ALFABETIZACION INFORMÁTICA PARA NIÑOS DESPLAZADOS POR LA VIOLENCIA DEL PROYECTO FORJADORES DE PAZ EN SAN JUAN DE PASTO

OMAR ARMANDO VILLOTA PANTOJA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES Y MATEMATICAS
LICENCIATURA EN INFORMATICA
SAN JUAN DE PASTO
2004

ALFABETIZACION INFORMÁTICA PARA NIÑOS DESPLAZADOS POR LA VIOLENCIA DEL PROYECTO FORJADORES DE PAZ EN SAN JUAN DE PASTO

OMAR ARMANDO VILLOTA PANTOJA

Trabajo de Grado presentado para optar por el título de
LICENCIADO EN INFORMATICA

Asesor: ESP. OSCAR ALBERTO NARVAES GUERRERO

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES Y MATEMATICAS
LICENCIATURA EN INFORMATICA
SAN JUAN DE PASTO
2004

Nota de aceptación:

_____
_____
_____
_____
_____
_____

_____
Firma del presidente del Jurado

_____
Firma del Jurado

_____
Firma del Jurado

San Juan de Pasto 26 de Agosto del 2004

DEDICATORIA

A LA MEMORIA DE MI MADRE QUIEN ME DIO LA VIDA, Y ME ENSEÑO QUE NO IMPORTAN LOS OBSTACULOS QUE SE PRESENTEN LO IMPORTANTE ES SABERLOS AFRONTAR.

EL VALOR DE UNA MADRE

Amparo Pantoja
8 de Julio de 1953 – 25 de Julio de 2004

Tú vivías muy contenta
Con tu familia y en tu hogar
Pensabas que era un sueño
Y no querías despertar
de pronto un día de esos
te empezaste a sentir mal
en el fondo tu sabías
tu terrible realidad

Mi Madre es mi vida, mi presente y mi verdad
Tenerte a mi lado ya no es una realidad…
Mi madre es como un sueño que se hace un ideal
Yo te siento a cada instante en mi vida como va.

Tenías la esperanza, de poder seguir en pie
Luchabas por tu vida sin desfallecer
De pronto esos anhelos
Se acababan con tu ser
Enseñándole a los tuyos
que no deben de temer.

Omar Villota

A MI PADRE OCTAVIO VILLOTA, POR SU APOYO INCONDICIONAL

A MI ESPOSA LUZ DARY MALES ROSERO POR SER LA PERSONA QUE ESTA CON MIGO SIEMPRE.

A MI HIJA EMMILY CAROLINA VILLOTA MALES, POR SER LA LUZ Y EL MOTOR DE MI VIDA.

AGRADECIMIENTOS

A LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO

AL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS NATURALES Y MATEMÁTICAS

A TODOS LOS DOCENTES DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA.

A LOS JURADOS CALIFICADORES: MG. JOSÉ PATROCINIO CHAMORRO PROFESOR JULIO GERARDO OTERO

AL ASESOR ESP. OSCAR ALBERTO NARVÁEZ GUERRERO

A LA DIRECTORA DE FORJADORES DE PAZ: SARA ELISA ARIAS

A LA PROFESORA TERESA GARCIA

A LA SEÑORITA LUCY AGUILERA

AL INGENIERO DE SISTEMAS FREDY ADELMO RUANO

AL SEÑOR EDGAR HERNANDO ZUÑIGA VILLAGOMEZ

A LA COMUNIDAD EDUCATIVA DE FOJADORES DE PAZ Y A TODAS LAS PERSONA QUE SON SU COLABORACIÓN LLEVARON A FELIZ TÉRMINO ESTE TRABAJO.

EL AUTOR

CONTENIDO

pág.

INTRODUCCION 23

1. ALFABETIZACIÓN INFORMÁTICA PARA NIÑOS DESPLAZADOS POR LA VIOLENCIA DEL PROYECTO FORJADORES DE PAZ EN SAN JUAN DE PASTO 25

1.1. PROBLEMA 25

1.1.1. Descripción del Problema 25

1.1.2 Pregunta Tópica 25

1.1.3 Subpreguntas de Investigación 26

1.2. OBJETIVOS 26

1.2.1. Objetivo General 26

1.2.2. Objetivos Específicos 26

1.3. JUSTIFICACIÓN 26

2. MARCO REFERENCIAL 29

2.1. ANTECEDENTES 29

2.2. MARCO CONTEXTUAL 30

2.2.1. San Juan de Pasto 30

2.2.2. Escuela de Santa Bárbara 32

2.2.3. Proyecto FORJADORES DE PAZ 33

2.3. MARCO LEGAL 35

2.3.1. Constitución Política Colombiana de 1991 35

2.3.2. Ley General de Educación de 1994 35

2.3.3. Decreto 1860 de 1994 40

2.3.4. Resolución 2343 de 1996 41

2.3.5. Ley 715 del 2002 41

2.3.6. Artículo 80 de la Ley 115 de 1994 42

2.3.7. Ley 387 de 1997. 43

2.3.8. Políticas oficiales sobre la TICs y educación en Colombia 46

2.4. MARCO TEORICO 47

2.4.1. EDUCACIÓN 47

2.4.2. La educación Primaria. 48

2.4.3. Educación Para el Nuevo Milenio 48

2.4.4. Currículo 49

2.4.5. Enfoque Curricular 50

2.4.6. Factores Constitutivos del Currículo 50

2.4.7. Tipos de Currículo 56

2.4.8. Logros 57

2.4.9. Indicadores de Logros 57

2.4.10. Competencias 57

2.4.11. Estándares 57

2.4.12. Evaluación 58

2.4.13. Ciencia 58

2.4.14. Tecnología 59

2.4.15. Técnica 59

2.4.16. Informática 59

2.4.17. Informática Educativa 59

2.4.18. Multimedia 60

2.4.19. Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación 61

2.4.20. La Tecnología Informática en el proceso Educativo 61

2.4.21. Educación en Tecnología e Informática, una oportunidad para una sociedad en conflicto 62

2.4.22. Enfoque Soco-Pedagógico 70

3. ASPECTOS METODOLOGICOS 73

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN 73

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN 73

3.3. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN 73

3.4. POBLACIÓN 74

3.4.1. Población Estudiantil. 74

3.4.2. Población Docente 74

3.4.3. Población de Padres de Familia 74

3.5. MUESTRA 74

3.6. Operacionalización de Objetivos 74

3.6.1. Entorno sociocultural de FORJADORES DE PAZ 75

3.6.2. Gestión Administrativa en FORJADORES DE PAZ 75

3.6.3. Características del proyecto FORJADORES DE PAZ 75

3.6.4. Currículo Escolar 76

3.6.5. Tecnología e informática y comunidad educativa de FORJADORES DE PAZ 78

3.6.6. Desarrollo humano 78

3.7. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN 78

3.7.1. Encuestas 79

3.7.2. Trabajo de Campo 79

3.7.3. Entrevistas 79

4. ANALISIS DE LA INFORMACION 80

4.1 ANALISIS DE ENCUESTAS. 80

4.1.1. Aplicadas a niños de FORJADORES DE PAZ 80

4.1.2. Aplicadas a docentes en el Área de Tecnología e informática de la ciudad de San Juan de Pasto 91

4.2. ENTREVISTAS 103

4.2.1. Directora del proyecto FORJADORES DE PAZ, profesora Sara Arias 103

4.2.2. Profesora del proyecto FORJADORES DE PAZ, Teresa García 104

4.2.3. Padres de familia 104

4.2.4. Trabajadora Social Tania Rosero coordinadora Unidad Medica UDENAR 107

4.2.5. Doris Torres coordinadora Desarrollo humano, Decanatura de Estudiantes UDENAR 108

4.2.6. Ingeniero de Sistemas Mauricio Cerón Administrador de sistemas de la Vise Rectoría Académica UDENAR 109

4.2.7. Análisis de las entrevistas 110

4.3. TRABAJO DE CAMPO 111

5. PROPUESTA 114

5.1. INTRODUCCION 114

5.2. FORJADORES DE PAZ 114

5.2.1. Visión 114

5.2.2. Misión 114

5.2.3. Objetivo general 115

5.2.4. Objetivos específicos 115

5.2.5. Estrategias 115

5.3. PROGRAMAS 116

5.3.1. Currículo 116

5.3.1.1. Enfoques Curriculares 116

5.3.1.2. Unidades de Aprendizaje 119

5.3.2. Programa Educativo Multimedia 164

5.3.2.1. Diseño de un programa educativo multimedia de alfabetización Informática para los niños desplazados por la violencia del proyecto FORJADORES DE PAZ, en San Juan de Pasto. 164

5.3.3. Capacitación de la Comunidad Educativa 164

5.3.3.1. Capacitación de los docentes en la enseñanza de la Tecnología e Informática. 164

5.3.3.2. Curso Taller dirigido a los de Padres de familia del proyecto

FORJADORES DE PAZ en derechos Humanos e Informática. 166

6. CONCLUSIONES 178

7. RECOMENDACIONES 179

BIBLIOGRAFIA 180

ANEXOS 182

LISTA DE CUADROS

pág.

Cuadro 1. Conocimiento del computador 80

Cuadro 2. Conocimiento de las partes del computador 81

Cuadro 3. Utilidades del computador 82

Cuadro 4. Sabe como se utiliza el computador 83

Cuadro 5. Existencia de herramientas tecnológicas 84

Cuadro 5.1 Cantidad de computadores 85

Cuadro 6. Clases de Informática y computación 86

Cuadro 7. Aceptación de la Tecnología e Informática 87

Cuadro 8. Aplicación de medios facilitadores para el proceso de aprendizaje de la informática 88

Cuadro 9. Formas de aprender Tecnología e informática 89

Cuadro 10. El computador para el desarrollo de tu vida 90

Cuadro 11. Criterios de selección de los contenidos del área de Tecnología e informática 91

Cuadro 12. Estrategias utilizadas para el desarrollo del área 93

Cuadro 13. Aspectos más importantes para el desarrollo de los Logros propuestos en el área de tecnología e informática 94

Cuadro 14. Dificultades para el desarrollo de la materia 96

Cuadro 15. Contenidos básicos para el grado cero 97

Cuadro 16. Contenidos básicos para el grado Primero 98

Cuadro 17. Contenidos básicos para el grado segundo 99

Cuadro 18. Contenidos básicos para el grado tercero 100

Cuadro 19. Contenidos básicos para el grado cuarto 101

Cuadro 20. Contenidos básicos para el grado quinto 102

LISTA DE FIGURAS

pág

Figura 1. Conocimiento del computador 80

Figura 2. Conocimiento de las partes del computador 81

Figura 3. Utilidades del computador 82

Figura 4. Manipulación del computador 83

Figura 5. Existencia de herramientas tecnológicas 84

Figura 5.1 Cantidad de computadores 85

Figura 6. Clases de Informática y Computación 86

Figura 7. Aceptación de la Tecnología e Informática 87

Figura 8. Aplicación de medios facilitadores para el proceso de aprendizaje de la informática 88

Figura 9. Formas de aprender Tecnología e informática 89

Figura 10. El computador para el desarrollo de tu vida 90

Figura 11. Criterios de selección de los contenidos del área de tecnología e informática 91

Figura 12. Estrategias utilizadas para el desarrollo de la materia 93

Figura 13. Aspectos más importantes para el desarrollo de los logros propuestos en el área de tecnología e informática 94

Figura 14. Dificultades para el desarrollo de la materia 96

Figura 15. Contenidos básicos para el grado cero 97

Figura 16. Contenidos básicos para el grado Primero 98

Figura 17. Contenidos básicos para el grado segundo 99

Figura 18. Contenidos básicos para el grado tercero 100

Figura 19. Contenidos básicos para el grado cuarto 101

Figura 20. Contenidos básicos para el grado quinto 102

LISTA DE ANEXOS

Pág.

Anexo A. Encuesta dirigida a los niños que pertenecen al proyecto FORJADORES DE PAZ 176

Anexo B. encuesta dirigida a docentes en el área de tecnología e Informática en instituciones públicas de educación básica primaria de la de san Juan de pasto 178

RESUMEN

La informática en la actualidad ha creado un gran impacto en nuestra sociedad, lo cual nos motiva para diseñar y aplicar nuevos contenidos para que la enseñanza de esta ciencia sea cada vez más adecuada, teniendo en cuenta que el estudiante desarrolle sus habilidades y destrezas de forma integral y de esta manera construir el conocimiento.

El problema de Analfabetismo Informático se complica aun más cuando se viven situaciones externas que impiden el normal desarrollo intelectual de los niños, como el desplazamiento forzado generado por la grave situación social de nuestro País, ya que esta situación abre aun mas la brecha entre las personas que cuentan con medios informáticos y los que no.

En el desarrollo del Trabajo de grado se tienen en cuenta aspectos Científico Técnicos, describe el problema a investigar, plantea algunas justificaciones que argumentan la investigación, así como también ciertos antecedentes y los objetivos tanto generales como específicos que mejoran su desarrollo.

El marco referencial, el cual esta constituido por el Marco Referencial, conformado por los entornos externos e internos del Proyecto Forjadores de Paz, el Marco legal, el cual aborda un análisis de la Constitución Política de 1991 y de la legislación Educativa y finalmente el Marco Teórico, en el cual se estudian los elementos teóricos que fundamentaron el presente trabajo de grado.

La Metodología que se aplico en el presente trabajo de grado. Aquí se identificó y cuantifico la población y muestra el objeto de estudio.

El Análisis de la información, se abordo el análisis de las encuestas aplicadas a los profesores del área de tecnología e informática, a los estudiantes de Forjadores de Paz para identificar el grado de conocimientos en informática, además de entrevistas a profesionales de las diferentes áreas como son: Psicólogo, Sociólogo, Trabajador Social, Licenciado en Informática; y también contempla un informe de un Trabajo de Campo desarrollado en el proyecto Forjadores de Paz.

Se da la propuesta que se plantea al proyecto FORJADORES DE PAZ, se desarrollan proyectos con sus respectivos programas que benefician a toda la comunidad educativa que hace parte de este Proyecto.

Se plantean las conclusiones Generales luego del proceso de investigación, y las recomendaciones constituyen la identificación de las situaciones que en el área de tecnología e informática presenta el proyecto Forjadores de Paz.

ABSTRACT

The computer science at the present time has created a great impact in our society, that which motivates us to design and to apply new contents so that the teaching of this science is more and more appropriate, keeping in mind that the student develops her abilities and dexterities in an integral way and this way to build the knowledge.

The problem of Computer Illiteracy even gets complicated more when external situations are lived that impede the normal development intellectual of the children, as the forced displacement generated by the serious social situation of our Country, since this situation even opens up but the breach among people that have computer means and those that not.

The first surrender denominated Aspects Scientist Technicians, it describes the problem to investigate, it outlines some justifications that argue the investigation, as well as certain antecedents and the objectives so much general as specific that improve their development.

The mark referential corresponds a second I surrender, the one which this constituted by the Marco referential, conformed by the external and internal environments of the Project Forgers of Peace, the legal Marco, which approaches an analysis of the Political Constitution of 1991 and of the Educational legislation and finally the Theoretical Marco, in which the theoretical elements are studied which you/they based the present degree work.

He surrenders three; it contains the Methodology that you applies degree work presently. Here it was identified and I quantify the population and sample the study object.

The Analysis of the information, I constitute the room I surrender, in this you approaches the analysis of the surveys applied to the professors of the technology area and computer science, to the students of Forgers of Peace to identify the degree of knowledge in computer science, besides interviews to professionals of the different areas like they are: Psychologist, Sociologist, Social Worker, Graduate in Computer science; and it also contemplates a report of a Work of Field developed in the project Forgers of Peace.

In the surrender five they think about the General conclusions after the investigation process, it constitutes the identification of the situations that in the technology area and computer science presents the project Forgers of Peace.

In the surrender six the recommendations they are given that are presented as solution to the identified problem as study matter in the area of Technology and computer science in the project Forgers of Peace.

In the surrender seven he/she thinks about the proposal that he/she thinks about to the project FORGERS OF PEACE, projects are developed with their respective programs that benefit to the whole educational community that makes part of this Project.

GLOSARIO

CIENCIA: término que en su sentido más amplio se emplea para referirse al conocimiento sistematizado en cualquier campo, pero que suele aplicarse sobre todo a la organización de la experiencia sensorial objetivamente verificable.

COMPETENCIAS: entendida como “un saber en contexto”, es decir el conjunto de tareas que el estudiante realiza en un contexto particular que cumple con las exigencias especificas del mismo.

CURRICULO: es el conjunto de criterios, planes de estudio, programas metodologías y procesos que contribuyen a la formación integral y ala construcción de la identidad cultural nacional regional y local.

EDUCACION: es un proceso de transmisión por una comunidad o un grupo social de su bagaje cultural, con el fin de asegurarle su propia existencia y su continuo desarrollo.

ESTANDARES: son criterios que especifican lo que todos los estudiantes de educación preescolar, básica y media deben saber y ser capaces de hacer en una determinada área o grado.

EVALUACION: consideran la evaluación como una actividad mediante la cual, en función de determinados criterios, se obtienen informaciones pertinentes acerca de un fenómeno, objeto o persona, se emite un juicio sobre el objeto que se trate, y se adoptan una serie de decisiones relativas al mismo.

INFORMATICA: conjunto de conocimientos científicos y de técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de computadoras.

INFORMATICA EDUCATIVA: es la ciencia que ofrece un conjunto de orientaciones pedagógicas con las cuales se utiliza el computador como un recurso educativo con ventajas para el estudiante en su proceso cognitivo y para el educador en el proceso de seguimiento del estudiante.

LOGROS: son el conjunto de metas trazadas por las instituciones educativas, para ser cumplida por los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

MULTIMEDIA: En informática, forma de presentar información que emplea una combinación de texto, sonido, imágenes, animación y vídeo.

TECNICA: significa arte maestría. Lo esencial de la ciencia es el saber, lo esencial es el que hace. La técnica busca que la producción sea un proceso racional objetivo y con el máximo de rendimiento.

TECNOLOGIA: término general que se aplica al proceso a través del cual los seres humanos diseñan herramientas y máquinas para incrementar su control y su comprensión del entorno material.

TIC's: tecnologías informáticas.

INTRODUCCION

La sociedad de hoy en día es el reflejo de los cambios que la tecnología lleva consigo; escuchar palabras como: informática, computador, Internet son de uso cotidiano para nuestras vidas. Pero existe una parte de nuestra sociedad que por la grave problemática de violencia en nuestro país ni siquiera tiene acceso a la educación.

Es innegable la gran importancia que tiene los conceptos de Educación unidos con el de pedagogía, y formación porque en el manejo automatizado de la información que permite la informática es indispensable que existan desarrollo y perfeccionamiento las aptitudes de un individuo, para una adecuada formación integral, además de la aplicación de teoría de la enseñanza sin desconocer que cuando se quiere trasmitir conocimiento uno de los objetivos fundamentales es la formación de las personas.

Teniendo en cuenta el concepto de informática desde el punto de vista educativo, el propósito de este proyecto es brindar un mayor conocimiento acerca de los recursos tecnológicos y la informática a niños en situación de desplazamiento generado por la violencia en nuestro país que se encuentran en el proyecto FORJADORES DE PAZ; que desarrolla su trabajo en la instalaciones de la escuela de Santa Bárbara de la ciudad de San Juan de Pasto.

El primer capitulo denominado Aspectos Científico Técnicos, describe el problema a investigar, plantea algunas justificaciones que argumentan la investigación, así como también ciertos antecedentes y los objetivos tanto generales como específicos que mejoran su desarrollo.

El marco referencial corresponde al segundo capitulo, el cual esta constituido por el Marco Referencial, conformado por los entornos externos e internos del Proyecto Forjadores de Paz, el Marco legal, el cual aborda un análisis de la Constitución Política de 1991 y de la legislación Educativa y finalmente el Marco Teórico, en el cual se estudian los elementos teóricos que fundamentaron el presente trabajo de grado.

El Capitulo tres, contiene la Metodología que se aplico en el presente trabajo de grado. Aquí se identificó y cuantifico la población y muestra el objeto de estudio.

El Análisis de la información, constituyo el cuarto capitulo, en éste se abordo el análisis de las encuestas aplicadas a los profesores del área de tecnología e informática, a los estudiantes de Forjadores de Paz para identificar el grado de conocimientos en informática, además de entrevistas a profesionales de las diferentes áreas como son: Psicólogo, Sociólogo, Trabajador Social, Licenciado

en Informática; y también contempla un informe de un Trabajo de Campo desarrollado en el proyecto Forjadores de Paz.

En el capitulo cinco se plantean las conclusiones Generales luego del proceso de investigación, constituye la identificación de las situaciones que en el área de tecnología e informática presenta el proyecto Forjadores de Paz.

En el capitulo seis se dan las recomendaciones, que se presentan como solución al problema identificado como materia de estudio en el área de Tecnología e informática en el proyecto Forjadores de Paz.

En el capitulo siete se plantea la propuesta que se plantea al proyecto FORJADORES DE PAZ, se desarrollan proyectos con sus respectivos programas que benefician a toda la comunidad educativa que hace parte de este Proyecto.

1. ALFABETIZACIÓN INFORMÁTICA PARA NIÑOS DESPLAZADOS POR LA VIOLENCIA DEL PROYECTO "FORJADORES DE PAZ" EN SAN JUAN DE PASTO

1.1. PROBLEMA

El PROYECTO FORJADORES DE PAZ no cuenta con un subproyecto educativo multimedia de alfabetización informática para niños desplazados por la violencia.

1.1.1. Descripción del problema. Los niños del proyecto "FORJADORES DE PAZ" son en su mayoría desplazados del Departamento de Putumayo, que ha migrado a nuestra ciudad capital huyendo de la implacable violencia que en su lugar de origen se vive. Son niños que además del desplazamiento forzado son victimas del rechazo de la sociedad pastusa, incluyendo las instituciones educativas que son reacias a abrir sus puertas aún cuando el Gobierno Nacional así lo haya determinado.

Los niños pertenecientes a este proyecto, encontraron un espacio físico y social en la concentración escolar Santabárbara; el rechazo hacia ellos por su condición de desplazados no se dejo esperar, para la comunidad educativa de ésta institución; desplazados es sinónimo de delincuentes y eso puede ser corroborado porque cuando se pidió a las directivas de esta institución el aula de informática , ellos pidieron autorización del Director de la escuela además de perderse algo de el aula de informática debía ser pagado; restringiendo de ésta manera el acceso a la tecnología y a los medios informáticos. Es bueno resaltar que la comunidad desplazada es en su mayoría proveniente del campo por lo tanto las herramientas informáticas son desconocidas para ellos.

Esta situación se vuelve mas compleja cuando se conoce que el proyecto "FORJADORES DE PAZ", no cuenta con un plan de estudios, herramientas informáticas como multimedia educativa ni materiales de apoyo como cartillas; adecuado para los niños que se encuentran inscritos en el; en algunas ocasiones se les habla sobre temas de informática y se los lleva al aula de informática pero no existe una verdadera estructuración curricular que garantice que el proceso de aprendizaje en el área de tecnología e informática, sea optimo.

1.1.2. Pregunta Tópica. ¿Que características debe tener un programa de alfabetización Informática para niños y niñas en condición de desplazamiento que pertenecen al proyecto "FORJADORES DE PAZ" en San Juan de Pasto?

1.1.3. Subpreguntas de Investigación

- ¿Qué características debe tener el currículo se desea estructurar?
- ¿Qué se espera que aprenda el niño con la aplicación de un programa educativo multimedia?
- ¿Qué núcleos temáticos es conveniente tratar?
- ¿Qué orden temático se debe seguir?
- ¿Qué metodología se debe aplicar?
- ¿Qué recursos se deben utilizar?
- ¿Cómo se va a evaluar?
- ¿Como articular la informática al proyecto FORJADORES DE PAZ?

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. Objetivo General Diseñar, desarrollar y aplicar un programa multimedia de Alfabetización informática para niños y niñas en condición de desplazamiento del proyecto “FORJADORES DE PAZ “.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Caracterizar los diferentes aspectos que han incidido en el desplazamiento de las familias y los niños.
- Diseñar, desarrollar y aplicar un currículo innovador para los niños desplazados.
- Estructurar un proyecto de alfabetización informática que responda a las necesidades, intereses y problemas de los niños desplazados.

1.3. JUSTIFICACIÒN

El problema de los desplazados en Colombia es una de las situaciones más graves del mundo. Hay más de un millón de desplazados internos y día a día ésta cifra aumenta producto de la violencia política asociada al conflicto armado interno. Los desplazados internos lo pierden todo, abandonan sus hogares, bienes

y medios de vida y están en constante peligro, ya sea de ser objeto de represalias o que un nuevo brote de violencia haga necesario desplazarse nuevamente.

Las víctimas de este flagelo son diversas: no pertenecen a una etnia, a una religión, a una clase o a un grupo social específico.

Con respecto a la educación para personas desplazadas por la violencia, la Constitución Política de nuestro país en el Decreto No.2231 del 3 de Octubre de 1989, crea unos beneficios en el sector educativo con la finalidad de apoyar a los familiares de las victimas de la violencia; garantizando el acceso a las instituciones educativas, pero la verdad es que existe una desinformación e insensibilización total con respecto a las familias en condición de desplazamiento; son consideradas como sinónimos de violencia y narcotráfico, piensan que si aceptan infantes de estas familias, la problemática que ellos tienen la acarrearán a las aulas de clase, ignorando que son niños comunes y corrientes que ríen, juegan, tienen sueños, anhelos y esperanza en que la situación que ellos viven puede mejorar.

La informática en la actualidad ha creado un gran impacto en nuestra sociedad, lo cual nos motiva para diseñar y aplicar nuevos contenidos para que la enseñanza de esta ciencia sea cada vez más adecuada, teniendo en cuenta que el estudiante desarrolle sus habilidades y destrezas de forma integral y de esta manera construir el conocimiento.

El problema de Analfabetismo Informático se complica aun más cuando se viven situaciones externas que impiden el normal desarrollo intelectual de los niños, como el desplazamiento forzado generado por la grave situación social de nuestro País, ya que esta situación abre aun mas la brecha entre las personas que cuentan con medios informáticos y los que no.

La institución como un medio de transmisión de saber debe tener un plan de estudios en el área de informática acorde con las exigencias que presenta la sociedad actual, por esta razón se debe plantear núcleos temáticos convenientes para aprovechar las capacidades de los estudiantes.

Por esta razón nace la idea de la realización del programa educativo multimedia “ALFABETIZACIÓN INFORMÁTICA PARA NIÑOS DESPLAZADOS POR LA VIOLENCIA DE FORJADORES DE PAZ EN SAN JUAN DE PASTO”, que pretende brindar la oportunidad de que estos niños conozcan tecnologías que en su medio no lo puede hacer.

En el área informática se desarrolla la técnica conocida como el conocimiento llevado a la práctica donde se debe lograr un equilibrio entre la teoría y la

ejecución de tareas. Por lo tanto este proyecto se desarrollará en forma secuencial para propiciar en el estudiante el dominio cognoscitivo y sicomotor generando conocimientos e inquietudes, fomentando intereses, aptitudes, habilidades, destrezas y estimulando la parte afectiva del estudiante invitándolo a utilizar la informática y sus medios como herramienta que ayude a forjar la paz.

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. ANTECEDENTES

El ser humano ha construido un mundo artificial para vivir. Desde el martillo más simple hasta la computadora más compleja, son ejemplos de instrumentos con los que ha poblado el mundo y que le han permitido realizar la tarea que se ha propuesto: diseñar un mundo a la medida de sus necesidades y aspiraciones. En esto ha consistido su adaptación al mundo natural, desde los mismos inicios del proceso evolutivo de la especie Homo.

Si bien las tecnologías de papel y lápiz nos sirven para liberar la memoria, las tecnologías computacionales nos permiten ir más lejos: no solo sirven para liberar la memoria sino que además pueden realizar ciertas funciones cognitivas como por ejemplo graficar, operatoria simbólica, corrección ortográfica y gramatical etc.

Es bien sabido que el área de los computadores o más bien de la tecnología y la informática se ha tomado los campos de educación en general, poniendo al descubierto la necesidad de implementar estudios referentes a temas que vayan encaminados a complementar los diferentes campos en la educación y de esta manera permitan incrementar en los alumnos su capacidad innovadora.

La repercusión de la tecnología en el proceso de enseñanza-Aprendizaje es tan importante que marca una gran brecha o divide en dos la enseñanza tradicional de la enseñanza sistematizada, como lo afirma Elvira Duran García. Profesora de la Normal Superior Farallones de Cali: “El trabajo con las tecnologías educativas me ha enfrentado con los esquemas tradicionales de la enseñanza. Estoy viviendo un cambio en mi actividad como profesora. En primer lugar, ya no me siento tan dependiente de la linealidad del currículo. Está desapareciendo en mí la ansiedad e incluso la angustia que me producía tener que transmitir a toda costa unos contenidos inflexibles en mis cursos. ¡Ya no más a la enseñanza rutinaria! Hoy, con el uso de las calculadoras, compruebo que la programación de mi enseñanza se centra ante todo en actividades que el alumno adelanta de manera autónoma. No estoy amarrada a un currículo vigilando al estudiante para que repita procedimientos estándares. Ahora dirijo toda mi atención a observar lo que él hace con la máquina, las conjeturas que es capaz de formular, los argumentos y procedimientos que debe emplear para verificar si son o no válidas... Me siento más realizada porque mi labor consiste en acompañar al estudiante en procesos de formación de pensamiento matemático. En segundo lugar, las tecnologías como el computador o las calculadoras me sorprenden cada vez más.

Yo siempre me he caracterizado por practicar una enseñanza activa con mis alumnos. Pero el dinamismo de una clase con máquinas empleando, por ejemplo, el software, nunca es comparable a mi experiencia anterior. Uno siente como docente que los software dinámicos potencian dimensiones del aprendizaje por parte del alumno, que difícilmente eran movilizadas en la enseñanza tradicional".

La informática ha incursionado en casi todas las áreas del conocimiento, tanto así que en la actualidad no podemos imaginar el estudio de determinada materia sin la utilización de la tecnología y las herramientas computacionales, A continuación se refieren algunos de las aplicaciones de la informática.

La Integración de las TICs en Lenguaje y Comunicación
Abra la Boca... (Significación-Comunicación)
Comunicación y Educación
Comunicarse es "Negociar Sentidos"
El Ciberespacio: Un Nuevo Ambiente para Aprender a Escribir
Informática en el Currículo de Lenguaje y Comunicación (Proyecto Enlaces-Montegrande, Chile)
El Efecto de los Computadores sobre la Escritura de los Estudiantes
Reseña de Software para Mecanografía
El Proceso de Escritura
MEN: Nuevos Estándares de Competencias Básicas en Lenguaje
Planeación de Visitas Escolares a Museos.
Estudio Internacional de Competencia en Lectura
El Pensamiento Crítico, Más Allá del Procesador de Texto.
Daniel Yamasaki: Talleres para Enseñar el Proceso de Escritura.
Escritura Estructurada
El Libro Electrónico como Herramienta Pedagógica
Hipertexto: Qué es y cómo Utilizarlo para Escribir en Medios Electrónicos
Edición Electrónica de Textos
Comprensión de Lectura en Internet
Una Nota sobre Lectura Crítica y Pensamiento Crítico
Lectura Crítica Versus Pensamiento Crítico
Integración del Lenguaje y Las TICs en el Aula de Clase

2.2. MARCO CONTEXTUAL

2.2.1. San Juan de Pasto. San Juan de Pasto, capital del departamento de Nariño esta situada a 1° 13' de latitud norte y a 77° 17' de latitud al oeste del meridiano de Greenwich, sobre una altura de 2527 metros sobre el nivel del mar, con una temperatura de 12°C, predomina el clima frío.

La capital del hoy Departamento de Nariño, fue fundada con el fin de asegurar la comunicación entre Popayán y Quito y poder mantener sometidos a los indígenas. Sobre la fecha y lugar de su fundación y nombre del fundador, no han podido lograr un acuerdo los historiadores. De lado y lado se aducen datos y argumentos para intentar probar la paternidad que sobre el nacimiento de Pasto podrían reclamar Belalcázar, Aldana, Puelles y algún otro conquistador español.

La palabra "Pasto" es de procedencia quichua y significaría río azul, aunque no falta quien diga que eso no es correcto. Otros dicen que viene de “pas” gente, “to” o tu tierra, como puede verse en el tomo XXI de la Revista Colombiana de Antropología, p. 35.

Se dice que el nombre de San Juan de Pasto, se le dio en honor de la Princesa doña Juana, hermana del Rey Felipe II y quien fue la que formó los documentos que concedieron el título de ciudad a la incipiente villa. A lo largo del tiempo se conoció a esta ciudad con diversos nombres entre los cuales destacamos: Villa Viciosa de la provincia de Hatun Llakcta, la Villa de Madrigal, Villa de Pasto, Pasto y por último San Juan de Pasto.

Pasto, "La fortaleza del realismo más intransigente y agresiva de toda América", es, en opinión de los que han recorrido mundo, la ciudad de más bellos contornos circunvecinos del continente. Es una de las ciudades más antiguas de América. "Centinela de la Patria" y "La Leona de los Andes". Es la ciudad mártir de Colombia, pues ninguna otra ha sido tan vapuleada por la naturaleza y martirizada por los hombres: fue prácticamente arrasada dos veces durante la guerra de la independencia, y todavía convaleciente, fue destruida por el espantoso terremoto de 1834. Surgió de nuevo para ser víctima de otros movimientos sísmicos y de cruentas guerras civiles".

"Las ciudades de San Juan de Pasto, Tumaco, Ipiales y Túquerres como principales focos de desarrollo en el Departamento de Nariño, están localizadas en un ambiente sismo técnico de marcada actividad y de reconocida actividad histórica, en la cual la falla frontal de la Cordillera Oriental, La Falla de Romeral, la zona de subducción y la zona de Benioff-intermedia, son las fuentes sismo génicas, hasta ahora reconocidas, que mayor efecto potencial tiene sobre estas ciudades".

Limita al norte con los municipios de Chachagüí, Buesaco y la florida; al sur con el municipio de Funes; al oriente con el Departamento del Putumayo y al occidente con Tangua y Consacá. Políticamente se encuentra dividido en 8 corregimientos y 117 veredas, predomina el clima frío, aunque la región posee todos los pisos térmicos debido a que la topografía del territorio es muy variada.

Funciona como centro comercial y de distribución de mercancías de primer orden para la región agrícola circundante, y mantiene también un importante comercio con el vecino país de Ecuador. La industria de la ciudad se apoya en las fábricas de muebles y en la elaboración de productos textiles y alimentarios.

2.2.2. Concentración Escolar Santa Bárbara. Entorno Económico: El Departamento de Nariño, en particular, dada su escasa industrialización y el incipiente desarrollo de sus fuerzas productivas, reviste características especiales de retraso económico, ubicando las mayorías de su población en estratos inferiores, respecto *a* su capacidad de demanda de bienes y servicios.

Esta realidad se, refleja en la limitación de las posibilidades de los estudiantes de primaria manteniendo e! círculo vicioso de falta de educación y escaso desarrollo y viceversa, que debe romperse, a partir de la investigación de los problemas y las potencialidades regionales y locales.

Entorno social y cultural: Como el estudiante de la Concentración Santa Bárbara jornada Tarde la salud, educación; cultura, conservación de la identidad regional; recreación, servicios públicos, salubridad ambiental de las comunidades más cercanas y de la ajenas, serán objeto de seguimiento y análisis, (exigen un fuerte aporte de propuesta de soluciones alternativas), que comprometan a todos los estamentos para superar los índices de bajo desarrollo focal y regional.

Los dirigentes del mañana que son los estudiantes de hoy, deben diseñar los elementos de un nuevo orden social con un significativo ingrediente humanista y donde no exista un solo centro como punto de referencia, sino muchos, que por su diversidad y multiplicidad planteen el reto de desarrollos autónomos regionales y locales.

Entorno Educativo: Como lo expresa el Plan de Desarrollo Educativo del Municipio de Pasto, en la localidad hay escasez de Plantas Físicas de carácter oficial, incidiendo en la baja cobertura del servicio educativo para la población escolar de bajos recursos económicos, que inciden a la vez en la baja calidad del servicio de educación pública.

La información de esta institución es la siguiente:
Nombre: Concentración escolar Santa Bárbara Jornada Tarde
Identificación DANE: 15200101291
Dirección: Carrera 3a calles 21A – 21B
Departamento: Nariño
Municipio: Pasto

Zona: Barrio Santa Bárbara
Calendario: B
Niveles Ofrecidos: Básica Primaria
Jornada: Tarde Continua
Género de Población: Mixta
Propiedad Jurídica: Oficial Municipal
Núcleo Operativo: 003 Santo Sepulcro Pasto

2.2.3. Proyecto "FORJADORES DE PAZ". "A pesar de la presencia de grupos armados en el Putumayo, la población civil convivía con ellos, no conforme, claro está, con las irregularidades que se cometían muy seguido con personas inocentes o no, pero se cometían. En silencio pasaban los días, sin poder lanzar un grito de desacuerdo, porque la necesidad y estabilidad laboral estaba dada para mi familia, las necesidades básicas para vivir dignamente eran seguras y cómodas y por muchos años llenas de grandes satisfacciones y momentos felices a pesar de las circunstancias. Todo parecía marchar como todos los días pero en una de las tantas madrugadas, donde todo lo tenía previsto para realizar mis actividades diarias, estas frustraron tras uno, dos, o tantas ráfagas de ametralladora en donde se cruzaron repetidamente balas asesinas a personas civiles que no pudieron escapar de grupos alzados en armas, entonces, en ese momento, me pregunto hasta donde puede llegar el ansia de poder. El poder del dinero y del narcotráfico que vulnera una y otra vez el valor más preciado "la vida".

El éxodo comenzó desde el 21 de septiembre en forma masiva, los constantes enfrentamientos aterrorizaban a niños y adultos, la escuela era la trinchera, la casa era el campamento, la iglesia era la base y el parque, el centro de las reuniones. Ya no quedaba un lugar seguro para refugiarse.

Soporte lo que pude, pensaba en lo que será de mi familia y de mí en un futuro, pero el afán de conservar la vida pudo más, y después de cuatro meses, que literalmente se convirtieron en años, un seis de diciembre del año 2000, emprendí la odisea para llegar a la ciudad de Pasto. Ahí parecía haber terminado la pesadilla, pero en realidad era el fin de una y el inicio de otra. La falta de seguridad, del conocimiento social, político, educativo, la carencia de recursos económicos hizo que me sumiera en una profunda depresión que trajo problemas de toda clase: de salud, de relaciones intrafamiliares, de resentimiento, de ubicación geográfica, de relaciones interpersonales, laborales, de autoestima y muchas otras, que se sembraron no solo en mi mente sino en el corazón, hizo que me destruyera como persona, mujer, madre, esposa y profesional. Parecía importarle a todo el mundo la difícil situación, pero era simple curiosidad y nadie era tan sensible, tan humano, tan persona de ofrecer el apoyo que necesitaba en realidad, convirtiéndose cada una de estas actitudes en una dura lección para la vida.

Al no soportar más, me dirigí a una de las tantas instituciones que atienden a población en situación de desplazamiento, llegando a MOVIMONDO, una ONG italiana supervisada por la Diócesis de Pasto, a la que acudí con una idea fija, ayudar a los niños en situación de desplazamiento. Desde aquel momento, una trabajadora social, con un nombre muy merecido por su labor, abre un nuevo camino de esperanza, comprensión y ayuda, tanto para la docente como para los niños, y se inicia una labor social ardua y confidencial a pesar de las circunstancias.

Cada niño y niña era un panorama desolador diferente que me animaba día a día a buscar una estrategia de ayuda aunque no de solución, es así como nace "Forjadores de Paz", en un salón sin pupitres, carente de implementos pedagógicos, logísticos, lúdicos y muchos otros, en donde aproximadamente dieciséis niños se arrodillan frente a una silla y un cuaderno para continuar sus labores académicas. Día a día aumentaba el número de niños, hasta llegar a obtener una cobertura de 97 estudiantes, desde el grado preescolar hasta el quinto de primaria, quienes por ser desplazados y no tener para una matrícula, fueron rechazados tanto por docentes, directores y estudiantes en las aulas regulares. Teniendo en cuenta que en este período inicial de desplazamiento estas personas no tenían un conocimiento de la problemática y por tal razón, los niños fueron acogidos en un proceso de fortalecimiento académico y sico-social a través de MOVIMONDO, con docentes desplazados para educandos en la misma situación. Más adelante, se presenta la propuesta a la Secretaría de Educación Municipal, la cual fue aprobada a partir del 7 de diciembre del año 2001, obteniendo beneficios de algunas entidades no gubernamentales que ayudan a esta población y la ayuda de dos docentes en situación de desplazamiento sin remuneración alguna, fue así como se cristalizó esta alternativa, ya que lo importante de las situaciones difíciles no es mirar los problemas sino las herramientas para afrontarlos."

"Forjadores de Paz" es una propuesta pedagógica alternativa que fortalece psicosocial y pedagógicamente al niño y niña en situación de desplazamiento por la violencia, con el propósito de brindar continuidad en la educación formal.

El fenómeno de desplazamiento forzado por la violencia, ha propiciado el éxodo de muchas familias de su lugar de origen, como Nariño, cauca y un alto porcentaje del departamento del Putumayo, quienes se han concentrado en la ciudad de Pasto buscando mejorar sus condiciones de vida, generando a la vez problemas sociales, económicos y educativos y en general, de organización; por tal razón, educadores que han sufrido la misma situación, se han unido para presentar frente a autoridades competentes una propuesta pedagógica alternativa para la paz, denominada "Forjadores de Paz" con el fin de brindar asesoría a esta población y

facilitar el ingreso a la escuela formal en las diferentes instituciones públicas del municipio de Pasto, diseñando un currículo flexible, pertinente a las necesidades de niños y niñas en situación de desplazamiento, teniendo como eje transversal el aspecto psicosocial, relacionado directamente con el componente pedagógico que ayudará a la adaptación de nuevos ambientes escolares, de convivencia, armonía y desarrollo de potencialidades que le permitan forjar su propio proyecto de vida.

2.3. MARCO LEGAL

2.3.1. Constitución Política de Colombia de 1991. En Colombia por medio de la Constitución Política de 1991 se establece que "La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura."[1]

El Proyecto ALFABETIZACION INFORMATICA PARA NIÑOS DESPLAZADOS POR LA VIOLENCIA DE PROYECTO FORJADORES DE PAZ, es consecuente con lo que en nuestra Carta Magna se estipula pues garantiza a las personas de una población especial como es la de los desplazados, acceso al conocimiento en el área de la tecnología y la informática.

2.3.2. Ley General de la Educación de 1994. Específicamente es proclamada en la Ley 115 de Febrero 8 de 1994 Por la cual se expide la ley general de educación. La estructura y los aspectos que contempla son los siguientes

EL CONGRESO DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA DECRETA:
TITULO I
Disposiciones Preliminares

TITULO II
Estructura del servicio educativo
CAPITULO 1°
Educación Formal
SECCION PRIMERA
Disposiciones comunes
SECCION SEGUNDA
Educación preescolar

SECCION TERCERA
Educación básica

[1] COLOMBIA ASAMBLEA NACIONAL CONSTITUYENTE. Constitución Política de Colombia. Santa Fe de Bogota: Talleres de impresores ANDES S.A. p.27

SECCION CUARTA
Educación media
CAPITULO 2
Educación no formal

CAPITULO 3
Educación informal

TITULO III
Modalidades de atención educativa a poblaciones
CAPITULO 1
Educación para personas con limitaciones o capacidades excepcionales

CAPITULO 2
Educación para adultos

CAPITULO 4
Educación campesina y rural
CAPITULO 5
Educación para la rehabilitación social

TITULO IV
Organización para la prestación del servicio educativo

CAPITULO 1
Normas generales
CAPITULO 2
Currículo y Plan de Estudios
CAPITULO 3
Evaluación
CAPITULO 4
Organización Administrativa del Servicio
TITULO V
De los educandos
CAPITULO 1°
Formación y capacitación
CAPITULO 2°
Beneficios estudiantiles

TITULO VI
De los educadores
CAPITULO 1°

Generalidades
CAPITULO 2°
Formación de educadores

CAPITULO 3°
Carrera docente
CAPITULO 4°
Escalafón docente
CAPITULO 5°
Directivos docentes

CAPITULO 6°
Estímulos para docentes

TITULO VII
De los Establecimientos educativos
CAPITULO 1°
Definición y características
CAPITULO 2°
Gobierno escolar
TITULO VIII
Dirección, Administración, Inspección y vigilancia
CAPITULO 1
De la Nación
CAPITULO 2
De las entidades territoriales
CAPITULO 3
De las juntas y foros

SECCION PRIMERA
De las juntas de educación

SECCION SEGUNDA
De los foros educativos

CAPITULO 4
Inspección y Vigilancia

TITULO IX
Financiación de la Educación
CAPITULO 1°
Recursos financieros estatales
CAPITULO 2°

Estímulos especiales

TITULO X
Normas especiales para la educación impartida por particulares
CAPITULO 1°
Generalidades
CAPITULO 2°
Régimen laboral y de contratación
CAPITULO 3°
Derechos académicos
TITULO XI
Disposiciones varias
CAPITULO 1°
Disposiciones especiales
CAPITULO 2°
Disposiciones transitorias y vigencia

Resulta importante analizar las disposiciones estipuladas en la ley antes mencionada que tienen relevancia en el desarrollo del proyecto, en especial en el caso de la educación en poblaciones especiales como los desplazados, para de ésta forma dar un enfoque adecuado al trabajo de grado PROGRAMA EDUCATIVO MULTIMEDIA DE ALFABETIZACIÓN INFORMATICA PARA NIÑOS DESPLAZADOS POR LA VIOLENCIA DE FORJADORES DE PAZ EN SAN JUAN DE PASTO.

En el TITULO III que lleva por nombre “Modalidades de atención educativa a poblaciones; que en su CAPITULO 5 “Educación para la rehabilitación social” estipula:

ARTICULO 68. Objeto y ámbito de la educación para la rehabilitación social. La educación para la rehabilitación social comprende los programas educativos que se ofrecen a personas y grupos cuyo comportamiento individual y social exige procesos educativos integrales que le permitan su reincorporación a la sociedad.

ARTICULO 69. Procesos pedagógicos. La educación para la rehabilitación social es parte integrante del servicio educativo; comprende la educación formal, no formal e informal y requiere métodos didácticos, contenidos y procesos pedagógicos acordes con la situación de los educandos.
PARAGRAFO. En el caso de los establecimientos carcelarios del país se debe tener en cuenta para los planes y programas educativos, las políticas y orientaciones técnico-pedagógicas y administrativas del Instituto Nacional Penitenciario y Carcelario, INPEC.

ARTICULO 70. Apoyo a la capacitación de docentes. En cumplimiento de lo establecido en los artículos 13 y 68 de la Constitución Política, es deber del Estado apoyar y fomentar las instituciones, programas y experiencias dirigidos a formar docentes capacitados e idóneos para orientar la educación para la rehabilitación social, y así garantizar la calidad del servicio para las personas que por sus condiciones las necesiten.

ARTICULO 71. Fomento de la educación para la rehabilitación social. Los Gobiernos Nacional y de las entidades territoriales fomentarán la educación para la rehabilitación y reinserción de personas y de grupos sociales con carencias y necesidades de formación. Lo harán con recursos de sus respectivos presupuestos, directamente y a través de contratos con entidades privadas sin ánimo de lucro y de reconocida idoneidad.

Se puede evidenciar la importancia de actuar sobre las comunidades especiales como es el caso de grupos vulnerables, incluyendo a las minorías étnicas y a las mujeres, el conflicto amado afecta a los niños con especial brutalidad. Se estima que 17 millones de los 40 millones de habitantes de Colombia son menores de 18 años. De ellos, seis millones y medio viven en condiciones de pobreza y 1.1 millones viven en extrema pobreza. Cada día, en Colombia mueren 12 niños, de los cuales 5 son asesinados. Se estima que 700,000 niños han sido movilizados y desplazados por la violencia rural en el conflicto de este país. Entre 6 y 8 mil jóvenes están vinculados en grupos armados y muchos más en el tráfico de drogas.

En el contexto de la educación formal, los niños de las familias de desplazados muestran mayores índices de ausentismo escolar que los promedios nacionales. El último informe de Francis Deng señala el alto grado de ausentismo escolar y ofrece algunas posibles explicaciones, incluyendo la falta de fondos (aunque sea poco lo que hay que pagar) requeridos para libros y uniformes, adicionalmente a la necesidad sentida en estas familias de maximizar los ingresos familiares a través del trabajo infantil y a la discriminación en contra de niños de familias desplazadas en la escuela.

Como mención a la ley general de educación, “el proceso educativo es de formación permanente, personal, cultural y social fundamentado en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.”[2]

[2] FUNDACION SOCIAL TERCER MILENIO. Ley General de Educación: Alcances y Perspectivas. Bogota: Hernán Suárez, 1994.P.110

Es social en cuanto hace referencia a la condición histórica de este proceso y por lo tanto a su carácter complejo, determinado por múltiples factores que desbordan lo puramente estatal, la educación es el resultado dependiente de que el individuo adquiera o no los comportamientos y costumbres formadas y estimadas por la sociedad, por lo tanto la sociedad civil es la que debe asumir la conducción de sus propios proyectos educativos.

También es un proceso por que se genera interiormente, desarrollando una evolución de adentro hacia fuera, se refiere a que las potencialidades internas del hombre se exterioricen como son: la inteligencia, pensamiento, memoria, aprendizaje, etc. Aunque también se abarcan funciones de otros niveles relacionadas con aquellas, tales como el desarrollo de la percepción, la formación de los hábitos, buscando perfeccionar las potencialidades del sujeto para adaptarlo al medio social en el que habita.

Para el logro de objetivos de la educación básica se establece el área de tecnología e informática; como obligatoria y fundamental dentro del conocimiento y de la formación del educando. “Esta necesariamente se tendrá que ofrecer de acuerdo con el currículo y el proyecto educativo institucional, las áreas fundamentales comprenderán un 80% del plan de estudios.

Dentro de los límites fijados por la ley antes mencionada (115 de 1994), y el proyecto educativo institucional, las instituciones de educación formal gozan de autonomía para organizar las áreas fundamentales de conocimiento definidas para cada nivel, adaptar algunas áreas a las necesidades, características regionales, adoptar métodos de enseñanza y organizar actividades formativas, dentro de los lineamientos que establezca el Ministerio de educación Nacional.

Las asignaturas “tendrán el contenido, la intensidad horaria y la duración que determine el proyecto educativo institucional atendiendo los lineamientos del articulo 35 de la ley 115.”[3]

Encontramos que en los centros educativos se gestan proyectos, siendo el más representativo el proyecto educativo institucional por establecerse como requisito y que “debe especificar los principios y fines del establecimiento, los recursos docentes y didácticos disponibles y necesarios, la estrategia pedagógica, el reglamento para docentes, estudiantes y el sistema de gestión.”[4]

Un PEI es el proceso de reflexión y enunciación que realiza una comunidad educativa orientada a explicar la intencionalidad pedagógica, la concepción de la

[3] MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Ley General de Educación, Ley 115, Art. 73. 1994
[4] MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Decreto 1860. P. 91

realización entre el individuo y la sociedad, la concepción de la educación y el modelo de comunicación en el que se sustenta la misma.

2.3.3. Decreto 1860 de 1994. Determina para el proyecto Educativo Institucional lo siguiente en su Art. 14. Todo establecimiento educativo de elaborar y poner en práctica con la participación de la comunidad educativa, un proyecto educativo institucional que exprese la forma como se ha decidido alcanzar los fines de la educación definidos por la ley, teniendo en cuenta las condiciones sociales, económicas y culturales de su medio.

Respecto de la elección de los criterios para la elaboración del currículo en su artículo 33 estipula:
"La elaboración del currículo es el producto de un conjunto de actividades organizadas y conducentes a la definición y a la actualización de los criterios, planes de estudio, programas, metodologías y procesos que contribuyan a la formación integral y a la identidad cultural nacionales los establecimientos educativos"[5].

El plan de estudio debe relacionar las diferentes áreas con los proyectos pedagógicos y contener al menos los siguientes aspectos:

- Identificación de los contenidos temas y problemas de cada asignatura y proyecto pedagógico, así como el señalamiento de las diferentes actividades pedagógicas.
- La distribución del tiempo y las secuencias del proceso educativo, señalando el periodo lectivo y el grado en que se ejecutarán las diferentes actividades.
- La metodología aplicable a cada una de las asignaturas y proyectos pedagógicos, señalando el uso del material didáctico, de textos escolares laboratorios, ayudas, audiovisuales, la informática educativa o cualquier otro medio o técnica que oriente o soporte la acción pedagógica.
- Los logros por cada grado, o conjunto de grados según los indicadores definidos en el PEI.
- Los criterios de evaluación y administración del plan.

2.3.4. Resolución 2343 de 1996. Se adopta un diseño de lineamientos generales de los procesos curriculares de los servicios público educativo y se establecen los indicadores de logros curriculares para la educación formal.

Los indicadores de logros curriculares por conjuntos de grados para los distintos grados de educación formal. Se eligen como instrumentos pedagógicos legales para orientar el proceso de evaluación de los estudiantes dentro de un nuevo

[5] Ibid. ,. P. 111

enfoque. Teniendo en cuenta lo anterior, los colegios están en la obligación de apoyarse en está resolución a la hora de plantear los temas de cada área y su forma de evaluación.

2.3.5. Ley 715 del 2002. En lo que respecta al otorgamiento de las facultades extraordinarias (artículo 111-1 de la Ley 715 de 2001), afirma que "lo que hace la ley es establecer que la Nación como organismo de Dirección tanto del Sistema de General (sic) de Seguridad Social en Salud como de Educación, cumpla dentro de un determinado tiempo, con la función de organizar un sistema de inspección, vigilancia y control adaptable a los distintos tipos de instituciones tanto del sector salud como de educación".

Mediante el sistema del situado fiscal por el Sistema General de Participaciones, con el fin de financiar adecuadamente la prestación de los servicios fijados por ley y a cargo de la Nación, los Departamentos, Distritos y Municipios. En desarrollo de esta reforma constitucional se expidió la Ley 715 de 2001, por la cual se "dictan normas orgánicas en materia de recursos y competencias de conformidad con los artículos 151, 288, 356 y 357 (Acto Legislativo 01 de 2001) de la Constitución Política y se dictan otras disposiciones para organizar la prestación de los servicios de educación y salud, entre otros".

La ley 715 es básicamente fiscaliza, recorta las libertades dadas por la Ley 115 de 1994, y orienta a la educación como una mercancía inscribiendo a un sistema educativo Colombiano a las prácticas Neoliberales, que redundan negativamente en la calidad de la educación y vida de los colombianos.

2.3.6 Artículo 80 de la Ley 115 de 1994. La evaluación educativa en el currículo común colombiano está definida por el en cuanto a lo que se refiere a la evaluación de la calidad de la educación, los docentes y los directivos así como de las instituciones. Por otro lado, el Decreto 1860 de 1994, regula la evaluación del rendimiento escolar y la promoción en los diferentes niveles educativos. El artículo 47 del Decreto 1860 estipula que la evaluación será continua, integral, cualitativa y se expresará en informes descriptivos que correspondan a estas características y establece las finalidades de la misma.

La evaluación es definida por el Estado como la acción permanente por medio de la cual se busca apreciar, estimar y emitir juicios sobre los procesos de desarrollo del alumno o sobre los procesos pedagógicos o administrativos, así como sobre sus resultados con el fin de elevar y mantener la calidad de los mismos.

Propone la implementación de una nueva evaluación caracterizada por

1) un interés interpretativo y crítico;

2) por tener en cuenta los procesos al ser integral y cubrir no sólo lo cognoscitivo sino también las habilidades, las destrezas, lo afectivo, lo actitudinal y lo valorativo;

3) por tener un corte de tipo democrático al ser participativa y utilizarse como estrategia de motivación;

4) por ser permanente y continua;

5) por definirse a sí misma como una acción intersubjetiva, pues la acción de evaluar es una acción comunicativa.

6) porque busca analizar en forma global, los logros dificultades o limitaciones del estudiante, las causas y circunstancias que como factores asociados inciden en su proceso de formación.

7) Por constituirse en una guía u orientación par el proceso pedagógico.

2.3.7. Ley 387 de 1997. "Por la cual se adoptan medidas para la prevención del desplazamiento forzado; la atención, protección, consolidación y estabilización socioeconómica de los desplazados internos por la violencia en la República de Colombia."

ARTICULO 1o. DEL DESPLAZADO. Es desplazado toda persona que se ha visto forzada a migrar dentro del territorio nacional abandonando su localidad de residencia o actividades económicas habituales, porque su vida, su integridad física, su seguridad o libertad personales han sido vulneradas o se encuentran directamente amenazadas, con ocasión de cualquiera de las siguientes situaciones: Conflicto armado interno, disturbios y tensiones interiores, violencia generalizada, violaciones masivas de los Derechos Humanos, infracciones al Derecho Internacional Humanitario u otras circunstancias emanadas de las situaciones anteriores que puedan alterar o alteren drásticamente el orden público.
PARAGRAFO. El Gobierno Nacional reglamentará lo que se entiende por condición de desplazado.

ARTICULO 2o. DE LOS PRINCIPIOS. La interpretación y aplicación de la presente ley se orienta por los siguientes principios:
1o. Los desplazados forzados tienen derecho a solicitar y recibir ayuda internacional y ello genera un derecho correlativo de la comunidad internacional para brindar la ayuda humanitaria.
2o. El desplazado forzado gozará de los derechos civiles fundamentales reconocidos internacionalmente.

3o. El desplazado y/o desplazados forzados tienen derecho a no ser discriminados por su condición social de desplazados, motivo de raza, religión, opinión pública, lugar de origen o incapacidad física.

4o. La familia del desplazado forzado deberá beneficiarse del derecho fundamental de reunificación familiar.

5o. El desplazado forzado tiene derecho a acceder a soluciones definitivas a su situación.

6o. El desplazado forzado tiene derecho al regreso a su lugar de origen.

7o. Los colombianos tienen derecho a no ser desplazados forzadamente.

8o. El desplazado y/o los desplazados forzados tienen el derecho a que su libertad de movimiento no sea sujeta a más restricciones que las previstas en la ley.

9o. Es deber del Estado propiciar las condiciones que faciliten la convivencia entre los colombianos, la equidad y la justicia social.

ARTICULO 3o. DE LA RESPONSABILIDAD DEL ESTADO. Es responsabilidad del Estado colombiano formular las políticas y adoptar las medidas para la prevención del desplazamiento forzado; la atención, protección y consolidación y estabilización socioeconómica de los desplazados internos por la violencia.
Para efectos del inciso anterior, se tendrán en cuenta los principios de subsidiaridad, complementariedad, descentralización y concurrencia en los cuales se asienta la organización del Estado colombiano.

ARTICULO 4o. DE LA CREACION. Crease el Sistema Nacional de Atención Integral a la población desplazada por la violencia para alcanzar los siguientes objetivos:
1o. Atender de manera integral a la población desplazada por la violencia para que, en el marco del retorno voluntario o el reasentamiento, logre su reincorporación a la sociedad colombiana.

2o. Neutralizar y mitigar los efectos de los procesos y dinámicas de violencia que provocan el desplazamiento, mediante el fortalecimiento del desarrollo integral y sostenible de las zonas expulsoras y receptoras, y la promoción y protección de los Derechos Humanos y el Derecho Internacional Humanitario.

3o. Integrar los esfuerzos públicos y privados para la adecuada prevención y atención de las situaciones de desplazamiento forzado por la violencia.

4o. Garantizar un manejo oportuno y eficiente de todos los recursos humanos, técnicos, administrativos y económicos que sean indispensables para la prevención y atención de las situaciones que se presenten por causa del desplazamiento forzado por la violencia.

"Los campesinos y los miembros de comunidades afro Colombianos e indígenas que residían en las zonas de conflicto o en áreas de interés económico seguían estando entre las principales víctimas de violaciones de derechos humanos o del derecho internacional humanitario cometidas por las fuerzas de seguridad y sus socios paramilitares o por grupos guerrilleros. Más de 350.000 personas tuvieron que desplazarse internamente en los primeros nueve meses del año como consecuencia de las amenazas recibidas y de los homicidios de civiles cometidos por ambas partes del conflicto.

En octubre, unos 800 miembros del resguardo indígena Embera Katío del Alto Sinú se vieron obligados a abandonar sus hogares tras las amenazas de muerte emitidas por las FARC contra las comunidades indígenas y el homicidio de un dirigente indígena.

Entre diciembre de 2001 y principios de 2002, las incursiones de los paramilitares en los municipios de El Tarra y Teorama, en el departamento de Norte de Santander, provocaron el desplazamiento forzoso de más de 10.000 civiles, muchos de los cuales huyeron a las capitales de otros municipios de la región."[6]

La problemática de violencia en nuestro país es tan grave que organizaciones internacionales ha extendido programas que atienden a la población civil en nuestro país; entre ellas están: La Organización de Estados Americanos (OEA) apoya a la Fundación Panamericana para el Desarrollo desde 1962. El Secretario General y el Subsecretario de la OEA ocupan los cargos de presidente y vicepresidente, respectivamente, en la junta directiva de la Fundación Panamericana para el Desarrollo. Esta Fundación fue establecida a través de un acuerdo de cooperación entre la OEA y el sector privado para atender las necesidades más críticas de desarrollo y asistencia humanitaria más críticas en la región.

La Agencia para el Desarrollo Internacional en Colombia (USAID), En septiembre de 2000, la USAID-Colombia firmó un acuerdo de donación de recursos con la Fundación Panamericana para el Desarrollo. Desde entonces, la Fundación Panamericana para el Desarrollo ha ejecutado 65 proyectos que benefician a más de 23.000 familias. Actualmente, más de 15.000 desplazados participan

[6] Amnistía Internacional Capítulo, sobre Colombia del Informe Anual 2003

activamente de una forma u otra en los programas de la Fundación Panamericana para el Desarrollo en Colombia.

La Organización de Naciones Unidas ONU presenta un informe sobre la crisis generada por la violencia en nuestro país: Colombia vive una crisis humanitaria y el problema de desplazamiento originado por el conflicto interno de cuatro décadas es el tercero más grave en el mundo, después del Congo y Sudán, dijo el martes un funcionario de las Naciones Unidas.

Para el 28 de ene del 2004, "Se habla de entre dos y tres millones de desplazados, cualquiera que sea la cifra, es bastante grave e importante," dijo en una conferencia de prensa el alto comisionado adjunto de las Naciones Unidas para los refugiados (ACNUR), Kamel Morjane.

"Si la comparamos con otras situaciones del mundo, podríamos tal vez decir que es la tercera crisis a nivel mundial en términos de números de personas desplazadas, sólo superada por la República del Congo y Sudán," agregó Morjane quien visitó zonas de Colombia afectadas por el desplazamiento.

Colombia afronta un conflicto interno de cuatro décadas en el cual grupos de guerrilleros izquierdistas y paramilitares de ultraderecha combaten entre sí y con las fuerzas de seguridad del Estado.

La confrontación dejó al menos 35,000 muertos y dos millones de desplazados en los últimos dos lustros, de acuerdo con estadísticas oficiales.

El funcionario de ACNUR visitó algunas poblaciones del selvático departamento del Chocó, al nordeste de Colombia, una de las regiones más afectadas por el conflicto y el desplazamiento de comunidades negras.

Morjane dijo que en el Chocó y en otras regiones del país la guerrilla y los paramilitares ilegales, grupos armados que combaten a los rebeldes de izquierda, prohíben a los habitantes de pueblos entrar o salir, bajo amenazas.

"El hecho de que algunos desplazados sean rehenes de los grupos armados es una situación muy grave y es grave que ocurra no sólo en Chocó, sino en otras partes del país," expresó el funcionario, quien se reunió con el presidente colombiano Alvaro Uribe para analizar el asunto.

Morjane reiteró el apoyo de las Naciones Unidas a los programas de asistencia humanitaria para los desplazados, en coordinación con el gobierno colombiano y otras organizaciones, como la Cruz Roja Internacional.

2.3.8. Políticas oficiales sobre TICs y Educación en Colombia. Los lineamientos de política que el estado colombiano ha venido aplicando en los últimos años en los diferentes programas sobre el uso de las Tecnologías de la Información (TI), fueron definidos en el Plan Nacional de Desarrollo 1998 - 2002 bajo la divisa de "Cambio para Construir la Paz". Lo novedoso de esta política es que por primera vez se incluyeron las TI como parte del modelo de desarrollo económico y social. El gobierno decidió así apalancarse en las TI y particularmente en Internet, para imprimirle un impulso significativo a este modelo de desarrollo a través de los siguientes propósitos: aumentar la competitividad del sector productivo, modernizar las instituciones públicas y de gobierno, y socializar el acceso a la información.

La Agenda de Conectividad que es un documento elaborado por distintas entidades gubernamentales bajo el liderazgo del Ministerio de Comunicaciones, se propone entonces concertar los esfuerzos de los distintos actores sociales, liderados por el estado, para lograr objetivos en los correspondientes sectores de intervención de las TI. En particular, se formula la estrategia llamada de "Uso de TI en los procesos Educativos y Capacitación en el uso de TI", la cual tiene los siguientes componentes generales:

- Fomentar el uso de las tecnologías de la información como herramientas educativas.
- Capacitar a los colombianos en el uso de las tecnologías de la información.
- Fortalecer el recurso humano especializado en el desarrollo y mantenimiento de tecnologías de la información.
- Sensibilizar a la población sobre la importancia del uso de las tecnologías de la información.

Esta propuesta educativa de TI es desarrollada en el Plan Estratégico del Ministerio de Educación Nacional, 2000-2002, en la parte correspondiente a la política de "Modernizar los ambientes escolares". Explícitamente se reconoce que las TIC son uno de los campos estratégicos para el mejoramiento de la calidad de los procesos educativos y de gestión. El gran objetivo del Programa de Difusión de Nuevas Tecnologías es, de acuerdo con el plan del MEN, aprovechar el potencial educativo de las Tecnologías de Información y Comunicaciones - TICs y promover su uso masivo como apoyo a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Incluye acciones encaminadas a promover y facilitar el acceso a contenidos y metodologías informáticas de calidad, y a generalizar su uso en las instituciones

educativas".

2.4. MARCO TEORICO

2.4.1. Educación. Es un proceso de transmisión por una comunidad o un grupo social de su bagaje cultural, con el fin de asegurarle su propia existencia y su continuo desarrollo. El concepto 'educación' denota los métodos por los que una sociedad mantiene sus conocimientos, cultura y valores y afecta a los aspectos físicos, mentales, emocionales, morales y sociales de la persona. El trabajo educativo se desarrolla por un profesor individual, la familia, la Iglesia o cualquier otro grupo social. La educación formal es la que se imparte por lo general en una escuela o institución que utiliza hombres y mujeres que están profesionalmente preparados para esta tarea.

Comienza con la crianza durante la cual no solo se procura satisfacer las necesidades vitales de los recién nacidos, sino que se les inculca voluntaria o involuntariamente una serie de principios, valores, costumbres, pautas, normas, lenguaje, formas de comportamiento que constituyen en general la cultura de la comunidad.

Hace una presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes. A pesar de que los seres humanos han sobrevivido y evolucionado como especie por su capacidad para transmitir conocimiento, la enseñanza (entendida como una profesión) no aparece hasta tiempos relativamente recientes.

2.4.2. La educación Primaria. La educación primaria ha tenido desde hace varias décadas como propósito el desarrollo integral del niño; pero solo hasta las dos últimas décadas, se ha rescatado para las políticas públicas el valor de la educación primaria como respuesta a unas necesidades coherentes al ser humano, la necesidad de aprender y desarrollar su potencial de aprendizaje.

Según la conferencia de JOMTIEN las necesidades de aprendizaje "Abarcan tanto las herramientas esenciales para el aprendizaje como los contenidos básicos del mismo". Lo importante de este planteamiento es que exige caracterizar a los niños como sujetos en desarrollo y esto implica reconocer sus necesidades cognitivas y tener confianza en su capacidad de pensar, dimensión en la que se educan mucho antes de entrar a la escuela.

Se trata entonces de impulsar un sujeto social con capacidad cognicente con necesidades de subsistencia y necesidades afectivas; que está ubicado en un

entorno educador en constantes cambios, los cuales deben ser descifrados para la vida social, productiva y cultural en continuo proceso de transformación.

2.4.3. Educación Para el Nuevo Milenio. El cambio educativo que necesitamos impulsar en este nuevo milenio se refiere a la calidad, la democratización y la descentralización en la educación Colombiana.

Por democratizar entendemos: El garantizar las posibilidades de acceso y permanencia en una educación de alta calidad para todos. Aquí incluimos la equidad, para que esas oportunidades educativas cualificadas sean efectivas y no solo formales en derecho.

Por descentralización se entiende: Hacer que esas posibilidades reales de acceso y pertenencia a la educación estén distribuidas por todo el territorio Nacional.

Por calidad se entiende la coherencia de todos los factores de un sistema educativo que colma las expectativas de una sociedad y de sus mas críticos exponentes por tanto incluye la calidad de los insumos materiales y financieros que entran a el; la de los agentes involucrados en el, los cuales educando y educador son los mas importantes; la de los procesos que ocurren día a día; de los ambientes en los que ocurren esos procesos y de los productos del sistema, medidas de múltiples maneras y no solo por indicadores de rendimiento académico.

Para lograr todo aquello de lo que hablamos anteriormente debemos tener claro que hay que hacer una serie de cambios también radicales:

1. Debemos cambiar las políticas educativas: es de vital importancia lograr que el Gobierno se involucre directamente con la trasformación educativa, ya que tomaría una mayor importancia. Lograr generar una movilización de opiniones sobre la educación.

2. Debe haber una reforma en el sistema educativo formal: principalmente se debe dar prioridad a la educación en todos sus aspectos: insumos, agentes, procesos, ambientes y productos lograr un conocimiento amplio en distintos tipos de aprendizajes sobre todo en aquellos programas de Tecnología e Informática que son interactivos y dan lugar a la actividad creativa del estudiante.

No debemos dejar de lado la integración entre los procesos curriculares y unos pocos núcleos como comunicación, valores pensamiento y relaciones con la naturaleza y la sociedad. La reforma en el sistema educativo también hace necesario el intensificar la educación en las ciencia y en la tecnología pues no

podemos dejar de lado la relación estrecha que hay y que se debe fomentar entre estudiante ciencia y tecnología.

Una estimulación temprana para los niños en los que hace referencia a buscar el interés y la curiosidad por la ciencia con un manejo adecuado del lenguaje propio de las distintas disciplinas científicas, como también el marco conceptual de las matemáticas.

Logrando así una formación de estudiantes con una mentalidad investigadora que sean capaces de formular problemas e hipótesis, de utilizar diferentes metodologías cualitativas y cuantitativas, de escribir informes sobre los resultados obtenidos, mantener la capacidad de sorprenderse por los fenómenos, de indagar sus causas y examinar sus variaciones además de preservar disciplinadamente en esa indagación.

Se debe dar la prioridad al dominio de diversos marcos de pensamiento por parte de los estudiantes de manera que tengan la capacidad de reflexionar, planear y hacer la monitoria de sus propios procesos mentales.

2.4.4. Currículo. Existen muchas definiciones de currículo, las cuales difieren:

- En razón de la concepción del currículo
- En razón a su alcance, es decir a su campo de acción.

En términos generales, el propósito básico del currículo es servir de medio para alcanzar los objetivos que la institución educativa se propone lograr.

El currículo deberá entenderse entonces como un *"acontecer",* como algo dinámico, 'participativo, crítico, creativo e investigativo, que se materializa cuando el agente educativo (el alumno) se enfrenta a su ambiente escolar y desarrolla un universo significativo para él, en relación con sus aspiraciones, con la de los diferentes grupos sociales y con la sociedad en su conjunto, propiciando situaciones de equilibrio y transformación entre unas y otras.

"Conjunto integrado de actividades, experiencias y medios del proceso enseñanza-aprendizaje, en el que participan alumnos, maestros y comunidad, para alcanzar los objetivos de la educación." (Departamento Nacional de Curriculum; Ministerio de Educación y Cultura, Bolivia).

Conjunto de experiencias basadas en el diagnóstico de una realidad, que constituye el patrón organizacional de la estructuración del aprendizaje. Como currículo pleno se entiende a la compatibilización del patrón organizacional de la Unidad de la federación con la realidad de una escuela. El conjunto de todas las

experiencias que un alumno vivencia y realiza bajo la responsabilidad de la escuela en función de la consecución de los objetivos educacionales propuestos; (Departamento de la Enseñanza Fundamental: Comisión Central de Curriculum,

2.4.5. Enfoque Curricular. Todo currículo se sustenta en un enfoque filosófico de la concepción que se tenga acerca del hombre y de la sociedad, depende básicamente de la orientación que sé de a la educación y por lo tanto al trabajo curricular.

ENFOQUE 1(Concepción del Hombre)
En este enfoque se considera al individuo como un sujeto pasivo del aprendizaje, que no puede elegir entre alternativas. Que solo recibe estímulos por lo tanto el currículo es simple de organizar y el mecanismo de aprendizaje es la repetición en el uso de estímulos externos. Los contenidos del aprendizaje se ofrecen por partes para memorizarlos y repetirlos.

ENFOQUE 2 (Formación Integral)
En este enfoque se considera al estudiante como sujeto activo del aprendizaje capas de establecer relaciones entre los contenidos, de entender los procesos, lo importante en este enfoque son los procesos más que los contenidos.

2.4.6. Factores Constitutivos del Currículo. El diseño curricular, debe ser concebido como un factor de trasmisión social y sus componentes básicas serían las siguientes:

1. Pertinencia: "Consiste en aproximar la enseñanza a la vida, al entorno natural y humano, al mundo en transformación y realizar la inserción del individuo en su medio y más particularmente para los países dependientes, la identidad cultural y nacional".

Entendido así el concepto de pertinencia se puede operacionalizar entonces como la relación existente entre el currículo y; Los fines educativos, las necesidades del medio, el desarrollo social, el desarrollo individual.

Se trata de generar situaciones que le permitan al educando adquirir una visión critica sobre la realidad en la que está inmerso y una actitud orientada a la apropiación de los problemas y al compromiso responsable de su solución dentro de estrategias de participación colectiva.

Lo anteriormente expuesto plantea otra característica del currículo como factor de transformación social, descrita a continuación.

2. Participación: Todos los esquemas curriculares deben estar diseñados para "Orientar socialmente", inspirados en la necesidad de plantear soluciones nacionales a los problemas nacionales, inculcando profundamente en el estudiante la certeza de que cada persona puede contribuir al mejoramiento socio-económico de los demás.

La única vía que posibilita esta orientación social del currículo es la participación decisión. La participación es definida por Arango como: "Vinculación real activa y organizada de los miembros de un grupo social que se reconocen como voluntad común para enfrentar colectivamente las condiciones de su comunidad, y que la mayoría de los miembros de un grupo social tomen parte en las decisiones y tengan poder real para llevar a cabo cambios que afecten sus condiciones de vida. Ahora bien, la condición básica pero no suficiente para la participación, es la posibilidad de unirse con todos aquellos que viven las mismas relaciones y están dispuestos a transformarlas. La organización reúne las fuerzas particulares en un sólo haz y le da continuidad a los esfuerzos colectivos".) Pilonicta y otros plantean la participación como el conjunto de acciones que

"potencial izan procesos autotélicos y endogenéticos en las comunidades y grupos productivos, dirigidos a mejorar las condiciones de vida y la capacidad para la toma de decisiones". En síntesis podemos concluir que son los grupos sociales el factor educativo principal y únicamente dentro de un programa participativo van a tener estos la representación que merecen.

3. Flexibilidad: La investigación científica y su variada gama de consecuencias, el avance tecnológico creciente, la aplicación de nuevos métodos y sistemas, generan como necesidad correlativa permanentes procesos de transformación en la educación y por ende en los currículos.

Estos factores sumados a otros tales como los planes de desarrollo comunitario regional y nacional, tanto del sector oficial como privado, los cambios suscitados a diferentes niveles y en general las cambiantes necesidades del medio, hacen que un esquema curricular no pueda ser estático, sino que esté permanentemente abierto al cambio, pues con ello, el resultado del proceso no se encontrará desubicado y desactualizado.

Tal como lo plantea Arango, la flexibilidad tiene que darse a nivel del sistema en el que se desarrolla, del plan de estudios que orientan su implementación, de su ejecución misma y de los procesos llevados a cabo para evaluar tanto al currículo como al sistema total.

Pueden darle carácter de flexibilidad al currículo la conformación de áreas electivas, la estructuración modular, la configuración de un corpus y áreas termínales, la auto dirección, etc.

4. Enfoque Social: El currículo tanto en su diseño como en su ejecución deben servir para orientar socialmente, inspirados en la necesidad de plantear soluciones nacionales a los problemas nacionales.

Si se definió como función de la Universidad, el ser centro de progreso científico tecnológico y cultural, que posibilite romper la dependencia y la subordinación de las grandes potencias, el currículo como tal debe posibilitar el cumplimiento de dicha función y tanto en su diseño como ejecución debe intentar la formación de un profesional no conformista y comprometido con la solución de los problemas de la comunidad, "necesita partir de integrar las características sociales y culturales de los educandos y referir los aprendizajes a los contextos locales, regionales y/o nacionales en que estos se inscriben. En este sentido, tanto el "qué" aprender como el "cómo" hacerlo, tienen que partir de un diagnóstico de la realidad de los educandos y constituirse en un proceso de formación orientado a responder a las necesidades allí detectadas

5. Enfoque Investigativo: El desenvolvimiento de todo individuo, dentro del complejo mundo moderno, exige de parte de este la toma de decisiones ágil, rápida y con márgenes de error permisibles muy restringidos, esta delicada responsabilidad, obliga a las instituciones educativas a despertar en sus educandos la capacidad de descubrir relaciones causales, establecer categorías y prioridades de terminar correlaciones entre otros. En general los currículos deben posibilitar la introyección en el educando de una personalidad con carácter investigativo, para que su desempeño sea científico y consulte siempre la diversidad de variables que pueden influir sobre la toma de una decisión, tanto en la escogencia de ella, como en las diversas formas de su ejecución.

Erróneamente las instituciones educativas consideran que el carácter investigativo de un currículo se logra con la introducción de cursos de investigación en su plan de estudios sin considerar la ejecución y evaluación del currículo como los factores determinantes en su carácter investigativo.

El currículo debe propiciar el principio de la vinculación de teoría y la práctica, refiriéndose específicamente a proporcionar al alumno conocimientos teóricos vinculados con la práctica y desarrollar en ellos la capacidad de aplicar correctamente estos conocimientos teóricos en la práctica.

De acuerdo con las tres funciones de la práctica en el proceso del conocimiento, se distinguen las siguientes formas fundamentales de la vinculación de la teoría y la práctica en la enseñanza.

- Derivación y obtención de nuevos conocimientos a partir de la práctica (la práctica como base del conocimiento)

- Comprobación del contenido de veracidad de la teoría en la práctica (la práctica como criterio de veracidad del conocimiento).

- Aplicación de los conocimientos en la práctica (la práctica como objetivo del conocimiento).

La vinculación de la teoría y la práctica del currículo no puede entenderse como "La suma de momentos teóricos y de momentos prácticos, sino como la relación teórico- práctica permanente en todas las áreas del conocimiento. Quiere decir esto que el proceso de aprendizaje (tanto a nivel de contenidos como de estrategias metodológicas) tiene que estar fuertemente integrado a la práctica cotidiana de los educandos en su trabajo, en su comunidad y en su familia. En este sentido, no se trata de crear experiencias prácticas artificiales, sino de tomar como punto de partida para los procesos de aprendizaje lo que el educando hizo o hace, bien para extraer conocimiento a partir de la reflexión de su experiencia y del enriquecimiento teórico o bien para cualificar técnicamente o mecanizar esta dimensión pragmática del hacer cotidiano.

Es frecuente encontrar en nuestro medio múltiples estudios para plantear:

- la inadecuada relación existente entre los conocimientos que brinda la escuela y el desarrollo científico técnico.

- La desvinculación de la educación a los procesos socio-económicos.

- La poca o ninguna contribución al desarrollo social.

- La pobre calidad de los procesos de enseñanza aprendizaje entre otros.

A todo esto ha contribuido la forma como se han venido desarrollando los diseños curriculares y sus formas de desarrollo propiciando una práctica educativa anquilosada, obsoleta y absurda.

Es necesario por lo tanto establecer una ruptura total con dicho modelo y poner en acción una práctica educativa participativa e investigativa que:

- Convierta al estudiante en cuanto miembro de la comunidad en centro del proceso enseñanza aprendizaje.

- Posibilite el desarrollo de su creatividad.

- Lo capacite para transformar la realidad circundante.

- Integre el saber a la realidad inmediata.

- Cuestione su acción en el medio y se convierta en un investigador permanente de la realidad.

Todo lo anterior implica un cambio en el quehacer tanto del estudiante como del profesor. De parte del estudiante para que tome conciencia de su papel histórico y social y asuma el proceso educativo como elemento de transformación y cambio no sólo a nivel social. De parte del docente:

- Para que comprenda cómo y porqué una situación histórica concreta como la de la educación se cuestiona en su misma raíz la operacionalidad del pensamiento pedagógico para lograr modificaciones substanciales y trascendentes acordes con el momento histórico vigente.

- Para superar problemas concretos de la docencia, a la vez que favorezca el desarrollo de condiciones a nivel de lo social y cultural, para la puesta en marca de un proceso educativo que partiendo de las condiciones materiales en las cuales se desarrolla, se cualifique y transforme a la vez que transforma y cualifica las condiciones del medio.

- Para que asuma nuevos roles más acordes con su formación y su función que posibiliten y contribuyan a los procesos investigativos, creativos y de generación y de adecuación de tecnología requerida para el desarrollo social y económico del medio y reduzca al máximo su papel como fuente de información.

Una práctica educativa participativa e investigativa es aquella que:

- Garantiza el logro de los objetivos propuestos.

- Genera permanentemente procesos de investigación.

- Posibilita el desarrollo de la creatividad en el estudiante.

- Desarrolla el espíritu crítico y reflexivo del estudiante.

- Permita y estimule la aplicabilidad de los conceptos.

- Integra el saber a la realidad inmediata.

- Motiva al estudiante a su desarrollo integral.

- Posibilita la integración curricular generando una visión de totalidad en el estudiante.

- Convierte al estudiante en agente de transformación social.

- Garantiza el derecho de cada hombre a realizarse plenamente y a participar en la construcción de su propio porvenir.

Lo anterior posibilita un amplio rango de motivación y satisfacciones al estudiante quien ve colmadas sus expectativas e inquietudes.

7. Interdisciplinariedad: En los últimos tiempos las expresiones "Pensamiento interdisciplinar", "Investigación interdisciplinar", "Interdisciplinariedad", entre otros, se han convertido en una moda.

El conocimiento interdisciplinar, no se trata de un conocimiento fragmentado y que procede por ampliación de distintos compartimientos en un saber previamente establecido.

Un conocimiento no puede considerarse como interdisciplinar mientras permanezca centrado dentro de una perspectiva epistemológica particular, y se contente con ampliarla mediante una tentativa de visión marginal.

En síntesis podemos definir el conocimiento interdisciplinar como aquel que sobrepasa el pensamiento disciplinado, tal como se afirma en el contexto de las disciplinas particulares. Además es necesario comprender que la inteligencia humana es, por esencia, interdisciplinar y que la cualidad fundamental de un gran pensamiento consiste en su posibilidad de percibir los conjuntos, de aprehender relaciones, el pensamiento que sea cautivo de una disciplina estrecha aparece como extraño a la más alta vocación del espíritu humano.

Por tanto el currículo debe posibilitar el conocimiento interdisciplinar que posibilite romper los obstáculos que se oponen a la tarea de emprender una ciencia unitaria del hombre.

8. Enfoque Inter. Institucional: La estructura curricular no debe ser algo aislado dentro de una institución académica. Es conveniente y debe integrarse a la estructura curricular, el carácter interinstitucional, para favorecer la actualización,

el cruce de experiencias, la versatilidad y el intercambio y óptimo aprovechamiento racional de los recursos existentes tanto a nivel local, como regional, nacional e internacional.

9. Totalidad e Integralidad: Tres obstáculos presentamos actualmente al estudiante universitario a saber:

- Comprender
- Integrar
- Aplicar

Aquí haremos referencia al segundo aspecto la integración.

Anteriormente se planteó como cualidad fundamental de un gran pensamiento, la posibilidad de percibir conjuntos, de aprehender relaciones. Sin embargo nuestros currículos operacionalizados inicialmente en un plan de estudios, no son más que una sumatoria de agregados, de ideas, que dificultan el establecimiento de una síntesis ordenadora de la realidad.

Cornejo y otros cuestionan el currículo entendido como un conjunto de disciplinas estructurales en torno a un plan de estudios mediante un desarrollo secuencial de materias, que todos deben seguir igualmente. Argumentan para ello entre otras razones las siguientes:

- "La división en asignaturas tiende a desglosar la realidad en tantas parcelas como disciplinas se enseñan. Esto se agrava al existir un docente por cada asignatura, quienes por exceso de celo profesional; suelen presentar su disciplina como la única cosmovisión integradora.

- El sentido secuencial estricto de contenidos, impide esa variedad de recorridos que supone el aprendizaje (equifinalidad). La pretensión de generar un proceso único para el acceso al conocimiento, ha provocado en ciertos casos decisiones arbitrarias, basadas en suposiciones no siempre comprobadas.

- El hombre actual necesita mayor información que en el pasado, pero no un exceso de datos desintegrados, sino, fundamentalmente, una síntesis ordenadora de la multiplicidad de influjos que recibe permanentemente, con e] fin de que pueda

2.4.7. Tipos de currículo. “Manifiesto o Explicito: Esta constituido por todo aquello que la escuela ofrece mediante ciertos propósitos y planes manifiestos y públicos. Se trata de la oferta educativa cuidadosamente preparada y que se

concretiza en un conjunto de guías, planes de estudio, programas, textos escolares, guías didácticas, etc. (E. Eisner.)"

"Nulo: Está formado por todo aquello que la escuela no enseña y que puede ser tanto o más importante que aquello que enseña. Este se refiere especialmente a: Todos aquellos procesos intelectuales que la escuela deja a lado y las materias, los contenidos y las asignaturas que están ausentes en el currículo explicito.

"Oculto: Es lo que la escuela trasmite como efecto del ambiente o cultura de la escuela. Se considera también que es el producto de las interacciones que se producen entre las personas intervinientes en el currículo (Docentes y estudiantes) y entre éstas y los contenidos culturales que se trasmiten. (E. Eisner.).

El enfoque radical del currículo Oculto da una explicación de éste desde el punto de vista político y económico concibiéndolo como el vehículo principal para inculcar en diferentes clases de estudiantes las disposiciones y habilidades que ellos necesitarán para tomar su puesto correspondiente en la fuerza del trabajo.(Teoría de la correspondencia. Giroux).

2.4.8. Logros. Son el conjunto de metas trazadas por las instituciones educativas, para ser cumplida por los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

2.4.9. Indicadores de Logros. "medios para constatar, estimar, valorar, autorregular y controlar los resultados del proceso educativo, para que a partir de ellos y teniendo en cuenta las particularidades de su proyecto educativo, la institución formule y reformule los logros esperados.

La naturaleza y el carácter de estos indicadores es la de ser indicios, señales, rasgos o conjuntos de rasgos, datos e informaciones perceptibles que al ser confrontados con lo esperado e interpretado de acuerdo con una fundamentación teórica, pueden considerarse como evidencias significativas de la evolución, estado y nivel que en un momento determinado presenta el desarrollo humano"

2.4.10. Competencias. Entendida como "un saber en contexto", es decir el conjunto de tareas que el estudiante realiza en un contexto particular que cumple con las exigencias especificas del mismo.

Es un conocimiento de las reglas o principios abstractos que regulan un determinado sistema

2.4.11. Estándares. Son criterios que especifican lo que todos los estudiantes de educación preescolar, básica y media deben saber y ser capaces de hacer en una determinada área o grado. Se traducen en formulaciones claras, universales, precisas y breves, que expresa lo que debe hacerse y cuán bien debe hacerse. Están sujetos a la verificación; por lo tanto, también son referentes para la construcción de sistemas y procesos de evaluación interna y externa, consientes con las acciones educativas.

2.4.12. Evaluación. "consideran la evaluación como una actividad mediante la cual, en función de determinados criterios, se obtienen informaciones pertinentes acerca de un fenómeno, objeto o persona, se emite un juicio sobre el objeto que se trate, y se adoptan una serie de decisiones relativas al mismo"[7].

La evaluación da carácter a la institución educativa, constituye su ambiente y se encuentra omnipresente a lo largo de todo el que-hacer pedagógico. A nivel sociocultural se puede entender la evaluación como función prioritaria de las instituciones educativas cuya sanción determina el acceso de las personas a las oportunidades de formación que ofrecen los niveles más avanzados del sistema educativo.

La característica fundamental de la evaluación educativa, es la condición de intencional de la acción pedagógica y la necesidad de responder a la familia, a la sociedad y al Estado, por los resultados de la escuela y su función social en términos de la formación de las nuevas generaciones. La evaluación escolar remite generalmente a preguntas como las siguientes:

• ¿Cómo definir la evaluación?

• ¿Cuáles son sus propósitos y funciones?

• ¿Qué tipo de información exige?

• ¿Qué criterios tenemos para decidir el éxito o el fracaso escolar?

• ¿A quién debe servir los juicios de la evaluación?

• ¿Qué proceso hay que seguir para realizarla?

---

[7] Miras, Mariana; Solé Isabel. La evaluación del aprendizaje y la evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje. DESARROLLO PSICOLOGICO Y EDUCACION. Madrid: Alianza pp.419-431.

• ¿Con qué criterios han de juzgarse los resultados de la evaluación?

2.4.13. Ciencia. (En latín scientia, de scire, 'conocer'), término que en su sentido más amplio se emplea para referirse al conocimiento sistematizado en cualquier campo, pero que suele aplicarse sobre todo a la organización de la experiencia sensorial objetivamente verificable. La búsqueda de conocimiento en ese contexto se conoce como 'ciencia pura', para distinguirla de la 'ciencia aplicada' la búsqueda de usos prácticos del conocimiento científico y de la tecnología, a través de la cual se llevan a cabo las aplicaciones.

La ciencia es una esfera de la actividad humana cuya meta es estudiar los objetos y fenómenos de la naturaleza, la sociedad y el pensamiento para conocer sus propiedades, reilaciones y leyes. La ciencia es producto, prolongación y ampliación del conocimiento natural espontáneo que de la realidad tiene el hombre. La realidad es infinita, su conocimiento debe ser abordado por muchas ciencias particulares, es imposible que un solo tipo de ciencia para el conocimiento de la realidad. El avance del conocimiento humano enriquece a las ciencias existentes pero además, da forma al surgimiento de nuevas ramas y disciplinas científicas. Cada serie de hechos y fenómenos semejantes da margen a una ciencia especial.

2.4.14. Tecnología. Término general que se aplica al proceso a través del cual los seres humanos diseñan herramientas y máquinas para incrementar su control y su comprensión del entorno material. El término proviene de las palabras griegas tecné, que significa 'arte' u 'oficio', y logos, 'conocimiento' o 'ciencia', área de estudio; por tanto, la tecnología es el estudio o ciencia de los oficios.

2.4.15. Técnica. Del griego Tekne que significa arte maestría. Lo esencial de la ciencia es el saber, lo esencial es el que hace. La técnica busca que la producción sea un proceso racional objetivo y con el máximo de rendimiento. La ciencia parte del objeto pero se orienta hacia la más amplia generalización, hacia la formulación de leyes que rijan el mayor número de fenómenos; por su parte, la técnica tiene como fin dar forma material concreta al objeto. La ciencia construye modelos teóricos la técnica realiza cosas concretas. En la técnica se manifiesta la experiencia del hombre y sus hábitos de trabajo.

2.4.16. Informática. Conjunto de conocimientos científicos y de técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de computadoras. La informática combina los aspectos teóricos y prácticos de la ingeniería, electrónica, teoría de la información, matemáticas, lógica y comportamiento humano. Los aspectos de la informática cubren desde la programación y la arquitectura informática hasta la inteligencia artificial y la robótica. La información se encuentra en dos estados.

1. Organizada de acuerdo a las necesidades de la empresa en este caso se dirá que la información es útil y servirá para la toma de decisiones.
2. En forma desorganizada sin procesar y en forma poco útil para el usuario.

2.4.17. Informática Educativa. Es la ciencia que ofrece un conjunto de orientaciones pedagógicas con las cuales se utiliza el computador como un recurso educativo con ventajas para el estudiante en su proceso cognitivo y para el educador en el proceso de seguimiento del estudiante, como creadora de espacios de aprendizaje proporcionándole al proceso educativo atributos tales como perseverancia, disponibilidad continua y programas educativos para realizar actividades tanto en grupo como individualmente permitiendo que el estudiante incremente su capacidad de pensar en forma lógica, formule procedimientos para la solución de problemas. Además compartir con el grupo de estudio las experiencias inmediatas, dándola oportunidad al estudiante de ser parte activa y que con sus propias bases adquiridas anteriormente llegue al conocimiento. Estas herramientas permiten obtener retroalimentación inmediata de sus aciertos, sus errores y conservando los registros de su desempeño con propósitos de auto evaluación.

Por lo tanto se debe centrar los esfuerzos en la formación de los estudiantes ya que este es el centro de nuestros procesos pedagógicos y en la medida de que desarrolle valores, procesos, habilidades y conocimientos y tenga acceso a la información, será capaz de desarrollar, modificar y mejorar y utilizar otros recursos que se encuentran a su alrededor.

La informática educativa ha sido enriquecida con nuevas herramientas y teorías cognitivas que promueven no solo la eficiencia y efectividad de la enseñanza sino la calidad de la misma. Desde luego que esto no se da en forma automática, requiere un proceso de estudio de la cultura de un país y de las posibilidades tecnológicas del medio educativo par pode desarrollar sus propios métodos sistemas y productos educativos.

Con esto no se pretende que el docente utilice el computador como base fundamental en la educación, sino que a través de este se emplee diversidad de metodologías pedagógicas en un ambiente alegre y ameno.

2.4.18. Multimedia. En informática, forma de presentar información que emplea una combinación de texto, sonido, imágenes, animación y vídeo. Entre las aplicaciones informáticas multimedia más corrientes figuran juegos, programas de aprendizaje y material de referencia. La mayoría de las aplicaciones multimedia incluyen asociaciones predefinidas conocidas como hipervínculos, que permiten a los usuarios moverse por la información de modo intuitivo.

Los productos multimedia bien planteados pueden ampliar el campo de la presentación en formas similares a las cadenas de asociaciones de la mente humana. La conectividad que proporcionan los hipertextos hace que los programas multimedia no sean meras presentaciones estáticas con imágenes y sonido, sino una experiencia interactiva infinitamente variada e informativa.

Las aplicaciones multimedia son programas informáticos, que suelen estar almacenados en discos compactos (CD-ROM). También pueden residir en World Wide Web (páginas de Web). La vinculación de información mediante hipervínculos se consigue mediante programas o lenguajes informáticos especiales.

Las aplicaciones multimedia suelen necesitar más memoria y capacidad de proceso que la misma información representada exclusivamente en forma de texto. Por ejemplo, una computadora que ejecute aplicaciones multimedia tiene que tener una CPU rápida (es el elemento electrónico del ordenador que proporciona capacidad de cálculo y control). Un ordenador multimedia también necesita memoria adicional para ayudar a la CPU a efectuar cálculos y permitir la representación de imágenes complejas en la pantalla. El ordenador también necesita un disco duro de alta capacidad para almacenar y recuperar información multimedia, así como una unidad de disco compacto para ejecutar aplicaciones almacenadas en CD-ROM. Por último, una computadora multimedia debe tener un teclado y un dispositivo apuntador como un Mouse o una bola apuntadora para que el usuario pueda dirigir las asociaciones entre elementos multimedia.

2.4.19. Nuevas tecnologías Aplicadas a la educación. La introducción de nuevas tecnologías informáticas transforman la pedagogía educativa desde los diferentes campos organizacionales de una institución educativa, el papel de los diferentes medios de instrucción, así como la relación profesor alumno, hechos que se dejan de lado en el proceso de enseñanza aprendizaje la metodología y filosofía misma que orienta los procesos.

Se hace referencia a las tendencias de la informática en la educación sobre estrategias para la innovación mediante la informática educativa: los multimedios la Internet, Hipertexto, correo electrónico, tele conferencias que han traído a la sociedad cambios profundos si tenemos en cuenta que la informática no solo constituye un factor de cambio si no que hace posible el avance de todas las ciencias y las técnicas.

2.4.20. La tecnología Informática en el proceso educativo. La implementación de la informática en el proceso de enseñanza aprendizaje no solo como materia aporta, si no como herramienta o medio para facilitar el proceso que conlleva una

serie de estrategias para superar los problemas de la inapropiada introducción de los computadores en la educación, tales como los profesores tienen que entenderse con algún tipo básico de alfabetismo informático, para que no caigan en errores como pensar que el uso de los computadores esta limitado por la imaginación del usuario incluyendo estudiantes y profesores.

Maquinas mas rápidas, y más poderosas es solo una parte del panorama completo que, por su puesto también incluye profesores con el conocimiento de la aplicación de las computadoras, y sobre todo profesores con creatividad y decisión para el cambio. Por tanto invertir e introducir la tecnología informática en un establecimiento educativo sin el debido conocimiento y capacitación puede llegar a crear graves problemas de frustración y equipos subutilizados que a la vez afectarían la creatividad de estudiantes y profesores en la tecnología como proveedor de mejores herramientas para el aprendizaje suplementario.
El computador como elemento adatado al currículo escolar podría constituirse en una herramienta poderosa de aprendizaje, tanto para alumnos como para profesores.

Los profesores son un factor clave ya que las computadoras no pueden hacer nada por si mismas y son ellos los que deben marcar la pauta para su aplicación teniendo bajo su responsabilidad la decisión de cuando una técnica es apropiada o no.

La capacitación del profesor en el uso de las nuevas tecnologías en el aula de clase se ha convertido en un aspecto crítico y los docentes de hoy progresivamente se enfrentan a la cruda realidad en todos los ámbitos estudiantiles con estudiantes que saben más de computadoras que ellos mismos. Esto podría llevar muchos se intimiden ya que se supone que el profesor es la máxima autoridad en el aula, en materia de conocimiento; lo anterior nos lleva a tomar conciencia de las nuevas realidades de la época con el uso y aplicación de la tecnología y la necesidad que los docentes se acompasen con algún tipo de cambio a las necesidades educativas de hoy.

2.4.21. Educación en Tecnología e Informática, una oportunidad para una sociedad en conflicto. Para entender la problemática de desplazamiento en nuestro país, se hace necesario conocer que ésta situación es el resultado de la violencia que a lo largo de la historia ha existido en nuestro territorio, y para ellos se debe hacer una retrospectiva con respecto a esta situación.

El período denominado como la violencia (1946-1965) dejó un número de 200.000 muertos y un pacto político entre los partidos liberal y conservador a través de un Frente Nacional que permitiría a estos partidos tradicionales compartir el poder a costa de la exclusión de otros partidos y movimientos.

Durante la década de los 70 presenciamos en Colombia un modelo de represión centralizado, institucional, hecho abiertamente a nombre del Estado y fundamentado en el recurso del estado de sitio y el otorgamiento de una creciente autonomía a las fuerzas armadas en el manejo del orden pœblico. La modalidad esencial de violación fue la detención arbitraria y el enjuiciamiento a los opositores políticos, combinada en muchas ocasiones con la tortura de los capturados. 50 mil personas fueron detenidas en esta década y sólo se registraron 1053 muertos por motivos políticos.

En la década de los 80 se registra un cambio en el modelo: la variación del ambiente político, por el proceso de paz iniciado por el presidente Belisario Betancur; en adelante la acción represiva no podría hacerse por medios institucionales y abiertos y se pasa entonces a la para institucionalidad y consolidación de la "guerra sucia". Mientras se habla de procesos de paz, se persigue al mismo tiempo a guerrilleros amnistiados y a personas consideradas simpatizantes de la actividad guerrillera: abogados, defensores de presos políticos, voceros de la izquierda.

A partir de 1987 hasta el presente se combinan los dos modelos anteriores y experimentan transformaciones cualitativas importantes, cuya máxima expresión son las masacres colectivas.

Pero también existe, en este último período 90-91 el componente paradójico de procesos de paz por medio de los que se desmovilizan cuatro grupos guerrilleros (el M-19, el Quintín Lame, el Partido Revolucionario de los Trabajadores y una parte del Ejército Popular de Liberación); la celebración de la Asamblea Nacional Constituyente y la promulgación de una nueva constitución con un amplio listado de derechos humanos; el comienzo de negociaciones con la Coordinadora Guerrillera, el nombramiento de un civil al frente del Ministerio de Defensa ocupado por militares desde los inicios del Frente Nacional.

Entre 1988 y 1992 se cometieron 10827 asesinatos políticos o presumiblemente políticos; 1801 asesinatos por motivaciones de limpieza social; 1981 desapariciones forzadas; 6046 muertos en acciones bélicas y 476 masacres colectivas (asesinatos de 5 o más personas en el mismo hecho).

La "guerra integral": por segunda vez, desde la promulgación de la nueva constitución (julio 91), fue declarado el estado de conmoción interior. En la perspectiva de cancelar en el mediano plazo una salida política al conflicto, el gobierno plantea con su declaración de guerra integral: la suspensión indefinida de los diálogos con la Coordinadora Guerrillera Simón Bolívar; aceptar las presiones

políticas para que se ejerza menos control sobre las fuerzas armadas y se les da mayores poderes en el combate contra la guerrilla; y el predominio de la criminalización de la protesta social y tratamiento de "enemigos militares" a quienes no estén en favor de la guerra del Estado.

La escalada del conflicto armado y el nuevo ambiente beligerante constituye un factor de agravamiento de la situación de derechos humanos y la actitud de las partes enfrentadas ensombrecen el panorama del derecho humanitario.

Las partes en conflicto incurren en reiteradas violaciones a las leyes de la guerra: las fuerzas armadas en operaciones de contrainsurgencia bombardean y ametrallan indiscrimidamante los campos colombianos y zonas que consideran de influencia guerrillera, realizan ataques desproporcionados y en las operaciones rastrillo queman viviendas y cultivos, retienen alimentos, registran a la población, impiden la libre movilización y presionan a la población a colaborar con las acciones militares. Las organizaciones insurgentes cometen acciones que perjudican gravemente a la población civil: atentados dinamiteros contra bienes civiles e infraestructura energética, minados de campos, secuestros y ejecuciones.

En el período 1986-1992 se registraron 5253 acciones bélicas, (de las cuales 2520 tuvieron lugar en los últimos dos años) discriminadas en: asaltos, combates, emboscadas, sabotajes, bombardeos y ametrallamientos aéreos. Dichas acciones dejaron un total de 6890 muertos de los cuales 705 eran civiles y 11554 heridos, entre ellos 1007 civiles.

Es cierto que la agudización del conflicto armado interno hace más compleja la situación de derechos humanos; sin embargo, la existencia de éste no puede ser argumento para plantear la “privatización” de la responsabilidad estatal en materia de derechos humanos, como tampoco pretender negar ni legitimar de manera alguna las acciones de la guerrilla (y del narcotráfico) que lesionan la dignidad humana.

A las partes en conflicto les ha faltado voluntad política para aplicar el Derecho Internacional Humanitario que "procura el respeto de los derechos humanos mínimos e inderogables en caso de conflicto armado y que sería un alivio para nuestra situación, sin que ello signifique la sustitución de la paz o la legalización de la guerra ni su prolongación en el tiempo o el otorgamiento de status de beligerancia a los alzados en armas. En el conflicto colombiano no se hace la distinción entre combatientes y no combatientes y mucho menos se protege a las víctimas o a la población civil afectada".

En la década del 90, la presencia del narcotráfico tendrá un impacto importante sobre la evolución de las violencias y la situación de los derechos humanos: "la dinámica de una economía fundada en la existencia de un mercado ilegal estimula ciertas formas de violencia (ajustes de cuentas, atentados contra funcionarios oficiales); la compra masiva de tierras por narcotraficantes agravó el problema agrario puesto que esos narcotraficantes (convertidos en terratenientes) han participado en masacres, ejecuciones y desapariciones de campesinos y líderes populares; las políticas de represión del mercado ilícito y el criterio bélico con el que se llevan a cabo, además del fortalecimiento de los aparatos militares y de seguridad, ocasionan graves y múltiples violaciones de derechos humanos; y finalmente, la conversión del narcotráfico en problema de seguridad nacional encarna graves peligros para la soberanía nacional pues cada vez el Gobierno Norteamericano tiene mayor autonomía para injerir en los asuntos internos"

El proceso de apertura del mercado y la nueva estrategia económica en Colombia ha conducido a la agudización de la ya tradicional situación de los derechos económicos, sociales y culturales. En las ciudades, la política neoliberal se ha traducido en un leve aumento del desempleo urbano

Entre 1970 y 1986, los niveles de pobreza en Colombia disminuyeron, pero en los últimos años no ha habido mejoras sensibles en este aspecto. Según un estimado conservador, basado en el criterio de las Necesidades Básicas Insatisfechas (vivienda, educación, servicios pœblicos) el porcentaje de pobres era de 36% de la población (11.960.000 personas), pero esta cifra sube a 49% (16.116.000 personas) si tenemos en cuenta como criterio los niveles de ingreso necesarios para satisfacer las necesidades básicas.

Según algunos autores, la violencia que motiva el desplazamiento expresa conflictos por la tenencia de la tierra, enmarcados en una crisis del campo colombiano, profundizada en la última década.

Flor Edilma Osorio y Fabio Lozano, se referían a dos tipos coexistentes de conflictos: el conflicto por la tierra y el conflicto por el territorio. "Cuando hablamos de conflicto por la tierra, estamos refiriéndonos a la estructura concentradora de la tierra y a las relaciones competitivas por este recurso, que se manifiestan en antagonismos entre latifundio y ganadero y empresa agroindustrial y el minifundio campesino. Se trata de competencias entre actores económicamente fuertes frente a otros más débiles, por un recurso escaso e importante no solamente para le explotación agropecuaria, sino también para la minera. Estos conflictos usualmente se concentran en espacios locales y tienen que ver con la propiedad y el control sobre la tierra.

Cuando nos referimos a control por el territorio, hablamos del dominio y control del territorio como espacio estratégico de orden político y económico. Puede tratarse bien de fuerzas que quieren sacar de su paso a competidores que cuestionan su poder, como grupos de izquierda, o a fuerzas guerrilleras que disputan el dominio territorial. Estos conflictos se orientan hacia la población que ocupa una región, es decir, tiene un radio de impacto mayor. En estos casos, la tierra como parte importante del territorio tiene un papel que va más allá de su función productiva, pues funciona como espacio comercial, fuente de recursos naturales, área de paso, conexión o refugio, etc."

Ahora bien, se hace necesario conocer términos como: ¿Qué es un desplazado?, se diría que se trata de un hombre o mujer, una viuda con sus hijos, unos huérfanos, una familia completa. La población de una vereda o de un corregimiento, que trabajaban en condiciones muy precarias, sin los bienes que les corresponden por ser seres humanos.

Son seres callados, que un día, una madrugada, tuvieron que salir con sus hijos en los brazos huyendo del conflicto armado, de la violencia generalizada, de las masacres, de las amenazas o de los hostigamientos, dejando atrás todo los que les pertenecía para poder salvar sus vidas. Por lo general, son personas que han vivido gran parte de su vida en territorios controlados por la insurgencia y los grupos paramilitares, y en donde la presencia del Estado ha sido nula o muy deficiente o estrictamente militar.

Pero también se lo definiría técnicamente de la siguiente forma: El desplazado es: "toda persona que se ha visto forzada a migrar dentro del territorio nacional abandonando su localidad de residencia o sus actividades económicas habituales, porque su vida, integridad física o libertad han sido vulneradas o se encuentran amenazadas, debido a la existencia de cualquiera de las siguientes situaciones causadas por el hombre: Conflicto armado interno, disturbios o tensiones interiores, violencia generalizada, violaciones masivas de los derechos humanos y otras circunstancias emanadas de las situaciones anteriores que puedan alterar o alteren drásticamente el orden público".

Los conflictos políticos, económicos y sociales que vive el país se manifiestan en una guerra que acrecienta las injusticias, de generación en generación. Las luchas sociales regionales y nacionales, y su alto nivel de conflictividad son elementos que constituyen nuestra historia. La situación de pobreza, la precaria presencia del Estado, las luchas por la tierra, la in equitativa distribución de los recursos, se expresan en la confrontación de grupos militares insurgentes y las fuerzas estatales y para estatales, a costos altísimos humanos y materiales.

Muchas disciplinas nos pueden ayudar a entender el fenómeno del desplazamiento en Colombia, que va desde una óptica cientifista o estrictamente militarista hasta una simple descripción anecdótica de hechos. Sin embargo, una comprensión integral del problema, nos exige articular elementos de las distintas visiones. No basta una descripción del fenómeno, por muy científica que esta sea. Es necesario un planteamiento que logre mostrar las relaciones que el fenómeno tiene con el contexto social y político del país y la manera como hace parte de dinámicas estructurales más amplias (procesos de exclusión) y la forma como es producto o generador de dichas dinámicas y conflictos. La lectura del conflicto social y político que vive el país no puede ser simplista ni polarizante (en el sentido de centrar el análisis en un sólo actor); debe estar orientada a lograr una comprensión que de cuenta, hasta donde sea posible, de la complejidad del fenómeno y de la perspectiva de los mismos desplazados (historias de vida). Es necesario poder comprender la dinámica e interacción de los distintos actores involucrados en el desplazamiento (tanto víctimas como victimarios). Es imprescindible poder entender cuáles son las dinámicas que en medio del dolor y la desarticulación social, pueden ofrecer caminos de salida y reconstrucción del proyecto de vida de los desplazados.

Más de 3 millones de personas, en su mayoría mujeres, niñas y niños, han vivido situaciones de desplazamiento masivo, unifamiliar o individual desde 1985 en lo que constituye un re acomodamiento social y demográfico profundamente marcado por la violencia.

Muchas de estas personas son campesinos pobres, indígenas, afro colombiano y, más recientemente, pobladores urbanos cuyos derechos civiles, políticos, económicos, sociales y culturales son vulnerados de manera masiva y sistemática. Un proceso sostenido que aumenta o disminuye de acuerdo con las dinámicas de la guerra, con la consolidación de hegemonías político militares en las regiones o con el agotamiento demográfico en regiones en las que ya no hay a quien desplazar.

La dimensión de esta crisis debería convocar una acción nacional e internacional concertada para proteger y atender a las personas afectadas. Sin embargo, hoy el debate se centra en el reconocimiento o no de la existencia de un conflicto armado interno en Colombia lo que representa un retroceso en la aplicación del derecho internacional humanitario.

Durante el año 2003 una población aproximada de 207.607[8] personas fue obligada a desplazarse dentro del territorio nacional por acciones directas o indirectas de las partes contendientes, especialmente de grupos paramilitares y guerrilleros y sin que estas personas hayan sido protegidas por el Estado frente al desplazamiento arbitrario.

Para la atención de las personas en situaciones de desastre (natural o por conflicto armado), se han establecido diferentes fases temporales que buscan ir de lo más urgente, los primeros momentos de la emergencia, hasta los procesos de reconstrucción de las personas y las comunidades. Igualmente, se ha podido identificar la necesidad de dedicar los esfuerzos no solamente a la atención del evento ya ocurrido, sino a atacar las causas inmediatas y estructurales del fenómeno a través de estrategias de prevención. Sin embargo, la vida real de las personas afectadas en muchos casos se manifiesta en otro tipo de dinámicas que exigen la adaptación de estos esquemas de atención.

En el primer espacio de tiempo en el que las personas huyen de su lugar de origen, son personas vulnerables, asustadas, en condiciones mínimas de subsistencia material. Los más damnificados son los niños/as menores de edad, las mujeres jefe de hogar, (algunas de ellas viudas dentro de los hechos que originaron el desplazamiento), los ancianos y las personas discapacitadas. Las acciones encaminadas a atender las necesidades básicas, protegiendo la vida de los afectados y buscando comenzar una segunda fase de estabilización, se han llamado Atención Humanitaria de Emergencia.

Mientras no exista la paz no cesarán los desplazamientos; mientras no se diseñen fórmulas nuevas para la resolución del conflicto social y estas no sean implementadas, no cesará la guerra. Prevenir es trabajar por evitar los desplazamientos en la próxima generación. Prevenir entonces es trabajar por la paz como única forma de detener el desplazamiento forzoso.

En Colombia se han iniciado una serie de proyectos enfocados a atención de éstas comunidades especiales en diferentes departamentos; afortunadamente el nuestro cuenta con uno de ellos, el cual se ha constituido en el proyecto más importante en atención a desplazados en el aspecto educativo. Se trata del proyecto FORJADORES DE PAZ, el cual es creado y dirigido por Sara Elisa Arias que siendo una victima mas del desplazamiento forzoso decide tomar cartas en el asunto y no quedarse indiferente ante la situación que a ella también afectó.

[8] Todas las cifras aquí citadas corresponden al Sistema de Información sobre Desplazamiento Forzado y Derechos Humanos SIDHES que opera CODHES desde 1995.

Conocedora del entorno social en el cual se desenvolvían los niños les ofrece a los niños una ayuda Psicológica, afectiva, inculcando valores de Paz y Democracia, enfocando todas las actividades hacia la paz, logrando de esta manera disminuir el choque que produce en los niños desplazados entrar en contacto con un espacio social diferente al cual se encontraban anteriormente.

Si bien es cierto el adaptarse a la forma de vida de la ciudad es difícil resulta más complejo el asimilar nuevas tecnologías; como la informática ya que se trata de niños que en su gran mayoría son campesinos y nunca han tenido contacto alguno con los medios informáticos.

El conocimiento conceptual de la informática y sus medios en diversos sectores de la población, permitirá disminuir el abismo entre los científicos y expertos de una persona del común de la población.

Los medios informáticos y la informática en general han dado un revolcón a la educación tradicional poniendo al descubierto la necesidad de implementar trabajos que promuevan una cultura informática y vayan encaminados a la complementación de los diferentes campos de la educación permitiendo aumentar en los estudiantes su capacidad de innovación, además es una disciplina muy importante por que con ella se han mejorado y agilizado muchos de los trabajos que los seres humanos realizamos a diario, pero también se han encontrado algunos aspectos negativos en este campo; uno de ellos es que no todas las personas se benefician de estos instrumentos informáticos, primero por que no todos tienen acceso a este tipo de tecnología hay muchos en el mundo que no conocen o no saben como funciona un computador, esto se conoce como Analfabetismo Informático, el cual se presenta con altos índices en todo el mundo.

El Analfabetismo Informático se definiría como el desconocimiento de las herramientas o instrumentos informáticos con los cuales se procesa la información.

Es imprescindible que las sociedades vayan familiarizándose con las nuevas tecnologías, empezando a contrarrestar el analfabetismo informático y que mejor manera que diseñando un programa educativo multimedia enfocado a niños en situación de desplazamiento.

La implementación de la informática en el proceso de enseñanza-aprendizaje, no solo como materia aporta, sino como herramienta o medio para facilitar el proceso que conlleva una serie de estrategias para superar la problemática de la inapropiada introducción a los computadores en la educación.

La ley general de educación que apareció en un momento histórico y oportuno que es la vigencia de un nuevo espíritu generando principalmente en los principios que trata de implantar en la vida de los colombianos, la constitución política de Colombia.

La ley general de educación da la oportunidad a cada establecimiento la oportunidad de realizar la planeación, la organización y control del proyecto educativo institucional involucrando a maestros, padres y comunidad en general.

Esto hace que los diversos estamentos educación asuman una posición de compromiso frente al que hacer de las organizaciones educativas y frente al sentido de pertenencia de éstas en el contexto social.

Al comprometerse en la caracterización de la sociedad que se quiere construir y el tipo de nuevo ciudadano, se espera que los distintos miembros de establecimientos y otros estamentos involucrados en la actividad educativa ejecuten acciones conjuntas comprendiendo que la comunidad educativa la conforman todas aquellos sujetos que tienen que ver con el desarrollo del hombre del mañana.

Durante décadas se ha presenciado un desfile de interminables normas y planes de estudio contribuyentes a conformar un país utópico, por esto es un reto a la imaginación y a la investigación abandonar las creencias y certezas del pasado y construir lo nuevo con dimensión futurista.

El PEI aparece como una estrategia para crear personas capaces de pensar, hacer y transformar la cultura humana dentro de su diario devenir para responder a los retos de la sociedad; el PROYECTO FORJADORES DE PAZ, se diseña el plan de estudios como un proceso de construcción colectiva, permanente que nace de la reflexión de ser hombre, del ser y que hacer de la institución proyectándose a alcanzar una vida de calidad.

La existencia del PEI trae efectos positivos en la vida escolar, cada estamento de la sociedad tendrá participación en su construcción y desarrollo. Esta posibilidad se la potencia dentro de la ley: la idea de comunidad educativa deriva de la constitución nacional (Art.68) y que la ley general de educación la ubica en su artículo 6ª.

“La comunidad educativa esta conformada por estudiantes, educadores, padres de familia o acudientes, egresados, directivos docentes y administradores escolares.

Todos ellos según su competencia, participan en el diseño, ejecución y evaluación del PEI y en la buena marcha del respectivo establecimiento educativo."[9]

Consideramos entonces al hombre como un ser inacabado que se encuentra en un proceso continuo de desarrollo en búsqueda siempre de su desarrollo personal y trascendencia porque posee la inteligencia y voluntad para superarse permanentemente y dirigir su vida hacia un fin, alcanzar la felicidad, capaz de vivir en sociedad, identificarse, impartir ternura, reflexionar, crear, transformar, escoger entre el bien y el mal, solucionar problemas, ser solidario, competidor, respetuoso, comunicador, estratega e innovador.

2.4.22. Enfoque Psicopedagógico. El medio social es concebido como el escenario que facilita o entorpece las tendencias internas del desarrollo humano; "Si la tendencia innata a realizar las potencialidades humanas se manifiesta en un clima social de aceptación y respeto, la persona encontrará las posibilidades de expresarse libremente y logrará encontrar el camino hacia el funcionamiento pleno del ser humano: la autodeterminación".

Por ésta razón la población despezada por la violencia en nuestro país es considerada especial por su condición; de ahí que se le deba dar la posibilidad de acceder a los diferentes avances tecnológicos, pero en éste caso la formación y el desarrollo de valores conjuntamente con la instrucción en Tecnología e Informática, constituye un objetivo esencial en la educación pues en el medio que ellos se encontraban se ha perdido totalmente la noción de los que es un valor humano, además de no contar con herramientas Tecnológicas e informáticas. A ella se dedica atención especial en los diferentes niveles de enseñanza a través de la concepción e instrumentación del proyecto educativo multimedia "ALFABETIZACION INFORMATICA PARA NIÑOS DESPLAZADOS POR LA VIOENCIA DEL PROYECTO FORJADORES DE PAZ EN SAN JUAN DE PASTO", en el que el profesor ocupa un papel rector en el sistema de influencias que propician la formación y desarrollo de valores en los estudiantes.

Teniendo en cuenta que las concepciones pedagógicas actuales abogan por un carácter participativo de la enseñanza donde el estudiante asume un papel cada vez más protagónico en la conducción de su aprendizaje y donde el profesor deja de ser la figura autoritaria que impone el conocimiento y decide qué y cómo aprender, se ha hecho muy común en los últimos años escuchar la expresión: "el profesor es un "facilitador del aprendizaje", en tanto su función en la enseñanza es propiciar las condiciones para la libre expresión de las potencialidades del estudiante.

---

[9] LEY GENERAL DE EDUCACION. Ediciones FECODE. Pág. 20

Sin embargo no todos los que utilizan esta expresión queriendo significar con ella el papel orientador, flexible, que asume el profesor en la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje, están conscientes que su utilización implica un compromiso con una determinada concepción de enseñanza y aprendizaje: la Pedagogía no directiva[10].

Enseñar significa permitir que el estudiante aprenda, es decir, propiciar las condiciones para la expresión de sus potencialidades innatas en un clima afectivo favorable de comprensión, aceptación y respeto.

En la Psicología la comprensión materialista dialéctica e histórico-social del desarrollo humano se expresa en la concepción denominada “Enfoque histórico-cultural “

En virtud de esta concepción es posible explicar la participación de los factores biológicos y sociales en el desarrollo humano.

El desarrollo humano en el Enfoque Histórico-Cultural es explicado a partir de la integración dialéctica de los factores internos (biológicos y psicológicos) y externos (sociales) del desarrollo en el proceso de la actividad.

El ser humano es un ser social en tanto deviene personalidad en el proceso de interacción con otros seres humanos, en un medio socio-histórico concreto, quiere esto decir que el ser humano nace con potencialidades biológicas y psicológicas primarias solamente desarrollables en un proceso de interacción social en el que tiene lugar, a partir de la combinación peculiar e irrepetible de las condiciones internas y externas del desarrollo, la formación de particularidades psicológicas complejas que posibilitan la auto regulación de su actuación y, por tanto, el poder alcanzar la condición de sujeto de su actividad.

En el orden pedagógico asumir esta concepción implica entender que la educación y, en particular, la escuela y el profesor, tienen un papel rector en el sistema de influencias sociales que estimulan la formación y desarrollo de la personalidad del estudiante, por tanto, la función del profesor no puede ser la de facilitar la libre expresión de las potencialidades “que trae” el estudiante, sino la de diseñar situaciones de aprendizaje que planteen retos al estudiante para que en el proceso de solución de las tareas de aprendizaje, en condiciones de interacción

---

[10] La Pedagogía no directiva surge en los años 60 inspirada en la Psicología humanista, (G.Allport,1967, A. Maslow, 1974) y en particular en el enfoque personalizado de C. Rogers (1961).

social, puedan formar y desarrollar las potencialidades que le permitan alcanzar la condición de sujetos de su actuación.

El profesor por su formación profesional es la persona capaz de conducir, guiar científicamente el proceso de aprendizaje del estudiante hacia niveles superiores de desarrollo en la medida que cree los espacios de aprendizaje que propicien la formación de niveles cualitativamente superiores de actuación del estudiante. En esta concepción el profesor no es un facilitador sino un orientador del aprendizaje.

El profesor orientador diseña las situaciones de aprendizaje que estimulan la formación y desarrollo de valores como reguladores de la actuación del estudiante, en condiciones de interacción social. Ello implica diseñar tareas de aprendizaje que propicien la reflexión del estudiante en torno a la importancia de los valores que se pretenden formar para su vida personal y profesional, tareas que los estimulen a asumir una posición activa, flexible y perseverante en la expresión de sus valores como reguladores de su actuación en un clima de participación democrática sustentada en la aceptación, la confianza y el respeto a la diversidad de opiniones y en el que el profesor es una autoridad no impuesta sino ganada por su ejemplaridad y condición de modelo educativo.

El enfoque Histórico-Cultural permite comprender la necesaria unidad dialéctica entre la directividad y la no directividad del proceso de enseñanza-aprendizaje toda vez que reconoce la importancia de desarrollar la independencia y autonomía del estudiante en el proceso de su aprendizaje bajo la orientación del profesor, quien lo guía al plantearle tareas que estimulen la construcción de conocimientos, habilidades y motivos de actuación que lo conducen a su desarrollo personal.

3. ASPECTOS METODOLOGICOS

3.1. Diseño de Investigación

Se aplicara el diseño no experimental, porque La pregunta de investigación, se adecua más (estudio de la vida "natural", sin manipulación). Se quieren estudiar tal cual ocurren y se relacionan los fenómenos naturales sin intervención.

3.2. Tipo de investigación

La investigación que se aplicará para el diseño de un programa educativo multimedia "Alfabetización informática para niños desplazados por la violencia del proyecto FORJADORES DE PAZ" será cualitativa, descriptiva y propositiva.

Es descriptiva por cuanto se especifican propiedades de las personas, grupos y comunidades, y se MIDIERON diferentes aspectos relacionados con el problema que es objeto de estudio

La investigación es propositiva, por cuanto una vez identificados los diferentes factores que inciden en el objeto de estudio se formula una propuesta de tipo curricular y con base en ella se diseña un programa educativo multimedia que fortalezca el proceso de aprendizaje.

El proyecto se inicia con la revisión de la información existente depositada en el plan educativo institucional referente a las distintas áreas, esto servirá como punto de apoyo, además se consultaran los diferentes textos e investigación a páginas de Internet que nos faciliten contenidos y estrategias a utilizar en el desarrollo del proyecto.

Otro aspecto importante dentro de la recolección de información será la observación directa de las metodologías utilizadas por los diferentes docentes en algunas instituciones educativas de la ciudad de San Juan de Pasto; también se tendrá en cuenta la ayuda que puedan brindar las diferentes personas con experiencia en estos temas.

3.3. Enfoque de la investigación

Se lo considera Histórico Hermenéutico, porque se busca comprender un fenómeno y encontrarle sentido a través del estudio histórico social de las acciones humanas.

3.4. Población

Este estudio comprenderá el 100% de la población educativa del proyecto "FORJADORES DE PAZ", como directos afectados del motivo de estudio tal población se discrimina de la siguiente manera.

3.4.1. Población Estudiantil.

GRADO	CANTIDAD
Cero a quinto (Básica Primaria)	174
Total	174

Fuente: la presente investigación

3.4.2. Población Docente

AREAS	CANTIDAD
Asumen de forma integral todas la áreas	2
Total	**2**

Fuente: Archivo Institucional del 2003

3.4.3. Población de Padres de Familia. Esta población esta representada por un total de cien (100) Padres de Familia.

Fuente: la presente investigación.

3.5. MUESTRA

De los establecimientos registrados ante la secretaria municipal de educación se formo una muestra de 20 escuelas de la ciudad de Pasto, con la finalidad de obtener información para la estructuración de un plan de estudio adecuado para los niños en situación de desplazamiento que se encuentran inscritos en el proyecto "FORJADORES DE PAZ".

3.6. Operacionalización de Objetivos.

Para su desarrollo se tuvo en cuenta los Objetivos, tanto el general como los específicos y los diferentes elementos que constituyen el ambiente escolar de FORJADORES DE PAZ, para hacer posible que los objetivos se cumplan.

3.6.1. ENTORNO SOCIOCULTÜRAL DE FORJADORES DE PAZ		
DIMENSIÓN	**CRITERIOS**	**ÍTEMS**
SOCIAL	-DEMOGRAFÍA ECONOMÍA POLÍTICA DESPLAZAMIENTO INTERNO	Composición de la población por edad, sexo, etc.
CULTURAL	COSTUMBRES EDUCACIÓN	Fiestas autóctonas, mitos, expresiones artísticas, nivel educativo, etc...

3.6.2 GESTION ADMINISTRATIVA EN FORJADORES DE PAZ		
DIMENSION	**CRITERIO**	**ITEMS**
PLANEACION ORGANIZACIÓN DIRECCION EVALUACION	MISION Y VISION DE FORJADORES DE PAZ. RETROSPECCION PROYECCION EFECTIBIDAD	Finalidad de la enseñanza de informática y tecnología Estrategias y acciones aplicadas actuales Estrategias y acciones futuras

3.6.3. CARACTERISTICAS DEL PROYECTO FORJADORES DE PAZ		
DIMENSIONES	**CRITERIOS**	**ITEMS**
RECURSOS	**-** Recursos Físicos	**-** planta Física, inmobiliario.

	- Recursos Económicos	- Recursos Económicos de carácter Internacional, Nacional, Departamental, Municipal y propios
	- Potencial Humano	-Directora, profesores. El personal de servicio.
	- Recursos Tecnológicos y Científicos	- Aula de Informática, Laboratorio, otras
ESTUDIANTES	**-**Edad y Sexo	- La edad del estudiantado y su concordancia con el grado que cursan.
	- Sexo	- Conformación por sexo del estudiantado.
	- Formación en el área de Tecnología e Informática.	- No existe formación en el área de Tecnología e informática
PADRES DE FAMILIA	**-** Cumplimiento del Artículo de la ley General de Educación (115 de 1994).	**-** Área de Tecnología e Informática.
DIRECTOR	-Cumplimiento del articulo de la ley 115/94	**-**Obligatoriedad del Area de Tecnología e Informática. -Oferta educativa a la población desplazada.

3.6.4. CURRICULO ESCOLAR		
DIMENSIONES	**CRITERIOS**	**ITEMS**
PRINCIPIOS	-Visión de la Educación en FORJADORES DE PAZ	-Para qué educar

	-Misión de FORJADORES DE PAZ - Principios: filosóficos, Históricos. Sociológicos. Sicológicos. científico-tecnológicos	-Cómo educar - Tipo de hombre a formar - De dónde se proviene y hacia dónde se va. -Tipo de sociedad existente y deseada. -Principios de la sicogenética -Tendencias mundiales. nacionales en la enseñanza de la tecnología e informática -Recursos tecnológicos deseables y con los que se cuenta
CONTENIDOS SECUENCIACION METODOLOGÍA RECURSOS	- Qué enseñar - Cuándo enseñar - Cómo enseñar	-Elección de temas a seguir - En qué orden enseñar los diferentes temas. - Relación entre estudiante,

EVALUACION		contenidos y profesor
	- Con qué enseñar	- Materiales didácticos
	- Para qué evaluar.	- La evaluación debe ser formativa, formas de evaluar, en qué etapa del proceso de aprendizaje evaluar.
	- cómo evaluar, cuándo evaluar, - con qué evaluar, quién evalúa, a quiénes evaluar	-Instrumentos con los cuales evaluar, responsables de la evaluación, destinatarios de la evaluación.

3.6.5. TECNOLOGIA E INFORMATICA Y COMUNIDAD EDUCATIVA DE FORJADORES DE PAZ		
DIMENSIONES	**CRITERIOS**	**ITEMS**
ESTUDIANTES PADRES DE FAMILIA PROFESORES	Actitudes respecto a la Tecnología e Informática	Grado de aceptación de la asignatura de Tecnología e Informática.

3.6.6. DESARROLLO HUMANO		
DIMENSIONES	**CRITERIOS**	**ITEMS**
- Biofísica -Cognitiva y meta cognitiva -Comunicativa	-Se definen a través de los LOGROS:	**-**Indicadores de logro Se formularán colectivamente en FORJADORES DE PAZ, al implementar la Propuesta.

- Ética, actitudinal y valorativa - Estética - Trascendental		

3.7. Técnicas de Recolección de Información

Para lograr una buena recolección de información se utilizaron técnicas y estrategias que sean capaces de tener en cuenta que los protagonistas poseen experiencias que están determinadas por la interacción con su entorno, donde el investigado se abre al mundo de la subjetividad y de la afectividad, con una orientación interpretativa y participante de la acción que se desarrolla poniendo en evidencia la singularidad de los protagonistas al estar en una cultura como lo es la estudiantil.

3.7.1. Encuestas. Instrumento de investigación de los hechos en un objeto de estudio, la encuesta es la consulta tipificada de personas elegidas de forma estadística y realizada con ayuda de un cuestionario.

3.7.2. Trabajo de Campo. Permiten sistematizar la información y ser conscientes del proceso de investigación como tal. Ya que en este se lleva un registro de hora, día, fecha, lugar, actividad, objetivo, protagonistas, acuerdos y análisis de lo que percibe el investigador, los recursos que utilizó y una descripción de las actividades que permiten hacer un seguimiento paso a paso de la investigación.

3.7.3. Entrevistas. Es un procedimiento de conversación libre del protagonista que se acompaña de una escucha receptiva del investigador con el fin de recoger la información por medio de preguntas abiertas, reflexivas y circulares las cuales podrán develar las categorías de interés para la investigación ya que clarifica conductas, fases criticas de la vida de las personas, logrando de esta forma identificar y clasificar los problemas, los sistemas de valores, los comportamientos, los estados emocionales, etc. de los protagonistas, ya que desempeñan un rol activo porque el investigador estimula la expresión de las persona en su propio marco de referencia comprendiéndolo en su propia contexto y con ayuda del lenguaje verbal.

El resultado de aplicar estas entrevistas fue grato al evidenciar que los profesionales concuerdan en las opiniones que tienen con respecto a la importancia de la informática y las herramienta tecnológicas en la sociedad actual, y que dependiendo de una adecuada utilización de éstas se garantiza un proceso de enseñanza apropiado en cualquier tipo de medio en el que se aplique. En cuanto al término analfabetismo informático se estableció que consiste en el desconocimiento parcial o total de las diferentes herramientas informáticas y su utilización.

Las alternativas para el mejoramiento de la educación básicamente es buscar un equilibrio entre la educación tradicional complementada con las diferentes herramientas tecnológicas en la informática que el medio les suministre.

4. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.

4.1 Análisis de Encuestas

4.1.1. Encuestas aplicadas a los niños de “FORJADORES DE PAZ.

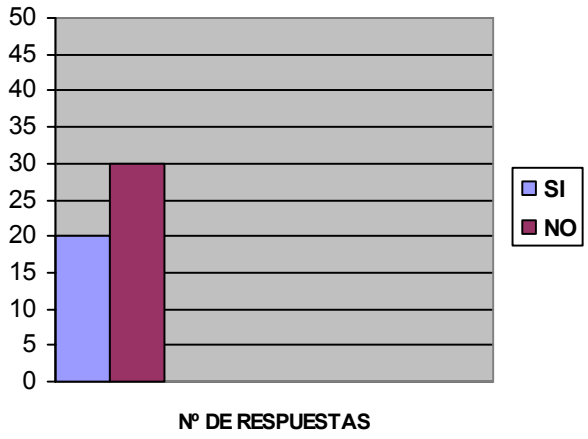
OBJETIVO: Recolectar información que permita detectar el grado de conocimientos en el área de tecnología e informática en niños y niñas en situación de desplazamiento generado por la violencia en nuestro país que se encuentran en el proyecto FORJADORES DE PAZ de la ciudad de San Juan de Pasto.

1. ¿Conoces el computador?

Cuadro 1. Conocimiento del computador

CONOCIMIENTO DEL COMPUTADOR	Nº DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
Si	20	40
No	30	60
Total	50	100

Figura 1. Conocimiento del computador



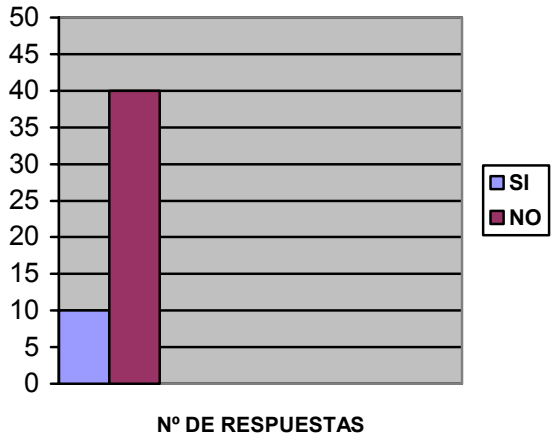
En las respuestas obtenidas por los niños se observa que el 40% de los niños conocen el computador, lo cual puede significar que su conocimiento va desde su

uso hasta el simple hecho de haberlo visto en alguna situación cotidiana. La mayoría es decir el 60% afirma tener un total desconocimiento del computador.
2. ¿Distingues algunas de sus partes?

Cuadro 2. Conocimiento de las partes del computador.

DISTINCION DE ALGUNAS DE SUS PARTES	Nº DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
Si	10	20
No	40	80
Total	50	100

Figura 2. Conocimiento de las partes del computador.



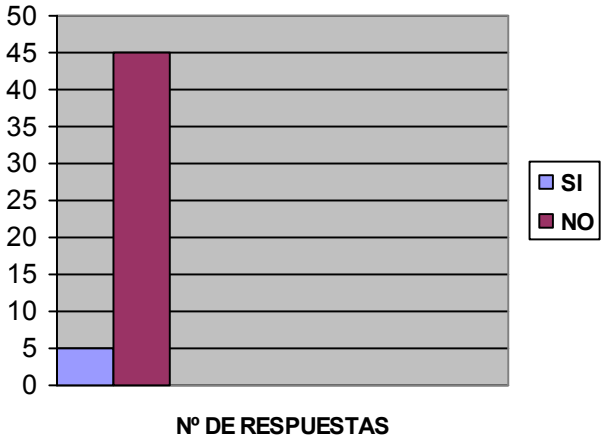
En las respuestas obtenidas por los niños se observa que el 20% de los niños conocen tan solo unas partes del computador, lo cual puede significar que su conocimiento va desde su uso hasta el simple hecho de haberlo visto en alguna situación cotidiana. La mayoría es decir el 80% afirma tener un total desconocimiento de las partes del computador.

3. ¿Sabes para que sirve el computador?

Cuadro 3. Utilidades del computador.

FUNCIONAMIENTO DEL COMPUTADOR	Nº DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
Si	5	10
No	45	90
Total	50	100

Figura 3. Utilidades del computador.



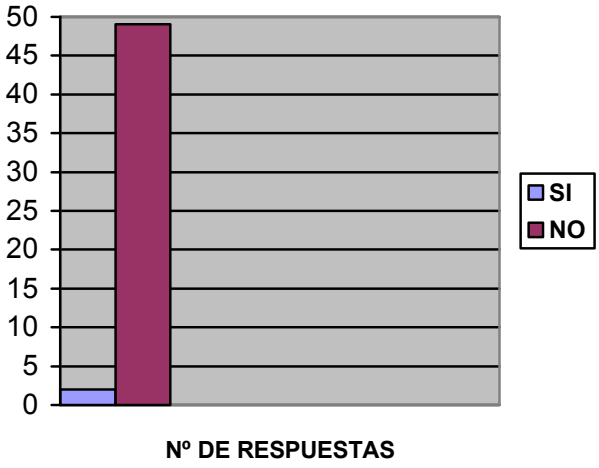
En las respuestas obtenidas por los niños se observa que el 90% de los niños encuestados desconoce las utilidades que se le puede dar a computador, el 40% de los niños conocen el computador, lo cual puede significar que su conocimiento va desde su uso hasta el simple hecho de haberlo visto en alguna situación cotidiana. Tan solo el 10% sabe para que sirve ésta herramienta tecnológica, o por lo menos tiene una leve idea de algunas utilidades del computador y las herramientas informáticas.

4. ¿Te han enseñado a utilizar un computador?

Cuadro 4. Sabe como se utiliza el computador.

MANIPULACION DEL COMPUTADOR	Nº DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
Si	2	4
No	48	96
Total	50	100

Figura 4. Manipulación del computador.



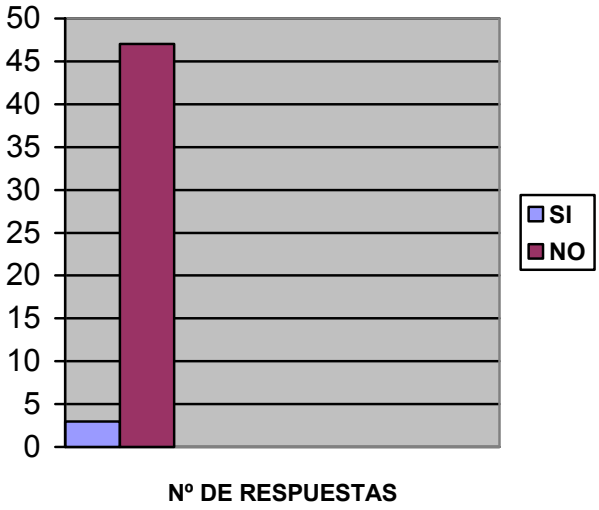
En las respuestas obtenidas por los niños se observa que el 96% de los niños encuestados desconocen totalmente como se utiliza un computador como una herramienta tecnológica debido a que en la institución educativa en la que ellos estaban no se ofrecía el área de Tecnología e Informática. El 4% afirma tener conocimiento de la utilización del computador.

5. ¿En la región de donde tu procedes existían computadores?

Cuadro 5. Existencia de herramientas tecnológicas.

EXISTENCIA DEL COMPUTADOR EN LA REGION DE ORIGEN	Nº DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
Si	3	6
No	47	94
Total	50	100

Figura 5. Existencia de herramientas tecnológicas.



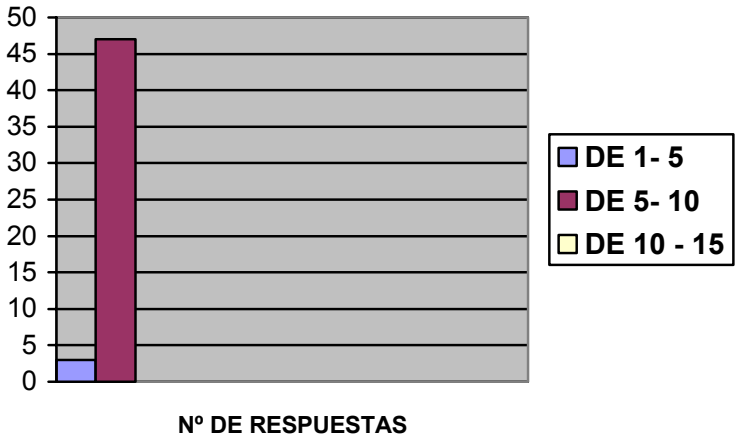
En las respuestas obtenidas por los niños se observa que el 94% respondieron que en el lugar donde ellos residían no existían computadores ni algún tipo de herramienta Tecnológica. Tan solo el 4% tenían a disposición este tipo de herramientas.

5.1 ¿Cuántos?

Cuadro 5.1 Cantidad de computadores

EXISTENCIA DEL COMPUTADOR EN LA REGION DE ORIGEN	Nº DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
DE 1- 5	3	6
DE 5-10	47	94
Total	50	100

Figura 5.1 Cantidad de computadores



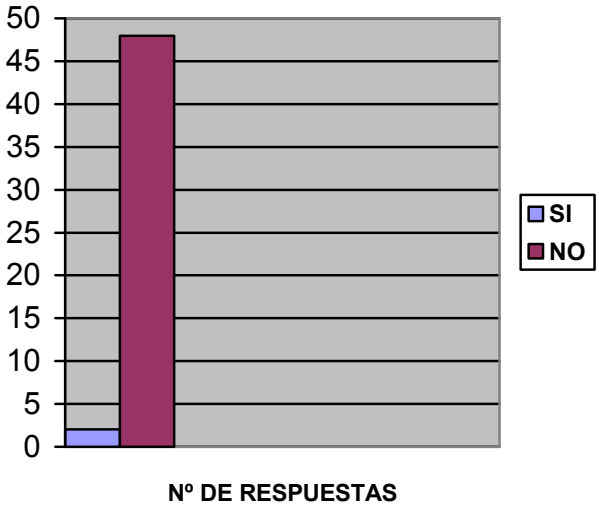
El 6% de los niños encuestados respondieron que si habían computadores en su región, pero como podemos observar en la gráfica la existencia es mínima. Otra situación a analizar es que el hecho que existan computadores, no garantiza su adecuada utilización; pues las personas a cargo de estas herramientas no siempre son las más idóneas.

6. ¿En tu escuela te ofrecieron alguna vez clases de informática y computación?

Cuadro 6. Clases de Informática y computación.

CLASES DE INFORMATICA Y COMPUTACION	Nº DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
Si	2	4
No	48	96
Total	50	100

Figura 6. Clases de Informática y Computación.



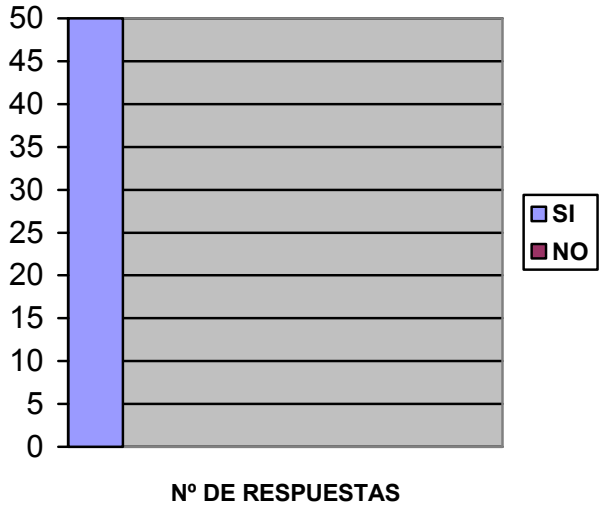
Para el 96% de los niños encuestados nunca se le dictaron clase se le dictaron clases de informática y computación evidenciando la problemática cultural social y económica que en esta área se tiene en la región de donde proceden. Este aspecto favorece el desarrollo del presente proyecto, la ausencia de la formación en el campo de la Informática justifica el presente estudio

7. ¿Te gustaría que en "FORJADORES DE PAZ", se implementara en Area de Tecnología e Informática?

Cuadro 7. Aceptación del Área de Tecnología e Informática en FORJADORES DE PAZ.

	Nº DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
Si	50	100
No	0	94
Total	50	100

Figura 7. Aceptación de la Informática en FORJADORES DE PAZ.



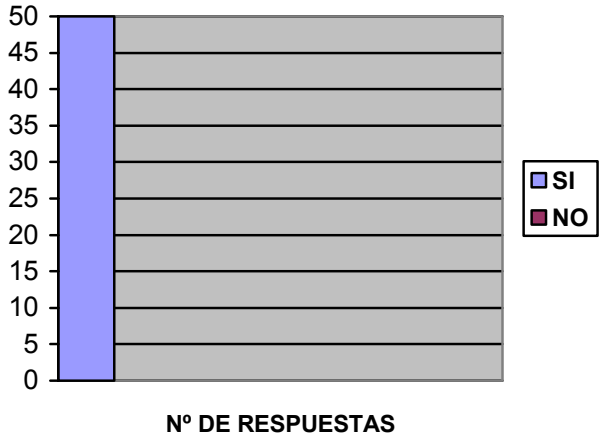
En las respuestas dadas por los niños se evidencia la aceptación por tener conocimientos en la tecnología y la informática pues el 100% de los encuestados respondió afirmativamente esta pregunta. Este resultado es muy diciente pues garantizará la implementación de esta Área de conocimiento.

8. ¿Te gustaría contar con un medio que te ayude y facilite a conocer el computador?

Cuadro 8. Aplicación de medios facilitadores para el proceso de aprendizaje de la informática

TENER UN MEDIO QUE FACILITE LA ENSEÑANZA DEL COMPUTADOR	Nº DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
Si	50	100
No		0
Total	50	100

Figura 8. Aplicación de medios facilitadores para el proceso de aprendizaje de la informática



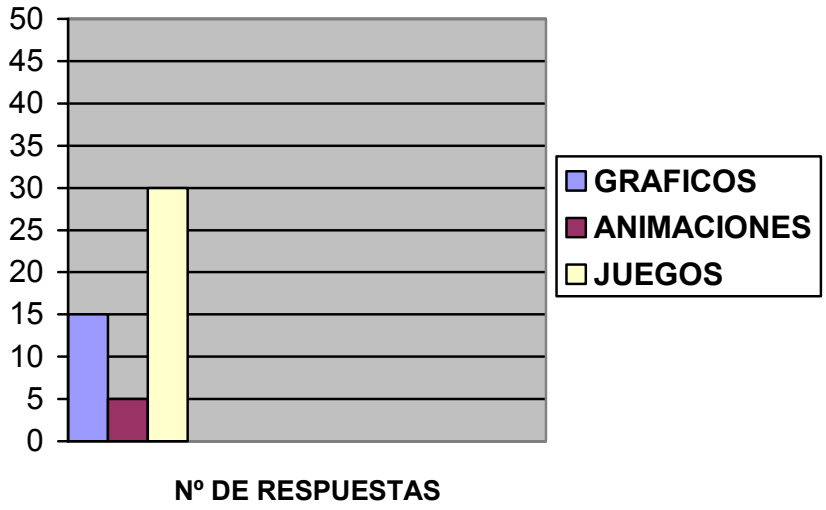
En las respuestas que dieron los niños el 100% considera que mediante la implementación de un software que facilite el entender los contenidos en informática y tecnología el aprendizaje sería más adecuado.

9. ¿Cómo te gustaría aprender a utilizar un computador y sus programas?

Cuadro 9. Formas de aprender Tecnología e informática

MEDIOS A UTILIZAR PARA APRENDER A MANEJAR EL COMPUTADOR	Nº DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
GRAFICOS	15	30
ANIMACIONES	5	10
JUEGOS	30	60
Total	50	100

Figura 9. Formas de aprender Tecnología e informática



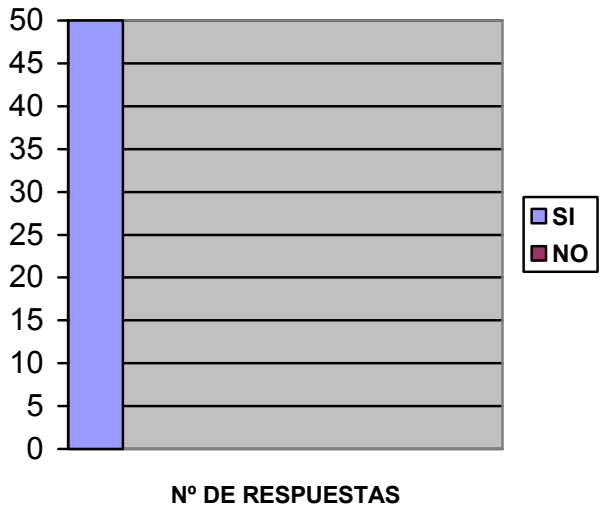
El 10% de los encuestados considera que la forma más interesante de aprender Tecnología e informática es mediante la utilización de gráficos, el 60% considera que esta enseñanza se debe hacer mediante animaciones y el 60% opina que se debe enseñar mediante juegos.

10. ¿Consideras importante el estudio del computador para tu vida?

Cuadro 10. El computador para el desarrollo de tu vida.

IMPORTANCIA DEL COMPUTADOR	Nº DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
Si	50	100
No	0	0
Total	50	100

Figura 10. El computador para el desarrollo de tu vida.



La importancia del computador para la vida constituye una expectativa muy grande para los niños de FORJADORES DE PAZ, ya que el 100% de los encuestados opina que es un complemento del hombre.

El Computador es la herramienta más poderosa, expresiva y flexible jamás inventada. Utilizado de manera apropiada, un computador le ofrece al estudiante un rico laboratorio intelectual y un vehículo de expresión sin igual. A pesar de que la computación ha transformado casi todos los aspectos de la sociedad, su impacto sobre las escuelas ha sido relativamente marginal.

4.1.2. Encuesta aplicada a profesores en el área de tecnología e informática de Instituciones de la ciudad de Pasto.

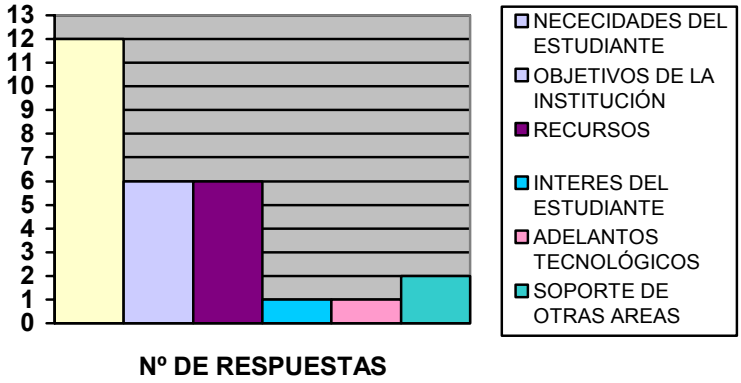
OBJETIVO: Recolectar información para desarrollar una propuesta de plan de estudios en el área de Tecnología e informática para el proyecto FORJADORES DE PAZ, que servirá como plataforma para diseñar el programa educativo multimedia ALFABETIZACION INFORMATICA PARA NIÑOS DESPLAZADOS POR LA VIOLENCIA DEL PROYECTO FORJADORES DE PAZ EN SAN JUAN DE PASTO.

PREGUNTA 1 ¿Bajo que criterios usted selecciona los contenidos del área de tecnología e Informática?

Cuadro 11. Criterios de selección de los contenidos del área de tecnología e informática

CRITERIOS PARA LA SELECCION DE CONTENIDOS	No de Respuestas	Porcentaje
Necesidades e interese del estudiante	13	46.5
Objetivos de la institución	6	21.4
Recursos	6	21.4
Adelantos Tecnológicos	1	3.6
Soporte de otras Áreas	2	7.1
TOTAL	28	100.0

Figura 11. Criterios de selección de los contenidos del área de tecnología e informática



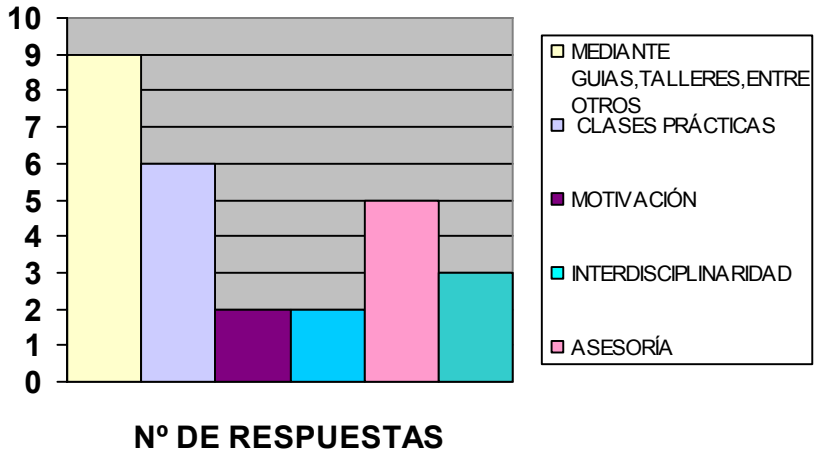
Teniendo en cuenta la información recolectada, la forma como los decentes seleccionan los contenidos sugiere tener en cuenta las necesidades y los intereses de los estudiantes con un porcentaje de 46.5% del total de las encuestas, algo que en la educación debe ser el punto de partida para la estructuración de los planes de estudio.

PREGUNTA 2 ¿Qué estrategias utiliza para el desarrollo del Área?

Cuadro 12. Estrategias utilizadas para el desarrollo de la Área

ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	No de Respuestas	Porcentaje
Mediante Guías, talleres, entre otros.	9	33.3
Clases Practicas	6	22.2
Motivación	2	7.4
Interdisciplinariedad	2	7.4
Asesoría Personalizada	5	18.5
Consulta	3	11.1
TOTAL	27	100.0

Figura 12. Estrategias utilizadas para el desarrollo de la materia



Las estrategias que se deberían aplicar para el desarrollo de la materia, sugiere la aplicación de talleres, guías, cartillas entre otros y corresponde al 33.3% de el total de las encuestas.

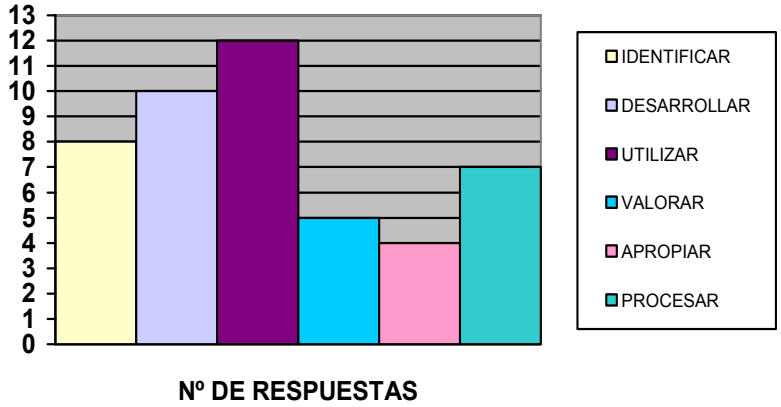
PREGUNTA 3 ¿Cuales son los aspectos que considera más importantes para el desarrollo de los logros propuestos en el área de Tecnología e informática? (Subráyelo)

- Identificar
- Desarrollar
- Utilizar
- Valorar
- Apropiar
- procesar

Cuadro 13. Aspectos más importantes para el desarrollo de los logros propuestos en el área de tecnología e informática.

LOGROS	FRECUENCIA DE RESPUESTA	PORCENTAJE
IDENTIFICAR	8	17.4
DESARROLLAR	10	21.7
UTILIZAR	12	26.1
VALORAR	5	10.9
APROPIAR	4	8.7
PROCESAR	7	15.2
TOTAL	46	100.0

Figura 13. Aspectos más importantes para el desarrollo de los logros propuestos en el área de tecnología e informática.



Los logros que se pretende desarrollar en los estudiantes para el área de tecnología e informática son en orden de prioridades:

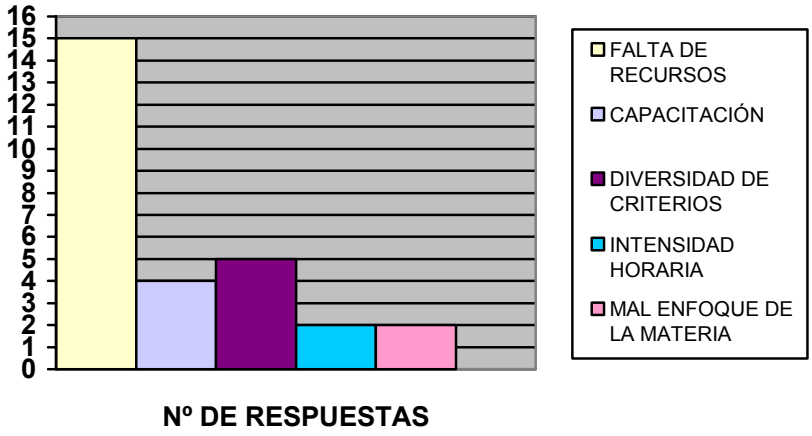
La Utilización del computador como herramienta, el estudiante adquiere habilidades en el manejo de programas, el cual tiene un porcentaje de respuesta 26.1%. El ddesarrollo de la creatividad e investigación por medio de proyectos censillos que nos pueden conducir a posibles innovaciones en cuanto diseño, forma y estructura. Porcentaje de respuesta 21,7%. El estudiante identifica un problema y busca soluciones al mismo. Porcentaje de la respuesta 17,4%.
El estudiante procesa datos para satisfacer necesidades sobre la información.
El estudiante valora y refuerza los conocimientos de los avances tecnológicos y su importancia. Porcentaje de respuesta 10,9%. Apropia los conocimientos teórico conceptuales, conoce y se familiariza con los contenidos del área. Porcentaje de respuesta 8,7%.

PREGUNTA 4 ¿Cuáles cree que son las dificultades para el desarrollo de la materia?

Cuadro 14. Dificultades para el desarrollo de la materia

DIFICULTADES PARA EL DESARROLLO DE LA MATRIA	No de Respuestas	Porcentaje
Falta de recursos	15	50.0
Capacitación	4	13.3
Diversidad de criterios	5	16.7
Intensidad horaria	2	6.7
Mal enfoque de la materias	2	6.7
Total	28	93.3

Figura 14. Dificultades para el desarrollo de la materia



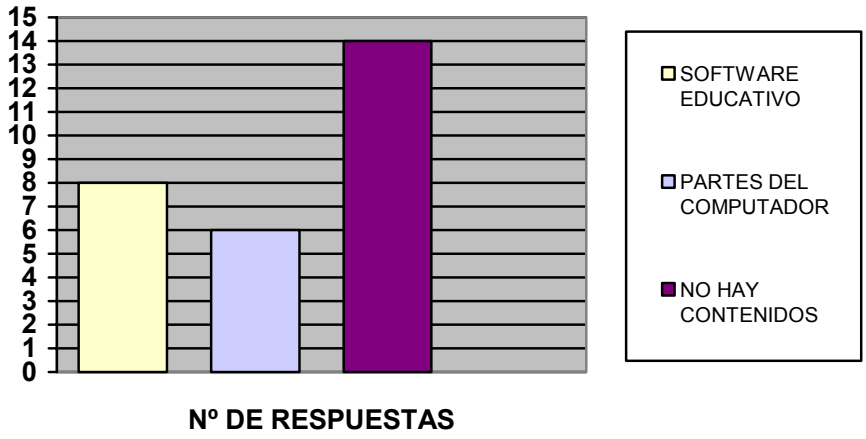
Las dificultades que encuentran los docentes para el desarrollo de la materia se lo puede resumir de la siguiente forma:
Falta de recursos, posiblemente generados por la falta de recursos de la institución, material bibliográfico y software apropiado. Existe gran diversidad de criterios y programas en la docencia de la Informática. Esta respuesta representa el 16.7% de la totalidad; además la capacitación a los docentes para la optimización de los recursos, corresponde al 13% de las respuestas, la intensidad horaria y estructurar el área de Tecnología e Informática en la primaria, corresponde al 6.7%

PREGUNTA 5 ¿Cuáles son los contenidos básicos para el grado cero?

Cuadro 15. Contenidos básicos para el grado cero

CONTENIDOS PARA EL GRADO CERO	No De Respuestas	Porcentaje
Software educativo	8	28.57
Partes del computador	6	21.4
No hay contenidos	14	50.0
Total	28	100.0

Figura 15. Contenidos básicos para el grado cero.



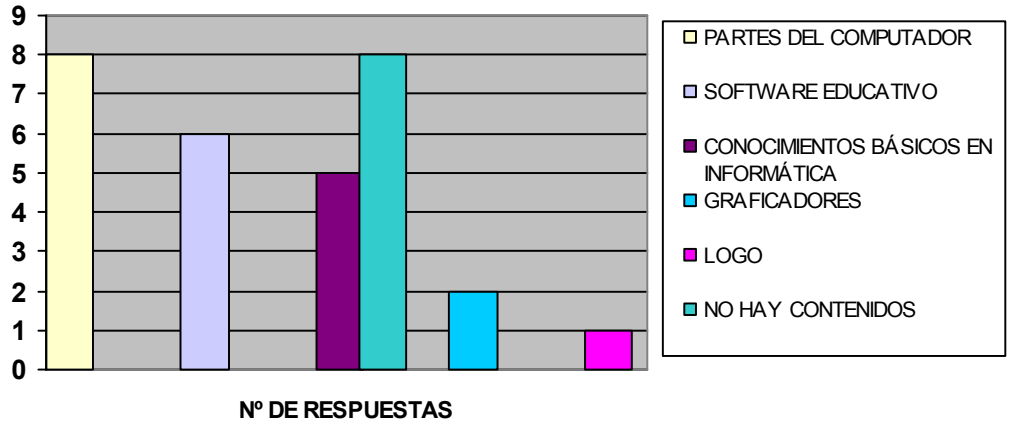
El contenidos más importante para grado cero es la aplicación de un software educativo multimedia, con un porcentaje de 28.57% del total de las respuestas.

PREGUNTA 6 ¿Cuáles son los contenidos básicos para el grado Primero?

Cuadro 16. Contenidos básicos para el grado Primero

Contenidos básicos para el grado primero	No de Respuestas	Porcentaje
Partes del computador	8	26.7
Software educativo	6	20.0
Conocimientos básicos en informática	5	16.7
Graficadotes	2	6.7
LOGO	1	3.3
No hay contenidos	8	26.7
Total	30	100.0

Figura 16. Contenidos básicos para el grado Primero



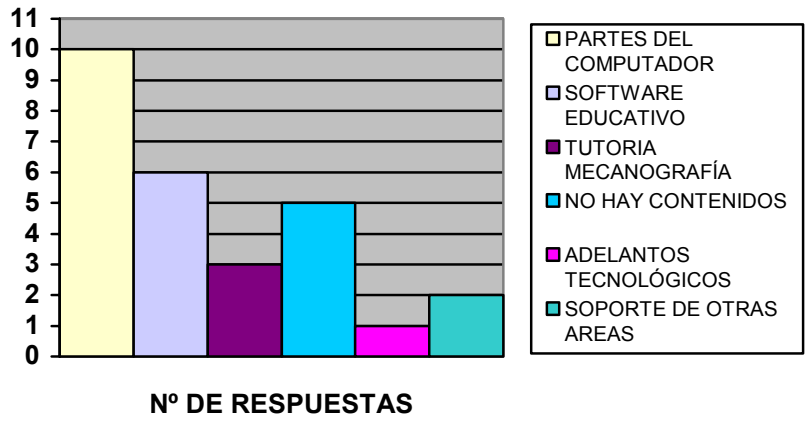
Los contenidos básicos para grado uno según su relevancia son:
Partes del computador con un 26% del total de respuestas, Software Educativo con un 20% del total de las respuestas, conocimientos básicos en informática con el 16.7% del total de la respuestas graficadotes con el 6.7% del total de las respuestas, LOGO como una herramienta de apoyo, con el 3.3%.

PREGUNTA 7. ¿Cuáles son los contenidos básicos para el grado segundo?

Cuadro 17. Contenidos básicos para el grado segundo

Contenidos básicos para el grado segundo	No de Respuestas	Porcentaje
Partes del computador	10	41.7
Software educativo	6	25
Tutoría de mecanografía	3	12.5
No hay contenidos	5	20.8
Total	24	100.0

Figura 17. Contenidos básicos para el grado segundo



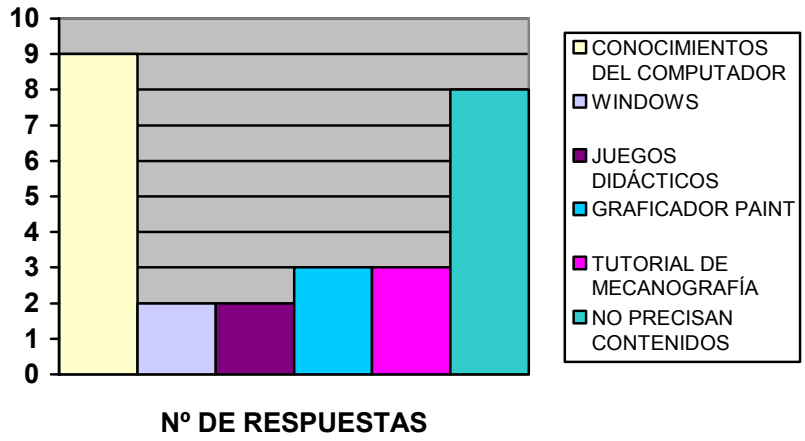
Los contenidos básicos para grado uno según su relevancia son:
Partes del computador, con el 41.7 del total de las respuestas, Software educativo, con el 25 % del total de las respuestas, Tutoría de mecanografía, con el 12.5% del total de las respuestas.

PREGUNTA 8 ¿Cuáles son los contenidos básicos para el grado tercero?

Cuadro 18. Contenidos básicos para el grado tercero

Contenidos básicos para el grado tercero	No de respuestas	porcentaje
Conocimientos del computador	9	33.3
Windows	2	7.4
Juegos didácticos	2	7.4
Graficador Saint	3	11.1
Tutorial de mecanografía	3	11.1
No precisan contenidos	8	26.6
Total	27	100.0

Figura 18. Contenidos básicos para el grado tercero.



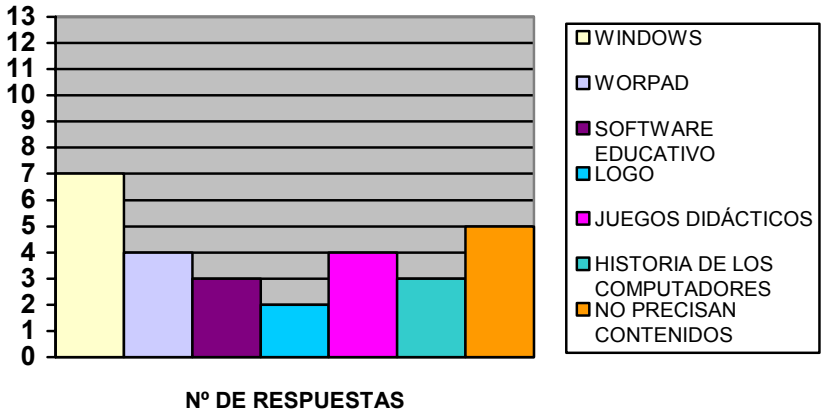
Los contenidos básicos para grado uno según su relevancia son:
Conocimientos del computador, con el 33.3% del total de las respuestas. Graficador Paint, con el 11.1% del total de las preguntas, Tutorías de mecanografía, con el 11.1% del total de las preguntas, juegos didácticos con el, 7.4% del total de las preguntas, Windows, con el 7.4% de las preguntas.

PREGUNTA 9 ¿Cuáles son los contenidos básicos para el grado cuarto?

Cuadro 19. Contenidos básicos para el grado cuarto

Contenidos básicos para el grado tercero	No de respuestas	porcentaje
Windows	7	25
Wordpad	4	14.28
Software educativo	3	10.71
LOGO	2	7.14
Juegos didácticos	4	14.28
Historia de los computadores	3	10.71
No precisan contenidos	5	17.85
Total	28	100.0

Figura 19. Contenidos básicos para el grado cuarto.



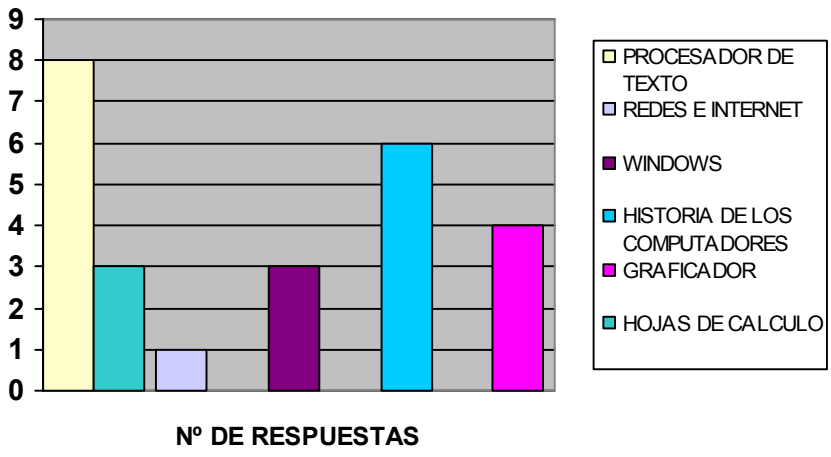
Los contenidos básicos para grado uno según su relevancia son:
Windows, con el 25% del total de las respuestas, Wordpad, con el 14.28% del total de las respuestas, los juegos didácticos con, el 14.28% del total de las respuestas. Software educativo, con el 10.71% del total de las respuestas, historia de los computadores, con el 10.71% del total de las respuestas, LOGO, con el 7.14% del total de las respuestas. Se puede afirmar que el contenido de preferencia de os docentes encuestados es Windows por su versatilidad y su fácil utilización.

PREGUNTA 10 ¿Cuáles son los contenidos básicos para el grado quinto?

Cuadro 20. Contenidos básicos para el grado quinto

Contenidos básicos para el grado tercero	No de respuestas	porcentaje
Procesador de texto	8	32
Redes e Internet	1	4
Windows	3	12
Historia de los computadores	6	21.42
Graficador	4	16
Hojas de calculo	3	12
Total	25	100.0

Figura 20. Contenidos básicos para el grado quinto.



Los contenidos básicos para grado uno según su relevancia son:
Procesador de texto, con el 32% del total de las respuestas, Historia de los computadores, con el 21.42% del total de las respuestas, Graficador, con el 16% del total de las respuestas, Windows, con el 12% del total de las repuestas, Hojas de cálculo, con el 12% del total de las respuestas, Redes e Internet, con el 4% del total de las respuestas.

4.2. Entrevistas.

4.2.1. Directora del proyecto FORJADORES DE PAZ, profesora Sara Arias

- ¿QUE LA MOTIVO A REALIZAR ESTE PROYECTO?
RESPUESTA.” Lo primero que me motivo es que hubieron muchos brotes de rotulación y discriminación por parte de la población receptora y al mismo tiempo por ser victima del desplazamiento, me motivo muchísimo a acoger los niños que en un momento llegaron a la ciudad de Pasto y que habían sido mis estudiantes”

- ¿De acuerdo con su especialidad y el enfoque de su trabajo, describa la importancia de la informática y de las herramientas tecnológicas para el desarrollo de sus funciones?

RESPUESTA “creo que la informática es la base de muchos conocimientos y más si se empieza desde temprana edad en especial resulta beneficiosa la implementación de ésta área en la comunidad de desplazados de FORJADORES DE PAZ, porque son niños que no han tenido acceso a éste tipo de tecnologías que manejamos en la ciudad”

-¿Cuál es la importancia de la tecnología e informática en el proceso de enseñanza aprendizaje en la actualidad?

RESPUESTA “Considero que se convierte en una ayuda para que los contenidos lleguen de una forma más adecuada a los estudiantes”

-¿Cuál es la repercusión de los medios informáticos en la sociedad actual?

RESPUESTA “Los medios informáticos, han hecho que la sociedad actual cambie en su ritmo de vida pues obligatoriamente tiene que estar acorde con los avances tecnológicos o por lo menos intentar no quedarse atrás en éstos avances”

-¿Defina el término Analfabetismo Informático?

RESPUESTA “Considero que es aquella persona que no sabe manejar un computador o las herramientas que la tecnología nos ofrece “

-¿Qué alternativas sugiere para mejorar el la calidad de la educación en la comunidad de desplazados?

RESPUESTA “La educación no solo debe ser en cuanto a la tecnología di no que debe fortalecer también la parte humana como los valores los derechos del niño entre otros contenidos.”

4.2.2. Profesora del proyecto FORJADORES DE PAZ, Teresa García

- ¿De acuerdo con su especialidad y el enfoque de su trabajo, describa la importancia de la informática y de las herramientas tecnológicas para el desarrollo de sus funciones?

RESPUESTA “La importancia de la tecnología y los medios es que ayudan a agilizar procesos de enseñanza en los niños, al no aplicarlos se estaría quedando en una época de cavernícolas. Pero lo verdaderamente importante es lo bien que se utilice la información.”

-¿Cuál es la importancia de la tecnología e informática en el proceso de enseñanza aprendizaje en la actualidad?

RESPUESTA “Incide muchísimo en el proceso de readaptación de los niños desplazados por la violencia ya que mediante estas herramientas tecnológicas ellos pueden, acceder a conocimientos que en el campo ellos no poseen.”

-¿Cuál es la repercusión de los medios informáticos en la sociedad actual?

RESPUESTA “Los niños desplazados por la violencia son en su mayoría campesinos y ellos se sienten excluidos de la tecnología. Por que ellos tienen unos conceptos apartados de la realidad que se vive aquí en Pasto, entonces eso incide mucho en el niño para que tenga la posibilidad de conocer la tecnología que en la ciudad existe.”

-¿Defina el término Analfabetismo Informático?

RESPUESTA “Es aquella persona que no sabe manejar un computador.”

-¿Qué alternativas sugiere para mejorar el la calidad de la educación en la comunidad de desplazados?

RESPUESTA “Yo pienso que la responsabilidad prima en el estado ya que en la constitución dice que la educación es un derecho, pero no podemos dejarle toda la responsabilidad al estado, nosotros estamos trabajando en una institución educativa muy pobre como lo es Santa Bárbara los niños de este centro no cuentan con los recursos adecuados para recibir una buena educación, pero más

responsabilidad es de el querer de las personas quienes quieren aportar, quienes quieren ayudar y también de entidades gubernamentales y no gubernamentales para realizar actividades relacionadas con la educación de los niños."

4.2.3. Padres de familia Se realizo un taller con un grupo de padres de familia acudiendo a sus relatos de vida con el objetivo de realizar una lectura de la cotidianidad de los Protagonistas, en un contexto histórico dado, como lo es la Práctica Integrada. Accediendo a los significados individuales y colectivos de los protagonistas, con el fin de extraer de ellos una significación psicosociologica.

La actividad resulta importante porque permite recoger gran cantidad de información acerca de la singularidad de los desplazados por la violencia en nuestro territorio, y nos permite conocer su vivencia social e interacción construida a lo largo de la Práctica Integrada. La vivencia y construcción de las significaciones que son particulares y específicas lo cual induce a la necesidad de conocer estas construcciones.

El relato de las experiencias vividas por los desplazados, es un documento autobiográfico suscitado por un investigador que apela a los recuerdos del protagonista siendo a nivel global y no analítico en un intento de hacer una lectura de la sociedad. Permite conocer y comprender los significados que han construido cada persona como parte de un proceso social y protagonista de la investigación, recoge información sobre la vivencia social y las prácticas en la memoria colectiva de la cotidianidad, con el fin de extraer de ellas una significación psicosociologica. Además se puede acceder a los significados individuales ya que es la singularidad del protagonista la que se tiene en cuenta como revelador de una determinada vivencia social, particular e individual como lo es la Práctica Integrada. Ya que lo social es una realidad personalizada por los propios autores, el análisis que estos hacen es condición de su propio diario vivir, es un saber acumulado, que por medio de la historia se reconstruye permitiendo una radiografía de lo social, donde se tiene en cuenta la evolución del proyecto de Práctica Integrada, conformación de los grupos, trabajo de supervisión, elementos que marcan la construcción de la práctica e intervienen en su desarrollo.

El Departamento de Nariño cubre una superficie de 33.268 km^2 y tiene una población total de 1.243.929 de habitantes para una densidad poblacional de 37.1 personas por kilómetro cuadrado. Aproximadamente un 23% de la población reside en la capital departamental, Pasto. Históricamente, un gran número de familias e individuos de Nariño migró a Putumayo para participar en las sucesivas "bonanzas" del departamento, incluyendo petróleo, plantaciones de hule, y finalmente la producción de cocaína. De hecho, se estima que el 70% de la población actual en Putumayo tiene sus raíces en Nariño.

Estos patrones migratorios explican en gran parte el creciente número de familias de desplazados que han llegado a Pasto, Ipiales, Taminango y otros municipios luego del incremento del conflicto y las actividades de fumigación en Putumayo. Según la RED, únicamente 192 familias estaban registradas hasta diciembre del 2000. Al igual que en otros departamentos afectados por el desplazamiento causado por fumigaciones, la tasa de rechazo en las declaraciones de las PDI es bastante alta.

Para finales de marzo del 2001, la RED había registrado a 402 familias en Pasto solamente y una organización internacional reportó una tasa diaria de recepción de 10 familias durante las últimas dos semanas de marzo.

Se reportan problemas con más frecuencia de lo que se podría esperar considerando el tamaño de las ciudades y pueblos de recepción. Talvez lo más alarmante en Nariño es acerca de la presencia de grupos armados.

Entre las necesidades básicas las familias desplazadas en Nariño, priorizaron la Salud, seguido de Trabajo y Vivienda. En un menor grado, citaron Asistencia Alimentaria, Educación Formal, Seguridad y Justicia. Los participantes en el taller valoraron el trabajo con más frecuencia seguido de salud y vivienda.

Se entrevisto a un padre de familia que tubo una participación muy activa dentro del taller, pues asumió el rol de vocero de todos los presentes. Me llamó mucho la atención la forma como el me expreso que mantuviera en reserva su identidad pues ser despasado implica ser estigmatizado y que se le cierren todas la puertas es como si pensaran que uno lleva la violencia en su espalda y las personas temen ofrecernos ayuda.

-¿Cómo vivió el problema de la violencia con su familia?

RESPUETA “La verdad uno ya se acostumbra ya se le hace normal convivir con los muchachos, pero el problema es cuando ya no se puede convivir con nadie porque uno no sabe si por eso lo van ha matar, yo era una persona que lo tenía todo hasta despilfarraba la comida y otras cosas y resulta muy duro ahora que a veces ni siquiera tenemos para comer, nos toco salir corriendo del bajo Putumayo y lo único que alcance a sacar fueron la familia y cien mil pesos.”

-¿Qué piensa del proyecto FORJADORES DE PAZ?

RESPUESTA “Es algo muy bueno porque al menos sabemos que nuestros hijos tienen la oportunidad d aprender cosas que en muchos casos ni siquiera en el pueblo de donde venimos lo podían hacer y yo si quiero agradecer a la profesora directora y es que ella entiende por lo que pasamos porque ella también viene de

allá. Solo pido que la sigan apoyando porque como van las cosas esto parece que no tiene fin."

-¿Qué le gustaría que le enseñaran a su hijos?

RESPUESTA. "Yo pienso que lo que están haciendo allá es muy bueno porque acá en la ciudad hay más cosas que aprender eso de los computadores también a ser buenas personas a ser trabajadores como nosotros en el campo se lo enseñamos, en fin lo que sea para aprender esta bien."

4.2.4. Trabajadora Social Tania Rosero coordinadora Unidad Medica UDENAR

- ¿De acuerdo con su especialidad y el enfoque de su trabajo, describa la importancia de la informática y de las herramientas tecnológicas para el desarrollo de sus funciones?

RESPUESTA "Para mi la parte de la informática es fundamental porque todos los procesos se hacen a través de medios informáticos, por ejemplo en la universidad tenemos un programa de información medica para asignar por computador todas las citas y mi trabajo como los cardes médicos, odontológicos los realizo a través del computador por esta razón para mi el computador es muy importante.

-¿Cuál es la importancia de la tecnología e informática en el proceso de enseñanza aprendizaje en la actualidad?

RESPUESTA "Pienso que la informática es fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje porque si uno no tiene conocimiento de estas tecnologías informáticas queda por fuera de muchas cosas de ahí la importancia que los niños desde pequeñitos aprendan a manejar un computador y sus diferentes programas par que estén siempre a la vanguardia de todo."

-¿Defina el término Analfabetismo Informático?

RESPUESTA "Me imagino que son las personas que no saben manejar un computador, no saben que es, para que sirven, como se enciende, a manejar Word etc. Pienso que esos conocimientos los da la práctica."

-¿Cuál es su opinión acerca del desplazamiento forzado en Colombia?

RESPUESTA "Es una consecuencia de la violencia, de la problemática social, política y económica que estamos viviendo en nuestro país, desafortunadamente los campesinos tienen que salir de sus tierras y ubicarse en la ciudad donde no

hay trabajo, esto es muy doloroso y causa más problemas de los que hay en Colombia."

-¿Qué alternativas sugiere para mejorar la calidad de la educación en la comunidad de desplazados?

RESPUESTA "Primero como funcionaria el sistema general, segundo lo que es Office, Word y también es importante para mi lo de Excel para hacer algunos letreros, títulos, gráficos, publicidad que es importante."

4.2.5. Doris Torres coordinadora Desarrollo humano, Decanatura de Estudiantes UDENAR

- ¿De acuerdo con su especialidad y el enfoque de su trabajo, describa la importancia de la informática y de las herramientas tecnológicas para el desarrollo de sus funciones?

RESPUESTA "La importancia que tiene para la unidad de desarrollo humano el aprovechar estas nuevas tecnologías es de suma importancia debido a que nosotros a través de la informática hacemos las convocatorias para motivar a la comunidad universitaria a la participación en los distintos talleres, seminarios, conferencias que nosotros realizamos y también se aprovecha este medio para hacer algunos diseños elementales inicialmente, luego esto pasa a publicaciones."

-¿Cuál es la importancia de la tecnología e informática en el proceso de enseñanza aprendizaje en la actualidad?

RESPUESTA "Me parece absolutamente importante sobre todo para las nuevas generaciones porque es un libro abierto, es la posibilidad de tener unos canales de acceso donde todas las personas con una facilidad asombrosa tienen contacto a la información que se necesite en todos los aspectos."

-¿Cuál es la repercusión de los medios informáticos en la sociedad actual?

RESPUESTA "Tiene una repercusión positiva si se lo toma desde el punto de vista del conocimiento y la reflexión, poder utilizar de la mejor manera los servicios y las oportunidades que se nos ofrecen a través de estos medios, pero también me parece un arma de doble filo porque aparecen muchas cosas chatarra, y aspectos que nos deshumanizan en cierta manera por eso es importante equilibrar tomar lo positivo y no hacer caso a aspectos que nos van a afectar de una u otra manera."

-¿Defina el término Analfabetismo Informático?

RESPUESTA. “Yo creo que es cuando una persona no a aprendido a manejar el computador y los programas que trae con el.”

-¿Cuál es su opinión acerca del desplazamiento forzado en Colombia?

RESPUESTA “Me parece estremecedor, es algo que desapruebo totalmente primero que todo como persona, después como institución y también a nivel de mi programa que trabaja el desarrollo humano, el crecimiento personal donde hay aspectos tan importantes como las necesidades básicas de los seres humanos que es lo mínimo que nosotros necesitamos para poder subsistir es tener un espacio donde poder trabajar, vivir, hacer el que hacer del individuo por eso estoy en desacuerdo y me parece que todos beberíamos aportar de alguna manera para que esto no se de.”

-¿Qué alternativas sugiere para mejorar el la calidad de la educación en la comunidad de desplazados?

RESPUESTA “Seria fortalecer valores como la tolerancia, la paz, el respeto, ubicar un programa que llegue más a la parte humana, es muy importante la tecnología informática que nos entrega herramientas fundamentales pero si nosotros trabajamos únicamente la parte técnica vamos a quedar incompletos siempre por eso es muy importante fortalecer aspectos que mejoren el autoestima de las personas, que nos enseñen a aceptar la vida tal como es y meter toda la energía y el corazón para ser mejores seres humanos.”

4.2.6. Ingeniero de Sistemas Mauricio Cerón Administrador de sistemas de la Vise Rectoría Académica UDENAR

“básicamente las herramientas informáticas, son todo en éste trabajo es decir, nosotros trabajamos todo con sistemas de información, tecnologías Web y herramientas computacionales para procesamiento de información de la Vice Rectoría Académica, nosotros recolectamos la información la procesamos y la clasificamos.

“la enseñanza tiene que ir de la mano con los avances tecnológicos es decir, aprovechar todas la herramientas posibles habidas u por haber en el desarrollo de temas, mostrar contenidos y en si para que los muchachos aprendan a aprender eso es lo más importante para nuestra cultura para no quedarnos atrás y continuar con todos los desafíos que se nos presenten.”

“La sociedad se ve muy influenciada con los medios informáticos, es decir los muchachos se acostumbran hoy en día a buscar información a trabajar con ella y a sacar todo lo que necesitan para el desarrollo de sus materias y la academia de los medios de información utilizando la informática; entonces el impacto que tiene para la vida social y académica es muy importante.”

“Eso influye mucho en la vida social en lo que mira en las calles, es algo que nos solo es en nuestra región, aquí se ve mucho pero en general en toda Colombia se presenta. Es un gran problema por que es difícil mirar a esta gente en la situación en la que se encuentra es gente que no tiene donde llegar gente que no se ubica porque sinceramente éste no es su ambiente, otro los índices de violencia, porque la gente no se encuentra pues y de todas maneras deben sostener a sus familias entonces muchos de ellos lo que hacen es meterse por los lados de la violencia, otros se alcoholizan y otros lo que hacen es llenar nuestras calles de gente que pide plata que limpian los parabrisas de los carros, que sacan a los niños.”

“Se necesitan muchos recursos para socorrer al esta población, para explicarles que aunque su medio haya cambiado ellos pueden seguir adelante, y otra buscar compromiso de los entes que educan ha estas personas, que enfoquen la idea de la educación a ser positivos y a la darles herramientas para poder desarrollar proyectos para salir adelante y que siguen siendo parte importante en nuestra sociedad.”

“Pues hay muchos temas que son importantes en un sistema de educación, no solo la tecnología ya esta bien derechos humanos, sociedad y cultura decir que se debe resaltar en uno más para mi criterio, seria difícil.”

4.2.7. Análisis de las entrevistas La dinámica para desarrollar el análisis de las entrevistas es la siguiente:

Se va ha analizar las respuestas de todos los entrevistados, por cada pregunta de ésta manera obtendremos una conclusión más estructurada sobre cada interrogante.

Primera pregunta ¿De acuerdo con su especialidad y el enfoque de su trabajo, describa la importancia de la informática y de las herramientas tecnológicas para el desarrollo de sus funciones?

En todas las personas entrevistadas, se evidencio la importancia de la informática y las herramientas tecnológicas y su función dentro del desarrollo de las funciones que a cargo de cada persona están. La tecnología e informática se ha convertido

en unas herramientas que hacen más eficaz las labores cotidianas y su adecuado desenvolvimiento.

Segunda Pregunta ¿Cuál es la importancia de la tecnología e informática en el proceso de enseñanza aprendizaje en la actualidad?

La informática y la herramientas tecnológicas se han convertido en unos facilitadores para que el proceso de aprendizaje se haga mucho más adecuado y eficaz pues mediante la utilización de productos multimedia, computador, televisores, video entre otros agilizan la forma como el mensaje llegue a los estudiantes.

Es un hecho comprobado que la informática tiene el potencial de contribuir al mejoramiento de la calidad de la docencia, el aprendizaje y la enseñanza especialmente en una época caracterizada por la revolución del conocimiento y de la información. De la habilidad para acceder rápidamente a la información y de la capacidad para integrar la informática al currículo, depende la contribución que pueda hacer la educación de hoy al desarrollo de la sociedad.

Tercera pregunta ¿Cuál es la repercusión de los medios informáticos en la actualidad?

Los medios informáticos se han convertido en la actualidad en un reto que debemos enfrentar porque "si nosotros no asumimos un papel como vanguardia de esta revolución del conocimiento, se puede correr el riesgo de que nos convirtamos en "piezas de museo" cada día más alejadas de las necesidades, problemas e intereses del desarrollo del hombre y la sociedad".

Cuarta pregunta. ¿Defina el término Analfabetismo informático?

Las respuestas obtenidas básicamente concuerdan y se define como el desconocimiento total o parcial de las herramientas informáticas y tecnológicas y su utilización.

Quinta Pregunta. ¿Cual es su opinión sobre el Desplazamiento Forzado en Colombia?

Lamentable mente se evidencia el desconocimiento sobre este problema social en nuestro territorio, inspira lastima pero no se sabe con certeza que es un desplazado, se vincula de una manera irresponsable el desplazado como el foco de violencia que al llegar a la ciudad viene a generarla. Considero que es un

problema tan grande que las personas nos hemos vuelto inmunes e insensibles ha este tipo de personas, de ahí se desprende el rechazo ha éste tipo de comunidad.

Quinta pregunta. ¿Qué alternativas sugiere para mejorar el la calidad de la educación en la comunidad de desplazados?

Los entrevistados coinciden en que es un a responsabilidad de toda la sociedad Colombiana el contribuir que el ambiente de los desplazados sea mejor, deberíamos aprender a convivir y a respetar la situación e la que ellos se encuentran, las entidades Gubernamentales deben garantizar que las familias en situación de desplazamiento tengan acceso a los diferentes beneficios que su condición sugiere. Existe una frase que me llamo mucho la atención y considero que es una gran realidad y que debe ser aplicada no solo en los desplazados si no en toda la sociedad Colombiana "a las personas no se le debe dar las cosas hechas; se les debe dar la oportunidad de que ellos las hagan."

4.3. Trabajo de Campo

El día 25 de septiembre del 2002 a la 2:00 PM se visita la escuela de Santa Bárbara, en busca de la Psicóloga Patricia Legarda. Desafortunadamente no la encontramos; en esa ocasión hablamos con la profesora Adriana Paz quien se manifestó muy interesada en nuestra participación en el proyecto "FORJADORES DE PAZ". La profesora mencionada anteriormente llamaría pero no lo hizo.

Lamentablemente no fue posible hablar con la directora de éste proyecto por encontrarse en la ciudad de Bogota recibiendo el premio al mejor profesor a nivel nacional en el que ocupo el segundo lugar; posteriormente se dialogó con la profesora Teresa García y con el rector de la escuela de Santa. Bárbara ellos muy gentilmente nos ofreció su colaboración.

Octubre 02-2002 a las 2:00 PM inicio la primera actividad pedagógica con los niños la cual se extendió hasta el 18 de diciembre del 2002. Las actividades realizadas fueron:

- Dinámica de integración para poder acercarnos a los estudiantes.
- Algunas preguntas acerca de terminas como computador, paz y utilidades del computador.
- Hablamos a grandes rasgos del origen del computador y cuales son sus partes principales.
- Se realizo una actividad para que ellos dibujaran en el tablero un computador.

OBSEVACIONES GENERALES

- Los niños del proyecto “FORJADORES DE PAZ” son en su mayoría desplazados del Putumayo.

- Los niños de FORJADORES DE PAZ, están por 1 año tiempo en el cual tienen orientaciones en diferentes áreas del conocimiento como son: matemáticas, español, paz y democracia, entre otros.

- La profesora Teresa García es también desplazada por la violencia del Departamento del Putumayo, y ella afirmo “La experiencia como docente en el Putumayo fue traumática debido a la violencia que se vivía en aquel lugar; el proyecto que trabajo junto con Sara Arias me sirvió para volver a tener confianza en si misma”.

- En cuanto al espacio físico en el cual se desarrollan las clases podemos decir que es una sola aula en la cual se encuentran distribuidos todos los niños desde PRE-escolar hasta quinto de primaria.

- El aula en la cual se desarrollan las clases es pequeña y los pupitres no están en muy buen estado, el tablero es de marcador, el aula tiene una ventana pequeña y un adorno en la pared alusivo a la paz.

- Cuentan con un aula de informática dotada de 20 computadores provistos tanto de software como hardware apropiado para la enseñanza de la tecnología.

- En cuanto al aspecto afectivo de los menores, se evidencia los dos extremos de actividad, por un lado están los que son excesivamente hiperactivos y por el otro extremo los excesivamente pasivos.

- En el aspecto Sicológico se puede evidenciar los traumas, consecuencia de la grave problemática de violencia en el lugar donde ellos vivían.

- En cuanto a la disciplina podemos decir que se trata de niños muy respetuosos ya que para cada actividad que ellos querían realizar nos pedían permiso.

- Observamos una particularidad: cuando algún niño pedía permiso para ir al baño inmediatamente lo acompañaba su hermano.

- En el aula de clases se encuentran cinco hermanos de la misma familia, y están tres hermanos más en la casa.

- Los padres no trabajan.

5. PROPUESTA

5.1. INTRODUCCION

La presente investigación se planeó en tres (3) etapas fundamentales: La primera, consistió en elaborar un diagnostico de el proyecto FORJADORES DE PAZ, en los diferentes aspectos de su desarrollo institucional dentro de la escuela de Santa Bárbara, haciendo énfasis principalmente en los elementos que conforman el currículo. El foco de interés fue el área de tecnología e informática.

El resultado de la investigación permitió determinar con exactitud, que en el proyecto FORJADORES DE PAZ, el área de Tecnología e informática no se ofrece siguiendo unas políticas institucionales.

Con base en la información anterior, se adelanto la segunda etapa de este proceso de investigación: Elaboración de una propuesta curricular para el proyecto FORJADORES DE PAZ.

Una vez elaborada la propuesta curricular se procede a la tercera etapa que consiste en el Diseño de un programa educativo multimedia de alfabetización informática para los niños desplazados por la violencia del proyecto FORJADORES DE PAZ, en San Juan de Pasto.

La propuesta se elaboró basándose en la metodología PROSPECTIVA, razón por la cual se formularon la visión y la misión institucional, los perfiles los objetivos, las estrategias los programas y sus respectivos proyectos.

Como toda propuesta esta será sometida a consideración de la comunidad educativa del proyecto FORJADORES DE PAZ, con la finalidad de lograr su difusión, la participación de los diferentes estamentos, así como también acatar sus observaciones o sugerencias en procura de fortalecer esta propuesta.

5.2. FORJADORES DE PAZ

5.2.1. Visión. Generar un significativo a nivel de compromiso y sensibilidad de docentes frente al problema de desplazamiento forzoso para entregar a la sociedad niños y jóvenes que fomenten actitudes positivas para una convivencia en paz.

5.2.2. Misión. En Forjadores de Paz su misión está centrada en servir, orientar y capacitar a la población infantil en situación de desplazamiento residente en el municipio de Pasto, para lograr cierto grado de adaptación a la sociedad y a sus

nuevas condiciones de vida, contribuyendo en cierta manera al mejoramiento de sus condiciones sociales. Ser además docentes pioneros en la orientación y capacitación de esta población, con suficiente idoneidad para brindar una educación basada en el fortalecimiento sico-social y pedagógico encaminado a mejorar la calidad de vida de la comunidad en situación de desplazamiento.

5.2.3. Objetivo general. Fortalecer psicosocial y pedagógicamente a niños y niñas en situación de desplazamiento por la violencia, garantizando la continuidad hacia la escuela formal, a través de un currículo pertinente.

5.2.4. Objetivos específicos.

- Diseñar un currículo pertinente, que responsa a las necesidades, intereses, expectativas y exigencias de niños en situación de desplazamiento por la violencia.

- Brindar continuidad en la educación básica, integrando a los niños y niñas en las escuelas oficiales de educación formal, fortaleciendo las áreas básicas.

- Generar espacios de tolerancia, trabajo en equipo, creatividad, capacidad de liderazgo, respeto a sus diferencias y el trabajo como base de la realización personal.

- Fortalecer el aspecto socio-afectivo de la población infantil en situación de desplazamiento.

5.2.5. Estrategias.

- Establecer un programa de tecnología e informática en el proyecto FORJADPRES DE PAZ.

- Proponer el programa curricular pertinente de Tecnología e informática para el proyecto FORJADORES DE PAZ.

- Diseñar un PROGRAMA EDUCATIVO MULTIMEDIA DE ALFABETIZACIÓN INFORMÁTICA PARA NIÑOS DESPLAZADOS POR LA VIOLENCIA DEL PROYECTO “FORJADORES DE PAZ” EN SAN JUAN DE PASTO.

- capacitación de Tecnología e Informática para los docentes de FORJADORES DE PAZ.

- Capacitación a los padres de Familia en informática y en derechos humanos.

5.3. Programas

PROGRAMAS	PROYECTOS
1. CURRICULO	1. Enfoques curriculares 2. Unidades de aprendizaje
2. PROGRAMA EDUCATIVO MULTIMEDIAL.	1. Diseño de un programa educativo multimedia de alfabetización informática para los niños desplazados por la violencia del proyecto FORJADORES DE PAZ, en San Juan de Pasto.
3. CAPACITACIÓN DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA	1. Capacitación de los docentes en la enseñanza de la Tecnología e Informática. 2. Curso Taller dirigido a los de Padres de familia del proyecto FORJADORES DE PAZ en derechos Humanos e Informática.

5.3.1. CURRICULO

5.3.1.1. Enfoques Curriculares

- **Introducción**

Las expectativas de cambio en las sociedades contemporáneas se han visto afectadas, en mayor o menor medida, por la apertura hacia un nuevo siglo, y es la educación el campo en donde confluyen mayormente estas expectativas.

Las sociedades han comprendido que el futuro está íntimamente ligado a la educación y a los enfoques curriculares que esta pueda aplicar para la formación de la persona. De tal manera que es momento de no solo pensar en el ser humano como un ser individual, sino como un agente generador de cambio y es la sociedad la que debe proporcionar esta formación.

❖ Objetivos

▪ Objetivo general

Que los docentes del proyecto FORJADORES DE PAZ, conozcan los diferentes enfoques curriculares, como también las diferentes metodologías de la enseñanza de la tecnología y la informática con el fin de adoptar aquellos que cumplan con las expectativas de la comunidad educativa.

▪ Objetivos Específicos

- Con base en el enfoque de la reconstrucción social se conozca la importancia de la sociedad como fuente de enseñanza.

- con la aplicación del enfoque psicológico de Vigotsky, se entienda la importancia de generar un ambiente adecuado entender que el niño aprende socialmente posteriormente asimila los conocimientos adquiridos y finalmente los vuelve a trasmitir a la sociedad.

❖ Marco Teórico

El desarrollo de la educación en tecnología ha dado distintos modelos o enfoques que están condicionados, obviamente, tanto por el contexto social como el laboral.

Partiendo de los postulados teóricos de la esencia en la concepción psicopedagógica de Vigotsky, se puede resumir de la manera siguiente:

Destaca el papel del maestro como esencial dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, a partir del tránsito que se produce de lo externo a lo interno (subjetivo), como un proceso dialéctico de lo interpsicológico a lo intrapsicológico.

Precisamente el fenómeno de la interiorización es el que explica este tránsito de forma dinámica y contradictoria.

El aprendizaje como proceso es el que compulsa el desarrollo de la personalidad al encausarla hacia formas superiores.

Al dirigir el maestro este proceso de ninguna forma anula o limita la independencia, el activismo y la creatividad del alumno, por el contrario la estimula.

Los fenómenos cognitivos permanecen profundamente unidos con los motivacionales afectivos, por lo que el aprendizaje afecta a la personalidad en total y no solo a sus conocimientos, hábitos y habilidades (la unidad de lo instructivo y lo educativo).

El papel fundamental del lenguaje y los signos en su unidad con el pensamiento como mediadores e instrumentos externos e internos (psicológicos), no solo para conocer la realidad, sino para actuar en ella. L. Morenza y O. Terré (1998) proponen una clasificación de los tipos de mediación que resulta útil:

Mediación social: es cuando otra persona sirve como instrumento de mediación para la acción sobre el ambiente. Incluye también a los grupos sociales en la integración del sujeto a las prácticas sociales. O sea, es el papel del otro en la formación de la conciencia individual.

En cuanto al ENFOQUE DE LA RECONSTRUCCIÓN SOCIAL, esta orientación contempla un fuerte énfasis en el papel de la educación y del contenido curricular dentro de un amplio contexto social.

Los reconstruccioncitas sociales enfatizan típicamente las necesidades sociales sobre las individuales; las metas totales en la educación se discuten en términos de la experiencia total, más que en el proceso inmediato que implican la reforma social y la responsabilidad para la futura sociedad son predomínales.

Es difícil decir que la orientación del reconstruccionismo social de currículo sea reciente. Este pensamiento corre a través de la historia de la reforma educativa, y afirma que una característica de la sociedad occidental es que las escuelas más que cualquier otra institución, son llamadas a servir como un agente para el cambio social. El punto de vista social de la enseñanza examina la educación y el currículo en términos de su relación con aspectos sociales cotidianos.

Esta orientación por la sobrevivencia define su relevancia en términos personales, centrándose en un curriculum que haría más capaz al individuo para mantenerse y funcionar efectivamente en un mundo rápidamente cambiante.

Este grupo adaptativo incluye a tecnólogos educacionales, que cambiarían el curriculum para corresponder más cercanamente a los cambios tecnológicos en el procesamiento de información y la captura de datos. A él pertenecen los reformistas, tales como los de la escuela de Parkway en Philadelphia, que buscan en el curriculum refleje situaciones de la vida real, escritores como Hohn Mann, que exige que los problemas comunes del poder político sean incorporados dentro del curriculum, de tal forma que los estudiantes puedan aprender a ocuparse de ellos más efectivamente y creativamente, como surgen tales problemas. Mann

escribe: "Lo que visualizo... es un movimiento para designar un curriculum progresivo específicamente para los estudiantes molestos y radicales, en los que el estudio de la formación en política educativa y en las políticas de las escuelas convergería y sería reforzado corregido, refinado y profundizado en la experiencia práctica de políticas educativas formuladas realmente y que luchan por ser promulgadas". El vuelo que dan los reformistas a la orientación de la relevancia social es más vigoroso y exige que los individuos estén mejor equipados para enfrentar el cambio, pero que también estén educados para intervenir activamente en la conformación del los cambios.

Mientras que todos los aspectos de la orientación acerca de la reconstrucción social ven al curriculum como el medio por el cual los estudiantes aprenden a ocuparse de los aspectos sociales, el grupo de adaptación es más conservador, pide instrumentos para la sobrevivencia; los reformistas están más agresivamente conscientes de la dirección. Este grupo reconstruccionista incluye, así, o aquéllos que conciben a la adaptación como medio de suavizar los cambios y a los escritores idealistas más agresivos que son encontrados en los grupos de investigaciones "futuras", en coaliciones de "educación para la paz" y en trabajos recientes de gente como

5.3.1.2. Unidades de Aprendizaje

- **Introducción**

El mundo actual ha generado muchas expectativas con respecto al área de tecnología Y la Informática en general. Si se quiere que estas expectativas se vean colmadas, los sistemas educativos tendrán que entrar en resonancia con los inmensos desarrollos científicos y tecnológicos de las últimas décadas y así, prepararse para dar respuesta a las necesidades educativas inmediatas y abrirse a lo nuevo e inesperado.

Por lo tanto, los sistemas educativos tienen un gran desafío: lograr la transformación de sus estructuras curriculares, entendiendo que éstas ya no pueden depender totalmente de los contenidos temáticos, como ha sido tradicional, sino de un desarrollo cognitivo en sus individuos que incorpore el fortalecimiento de actividades como la generalización, la sistematización y la abstracción. Los estudiantes, cada vez más, tienen necesidad de enfrentarse a la resolución de problemas, no sólo en el ámbito escolar sino en sus futuros lugares de trabajo, en donde la creatividad y la innovación serán la moneda de cambio.

Los estudiantes necesitan instrumentos de aprendizaje, es decir, estructuras cognitivas con alto grado de adaptabilidad a lo nuevo.

❖ Objetivos

▪ Objetivo General

Diseñar una propuesta curricular en el área de Tecnología e Informática acorde con las necesidades de los niños inscritos en el proyecto forjadores de paz.

▪ Objetivos Específicos

- Presentar una distribución temática acorde con las expectativas en el área de Tecnología e Informática.

- Establecer una tecnología apropiada para el desarrollo de las clases

- proporcionar unas herramientas adecuadas para el desarrollo de las actividades en el aula de clases

- Fortalecer los valores humanos integrados al área de tecnología e informática

❖ Núcleos Temáticos

El área de Tecnología e Informática busca hacer de los alumnos y alumnas ciudadanos capaces de comprender e interpretar críticamente la tecnología actual. Se busca que el alumno vaya madurando capacidades que le permitan intervenir en procesos tecnológicos con confianza y visión crítica. Este proceso de maduración supone continuidad durante la vida estudiantil y desempeño profesional de una persona y, por ello, para el caso particular de la educación básica, hemos identificado unos *niveles de logro* que esperamos sean asumidos como estados parciales de desarrollo de las capacidades necesarias para la resolución de problemas prácticos desde lo metodológico, lo técnico, lo participativo y lo personal.

A continuación se plantea una propuesta curricular que se contempla en tres niveles (NIVEL I, NIVEL IIY NIVEL III), constituido por unidades además se tiene en cuenta los aspectos constitutivos del currículo como son: principios, contenidos secuencia, metodología, recursos y la evaluación.

NIVEL I

LA TECNOLOGÍA EN LA VIDA DEL HOMBRE

METODOLOGÍA

Mediante la aplicación de talleres guiados que están diseñados para promover la participación activa y dinámica de los participantes, de manera que ellos vivan la riqueza de una metodología eminentemente participativa. Las técnicas, las dinámicas de grupo, los materiales y los medios de trabajo, son elementos que contribuyen al logro de objetivos pero no son un fin en sí mismos. Responden a la concepción de las unidades que se plantean a continuación en el siguiente currículo y que cobran sentido en este marco.

Es así que tenemos un variado uso de técnicas y dinámicas participativas como juegos, videos, la utilización de El CD Multimedia etc.

La persona encargada de guiar el taller se denominara como el orientador que en esencia es educador en Tecnología e Informática con capacidad de un manejo técnico adecuado en conocimientos, compromiso y convencimiento de la gran utilidad de su trabajo para la construcción de una sociedad tecnológica más humana.

En el Taller se lo denominará "Orientador" porque es quien dinamiza el proceso, desarrollan contenidos, integra las actividades, da continuidad y asesoran las actividades. Con su disposición al trabajo de equipo, el Orientador favorece la creación de un clima de confianza y seguridad que promueva el diálogo, la libre expresión de opiniones, el debate enriquecedor y participación activa de todos y cada uno de los estudiantes, así como la comprensión entre ellos mismos.

Actividades preparatorias

Objetivo Generar un encuentro ameno entre los participantes, informarles sobre las características del Taller y concertar un reglamento

Secuencia

Presentación Taller. Exposición
El objetivo que se persigue es que los participantes tengan la información básica sobre el Curso Taller y sobre las condiciones y actitudes necesarias para su buen desarrollo.

METODOLOGÍA El Orientador se presenta y procede del mismo modo con el grupo de niños que tiene a su cargo.

- Sus nombres

- Sus funciones y cargo

- Sus principales actividades

Ideas de refuerzo que el Orientador debe resaltar

• El Taller es un espacio de construcción colectiva de conocimientos y transformación de actitudes, por lo tanto, los resultados dependen del aporte de todos.

• Siendo un proceso de capacitación sistemático, el estudiante no pueda ausentarse de las actividades porque las mismas son secuenciales y cada acción es requisito para la siguiente.

• Hacer Educación en Áreas de demanda y respuesta de la tecnología, Herramientas Máquinas e Instrumentos, Tecnología de la Información y las comunicaciones, Tecnología medio natural historia y sociedad es un desafío porque busca actitudes coherentes con la utilización de la tecnología en estos aspectos, por lo tanto su propósito además de ser informativo o técnico es humano.

Presentación de los participantes. Dinámica: “Los refranes”

Objetivo
Ayudar a las personas que participan en un proceso educativo a conocer las diferentes necesidades básicas del ser humano y la forma como la tecnología da respuesta o las suple y generar un ambiente ameno y de confianza.

Recursos
Refranes escritos en papelitos (en número que corresponda a la mitad de participantes).
Bolsa o caja

Metodología

Los refranes

El Orientador escribe con anticipación la mitad de cada refrán en un papelito. Ejemplo: “cuando tengo hambre, yo me…” y en otro papelito: “alimento”.

Luego, dobla los papelitos, los coloca en una bolsa y los mezcla. Invita a los participantes a pararse formando un círculo y a sacar un papel de la bolsa, indicándoles que no lo abran hasta recibir la señal.

Una vez que todos tengan su papel, les dice que después de la señal, todos deben abrirlo y leer en voz alta su contenido, de tal manera que encuentren al compañero que posee la otra mitad del refrán.

Una vez formadas las parejas, tendrán unos minutos para presentarse las dos personas respondiendo a estas y otras preguntas: cómo se llaman, de dónde vienen, qué hacen, qué les gusta y qué no les gusta hacer, etc.

Al cumplirse el tiempo, en plenaria, cada integrante de la pareja presenta a su compañero(a).

Presentación de las expectativas de los participantes en relación con el Taller.

Objetivo
Que los participantes identifiquen y dialoguen sobre las motivaciones que tienen para asistir al Curso Taller y contrasten sus expectativas con los objetivos del mismo.

Recursos
Tarjetas
Marcadores delgados
Tablero

Dinámica: Cartel de expectativas

El Orientador reparte a cada uno de los una tarjeta. A continuación, les indica que escriban con letra clara una necesidad básica del hombre. Luego, cada uno pega su tarjeta en el Tablero.

El Orientador lee en voz alta las expectativas ubicadas en el Tablero y las agrupa por semejanzas. Inmediatamente, con ayuda del CD Multimedia, presenta y los contenidos de las unidades planteadas en este nivel.

A continuación contrasta las expectativas de los participantes con los contenidos que están en el CD Multimedia remarcando aquellas que serán abordadas explicando porque son las que se deben tener en cuenta.

Dinámica: “Lluvia de ideas”

Objetivo
Que los participantes logren un consenso respecto a las actitudes y conductas que deben observar, para poder alcanzar los objetivos planteados y aprobados por la los estudiantes.

Recursos
Tarjetas
Marcadores
Tablero

Metodología

El orientador propone a los estudiantes una “lluvia de ideas” sobre las actitudes y conductas deseables para alcanzar conocimientos en la temática planteada. Escriben esas ideas en tarjetas con marcadores gruesos (una idea por tarjeta) y las ubican en el Tablero dispuesto para ello.

Dialogando con los estudiantes, se agrupan las ideas semejantes, se añaden las que se consideren importantes y se eliminan las que no contribuyen a las expectativas de formación.

UNIDAD UNO

ÁREAS DE DEMANDA Y LAS RESPUESTAS DE LA TECNOLOGÍA

ESTANDAR: El estudiante conoce algunas soluciones tecnológicas para las necesidades básicas insatisfechas.

LOGRO: Conocimiento de las necesidades básicas y la solución que la tecnología da para ellas.

COMPETENCIAS

INTERPRETATIVA: El estudiante está en capacidad de participar activamente y reflexionar sobre las necesidades básicas del hombre y la forma como la tecnología ayuda a suplirla.

ARGUMENTATIVA: El estudiante explica las razones por la cuales la tecnología se involucra en la vida cotidiana del hombre y plantea ejemplos reales de sus afirmaciones.

PROPOSITIVA: El estudiante plantea hipótesis o posibles respuestas que la tecnología puede ofrecer ante una necesidad que al hombre se le presente

RECURSOS: Tablero, marcadores, cuaderno, CD multimedia, TV.

EVALUACIÓN: En el desarrollo del campo temático, se valorarán de manera sistemática, continua, permanente, integral y participativa, las actividades realizadas por el estudiante en las diferentes sesiones de trabajo, con el propósito de descubrir y estimular potencialidades, destrezas, habilidades, en fin todas sus fortalezas, así como detectar y corregir falencias, dificultades, debilidades en torno a lo relacionado con la tecnología y la Informática. Aspecto que garantizará una efectiva formación integral

CONTENIDOS

- Áreas de demanda.
  - Alimentarse
  - Guarecerse
  - Vestirse

    - Trasladarse

- Respuestas de la tecnología.
    - Actividades económicas
    - La vivienda
    - La alimentación
    - El vestido
    - Los medios de trasporte

UNIDAD DOS

MATERIALES, HERRAMIENTAS, MAQUINAS E INSTRUMENTOS

ESTANDAR: El estudiante conoce algunas materiales, herramientas, máquinas y la forma como la tecnología actúa en la tecnificación de las mismas.

LOGRO: Conocimiento de los materiales y la solución que la tecnología da para perfeccionar las herramientas.

COMPETENCIAS

INTERPRETATIVA: El estudiante está en capacidad de participar activamente y reflexionar sobre los diferentes materiales, herramientas maquinas e instrumentos que el hombre tiene a disposición y la forma como la tecnología ayuda a perfeccionarlos.

ARGUMENTATIVA: El estudiante explica las razones por la cuales la tecnología se involucra en la vida cotidiana del hombre y plantea ejemplos reales de sus afirmaciones.

PROPOSITIVA: El estudiante plantea hipótesis o posibles respuestas que la tecnología puede ofrecer ante la gran cantidad de materiales y la forma de su adecuada utilización.

RECURSOS: Tablero, marcadores, cuaderno, CD multimedia, TV.

EVALUACIÓN: En el desarrollo del campo temático, se valorarán de manera sistemática, continua, permanente, integral y participativa, las actividades realizadas por el estudiante en las diferentes sesiones de trabajo, con el propósito de descubrir y estimular potencialidades, destrezas, habilidades, en fin todas sus fortalezas, así como detectar y corregir falencias, dificultades, debilidades en torno a lo relacionado con la tecnología y la Informática. Aspecto que garantizará una efectiva formación integral

CONTENIDOS

- Materiales
  - madera

  - metales
  - vidrio
  - papel
  - cartón
  - cartulina
- Metales Reciclables
- Herramientas Básicas.
  - Palanca
  - Polea
  - Rueda
  - Cuña
  - Tornillo
- Clases de herramientas según las operaciones a realizar
  - herramientas para golpear
  - herramientas para presionar sobre un punto, una línea o una superficie
  - herramientas para aumentar el radio de acción
  - herramientas para multiplicar los efectos y reducir el tiempo de trabajo
- Las Máquinas
  - Generalidades
  - Las máquinas y la energía mecánica
  - Las máquinas y la energía eléctrica
  - Las máquinas y la energía térmica
  - Las máquinas y la energía solar

- Máquinas, procedimientos y medidas de seguridad en los distintos trabajos
  - en la casa
  - en el entorno
  - medidas de seguridad

UNIDAD TRES

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMÁCIÓN Y DE LAS COMUNICACIÓNES

ESTANDAR: El estudiante conoce algunas necesidades de la información, las comunicaciones y la forma como la tecnología actúa para dar respuesta a las expectativas que estas generan.

LOGRO: Conocimiento de la información y los diferentes mecanismos que la tecnología ofrece para que su utilización sea adecuada

COMPETENCIAS

INTERPRETATIVA: El estudiante está en capacidad de participar activamente y reflexionar sobre las diferentes tecnologías de la información y las comunicaciones utilizadas por el hombre

ARGUMENTATIVA: El estudiante explica las razones por la cuales la tecnología se involucra en el manejo de la información y de las comunicaciones además plantea ejemplos reales de sus afirmaciones.

PROPOSITIVA: El estudiante plantea hipótesis o posibles respuestas que la tecnología puede ofrecer en lo que compete al manejo de la información y de las comunicaciones.

RECURSOS: Tablero, marcadores, cuaderno, CD multimedia, TV.

EVALUACIÓN: En el desarrollo del campo temático, se valorarán de manera sistemática, continua, permanente, integral y participativa, las actividades realizadas por el estudiante en las diferentes sesiones de trabajo, con el propósito de descubrir y estimular potencialidades, destrezas, habilidades, en fin todas sus fortalezas, así como detectar y corregir falencias, dificultades, debilidades en torno a lo relacionado con la tecnología y la Informática. Aspecto que garantizará una efectiva formación integral

CONTENIDOS

- La comunicación acto social.
- Almacenamiento y recuperación de la información.
- La información y la comunicación en el tiempo.
    - En los orígenes.

- En el devenir histórico.
    - El correo.
    - Los periódicos.
    - El telégrafo.
    - El radio.
    - El teléfono.
    - El cine.
    - La televisión.
- En la actualidad y perspectivas para el futuro.
- En la escuela

UNIDAD CUATRO

TECNOLOGÍA MEDIO NATURAL HISTORIA Y SOCIEDAD

ESTANDAR: El estudiante conoce la forma como la tecnología hace parte de la sociedad y se desarrolla en un medio natural.

LOGRO: Conocimiento de implicación de la tecnología en la sociedad al paso del tiempo

COMPETENCIAS:

INTERPRETATIVA: El estudiante está en capacidad de participar activamente y reflexionar sobre la tecnología desarrollada en un medio natural y la forma como actúa en la sociedad.

ARGUMENTATIVA: El estudiante explica las razones por la cuales en la sociedad actual, la tecnología se involucra en la vida cotidiana del hombre y plantea ejemplos reales de sus afirmaciones.

PROPOSITIVA: El estudiante plantea hipótesis o posibles respuestas que la tecnología puede ofrecer ante una necesidad que al hombre y la forma como actúa en un medio natural.

RECURSOS: Tablero, marcadores, cuaderno, CD multimedia, TV.

EVALUACIÓN: En el desarrollo del campo temático, se valorarán de manera sistemática, continua, permanente, integral y participativa, las actividades realizadas por el estudiante en las diferentes sesiones de trabajo, con el propósito de descubrir y estimular potencialidades, destrezas, habilidades, en fin todas sus fortalezas, así como detectar y corregir falencias, dificultades, debilidades en torno a lo relacionado con la tecnología y la Informática. Aspecto que garantizará una efectiva formación integral

CONTENIDOS

- Generalidades
- Hitos del desarrollo tecnológico
- Los primeros hallazgos e inventos
  - El fuego
  - La rueda

- Técnicas Metalúrgicas
- La máquina
- la imprenta
- el computador (Reseña histórica)

NIVEL II

LA VIDA CON LOS COMPUTADORES

METODOLOGÍA

Mediante la aplicación de talleres guiados que están diseñados para promover la participación activa y dinámica de los estudiantes, de manera que ellos vivan la riqueza de una metodología eminentemente participativa. Las técnicas, las dinámicas de grupo, los materiales y los medios de trabajo, son elementos que contribuyen al logro de objetivos. Responden a la concepción de las unidades que se plantean a continuación: El mundo de la información, La sala de computadores y mi comportamiento dentro de ella, Ergonomía y salud, Introducción a la computación, Procesamiento de datos.

Es así que tenemos un variado uso de técnicas y dinámicas participativas como juegos, videos, la utilización de El CD Multimedia etc.

La persona encargada de guiar el taller se denominara como el orientador que en esencia es educador en Tecnología e Informática con capacidad de un manejo técnico adecuado en conocimientos, compromiso y convencimiento de la gran utilidad de su trabajo para la construcción de una sociedad tecnológica más humana.

En el Taller se lo denominará "Orientador" porque es quien dinamiza el proceso, desarrollando los contenidos, integra las actividades, da continuidad y asesoran las actividades. Con su disposición al trabajo de equipo, el Orientador favorece la creación de un clima de confianza y seguridad que promueva el diálogo, la libre expresión de opiniones, el debate enriquecedor y participación activa de todos y cada uno de los estudiantes, así como la comprensión entre ellos mismos.

Actividades preparatorias

Objetivo Generar un encuentro ameno entre los participantes, e informarles sobre las características del Taller y concertar un reglamento

Secuencia

Presentación de la Temática. Dinámica: “completar la idea”

Objetivo

Ayudar a las personas que participan en un proceso educativo a conocer las diferentes formas como la tecnología hace parte de la vida del ser humano.

Recursos
Refranes escritos en papelitos (en número que corresponda a la mitad de participantes).
Bolsa o caja

Metodología

Los refranes

El Orientador escribe con anticipación la mitad de cada idea en un papelito. Ejemplo: “que hacen los periódicos…” y en otro papelito: “informan”.

Luego, dobla los papelitos, los coloca en una bolsa y los mezcla. Invita a los participantes a pararse formando un círculo y a sacar un papel de la bolsa, indicándoles que no lo abran hasta recibir la señal.

Una vez que todos tengan su papel, les dice que después de la señal, todos deben abrirlo y leer en voz alta su contenido, de tal manera que encuentren al compañero que posee la otra mitad de la idea.

UNIDAD UNO

EL MUNDO DE LA INFORMACIÓN

ESTANDAR: El estudiante conoce la forma como la información juega un papel trascendental en toda la sociedad en general.

LOGRO: Conocimiento de la información como esencia de la informática en la sociedad.

COMPETENCIAS

INTERPRETATIVA: El estudiante está en capacidad de participar activamente y reflexionar sobre el papel que juega la información y la forma como la tecnología hace eficaz su transmisión.

ARGUMENTATIVA: El estudiante explica las razones por la cuales el manejo de la información en la sociedad actual esta relacionado directamente con el uso de la tecnología y plantea ejemplos reales de sus afirmaciones.

PROPOSITIVA: El estudiante plantea hipótesis o posibles respuestas que la tecnología puede ofrecer al manejo de la información.

METODOLOGÍA DE LA UNIDAD

El Orientador reparte a cada uno de los estudiantes una tarjeta. A continuación, les indica que escriban con letra clara la forma los diferentes conceptos de información, informática. Luego, cada uno pega su tarjeta en el Tablero.

El Orientador lee en voz alta las expectativas ubicadas en el Tablero y las agrupa por semejanzas. Inmediatamente, con ayuda del CD Multimedia, presenta y los contenidos de las unidades planteadas en esta unidad.

RECURSOS: Aula de informática, Tablero, marcadores, cuaderno, CD multimedia.

EVALUACIÓN: En el desarrollo del campo temático, se valorarán de manera sistemática, continua, permanente, integral y participativa, las actividades realizadas por el estudiante en las diferentes sesiones de trabajo, con el propósito de descubrir y estimular potencialidades, destrezas, habilidades, en fin todas sus fortalezas, así como detectar y corregir falencias, dificultades, debilidades en torno

a lo relacionado con la tecnología y la Informática. Aspecto que garantizará una efectiva formación integral

CONTENIDOS

- Información e Informática
  - Significado de la información
  - organización de la información
  - almacenamiento de la información

- definición de informática
  - aplicación en áreas de estudio
  - la informática como medio auxiliar de aprendizaje

- Concepto De investigación
  - investigación y enseñanza
  - recursos y herramientas informáticas
  - enfoques multidisciplinarios

UNIDAD DOS

LA SALA DE COMPUTADORES Y MI COMPORTAMIENTO DENTRO DE ELLA

ESTANDAR: El estudiante conoce algunos comportamientos y normas que se deben tener en cuenta en el aula de informática.

LOGRO: Conocimiento de la sala de computadores y los cuidados que debe tener.

COMPETENCIAS

INTERPRETATIVA: El estudiante está en capacidad de participar activamente y reflexionar sobre las formas como actuar y los cuidados que debe tener en el papel que juega la tecnología de la computación.

ARGUMENTATIVA: El estudiante explica las razones por la cuales resulta importante conocer las normas mínimas de comportamiento dentro del aula de informática.

PROPOSITIVA: El estudiante plantea hipótesis o posibles respuestas a las actitudes que los estudiantes deben asumir cuando se encuentran en el aula de informática.

METODOLOGÍA DE LA UNIDAD

El Orientador reparte a cada uno de los estudiantes una tarjeta. A continuación, les indica que escriban con letra clara la forma como deben comportarse en la sala de computadores. Luego, cada uno pega su tarjeta en el Tablero.

El Orientador lee en voz alta las expectativas ubicadas en el Tablero y las agrupa por semejanzas. Inmediatamente, con ayuda del CD Multimedia, presenta y los contenidos de las unidades planteadas en este nivel.

RECURSOS: Aula de informática, Tablero, marcadores, cuaderno, CD multimedia.

EVALUACIÓN: En el desarrollo del campo temático, se valorarán de manera sistemática, continua, permanente, integral y participativa, las actividades realizadas por el estudiante en las diferentes sesiones de trabajo, con el propósito de descubrir y estimular potencialidades, destrezas, habilidades, en fin todas sus fortalezas, así como detectar y corregir falencias, dificultades, debilidades en torno

a lo relacionado con la tecnología y la Informática. Aspecto que garantizará una efectiva formación integral

TEMATICA

- Acciones correctas e incorrectas.
- Orden dentro de la sala de cómputo.

INDICADORES DE LOGROS

- Identificar correctamente el lugar que le corresponde a cada cosa.
- Hace uso correcto de los recursos disponibles en la sala de cómputo.
- Ingresa y sale en orden a la sala de cómputo.
- Como funciona la libertad en la sala de computadores

UNIDAD TRES

ERGONOMIA Y SALUD

ESTANDAR: El estudiante conoce los cuidados que debe tener al estar frente del computador y como cuidar su salud.

LOGRO: Conocimiento de las normas que se deben seguir para que la tecnología y los computadores no afecten la salud del estudiante.

COMPETENCIAS

INTERPRETATIVA: El estudiante está en capacidad de participar activamente y reflexionar sobre la importancia de la salud dentro del uso de la tecnología.

ARGUMENTATIVA: El estudiante explica las razones por la cuales a el cuidado del cuerpo y la salud en general se les debe prestar sumo cuidado y plantea ejercicios prácticos para ello.

PROPOSITIVA: El estudiante plantea hipótesis o posibles respuestas que la ergonomía presenta para el cuidado de la salud del hombre.

METODOLOGÍA DE LA UNIDAD

El Orientador reparte a cada uno de los estudiantes una tarjeta. A continuación, les indica que escriban con letra clara la forma como consideran que el uso del computador puede afectar su salud. Luego, cada uno pega su tarjeta en el Tablero.

El Orientador lee en voz alta las expectativas ubicadas en el Tablero y las agrupa por semejanzas. Inmediatamente, con ayuda del CD Multimedia, presenta y los contenidos de las unidades planteadas en esta unidad.

Dinámica: “Las funciones”

Previamente, el Orientador escribirá en papelitos tantos nombres de los elementos que constituyen el sistema de computación como grupos necesite formar. Por ejemplo: Hardware, Unidades de entrada, Unidad Central de Procesamiento, Unidad de Almacenamiento, Unidad de Salida etc.

El nombre de cada elemento será repetido según el número de personas que integrarán los grupos.

Coloca los papelitos doblados y los mezcla en la bolsa o caja. Luego, invita a los participantes que están de pie en un círculo, a sacar un papelito de la bolsa y les pide no abrirla hasta recibir la indicación.

Cuando todos los participantes tienen sus papelitos, les indica que, al oír la señal, todos a la vez y en voz alta deben buscar a las personas que tienen la misma función, para encontrar a los integrantes de su grupo.

Después de unos minutos, preguntará por ejemplo: ¿las unidades de entrada, los de procesamiento, los de almacenamiento? etc.

Se pide a los grupos formados, colocarse en un lugar del salón y analizar desde la función que les ha tocado desempeñar en el grupo, cuál sería su aporte con relación a la integración a los sistemas de computación. Una vez que lo tienen definido, lo escriben en el tablero, lo exponen en plenaria y esperan las indicaciones para realizar el trabajo grupal.

Dinámica: “Lluvia de ideas”

Objetivo
Que los estudiantes planteen ideas con respecto a la temática presentada.

Recursos
Tarjetas
Marcadores
Tablero

Metodología

El orientador propone a los estudiantes una “lluvia de ideas” sobre las capacidades expresadas para alcanzar conocimientos en la temática planteada.

Escriben esas ideas en tarjetas con marcadores gruesos (una idea por tarjeta) y las ubican en el Tablero dispuesto para ello.

Dialogando con los estudiantes, se agrupan las ideas semejantes, se añaden las que se consideren importantes y se eliminan las que no contribuyen a las expectativas de formación.

RECURSOS: Aula de informática, Tablero, marcadores, cuaderno, CD multimedia.

EVALUACIÓN: En el desarrollo del campo temático, se valorarán de manera sistemática, continua, permanente, integral y participativa, las actividades realizadas por el estudiante en las diferentes sesiones de trabajo, con el propósito de descubrir y estimular potencialidades, destrezas, habilidades, en fin todas sus fortalezas, así como detectar y corregir falencias, dificultades, debilidades en torno a lo relacionado con la tecnología y la Informática. Aspecto que garantizará una efectiva formación integral

- Requerimientos y mobiliario
- Posición corporal
- Ejercicios prácticos

UNIDAD CUATRO

INTRODUCCIÓN A LA COMPUTACIÓN

ESTANDAR: El estudiante conoce algunos conceptos que le permiten inducirse en el mundo de la computación.

LOGRO: Conocimiento de la estructura general del computador.

COMPETENCIAS

INTERPRETATIVA: El estudiante está en capacidad de participar activamente y reflexionar sobre las diferentes partes que constituyen el computador y su importancia dentro de un sistema de información.

ARGUMENTATIVA: El estudiante explica las razones por la cuales cada elemento que constituye el computador es de vital importancia pues de no existir el sistema de información no funcionaria y plantea ejemplos reales de sus afirmaciones.

PROPOSITIVA: El estudiante plantea hipótesis o posibles respuestas a interrogantes que se puedan plantear con relación a los elementos que constituyen un computador y su funcionamiento.

METODOLOGÍA DE LA UNIDAD

La primera etapa consiste el hacer que el estudiante conozca las componentes y las tareas que agiliza el mundo de la computación de una forma personalizada, es decir que es el niño quien fortalece en primera instancia las componentes que hacen parte de un sistema de información y la utilización de los medios con los que dispone en el aula de clase para hacerlo; posteriormente se le guiará en la utilización de el computador; luego el Orientador reparte a cada uno de los estudiantes una tarjeta.

A continuación, les indica que escriban con letra clara los diferentes elementos tecnológicos que constituyen un sistema de información. Luego, cada estudiante pega su tarjeta en el Tablero.

Dinámica: “Las funciones”

Previamente, el Orientador escribirá en papelitos tantos nombres de los elementos que constituyen el mundo de la informática, como grupos necesite formar. Por ejemplo: elementos que constituyen el computador, y las funciones que esta cumplen etc.

El nombre de cada elemento será repetido según el número de personas que integrarán los grupos.

Coloca los papelitos doblados y los mezcla en la bolsa o caja. Luego, invita a los participantes que están de pie en un círculo, a sacar un papelito de la bolsa y les pide no abrirla hasta recibir la indicación.

Cuando todos los participantes tienen sus papelitos, les indica que, al oír la señal, todos a la vez y en voz alta deben buscar a las personas que tienen la misma función, para encontrar a los integrantes de su grupo.

Después de unos minutos, preguntará por ejemplo: ¿Quiénes pertenecen al Hardware? etc.

Se pide a los grupos formados, colocarse en un lugar del salón y analizar desde la función que les ha tocado desempeñar en el grupo, cuál sería su aporte con relación a la integración de la computación. Una vez que lo tienen definido, lo escriben en el tablero, lo exponen en plenaria y esperan las indicaciones para realizar el trabajo grupal.

Dinámica: “Lluvia de ideas”

Objetivo
Que los estudiantes planteen ideas con respecto a la temática presentada.

Recursos
Tarjetas
Marcadores
Tablero

Metodología

El orientador propone a los estudiantes una “lluvia de ideas” sobre las capacidades expresadas para alcanzar conocimientos en la temática planteada.

Escriben esas ideas en tarjetas con marcadores gruesos (una idea por tarjeta) y las ubican en el Tablero dispuesto para ello.

Dialogando con los estudiantes, se agrupan las ideas semejantes, se añaden las que se consideren importantes y se eliminan las que no contribuyen a las expectativas de formación.

RECURSOS: Aula de informática, Tablero, marcadores, cuaderno, CD multimedia.

EVALUACIÓN: En el desarrollo del campo temático, se valorarán de manera sistemática, continua, permanente, integral y participativa, las actividades realizadas por el estudiante en las diferentes sesiones de trabajo, con el propósito de descubrir y estimular potencialidades, destrezas, habilidades, en fin todas sus fortalezas, así como detectar y corregir falencias, dificultades, debilidades en torno a lo relacionado con la tecnología y la Informática. Aspecto que garantizará una efectiva formación integral

CONTENIDOS

- Panorama general del computador
    - Hardware
        - Unidades de entrada
            - Teclado
            - Mouse
            - Scanner
        - Unidad Central de procesamiento
            - Tarjeta Madre
            - Microprocesador
            - Memoria Principal
            - Fuente de alimentación
        - Unidades de Almacenamiento
            - Disco Duro
            - Disco Flexible
            - Disco óptico
        - Unidades de salida
            - Monitor
            - Impresora

UNIDAD CINCO

PROCESAMIENTO DE DATOS

ESTANDAR: El estudiante conoce e interactúa con los distintos programas y entiende como estos le ayudan en el desarrollo de sus actividades diarias.

LOGRO: Conocimiento de la parte del computador que hace que la máquina funcione y las normas éticas que se debe tener con los programas de computación.

COMPETENCIAS

INTERPRETATIVA: El estudiante está en capacidad de participar activamente y reflexionar sobre la importancia de los programas de computadora dentro del sistema de computación.

ARGUMENTATIVA: El estudiante explica las razones por la cuales la utilización del software o programas son lo que le da vida a la máquina como tal además las normas éticas que se deben tener en cuenta en la uso de los programas de computación y plantea ejemplos reales de sus afirmaciones.

PROPOSITIVA: El estudiante plantea hipótesis o posibles respuestas a las dudas e interrogantes que se presentan en los programas de computación.

METODOLOGÍA DE LA UNIDAD

La primera etapa consiste el hacer las tareas que agiliza el procesamiento de datos con los estudiantes de una forma personalizada, es decir que es el niño quien fortalece en primera instancia sus facultades para entender como funciona el procesamiento de datos en un sistema de información y la utilización de los medios con los que dispone en el aula de clase para hacerlo; posteriormente se le guiará en la utilización del computador para fortalecer el principio de la de procesamiento de datos, luego el Orientador reparte a cada uno de los estudiantes una tarjeta. A continuación, les indica que escriban con letra clara la forma como consideran que el procesamiento de datos puede agilizar el proceso de manejo de información. Luego, cada estudiante pega su tarjeta en el Tablero.

Dinámica: “Las funciones”

Previamente, el Orientador escribirá en papelitos tantos nombres de los elementos que constituyen un sistema de procesamiento de datos, como grupos necesite formar. Por ejemplo: existencia de información, entrada de información procesamiento y las funciones que esta cumplen etc.

El nombre de cada elemento será repetido según el número de personas que integrarán los grupos.

Coloca los papelitos doblados y los mezcla en la bolsa o caja. Luego, invita a los participantes que están de pie en un círculo, a sacar un papelito de la bolsa y les pide no abrirla hasta recibir la indicación.

Cuando todos los participantes tienen sus papelitos, les indica que, al oír la señal, todos a la vez y en voz alta deben buscar a las personas que tienen la misma función, para encontrar a los integrantes de su grupo.

Después de unos minutos, preguntará por ejemplo: ¿Qué pasos se tienen en cuenta para el procesamiento de datos? etc.

Se pide a los grupos formados, colocarse en un lugar del salón y analizar desde la función que les ha tocado desempeñar en el grupo, cuál sería su aporte con relación a la integración de la Internet. Una vez que lo tienen definido, lo escriben en el tablero, lo exponen en plenaria y esperan las indicaciones para realizar el trabajo grupal.

Dinámica: “Lluvia de ideas”

Objetivo
Que los estudiantes planteen ideas con respecto a la temática presentada.

Recursos
Tarjetas
Marcadores
Tablero

Metodología

El orientador propone a los estudiantes una “lluvia de ideas” sobre las capacidades expresadas para alcanzar conocimientos en la temática planteada.

Escriben esas ideas en tarjetas con marcadores gruesos (una idea por tarjeta) y las ubican en el Tablero dispuesto para ello.

Dialogando con los estudiantes, se agrupan las ideas semejantes, se añaden las que se consideren importantes y se eliminan las que no contribuyen a las expectativas de formación.

RECURSOS: Aula de informática, Tablero, marcadores, cuaderno, CD multimedia.

EVALUACIÓN: En el desarrollo del campo temático, se valorarán de manera sistemática, continua, permanente, integral y participativa, las actividades realizadas por el estudiante en las diferentes sesiones de trabajo, con el propósito de descubrir y estimular potencialidades, destrezas, habilidades, en fin todas sus fortalezas, así como detectar y corregir falencias, dificultades, debilidades en torno a lo relacionado con la tecnología y la Informática. Aspecto que garantizará una efectiva formación integral

CONTENIDOS

- SOFTWARE
    - Definición
    - Tipos
    - Sistemas Operativos
        - Identificación
        - Características
    - Delitos en los computadores
    - Virus

NIVEL III

USO DEL SOFTWARE DE PRODUCTIVIDAD

METODOLOGÍA

Mediante la aplicación de talleres guiados que están diseñados para promover la participación activa y dinámica de los estudiantes, de manera que ellos vivan la riqueza de una metodología eminentemente participativa. Las técnicas, las dinámicas de grupo, los materiales y los medios de trabajo, son elementos que contribuyen al logro de objetivos. Responden a la concepción de las unidades que se plantean a continuación: Sistema Operativo Windows, Introducción a Microsoft Paint, Procesador de texto, Internet. Es así que tenemos un variado uso de técnicas y dinámicas participativas como juegos, videos, la utilización de El CD Multimedia etc.

La persona encargada de guiar el taller se denominara como el orientador que en esencia es educador en Tecnología e Informática con capacidad de un manejo técnico adecuado en conocimientos, compromiso y convencimiento de la gran utilidad de su trabajo para la construcción de una sociedad tecnológica más humana.

En el Taller se lo denominará "Orientador" porque es quien dinamiza el proceso, desarrollando los contenidos, integra las actividades, da continuidad y asesoran las actividades. Con su disposición al trabajo de equipo, el Orientador favorece la creación de un clima de confianza y seguridad que promueva el diálogo, la libre expresión de opiniones, el debate enriquecedor y participación activa de todos y cada uno de los estudiantes, así como la comprensión entre ellos mismos.

Actividades preparatorias

Objetivo Generar un encuentro ameno entre los estudiantes, e informarles sobre las características del Taller.

Secuencia

Presentación de la Temática. Dinámica: “completar la idea”

Objetivo
Ayudar a las personas que participan en un proceso educativo a conocer las diferentes formas como la tecnología hace parte de la vida del ser humano.

Recursos

Refranes escritos en papelitos (en número que corresponda a la mitad de participantes).
Bolsa o caja

Metodología

Los refranes

El Orientador escribe con anticipación la mitad de cada idea referente al tema planteado de tal manera que se genere en el estudiante un ambiente participativo; Ejemplo: “que hacen los periódicos…” y en otro papelito: “informan”.

Luego, dobla los papelitos, los coloca en una bolsa y los mezcla. Invita a los participantes a pararse formando un círculo y a sacar un papel de la bolsa, indicándoles que no lo abran hasta recibir la señal.

Una vez que todos tengan su papel, les dice que después de la señal, todos deben abrirlo y leer en voz alta su contenido, de tal manera que encuentren al compañero que posee la otra mitad de la idea.

UNIDAD UNO

SISTEMA OPERATIVO WINDOWS

ESTANDAR: El estudiante conoce algunas funciones del sistema Operativo Windows Y la forma de utilizarlos

LOGRO: Conocimiento de la parte del computador que sirve como plataforma para que los programas de computadora puedan funcionar.

COMPETENCIAS

INTERPRETATIVA: El estudiante está en capacidad de participar activamente y reflexionar sobre la importancia del sistema Operativo Windows dentro del sistema de información.

ARGUMENTATIVA: El estudiante explica las razones por la cuales la utilización del Sistema Operativo Windows sirve de plataforma para que el software o programas puedan funcionar y plantea ejemplos reales de sus afirmaciones.

PROPOSITIVA: El estudiante plantea hipótesis o posibles respuestas a las a cerca de las razones por las cuales Windows es importante dentro de un sistema de computación.

METODOLOGÍA DE LA UNIDAD

La primera etapa consiste el hacer las tareas que agiliza el Sistema Operativo Windows con los estudiantes manualmente, es decir que es el niño quien fortalece en primera instancia sus facultades entender lo que significa un ambiente o plataforma de trabajo; posteriormente se le guiará en la utilización del programa de computadora como tal, luego el Orientador reparte a cada uno de los estudiantes una tarjeta. A continuación, les indica que escriban con letra clara la forma como consideran el uso del sistema Operativo Windows. Luego, cada uno pega su tarjeta en el Tablero.

Dinámica: “Las funciones”

Previamente, el Orientador escribirá en papelitos tantos nombres de los elementos que constituyen el sistema Operativo, como grupos necesite formar. Por ejemplo: barra de inicio, Barra de Menú, etc.

El nombre de cada elemento será repetido según el número de personas que integrarán los grupos.

Coloca los papelitos doblados y los mezcla en la bolsa o caja. Luego, invita a los participantes que están de pie en un círculo, a sacar un papelito de la bolsa y les pide no abrirla hasta recibir la indicación.

Cuando todos los participantes tienen sus papelitos, les indica que, al oír la señal, todos a la vez y en voz alta deben buscar a las personas que tienen la misma función, para encontrar a los integrantes de su grupo.

Después de unos minutos, preguntará por ejemplo: ¿los que pertenecen a la barra de estado, los que pertenecen a la barra de menú? etc.

Se pide a los grupos formados, colocarse en un lugar del salón y analizar desde la función que les ha tocado desempeñar en el grupo, cuál sería su aporte con relación a la integración a los sistemas de computación. Una vez que lo tienen definido, lo escriben en el tablero, lo exponen en plenaria y esperan las indicaciones para realizar el trabajo grupal.

Dinámica: “Lluvia de ideas”

Objetivo
Que los estudiantes planteen ideas con respecto a la temática presentada.

Recursos
Tarjetas
Marcadores
Tablero

Metodología

El orientador propone a los estudiantes una “lluvia de ideas” sobre las capacidades expresadas para alcanzar conocimientos en la temática planteada.

Escriben esas ideas en tarjetas con marcadores gruesos (una idea por tarjeta) y las ubican en el Tablero dispuesto para ello.

Dialogando con los estudiantes, se agrupan las ideas semejantes, se añaden las que se consideren importantes y se eliminan las que no contribuyen a las expectativas de formación.

RECURSOS: Aula de informática, Tablero, marcadores, cuaderno, CD multimedia.

EVALUACIÓN: En el desarrollo del campo temático, se valorarán de manera sistemática, continua, permanente, integral y participativa, las actividades realizadas por el estudiante en las diferentes sesiones de trabajo, con el propósito de descubrir y estimular potencialidades, destrezas, habilidades, en fin todas sus fortalezas, así como detectar y corregir falencias, dificultades, debilidades en torno a lo relacionado con la tecnología y la Informática. Aspecto que garantizará una efectiva formación integral

CONTENIDOS

- Nociones Preliminares
  - herramientas de manipulación
  - elementos generales del escritorio
  - ventanas y elementos que la componen
  - almacenamiento de archivos

- Barra de inicio
  - componentes

- Menú de inicio
  - Ayuda
  - Ejecutar
  - Configuración
  - Documentos
  - Programas

- Organización de la información
  - Archivos
  - Carpetas
  - Discos

- Manipulación de archivos carpetas y discos
  - Selección
  - Creación de carpetas
  - Ingreso
  - Vistas
  - Copiar
  - Mover
  - Cambiar nombre
  - Eliminar

UNIDAD DOS

INTRODUCCION A MICROSOFT PAINT

ESTANDAR: El estudiante conoce formas de perfeccionar el dibujo y la forma como la tecnología tiene una herramienta que agiliza su aprendizaje.

LOGRO: El estudiante alcance una gran habilidad para dibujar además fortalezca sus conocimientos con la utilización de Paint.

COMPETENCIAS

INTERPRETATIVA: El estudiante está en capacidad de participar activamente y reflexionar sobre la importancia de aprender a dibujar manualmente y como la tecnología hace que éste proceso sea más eficaz.

ARGUMENTATIVA: El estudiante explica las razones por la cuales resulta importante fortalecer la parte humana en todas las tareas que el hombre desempeñe, hacer entender que la tecnología es una ayuda al desarrollo de éstas tareas mas no hace nada si el ser humano los realiza y plantea ejemplos reales de sus afirmaciones.

PROPOSITIVA: El estudiante plantea hipótesis o posibles respuestas a las dudas e interrogantes al momento de realizar una determinada figura o gráfica y está en capacidad de resolverlo.

METODOLOGÍA DE LA UNIDAD

La primera etapa consiste el hacer las tareas que agiliza el Graficador Microsoft Paint con los estudiantes manualmente, es decir que es el niño quien fortalece en primera instancia sus facultades para dibujar; posteriormente se le guiará en la utilización del programa graficado, luego el Orientador reparte a cada uno de los estudiantes una tarjeta. A continuación, les indica que escriban con letra clara la forma como consideran que el uso del computador puede afectar su salud. Luego, cada uno pega su tarjeta en el Tablero.

Dinámica: “Las funciones”

Previamente, el Orientador escribirá en papelitos tantos nombres de los elementos que constituyen el sistema Operativo, como grupos necesite formar. Por ejemplo: Trazo una línea recta, un círculo, una estrella, etc.

El nombre de cada elemento será repetido según el número de personas que integrarán los grupos.

Coloca los papelitos doblados y los mezcla en la bolsa o caja. Luego, invita a los participantes que están de pie en un círculo, a sacar un papelito de la bolsa y les pide no abrirla hasta recibir la indicación.

Cuando todos los participantes tienen sus papelitos, les indica que, al oír la señal, todos a la vez y en voz alta deben buscar a las personas que tienen la misma función, para encontrar a los integrantes de su grupo.

Después de unos minutos, preguntará por ejemplo: ¿los que hicieron una línea recta, los que hicieron un cuadrado? etc.

Se pide a los grupos formados, colocarse en un lugar del salón y analizar desde la función que les ha tocado desempeñar en el grupo, cuál sería su aporte con relación a la integración a los sistemas de computación. Una vez que lo tienen definido, lo escriben en el tablero, lo exponen en plenaria y esperan las indicaciones para realizar el trabajo grupal.

Dinámica: “Lluvia de ideas”

Objetivo
Que los estudiantes planteen ideas con respecto a la temática presentada.

Recursos
Tarjetas
Marcadores
Tablero

Metodología

El orientador propone a los estudiantes una “lluvia de ideas” sobre las capacidades expresadas para alcanzar conocimientos en la temática planteada.

Escriben esas ideas en tarjetas con marcadores gruesos (una idea por tarjeta) y las ubican en el Tablero dispuesto para ello.

Dialogando con los estudiantes, se agrupan las ideas semejantes, se añaden las que se consideren importantes y se eliminan las que no contribuyen a las expectativas de formación.

RECURSOS: Aula de informática, Tablero, marcadores, cuaderno, CD multimedia.

EVALUACIÓN: En el desarrollo del campo temático, se valorarán de manera sistemática, continua, permanente, integral y participativa, las actividades realizadas por el estudiante en las diferentes sesiones de trabajo, con el propósito de descubrir y estimular potencialidades, destrezas, habilidades, en fin todas sus fortalezas, así como detectar y corregir falencias, dificultades, debilidades en torno a lo relacionado con la tecnología y la Informática. Aspecto que garantizará una efectiva formación integral.

CONTENIDOS

- Interfaz de Microsoft Paint
  - barra de Estado
  - Barra de herramientas
  - Barra de Menú.

- Crear imágenes
  - Dibujar una Línea Recta
  - Dibujar una línea curva
  - Dibujar una línea de forma libre
  - Dibujar una elipse o círculo
  - Dibujar un rectángulo o cuadrado
  - Dibujar un polígono
  - Escribir y dar formato a un texto
  - Borrar u área pequeña
  - Borrar un área grande
  - Borrar una imagen completa
  - Expandir o contraer un elemento
  - Cambiar el tamaño de una imagen

- Trabajar con color
  - Establecer los colores predeterminados de fondo y de primer plano

- Rellenar con color un área o un objeto
- Pintar con pincel
- Crear efectos de aerógrafo
- Crear colores personalizados
- Utilizar blanco y negro
- Cambiar el color de una línea existente
- Copiar el color de un área u objeto a otro

- Trabajar con Imágenes
  - Utilizar una imagen como fondo del escritorio
  - Mostrar la cuadricula
  - Voltear o girar una imagen o un objeto
  - Copiar y pegar parte de una imagen
  - Seleccionar parte de una imagen

UNIDAD TRES

PROCESADOR DE TEXTO

ESTANDAR: El estudiante conoce formas de perfeccionar la escritura y la forma como la tecnología tiene una herramienta que agiliza su aprendizaje.

LOGRO: El estudiante alcance una gran habilidad para escribir además fortalezca sus conocimientos con la utilización de Word

COMPETENCIAS

INTERPRETATIVA: El estudiante está en capacidad de participar activamente y reflexionar sobre la importancia de aprender a escribir manualmente y como la tecnología hace que éste proceso sea más eficaz.

ARGUMENTATIVA: El estudiante explica las razones por la cuales resulta importante fortalecer la parte humana en todas las tareas que el hombre desempeñe, hacer entender que la tecnología es una ayuda al desarrollo de éstas tareas mas no hace nada si el ser humano los realiza y plantea ejemplos reales de sus afirmaciones.

PROPOSITIVA: El estudiante plantea hipótesis o posibles respuestas a las dudas e interrogantes al momento de realizar la expresión escrita de sus ideas.

METODOLOGÍA DE LA UNIDAD
La primera etapa consiste el hacer las tareas que agiliza el Graficador Microsoft Word con los estudiantes manualmente, es decir que es el niño quien fortalece en primera instancia sus facultades para escribir; posteriormente se le guiará en la utilización del programa de texto, luego el Orientador reparte a cada uno de los estudiantes una tarjeta. A continuación, les indica que escriban con letra clara la forma como consideran que el uso del computador puede afectar su salud. Luego, cada uno pega su tarjeta en el Tablero.

Dinámica: “Las funciones”

Previamente, el Orientador escribirá en papelitos tantos nombres de los elementos que constituyen el proceso de escritura, como grupos necesite formar. Por ejemplo: Escribo una palabra, una frase, una oración, etc.

El nombre de cada elemento será repetido según el número de personas que integrarán los grupos.

Coloca los papelitos doblados y los mezcla en la bolsa o caja. Luego, invita a los participantes que están de pie en un círculo, a sacar un papelito de la bolsa y les pide no abrirla hasta recibir la indicación.

Cuando todos los participantes tienen sus papelitos, les indica que, al oír la señal, todos a la vez y en voz alta deben buscar a las personas que tienen la misma función, para encontrar a los integrantes de su grupo.

Después de unos minutos, preguntará por ejemplo: ¿los que escribieron una palabra, los que escribieron una oración, o los que escribieron una oración? etc.

Se pide a los grupos formados, colocarse en un lugar del salón y analizar desde la función que les ha tocado desempeñar en el grupo, cuál sería su aporte con relación a la integración a los sistemas de computación. Una vez que lo tienen definido, lo escriben en el tablero, lo exponen en plenaria y esperan las indicaciones para realizar el trabajo grupal.

Dinámica: “Lluvia de ideas”
Objetivo
Que los estudiantes planteen ideas con respecto a la temática presentada.

Recursos
Tarjetas
Marcadores
Tablero

Metodología

El orientador propone a los estudiantes una “lluvia de ideas” sobre las capacidades expresadas para alcanzar conocimientos en la temática planteada.

Escriben esas ideas en tarjetas con marcadores gruesos (una idea por tarjeta) y las ubican en el Tablero dispuesto para ello.

Dialogando con los estudiantes, se agrupan las ideas semejantes, se añaden las que se consideren importantes y se eliminan las que no contribuyen a las expectativas de formación.

RECURSOS: Aula de informática, Tablero, marcadores, cuaderno, CD multimedia.

EVALUACIÓN: En el desarrollo del campo temático, se valorarán de manera sistemática, continua, permanente, integral y participativa, las actividades realizadas por el estudiante en las diferentes sesiones de trabajo, con el propósito de descubrir y estimular potencialidades, destrezas, habilidades, en fin todas sus fortalezas, así como detectar y corregir falencias, dificultades, debilidades en torno a lo relacionado con la tecnología y la Informática. Aspecto que garantizará una efectiva formación integral

CONTENIDOS

- Procesador de Texto
  - Ventana del Procesador de texto.
    - Barra de menús (Archivo, Edición, Ver, Insertar, Formato, Herramientas)
    - Barra de regla (formato del papel, márgenes y tabulaciones)
    - Barra de desplazamiento
    - Barra de estado
    - Barra de herramientas estándar
    - Barra personalizada
    - Área de trabajo

- Manejo de documentos (Archivo)
  - Crear un nuevo documento
  - Crear un documento a partir de una plantilla (piloto automático)
  - Guardar un documento
  - Guardar un documento con otro nombre o formato
  - Guardar un documento como una Página Web.
  - Abrir un documento
  - Configurar la página (tamaño, márgenes, orientación)

- Formato
  - Fuente (tipo de letra, tamaño, color, negrilla, subrayado, tachado, superíndice, subíndice, sombra, contorno, relieve, espacio entre caracteres y Efectos de texto)
  - Párrafo (alineación/justificación, sangría y espacio entre líneas; saltos de página)
  - Numeración y viñetas
  - Columnas
  - Cambio mayúsculas / minúsculas
  - Bordes y sombreado
  - Tabulaciones
  - Color de fondo

  - Letra capital
  - Aplicar auto formato a un documento

- Edición del documento
  - Búsqueda y reemplazo de palabras o textos
  - Deshacer una acción
  - Copiar, Cortar (mover) y Pegar
  - Pegado especial

- Visualización del documento
  - Encabezados y pies de página
  - Configuración de las barras de herramientas
  - Mapa del documento
  - Zoom (escala de visualización)

- Funciones de inserción
  - Salto de página
  - Salto de sección
  - Numeración de páginas
  - Dibujos
  - Imágenes prediseñadas
  - Objetos (sonidos, videos, clips multimedia)
  - Efectos de WordArt
  - Símbolos

- Herramientas
  - Revisión ortográfica y gramatical.
  - Cambio de idioma.
  - Contar caracteres, líneas, palabras, párrafos, páginas
  - Combinar documentos
  - Plantillas
  - Personalizar (barras de herramientas, comandos y opciones)
  - Opciones (ver, general, edición, imprimir, guardar, ortografía y gramática, control de cambios, compatibilidad, ubicación de archivos)

- Impresión.
  - Vista previa del documento
  - Configuración de página (tamaño de papel, márgenes, orientación)
  - Imprimir (intervalo de páginas, configuración de impresora, número de copias)

UNIDAD CUATRO

TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

ESTANDAR: El estudiante conoce formas de perfeccionar la comunicación y la forma como la tecnología tiene una herramienta que agiliza su aprendizaje.

LOGRO: El estudiante alcance una gran habilidad para comunicarse además fortalezca sus conocimientos con la utilización de Internet

COMPETENCIAS

INTERPRETATIVA: El estudiante está en capacidad de participar activamente y reflexionar sobre la importancia de tener una buena comunicación y la adecuada utilización de los diferentes medios naturales que existen y como la tecnología hace que éste proceso sea más eficaz.

ARGUMENTATIVA: El estudiante explica las razones por la cuales resulta importante fortalecer la parte humana en todas las tareas que el hombre desempeñe, hacer entender que la tecnología es una ayuda al desarrollo de éstas tareas mas no hace nada si el ser humano los realiza y plantea ejemplos reales de sus afirmaciones.

PROPOSITIVA: El estudiante plantea hipótesis o posibles respuestas a las dudas e interrogantes al momento de realizar una determinada acción en cuanto a las comunicaciones.

METODOLOGÍA DE LA UNIDAD

La primera etapa consiste el hacer las tareas que agiliza la World Wibe Web con los estudiantes de una forma personalizada, es decir que es el niño quien fortalece en primera instancia sus facultades para comunicarse y la utilización de los medios con los que dispone en el aula de clase para hacerlo; posteriormente se le guiará en la utilización de Internet para fortalecer el principio de la comunicación, luego el Orientador reparte a cada uno de los estudiantes una tarjeta. A continuación, les indica que escriban con letra clara la forma como consideran que el uso de la Internet puede agilizar el proceso de comunicación y la búsqueda de información. Luego, cada estudiante pega su tarjeta en el Tablero.

Dinámica: “Las funciones”

Previamente, el Orientador escribirá en papelitos tantos nombres de los elementos que constituyen Internet, como grupos necesite formar. Por ejemplo: elementos que constituyen Internet, y las funciones que esta cumplen etc.

El nombre de cada elemento será repetido según el número de personas que integrarán los grupos.

Coloca los papelitos doblados y los mezcla en la bolsa o caja. Luego, invita a los participantes que están de pie en un círculo, a sacar un papelito de la bolsa y les pide no abrirla hasta recibir la indicación.

Cuando todos los participantes tienen sus papelitos, les indica que, al oír la señal, todos a la vez y en voz alta deben buscar a las personas que tienen la misma función, para encontrar a los integrantes de su grupo.

Después de unos minutos, preguntará por ejemplo: ¿Quiénes enviaron un correo, los que hicieron una consulta? etc.

Se pide a los grupos formados, colocarse en un lugar del salón y analizar desde la función que les ha tocado desempeñar en el grupo, cuál sería su aporte con relación a la integración de la Internet. Una vez que lo tienen definido, lo escriben en el tablero, lo exponen en plenaria y esperan las indicaciones para realizar el trabajo grupal.

Dinámica: “Lluvia de ideas”

Objetivo
Que los estudiantes planteen ideas con respecto a la temática presentada.

Recursos
Tarjetas
Marcadores
Tablero

Metodología

El orientador propone a los estudiantes una “lluvia de ideas” sobre las capacidades expresadas para alcanzar conocimientos en la temática planteada.

Escriben esas ideas en tarjetas con marcadores gruesos (una idea por tarjeta) y las ubican en el Tablero dispuesto para ello.

Dialogando con los estudiantes, se agrupan las ideas semejantes, se añaden las que se consideren importantes y se eliminan las que no contribuyen a las expectativas de formación.

RECURSOS: Aula de informática, Tablero, marcadores, cuaderno, CD multimedia.

EVALUACIÓN: En el desarrollo del campo temático, se valorarán de manera sistemática, continua, permanente, integral y participativa, las actividades realizadas por el estudiante en las diferentes sesiones de trabajo, con el propósito de descubrir y estimular potencialidades, destrezas, habilidades, en fin todas sus fortalezas, así como detectar y corregir falencias, dificultades, debilidades en torno a lo relacionado con la tecnología y la Informática. Aspecto que garantizará una efectiva formación integral

CONTENIDOS

- La comunicación
  - Introducción
  - Orígenes
    - Comunicación entre animales
    - Lenguaje
    - Símbolos
  - Comunicación a larga distancia
    - Papeles de impresión
    - Servicios Postales
    - Mayor rapidez en la comunicación
    - Teléfono
    - Transmisión de imágenes
    - Televisor
    - Computadores
  - Comunicación y educación
  - Comunicación y cambio cultural

- El Navegador y sus Iconos

  - Barra de herramientas estándar
  - Barra de direcciones
  - Direcciones de Internet
  - Adelantar
  - Detener
  - Recargar.

  El Correo Electrónico (E-Mail)

  - Sitios para alojar correo

- Cómo crear una cuenta
- Normas básicas de Etiqueta y Respeto en la Red
- Uso del correo electrónico
- Componer un mensaje nuevo
- Recibir mensajes
- Gestión de la libreta de direcciones
- Adjuntar archivos
- Responder un mensaje
- Reenviar un mensaje
- Cerrar el programa

5.3.2. Programa Educativo Multimedia

5.3.2.1**.** Diseño de un programa educativo multimedia de alfabetización informática para los niños desplazados por la violencia del proyecto FORJADORES DE PAZ, en San Juan de Pasto.

Soporte Técnico:
Plataforma de desarrollo: Sistema Operativo Linux
Programa para diseño y animación en tres Dimensiones: Blender versión 2.34
Elaboración de la multimedia: Multimedia Builder
Diseño de Presentaciones: Corel Draw 11, Adobbe Photoshop, Adobbe Premiere
Requerimientos Técnicos: Multimedia, Unidad de CD Minimo de 48 X, Monitor Color, Memoria 128, Parlantes

5.3.3. Capacitación de la Comunidad Educativa

5.3.3.1. Capacitación de los docentes en la enseñanza de la Tecnología e Informática.

❖ **Introducción**

Esta capacitación se hace con la finalidad de preparar a los docentes del proyecto FORJADORES DE PAZ, como agentes generadores de cambio e innovación mediante la utilización de la informática en forma interactiva en todas las áreas de aprendizaje, comenzando a realizar procesos educativos exitosos que conduzcan nuestra educación a ser competitiva en los contextos locales, nacionales e internacionales.

Este programa además de buscar, utilizar el computador en el proceso educativo, busca la creación de micro mundos o espacios de Aprendizaje, en los cuales el educador y luego el alumno puedan interactuar con la ciencia y la cultura.

❖ Objetivos

Objetivo General Capacitar a los docentes de educación básica en servicio en el uso y la operación de las nuevas tecnologías de la Comunicación e Información y sus diferentes componentes.

▪ Objetivos Específicos

- Fomentar la construcción de nuevos ambientes de aprendizaje con la aplicación de estas tecnologías en el proceso Enseñanza-Aprendizaje.

- Prepara docentes en los conocimientos teóricos – prácticos de los Software Educativo y comerciales.

- Socializar la utilización del computador en la enseñanza.

- Capacitar al docente en el diseño de estrategias que posibiliten el uso del computador en la creación de ambientes interactivos agradables en el Aula de Clase.

❖ Marco Teórico

El mundo de la educación está cambiando y nosotros estamos viviendo esa transformación. Si nos preguntaran cuáles son algunos de los síntomas de ese cambio o cómo es que nos damos cuenta de que la educación hoy en día es diferente, podríamos afirmar que algo que provoca el cambio es el uso de la tecnología, y dentro de ésta, la utilización de la computadora está marcando por dónde y cómo es que se tiene que cambiar el papel de los alumnos y el de los profesores para formarse en este mundo lleno de información."

La utilización de la tecnología implica una reflexión profunda de aquellos que la emplean en el ámbito escolar, ya que cuando un profesor o profesora se pregunta cómo incorporarla en su aula, se tiene que cuestionar cómo realiza su práctica docente. Esto obliga a que, tanto profesores como alumnos, reconozcan que una forma se encuentra a través de la educación permanente, de donde se infiere que la educación y por lo mismo el aprendizaje nunca terminan.

❖ Contenidos

EL PROCESADOR DE TEXTO
Esta herramienta de cómputo permite a quienes la usan la elaboración de documentos de forma sencilla y cómoda, su forma de trabajo permite darle mayor importancia a la idea que se escribe ya que la presentación se puede manipular fácilmente, agregando diferentes tipos de letras, colores, imágenes y efectos al texto, así como márgenes, columnas y cuadros para explicar mejor nuestro mensaje.

LA HOJA DE CÁLCULO
Esta herramienta de cómputo permite a quienes la usan la elaboración de documentos que requieren cálculos constantes como listas de promedios, inventarios, formatos, estadísticas así como graficas de todo tipo, por su manejabilidad es útil para las actividades Docentes y Administrativas.

POWER POINT
Esta herramienta de cómputo permite a quienes la usan la elaboración de Materiales que combinan imágenes, sonidos y texto facilitando así el desarrollo de experiencias de aprendizaje con nuevos recursos y con la ventaja de poderse almacenar y reutilizar con cambios mínimos y sin deterioro de los componentes.

Es útil para diseño de material didáctico, presentaciones para padres de familia e informes para reuniones

INTERNET
Este nuevo medio representa una ventana al mundo gracias a las posibilidades de acceso a muchas fuentes de información actualizada y a servicios de comunicación con los que puedes intercambiar opiniones, participar en foros de discusión y desarrollar múltiples actividades de investigación y aprendizaje con tus alumnos, con el uso del correo electrónicos puedes participar en curso en línea que ampliarán tus posibilidades profesionales y personales.

Estos nuevos recursos que la tecnología nos ofrece, pueden ser aprovechados en el proyecto FORJADORES DE PAZ con la aplicación de modelos que promuevan la participación dinámica de alumnos y maestros además de la investigación en diversas fuentes de información.

5.3.3.2. Curso Taller dirigido a los de Padres de familia del proyecto FORJADORES DE PAZ en derechos Humanos e Informática.

❖ Introducción

Colombia uno de los países de mundo en el que más se vulneran los derechos humanos, en el que la vida ha perdido su verdadero valor, en el que un conflicto interno genera millones de desplazados internos por año se considera hacer que los Derechos Humanos sean una causa que trascienda los gobiernos y que inspire a la sociedad a construir un sistema democrático, respetuoso y tolerante.

Se cree que el estado de derecho es una construcción histórica que parte del respeto al ser humano, no tendrá razón alguna construir un sistema sociopolítico sin valorar la trascendencia que cada hombre y mujer tienen en nuestro país, sin reconocer sus derechos y sin lograr que esos derechos sean una práctica viva.

❖ Objetivos

▪ Objetivo General

Capacitar a loa padres de familia de FORJADORES DE PAZ en derechos humanos e Informática; pues de esta forma ellos podrán saber que le pueden saber cuales son sus derechos como sus deberes como ciudadanos además de permitirles acceder a la tecnología de punta.

▪ Marco Teórico

Desde un enfoque de Educación en Derechos Humanos, los procesos de Capacitación están dirigidos a desarrollar conocimientos y habilidades de las personas y a construir desde la identidad de cada sujeto y sector, formas de convivencia centradas en el respeto y en la práctica de los Derechos Humanos y los valores democráticos.

En esta perspectiva, la Capacitación en Derechos Humanos plantea principalmente dos retos: en el plano del conocimiento, el manejo técnico apropiado de los contenidos e instrumentos que protegen los Derechos Humanos y en el plano axiológico, el desarrollo de valores y la recreación de actitudes tendientes al respeto y vigencia de los Derechos Humanos.

En correspondencia con el sentido de la Educación en Derechos Humanos, el enfoque metodológico del Taller, facilita la construcción de conocimiento colectivo y la creación de espacios educativos y formas de convivencia, centradas en el respeto y en la práctica de los Derechos Humanos y los valores democráticos

El Taller esta diseñado para promover la participación activa y dinámica de los participantes, de manera que ellos vivan la riqueza de una metodología eminentemente participativa. Las técnicas, las dinámicas de grupo, los materiales y los medios de trabajo, son elementos que contribuyen al logro de objetivos pero no son un fin en sí mismos. Responden a la concepción de la Educación en Derechos Humanos y cobran sentido en este marco.

Es así que tenemos un variado uso de técnicas y dinámicas participativas como las cartillas, juegos, videos, etc.

La persona encargada de guiar el taller se denominara como el orientador que en esencia son educadores en Derechos Humanos con capacidad de un manejo técnico adecuado en conocimientos, compromiso y convencimiento de la gran utilidad de su trabajo para la construcción de una sociedad más humana y justa.

En el Taller se los denomina "Orientadores" porque son los que dinamizan el proceso, desarrollan contenidos, integran las actividades, dan continuidad y asesoran las actividades. Con su disposición al trabajo de equipo, los Orientadores favorecen la creación de un clima de confianza y seguridad que promueva el diálogo, la libre expresión de opiniones, el debate enriquecedor y participación activa de todos y cada uno de los asistentes, así como la comprensión entre ellos mismos.

- **Temática del taller**

Actividades preparatorias

Objetivo Generar un encuentro ameno entre los participantes, informarles sobre las características del Curso Taller y concertar un reglamento

Contenidos

- Características, requerimientos y resultados esperados del Curso Taller
- Expectativas de los participantes sobre el Curso Taller y sus objetivos

Secuencia

1. Presentación del equipo y del Curso Taller. Exposición
El objetivo que se persigue es que los participantes tengan la información básica sobre el Curso Taller y sobre las condiciones y actitudes necesarias para su buen desarrollo.

Los recursos que se utilizarán son: Diapositivas previamente elaboradas para la presentación del taller
Computador

El tiempo estimado es de 15 minutos aproximadamente

METODOLOGÍA El Orientador se presenta y procede del mismo modo con el Equipo Responsable de la conducción del Taller.

- Sus nombres

- Sus funciones y cargo

- Sus principales actividades

Luego presentará las características del Curso Taller: Nombre, objetivos, secuencia de los Módulos, duración, condiciones requeridas.

Ideas de refuerzo que el Orientador debe resaltar

• El Taller es un espacio de construcción colectiva de conocimientos y transformación de actitudes, por lo tanto, los resultados dependen del aporte de todos.

• Siendo un proceso de capacitación sistemático, el participante no pueda ausentarse de las actividades porque las mismas son secuenciales y cada acción es requisito para la siguiente.

• Hacer Educación en Derechos Humanos es un desafío porque busca actitudes coherentes con el respeto y vigencia de los Derechos Humanos, por lo tanto su propósito no es meramente informativo o técnico.

2. Presentación de los participantes. Dinámica: “Los refranes”

Objetivo

Ayudar a las personas que participan en un proceso educativo a conocer a los otros participantes del grupo de trabajo y generar un ambiente ameno y de confianza.
Recursos
Refranes escritos en papelitos (en número que corresponda a la mitad de participantes).
Bolsa o caja

Tiempo
30 minutos aproximadamente

Metodología

Los refranes

El Orientador escribe con anticipación la mitad de cada refrán en un papelito. Ejemplo: “Al que madruga…” y en otro papelito: “Dios le ayuda”.

Luego, dobla los papelitos, los coloca en una bolsa y los mezcla. Invita a los participantes a pararse formando un círculo y a sacar un papel de la bolsa, indicándoles que no lo abran hasta recibir la señal. Una vez que todos tengan su papel, les dice que después de la señal, todos deben abrirlo y leer en voz alta su contenido, de tal manera que encuentren al compañero que posee la otra mitad del refrán.

Una vez formadas las parejas, tendrán unos minutos para presentarse las dos personas respondiendo a estas y otras preguntas: cómo se llaman, de dónde vienen, qué hacen, qué les gusta y qué no les gusta hacer, etc. Al cumplirse el tiempo, en plenaria, cada integrante de la pareja presenta a su compañero(a).

3. Presentación de las expectativas de los participantes en relación con el Curso Taller.

Objetivo
Que los participantes identifiquen y dialoguen sobre las motivaciones que tienen para asistir al Curso Taller y contrasten sus expectativas con los objetivos del mismo.

Recursos
Tarjetas
Marcadores delgados

Tablero
Diapositivas previamente elaboradas con los objetivos del Curso Taller.

Tiempo
30 minutos aproximadamente

Dinámica: Cartel de expectativas

El Orientador reparte a cada uno de los participantes una tarjeta y un marcador. A continuación, les indica que escriban con letra clara y en pocas palabras lo que esperan del Curso Taller. Luego, cada uno pega su tarjeta en el Tablero.

El Orientador lee en voz alta las expectativas ubicadas en el Tablero y las agrupa por semejanzas. Inmediatamente, con ayuda de las Diapositivas preparadas para la actividad, presenta y comenta los objetivos del Curso Taller.

A continuación contrasta las expectativas de los participantes con los objetivos del Curso Taller remarcando aquellas que serán abordadas y señalando las que no podrán serlo por el alcance definido del Curso Taller.

Se finaliza esta actividad indicando que al momento de la evaluación final del Curso Taller, se regresará sobre sus expectativas iniciales para ver si fueron o no satisfechas.

4. Reglas de oro para alcanzar los Objetivos. Técnica: “Lluvia de ideas”

Objetivo
Que los participantes logren un consenso respecto a las actitudes y conductas que deben observar, para poder alcanzar los objetivos planteados y aprobados por la plenaria.

Recursos
Tarjetas
Marcadores
Tablero

Tiempo
30 Minutos Aproximadamente

Metodología

Lluvia de ideas

Los participantes proponen a la plenaria una “lluvia de ideas” sobre las actitudes y conductas deseables para alcanzar los objetivos del Curso Taller. Escriben esas ideas en tarjetas con marcadores gruesos (una idea por tarjeta) y las ubican en el Tablero dispuesto para ello.

Dialogando con los participantes, se agrupan las ideas semejantes, se añaden las que se consideren importantes y se eliminan las que no contribuyen a las expectativas y objetivos del Curso Taller y las que no ayuden a promover la participación.

Al final, todos por consenso aceptan las reglas de oro (tres a cinco como máximo) que deben quedar escritas en un espacio del tablero y visibles en todo el Curso Taller.

También se define por consenso las “sanciones” que se aplicarán a los que infrinjan las reglas acordadas.

Concepto y Principios básicos de los Derechos Humanos

Objetivo

Construir un concepto de derechos humanos desde la experiencia práctica y conocer desde el punto de vista técnico, qué es una violación a los Derechos Humanos.

Conocer el alcance y el ámbito de aplicación de los Derechos Humanos que se fundamentan en valores de la dignidad intrínseca del ser humano

CONTENIDOS

- Construyendo el Concepto de Derechos Humanos

- Conociendo los Principios de los Derechos Humanos

- El Estado de Derecho y Democracia como condición básica para la vigencia de los Derechos Humanos

SECUENCIA

1. Construyendo el Concepto de Derechos Humanos: Dinámica “Las tarjetas”

OBJETIVO Que los participantes construyan un concepto de Derechos Humanos desde la experiencia práctica.

RECURSOS

Tarjetas de tres colores

Tablero
Marcadores

TIEMPO

60 Minutos Aproximadamente

METODOLOGÍA

Dinámica de las tarjetas

Se distribuye a cada participante (si son muchos pueden trabajar en parejas) tres tarjetas de diferentes colores para responder tres preguntas:

• ¿Qué entienden por Derechos Humanos?

• ¿Qué entienden por violación a los Derechos Humanos?

• ¿Quién(es) son proclives a la violación de Derechos Humanos?

Luego en el Tablero se ubican las tarjetas en orden a las preguntas y sus colores. Una vez organizada la información se invita a los participantes a opinar sobre las diferentes respuestas, articulando los elementos del concepto de los Derechos Humanos.

Ideas de refuerzo que el Orientador debe remarcar

Tomando en cuenta la experiencia recogida en el proceso de validación, suelen presentarse las siguientes tendencias:

Notará que en la primera pregunta existen tres o cuatro criterios: Una que plantea que los Derechos Humanos son innatos a la naturaleza humana, otra que plantea que los Derechos Humanos son producto de las leyes y normas establecidas; una tercera posibilidad plantea que los Derechos Humanos, son fruto de las conquistas sociales y muchas veces se encontrará con una lista de derechos.

En la segunda pregunta existen dos o tres tipos de respuestas, las que plantean que la violación de Derechos Humanos es una actitud de irrespeto, trasgresión, afectación entre personas y ciudadanos comunes, entre ciudadanos y funcionarios del Estado o ambas respuestas en una sola tarjeta. En la tercera pregunta aparecen también dos o tres respuestas: personas y ciudadanos que violan Derechos Humanos, servidores públicos o ambas respuestas en una misma tarjeta. Se invita a los participantes a opinar sobre las diferentes respuestas agrupadas en el Tablero y en plenaria se articulan los

2. Organización de grupos: Dinámica “Las funciones”

OBJETIVO

Que los participantes conformen grupos mixtos para integrarse y generar un ambiente de confianza y seguridad.

RECURSOS

Papelitos con funciones según el número de participantes

Bolsa o caja para mezclar los papelitos

Tablero

Marcadores

TIEMPO

30 minutos aproximadamente

METODOLOGÍA

Dinámica: “Las funciones”

Previamente, el Orientador escribirá en papelitos tantos nombres de funciones como grupos necesite formar. Por ejemplo: Senadores, Ministros, Alcaldes, Alto Mando Militar, Alto Mando Policial, etc.

El nombre de cada función será repetido según el número de personas que integrarán los grupos.

Coloca los papelitos doblados y los mezcla en la bolsa o caja. Luego, invita a los participantes que están de pie en un círculo, a sacar un papelito de la bolsa y les pide no abrirla hasta recibir la indicación. Cuando todos los participantes tienen sus papelitos, les indica que, al oír la señal, todos a la vez y en voz alta deben buscar a las personas que tienen la misma función, para encontrar a los integrantes de su grupo.

Después de unos minutos, preguntará por ejemplo: ¿dónde están los Senadores, los Ministros, Alcaldes? etc.

Se pide a los grupos formados, colocarse en un lugar del salón y analizar desde la función que les ha tocado desempeñar en el grupo, cuál sería su aporte con relación a la promoción y defensa de los Derechos Humanos. Una vez que lo tienen definido, lo escriben en el tablero, lo exponen en plenaria y esperan las indicaciones para realizar el trabajo grupal.

3. Conociendo los Principios de los Derechos Humanos: Trabajo Grupal

OBJETIVO

Que los participantes conozcan los principios de los Derechos Humanos y lo apliquen a su trabajo cotidiano

RECURSOS

Artículos de Derechos Humanos

TIEMPO

45 minutos aproximadamente

METODOLOGÍA

Trabajo Grupal

El Orientador solicita a cada grupo la lectura y análisis de la segunda parte de la Cartilla “Conociendo y reflexionando sobre los Derechos Humanos” y la guía de preguntas que deberán responder en forma colectiva.

En plenaria cada grupo presenta un principio de los Derechos Humanos apoyado con un ejemplo de la vida real.

Se invita a los participantes a opinar sobre los diferentes trabajos para aclarar dudas y/o complementar el tema.

Ideas de refuerzo que el Orientador debe remarcar

• Los principios se basan fundamentalmente en el respeto a la dignidad humana
• Son categorías que nos permiten comprender el ámbito de alcance y aplicación de los Derechos Humanos

4. El Estado de Derecho y la Democracia como condición básica para la vigencia de los Derechos Humanos

OBJETIVO

Que los participantes reconozcan que el Estado de Derecho y la Democracia son la condición básica para la vigencia de los Derechos Humanos

RECURSOS

Artículos sobre el tema de “El Estado de Derecho como condición básica para la vigencia de los Derechos Humanos”.

Guía de preguntas

Tablero

Marcadores

TIEMPO

45 minutos Aproximadamente

METODOLOGÍA

El Orientador contará con una recolección de artículos sobre el tema Estado de Derecho, Democracia, Derechos Humanos.

Sobre la base de los grupos conformados en la dinámica anterior, se distribuye a cada grupo un artículo y una guía de preguntas de reforzamiento:

• ¿En una dictadura, es posible la vigencia de los Derechos Humanos?

• ¿El Estado de Derecho es una condición suficiente para garantizar una plena vigencia de la Democracia?

• ¿Cómo pueden aportar a la consolidación de la Democracia y al Estado de Derecho?

• ¿Ustedes como servidores públicos, consideran que sus Derechos Humanos están garantizados al interior de su institución, en el marco del Estado de Derecho?

Estas preguntas deben ser resueltas primero de forma individual y después consensuadas en forma colectiva en el Tablero.

En plenaria, se presentarán los trabajos grupales para socializar la reflexión y el análisis.

Ideas de refuerzo que el Orientador debe remarcar

• La Democracia es un bien común a todos y un proceso en construcción permanente.

• El Estado de Derecho es la expresión de una sociedad democrática en la que se pretende que cada ciudadano se comprometa con el respeto y vigencia de los Derechos Humanos.

5. Conclusiones y recomendaciones. Técnica: “Hoja de Síntesis”

TIEMPO

30 minutos Aproximadamente

METODOLOGÍA

Que los participantes realicen una síntesis y evaluación del Módulo y se co-responsabilicen con los resultados del proceso Hoja de síntesis El Orientador distribuye a cada participante una hoja de síntesis solicitando sea llenada individualmente, o puede utilizar el tablero para recoger los comentarios, luego invita al auditorio a socializar las apreciaciones que tienen sobre los aspectos

trabajados en el Módulo. Para motivar la participación podrá emplear las siguientes preguntas:

• ¿Cómo se han sentido?

• ¿Qué ideas nuevas tienen sobre el tema?

• ¿Qué desafíos nos plantea el tema?

El Orientador recogerá estos comentarios en el tablero y concluirá el módulo valorando el aporte de todos y cada uno de los participantes.

CAPACITACION EN INFORMÁTICA

1. Curso de Windows.

Cómo utilizar el ratón y el teclado, lo que vemos en la computadora, que es Windows, como se utiliza, qué son los archivos y las carpetas, que es eso de copiar y pegar, como utilizamos una impresora.

2. Utilidades

Oír música en la computadora, grabar nuestros propios CDS de música

3. Curso de Word El programa más importante que se debe conocer.

Conceptos básicos, como escribir en Word, tipos de letras, márgenes, imprimir, propiedades de página...Todo aquello que necesitamos saber para comenzar a utilizar este programa en todos nuestros trabajos.

4. Internet.

Cómo tenemos que hacer para conectarnos a Internet, primeros pasos en ver páginas Web, navegación por Internet, el programa que usamos, sus utilidades.

Utilizar el correo electrónico, obtener cuentas de correo electrónico propias, de forma gratuita, como mandamos mensajes, como recibimos mensajes, como enviamos fotos a nuestros amigos.

El Chat, comunicarse con otras personas por Internet.

Cómo buscamos lo que nos interesa en Internet, consultar una enciclopedia, descargarse cosas.

6. CONCLUSIONES.

Con base en el análisis de las encuestas a los estudiantes, profesores del área de Tecnología e Informática, padres de familia, la aplicación de encuestas a diferentes profesionales en diferentes áreas del conocimiento, el trabajo de campo que dio como resultado importantes aportes para esta investigación y a las apreciaciones objetivas del investigador, se concluye lo siguiente;

En el proyecto FORJADORES DE PAZ, no existe la asignatura de Tecnología e informática.

Esta área es contemplada de una forma no estructurada y no tiene un orden secuencial.

Los docentes que pertenecen a FORJADORES DE PAZ, tienen disponibilidad para capacitarse en el área de tecnología e Informática por cuanto son consientes que el manejo automatizado de la información y el uso de herramientas tecnológicas constituyen son de suprema importancia y que en la actualidad no poseen los conocimientos necesarios para desarrollar ésta área adecuada mente.

La población de padres de familia del FORJADORES DE PAZ, son desplazados por la violencia, son relativamente jóvenes, y el nivel de preparación académica es bajo por tratarse en su mayoría de población campesina.

Todos los estamentos de la Comunidad Educativa de FORJADORES DE PAZ, son concientes de la importancia de implementar el área de Tecnología e Informática, en éste proyecto.

Las gestiones de la Directora de FORJADORES DE PAZ, han sido muy oportunas al conseguir los recursos para dotar de diferentes herramientas tecnológica, como material didáctico para que el desarrollo de sus actividades sea adecuado.

Existe la necesidad de diseñar en FORJADORES DE PAZ, un programa curricular pertinente a la enseñanza de la asignatura de Tecnología e Informática.

Existe la necesidad en FORJADORES DE PAZ, de diseñar un programa educativo multimedia como facilitador en el proceso de aprendizaje en el área de tecnología e Informática.

7. RECOMENDACIONES.

El proyecto FORJADORES DE PAZ, debe adoptar una propuesta curricular pertinente a la enseñanza de la Tecnología e Informática para ser desarrollada en el tiempo que los niños desplazados por la violencia se encuentren en el.

Se debe diseñar una propuesta educativa multimedia con base en la propuesta curricular, como herramienta facilitadora para el proceso de aprendizaje en los niños de FORJADORES DE PAZ.

El proyecto FORJADORES DE PAZ, debe desarrollar proyectos de capacitación docente para la enseñanza de la Tecnología e Informática.

Se debe desarrollar proyectos de capacitación a la comunidad de padres de familia de los niños de FORJADORES DE PAZ en el área de Informática y derechos Humanos

8. BIBLIOGRAFÍA

ALAS PARA LA MENTE. REGGINI Horacio C. Ed.Galápago. pgs 78 a 93

TECNOLOGIA PARA DOCENTES. Aplicación al primer ciclo de la educación básica. ZABALAR R. Horacio. ALBISA de ledo Susana. Viamonte. Buenos Aires. Argentina.

COMPUTACIÓN PARA TODOS, Tomo 1.Ed. Planeta. Pgs 24 a 32.

LEY GENERAL DE EDUCACION. Ed. Lito. Santa fe de Bogota.1998.

COMPUTACION Y EDUCACION GAVIS H. Álvaro. Icfes.

SICOLOGIA DE LA EDUCACION. Sprintheill.

EPISTEMOLOGIA Y PEDAGOGIA. Bedoya Iván. Editorial Voluntad.

FUNDAMENTACION PEDAGOGICA Y DIMENSION SOCIOPOLITICA DE LOS PROYECTOS EDUCATIVOS INSTITUCIONALES. IBARRA R. Oscar. Ed. Sumigraf Ltda. Pasto, Agosto 1999.

ACTUALIZACIÓN PEDAGOGICA Y LA DIMENSION FORMATIVA DE LOS

PROYECTOS EDUCATIVOS INSTITUCIONALES. MARTINEZ DE C. Elba. Sumigraf Ltda. Pasto, Agosto 1999.

GESTION PEDAGOGICA Y DIMENSION PARTICIPATIVA DE LOS PROYECTOS EDUCATIVOS INSTITUCIONALES. PARRA G. Luis, GOMEZ D. Andrea, GOMEZ D. Silvia Sumigraf Ltda. Pasto, Agosto 1999.

USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGIAS EN EL AULA DE MATEMATICAS Bogota D.C., Colombia Diciembre 2001.

ACNUR, Memorando de intención entre la Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los refugiados, para la promoción y desarrollo del derecho de los refugiados y el gobierno de la Republica de Colombia. Santa fe de Bogotá, 1997.

Amnistía Internacional, Informe 1997**,** EDAL, Madrid, 1997.

Ardila G., Constanza, Política gubernamental de Derechos Humanos y desplazamiento interno. En Avefénix, Vol 1, No III, Fundación Social Colombiana, CEDAVIDA. Santafé de Bogotá, Diciembre, 1994.

Arias Avila Nestor Oswaldo, Notas sobre los derechos de los desplazados internos. En Defensoria del Pueblo, Su Defensor. Año 5. No 47, diciembre/97, y marzo de 1998. Periódico para la divulgación de los derechos humanos, Santafé de Bogotá, 1998.

Vidal Roberto; Políticas Publicas en frente del desplazamiento forzado por la Violencia en Colombia: Estrategias Jurídicas en medio del conflicto armado / Universitas Ciencias Jurídicas Y Socioeconómicas. No.93 (Dic. 1997); p.403-414.

Sistema Nacional de Atención Integral a la Población Desplazada. Documento CONPES 2924. Ministerio del Interior, Consejería presidencial para desplazados, Consejería presidencial para los derechos humanos, Consejería presidencial para la Política Social. Versión Aprobada. Santafé de Bogotá, 1997

ANEXOS

Anexo A. Encuesta aplicada a los niños que pertenecen al proyecto Forjadores de Paz.

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

OBJETIVO: Recolectar información que permita detectar el grado de analfabetismo informático en niños y niñas en situación de desplazamiento generado por la violencia en nuestro país que se encuentran en el proyecto FORJADORES DE PAZ

Edad_____ Grado_____ Sexo_____

1. ¿Sabes que es informática? Si ☐ No ☐

2. ¿Conoces el computador? Si ☐ No ☐

3. ¿Sabes para qué sirve? Si ☐ No ☐

4. ¿Te han enseñado a manejar un computador? Si ☐ No ☐

5. ¿En la región de donde tu saliste existían computadores? Si ☐ No ☐
   ¿Cuántos?_____

6. ¿En tu escuela te dictaron alguna vez clases de informática y computación?

   Si_____ No_____

   ¿Qué temas?_____

_____

_____

7. ¿Te gustaría que en el proyecto “Forjadores de Paz” te enseñaran a manejar un Computador? Si ☐ No ☐

¿Porqué?_____
_____
_____

8: ¿Te gustaría contar con un medio que te ayude y facilite a conocer el Computador?

Si ☐ No ☐

10. ¿Consideras importante el estudio del computador y la informática para tu Vida? Si ☐ No ☐

¿Porque?_____
_____

Anexo B. Encuesta dirigida a docentes en el área de tecnología e informática en instituciones públicas de educación básica primaria de la de san Juan de pasto

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

OBJETIVO: Recolectar información para desarrollar una propuesta de plan de estudios el área de Tecnología e informática.

1. ¿Bajo que criterios usted selecciona los contenidos del área de tecnología e Informática?

_____
_____
_____
_____
_____

2. ¿Qué estrategias utiliza para el desarrollo de la materia?

_____
_____
_____
_____
_____

3. ¿Cuales son los aspectos que considera más importantes para el desarrollo de los logros propuestos en el área de Tecnología e informática? (Subráyelo)
   - Identificar
   - Desarrollar
   - Utilizar
   - Valorar
   - Apropiar
   - procesar

4. ¿Cuáles cree que son las dificultades para el desarrollo de la materia?

_____
_____
_____
_____

5. ¿Cuáles son los contenidos básicos para el grado cero?

_____
_____
_____
_____

6. ¿Cuáles son los contenidos básicos para el grado primero?

_____
_____
_____
_____

7. ¿Cuáles son los contenidos básicos para el grado Segundo?

_____
_____
_____
_____

8. ¿Cuáles son los contenidos básicos para el grado tercero?

_____
_____
_____
_____

9. ¿Cuáles son los contenidos básicos para el grado cuarto?

_____
_____
_____
_____

10. ¿Cuáles son los contenidos básicos para el grado quinto?

_____
_____
_____
_____

11. ¿mencione algunas sugerencias para el desarrollo de la materia?

_____
_____
_____
_____

GRACIAS…