contribuir a un cambio social, académico y personal de los estudiantes y docentes de grado transición a partir del fortalecimiento de la competencia TIC con la implementación y uso de recursos de fácil construcción, de bajos costos, que generen un aprendizaje significativo y potencien todos los procesos de carácter pedagógico en el aula de clases.

1.1.2. Formulación del problema

¿Cómo fomentar el desarrollo de competencias TIC para la educación en grado transición de la I.E.M. San Juan Bosco – Sede Maridiaz?

1.2. Objetivos

1.1. Objetivo general

Fomentar el desarrollo de competencias TIC mediante un proyecto lúdico pedagógico (PLP) en los grados transición de la I.E.M. San Juan Bosco – Sede Maridiaz.

1.2. Objetivos específicos

- Identificar los contenidos y fundamentos teóricos principales relacionados con el desarrollo de competencias TIC en el grado transición.
- Diseñar un proyecto lúdico pedagógico encaminado al desarrollo de competencias TIC en los grados transición de la I.E.M. San Juan Bosco – Sede Maridiaz.
- Implementar el proyecto lúdico pedagógico encaminado al desarrollo de competencias TIC en los grados transición de la I.E.M. San Juan Bosco – Sede Maridiaz.
- Evaluar el impacto de la implementación del proyecto lúdico pedagógico para el desarrollo de competencias TIC en los grados transición de la I.E.M. San Juan Bosco – Sede Maridiaz.

1.3. Justificación

Actualmente las TIC, están implementadas en distintos contextos y la educación no es ajena a la innovación de recursos tecnológicos. Las nuevas tecnologías en la labor docente necesitan de cambios y de potencial didáctico para su uso y más con las edades tempranas; como lo menciona Ruiz (2017) los niños son solo niños y hay que reconocer que se aburren fácilmente, y más aún cuando en la institución educativa se siguen utilizando estrategias tradicionalistas para enseñar; para ello se considera importante implementar un método de motivación que permita captar la atención de los estudiantes y además conseguir una mayor eficacia en la enseñanza.

Partiendo de los cambios se propone el uso de la magia para mejorar los procesos pedagógicos a través de la innovación, la lúdica y la capacidad de asombro, esta integra varias estrategias que son utilizadas para los niños y niñas, donde los roles docente y mago son muy similares; la neuroeducación por su parte como lo menciona García (2017) es una nueva visión de enseñanza basada en aportar estrategias y tecnologías educativas centradas en el funcionamiento del cerebro, así entonces, el cerebro necesita emocionarse y lo que se aprende con magia no se olvida, la magia hace cosquillas en el cerebro y eso emociona permitiendo así proyectar las competencias TIC y también reconocer nuevas formas de aprender y enseñar mejorando los procesos educativos transversales con las dimensiones del desarrollo trabajadas en el grado transición.

Al indagar los diversos juegos de magia se escogió la pizarra mágica. Este es un recurso tecnológico análogo utilizado y creado con fines de entretenimiento para capturar la atención del público en distintos escenarios ya sean culturales, artísticos, académicos e incluso religiosos, entre otros; partiendo de su funcionalidad podríamos considerar que su incorporación en el aula traerá grandes beneficios, entre ellos la accesibilidad y la economía en su creación e implementación.

Las competencias en TIC son necesarias en todos los aspectos, el compromiso es buscar reforzarlas, transmitir las y comprometernos a desarrollarlas de manera responsable, además, como Licenciados en Informática se plantea que con el Proyecto Lúdico Pedagógico es una buena forma de motivarlo, aportando al desarrollo de actividades creativas, lúdicas, motivadoras e incluso innovadoras.

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. Marco teórico

2.1.1. Las TIC y la educación preescolar

En el contexto educativo las TIC deben ser vistas como la posibilidad de ampliar la los recursos y estrategias didácticas para fortalecer la educación en los diferentes ámbitos, además las diferentes de las TIC pueden ofrecer el mejoramiento, optimización y alcance en todos los procesos pedagógicos.

La incorporación de TIC en la educación preescolar

En cuanto a la incorporación de las TIC en el aula más específicamente en preescolar, la EDESCO (2010), menciona en las orientaciones pedagógicas para el grado transición que es necesario preparar a los estudiantes para asumir los retos y aprovechar toda clase de posibilidades que se presenten desde su infancia con la utilización de distintos medios o recursos tecnológicos como son el papel, la pantalla, libros, televisión, computadoras, móviles, Internet entre otros y empleando distintos formatos y lenguajes representacionales (texto escrito, gráficos, lenguaje audiovisual, hipertextos, etc.) para el desarrollo de actividades, proyectos y experiencias mediadas por las tecnologías, permitiendo que los estudiantes se integren en la resolución de problemas, estimulando la interacción social y recreando nuevas formas de relacionarse con las tecnologías.

Santos, M. y Osorio, J. (2008) afirman que los menores tienen intereses propios y una visión del futuro o de necesidades muy diferente a la de los adultos que los acompañan en todos sus contextos. Lo esencial es saber diferenciar cuál es el tipo de utilización que pueden hacer de las TIC y permitirles libertad de expresión.

Las Competencias TIC

La competencia TIC está encaminada al desarrollo de procesos formativos; mediante esta se posibilita el desarrollo de las habilidades requeridas para el autoaprendizaje a lo largo de la vida, como la búsqueda, selección, uso y difusión de la

información que consideren útil y necesaria para su vida personal y social, se cualifiquen para el uso de las nuevas tecnologías en diferentes ámbitos, y tomen conciencia de las implicaciones de las tecnologías en nuestra sociedad.

En consecuencia, la competencia tecnológica o competencia TIC comprende la combinación de conocimientos y habilidades, en conjunción con valores y actitudes, para alcanzar los objetivos con eficacia y eficiencia en contextos escolares, mediante el uso de herramientas digitales. Se deben tener en cuenta el competente tecnológico, dominio al que deben aspirar todos los estudiantes y promover los docentes, desde el grado de transición.

En este sentido, es necesario aclarar que el aprendizaje de las competencias tecnológicas en la educación en transición no se puede reducir a programar y desarrollar una clase de informática, sino que, al igual que las demás competencias, se requiere de un enfoque integral. Las competencias tecnológicas son saberes interdisciplinarios, que requieren de una integración, tanto vertical como horizontal; vertical, en el sentido que se desarrollan simultáneamente con otros contenidos escolares, y horizontal, por cuanto se requiere avanzar hacia un modelo pedagógico por ciclos, en donde haya continuidad y articulación con la educación básica. En todo caso, es recomendable partir de los usos y conocimientos que los niños han desarrollado en su entorno familiar.

El empleo de las tecnologías de la información por sí sola no favorece la innovación, ni la calidad de la educación, ni la equidad, y mucho menos la conquista de una escuela inclusiva. Para ello, es necesario estructurar un proceso integral, que involucre políticas, agencias del gobierno, autoridades educativas, familia, estudiantes, docentes y la comunidad en general. (EDESCO, 2010, pág. 54)

Coll (como se citó en EDESCO, 2010, pág. 46) menciona que las tecnologías utilizadas como instrumentos ayuda a potencializar los procesos inter e intrapsicológicos inmersos en la enseñanza y aprendizaje, estos son mayor o menormente efectivos dependiendo del uso que se hagan de ellas en las aulas, es

importante resaltar que existe un triángulo interactivo entre alumnos, profesor, contenidos y en la forma como ellas contribuyen a conformar el contexto de actividad en que tienen lugar estas relaciones.

Aprender y Jugar, Instrumento Diagnóstico de competencias básicas en Transición,

Este documento muestra la articulación de dimensiones y de competencias básicas, del quehacer cotidiano en el aula, y la práctica educativa dirigida al niño de cinco años, esta propuesta está dividida en tres partes: una primera que parte de la perspectiva sobre la cual vienen trabajando las maestras poniendo énfasis en las dimensiones del desarrollo, una segunda parte se ha dedicado a proponer la articulación entre las nociones de dimensión y de competencia, a partir de dos referentes fundamentales: desarrollo infantil y calidad educativa; una tercera parte, donde se realiza una reflexión en torno a los dos efectos prácticos que tiene la implementación de una perspectiva de competencias en el grado de transición, que son: la relación entre el discurso y la práctica, y la articulación que debe existir entre los niveles de educación inicial, transición y básica primaria.

En base a los aspectos anteriores, el MEN, en relación con la evolución de la educación mundial, ha adoptado el enfoque de competencias que sea coherente con la educación y las demandas del mundo actual, puesto que tal perspectiva propende por aprendizajes significativos, situados, flexibles, actualizables y en continua construcción. Una educación basada en el desarrollo de competencias de los sujetos es una educación dinámica y altamente pertinente para los niños que enfrentarán los retos que les plantea el siglo XXI. (Ministerio de Educación Nacional, 2010)

Construcción del conocimiento del niño y la niña

La Secretaria de Educación Medellín por medio del Plan de estudios para educación preescolar argumenta que los niños y las niñas del nivel preescolar conocen el mundo en el momento en el que tienen mayor cercanía y apropiación de los objetos, es decir, aquellos que hacen parte de su entorno familiar; entorno que más tarde la escuela enriquecerá con diversas actividades y experiencias (Secretaria de Educación Medellín, 2014)

Como se menciona en el plan de estudios de la educación preescolar, es importante resaltar que los niños y las niñas conocen el mundo a través de lo que experimentan con sus sentidos; esto les permite percibir características y cualidades de los objetos en general, para ellos lo tangible es lo real por ello se recomienda que el trabajo pedagógico se realice con materiales concretos y que permitan la ejecución de la pedagogía activa. Todo aprendizaje inicia con la actividad y la experimentación, mediante ellas el sujeto construye conocimiento y esquemas que le permiten actuar de diversas formas para transformar la realidad (Secretaria de Educación Medellín, 2014)

Por lo anterior, todo entorno que rodea al niño y la niña es un generador de actividades que ayudan a la concepción que ellos tienen del mundo. Estas experiencias se deben estructurar de acuerdo con la etapa de desarrollo infantil en la que se encuentren, de manera que sean una respuesta a sus necesidades e intereses relacionados con los aspectos: biológico, cognitivo, psicomotriz, social, efectivo y espiritual.

El maestro se convierte en un orientador y posibilitador de experiencias y actividades con sentido, que les permiten la construcción de aprendizajes significativos desde sus iniciativas y acciones.

Desde esta perspectiva, el artículo 11 del Decreto 2247 de 1997 contempla tres principios de la educación preescolar: integralidad, participación y lúdica; los cuales deben estar presentes en las actividades y experiencias que el docente prepara y lleva a cabo en el aula de clase para garantizarles a los niños y a las niñas un desarrollo integral y nuevos aprendizajes.

Principios de la educación preescolar

Integralidad: Comprende la práctica pedagógica en pro de las dimensiones del desarrollo del niño y la niña, necesarias para la exploración de contextos naturales y espontáneos, en los cuales soluciona problemas, adquiere nuevos aprendizajes y se apropia del mundo físico, afectivo, cognitivo, social y cultural.

Participación: Atiende los saberes previos que poseen el niño y la niña, así como al intercambio de experiencias con otros, al trabajo en equipo y a la construcción de valores y normas sociales que les permiten reconocerse como sujetos activos de derechos y deberes y miembros de una familia y una comunidad educativa.

Lúdica: Reconoce el juego como vehículo movilizador de sentimientos, pensamientos, emociones, creatividad e imaginación, a partir del cual el niño y la niña construyen conocimiento, recrean mundos posibles y les otorgan significado y afecto a las personas que los rodean; posibilitando nuevas formas de interacción y convivencia. De esta manera, el juego se convierte en una actividad participativa y de disfrute común.

De acuerdo con los principios anteriores, el maestro en su práctica pedagógica posibilitará nuevos aprendizajes mediante actividades y experiencias como el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio.

Mediante el juego, el niño y la niña representan el entorno sociocultural que habitan; de manera individual y grupal construyen libre y espontáneamente la realidad. En el arte de jugar confluyen las artes plásticas, el dibujo, la literatura, el teatro, la música, la danza y la expresión corporal, como otras posibilidades de investigar y explorar el mundo, ganar independencia y construir sentido al hacer parte de éste.

2.1.2. El proyecto lúdico pedagógico

El proyecto lúdico-pedagógico es la estrategia que posibilita a niños y niñas aprender mediante actividades rectoras como el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio; teniendo en cuenta que los estudiantes de la educación de grado transición se encuentran entre las edades de 5 a 6 años, que la calidez y el goce son propios en cada niño, que cada niño tiene sus propios ritmos de aprendizaje, se ha determinado que estos proyectos son una de las formas más acertadas para integrar las

áreas del conocimiento y responder a la forma globalizada e interdisciplinaria en que por sí mismos los niños descubren y conocen el mundo.

En consecuencia, podemos decir que los proyectos lúdico-pedagógicos permiten al docente acompañar y orientar a los niños, padres de familia y la comunidad en general en los procesos de investigación que se emprenden para encontrar respuestas, y generar más inquietudes de conocimiento, en la medida que los niños van profundizando en lo que quieren conocer y hacer.

2.1.3. Magia educativa

La magia es una de las mejores herramientas educativas; es un camino divertido entre emociones que permite transmitir de forma eficaz, rápida y lúdica los mensajes claves para nuestros niños y niñas.

Como lo afirman Rodríguez, R. y Roca, E. (2016, p.4) la magia es un arte que ha ido evolucionando a lo largo de los siglos, su finalidad ha ido cambiando hasta llegar a formar parte incluso de la educación. Esta magia ha entrado en las aulas para conseguir una educación dinámica, creativa e innovadora, en la que, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, todos son partícipes, todos actúan y todos aprenden. Con esta magia educativa se consigue un aprendizaje significativo para los preescolares, ya que esta les permite estar motivados, atentos y dispuestos a aprender frecuentemente.

Los mismos autores mencionan que: “Esta Magia Educativa es útil para trabajar contenidos de las diferentes asignaturas del ámbito académico, desde las ciencias hasta las artes; y además es útil para trabajar los valores sociales que son necesarios en nuestra sociedad actual”.

Al analizar la Magia dentro de las aulas, se puede observar que no son tantas las diferencias que separan a un docente de un mago, de hecho, tienen más cosas en común de lo que en realidad parece. Un docente, como un mago, ha de encontrar la manera de que su público, que son los estudiantes, estén atentos a lo que dice y hace. Ambas profesiones deben crear una “atmósfera mágica” (Ascanio Navaz, citado por Etcheverri, 2000), en la que el público se sienta a gusto, y con ilusión de seguir escuchando. Además, tanto magos como profesores, deben tener una gran capacidad de

comunicación, ya que ambos son transmisores de información, emociones y sentimientos, un mago mediante sus juegos, y un profesor utilizando sus metodologías. De la unión de estos dos se obtiene a un Profesor-Mago, capaz de conseguir el control de una clase atenta y dispuesta a aprender (Rodríguez, R. y Roca, E. 2016, p.9)

Para aprender los niños a temprana edad necesitan emocionarse, la magia educativa fundamenta los aspectos lúdicos que se evidencian en el asombro, en la participación y en la risa puesto que no hay nada más interesante para un niño que aquello que lo hace reír.

2.1.4. Pizarra mágica

La pizarra mágica de apoyo al proyecto lúdico pedagógico (PLP) permite fortalecer las dimensiones de desarrollo del niño, un ejemplo de ello es la pizarra creada por Sigmund Freud en 1924; la pizarra mágica fue considerada como una novedad la cual le sirvió para esclarecer los sistemas consciente, preconsciente y percepción – conciencia; en este aparato Freud encontró una semejanza al aparato psíquico del ser humano, el cual a través de estímulos centra las bases de los recuerdos y en consecuencia mejorar las habilidades de aprendizaje.

Teniendo en cuenta las variantes actuales de la pizarra mágica, para el desarrollo de este proyecto se tiene en cuenta los aportes de Kent (2011) quien menciona:

Para La pizarra mágica es un juguete, con forma de tablero, que los niños utilizan para dibujar. Está formada por un marco de plástico de colores llamativos y varios espacios para ubicar diferentes accesorios. Dentro del marco, aparece la pizarra en forma de rectángulo de color blanco con un enrejado muy fino.

Para escribir o dibujar se utiliza un "lápiz" de plástico que tiene en la punta un imán; al pintar en la pizarra aparece el dibujo en forma de líneas de color negro. Si queremos borrar el dibujo, basta con pasar una barra que atraviesa toda la pizarra, por detrás, y la tendremos preparada para pintar de nuevo. Entre los accesorios también suelen llevar imanes en forma de estrellas, animales, etc. y al ponerlos sobre la pizarra forman el dibujo directamente.

En la pizarra mágica propuesta en el PLP se articula las propuestas anteriormente mencionadas y se incluye técnicas tales como: ventriloquia, movimientos y trucos con el fin de generar motivación e interés en los estudiantes. Es importante destacar el rol que el docente debe adquirir siendo el protagonista dentro del salón de clase.

2.1.5. Estándares iste para estudiantes

Los estudiantes de hoy deben estar preparados para prosperar en un panorama tecnológico en constante evolución. Los estándares ISTE para Estudiantes están diseñados para potenciar la voz de los estudiantes y garantizar que el aprendizaje sea un proceso impulsado por los estudiantes. Los estándares ISTE (2016) pueden acoplarse a las competencias tic y con ello ayudar al desarrollo de las dimensiones, algunos de ellos son:

Aprendiz Empoderado: Los estudiantes articulan y establecen metas personales, desarrollan estrategias en las que aprovechan la tecnología para lograrlas y reflexionan sobre el proceso que siguen al aprender, con el fin de mejorar sus resultados.

Ciudadano Digital: Los estudiantes reconocen los derechos, las responsabilidades y las oportunidades de vivir, aprender y trabajar en un mundo digital interconectado, por lo que son un ejemplo y actúan de manera segura, legal y ética en él.

Constructor de Conocimientos: Los estudiantes evalúan críticamente una variedad de recursos usando herramientas digitales para construir conocimiento, producir artefactos creativos y desarrollar experiencias de aprendizaje significativas para ellos y para otros.

Diseñador Innovador: Los estudiantes utilizan una variedad de tecnologías en el proceso de diseño para identificar y resolver problemas, creando soluciones nuevas, útiles e imaginativas.

Pensador Computacional: Los estudiantes desarrollan y emplean estrategias para comprender y resolver problemas de forma tal que aprovechan el poder de los métodos tecnológicos para desarrollar y probar soluciones.

Comunicador Creativo: Los estudiantes se comunican de manera clara y se expresan de manera creativa para una variedad de propósitos utilizando las plataformas, herramientas, estilos, formatos y medios digitales apropiados para sus metas.

Colaborador Global: Los estudiantes utilizan herramientas digitales para ampliar sus perspectivas y enriquecer su aprendizaje colaborando con otros y trabajando de manera efectiva en equipo, a nivel local y global.

2.2. Antecedentes

En la actualidad el desarrollo de la competencia TIC y el uso de recursos y estrategias didácticas en el nivel transición se establecen con mayor frecuencia, así entonces, se cita algunos trabajos y proyectos que serán tomados como antecedentes y que fortalecerán en el desarrollo de éste. Los proyectos se mencionan a continuación:

Usos de las tic en preescolar: hacia la integración curricular; Briceño, B. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, 2015; esta investigación es un aporte primordial para el presente trabajo ya que por medio de sus estudios se exponen reflexiones y se definen estrategias para la integración curricular de las TIC en preescolar, también se especifican algunos factores y retos permanentes de la educación como las posibilidades de acceso y uso que tienen docentes y estudiantes a las TIC, las posibles ventajas o desventajas de usar dispositivos, internet y diversas aplicaciones para mejorar la comprensión del entorno físico y social en la que se encuentran los niños y niñas.

Estrategias metodológicas, aprendizaje colaborativo y tic: un caso en la escuela complutense latinoamericana; Sáes, J. & Ruiz, J. Universidad Complutense de Madrid & Universidad de Castilla la Mancha, 2012; proyecto que consiste en el análisis de la práctica pedagógica desarrollada desde diferentes estrategias metodológicas y la integración de las TIC en el contexto de la Escuela Complutense Latinoamericana en Puebla, México. La investigación concluye que las estrategias de Aprendizaje Basado en Problemas y el Aprendizaje Colaborativo vinculados a una integración reformista de las tecnologías, aportan beneficios notables en la práctica en el

aula. En este sentido, se desarrolla la autonomía, la resolución de problemas, toma de decisiones y habilidades de pensamiento crítico. Este proyecto aporta una base primordial a través de sus estrategias para el trabajo en el aula con el uso de las TIC.

A integração das novas tecnologias no pré-escolar: um estudo de caso; Cruz, L. Universidade Aberta, Lisboa, 2003; consiste en una investigación que tiene como objetivo describir y analizar los procesos de integración de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en un establecimiento de educación preescolar. Asume el formato de un estudio de caso, donde se privilegian metodologías de naturaleza cualitativa y adopta una perspectiva interpretativa constructivista. Se constituye como un proyecto de investigación-acción, ya que, además de tratar de comprender la realidad, también trata de intervenir en está.

Esta investigación puede orientar a este proyecto mediante la propuesta de uso de una metodología para poner en práctica el desarrollo de competencias TIC pues permitirá hacer un preámbulo y una reflexión de saberes previos.

MAGIA Y EDUCACIÓN, Rodriguez, R. & Roca, E. Universitat Jaume, Castellón de la Plana, España, 2016.

Consiste en un trabajo de investigación donde se puede observar la importancia pedagógica de la magia en el contexto educativo. Con este noble arte los profesores pueden conseguir unos alumnos motivados, atentos y con ganas de aprender, además de un aprendizaje significativo en el que, tanto alumnos como profesores, forman parte del proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

Gracias a esta investigación hemos conseguido descubrir la importancia de la magia en la educación sus utilidades y beneficios, potenciando la creatividad y pensamiento crítico para preparar a nuestros estudiantes para vivir un mundo en constante cambio y evolución.

2.3. Marco legal

El marco legal se basa en los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación Nacional, Preescolar. (Ministerio de Educación Nacional, s.f.) y la síntesis

realizada por la Secretaria de Educación de Medellín (2014) en el plan de estudios de la educación preescolar; se relacionan los siguientes referentes:

La Constitución Política de Colombia ordena que “el Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica” (Capítulo 2, art. 67, inciso tercero).

Para dar cumplimiento a lo dispuesto anteriormente, la Ley General de Educación (Ley 115 del 8 de febrero de 1994, art. 11, literal a) que regula la educación preescolar establece que el preescolar comprenderá mínimo un grado obligatorio. El artículo 15 define que: “La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas” (Ley General de Educación, 1994). A su vez, en el artículo 16 se exponen los nueve objetivos específicos del nivel preescolar.

El Decreto 2247 del 11 de septiembre de 1997, artículo 2, establece tres grados para la prestación del servicio del nivel preescolar: prejardín (3 años de edad), jardín (4 años de edad) y transición (5 años de edad). Los niños y las niñas del grado transición asistirán a la institución educativa en una jornada correspondiente a cuatro horas diarias, veinte horas semanales y ochocientas anuales. El artículo 12 del citado decreto concibe el currículo del nivel preescolar como un proyecto pedagógico e investigativo que cumple dos funciones: integrarse con los objetivos específicos del nivel y articularse con los procesos de la educación básica. Por su parte, la Resolución 2343 del 5 de junio de 1996 establece los indicadores de logros curriculares como medio para valorar el proceso educativo en las instituciones.

Teniendo en cuenta el Decreto 1860 del 3 de agosto 3 de 1994, la construcción del currículo por su carácter flexible permitirá a las instituciones educativas adaptaciones consecuentes con las características y dinámicas propias del contexto sociocultural y político.

El despliegue de los procesos curriculares se lleva a cabo a partir de proyectos lúdico - pedagógicos y de diversas actividades que propendan por la integración de las dimensiones del desarrollo humano, las cuales contemplan los ritmos de aprendizaje y

las necesidades e intereses de los niños y las niñas. En suma, le apuestan a una educación inclusiva y diversa.

Los proyectos lúdico - pedagógicos y las actividades atienden a once directrices para su desarrollo, las cuales están determinadas en el artículo 13 del Decreto 2247 de 1997. Las directrices propuestas son:

- a) La construcción de aprendizajes y valores, a partir de experiencias e interacciones con sus entornos.
- b) La experimentación que posibilita la exploración del mundo y las relaciones con la ciencia y la tecnología.
- c) El trabajo en equipo, la cooperación, la construcción y la reafirmación de valores.
- d) Ambientes que posibiliten la creatividad, la fantasía y la capacidad de asombro.
- e) Formulación de interrogantes, resolución de problemas y establecimiento de conjeturas a partir de las relaciones con las personas, la naturaleza y los objetos.
- f) Medios y lenguajes comunicativos que adviertan la participación de los distintos grupos poblacionales.
- g) Ambientes para la comunicación, la libre expresión de sus pensamientos y el goce.
- h) Espacios físicos acordes con las necesidades de los estudiantes.
- i) Uso de espacios comunitarios como ambientes de aprendizaje.
- j) Acceso a las TIC, al juego y a la exploración del medio para su apropiación y transformación.
- k) Análisis cualitativo de las experiencias, los ambientes, la metodología y los materiales.

En aras de conocer el estado del desarrollo integral de los niños y las niñas y de afianzar sus actitudes y valores, se hace necesario evaluar sus desempeños atendiendo a las dimensiones del desarrollo humano. Dado que no se reprueban grados ni actividades,

se valoran los desempeños de los niños y las niñas en aquellas situaciones a las que se enfrentan cotidianamente y en las cuales hacen uso de lo que saben, de lo que saben hacer y de lo que logran hacer.

La evaluación en el nivel preescolar “es un proceso integral, sistemático, permanente, participativo y cualitativo (...)” (Decreto 2247 del 11 de septiembre de 1997, art. 14, p 4)

Entre los propósitos de la evaluación se encuentran:

- a) Dimensionar el proceso integral en términos de avances, habilidades y destrezas del niño y la niña. La estrategia se enmarca en los informes descriptivos y cualitativos que el maestro registra periódicamente.
- b) Estimular la consolidación de valores y hábitos para la formación de la ciudadanía y la participación. La estrategia de los conversatorios y el trabajo en equipo posibilita a los niños y las niñas la concientización de sus derechos y deberes, así como el desarrollo de la capacidad crítica y reflexiva. Se apuesta por sujetos autónomos comprometidos con la transformación de las realidades.
- c) Posibilitar espacios de reflexión entre padres de familia y maestros con el fin de velar por un acompañamiento de calidad que garantice el desarrollo integral de los estudiantes. El diálogo permanente con la familia es la estrategia que le permite al docente establecer una relación entre la escuela y la familia en el marco de una convivencia armoniosa.

Como se puede observar los fundamentos legales que anteriormente se establecen sustentan la importancia de la formación en el nivel preescolar y la contribución de estos frente al cambio social que debe existir.

2.4. Marco conceptual

Teniendo en cuenta la concepción de algunos conceptos dentro de la investigación se hace una fundamentación teórica sobre los aspectos más relevantes que allí se incluyen partiendo desde las siguientes preguntas:

¿Que son los recursos tecnológicos?

Los seres humanos desarrollan conocimientos y destrezas que permiten la manipulación y administración de los recursos tecnológicos disponibles; es decir, debe existir una relación sincronizada entre conocimiento y práctica para ser actores activos dentro de una sociedad tecnológica.

Según Pere Marquès Graells (2000) “los recursos son cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas”.

¿Qué es la neuroeducación o neurodidáctica?

García (2017) hace un acercamiento a la definición y su concepto, la autora afirma: “La neurodidáctica, también denominada neuroeducación puede definirse como una disciplina puente entre la neurología y las ciencias de la educación, en la que la psicología educativa tiene un papel clave. Se trata de un proyecto de desarrollo científico en el que se quieren aunar los conocimientos que tenemos acerca de cómo funciona el cerebro con lo que se sabe acerca de los procesos educativos sobre el terreno. Normalmente, el ámbito en el que se centra la neuroeducación es la educación en ámbitos escolares y académicos”.

En consecuencia, la misma autora menciona: “La neuroeducación o neurodidáctica es un campo de actuación muy reciente, en el colaboran tanto educadores como neurocientíficos. En este campo emergente convergen especialidades como la neurociencia, la psicología, la ciencia cognitiva y la educación para mejorar los métodos de enseñanza y los programas escolares. Es una dinámica de aprendizaje basado en neurociencias, cuyo propósito es aplicar todo lo que se sabe acerca de cómo el cerebro aprende y qué cosas estimulan el desarrollo cerebral al ámbito escolar”.

Finalmente, una de las preguntas que se hace necesaria responder para efectos del proyecto es:

¿Qué es el aprendizaje significativo?

Según Ausubel es un proceso mediante el cual una nueva información se relaciona con un aspecto relevante de la estructura del conocimiento del individuo

(Ausubel, 1970). Este aprendizaje ocurre cuando la nueva información se enlaza con las ideas pertinentes de afianzamiento que ya existen en la estructura cognoscitiva del que aprende.

2.5. Marco contextual

INSTITUCION EDUCATIVA MUNICIPALSAN JUAN BOSCO

SEDE MARIDIAZ

Reseña Histórica

La Escuela Maridiaz nace de la preocupación de las Religiosas Franciscanas de María Inmaculada por la educación de la niñez menos favorecida de la ciudad de Pasto que compartida con un grupo de exalumnas del Liceo la Merced Maridiaz al mirar la condición de pobreza de tantas niñas impedidas por su situación para acceder a este elemental derecho, se dieron a la tarea de buscar caminos para abrirles esta posibilidad teniendo en cuenta el querer de la Madre Caridad, fundadora de la Congregación, quien siempre en la prioridad de dignificar a los más humildes no escatimo sacrificios ni trabajos que hacer para lograrlo.

Hechas las gestiones necesarias para dar inicio a esta justa iniciativa y con el aval de las autoridades educativas locales de ese tiempo, fue delegada por la comunidad, la hermana Lucila Sarasty, insigne educadora de la Comunidad, y en octubre de 1962, se inician las tareas escolares en la nueva escuela con el nombre de Niño Jesús Pobre con licencia de funcionamiento concedida mediante Resolución 006 del 14 de enero de 1963.

En 1965 después de visita de asesoría técnica de Secretaria de Educación la Escuela recibe la aprobación mediante oficio 1319 de 1965 de parte del Ministerio de Educación Nacional. En este año empieza a funcionar el establecimiento como Escuela

Anexa de la Normal del Liceo la Merced Maridiaz, tomando ese nombre oficialmente, que cambiara en 1968 por el de Escuela Oficial Maridiaz como figura hasta el presente después de terminar su función de centro de práctica al terminarse la citada escuela de formación de docentes en Maridiaz

Con motivo del proceso de Institucionalización de los planteles oficiales por parte del Ministerio de Educación Nacional, y por disposición de la Secretaria de Educación Municipal de Pasto, la Escuela Maridiaz entro a tomar parte de la Institución Educativa Municipal Técnico – Industrial en septiembre de 2006 y para el año 2010, a la Institución Educativa San Juan Bosco de este Municipio.

Durante estos 48 años, ha estado haciendo presencia la Comunidad Religiosa con la animación y dirección de la escuela acompañando los procesos de formación integral de las estudiantes, velando por una calidad educativa que responda a las necesidades de la época compartiendo el carisma franciscano al insertar el Evangelio de Jesucristo como eje iluminador de esta noble tarea.

La Escuela desde sus comienzos goza de una notable acogida por parte de las familias destinatarias para la educación de sus niñas sin que haya perdido la intención fundacional del servicio preferencial a la población humilde de la localidad. 17 Religiosas hasta el presente han sido encargadas por la Comunidad para hacer presencia y acompañar el caminar de la Comunidad Educativa en este plantel de educación, seis de las cuales gozan ya del premio de los servidores del Reino.

En la actualidad unas 500 niñas aproximadamente reciben una esmerada educación basada en valores por parte de un selecto grupo de docentes de reconocido prestigio moral, pedagógico académico y de alta calidad humana en su misión educativa.

Valores Institucionales

Los valores que develan la labor evangelizadora y permiten la mayor eficacia en el proyecto institucional y su misión social son: corresponsabilidad trabajo y templanza; Fraternalidad y comunión; servicio – presencia; vida interior – seguimiento de Cristo.

Misión

La Institución Educativa Municipal San Juan Bosco, es una obra católica de la Diócesis de Pasto, dirigida por la comunidad Salesiana y acompañada por la comunidad Franciscana, que ofrece sus servicios en los sectores de parroquia y educación formal, donde evangeliza educando personas integrales, con altas competencias humanas, académicas y ciudadanas, fundamentada en el sistema preventivo, formando buenos cristianos y honestos ciudadanos, a partir de la pedagogía activa, en común con los laicos, el Estado, la familia y otros grupos de interés, como aporte pastoral de calidad a la iglesia y a la sociedad colombiana.

Visión

Fiel al legado pedagógico de Don Bosco, la institución Educativa Municipal San Juan Bosco de Pasto, hacia el año 2020 se proyecta como una obra visible, significativa y fecunda, a través de la presencia animadora de religiosos y laicos, buscando jóvenes integrales, competentes y comprometidos en trabajar por la dignidad, la defensa y la calidad de vida.

3. METODOLOGIA

“En un estudio cualitativo, las decisiones respecto al muestreo reflejan las premisas del investigador acerca de lo que constituye una base de datos creíble, confiable y válida para abordar el planteamiento del problema”.

Roberto Hernández-Sampieri

El proyecto se abordó desde una metodología de análisis *cualitativo* ya que centra su atención en comprender los momentos o situaciones destacadas que los docentes y estudiantes infieren a las estrategias que potencian la competencia TIC. Para ello se utilizó esencialmente técnicas basadas en análisis; se trató de comprender y explicar las estructuras latentes relacionadas con las competencias TIC que hacen que los procesos se desarrollen de una forma y no de otra. La revisión documental y recolección de datos resultó fundamental puesto que se buscó obtener información de los sujetos participantes, contextos, variables o situaciones, en profundidad, en las propias "palabras", "definiciones", o "términos" de los sujetos en su contexto.

Durante el desarrollo del proyecto se aplicó un enfoque interpretativo, que permitió realizar el análisis a partir de observaciones que adoptan la forma de: Entrevista, narraciones, grabaciones, transcripciones. (Rodríguez, Gil y García. 1999, p. 34).

3.1. Tipo de investigación

Teniendo en cuenta la forma como se aborda el objeto de estudio, las intencionalidades o propósitos de investigación se estableció en un **“Estudio de caso”** como el tipo de investigación pertinente, inspirados en sus características particulares que se relacionan con la construcción del conocimiento y la consecuente acción, con miras a generar procesos auto-reflexivos profundos de los sujetos participantes (niñas de la Institución Educativa Municipal San Juan Bosco – Sede Maridiaz) en cuanto al problema de estudio.

Ana Mercedes Colmenares en la Revista latinoamericana de educación (2012, p.107) establece cuatro fases para esta metodología; el desarrollo y continuidad de cada una de las fases de investigación se pueden relacionar en la Figura N° 1.

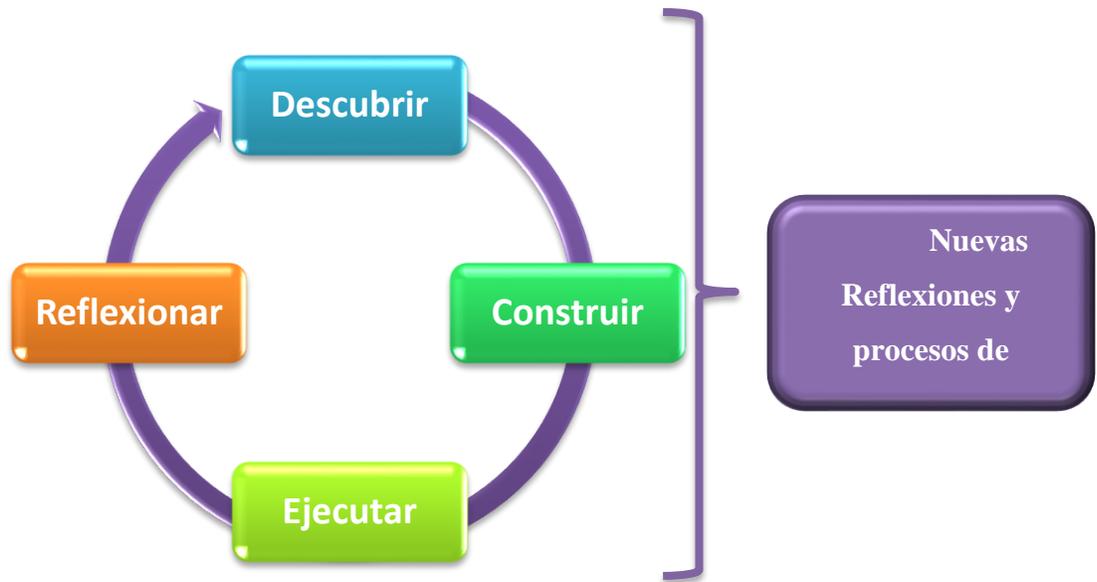


Figura 1. Representación gráfica de los pasos o etapas para el acercamiento con la metodología Investigación-Acción

3.2. Unidad de sentido

La población y muestra está formada por las estudiantes del grado transición de la Institución Educativa Municipal San Juan Bosco; para la investigación se tomó como muestra la sede Maridiaz de Pasto, donde acuden a cursar sus estudios de Transición 49 estudiantes entre niños y niñas en 2 cursos, con edades que oscilan entre los cinco y seis años, de los estratos 1, 2 y 3 y una docente para cada salón de clases.

La institución educativa cuenta con áreas verdes, biblioteca, Espacios deportivos, restaurante, sala de audiovisuales, sala de informática y una cancha; como es sede de I.E.M. San Juan Bosco, solo recibe niños para los grados de transición a quinto, por lo tanto el número de aulas es de trece, cada aula tiene asignado su baño.

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Las técnicas e instrumentos de recolección de información que se utilizaron para el desarrollo de la investigación se establecieron a partir de fuentes primarias y secundarias, estas fueron:

3.3.1. Análisis documental

Se identificó los aspectos teóricos y conceptuales para afrontar el desarrollo de la investigación centrados en aspectos curriculares los cuales se plantean en la estructura de contenidos curriculares para el grado de transición. Para ello se tomó los siguientes referentes bibliográficos:

Observación Directa

Se realizó una observación cercana la cual permitió acumular información sobre las estrategias didácticas que fueron usadas por los docentes en el aula de clase, estas permitieron el desarrollo y fortalecimiento de competencias TIC con las niñas de transición.

Entrevista

Esta se desarrolló mediante una interacción verbal entre el investigador y el sujeto investigado con base en una serie de preguntas que se definieron teniendo en cuenta el objetivo de identificar los contenidos y fundamentos teóricos principales relacionados con el desarrollo de competencias TIC en el grado transición. (*Anexo 3*)

Guías de Observación

Las guías de observación planteadas permitieron enriquecer la relación teoría–práctica. Dentro de la Guía de observación, se realizó una descripción detallada de la manera más objetiva teniendo en cuenta el contexto donde se desarrolló la acción (donde se evidenció la situación problema) respondiendo a la relación que tiene esté con la situación objeto de estudio. (*Anexo 4*)

Diarios de Campo

Este registro es reflexivo y sistemático en el cual se describe el trabajo teórico y práctico de la investigación dentro del aula de clase, este permitió recoger una mayor cantidad de

información objetiva, veraz y detallada de todo el proceso de observación, indagación y prácticas pedagógicas. (Anexo 6).

4. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN Y RESULTADOS

El desarrollo de cada una de las fases establecidas por Colmenares (2012) se describen a continuación:

4.1. Fase 1: “Descubriendo la temática”

Esta fase se encuentra relacionada con descubrir las estrategias didácticas que potencian la competencia TIC en las dimensiones del desarrollo humano trabajadas en el nivel Transición teniendo en cuenta las bases teóricas que sustentan su enseñanza y aprendizaje, para ello se comienza estructurando la temática para el desarrollo del PLP en el cual se hará uso de la pizarra mágica.

Se llevó a cabo la revisión documental de: Lineamientos curriculares para la educación preescolar del MEN, el plan de estudios de la educación preescolar de la secretaria de educación de la Alcaldía de Medellín y el Proyecto de preescolar de la I.E.M. San Juan Bosco, así:

Según los Lineamientos Curriculares de Preescolar (MEN, Serie lineamientos curriculares) las dimensiones que intervienen en el desarrollo del niño y la niña son:

Dimensión afectiva: el mundo de los afectos, los sentimientos y las emociones se circunscribe a las relaciones que proporcionan bienestar y armonía para sí mismo y para los demás. El desarrollo de esta dimensión posibilita la consolidación de la autoestima, la autoimagen, el autoconcepto y la personalidad, necesarios para la construcción de la autonomía y la subjetividad.

Dimensión corporal: el movimiento, la expresión corporal y gestual se convierten en fuentes de creación y comunicación del niño y la niña. Su cuerpo le permite construir su identidad, relacionarse con el mundo físico y natural, establecer límites, ubicarse en un espacio e identificar riesgos en sus acciones.

Dimensión cognitiva: se refiere a los saberes y a la puesta en práctica de éstos en diversos contextos y con diferentes objetos. Las mediaciones que establecen con personas del entorno familiar, escolar y comunitario ponen en juego su criterio y el de

los otros para llegar a acuerdos. Así, el lenguaje se convierte en un instrumento que posibilita la expresión de representaciones internas que configuran del mundo.

Dimensión comunicativa: se centra en la expresión de conocimientos e ideas sobre las cosas, los acontecimientos y los fenómenos de la realidad, y en el desarrollo de las habilidades comunicativas: hablar, leer, escribir y escuchar.

Dimensión estética: a partir de actividades y acciones, el niño y la niña expresan ideas y opiniones acerca de sí mismos, de las demás personas y del entorno próximo. La sensibilidad cobra importancia en su formación, en tanto posibilita el despliegue espontáneo de la creatividad, la imaginación y la capacidad de asombro; aspectos relacionados con el pensamiento mágico - simbólico y que se evidencian a través de los lenguajes artísticos.

Dimensión actitudinal y valorativa: la apropiación de valores, actitudes y aptitudes corresponde inicialmente a la familia. La escuela, por su parte, continúa la labor de guiar al niño y a la niña al encuentro con su espiritualidad y armonía interior. La libertad y la dignidad cultivadas desde temprana edad propenden por la formación de seres autónomos y solidarios.

Dimensión ética: la formación ética y moral propende por el desarrollo de la autonomía y del actuar en coherencia con criterios propios. A la familia y a la escuela corresponde direccionar y apoyar el proyecto de vida de los niños y las niñas, de tal manera que éstos encuentren consistencia entre pensar, sentir y actuar en una sociedad diversa, plural e incluyente.

Desde el proyecto de preescolar institucional se establece en su justificación curricular:

Los lineamientos pedagógicos para el nivel de educación en grado transición se construyen a partir de una concepción sobre los niños y las niñas como sujetos protagónicos de los procesos de carácter pedagógico y de gestión, estos lineamientos tienen como eje fundamental a los niños como seres únicos, singulares, con capacidad de conocer, sentir, opinar, disentir, plantear problemas y buscar posibles soluciones.

Igualmente se deben tener en cuenta en su elaboración, una visión integral de todas sus dimensiones de desarrollo: Ética, Estética, Corporal, Cognitiva, Comunicativa, Socioafectiva, y espiritual.

El niño en edad preescolar es un ser biopsicosocial constituido por dimensiones que presentan diferentes grados de desarrollo de acuerdo con sus características y su interacción con el medio ambiente. Haciendo una reflexión acerca de los lineamientos curriculares emanados por el M.E.N encontramos que los ejes que nos propone el currículo de preescolar están inmersos en ellos, por lo tanto, los tomaremos de la siguiente manera:

Las dimensiones se definen como un conjunto de aspectos del desarrollo, en el cual se consideran las particularidades de la personalidad del niño. Según los Lineamientos Curriculares de Preescolar se distinguen las dimensiones socio afectivo, corporal, cognitiva, comunicativa, estética, ética y espiritual, las cuales se presentan de esta manera con fines explicativos, aun cuando el desarrollo es un proceso integral.

En la organización curricular dentro de la dimensión socio afectiva su eje “normas y valores que orientan su entorno social” el cual está referido a las relaciones de afecto que se dan entre el niño, sus padres y familiares con quienes establece sus primeras formas de relacionarse; más adelante, al ingresar al ambiente escolar se amplía su mundo al interactuar con otros niños, docentes y adultos de su comunidad. El auto concepto y la autoestima están determinados por la calidad de las relaciones que establece con las personas que constituyen su medio social.

En la organización curricular dentro de la dimensión comunicativa su eje “aproximación al lenguaje oral y escrito” está constituida por la palabra oral y escrita, la mirada, el silencio, el lenguaje gestual y todas aquellas manifestaciones verbales y no verbales, que poseen un significado especial. Se destaca, el desarrollo de la escucha como fundamento para potenciar la expresión verbal, permite la valoración de las ideas del otro, reconocerse como un destinatario activo y expresivo que puede argumentar ideas de acuerdo a su nivel de comprensión.

En la organización curricular dentro de la dimensión cognitiva su eje “conocimiento del entorno a través de los sentidos” se basa en la construcción del conocimiento en el niño se da a través de las actividades que realiza con los objetos, ya sean concretos, afectivos y sociales, que constituyen su medio natural y social. El lenguaje en sus diversas manifestaciones, el juego y el dibujo serán las herramientas para expresar la adquisición de nociones y conceptos.

En la organización curricular dentro de la dimensión corporal su eje “coordinación, motricidad, y lúdica” se constituye a partir del conocimiento que el niño tiene de sí mismo, de su aspecto físico, de sus capacidades y el descubrimiento de lo que puede hacer, crear y expresar, así como aquello que lo hace semejante y diferente de los demás a partir de sus relaciones con los otros. Está conformada por: integración del esquema corporal, relaciones espaciales, relaciones temporales.

En la organización curricular dentro de la ética su eje “normas y valores para el cuidado de sí mismo, de los demás y de su entorno” surge de las interrelaciones con las personas, del aprendizaje de prácticas y valores. Los aspectos contenidos en esta dimensión son: pertenencia al grupo, cooperación, práctica de hábitos sociales y normas de convivencia, identificación con las costumbres y tradiciones de la comunidad, así como la apreciación de los valores nacionales y símbolos patrios.

En nuestra tarea docente nos corresponde integrar todos estos aportes, contextualizarlos culturalmente con una mirada pedagógica, recordando que los niños y niñas a nuestro cargo son seres concretos, ubicados en un aquí y ahora, que necesitan desarrollar plenamente sus capacidades en todos los ámbitos, para continuar aprendiendo.

Tabla 1. Competencias básicas de preescolar – (Tomado de I.E.M. San Juan Bosco, 2017)

COMPETENCIAS BÁSICAS DE PREESCOLAR
<p>Momentos de la clase</p> <p>Para el desarrollo diario de la metodología se tiene en cuenta algunos aspectos fundamentales que permiten un desempeño óptimo y el logro de buenos resultados. Ellos son:</p>

INICIAR	Actividades de iniciación: son aquellas que nos permiten integrar el grupo e iniciarlo en la actividad diaria; en nuestro caso, el AVD (actividades de la vida diaria) con el fin de infundir en ellos mayor acercamiento, pérdida de la timidez y disponibilidad para el trabajo: se revisa presentación personal, se constata la asistencia, se agradece a Dios por la vida y todos los regalos y se realizan ejercicios físicos, entre otros.
EXPLORAR	Es el momento de repaso, refuerzo y verificación del aprendizaje del saber anterior y un breve diagnóstico de conocimientos del saber a desarrollar. (saberes previos)
ACLARAR	Es el desarrollo de la estructura didáctica, mediante las diferentes estrategias de enseñanza (DED) donde se realizan una serie de actividades lúdicas y creativas, se inicia el tema planeado, la explicación y actividades de refuerzo; se profundiza el aprendizaje de acuerdo a su edad.
APLICAR	Hace parte del DED donde a partir de la evaluación continua y permanente, se verifica el aprendizaje de los y las estudiantes, se desarrolla la ficha de trabajo y se hace los refuerzos pertinentes. Utilizando diferentes estrategias de evaluación.

En el grado transición se realizan otras actividades como el juego de roles donde se observa aptitudes y actitudes y dificultades en los pequeños para buscar las posibles soluciones, el juego didáctico que permite desarrollar la creatividad, el compartir, el respeto entre otros valores. Además, se tienen momentos para vivenciar hábitos de higiene y salud a través de asistencia y acompañamiento al restaurante escolar.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La Evaluación es un proceso integral, permanente, participativo y cualitativo. Dado en informes escritos del progreso del niño o de la niña.

Sus propósitos:

- Conocer el estado de desarrollo integral y sus avances.
- Estimular sus valores, actitudes y aptitudes.
- Generar espacios de reflexión para superar circunstancias que interfieran en el aprendizaje.

La evaluación del niño y de la niña establecida en la resolución 2343 de junio 5 de 1996, donde se contempla la formulación de indicadores de logro que “son los indicios o las evidencias que demuestran que los procesos educativos están alcanzando la formación esperada en el educando. Además, permiten verificar el grado de calidad con que se cumplen los fines y los objetivos de la educación” (MEN, Directiva Ministerial 016 de 1995), siendo en el nivel preescolar donde se evidencian a través de las diferentes dimensiones del desarrollo humano.

- Dimensión Socio-afectiva: Es la emotividad expresada en sus diferentes manifestaciones.

- Dimensión Corporal: La expresividad del movimiento corporal en su accionar y posibilidades de coordinación, agilidad y destreza.
- Dimensión cognitiva: Desarrollo de la capacidad simbólica, la actividad mental en los procesos de percepción, atención y memoria.
- Dimensión Comunicativa: La forma de expresar sus conocimientos y fenómenos de la realidad.
- Dimensión Estética: Es toda posibilidad de acción del niño y de la niña, manifestándose en lenguajes artísticos como la autoexpresión, el placer y la creatividad.
- Dimensión Ética: La relación del niño y de la niña con su entorno y vivencia de valores institucionales.

Además, se tiene en cuenta testimonios, aportes y consideraciones de los docentes para clarificar dicha temática; para ello se realizó una prueba diagnóstica en forma de entrevista semiestructurada. (*Ver Anexo 3 y Anexo 4*)

El desarrollo de la entrevista realizada a docentes permitió identificar los contenidos y fundamentos teóricos principales relacionados con el desarrollo de competencias TIC en el grado transición, además se determinó los puntos fuertes o débiles que presentan los docentes e incluso los estudiantes para la toma de decisiones en cuanto a las estrategias que se deben seguir para fomentar el desarrollo de competencias TIC.

El análisis en un punto inicial a partir de la información recolectada se basó teniendo en cuenta las voces de los docentes participantes

4.2. Fase II: “La construcción del plan de acción, el proyecto lúdico pedagógico

La construcción del plan de acción, **como Fase II**, implica la planeación de un proyecto lúdico pedagógico fomentando el uso de la pizarra mágica análoga (*Anexo 2*), a fin de orientar el desarrollo de competencias TIC haciendo uso de estrategias didácticas intuitivas y fáciles de construir.

La construcción de la pizarra digital tuvo como finalidad afianzar y complementar el desarrollo de las diferentes competencias en grado transición, para su utilización se hizo necesario la construcción de guías de trabajo con el fin de que la ejecución del proyecto lúdico pedagógico logre los objetivos propuestos; en este sentido se estructuró algunas preguntas organizadas en secciones de la siguiente manera:

Momento 1

¿Qué se pretende hacer?

Desarrollar Competencias TIC transversales a través de la magia para los estudiantes de grado transición de la I.E.M. San Juan Bosco, sede Maridiaz teniendo en cuenta la visión del niño desde las dimensiones de desarrollo corporal, estético, socio-afectiva, cognitiva, comunicativa, espiritual y ética.

En este sentido, es necesario aclarar que el aprendizaje de las competencias tecnológicas en la educación en transición no se puede reducir a programar y desarrollar una clase de informática, sino que, al igual que las demás competencias, se requiere de un enfoque integral. Las competencias tecnológicas son saberes interdisciplinarios, que requieren de una integración, tanto vertical como horizontal; vertical, en el sentido que se desarrollan simultáneamente con otros contenidos escolares, y horizontal, por cuanto se requiere avanzar hacia un modelo pedagógico por ciclos, en donde haya continuidad y articulación con la educación básica. En todo caso, es recomendable partir de los usos y conocimientos que los niños han desarrollado en su entorno familiar.

¿Para qué se lo va a hacer?

El proyecto invita a que desde diferentes actividades los estudiantes conozcan sobre la tecnología e informática, la magia y la computación, su importancia en el mundo de hoy y la necesidad de crear conciencia para hacer un buen uso de las TIC y como estas desarrollan sus competencias.

Se pretende capturar la atención de los estudiantes, para el desarrollo de competencias TIC, y transmitir información de diferentes temáticas mediante la pizarra mágica siendo esta un artefacto tecnológico que funciona con sistemas mecánicos.

¿Cómo lo quiere hacer?

Realizando una mezcla entre pedagogía y magia, se pretende fomentar el uso de la pizarra mágica para fortalecer el desarrollo de las clases aplicando técnicas como la ventriloquia, dibujos, y lúdica para lograr una interacción efectiva entre estudiante y docente.

Momento 2

¿Qué se sabe?

En la actualidad, los estudiantes se encuentran inmersos en el trabajo con TIC, por ello los docentes intentan utilizar diferentes herramientas tecnológicas y digitales para el desarrollo de sus clases, por lo general tienen contacto con tablets, smartphones, televisión diariamente.

Teniendo como punto de referencia la población en la cual se pretende actuar, los estudiantes en la IEM San Juan Bosco sede Maridiaz, no están tan inmersos en el trabajo con TIC en la institución, ya que a pesar de que la institución tiene sala de informática, a las estudiantes de grado transición no se les programo un espacio semanal para hacer provecho de esta aula, sin embargo las docentes consideran que el trabajo con TIC es muy provechoso, aunque en la mayoría de ocasiones solo se limitan a hacer uso del video beam para proyectar videos de algún tema en particular. Otra cercanía con las TIC es el uso de la grabadora para aprender canciones de temas en particular o del colegio.

¿Qué se quiere saber?

Se pretende conocer como los niños desarrollan sus competencias tecnológicas; ¿lo hacen adecuadamente? ¿Lo hacen en exceso? ; e igualmente se busca saber si la magia y en particular la pizarra mágica ayuda a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje y el desarrollo de competencias TIC en los estudiantes de grado transición.

¿Qué y cómo se quiere hacer?

Se quiere desarrollar competencias en TIC que generen conciencia en los niños para que puedan ser aplicadas en diferentes contextos a lo largo de la vida, se tiene en cuenta que los aspectos que se fortalecen desde temprana edad se mantienen por mucho tiempo. Se quiere hacer por medio de un proyecto lúdico pedagógico que incluye microhistorias sobre el uso de la tecnología, lo que se debe y no se debe hacer, ¿Qué está bien y que está mal? ¿Qué tiempo debemos dedicarle? Todo apoyado desde la pizarra mágica.

¿Qué se necesita?

Se hace necesario planear las actividades a desarrollar encaminadas al desarrollo de las competencias TIC, teniendo en cuenta que:

La competencia TIC por su parte está encaminada al desarrollo de procesos formativos. Ella posibilita, desde la educación en transición, el desarrollo de las habilidades requeridas para el autoaprendizaje a lo largo de la vida, como la búsqueda, selección, uso y difusión de la información que consideren útil y necesaria para su vida personal y social, se cualifiquen para el uso de las nuevas tecnologías en diferentes ámbitos, y tomen conciencia de las implicaciones de las tecnologías en nuestra sociedad; es necesario aclarar que el aprendizaje de las competencias tecnológicas en la educación en transición no se puede reducir a programar y desarrollar una clase de informática, sino que, al igual que las demás competencias, se requiere de un enfoque integral.

Teniendo en cuenta las preguntas formuladas anteriormente, se hace la construcción de los contenidos orientados al desarrollo de competencias TIC. (*Anexo 1*)

Momento 3

Redacción del Proyecto Lúdico Pedagógico

Identificación.

1. Nombre del proyecto lúdico pedagógico de aula.

Sin salabin san sin desarrolla competencias TIC

2. Tiempo para el desarrollo del proyecto: 1 Jornada

3. Objetivos el proyecto: desarrollo de competencias TIC a través de la pizarra mágica

4. Ejes transversales.

Con la pizarra mágica se desarrollan variedad de contenidos en este proyecto lúdico se trabajarán las partes del computador, los colores primarios y la poesía al

mismo tiempo por ser interdisciplinar y transversal se trabajan y desarrollan las dimensiones

Dimensión estética cuando enseñamos colores y la utilización de ellos en su entorno

Dimensión comunicativa en la enseñanza de poesía, el dialogo e interacción con la pizarra.

Dimensión cognitiva con el desarrollo de la temática el computador y sus partes las niñas comprenden, entienden y aplican el uso adecuado del computador.

Actividades didácticas.

Explicación visual y verbal de cada parte del computador, utilizando la pizarra mágica y mostrando plantillas de cada parte:

Guía partes del computador.

Explicación de los colores primarios y algunos ejemplos

Que los estudiantes digan algunos ejemplos donde se ven los colores primarios

Actividades lúdicas e interactivas

4.3. Fase III: Ejecución del proyecto lúdico pedagógico

Después investigar las dimensiones cognitivas y estrategias didácticas que ayuden a potenciar el desarrollo de competencias TIC se consigue la planeación y construcción del PLP mediante la pizarra mágica; a continuación se da inicio a esta fase en la que se determinan las acciones a llevar a cabo para la ejecución del plan de acción; es importante resaltar que este proyecto representa las acciones tendientes a lograr las mejoras, las transformaciones o los cambios en el desarrollo de competencias TIC que se consideren pertinentes para los estudiantes y docentes de la I.E.M. San Juan Bosco – Sede Maridiaz.

Durante esta fase se demuestra la interacción de los estudiantes con los docentes y con el apoyo de la pizarra digital (PLP) y las guías preparadas teniendo en cuenta las anteriores fases.

4.3.1. Ejecución del Proyecto:

Para dar inicio a la ejecución del proyecto se plantearon tres temas estructurados en guías didácticas (*Anexo I*) a desarrollarse en tres sesiones para cada grado de Transición; para el desarrollo de estas guías se tuvo en cuenta tres momentos:

1. Saludo y bienvenida
2. Rompehielos
3. Explicación del tema

Los temas desarrollados en cada sesión fueron:

1. Las partes del computador
2. Colores primarios
3. Poesías y rimas

4.3.2. Ejecución sesión 1

El primer encuentro comienza con un saludo a los estudiantes y una dinámica rompehielos la cual permitió que los docentes entraran en confianza con los estudiantes, durante el proceso se da a conocer el tema a trabajar, para ello se les explica a los estudiantes cuales son las partes, de forma lúdica se comienza una actividad rompehielos en la cual los niños identificaran las partes del computador con las partes de su cuerpo, para ello se les explica que la cabeza será el monitor, el estómago la CPU, los parlantes las orejas y el teclado las manos, con ello se buscó reforzar la psicomotricidad haciendo “Magia con el cuerpo” (Ruiz, 2017) y realizando ejercicio de memoria; el docente solicitó que los estudiantes se toquen las partes que el mencionaba jugando con sus partes del cuerpo, después de lograr captar toda su atención se logra empezar a explicar

el tema haciendo uso de la pizarra mágica la cual tiene funciones de movimiento y ventriloquia.

Durante la ejecución del PLP es importante la motivación en los estudiantes, la principal intención de este es capturar su atención; si se logra que el aprendizaje sea divertido, se motivara a los estudiantes a seguir aprendiendo. La magia se convierte en un aliado para el docente y ayudará a motivarlos y así conseguir una mayor eficacia de la enseñanza (Ruiz, 2017).

4.3.3. Ejecución sesión 2

En el segundo encuentro el tema planteado fue los colores primarios; se inició con un saludo dinámico haciendo del juego como estrategia de motivación en esta sesión, los estudiantes levantan la mano derecha, la izquierda, el pie derecho y finalmente el pie izquierdo esta actividad permitió ejecutar el segundo momento definido como rompehielos y seguido se prosiguió a con el tema planteado, para ello se realizaron preguntas sobre objetos cotidianos de color amarillo, por ejemplo, ¿quién conoce los taxis?, ¿quién conoce el sol?, ¿quién conoce los girasoles? y ¿de qué color son? esto permitió que todas las estudiantes estén muy pendientes en cada pregunta. Se hizo el mismo procedimiento con objetos de color azul y color rojo.

4.3.4. Ejecución sesión 3

Se procede al saludo y se pasa al tema poesías y rimas, lo anterior debido a que la clase se acorto por actividades escolares programadas para las estudiantes, durante la ejecución de las clases se presenta un nuevo personaje para la explicación de la poesía, este personaje se adhiere a la pizarra mágica mediante imanes y logra la interacción con los estudiantes.



Fotografía 1. Estudiantes en la ejecución del PLP



Fotografía 2. Participación de las estudiantes durante la ejecución del PLP.



Fotografía 3. Participación de las estudiantes durante la ejecución del PLP.



Fotografía 4. Socialización Tema 3 La rima y la Poesía.



Fotografía 5.. Estudiantes con pizarra mágica.

Durante la ejecución del proyecto se realizaron registros de la información observada haciendo uso de los instrumentos de recolección de información mencionados anteriormente, estos instrumentos permitieron que se lograran notas descriptivas, estas notas se tomaron de manera espontánea teniendo en cuenta las acciones o rasgos específicos que presentaba la población durante el desarrollo del proyecto, cabe resaltar que estos apuntes los realizo cada investigador en un diario de campo para cada momento; adicionalmente se hace registro de evidencias especificas mediante una guía de observación la cual permitió de manera más breve conocer el contexto social y humano para los estudiantes y algunas características de los docentes.

4.4. Fase IV: Reflexión proyecto lúdico pedagógico.

Por último, pero no menos importante, ni de carácter terminal, **la Fase IV** comprende procesos de reflexión permanente, en el cual se tiene en cuenta las categorías descritas en el *Anexo 7*, estas permiten identificar los puntos clave dentro del proceso de análisis y su correlación en los diferentes momentos de la investigación; durante el desarrollo del PLP y con la respectiva consolidación del informe se da cuenta de las acciones, reflexiones y transformaciones propiciadas a lo largo de la investigación y para ello se presenta el análisis realizado de los diferentes instrumentos utilizados en esta.

4.4.1. Análisis entrevistas

Durante la ejecución del PLP se notó que los docentes estaban receptivos ante las actividades, al igual que los niños; el contacto directo que se tuvo con los docentes permitió que se evidenciara que la mayoría no tienen en claro el concepto de competencia TIC ya que esta la relacionan con el uso de las tecnologías orientado en gran medida al uso del computador.

Al hacer uso de la pizarra mágica los docentes integraron otra estrategia para hacer sus clases más lúdicas y motivadoras.

Los docentes consideran que el uso de las TIC tiene importancia en el grado de precolar debido a que coinciden en que las TIC son herramientas que facilitan el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, cuando están bien orientadas (Moreno M. , 2006); además estas tecnologías mejoran el aprendizaje de gran manera;

con respecto a la incorporación de las TIC se considera importante, aunque se evidencia falencias en el conocimiento de las diferentes herramientas TIC; teniendo en cuenta el dominio del concepto que los docentes tienen sobre TIC se puede concluir que su incorporación general tanto para docentes como estudiantes, sería de carácter significativo.

Las competencias TIC ayudan al desarrollo de procesos formativos, facilitando el autoaprendizaje mediante la búsqueda, selección, uso y difusión de las diferentes herramientas TIC, en cuanto a este concepto podría decirse que los docentes aún no están capacitados para actuar y construir estrategias que faciliten la competencia en sus estudiantes, es más algunos desconocen el término, existe confusión o no logran definirlo fácilmente, tienden a confundir este término como el uso de programas para mejorar el conocimiento.

Con la entrada progresiva de las nuevas TIC se ha logrado un cambio social, los cuales designan a la vez un conjunto de innovaciones tecnológicas pero también las herramientas que permiten una redefinición radical del funcionamiento de la sociedad. La educación inicial se inserta en un enfoque de educación y desarrollo humano como un continuo. En este sentido, la labor del docente, es ofrecer conocimientos abiertos al análisis, la reflexión y al cambio, que faciliten el aprendizaje y propiciar entornos más variados. (Moreno M. , 2007) Debe tenerse en claro que las competencias TIC son todo lo que la sociedad debe conocer para darle un uso adecuado a las tecnologías, preparándolos para un futuro en el que se pretende que los proceso de enseñanza – aprendizaje mejoren. Debe hacerse claro que las diferentes tecnologías pueden prestarse para hacer uso pedagógico e las diferentes áreas del saber la importancia radica en que el docente logre aprende y dominar las competencias tecnológicas para hacer uso responsable, eficiente y pertinente de estas y además para transmitir de una manera eficaz esta competencia.

En cuanto a los contenidos que se relacionan a las competencias TIC los docentes concuerdan que estos son amplios ya mediante las diferentes tecnologías ellos pueden trabajar temas básicos como desde enseñar los colores como temas más complejos como enseñarles a leer. A demás es importante resaltar que dentro del

desarrollo de competencias planteadas por las docentes se evidencia que los estudiantes logran desarrollar otros tipos de competencias como el desarrollo de estrategias, la creatividad, la innovación cualidades que a futuro se denotan necesarias para demostrar su rendimiento académico enfocado a una mejor calidad educativa.

La metodología hace referencia a las estrategias que el docente utiliza para el desarrollo de competencias TIC, generalmente se planean con el desarrollo de la clase y hacen referencia a la motivación, el desarrollo y la reflexión que se haga del tema visto, en este sentido las docentes tienden a confundir la metodología con el uso de las herramientas TIC.

Con respecto al uso de recursos educativos se puede afirmar que la institución cuenta con los diferentes recursos como sala de audiovisuales, sala de informática, televisor, video beam, Tablet; a pesar de esto el uso de estos recursos es limitado debido a la falta de capacitación a los docentes, es importante tener en cuenta que estos recursos permiten que los estudiantes logren un cambio motivacional y de aprendizaje significativo el cual implica llevar a los niños a aprender a través de la estimulación de la vista, el oído, el tacto y mente; combinando texto, imágenes, sonido, animaciones y videos con la ayuda de la multimedia (poole, 1999).

La magia se propone como estrategia lúdica y permite ahondar en el aprendizaje de una manera significativa; es importante resaltar que la adopción del aspecto lúdico haciendo uso de las TIC en los procesos de aprendizaje exigen de la utilización de una pedagogía estructurada con base en estrategias didácticas que permitan el placer de jugar y aprender; con respecto a lo anterior se puede decir que los docentes se sintieron realmente satisfechos con el desarrollo del PLP, ya que la pizarra mágica proporciona al estudiante una motivación y cambio radical en la propuesta de enseñanza por parte del docentes, porque se logra integrar e interactuar con ellos durante las clases evitando perder los momentos de motivación. Se puede decir que, en este sentido, el docente como mediador debe propiciar escenarios de juegos entre grupos para garantizar la interacción entre los niños y niñas, la comunicación y expresión oral artística y creativa, en un ambiente tecnológico que fomente la confianza y la creación libre. (Moreno M. , 2006)

En conclusión puede afirmarse que las actividades lúdicas planificadas usando las TIC en la acción pedagógica, son fundamentales para el desarrollo cognoscitivo e intelectual, y si se desarrollan en un ambiente de afectividad propiciarán la imaginación, creatividad, esfuerzo y dedicación. (Pérez de A y Telleria, 2012)

4.4.2. Análisis guía de observación

Se presenta el análisis de resultados en la aplicación de la guía de observación tendiente a la implementación del PLP con el fin de fortalecer el desarrollo de competencias TIC en los grados de Transición de la I.E.M. San Juan Bosco – Sede Maridiaz.

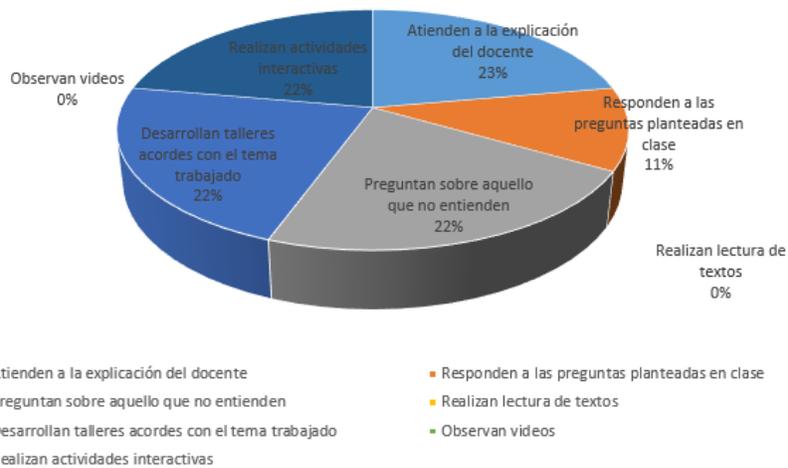
A la pregunta:

¿Cómo se organizan los estudiantes dentro del aula?



Se evidencia que la organización en los grados transición se hace de acuerdo a grupos de trabajos, esto se lo realiza durante todo el año escolar.

¿Qué actividades desarrollan los estudiantes durante la clase?



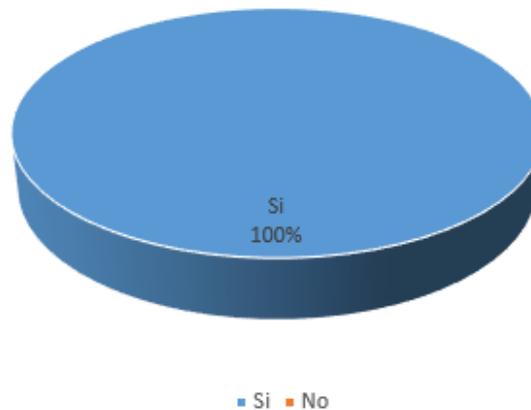
Generalmente las actividades desarrolladas durante la clase fueron en primera instancia atender la explicación de la docente, se trabajó con temas acordes al tema, durante el desarrollo de las clases se realizaron actividades interactivas, algunas niñas preguntan sobre lo que no entienden y en ese orden de ideas se responde a las preguntas planteadas.

¿Los estudiantes están motivados a la participación en clase?



Durante la ejecución del PLP los estudiantes se mostraron la mayoría de veces dinámicos y participativos, puede concluirse que la pizarra Mágica motivo constantemente el aprendizaje de los niños.

¿Los estudiantes están motivados a la participación en clase?



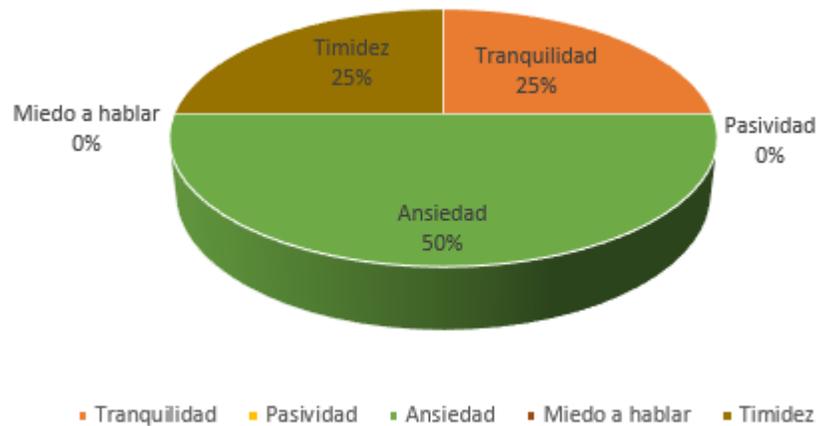
Es importante resaltar que los estudiantes si se expresaban fácilmente, teniendo en cuenta que las estrategias utilizadas durante el desarrollo del PLP fueron lúdicas y atractivas para ellos lo cual permitió su constante interacción.

¿El comportamiento de los estudiantes varia durante la jornada?



Debido a que las edades de los niños en el grado transición oscila entre los 5 y 6 años, es normal que el comportamiento durante la ejecución del proyecto el comportamiento de los estudiantes sea variable, aunque cabe resaltar que la mayoría de tiempo se mostraron activos, participativos y motivados por aprender los diferentes temas planteados y desarrollados con ayuda de la Pizarra mágica.

Cuando los estudiantes participan se observa:

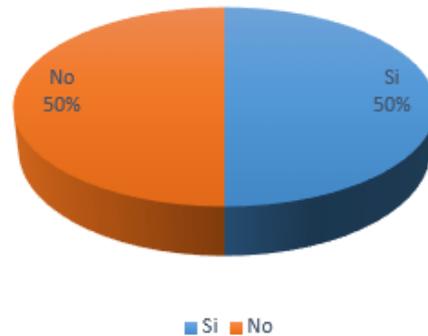


Cuando los estudiantes participan se observa en la mayoría de los casos ansiedad determinada como un síntoma de la motivación que los estudiantes tenían al experimentar una clase diferente, con actividades lúdicas constantes.



En cuanto a las estrategias del docente se puede concluir que se utiliza variedad de estrategias con el fin de evitar que los niños se sientan desmotivados durante el desarrollo de las clases, aunque existe aún la práctica de una explicación magistral estas poco a poco se ven reemplazadas con la planeación de nuevas estrategias.

¿Esas estrategias promueven el desarrollo de competencias TIC en los estudiantes?



Se evidencia que las estrategias utilizadas promueven el desarrollo de competencias TIC en una intensidad intermedia, puesto que el uso de las diferentes tecnologías no es frecuente por parte de los docentes, ante esta situación podría concluirse que solo algunas estrategias logran cumplir con el propósito.

¿Cómo es la relación Docente-Estudiante?



Teniendo en cuenta que se está trabajando con un grado de transición y que a edad de los niños oscila entre los 6 y 7 años de edad, se evidencia que el trato es agradable y afectivo durante toda la jornada, los docentes

4.4.3. Análisis diarios de campo

La ejecución del proyecto lúdico pedagógico se realizó en tres momentos para dos cursos de transición, se trabajó con el apoyo de dos docentes titulares, (*Anexo 5*) se especifica los temas trabajados y las jornadas en las cuales se trabajó.

Durante la ejecución del primer tema “Las partes del computador” se logró evidenciar que la primera experiencia que tuvieron los niños con la pizarra mágica fue bastante llamativa y de mucho asombro al ver que el dibujo realizado en la pizarra mágica se movía; el uso de la pizarra mágica se divide en tres: el dibujo, la acción de los movimientos que es los ojos, la boca, la reacción del público y la ventriloquia; durante la ejecución del PLP se le da vida a la pizarra mágica teniendo en cuenta los temas trabajados en las diferentes sesiones, para ello se le daba vida a los personajes según el tema.

Sesión 1 Partes del computador: se procede a dibujar el computador y en él los ojos para hacer énfasis que ahí es donde está la pantalla y en la pantalla es en la que se puede ver, en este momento los estudiantes notan el movimiento de los ojos y algunos se asustaron, otros se sorprendieron o se rieron y otros no entendían, haciendo uso de la ventriloquia se permitió que el teclado hable con las niñas.

Sesión 2 Colores primarios: se mostró 3 recortes de dibujos de 3 autobuses cada uno con los colores primarios, basados en un programa infantil llamado “Tayo el pequeño Autobús” Esta vez se decidió hacer una modificación a la pizarra colocándole imanes detrás de ella para pegar imágenes y que ellas interactúen. Al trabajar con la pizarra mágica en la segunda sesión se pudo notar que los estudiantes recordaban este elemento tecnológico y se notó alegría y atención a la explicación del tema. Se inició pegando el bus de color amarillo y los estudiantes esperaban ansiosos algún movimiento. Con el bus pegado sobre la pizarra y aprovechando que se lograba toda la atención, se les explica que los personajes están coloreados de los colores primarios y que la combinación de estos generan más colores.

Sesión 3 Poesía y rima: Se inicia con el saludo; después de haber iniciado el tema poesías y rimas, se utilizó la pizarra mágica pero esta vez con plantillas con

personajes infantiles como “Tayo el pequeño autobús “y sus amigos de colores primarios como Iani el autobús de color amarillo y Roger el autobús de color rojo, y la impresión de los niños fue de reconocimiento inmediato su memoria e imaginación rápidamente los llevo a recordar los programas infantiles y hacían comentarios “ yo si lo he visto, yo lo conozco” se notó el interés,

En análisis general se logró evidenciar que la pizarra mágica funciona como estrategia didáctica que permito que los estudiantes se sintieran motivados durante el desarrollo de las diferentes actividades programadas con el fin de desarrollar las competencias TIC, durante el proceso se hizo evidente que los estudiantes aprenden más fácilmente haciendo uso de recursos TIC, lo cuales ellos pueden observar y logran de alguna manera incluirlo en su contexto, es importante resaltar que la lúdica con la cual se trabajó logro atraer la atención de los estudiantes ya que al momento de presentar la pizarra mágica, los estudiantes lograron interactuar de manera positiva.

Es importante recordar que el aprendizaje y el desarrollo de competencias TIC en el grado de transición no se reduce solamente al ejecutar una clase de informática y dar instrucciones de ella, si no que esta va acompañada de una preparación más integral, teniendo en cuenta las dimensiones del niño o niña.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Se hizo la revisión de documentos relacionados con las competencias TIC del grado transición en la institución y se evidenció que existen pocos documentos al igual que lineamientos que sirven para orientar la acción pedagógica.
- El proyecto lúdico - pedagógico que se planteó para desarrollar las competencias TIC, permitió la búsqueda de estrategias y metodologías. Además, se descubrió que la magia es un método de motivación perfecto para el grado transición, ya que los niños de edades tempranas se sienten muy atraídos por este tipo de estrategias que además son lúdicas.
- La pizarra mágica es un recurso tecnológico que abarca características especiales como la magia, materiales de fácil acceso y de uso cotidiano; la articulación de varios elementos: dibujos, movimientos y ventriloquia, implementada en la pizarra mágica sorprendió a los estudiantes y permitió que la temática tratada se aprendiera rápidamente y de manera espontánea.
- El proyecto permitió evidenciar que se necesita de un trabajo más estructurado para fomentar el desarrollo de competencias TIC y a pesar de evidenciarse en la mayoría de los estudiantes conocimiento y uso de estas competencias, hace falta un docente o un mediador que impulse actividades y acciones que permitan dar paso al desarrollo de competencias tic tanto en las niñas como en las docentes.
- Se evidencia que en esta institución aún se trabaja con una educación tradicional, ya que algunas docentes antiguas evitan hacer uso de las diferentes tecnologías y buscar estrategias innovadoras que permitan a las estudiantes aprender de manera significativa.
- En la actualidad se requiere que los docentes tengan una capacitación permanente en el uso y apropiación en competencias tecnológicas haciendo uso transversal de estas, para que de esa manera se puedan transmitir a sus estudiantes de manera efectiva.
- El impacto que generó en los estudiantes la implementación del proyecto lúdico permitió concluir que, las niñas reflejan que mediante las tic los estudiantes

logran la solución de problemas de una forma más acertada, por ello es importante integrar las TIC en sus vidas; todo aprendizaje inicia en el momento en el que se experimenta diferentes estrategias que permiten construir el conocimiento de una manera más lúdica, además, este tipo de experiencias permite transformar realidades.

- En la evaluación de la ejecución del PLP se logró evidenciar que estas estrategias fueron aceptadas de manera positiva y los docentes experimentaron y aprendieron nuevas destrezas para implementar de forma transversal en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

5.2. Recomendaciones

- Es importante que las instituciones educativas promuevan la capacitación de docentes en competencias TIC para que ellos logren por medio de diferentes habilidades transmitir sus conocimientos a sus estudiantes.
- La búsqueda de estrategias lúdicas promueven el aprendizaje de los estudiantes ya que se enfoca en motivarlos en las diferentes áreas.
- Se sugiere a los docentes de transición hacer uso continuo de la pizarra mágica como herramienta TIC para lograr un mayor impacto en el desarrollo de sus clases.
- Como futuros docentes se puede trabajar en la creación de más estrategias lúdicas para mejorar o extender la temática propuesta en el desarrollo de competencias TIC.
- El uso de proyectos lúdicos en la institución hacen que los docentes y los alumnos cambien su ambiente tradicional y perciban el sabor de las nuevas tendencias

6. REFERENCIAS

- Amante, L. (2003). *A integração das novas tecnologias no pré-escolar: Um estudo de caso*. Recuperado el 20 de 10 de 2017, de Repositorio Universidade Aberta: https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/2488/4/TeseDoutoramento_L%20Acia%20Amante.pdf
- Arenas, F., Cebolla Sanahúja, L., De Tienda Palop, L., & Giancristofaro, L. (2009). *Ética del desarrollo humano y justicia global*. Obtenido de NIKOS ASTROULAKIS' WEBSITE: <http://astroulakis.weebly.com/uploads/2/6/1/3/26134625/congresoidea.pdf>
- atlas.ti. (2002). *atlas.ti*. Obtenido de <http://atlasti.com/es/>
- Ausubel, D. (1970). *Teoría del Aprendizaje Significativo*. Recuperado el 21 de Agosto de 2013, de <http://uoc1112-2-grupo1.wikispaces.com/4.+TEOR%C3%8DA+APRENDIZAJE+SIGNIFICATIVO>
- EDESCO. (2010). Obtenido de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-259878_archivo_pdf_orientaciones_transicion.pdf
- Garcia, A. (21 de Septiembre de 2017). *CogniFit - Salud, Cerebro & Neurociencia*. Recuperado el 10 de 12 de 2017, de Todo sobre la neuroeducación: Qué es, para qué sirve, y cómo aplicarla en la escuela y en casa: <https://blog.cognifit.com/es/neuroeducacion-que-es-y-para-que-sirve/>
- Garcia, A. (21 de Septiembre de 2017). *CogniFit - Salud, Cerebro & Neurociencia*. Obtenido de Todo sobre la neuroeducación: Qué es, para qué sirve, y cómo aplicarla en la escuela y en casa: <https://blog.cognifit.com/es/neuroeducacion-que-es-y-para-que-sirve/>
- I.E.M. San Juan Bosco. (2017). *PROYECTO DE PREESCOLAR GAM008*. Pasto.
- ISTE. (2016). *Estándares iste para estudiantes*. Obtenido de <https://www.iste.org/es/standards/for-students>

- Kent, V. (19 de 05 de 2011). *El rincon de la ciencia*. Obtenido de <http://rincondelaciencia.educa.madrid.org/Curiosid/rc-67/rc-67.html>
- MEN . (8 de Febrero de 1994). *Ley 115 de Febrero 8 de 1994*. Obtenido de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- MEN. (1997). *serie lineamientos curriculares - Preescolar*. Obtenido de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_11.pdf
- MEN. (2009). *ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS PARA EL GRADO DE TRANSICIÓN*. Recuperado el octubre de 2015, de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-259878.html>
- MEN. (11 de 12 de 2015). *MIneducacion*. Obtenido de <http://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-246644.html>
- MEN. (s.f.). *Ministerio de Educación Nacional*. Recuperado el 23 de 10 de 2017, de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_11.pdf
- MEN. (s.f.). *Serie lineamientos curriculares*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf10.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2012). *Recursos Educativos Digitales Abiertos - Colombia*. Obtenido de Colombia Aprende: http://www.colombiaprende.edu.co/html/home/1592/articles-313597_reda.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). *Serie de Lineamientos preescolar*. Recuperado el 4 de 6 de 2016, de http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_11.pdf
- Ministerio de Educación y Cultura Uruguay. (Julio de 2007). *Recursos Educativos Digitales*. Obtenido de http://archivo.presidencia.gub.uy/_web/noticias/2007/07/recursos_digitales.pdf

- Moreno, M. (2006). Las TIC y el desarrollo del aprendizaje en educación inicial. *Revista electrónica de humanidades, educación y comunicación social*, 11. doi:1856-9331-1-11
- Moreno, M. (2007). *Educrea*. Obtenido de <https://educrea.cl/las-tic-y-el-desarrollo-del-aprendizaje-en-educacion-inicial/>
- Pérez de A y Telleria. (2012). Las tic en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje para la interacción educativa. *Revista de teoría y didacticac de las ciencias sociales*, 83-112.
- poole, B. (1999). *Tecnología Educativa*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Rodriguez Alfieri, R., & Roca, E. (2016). *Magia y educación*.
- Ruiz, X. (2017). *Educando con Magia* (4° ed.). España: Narcea, S.A.
- Santos, M., & Osório, A. J. (2008). Las TIC en la primera infancia: valorización e integración en la educación inicial. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-2.
- Secretaria de Educación Medellín. (2014). *El plan de estudios de la educación preescolar*. Medellín. Recuperado el 10 de 11 de 2017

ANEXO 1

CONTENIDOS

EL COMPUTADOR Y SUS PARTES – COMPETENCIA COGNITIVA

Tiempo aproximado: 2 horas

Propósito: lograr que las estudiantes identifiquen las diferentes partes que componen un computador.

Estrategia: con la ayuda de la pizarra mágica y plantillas de las diferentes partes del computador (monitor, CPU, teclado, mouse, parlantes e impresora) se pretende mostrarlas y conforme se las va pegando a la pizarra mágica, se va a haciendo una acción diferente con cada parte, por ejemplo; cuando se pega la plantilla del mouse se mueven los ojos de este generando sorpresa en los niños y así con cada parte hasta llegar a la CPU siendo esta la más importante para el funcionamiento del computador.

Ventajas:

Al utilizar un artefacto tecnológico, mágico y novedoso, los estudiantes desarrollan su aprendizaje a través de la Neuroeducación, logrando que se motiven por saber lo que está pasando con cada parte del computador y la animación del dibujo.

La pizarra mágica a través de la lúdica y el juego ofrece otra alternativa de enseñanza TIC.

Actividades:

1. Explicación visual y verbal de cada parte del computador, utilizando la pizarra mágica y mostrando plantillas de cada parte
2. Guía partes del computador.

Momentos de la clase:

Inicio

1. Presentación, Saludo y bienvenida

2. Rompehielos (Preguntas sobre tecnología, ¿A quién le gusta la tecnología?, ¿a quién le gusta los computadores?, ¿a quién le gusta la magia?)
3. Explicación del tema.

Desarrollo de la clase

Presentación de la pizarra mágica como artefacto tecnológico, “la tecnología avanza tan rápido que hoy en día se encuentran tableros portables como el que les muestro a continuación, en el voy a dibujar algunas de las partes que tiene un computador”. Se dibuja el mouse y se menciona características de este y se hace énfasis en que es un dibujo normal, de repente este empieza a mover los ojos generando asombro y reacciones en los estudiantes. De igual forma se continúa mostrando cada parte y haciendo que los ojos se muevan hasta llegar a la CPU siendo esta la parte más importante que tiene un computador y sumándole que aparte de que mueva los ojos ahora habla utilizando como técnica la ventriloquia.

COLORES PRIMARIOS – COMPETENCIA ESTÉTICA

Tiempo aproximado: 2 horas

Propósito: lograr que las estudiantes identifiquen los colores primarios

Estrategia: Con la ayuda de la pizarra mágica, marcadores y plantillas de dibujos conocidos por los estudiantes como “Tayo El pequeño autobús” se harán dibujos con color, amarillos, azul y rojo para que identifiquen los colores y posteriormente se mostrará plantillas de las imágenes de “Tayo El pequeño autobús” para que identifiquen cual es color de cada bus.

Ventajas:

Asociaran con los colores primarios con objetos y cosas de uso cotidiano porque no solo los van conocer si no también los van a ver usados en algo cotidiano como los buses.

Al usar la pizarra mágica permitirá interactuar con los estudiantes.

Actividades:

1. Explicación de los colores primarios y algunos ejemplos
2. Que los estudiantes digan algunos ejemplos donde se ven los colores primarios
3. Actividades lúdicas e interactivas

Momentos de la clase:

1. Saludo y bienvenida
2. Rompehielos (Preguntas sobre el color del cielo, el sol y otros ejemplos)
3. Explicación del tema con actividades lúdicas e interactivas

Desarrollo de la clase

Con diferentes colores de marcadores se van a pintar en la pizarra mágica algunos ejemplos cotidianos donde se vea reflejado los colores primarios, luego se mostrará unas plantillas de Tayo

el pequeño autobús con los colores primarios que estos tienen donde mueven su boca y ojos y que estos tengan los colores primarios.

LITERATURA INFANTIL: RONDAS, POESÍAS Y CANCIONES – COMPETENCIA COMUNICATIVA

Tiempo aproximado: 2 horas

Propósito: Enseñar a disfrutar y comprender los poemas que escuchan las estudiantes

Estrategias: Haciendo un poco de ventriloquia se pretende realizar un pequeño sketch para que los estudiantes aprendan algunas rondas y poesías mediante la pizarra mágica siendo esta un artefacto tecnológico que permita desarrollar la competencia comunicativa.

Ventajas: Comprensión de cada elemento que compone la rima a través de la interpretación de dibujos que marcan los sucesos de la rima

Actividades:

1. Explicación de la rima y como se compone
2. Partiendo de su conocimiento anterior rimas que hayan escuchado
3. Desarrollo de una rima

Momentos de la clase:

1. Saludo y bienvenida
2. Rompehielos (Preguntas sobre la rima y la poesía)
3. Explicación del tema con actividades lúdicas e interactivas

Desarrollo de la clase

Desarrollo de una rima muy conocida para el día de la madre con ventriloquia de un personaje infantil (peppa pig)

Una rosa cayó del cielo
mamita la recogió
se la puso en su cabello
y qué bonito le quedó.

ANEXO 2

CONSTRUCCIÓN DE PIZARRA MÁGICA

ANEXO 3

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

**PIZARRA MÁGICA - PROYECTO LÚDICO PEDAGÓGICO PARA EL
DESARROLLO DE COMPETENCIAS TIC EN ESTUDIANTES DE GRADO
TRANSICIÓN DE LA I.E.M. SAN JUAN BOSCO – SEDE MARIDÍAZ**

ENTREVISTA

El origen de la información obtenida será completamente confidencial y no comprometerá de ninguna manera a los participantes.

Objetivo: Identificar los contenidos y fundamentos teóricos principales relacionados con el desarrollo de competencias TIC en el grado transición.

Guion de la entrevista semiestructurada

1. Saludo
2. Lectura en Voz alta del consentimiento informado y firma de este
3. Ficha de presentación (se lee en voz alta al iniciar la entrevista y grabación)

FICHA DE PRESENTACIÓN Y CARACTERIZACIÓN DE LA ENTREVISTA	
Lugar, fecha y hora de inicio	
Entrevistado (a)	
Ocupación	
Educación	
Entrevistadores	
Rol u Ocupación	
Problema de Investigación	

4. Desarrollo de la entrevista – Preguntas orientadoras

- a. Considera que el uso de TIC en el grado preescolar tiene importancia? ¿porque?
- b. Qué opinión tiene sobre la incorporación de TIC en el aula?
- c. Ha escuchado o leído sobre competencias TIC?
- d. ¿para usted que son las competencias TIC?
- e. ¿Qué contenidos del grado preescolar podrían relacionarse con la competencia TIC?
- f. ¿Qué aspectos metodológicos tiene en cuenta para el desarrollo de competencias TIC en sus clases?
- g. ¿Hace uso del computador u otros recursos educativos? ¿Cuáles?
- h. ¿Qué opinión tiene sobre la magia como herramienta educativa para la enseñanza?

5. Agradecimientos y despedida

CONSENTIMIENTO INFORMADO ENTREVISTA

Informo la aceptación de mi participación libre y voluntaria en el proyecto de investigación denominado: “PIZARRA MAGICA - PROYECTO LUDICO PEDAGÓGICO PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS TIC EN ESTUDIANTES DE GRADO TRANSICIÓN DE LA I.E.M. SAN JUAN BOSCO – SEDE MARIDIAZ”; a cargo de: Maria Alejandra Loza, C.C. N°_____, expedida en Pasto (N); Y Diego Andres Guzmán Bravo, C.C. N°, expedida en; En: la Universidad de Nariño; en el marco de la tesis de grado de los estudios de Licenciatura en Informática.

Al firmar este consentimiento acepto participar de manera voluntaria en este estudio. Se me informó que:

- La entrevista iba a ser grabada y además sería eventualmente fotografiado y filmado en video.
- En cualquier momento puedo desistir de participar y retirarme de la investigación.
- Se informará en el proyecto mi identidad como participante, pero se tomarán las medidas necesarias para garantizar la confidencialidad de mis datos personales y de mi desempeño.
- Se me ha brindado información detallada sobre los procedimientos y propósitos de esta investigación y el uso de los datos de la entrevista. Esa información podrá ser ampliada una vez concluida mi participación.

De conformidad y en uso de mis facultades firmo:

Nombre entrevistado
Número de identificación entrevistado
Cargo- ocupación
Teléfono

ACLARACIONES:

LUGAR Y FECHA: San Juan de Pasto, _____ de 2018.

ANEXO 4

ENTREVISTA DOCENTE NO.1

Fecha:	23 de Febrero de 2018
Lugar:	I.E.M. San Juan Bosco – Sede Maridiaz
Hora :	10:35 am
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo. • Presentación de proyecto. • Objetivo de la entrevista. • Lectura de consentimiento informado.
¿Considera que el uso de TIC en el grado preescolar tiene importancia? ¿Por qué?	Si, considero que si tiene importancia el uso del TIC en el nivel de preescolar ya que son herramientas nuevas que están en el mundo actual el niño ya las vive, ya las convive, entonces por eso si es importante utilizarlas para mejorar el aprendizaje.
¿Qué opinión tiene sobre la incorporación de TIC en el aula?	Si, igualmente considero que es muy importante hacer...utilizar estas herramientas para mejorar el aprendizaje, el conocimiento en los pequeños ya que es una forma de hacer el aprendizaje más ameno.
¿Ha escuchado o leído sobre competencias TIC?	Pues yo sé que es, tecnologías de la informática y la comunicación que es lo que está en moda, que es lo que está en el mundo actual.
¿Para usted que son las competencias TIC	Entiendo así, que son herramientas son algo así como recursos, programas para mejorar el conocimiento de los individuos.
¿Qué contenidos del grado preescolar podrían relacionarse con la competencia TIC?	No pues la mayoría de temas imagínese que yo utilizo algunos recursos y casi en todos los saberes o temas que damos o en nuestra planeación están inmersos o relacionados con que en la tecnología de las TIC esta

<p>¿Qué aspectos metodológicos tiene en cuenta para el desarrollo de competencias TIC en sus clases?</p>	<p>Por ejemplo: Digamos Profesionales, los oficios, Vocales, números, canciones no es que es la gran mayoría.</p> <p>Haber primero pues que como un orden mirar nuestra planeación nuestro registro diario y que sea el tema acorde, ósea buscar el tema acorde en las tecnologías acorde a lo que estamos mirando, pues eso sería lo primero luego pues ya sería como les digo aparte que el niño ósea mirar por ejemplo yo tengo un grupo de niñas muy irregular de acuerda entonces de acuerdo a esto yo buscaría si es un video digamos de acuerdo a la niña que tenga más capacidad pues le veo un video más avanzado y si es menos pues menos.</p>
<p>¿Hace uso del computador u otros recursos educativos? ¿Cuáles?</p>	<p>Si el computador, el celular, televisor si cuando se da el caso o video beam.</p>
<p>¿Qué opinión tiene sobre la magia como herramienta educativa para la enseñanza?</p>	<p>Pues me doy cuenta ahora que si es muy importante, ya que es una forma divertida y que lo tiene en expectativa al niño para aprender, si eso sí, ahorita me doy cuenta que si es muy importante y si la recomiendo.</p>
<p>¿Qué le pareció la propuesta pastoral que se desarrolló con magia el pasado 15 de febrero del 2018?</p>	<p>Excelente, me encanto además que siguió una excelente metodología, se pudo ver el encanto en las niñas la emoción y que fue el conocimiento y aprendizaje más rápido.</p>

ENTREVISTA DOCENTE NO. 2

Fecha:	22 de Febrero de 2018
Lugar:	I.E.M. San Juan Bosco – Sede Maridiaz
Hora :	9:10 am
Presentación	Saludo. Presentación de proyecto. Objetivo de la entrevista. Lectura de consentimiento informado.
¿Considera que el uso de TIC en el grado preescolar tiene importancia? ¿Por qué?	Claro que sí, si tiene importancia estamos en el año 2000, en el año de la informática en que las niñas tienen que relacionarse con la tecnología siempre y cuando se haga un buen uso de ellas y pienso que este es un buen momento para que ellas hagan un uso de las TIC de la informática.
¿Qué opinión tiene sobre la incorporación de TIC en el aula?	Me parece bien importante porque una ósea idea principal que yo tengo pienso las niñas deben como dije anteriormente deben aprender a trabajar con las TIC a darle buen uso pero también a tener cuidado de todos los peligros que llevan un mal uso de estas técnicas si no hay una supervisión, entonces es importante que ellas de desde pequeñas sepan la utilidad y los peligros a los que están expuestas ellas.
¿Ha escuchado o leído sobre competencias TIC?	Pues no mucho, pero lo que sé es que ósea para preescolar no tengo mucha información pero he leído de que desde pequeñas las niñas deben hacer uso de las TIC que se deben implementar incluso en los colegios la asignatura de informática en ellas lo que no existe a este momento pero si estoy de acuerdo en que debe existir como materia reglamentaria que las niñas aprendan a utilizarlas, a darle

<p>¿Para usted que son las competencias tic?</p>	<p>buen uso al computador, a las Tablet's, a todo lo que ellas puedan acceder.</p> <p>Son metas que se proponen realizar con las niñas, en este caso con la informática y ver, desarrollar en ellas habilidades y destrezas a través de estos objetivos propuestos, hacer de estas niñas que sean capaces el día de mañana utilizar y acceder a un buen uso de los computadores y de todo lo que tenga que ver con la tecnología.</p>
<p>¿Qué contenidos del grado preescolar podrían relacionarse con la competencia tic?</p>	<p>Pues los contenidos son bastantes, con ellas se trabaja, se puede trabajar con las competencias se pueden trabajar figuras geométricas, se pueden trabajar números, vocales, se puede trabajar rompecabezas, sopa de letras que hay para niñas, coloreado, el dibujo, entonces hay una cantidad de posibilidades que se le abre a ellas para que desarrollen su motricidad fina, su capacidad oculomanual, desarrolla en ellas todas las capacidades estas competencias.</p>
<p>¿Qué aspectos metodológicos tiene en cuenta para el desarrollo de competencias TIC en sus clases?</p>	<p>Para las competencias TIC sinceramente yo con ellas simplemente es llevarlas a conocer el computador que aprendan sus partes, cual es el manejo adecuado de cada una de ellas aunque la mayoría de ellas eso ya lo saben cómo se prenden, como se apagan, la página que más utilizan ellas es power point, el de los dibujos –“paint”- ese, exacto, eso es lo básico, simplemente les doy cosas básicas, pero no entro a profundizar porque no soy experta en eso.</p>
<p>¿Hace uso del computador u otros recursos educativos? ¿cuáles?</p>	<p>Con las niñas si, como le digo no muchas veces pero si las llevo a conocer las partes básicas, como se prende pero ya meterme de lleno en los programas no, porque tampoco los conozco y me da susto con ellas no, primero tengo que aprender yo para luego enseñarles a ellas.</p>

-aparte utiliza otros recursos educativos como el video beam- si, el video beam si las llevo a ellas a ver videos, el video beam si lo utilizo más que el computador.

¿Qué opinión tiene sobre la magia como herramienta educativa para la enseñanza?

Excelente, pienso que la magia es el instrumento para llegar a las niñas a desarrollar cantidad de competencias en ellas, como su imaginación, la atención, la observación, porque la magia eso es lo que lleva a despertar en ellas el interés de la materia entonces estoy súper de acuerdo que ojala pudiéramos implementar esos tips aquí en la institución para desarrollar en las niñas todas las competencias que tienen y salir de lo común.

¿Qué le pareció la propuesta pastoral que se desarrolló con magia el pasado 15 de febrero del 2018?

Uy, excelente, excelente yo ya se lo había dicho a él personalmente y se lo digo ahora me pareció excelente, ósea por que las niñas pudieron comprender todo lo de la propuesta a través del juego, a través de la magia, a través de la lúdica y lo que se trata es que a través de la lúdica las niñas aprendan y comprendan muchas cosas que posiblemente en una clase magistral es difícil de que ellas comprendan.

ANEXO 5

UNIVERSIDAD DE NARIÑO FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

PIZARRA MÁGICA - PROYECTO LÚDICO PEDAGÓGICO PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS TIC EN ESTUDIANTES DE GRADO TRANSICIÓN DE LA I.E.M. SAN JUAN BOSCO – SEDE MARIDÍAZ

GUIA DE OBSERVACIÓN

Estudio sobre el desarrollo de competencias TIC que manejan los estudiantes de grado transición en el aula de clase.

La presente investigación está enfocada en el desarrollo de competencias TIC a partir del análisis de la realidad del aula y su entorno, tomando en cuenta las características pedagógicas, físicas y organizacionales del ambiente escolar.

Objetivo: Identificar los contenidos y fundamentos teóricos principales relacionados con el desarrollo de competencias TIC en el grado transición de la I.E.M. San Juan Bosco – Sede Maridiaz.

CONTEXTO FÍSICO

Nombre de la institución:

Dirección:

Fecha: _____

Hora: _____

¿A qué zona pertenece?

Sesión No. _____

Urbana

Rural

Participantes:

LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUENTA CON:

- Áreas Verdes
- Biblioteca
- Espacios deportivos
- Otro
-

Cual: _____

CARACTERÍSTICAS DE INFRAESTRUCTURA

No. De aulas: _____

No. De Baños: _____

No. De Canchas: _____

CONTEXTO SOCIAL Y HUMANO

Estudiantes

¿Cómo se organizan los estudiantes dentro del aula?

- Grupos de trabajo
- Actividad individual
- Actividades en mesa redonda
- Selección de monitores

Acciones individuales y colectivas

¿Qué actividades desarrollan los estudiantes durante la clase?

- Atienden a la explicación del docente
- Responden a las preguntas planteadas en clase

- Preguntan sobre aquello que no entienden
- Realizan lectura de textos
- Desarrollan talleres acordes con el tema trabajado
- Observan videos
- Realizan actividades interactivas

¿Los estudiantes están motivados a la participación en clase?

- Siempre
- La mayoría de veces si
- Algunas veces sí y algunas veces no
- La mayoría de veces no
- Nunca

¿Los estudiantes se expresan fácilmente?

- Si
- No

¿El comportamiento de los estudiantes varia durante la jornada?

- Si
- No

Cuando los estudiantes participan se observa

- Tranquilidad
- Pasividad
- Ansiedad

Miedo a hablar

Timidez

Docente

¿Qué estrategias utiliza el docente?

Realiza explicación magistral

Formula preguntas de los temas en clase

Orienta la lectura de textos

Desarrollan talleres acordes con el tema trabajado

Permite la observación de videos

Realiza actividades interactivas

Trabaja con guías

Otros

Cuáles:

¿Esas estrategias promueven el desarrollo de competencias TIC en los estudiantes?

Si

No

¿Cómo es la relación Docente- Estudiante?

Agradable y afectiva

En ocasiones afectiva

Se limita al desarrollo de actividades

En ocasiones hay discusiones

No hay buena relación

Impresiones de la inmersión

Elaboró: _____

ANEXO 6

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
LICENCIATURA EN INFORMATICA

**PIZARRA MAGICA - PROYECTO LUDICO PEDAGÓGICO PARA EL
DESARROLLO DE COMPETENCIAS TIC EN ESTUDIANTES DE GRADO
TRANSICIÓN DE LA I.E.M. SAN JUAN BOSCO – SEDE MARIDIAZ**

DIARIO DE CAMPO	
Nombre del Observador:	
Nombre del Docente Titular:	
Fecha:	
Lugar:	
Hora :	
Tema:	
Objetivo:	
Competencia:	
CONTACTO No.	
DESCRIPTIVA	
CRITICA	
INTERVENTIVA	

ANEXO 7

MATRIZ DE CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

OBJETIVOS ESPECIFICOS	CATEGORIA	SUBCATEGORIA	TÉCNICA / INSTRUMENTO
Identificar los contenidos y fundamentos teóricos principales relacionados con el desarrollo de competencias TIC en el grado transición.	TIC	Fortalezas	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevista semiestructurada • Revisión Documental • Guía de Observación
		Debilidades	
		Estrategias	
		Recursos	
		Fundamento Teórico	
Diseñar un proyecto lúdico pedagógico encaminado al desarrollo de competencias TIC en los grados transición de la I.E.M. San Juan Bosco – Sede Maridiaz de Pasto – Nariño	P.L.P.	Actividades	Revisión documental
		Medios	
Implementar el proyecto lúdico pedagógico encaminado al desarrollo de competencias TIC en los grados transición de la I.E.M. San Juan Bosco – Sede Maridiaz de Pasto – Nariño.	Estrategia pedagógica	Recursos	Taller / P.L.P
		Lúdica	
		Acción pedagógica	
Evaluar el impacto de la implementación del proyecto lúdico pedagógico para el desarrollo de competencias TIC en los grados Preescolar de la I.E.M. San Juan Bosco – Sede Maridiaz de Pasto – Nariño	TIC	Competencias	Diario de campo
		Actitudes	
		Interacción	
		Estrategias	
		Debilidades	
Fortalezas			