

311.33.453
V85p



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
Ingeniería de Sistemas y Computación

Instituto para la Investigación Educativa
y el Desarrollo Pedagógico - IDEP



* 26 *

80/10/182
932000

Laboratorio de Investigación y Desarrollo sobre Informática en
Educación - LIDIE



PROYECTO LUDOMATICA - IDEP
INFORME FINAL

Bogotá, 30 de noviembre de 2000

Calle 19ª No.1-37 Este Conmutador 3394999 Ext.: 2860-2861 Tel.: (57.1)3324324-3324326 Fax: (57.1)3324325
<http://www.isc.uniandes.edu.co>
A.A. 4976 Santafé de Bogotá, D.C. - Colombia

Inv. IDEP
17

Bogotá, noviembre 30 de 2000

Dra. Clemencia Chiappe
Director
IDEP

Ref: Proyecto Ludomática, contrato 56-99

Estimada Dra Chiappe,

Con la presente estoy haciendo entrega de los resultados finales del proyecto en referencia, a saber:

- Informe técnico final
- 20 copias del CD de la Ciudad Fantástica para las instituciones
- 20 copias del CD de Enigmática - Mentecreativa para las instituciones
- 20 copias de las guías Ludopedagógicas para uso del software de la Ciudad Fantástica para las instituciones
- Copia en diskette de las guías ludopedagógicas para uso del software de la Ciudad Fantástica

El informe técnico consta de dos partes y cuatro anexos: la primera parte presenta el informe final desde la perspectiva pedagógica del proyecto, mientras que en la segunda parte se presentan los resultados de evaluación del proyecto en las instituciones.


En anexos se describe el cronograma del proyecto (anexo 1), se detallan las tutorías informáticas realizadas (anexo 2), se describen los talleres (anexo 3), se presentan las guías ludopedagógicas de apoyo al uso del software de Ciudad Fantástica (anexo 4) y se anexan los certificados de entrega, a cada una de las dos instituciones, de un volumen de la Revista de Informática Educativa y del software de Microsoft: Creative Writer así como el certificado de uso de los sistemas digitales del proyecto y los certificados de las visitas de socialización a las instituciones (anexo 5).

Además de los productos anteriores, estipulados en el contrato, te estoy enviando un video testimonial sobre el uso de Ludomática en las instituciones del proyecto, que ilustra, mejor que cualquier informe, la intergración del proyecto en estas instituciones.

Quería comentarte que, por problemas con la conectividad de las instituciones de la Secretaría de Educación del Distrito, las actividades programadas en la red, de soporte y acompañamiento a la apropiación de la propuesta y a su afianzamiento en las instituciones, tuvieron que reemplazarse por más actividades presenciales, por lo que la fase 2 se prolongó hasta finales de este año; las fases 3 y 4 se realizarán en los primeros 6 meses el año entrante, en una versión compactada e integrada, con un cronograma que está por acordarse con la Secretaría. Como acordamos con ustedes, las dos instituciones financiadas por ustedes: Unidad Básica Rafael Uribe Uribe y CED Campo Hermoso, continuarán en estos 6 meses participando en el proyecto.

Quiero aprovechar para agradecerle a ti, a Edgar Torres y al IDEP, el soporte financiero y logístico dado a este proyecto y quedo pendiente de cualquier aclaración adicional que requieran sobre esta experiencia.

Cordialmente,



Olga Mariño Drews
Director Proyecto Ludomática
LIDIE - Universidad de los Andes

Se anexa: lo anunciado

Cc: Edgar Torres, interventor Proyecto Ludomática

INFORME FINAL



**PROCESO DE FORMACIÓN DE DOCENTES EN LA FASE 2 DEL PROYECTO
LUDOMÁTICA CON INSTITUCIONES DEL IDEP**

ESPERANZA LOPEZ REYES

Coordinadora del grupo

APROPIACION DE LA PROPUESTA PEDAGOGICA

PROPOSITO

Apropiar las concepciones pedagógicas del proyecto, a partir del desarrollo de 6 ideas fuerza, en una construcción colectiva, donde se vive el significado de cada una de ellas como nodos de relación, experimentando un ambiente lúdico, creativo y colaborativo, con aplicación de lenguajes informáticos donde el tema integrador sobre el que gira esta etapa son las necesidades e ideas de trabajo (preguntas-problema) obtenidas de la fase1 pero, contextualizadas sobre las ideas-fuerza.

OBJETIVOS

Evidenciar la apropiación de las concepciones pedagógicas del proyecto a través del diseño de estrategias pedagógicas e informáticas para el trabajo con los niños en las instituciones (Educadores y directivas) a partir de comprender el valor de la educación por procesos.

Cuadro: metas a lograr en cada taller.

Taller	Metas	Resultado Institucional
1.Apertura	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar un informe general de fase 1 • Realizar un test de línea de base. • Presentar la estructura del taller creativo. • Presentar y hacer inducción al espacio virtual 	<p>Se recogió La trabajaron las instituciones Participación activa de las instituciones</p>
2.Idea fuerza huellas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconocer el potencial del pasado para el desarrollo de procesos creativos. ▪ Identificar acontecimientos relevantes en la vida de cada uno (por ejemplo, experiencias de aprendizaje) y unirlos en un relato. ▪ Identificar estrategias pedagógicas para reconocer intereses, fortalezas y debilidades de los niños en los procesos educativos. ▪ Reconocer el valor de las experiencias significativas como momentos de aprendizaje. ▪ Diseñar un taller para su institución en medio magnético ▪ Desarrollar el taller de la idea fuerza huellas en la institución a docentes y niños ▪ Participar en el Seminario virtual dando aportes pedagógicos al concepto de huellas 	<p>Producto presentado por las instituciones Producto presentado por las instituciones Producto presentado por las instituciones producto presentado por las instituciones Pendiente Pendiente Pendiente Pendiente</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participar en el Chat 1 proponiendo estrategias pedagógicas frente al concepto huellas 	pendiente
3.Idea Fuerza Frontera	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar las posibilidades creativas, lúdicas y colaborativas, a través de un formato donde registren las características principales experimentadas en el desarrollo del taller. ▪ Identificar y propiciar el aprendizaje en las múltiples formas de ser creativos. ▪ Generar el reconocimiento de diversos aspectos necesarios para el desarrollo del juego teatral: Movimiento corporal, ritmo, espacio escénico, fluidez de movimientos, desdoblamiento, posibilidades de expresión corporal. ▪ Identificar y relacionar elementos y recursos entre lo imaginario y lo real que hacen un ambiente creativo, proponer nuevas construcciones a partir de esos elementos. ▪ Reconstruir el proceso creativo: Identificar elementos relacionados (medios de expresión, creencias, mitos, imaginarios, etc.) recursos, acciones (exploración, experimentación, cambios), sentimientos (formas de fluir, riesgos, retos, angustias, goce), nuevas construcciones, tipos de preguntas que generaron la construcción. ▪ Experimentar juegos teatrales grupales, explorar y recrear ambientes cotidianos como recursos escénicos; libertad para proponer, fluir e improvisar. ▪ Recolectar información referente a las conversaciones espontáneas de los niños, los juegos y juguetes preferidos. . ▪ Diseñar un taller para su institución en medio magnético ▪ Desarrollar el taller de la idea fuerza fronteras en la institución a docentes y niños ▪ Participar en el Seminario virtual dando aportes pedagógicos al concepto de fronteras ▪ Participar en el Chat 1 proponiendo estrategias pedagógicas frente al concepto fronteras 	<p>Producto presentado por las instituciones</p> <p>Producto presentado por las instituciones</p> <p>Producto presentado por las instituciones</p> <p>Producto presentado por las instituciones</p> <p>Producto presentado por las instituciones</p> <p>Producto presentado por las instituciones</p> <p>Producto presentado por las instituciones</p> <p>Pendiente</p> <p>Pendiente</p> <p>Pendiente</p> <p>Pendiente</p>

4.Espacios interactivos, y diseño de talleres	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar y manejar los servicios de Internet ▪ Identificar y manejar editor gráfico para niños y editor de textos. ▪ Identificación y manejo de los espacios virtuales del proyecto ludomática ▪ Diseñar un taller para cada institución que experimente los conceptos de huellas y fronteras en medio magnético. 	<p>Sesión de simulación realizada por las instituciones en la FURAPO.</p> <p>las instituciones han utilizado este sw en el desarrollo de los talleres</p> <p>Sesión de simulación realizada por las instituciones en la FURAPO</p> <p>Pendiente</p>
5.Idea Fuerza Acompañar	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar formas colaborativas de trabajo para la construcción de una convivencia creativa y lúdica a través de proyectos comunes. • Proponer estrategias que permitan ubicar intereses comunes. • Reconstruir en las formas colaborativas de trabajo, nuevas relaciones entre los miembros del grupo apoyadas en la comunicación a distancia • crear por grupos una historia, en un ambiente colaborativo. • A través de e-mail, los grupos de cada Institución, se intercambian durante la semana previa a este Taller, una historia inventada • Diseñar un taller para su institución en medio magnético • Desarrollar el taller de la idea fuerza acompañar en la institución a docentes y niños • Participar en el Seminario virtual intercambiando opiniones frente al concepto de acompañar • Participar en el Chat 2 proponiendo estrategias pedagógicas frente al concepto acompañar 	<p>Producto presentado por las instituciones</p> <p>Producto presentado por las instituciones</p> <p>Producto presentado por las instituciones</p> <p>Producto presentado por las instituciones</p> <p>Pendiente</p> <p>Pendiente</p> <p>Pendiente</p> <p>Pendiente</p>
6. 4.Espacios interactivos, y diseño de talleres	<p>Lanzar el proyecto informático del periódico: "Semana de acertijos"</p> <p>Desarrollar el semanario de acertijos institucional</p> <p>Diseñar taller para la institución con el concepto de acompañar</p> <p>Simular el ingreso al chat</p>	<p>Pendiente</p> <p>Pendiente</p> <p>Pendiente</p> <p>Participacion de</p>

	Identificar, explorar y manejar motores de búsqueda (concepto, uso, clasificación, recomendaciones)	instituciones Participación de las instituciones en la simulación en Furapo
--	---	--

Instituciones participantes:

1. Colegio Distrital Rafael Uribe Uribe
2. Ced Campo Hermoso

PROCESO

Para lograr el propósito en fase 2 se han realizado varios encuentros¹: Hasta la fecha (Junio7 del 2000):

1. 1 Sesión de apertura de fase
2. Cuatro talleres creativos:
 - * Idea fuerza huellas
 - * Idea fuerza fronteras
 - * 2 sesiones de taller: Idea fuerza acompañar:
3. Espacios interactivos: 2 sesiones

Quedan pendientes en la fase 2:

- 6 sesiones de talleres creativos:
 - *2 de idea fuerza caminos
 - *2 de idea fuerza hábitat
 - *2 de idea fuerza cambio
- Espacios interactivos: 3 sesiones
- El desarrollo de los talleres en las instituciones por cada idea fuerza trabajada
- Seminarios virtuales de cada idea fuerza
- Chats de cada idea fuerza
- Proyecto informático de semanario de acertijos de cada institución
- Manejo de la información en los espacios interactivos de Ludomática

El proceso a seguir en cada sesión de trabajo fue el siguiente:

1- Sesión de apertura

En esta sesión los participantes pudieron reconstruir el proceso vivido en fase uno y conocer establecer los resultados obtenidos realizando un balance de fortalezas y debilidades del desarrollo del proyecto. El equipo de evaluación levantó una línea de base de las 5 instituciones que va a evaluar y una información básica del estado actual de las instituciones a las que les va a realizar seguimiento.

Se analizó la estructura que se utilizarán los docentes durante la fase 2 para desarrollar talleres creativos y participaron activamente en la inducción y manejo de los espacios virtuales del proyecto Ludomática.

2- Taller de idea fuerza huellas

Este evento se llevó a cabo mediante trabajo de taller para construir y apropiarse conocimiento mediante una lectura múltiple que parte de un reconocimiento propio y del entorno. El sentido pedagógico estuvo en el reconocimiento del valor de los saberes contenidos en las historias de vida y en la posibilidad de hacer visible la información registrada en las huellas que reconocemos de los lugares, objetos y personas con las que convivimos.

El trabajo se hizo inicialmente de manera individual: se hacía lectura de elementos que llevaba cada participante como parte de su historia de vida, luego por grupos evocaron experiencias y las compartieron para representarlas a través de la plástica y relatos elaborados con editores de texto. Al final en subgrupos, identificaron acontecimientos relevantes sucedidos en la historia de vida de cada uno que ayudan a identificar fortalezas y debilidades como estrategias pedagógicas en los procesos de construcción de conocimiento.

3- Taller de idea fuerza fronteras

En este taller se exploraron múltiples formas de ser creativo, trabajando la realidad, la fantasía, y Lo imaginario. Los participantes experimentaron de manera individual variados juegos teatrales con intervención de movimientos, tipos de expresión, ritmo fluidez, libertad escénica, etc; como una manera de prepararse para identificar elementos reales e imaginarios y en una segunda etapa del taller poder realizar nuevas construcciones colectivas donde se recrean los ambientes cotidianos.

4- Taller de idea fuerza acompañar

En estas dos sesiones de trabajo se plantearon situaciones problema para ser resueltas a nivel de grupo, inicialmente se reunieron por instituciones para hablar acerca de un día de trabajo normal, e identificar los lugares donde se presenta conflicto y averiguar los orígenes de dicho conflicto para finalmente por grupos lograr unos acuerdos que eviten o permitan dar soluciones alternas que favorezcan la convivencia pacífica en la institución.

En la siguiente sesión de trabajo, se planteó una situación de caos presentada en el planeta donde se organizaban en dos grupos, uno que analizaba la situación y se

organizaba de manera individual y colectiva para lograr salvar la situación y un grupo que era el observador de la forma en que se organizaba el primer grupo y el tipo de roles que se asumía. Al final se realizó una reflexión para identificar las formas adecuadas, las fortalezas y debilidades para solucionar conflictos y la identificación de los elementos clave que permiten conseguir un objetivo común : Dialogo pedagógico, formas colaborativas de trabajo, la importancia de una pedagogía del diálogo y la participación a la hora de abordar una labor educativa centrada en la construcción del conocimiento, el reconocimiento del otro, las formas colaborativas de trabajo y el valor de acompañar los procesos en la evolución de la experiencia.

5- Espacios interactivos1:

Para trabajar esta tutoría se hizo necesario dividir a los participantes en dos grupos: uno de 25 personas que asistiera a la tutoría de espacios interactivos y otro que asistiera al trabajo de diseño de taller institucional durante la jornada de la mañana y luego en la jornada de la tarde los grupos intercambiaron sesión: los que habían estado en tutoría pasaron a diseño de taller y viceversa en la jornada de la tarde.

Para el grupo que se quedo en la tutoría de espacios interactivos:

La sesión inició con un juego por grupos institucionales donde los participantes debían contestar unas preguntas presentadas en power point frente a los imaginarios colectivos de conceptos variados sobre los diferentes servicios de Internet antes de que acabara la música para que sus conceptos no fueran muy elaborados.

A nivel colectivo se fueron socializando y construyendo los diferentes conceptos hasta enriquecerlos y unificarlos, luego se complementó esa información mediante la lectura colectiva de un periódico desarrollado para el Proyecto acerca del correo electrónico, usos, como se forma una dirección (con un juego de deducción para que ellos resuelvan), etc.

Al final se hizo una reflexión colectiva sobre las nuevas tecnologías de comunicaciones en la educación actual, exploraron y simularon el uso del Outlook Express: enviar correo, recibir, crear nuevo correo, re-enviar, contestar al autor, contestar a todos, libreta de direcciones, archivos adjuntos. etc.

Al final se presentó el software de BSCW y los espacios que trabaja el proyecto: seminarios virtuales, chat y espacios de trabajo compartido. Se hizo una practica simulada de cómo manejar la información y comunicación a través de estos espacios.

Para el grupo que se quedo en diseño de taller :

Iniciaron recordando la estructura de taller trabajada en la sesión de apertura y resumiendo los elementos que fueron clave en el desarrollo la idea fuerza y por grupos definieron cómo esos elementos contribuyen en el desarrollo de procesos de aprendizaje, luego cada grupo analizó lo que quería trabajar con sus estudiantes en la institución y desarrollaron ideas dentro de la estructura propuesta por el proyecto. En el desarrollo del taller incluyeron el uso del sw trabajado en la capacitación . (editor gráfico y de texto) como un elemento que facilita el desarrollo de estrategias pedagógicas.

6- Espacios interactivos 2:

Para trabajar esta tutoría se hizo necesario dividir a los participantes en dos grupos: uno de

25 personas que asistiera a la tutoría de espacios interactivos y otro que asistiera al trabajo de diseño de taller institucional durante la jornada de la mañana y luego en la jornada de la tarde los grupos intercambiaron sesión: los que habían estado en tutoría pasaron a diseño de taller y viceversa en la jornada de la tarde.

Para el grupo que se quedo en la tutoría de espacios interactivos:

Se inicio la sesión haciendo una simulación por grupos institucionales de lo que es participar en un chat, para esto se entregó una guía escrita paso a paso para ingresar en el espacio.

Luego se realizó una presentación grupal de lo que son motores de búsqueda averiguando primero acerca de lo que ellos imaginaban que era esto. Entre todos se reconstruyó el concepto , uso, recomendaciones, y al final se hizo una exploración por algunos de ellos buscando temas que sugerían los docentes.

Al final se hizo entrega de guías de trabajo para practicar la búsqueda con direcciones exactas de sitios interesantes a nivel de educación donde pueden encontrar ayuda y temas que faciliten los procesos de aprendizaje.

LOGROS

En las sesiones descritas en el punto anterior se logró construir durante el taller y apropiar el concepto de cada idea fuerza y los principios pedagógicos que las sustentan. Las practicas a nivel informático y comunicacionales se realizaron de manera simulada en los espacios de la capacitación donde los participantes a nivel de grupo se turnaban para manejar cada herramienta y apropiarla.

Cada institución logró realizar diseño inicial de los talleres por idea fuerza.

NO LOGROS

En esta fase se logró llegar hasta esta idea fuerza y se suspendió la capacitación por receso de los maestros frente a la capacitación que les ofrece la SEDC. Se reinician labores de esta fase el Martes 11 de Julio del 2000, se anexa el ajuste del cronograma correspondiente y el informe de fase 2 bajo la coordinación de otro miembro del equipo Ludomática por estar en Licencia la persona responsable del grupo hasta el momento.

Está pendiente el diseño de talleres en medio magnético, el ingreso de la información institucional en los espacios virtuales del proyecto, la participación en seminarios virtuales y chats por cada idea fuerza trabajada y el manejo de correo electrónico.

Los talleres que diseñaron para trabajar con maestros en la institución no se han logrado desarrollar debido a que no tienen los equipos ni dotación básica para ello y falta que los directivos creen los espacios necesarios para multiplicar la experiencia en la institución.

LINEAS DE ACCION

- Se sugiere hacer una reunión con las instituciones participantes (IDEP, SEDC , LUDOMATICA y Directivos de las instituciones) para revisar y analizar estos dos primeros informes, estudiando los factores claves de éxito en el desarrollo del programa, los convenios realizados frente a las metas durante cada fase de la

capacitación, y hacer una lluvia de ideas que permitan generar alternativas de solución frente a las dificultades presentadas.

CONTINUACION DEL INFORME DE LA FASE A PARTIR DEL 11 DE JULIO

(Fecha en que se reinician labores nuevamente por información de SEDC de arreglos de infraestructura y acuerdos con FECODE frente al tema de las vacaciones para docentes)

El siguiente cuadro muestra las metas que se esperaban por taller.

Taller	Metas	Resultado Institucional
Idea Fuerza Caminos	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar múltiples posibilidades para acceder al conocimiento • Reconocer la pregunta y el objeto como punto de partida para la búsqueda de conocimiento • Elaborar conclusiones frente a la forma en que se construye el conocimiento • Participar en el seminario virtual intercambiando opiniones frente al concepto de caminos Participar en el chat	Productos presentados por las instituciones Pendiente Pendiente
4.Espacios interactivos; Diseño de talleres	Identificar y manejar juegos interactivos y editor de acertijos Manejar y profundizar en el software Ciudad Fantástica Herramienta de guías Diseñar un taller para cada institución que experimente el conceptos de caminos y donde los niños creen sus propios acertijos	Sesión de simulación realizada por las instituciones Sesión de simulación realizada por las instituciones Pendiente Pendiente
Idea Fuerza Hábitat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconocer el entorno como un medio de posibilidades y oportunidades para la interacción ▪ Identificar el concepto de prolongación del entorno ▪ Experimentar diferentes formas de interacción con elementos del entorno ▪ Evoçar el ambiente institucional y los elementos más significativos para el grupo ▪ Promover la interacción con elementos del entorno para nuevas interpretaciones y opciones de trabajo significativas 	Apreciación positiva del concepto trabajado Productos Presentados por las instituciones

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participar en el seminario virtual dando aportes pedagógicos al concepto de hábitat Participar en el chat proponiendo estrategias pedagógicas 	<p>Pendiente</p> <p>Pendiente</p>
Espacios interactivos; Diseño de talleres	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar, explorar y manejar servicios de Internet ▪ Identificar y manejar editor gráfico para niños y editor de textos para el montaje de web ▪ Diseñar un taller para cada institución que experimente el concepto de Hábitat ▪ Revisar y unificar criterios en torno a la construcción de talleres 	<p>Sesión de simulación realizada por las instituciones</p> <p>Sesión de simulación realizada por las instituciones</p> <p>Producto iniciado en la sesión por las instituciones</p> <p>Producto presentado por las instituciones</p>
Idea Fuerza Cambio	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar elementos constitutivos del proyecto que entronquen en la vida de la institución • Visualizar los rasgos que identifican la institución haciéndola diferente de las demás • identificar las manifestaciones lúdicas, creativas, colaborativas e interactivas de la institución • identificar las situaciones actuales e ideales de la institución • proyectar esfuerzos institucionales para el próximo año • identificar, aportes y cambios al PEI y procesos de lecto-escritura al interior del aula 	<p>Productos presentados por las instituciones</p>
Aplicación taller institucional: actividad adicional.	<ul style="list-style-type: none"> • Observar la ejecución de talleres en cada institución 	<p>Participación activa de los docentes,</p> <p>Producto socializado</p>
Espacios interactivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar las preguntas consignadas en el espacio virtual • Manejar sw (actividad adicional) 	<p>Producto iniciado por las instituciones, pendiente su finalización</p>
Metodología casos TEL	<ul style="list-style-type: none"> • Sistematizar las vivencias propias y de la institución 	<p>Producto iniciado por las instituciones,</p>

	• Acercarse a los sueños de la institución	pendiente finalización	su
--	--	------------------------	----

PROCESO

Para lograr el propósito en fase 2 se continuo el proceso a partir del 11 de Julio con la realización de varios encuentros Hasta la fecha :

(Julio 7 del 2000 en adelante):

1. 6 talleres creativos:

- * 2 sesiones de taller: Idea fuerza caminos
- * 2 sesiones de taller: Idea fuerza acompañar
- * 2 sesiones de taller: Idea fuerza cambio

2. 3 Espacios interactivos:

- * Lanzamiento Ciudad fantástica y Juegos interactivos, Herramientas de guías, diseño de acertijos a cargo de niños. Editor de acertijos
- * Exploración de editor gráfico y de texto para montaje de Web
- * Asesoría en espacio virtual



Quedan pendientes en la fase 2:

- El desarrollo de los talleres en las instituciones por cada idea fuerza trabajada
- Seminarios virtuales de cada idea fuerza
- Chats de cada idea fuerza
- Proyecto informático de semanario de acertijos de cada institución
- Manejo de la información en los espacios interactivos de Ludomática

El proceso a seguir en cada sesión de trabajo fue el siguiente:

1. Idea fuerza Caminos

A partir de la lectura de un cuento se reflexionó frente al tipo de respuestas que genera una pregunta de tipo: convergente, divergente, de opinión y de memoria.

La siguiente actividad fue la descripción de un objeto musical por medio de un relato, reflexionaron acerca de la importancia del conocimiento previo en la investigación de un objeto.

Al final vivieron la experiencia de seguir pistas por las instalaciones para responder a un enigma que se les presentó como reto principal como una forma de identificar caminos propios para construir conocimiento a través de variados medios y procesos de aprendizaje.

La continuación del taller se hizo en otra sesión donde a partir de la búsqueda de objetos por el barrio y el sw de ciudad fantástica, se identificaba la memoria como un camino para construir conocimiento y a los enigmas como una herramienta que facilita el desarrollo del pensamiento creativo.

2. Espacios interactivos - diseño de talleres

Se dividieron los participantes en dos grupos intercambiándose para que cada uno pasara por la experiencia de diseño colaborativo del taller y la tutoría informática: conocimiento y exploración de Ciudad Fantástica, y diseño del taller correspondiente a la idea fuerza caminos.

3. Idea Fuerza Hábitat

Iniciaron el taller valorando el desarrollo del proyecto como una posibilidad que brinda el entorno para enriquecer su trabajo educativo. Valoraron las estrategias del proyecto (visita a un museo por ejemplo) como elementos del medio ambiente que se pueden aprovechar en el aula.. Identificaron en los talleres el trabajo desde diversas áreas del conocimiento como por ejemplo valores, geometría, aritmética, lenguaje, tecnología, artes, sociales, diseño, etc., en las cuales se utiliza el juego como herramienta de movilización, cooperación, solidaridad.

Luego trabajaron relatos existentes frente al nombre de Santa Fe de Bogotá e imitaron a los muiscas, saludando a otras personas que se encuentran, utilizando solamente gestos; se comunican, dando paso a nuevos lenguajes apoyados en la mímica para que el resto de los participantes pudiera traducir lo inventado. Este ejercicio logró hacer evidente cómo el lenguaje puede ser un punto de referencia para estudiar las ciencias sociales.

4. Rediseño de talleres

Se hizo revisión y unificación de criterios en torno a la construcción de talleres para aplicación en las instituciones; comprendiendo la noción de taller para lo cual los docentes desde su experiencia respondieron con preguntas frente a los objetivos, metodologías, criterios pedagógicos y evaluación.

5. Idea Fuerza Cambio

Identificaron lo mas importante de los elementos constitutivos del proyecto, relacionando la forma en que estos se dan en el trabajo institucional. Se identifico lo que se observa y lo que seria deseable observar adicionalmente en un año.

Identificaron los esfuerzos institucionales para el cambio frente a las pedagogías constructivistas y problémicas acercándose al primer boceto de proyecto LCCI.

En una de las jornadas de taller reconstruyeron el proceso de trabajo sobre lecto-escritura en el aula, citando diferentes enfoques.

Se reflexionó acerca de los tres niveles de apropiación en las niñ@s : cuestionan, controlan, fonetizan

6. Espacio interactivo.

Trabajaron en los espacios virtuales para el seguimiento de los procesos en el sistema de capacitación consignando el desarrollo de las preguntas hacia las ideas fuerza.

Realizaron exploraciones en Internet para familiarizarse con el uso de estos recursos identificando: conceptos y utilidad.

Exploraron software educativo dado por secretaria de educación para su aprovechamiento en el aula y creación de talleres.

7. Casos TEL:

Los participantes trabajaron en los espacios virtuales destinados para registrar el proceso vivido hasta ahora durante la capacitación, con el apoyo del equipo de evaluación. Se respondieron preguntas y dudas frente al significado de transformación educacional con Ludomática.

8. Aplicación taller institucional

Los maestros diseñaron un taller y lo desarrollaron con un grupo de niños bajo la asesoría y observación directa de un miembro del equipo pedagógico en cada institución

LOGROS

En las sesiones descritas en el punto anterior se logró construir y apropiarse el concepto de cada idea fuerza y los principios pedagógicos que las sustentan. Las prácticas a nivel informático y comunicacionales se realizaron parcialmente y de manera simulada en los espacios de la capacitación donde los participantes a nivel de grupo se turnaban para manejar cada herramienta y apropiarla.

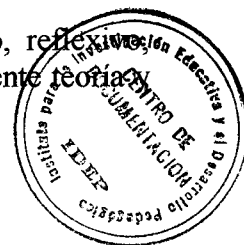
Cada institución logró iniciar el diseño de los talleres por idea fuerza pero sin incluir el componente informático por no tener en la escuela los equipos y la infraestructura adecuada para ello.

Apropiaron metodologías problémicas con el uso integrado de recursos.

Proyectaron una educación integral en un ambiente dinámico, participativo, reflexivo, creativo, colaborativo que permite generar conocimiento y hacer simultáneamente teoría-práctica.

Identificaron los procesos de trabajo sobre lecto-escritura.

Validaron la utilización de la fantasía y su potencial creativo.



NO LOGROS

Está pendiente el diseño de talleres en medio magnético, el ingreso de la información institucional en los espacios virtuales del proyecto, la participación en seminarios virtuales y chats por cada idea fuerza trabajada y el manejo de correo electrónico.

Los talleres que diseñaron para trabajar con maestros en la institución no se han logrado desarrollar debido a que no tienen los equipos ni dotación básica para ello y falta que los directivos creen los espacios necesarios para multiplicar la experiencia en la institución con los niños@s.

LINEAS DE ACCION

Se sugiere hacer una reunión entre la SEDC y el proyecto con la consignación de nuevos acuerdos en un acta que aprueben las partes para dar solución inmediata a las dificultades que se han presentado por no tener a punto la infraestructura necesaria para el desarrollo del

proyecto: Reforzar el proceso vivido en fase 2 haciendo un plan de contingencia que cuyo énfasis sea el componente informático. La parte de conceptualización y fundamentación pedagógica de los conceptos que se proponía de manera virtual, remplazarla por sesiones de trabajo presencial, retomar las ideas propuestas en taller de cambio y reformularlas. Desplazarse a las instituciones que participan en la capacitación con el fin de apoyar y presentar el proyecto a los demás docentes y a padres de familia.

No continuar el proyecto, es decir, no iniciar fase 3 hasta que no se tenga la infraestructura necesaria para hacerlo pues de allí en adelante el desarrollo de la propuesta de capacitación es en un porcentaje alto a nivel virtual y con el apoyo del componente informático.

PLAN DE CONTINGENCIA GENERADO

SESION	CONTENIDO	FECHA	RESPONSABLE	MATERIALES	ESPACIO VIRTUAL
Lanzamiento del proyecto LCCI ciudades imaginarias	Desarrollo de la etapa 1 del proyecto colaborativo local de ciudades fantásticas	26 Sep	Esperanza López	Textos Giani Guadalupi. Ciudades imaginarias. Sw enciclopédico, Internet, biblioteca infantil, material para trabajo creativo.	
Foro de principios pedagógicos	discusión pedagógica alrededor de los componentes del Proyecto.	17 oct	Equipo pedagógico		
Sesión de lectoescritura	Reflexión pedagógica acerca de proyectos de aula	17 Oct	Mauricio Pérez	Experiencias de docentes	
Taller con sw	Utilización de recursos para solucionar creativamente los retos que plantea el taller (sw entregado por SEDC)	24 Oct	Esperanza López	Diseño del taller 5 sw de tipo enciclopédico, biblioteca infantil, Internet, material de trabajo creativo	
Fundamentación teórica del proyecto		24 Oct	Esperanza López	Documentación de: pedagogía problémica, proyectos de aula, la creatividad, la	

				participación, el juego, la colaboración, conceptualización pedagógica del proyecto.	
Idea fuerza cambio y casos TEL	Identificación de :visión institucional propuesta en fase 1, Reconstrucción de pei y planteamiento de una situación problema para planteamiento de un proyecto institucional para diseñar en fase 3.	7Nov	Esperanza López , Saúl Solórzano, Maria Fernanda Aldana.		Ingreso de información a cada carpeta
Preparacion del plan de socialización	Diseño de taller de socialización	14 Nov	Esperanza López		
Socialización del proyecto en las instituciones	Presentación de la propuesta a través de un taller creativo y la exposición de acetatos	Del 17 al 24 de Nov	Representantes del equipo pedagógico	Retroproyector, material requerido para la ejecución de cada taller.plegables.	



INFORME DE RESULTADOS DEL CRONOGRAMA DE PLAN DE CONTINGENCIA

El siguiente cuadro muestra las metas que se esperaban por taller.

Taller	Metas	Resultado Institucional
Lanzamiento del proyecto LCCI ciudades imaginarias	Vivir una experiencia de taller para desarrollar la etapa 1 del proyecto colaborativo local de ciudades fantásticas	Pendiente
Foro de principios pedagógicos	Establecer la discusión pedagógica alrededor de los componentes del Proyecto	Productos presentados por las instituciones
Sesión de lectoescritura	Construir una propuesta de trabajo a partir de la reflexión de experiencias de los docentes	En construcción
Taller con sw	Utilizar sw y aprovechar las oportunidades que brinda para solucionar creativamente los retos que	Productos presentados por las

	plantea el taller	instituciones
Fundamentación teórica del proyecto	Lograr una fundamentación teórica frente a los componentes que maneja el proyecto en su marco conceptual	Productos presentados por las instituciones
Idea fuerza cambio y casos TEL	Plantear una tema para diseñar el proyecto educativo en fase 3, partiendo de una necesidad institucional formulada en la fase 1 de la capacitación. Registrar en el espacio virtual los avances obtenidos hasta la fecha en cuanto a transformación institucional	Productos presentados por las instituciones Productos presentados por las instituciones
Preparación del plan de socialización	Diseñar con los rectores y docentes de las instituciones un plan para lograr socializar el proyecto en la institución antes de terminar el año lectivo	Productos presentados por 6 instituciones: Pablo VI, Ntra. Señora del Carmen, Concordia, Juan del Rizzo, Rafael Uribe Uribe, Ricaute, Los otros 6 no asistieron a la sesión.
Socialización del proyecto en las instituciones	Presentar el proyecto a docentes y padres de cada institución que participa en el proyecto con el acompañamiento del equipo pedagógico de Ludomática.	Productos presentados por 10 instituciones Pendiente: el Uval: les robaron los equipos en la escuela y estaban en procesos de denuncia. Usminia: estaban en obra alrededor de la escuela, aplazaron para Enero 16.

LOGROS

Unificaron los criterios y parámetros que maneja cada concepto de la propuesta pedagógica: participación, lúdica, creatividad, colaboración, pedagogía problémica, proyecto de aula etc.

Reflexionaron acerca de las prácticas pedagógicas y los enfoques educativos que utilizan en el aula para desarrollar proyectos y procesos de Lectoescritura.

Hicieron uso creativo del sw entregado por la SEDC para desarrollar las situaciones fantásticas que se plantearon en el taller.

Realizaron lecturas que permitieron fundamentar teóricamente la propuesta y socializaron los diferentes puntos de vista hasta lograr acuerdos grupales.

Identificaron referencias bibliográficas que pueden apoyar la fundamentación teórica para aquellas personas que desean profundizar en los temas.

Reformularon los temas para diseñar los proyectos institucionales en fase 3 con base en lo planteado en fase 1 y los procesos vividos en fase 2.

Reconstruyeron el proceso vivido e iniciaron la consignación de este en los espacios virtuales

Planificaron una propuesta para socializar el proyecto



NO LOGROS

Quedó pendiente la socialización en Usminia y El Uval.

La socialización en algunas instituciones se logró con un porcentaje muy bajo de asistencia de padres de familia y profesores de otros cursos.

Los maestros no planearon el taller sino que pidieron que los asesores pedagógicos lo hicieran

En algunos casos los maestros no desarrollaron el taller sino que pidieron a los asesores que ellos lo hicieran, lo mismo sucedió con la presentación de los acetatos.

Hubo baja asistencia el día de planeación de la socialización

El proyecto Lcci de ciudades imaginarias no se pudo realizar en las instituciones totalmente por no tener la infraestructura necesaria ni se le pudo hacer seguimiento y apoyo puesto que esto se lograba virtualmente y aún no tienen conectividad.

El taller con sw no se pudo replicar en las instituciones por no tener funcionando los equipos adecuadamente.

No se ha logrado ingresar la información en los espacios virtuales por no estar conectados a Internet en las instituciones.

LINEAS DE ACCION

Poner a punto los equipos que pertenecen al proyecto lograr su conectividad, configuración y, que el sw que se utiliza corra sin ninguna dificultad en los equipos, es decir que la infraestructura funcione adecuadamente para arrancar fase 3 y 4 en Enero del 2001.

Integrar las dos fases restantes y trabajarla en un solo semestre fortaleciendo todo el componente informático para reemplazar lo que no se hizo en los 5 meses correspondientes a fase 2.

Desplazarse a las instituciones a apoyar el trabajo de paginas web y el diseño de los proyectos LCCI.

INFORME DE EVALUACIÓN: INSTITUCIONES IDEP

CED CAMPO HERMOSO

UNIDAD BASICA RAFAEL URIBE URIBE

DOCUMENTO TÉCNICO EV-00-01, VERSIÓN FINAL, NOVIEMBRE DEL 2000

Elaborado por:

**María Fernanda ALDANA
Ana María SALAZAR**

Colaboradores:

**Nicolás MARTIN
Ana María ECHEVERRY**

Bogotá, D.C., Noviembre del 2000

El proyecto Ludomática apunta a una transformación educacional basada en la creación de ambientes lúdicos, creativos y colaborativos al interior de las instituciones participantes. Se espera que estos ambientes, apoyados con metodologías no convencionales y la tecnología de la informática y las comunicaciones, generarán una actitud positiva hacia el conocimiento, la innovación y la creatividad, la socialización y colaboratividad; permitirá construir nuevas estrategias metodológicas y mejorará las formas de comunicación en términos de diálogo y respeto entre adultos y entre estos y los niños; mejorará la actitud de los educadores hacia la integración de recursos apoyados en medios informáticos, en ambientes educativos. La apropiación de la propuesta pedagógica permitirá a las instituciones mejorar las condiciones del ambiente escolar y su capacidad crítica y creativa para la formulación de PEIs o PAIs con apropiación de la filosofía -lúdica, creativa y colaborativa-, y con apoyo de la informática.

El presente informe da a conocer el desarrollo del proyecto Ludomática, implementado a partir del mes de enero del presente año, en las instituciones "CED Campo Hermoso" y "Unidad Básica Rafael Uribe Uribe".

Se presentan los logros alcanzados por las instituciones, a partir del trabajo realizado en las Fases 1 y 2. En primer lugar se reporta el diagnóstico planteado por los participantes y el planteamiento de la Visión respecto al proyecto.

Como segunda parte se presentan los logros alcanzados durante la fase 2, a través del desarrollo de los talleres con educadores y directivos y de éstos con los estudiantes.

DIAGNOSTICO UNIDAD BASICA RAFAEL URIBE URIBE

El diagnóstico les permitió identificar como situación problema a nivel institucional, la debilidad del PEI para responder a las expectativas de la comunidad y a la apropiación de nuevas tecnologías. Como causas de esta situación definen dos categorías globales:

- Desarticulación entre la cultura escolar y la realidad nacional; situación esta generada por los siguientes factores: reducido nivel de investigación que determina la poca actualización y aplicabilidad del conocimiento, uso de metodologías tradicionales poco generadoras de motivación en los estudiantes, reducida apropiación y aplicación del trabajo por proyectos y en equipo, reducidos canales de comunicación para armonizar las relaciones interpersonales.
- Resistencia al cambio y a las prácticas pedagógicas con apoyo de nuevas tecnologías; situación generada por factores como: baja correspondencia entre los factores pedagógico y administrativo en las políticas educativas, lo cual afecta el funcionamiento de la institución; bajo compromiso de los docentes ante el reto de mejorar la calidad educativa, baja concientización frente a la necesidad de estructurar el PEI para la transformación de la institución.

La situación problema descrita, se identificó a su vez, como generadora de las siguientes necesidades:

- Un nivel de marginamiento laboral y cultural significativo; que contribuye a la carencia de planes de estudio actualizados y coherentes, y a la pérdida de credibilidad hacia las normas institucionales, desde los padres de familia.
- Bajo sentido de pertenencia institucional; que a su vez genera una comunicación deficiente y un desconocimiento en la relación con el entorno.
- Diversidad de criterios metodológicos y prácticas evaluativas, que conllevan a la desmotivación en la aprehensión del conocimiento.
- Bajo índice de liderazgo, acompañado de bajo compromiso en el alcance de metas grupales.
- Inadecuada atención a las necesidades y expectativas de los estudiantes sobre ambientes educativos con nuevas tecnologías.

Otro componente del diagnóstico se centró en las fortalezas con que cuenta la institución, llegando a definir: el equipo docente y administrativo que cumple con sus funciones y genera espacios de reflexión sobre la práctica educativa cotidiana. El interés del equipo por lograr una actitud de apertura hacia el cambio.

Descripción de la Situación Actual:

De manera complementaria a la caracterización anterior, se realiza una descripción de la institución con relación a: ambiente institucional, relaciones entre actores.

Ambiente Institucional:

Dentro de este se contempla en primera instancia el manejo del espacio físico; la arquitectura general, los lugares en los que los niños aprenden, juegan descansan, comen, etc. Los espacios para el encuentro de educadores, los lugares para los encuentros con las familias. En esta institución, los espacios para el juego y el descanso son reducidos y subutilizados, las aulas están organizadas de manera tradicional, con escasos recursos didácticos disponibles, se refleja un divorcio entre la educación y la tecnología, igualmente hay carencia de otros espacios necesarios para la actividad escolar como aula múltiple, zonas verdes, cafetería, entre otros.

En segundo lugar se contempla el manejo del tiempo, es decir, la manera en que se distribuye el día y se organizan las actividades cotidianas. En la Unidad Básica los horarios se organizan de manera "tradicional", el tiempo para el conocimiento es aislado y fraccionado, se responde a unas actividades establecidas para el aula de clase de manera rígida.

Por último se analizan los procesos de gestión, la manera en que se planifican, ejecutan y evalúan las actividades. En esta institución, la orientación de los procesos esta a cargo de las directivas, con la participación de representantes de los maestros. En la ejecución se involucra a los estudiantes. La evaluación

institucional cuenta con la participación de todos los estamentos y se realiza anualmente.

Relaciones entre Actores:

La interacción entre educadores y estudiantes en el ámbito del aprendizaje, es descrita como centrada en la instrucción, lo cual la hace unidireccional, autoritaria, vertical y distante. En un ámbito de formación más amplio se considera coyuntural, no corresponde a la realidad de los estudiantes y a la filosofía institucional, no se identifican estrategias efectivas en la solución de problemas cotidianos.

Las relaciones entre estudiantes tienden en gran parte al individualismo, la agresividad y el miedo.

Visión Futura de la institución:

El diagnóstico realizado permite construir una Visión de Futuro, que responda a las necesidades institucionales y a la vez articular los aportes del proyecto, a la búsqueda de este futuro posible.

Como Visión la institución formuló: "Una educación institucional de calidad, reflejada en el éxito y en el amor de los niños-as por el conocimiento y su escuela; como consecuencia del cambio de los procesos pedagógicos, el compromiso de los docentes y la gestión administrativa, plasmados en proyectos colaborativos que involucren las nuevas tecnologías".

Para orientar la institución hacia esta Visión se requiere reformular el PEI atendiendo a las expectativas de la comunidad y a la necesidad de emplear las nuevas tecnologías en educación.

DIAGNOSTICO CED CAMPO HERMOSO

El diagnóstico les permitió identificar como situación problema a nivel institucional, la debilidad del PEI para responder a las necesidades reales de los procesos de conocimiento: desarrollo de habilidades físicas, emocionales y sociales de todos los miembros de la comunidad educativa. Como causas de esta situación definen las siguientes categorías:

- Falta de compromiso de la comunidad educativa.
- Falta de procesos de construcción colectiva.
- Desmotivación de los docentes, basada en la falta de reconocimiento a su trabajo.
- Desconocimiento de las necesidades reales de la comunidad.
- Inadecuada priorización en la atención a necesidades.
- Falta de capacitación a todo el personal docente y administrativo en la institución.

La situación problema descrita, se identificó a su vez, como generadora de las siguientes necesidades:

- Procesos inadecuados de planeación de actividades y de uso de recursos humanos y físicos.
- Heterogeneidad en los enfoques metodológicos.
- Dificultades en la comunicación entre estamentos.
- Falta de recursos y subutilización de los existentes.

Descripción de la Situación Actual:

De manera complementaria a la caracterización anterior, se realiza una descripción de la institución con relación a: ambiente institucional, relaciones entre actores.

Ambiente Institucional:

En esta institución, los espacios para el juego y el descanso son reducidos y subutilizados, éstos al igual que las aulas están organizados de manera tradicional, responden a una normatividad. Hay carencia de otros espacios necesarios para actividades comunitarias.

Los horarios se organizan de manera “tradicional”, el tiempo se fracciona en actividades académicas y recreativas de manera separada.

En los procesos de gestión participan los docentes y representantes de los padres de familia. En la ejecución se involucra a los estudiantes. La evaluación institucional cuenta con la participación de todos los estamentos y se realiza anualmente.

Relaciones entre Actores:

La interacción entre educadores y estudiantes en el ámbito del aprendizaje, son descritas como verticales y centradas en la transmisión de conocimientos. En un ámbito de formación más amplio, no se identifican estrategias efectivas en la solución de problemas cotidianos.

En las relaciones entre estudiantes se observa un cambio positivo y paulatino, de actitudes de agresividad hacia actitudes de colaboración y tolerancia.

Visión Futura de la institución:

A partir del diagnóstico realizado, la institución formula la siguiente Visión:

“Ser una institución pionera en actividades lúdicas, tecnológicas y de comunicación, que permitan a los miembros de la comunidad educativa ser capaces de resolver los retos académicos, familiares y sociales”.

Para orientar la institución hacia esta Visión se requiere:

- Hacer un replanteamiento del proyecto educativo institucional, buscando interdisciplinariedad y mayor interacción con otras instituciones Nacionales e Internacionales.
- Fortalecer la capacitación docente, con miras al cambio de paradigmas.
- Fortalecer el trabajo en el aula por medio de proyectos, incluyendo informática y tecnología.
- Mejorar la Infraestructura.
- Definir nuevas estrategias para articular la Escuela y la Comunidad.
- Generar proyectos en tecnología e informática.

RESULTADOS DE LA SEGUNDA FASE

El siguiente informe contiene la evaluación de la Fase 2 del proyecto, recoge informes producidos durante la misma, de carácter pedagógico y técnico, se centra en los procesos de capacitación y de implementación en cada institución¹.

RESULTADOS EN CAPACITACIÓN:

La información presentada a continuación fue obtenida a partir de la evaluación de cada taller de capacitación, fue diligenciada por los educadores de las instituciones, el tallerista y el observador del taller.

Nombre del Taller: Huellas

Principales Aprendizajes:

Como principales aprendizajes pedagógicos los educadores identificaron, el saber escuchar, el socializar las vivencias, el acercamiento a nuevas estrategias para conocer a los estudiantes y entender que hablar sobre sí mismo es una experiencia agradable y fácil de realizar.

A nivel informático, no es claro el aporte. Sólo un grupo mencionó el hecho de poder profundizar en el manejo del Creative Writer.

Uso de Recursos:

No se percibió un uso integrado de los recursos como tal, aunque se mencionaron algunas ventajas sobre ello consistentes en ampliar la posibilidad de crear, a través de la combinación de materiales, así como permitir explorar y sacar a flote habilidades y aptitudes desconocidas.

¹ La información esta basada en las evaluaciones de seguimiento realizadas al grupo de 12 instituciones de la Secretaria de Educación Distrital, la Unidad Básica Rafael Uribe y el CED Campo Hermoso hacen parte de este grupo.



Nombre del Taller: Frontera

Principales Aprendizajes:

En general, los educadores señalaron dentro de los aportes pedagógicos la importancia del manejo del espacio, la riqueza de la expresión corporal como recurso para trabajar con los niños desarrollando creatividad e imaginación así como, el manejo y uso de diferentes recursos aplicados a la realidad. A nivel informático, mencionaron el trabajo con lo imaginario a partir del uso del computador y el aprendizaje sobre la forma de acceder a un espacio virtual, usar Internet, crear textos y guardar información.

Uso de Recursos:

La mayoría de los participantes percibió el uso integrado de los recursos mencionando que éste permite la maximización de los recursos, la coordinación del trabajo colectivo y la apropiación cada vez mayor del espacio y del material existente.

Nombre de la Tutoría: Diseño de talleres (Espacios interactivos)

Principales Aprendizajes:

Para la mitad de los educadores el principal aporte pedagógico del Taller fue el uso de herramientas informáticas seguido por las estrategias y el procedimiento para diseñar un taller. En este taller, todos los grupos identificaron aportes informáticos entre los cuales mencionaron el aprendizaje de conceptos y la forma de acceder a un espacio virtual, la forma de acceder a Internet y el uso del correo electrónico.

Uso de Recursos:

En general hay una tendencia hacia la identificación del uso integrado de recursos. El 40% de los grupos identificaron aportes generales al respecto tales como trabajar en grupos para optimizar el uso de los recursos, poder utilizar diferentes recursos en cada uno de los momentos de ejecución del taller y la capacidad para relacionar los contenidos trabajados en los talleres y crear nuevos contenidos. Como debilidades coincidieron en mencionar solamente las de carácter técnico.

Nombre del Taller: Acompañar

Principales Aprendizajes:

Dentro de los aprendizajes pedagógicos, el 44% coincidió en considerar el conocimiento de las estrategias y formas de trabajar en grupo, la importancia de dicha forma de trabajo y el papel del moderador como aporte pedagógico.

Según el 67% de los grupos no hubo aprendizajes o aportes informáticos en este taller y uno de los grupos nombró el manejo de la información por medio de la observación, el trabajo individual y grupal como aporte en este sentido.

Nombre de la Tutoría: Espacios Interactivos

Principales Aprendizajes:

En cuanto a los aportes pedagógicos, para los educadores en general hubo poca coincidencia sobre ellos, algunos los enfocaron hacia la tutoría pedagógica y otros hacia la tutoría informática. Entre los aprendizajes, mencionaron la identificación de condiciones para trabajar en equipo, el desarrollo del concepto de interdependencia positiva y las posibilidades del trabajo virtual. Tres de los doce grupos consideraron que no hubo aportes en este aspecto. Para la tallerista los aportes pedagógicos consistieron en la metodología colaborativa, la comprensión de las condiciones para desarrollar un trabajo colaborativo por red y dar a conocer las oportunidades pedagógicas que brinda la informática y las tecnologías de comunicación.

Como aportes informáticos se mencionó el conocimiento sobre el manejo de los motores de búsqueda. La mitad de los grupos no tuvo acceso a la tutoría por problemas técnicos. Desde la tallerista los aportes informáticos fueron el simulacro de trabajo por redes y el uso de herramientas para navegación.

No se hace mención al uso integrado de recursos, ya que no es un objetivo de la tutoría.

Nombre del Taller: Hábitat (primer taller)

Principales Aprendizajes:

Para el 65% de los educadores el principal aporte pedagógico del taller está relacionado con la posibilidad de utilizar el entorno como herramienta para la enseñanza y la construcción del conocimiento; el 20% de los grupos valoró el reconocimiento histórico del entorno como un aspecto relevante; el 10% de los educadores consideró que el taller aportó en el fortalecimiento de valores tales como la solidaridad y la colaboración; y el 5% restante, identificó la utilización de recursos sencillos y aparentemente sin mucha utilidad como herramienta pedagógica.

En cuanto a los aportes informáticos del taller, no se mencionó ninguno debido a que no se hizo uso de la informática.

Uso de Recursos:

Para la realización del taller todos los educadores identificaron la utilización de implementos de artes plásticas (colbón, tijeras, cartón, marcadores, cinta pegante), la exploración del entorno histórico de la Candelaria y el uso de recursos humanos (como la expresión corporal).

Con respecto al logro del uso integrado de recursos se encontraron diversas respuestas. Por un lado, el 10% no percibe un uso integrado de recursos. Por otro lado, dentro del 90% de los educadores restantes se identificaron diferentes logros tales como: el reconocimiento de la cultura (20%), el manejo adecuado de cada

uno de los recursos (30%), la construcción de un producto a partir de diferentes materiales (20%), el desarrollo de habilidades (10%) y el trabajo colaborativo y la creación en equipo (10%).

Nombre del Taller: Hábitat (Segunda Parte)

Aportes Pedagógicos:

Las estrategias para relacionar los recursos que ofrece el entorno con diferentes áreas, en especial Ciencias Sociales, a partir de la utilidad creativa de los recursos y del desarrollo lúdico del proceso de investigación e intervención del entorno, fueron considerados los principales aportes al quehacer pedagógico. En este sentido, los educadores de una de las instituciones consideraron: " Cuando el taller aplicado en Ludomática lleva los ingredientes de integridad y pedagogía, como se ha venido desarrollando, fácilmente se puede aplicar a nuestro entorno educativo."

El 50% de los educadores coincidió en identificar las ciencias sociales como un área en donde se pueden aplicar los contenidos pedagógicos desarrollados en el taller, para el estudio de la localidad y la comunidad y retomando la historia, a través de la cual se puede llegar a la participación y evocación de intereses con los cuales se integran cada una de las áreas. En cuanto a Geografía, el taller facilita la ubicación espacial en nuestra ciudad.

De igual forma, también se resaltó el área de lenguaje, a partir de la exploración de la riqueza del vocabulario, la composición de cuentos, rimas, trabalenguas, canciones, coplas y composición de texto en general. En cuanto a lo lúdico, es posible aprovechar la creación de acertijos.

Para algunos educadores, el taller también permite acercarse al tema de los recursos y ciencias naturales y al estudio del ecosistema. Igualmente, permitió rescatar vivencias, reminiscencias y facilita la enseñanza de palabras, dialectos y regionalismos.

En cuanto a las artes, permite la posibilidad de crear con diferentes materiales y elementos del entorno.

En una de las instituciones afirmaron: " Aunque carecemos de ambientes tan ricos cultural e históricamente, la institución y los entornos de la comunidad nos permiten integrar la Idea Fuerza a todas las áreas, es factible hacer reconocimientos del entorno e integrar recursos y generar conocimientos e investigación."

Por último, se afirmó que el taller se puede aplicar con los estudiantes mediante los CDs que poseen las instituciones y realizar talleres sobre el conocimiento de su comunidad.

Nombre de la Tutoría: Diseño de talleres

Aportes Pedagógicos:

En relación con las posibles aplicaciones en el contexto escolar de los contenidos pedagógicos desarrollados en el taller, se encontraron las siguientes apreciaciones: la posibilidad de desarrollar diferentes temáticas académicas de forma activa y en ambientes dinámicos, la posibilidad de motivar a los maestros y alumnos acerca de la importancia que tiene la realización de un taller, la facilidad para aproximarse a un concepto dentro del contexto educativo mediante la realización de preguntas, la posibilidad de trabajar en forma integrada los conocimientos impartidos por los educadores, la aplicación de las diferentes ideas fuerza a través de la realización de talleres en el aula, y la posibilidad de aplicar otras alternativas en el trabajo en el contexto escolar.

Los participantes pertenecientes a una de las instituciones dieron como sugerencia para futuros talleres, el utilizar una metodología en la cual se construya un taller de manera colectiva con base en una idea fuerza específica, pues se opina que la participación de todos los educadores enriquece la apropiación de los objetivos del taller. Además, se vió la necesidad de puntualizar conclusiones de los temas tratados después de realizar las reflexiones pertinentes.

Por otro lado, los educadores señalaron dificultades tales como: la falta de claridad en los pasos que deben abordarse para diseñar un taller y la inseguridad e incertidumbre para llevarlo a cabo.

Nombre del Taller: Cambio

Aportes Pedagógicos:

Los educadores resaltaron que el taller permitió implementar estrategias diferentes gracias a las plenarias de las experiencias o vivencias educativas de los demás participantes, buscando nuevas alternativas y estrategias pedagógicas en ambientes más agradables. " La idea fuerza Cambio, debe partir de reflexiones que se hagan a partir de las situaciones vividas por los participantes para conseguir la voluntad y el compromiso del hacer, que sólo por el discurso no se puede lograr."

Por otra parte, se propone aprovechar los conocimientos previos de los alumnos para continuar con su proceso de aprendizaje. Este taller permite implementar planeación, organización y construcción al interior de las instituciones.

En atención a los aspectos señalados por los educadores, sobre la profundidad con que se desarrolla el componente pedagógico, es necesario hacer las siguientes observaciones:

- El trabajo que se abordará en las fases 3 y 4, centrado en la construcción de proyectos LCCI, se constituye en la estrategia de capacitación para avanzar en

la profundización de las ideas fuerza y en la articulación al proyecto educativo institucional.

- Atendiendo a las dificultades de dotación de equipos y conectividad presentada en las instituciones, se desarrolló un plan de contingencia en el que se afianzó la capacitación de ideas fuerza y se generaron los espacios de reflexión como foro y seminario, que habían sido previstos para realizar de manera virtual. Durante este período la Unidad Básica Rafael Uribe Uribe replanteó su visión del PEI hacia la formación de uribistas trascendentales y transformadores, por medio de una pedagogía en la convivencia participativa. En cuanto al proyecto LCCI de esta institución. se tomó la decisión de capacitar a los maestros en el desarrollo de trabajo por proyectos colaborativos.

En lo que respecta a CED Campo Hermoso, durante el plan de contingencia se decidió apuntar en el PEI a una transformación de la institución hacia la convivencia, teniendo como base el desarrollo de la expresión artística y cultural con énfasis en la diversidad cultural. Esta iniciativa es coherente con el proyecto LCCI llamado "Viviendo el carnaval", en el que harán parte el arte, el folclore, la literatura, la democracia, la ética y los valores.

RESULTADOS EN EDUCADORES:

La valoración de los resultados en los educadores se centra en:

El perfil actitudinal de sus conocimientos y actitudes relacionadas con la capacitación, formación y uso de la herramienta informática en el trabajo de la institución, la cual se valora a partir de la Prueba de Actitudes hacia la Informática.

La apropiación de la metodología lúdica, creativa y colaborativa, la cual se valora a partir de:

- Aportes pedagógicos de la capacitación
- Desarrollo de las Ideas Fuerza
- Metodología de taller
- Participación de los actores
- Uso de recursos informáticos

Perfil Actitudinal hacia la Informática

Los educadores y directivos (docentes) de las instituciones CED Campo Hermoso y Unidad Básica Rafael Uribe Uribe, presentan las siguientes características:

- La población está conformada por 2 hombres y 4 mujeres, de los cuales 33.3% (n=2) se encuentra entre los 25 a los 34 años, otro 33.3% (n=2) se encuentra entre los 35 y los 39 años y el 33.3% (n=2) restante es mayor de 40 años.
- Por antigüedad en la institución, el 16.6% (n=1) ha trabajado de 1 a 3 años, el 50% (n=3) de 3 a 5 años, y el resto de la muestra (33.3%, n=2) tiene una vinculación mayor a 6 años con la institución.
- En lo que se refiere a la experiencia como docente en el sector privado, el 33.3% (n=2) nunca ha trabajado en ese sector, 16.6% (n=1) ha trabajado

durante 2 años, y el 50% (n=3) restante ha trabajado durante más de 6 años en el sector privado.

- El 50% (n=3) de la población ha trabajado como docente entre 1 y 5 años en el sector público, y el 50% (n=3) restante ha estado vinculado al sector de la educación pública por más de 11 años.
- Con respecto a la autonomía en la decisión para participar en Ludomática, todos los docentes de la muestra tomaron esta decisión por sí mismos y recibieron alguna inducción sobre el proyecto antes de iniciarlo.
- En lo referente a conocimientos sobre informática el 33.3% (n=2) afirma que no sabe de informática, y el 66.6% (n=4) aprendió a usar la informática como herramienta de trabajo.

Resultados obtenidos en la Prueba de Actitudes hacia la Informática:

Se aplicó la prueba de Actitudes frente a la tecnología y capacitación en informática, una vez finalizada la segunda fase. Se encontraron los siguientes resultados:

Tabla 1. Promedios obtenidos por cluster en la Prueba de Actitudes hacia la informática.

Indicadores	Rango Teórico	Categorías Teóricas		Promedios Observados M0
Cluster 1	9-45	Alto	33.1-45	35.83
		Medio	21.9-33	
		Bajo	9-21	
Cluster 2	8-40	Alto	29.4-40	34.67
		Medio	18.7-29.3	
		Bajo	8-18.6	
Cluster 3	11-55	Alto	40.4-55	44.33
		Medio	25.7-40.3	
		Bajo	11-25.6	

Cluster 1. Actitud frente a la tecnología informática y de comunicaciones: El promedio corresponde a la categoría Alto.

Cluster 2. Actitud Hacia la Capacitación en informática para el trabajo: el puntaje se localiza en el rango equivalente a la categoría Alto.

Cluster 3. Actitud Frente a la Informática como herramienta de apoyo en el trabajo: El puntaje obtenido se ubica en la categoría Alto.

Teniendo en cuenta que el 33.3% de la población considera que no tiene conocimientos sobre informática, que un porcentaje similar es mayor de 40 años y la resistencia a la apropiación de nuevas tecnologías presentada en la primera fase, cabría esperar resultados con una tendencia baja, sin embargo, los resultados obtenidos muestran que la actitud de los educadores hacia la informática es positiva en los tres clusters evaluados.

Tabla 2. Puntaje Total obtenido en la prueba de Actitudes hacia la informática.

Indicadores	Rango Teórico	Categorías Teóricas		Promedios Observados M0	Porcentajes Observados M0
Puntaje Total	28-140	Altamente Positiva	140	114.83	0
		Positiva	112-139.9		66.66%
		Indiferente	84-111.9		33.33%
		Negativa	56-83.9		0
		Altamente Negativa	28-55.9		0

En los resultados referentes al puntaje Total, equivalente a la sumatoria de los puntajes obtenidos en los tres Clusters de la prueba, el 66.6% (n=4) de la población se ubica en la categoría correspondiente a Actitud Positiva y el 33.3% (n=2) presenta una actitud que se considera Indiferente. Estos resultados confirman lo observado en el análisis por Cluster, en donde la mayoría de los docentes presentó un puntaje Alto en cada uno de ellos.

Apropiación de la Metodología Lúdica, Creativa y Colaborativa:

La Unidad Básica Rafael Uribe Uribe diseñó y realizó una serie de talleres LCC, disponibles en el espacio virtual, referentes a Acertijos, Caminos, Huellas y Fronteras. En el diseño de estos talleres, que contemplan la planeación del tiempo, el uso de recursos y el desarrollo de actividades alrededor de las Ideas Fuerza, se hacen explícitos los componentes Lúdico, Creativo y Colaborativo como eje de la propuesta Ludomática en la institución.

En CED Campo Hermoso Ludomática se ha implementado de manera integrada a las áreas curriculares en preescolar, primero y segundo de primaria, a través de la recreación de ambientes LCC en donde las Ideas Fuerza son el eje pedagógico para el desarrollo de actividades en la institución.

A continuación se presentan los resultados obtenidos en la valoración de Fase 2 por parte de los educadores y directivos asistentes a la evaluación final de la fase, cuyos aportes se recogieron a través de dos tipos de herramientas:

- a) Conversatorio, realizado en grupos mixtos, es decir en los que participaron educadores y directivos de diferentes instituciones.
- b) Encuesta por institución.

Aportes Pedagógicos:

En este aspecto los resultados han sido positivos. Los educadores manifiestan que se les han brindado herramientas LCC, que les han permitido aprender y/o recordar otras alternativas de trabajo con los niños como:

- Trabajo en grupo
- Juegos de roles
- Juegos teatrales
- Expresión corporal
- Expresiones artísticas

Gracias a estos aportes se ha ido logrando una concientización de toda la comunidad educativa acerca del uso de otras alternativas para acceder al conocimiento. Igualmente, para los proyectos de aula se están planeando actividades que involucren los talleres de Ludomática y las ideas fuerza.

Los educadores resaltaron el valor de la pregunta y de la problematización, la integración de recursos, la concientización sobre los componentes LCCI y consideran que está cambiando su paradigma educativo.

Adicionalmente, un 40 % de las instituciones consideró el cambio de paradigmas pedagógicos y la creación de nuevos ambientes educativos dinámicos como tercer objetivo, con un promedio de logro alcanzado del 65%.

El aporte brindado, a través de asesores pedagógicos, en el campo de las competencias, se constituye en un gran soporte para las inquietudes y dudas de educadores y directivos.

Por otra parte, los maestros afirmaron que están aprendiendo a crear actividades lúdicas en el trabajo de aula a pesar de las limitaciones, sin embargo, sienten que necesitan mayor apoyo para llevar a sus clases la filosofía Ludomática y realizan preguntas puntuales como las siguientes: ¿Cómo hacer mi clase de sociales lúdica?, ¿Cómo iniciar y llevar la secuencia de las actividades escolares dentro del quehacer pedagógico?

El 30 % de las instituciones señaló como objetivos primordiales el integrar las actividades de Ludomática en el aula y el resaltar la parte humana mediante vivencias, señalando un porcentaje de logro de dichos objetivos del 70%. Como un segundo objetivo de la fase dos, el 70 % de las instituciones señaló el diseño de talleres y la aplicación de Ludomática en el aula, con un porcentaje promedio de logro alcanzado del 61.8 %.

Desarrollo de las ideas fuerza:

Las ideas fuerza, desarrolladas durante esta segunda fase, son consideradas como un aporte pedagógico y una estrategia para el trabajo por parte de los educadores.

Con respecto a los objetivos alcanzados durante la fase, el 70% de las instituciones señaló el desarrollo y la apropiación de las ideas fuerza como objetivo principal, y como porcentaje promedio de logro alcanzado se encontró una apreciación del 80.7 %. Así mismo el 30 % de los educadores reconocieron como objetivos secundarios de la fase 2 el utilizar la fantasía y la realidad en la vida cotidiana (con un 80% de logro alcanzado), el desarrollo de ideas fuerza (100% de logro).

Sin embargo, casi la tercera parte (30 %) de los educadores identificó una falta de profundización del componente pedagógico, y como factores obstaculizadores señalaron la falta de tiempo, el tratamiento aislado de las ideas fuerza, la falta de discusión pedagógica de cada idea fuerza, la carencia de contextualización de las mismas, la falta de análisis de cada uno de los elementos de ludomática (lúdico, colaborativo, creativo e interactivo) para cada idea fuerza, y la falta de integración del proyecto Ludomática con el currículum de la institución, lo cual llevó a que los talleres trataran temas superficiales y desligados.

A pesar de lo anterior, algunos educadores afirmaron que la sensibilización sobre las ideas fuerza fue adecuada para motivar la participación, lo que ha permitido su apropiación y comprensión, que deben apropiarse inmediatamente en la institución para que haya continuidad.

Se resaltó la idea fuerza Huellas, por permitir familiarizarse con la vida de cada uno de los niños y ellos mismos compartir sus vivencias. También se hizo énfasis en la idea fuerza Caminos, que abre posibilidades de llevar a los niños-as al conocimiento de forma agradable.

Se sugiere trabajar un solo tema para todas las ideas y no un tema por Idea Fuerza, ya que esto contribuye a la falta de claridad en la articulación de las ideas entre sí prestándose para realizar actividades aisladas y sin continuidad.

Por último, como logros alcanzados mediante el uso de las ideas fuerza se reconocen los siguientes: la posibilidad de manejar los recursos del entorno, el apoyo de procesos colaborativos, lúdicos y creativos, la integración de diferentes temáticas para la construcción del conocimiento, la creación de estrategias pedagógicas y diferentes formas de acceder al conocimiento, el enriquecimiento de las actividades en el aula y la modificación de las relaciones entre maestro y estudiante.

El análisis realizado por los participantes sobre las Ideas Fuerza, puntualiza las potencialidades que éstas ofrecen para la acción educativa, igualmente las sugerencias señaladas, pueden representar caminos para avanzar en el desarrollo de las Ideas Fuerza en el contexto escolar, a partir de la aplicación y reflexión en su práctica docente.

Metodología de Talleres:

Los educadores consideran que los talleres presenciales son un gran aporte porque brindan herramientas pedagógicas claves para el desarrollo del trabajo con los niños. Afirmar que la reconceptualización de lo que es un taller mejoró su construcción y ejecución, propiciando el cambio de paradigmas, ya que se hicieron en forma constructiva, con una estructura flexible, teniendo en cuenta la experiencia de unos y otros. Sin embargo, piensan que falta darle cuerpo a la asesoría pedagógica en cuanto al diseño de talleres en la institución, dando un

mayor apoyo a la definición de momentos. El proyecto se ha desarrollado satisfactoriamente, pero en la elaboración de talleres falta confrontar y fortalecer ideas para enriquecer las experiencias, obtener retroalimentación, identificar debilidades y fortalezas a partir de la observación en las instituciones. En este sentido, afirman que la observación de los talleres en las instituciones y su discusión fue enriquecedora.

Por otra parte, sienten que los talleres se hubieran podido integrar más con la informática si los equipos contaran con un buen funcionamiento. Se sugiere diseñar talleres para el manejo concreto del SW y en los talleres de lectura dar pautas de trabajo en lectura y escritura.

Igualmente, algunos educadores propusieron construir el diseño de talleres alrededor de un solo tema y trabajar lineamientos generales para el diseño, con lo cual pueden definirse intereses comunes que unan la discusión y dejen más espacio para la resolución de dudas.

La socialización del trabajo realizado en Ludomática con los otros educadores de la institución, se realizó durante una sesión con la participación de los capacitadores.

Como estrategias metodológicas desarrolladas durante la capacitación se señalan: el trabajo en equipo, los conversatorios, la observación y visitas en el entorno, la creación de acertijos, la observación de talleres, la participación activa en el desarrollo de talleres, la realización de dinámicas, actividades, presentaciones teatrales, trabajos interactivos y colaborativos, y la experiencia de expertos en los diferentes temas, el aprovechamiento de los recursos y la variedad de estrategias según el objetivo del taller.

Así mismo, con respecto a los logros alcanzados en los talleres a nivel institucional se señala el trabajo en equipo, el cambio de actitud de docentes, la motivación y participación por parte de los estudiantes y el uso positivo de los recursos con los que se cuenta. Por otro lado, los educadores de una de las instituciones consideran que los logros no son tan relevantes a nivel institucional, sino más bien a nivel del curso y del área en que trabaja el docente.

Participación de los Actores:

Los educadores consideran relevantes las buenas relaciones entre los participantes, el encontrar nuevas oportunidades y alternativas de trabajo en el aula, las buenas relaciones entre docentes y capacitadores, la motivación que se da en los talleres para la participación, la creatividad y espontaneidad que se dio en el desarrollo de los talleres.

En cuanto a la participación de los docentes, señalaron su intervención como activa, dinámica, creativa y colaborativa, con una actitud abierta al cambio y con

expectativas ante nuevas estrategias pedagógicas. La mayoría de los educadores reconoce un compromiso para la realización del proyecto, aún cuando el interés y la asistencia de algunos haya decaído.

Sobre este punto, siguiendo los registros de asistencia a la Fase 2, el promedio de asistencia de los educadores es de 9.31 semanas. Este promedio corresponde al 58.18% del total de talleres, ya que se tomó registro en 16 de ellos, siendo 22 el número total de sesiones que conforman la Fase. Las instituciones con mayores promedios han asistido en promedio 15.5 semanas, y las de menor concurrencia presentan promedios de 3.5 semanas.

Los talleres que tuvieron mayor número de participantes fueron los correspondientes a las ideas fuerza Acompañar y Caminos, con 27 y 26 asistentes respectivamente. A su vez, las sesiones en las que se registró menor asistencia corresponden al primer taller de la idea fuerza Cambio (14 asistentes) y al taller de Espacio Interactivo (17 asistentes).

En cuanto a la participación de los directivos es calificada por el 50% como escasa, pasiva y se evidencia falta de compromiso. El 20% de los educadores señalan que la actitud de los directivos ha sido más de apoyo que de participación, y el 30% de los educadores califica a los directivos como personas dispuestas a innovar, colaborar y apoyar constantemente la socialización de talleres. Según el registro de asistencia, de las 12 instituciones participantes, han estado ausentes los directivos de 5 de ellas durante los 16 talleres observados en la Fase 2. En las 7 instituciones restantes, el promedio de asistencia de directivos es de 5.14 semanas correspondiente al 32% de las sesiones.

En este sentido, la Unidad Básica Rafael Uribe Uribe presenta un alto porcentaje (14 semanas en promedio) de asistencia por parte de los educadores y el directivo.

En el caso de CED Campo Hermoso, se ha presentado una alta movilidad de la población de educadores asistentes a los talleres, por lo cual la permanencia no ha sido constante en esta institución (3.5 semanas en promedio).

Con respecto a la participación de los niños durante la fase, la evaluación por parte de los educadores fue positiva. Se observa motivación y gusto por participar activamente en las actividades, entusiasmo y alegría, creatividad y espontaneidad, expectativa por lo nuevo, y se comenta que "los niños desearían que toda la jornada de estudio se realizara de una manera lúdica, creativa y colaborativa".

Por último, con respecto a las relaciones que se han dado entre los participantes (niños, educadores y directivos) durante la fase, se considera que se ha generado un clima de confianza, armonía y colaboración, una mejor comunicación entre las partes, una mayor valoración del trabajo del otro y se observa más participación e integración.

Como conclusión, se observa un fortalecimiento de las relaciones y un cambio positivo en la actitud de los diferentes actores del proyecto, en donde jugaron un papel importante la asesoría en lectura y escritura, el desarrollo de un taller en cada institución con el acompañamiento de personas del grupo gestor y el refuerzo a la planeación de talleres al realizar nuevamente el taller sobre metodología de talleres.

Uso de Recursos Informáticos:

Con respecto a la comunicación virtual y la exploración de software, el 50 % de las instituciones señala estos aspectos como los objetivos que no fueron logrados en la fase dos, e identifica como factores que dificultaron su obtención el incumplimiento y falta de compromiso por parte de la Secretaría de Educación, el incumplimiento del cronograma de actividades, el estado de los equipos y la falta de capacitación sobre el tema.

Según los educadores, estos factores han afectado el desarrollo del proyecto y afirman que los ha llevado a reducir las expectativas en cuanto a recursos. Sin embargo, dicha situación ha permitido sacarle mayor provecho a los demás componentes del proyecto, dando mayor relevancia a lo pedagógico y dejando en un segundo plano a lo informático.

Consideran muy positivo que se haya brindado un espacio los martes para trabajar en los computadores. Sin embargo, afirman que hay dificultades en la sala de informática de la Fundación Rafael Pombo por el mal funcionamiento del servidor del proyecto, aún así, esta situación mejoró al final de la segunda fase lo que permitió hacer algunas prácticas informáticas.

Por otra parte consideran que es fundamental el acompañamiento en el manejo informático y la asesoría en las instituciones, para lo cual ha sido muy importante el trabajo del Grupo de Desarrollo.

El 40 % de las instituciones consideró el uso de recursos y la exploración del software como un tercer objetivo señalado, con un porcentaje promedio de logro alcanzado del 26.2 %, ya que consideran que es muy poco el tiempo de exploración de Ciudad Fantástica y del material de SW.

El proceso desarrollado en las instituciones a partir del proyecto Ludomática se recoge a través de una estrategia de sistematización llamada Caso de Transformación Educativa con Ludomática - Caso TEL -. El espacio virtual permite consignar la información generada en cada institución, para realizar la sistematización a partir de la tercera fase.

Estado Técnico en las Instituciones:

Instalación software distrito, ciudad fantástica, enigmática:

Entre el 7 y el 18 de septiembre se llevó a cabo la instalación del software en las escuelas de distrito participantes del proyecto Ludomática. Esta instalación, realizada en los equipos destinados al proyecto Ludomática de cada una de las 11 escuelas del distrito, incluía 13 títulos de software educativo dotados por la Secretaría de Educación. Los títulos dotados son:

1. Juega con las matemáticas.
2. El cuerpo Humano
3. Enciclopedia de la Ciencia
4. Cómo funcionan las cosas
5. Enciclopedia de la Naturaleza
6. Animales Increíbles
7. Enciclopedia del Espacio y el Universos
8. Desastre Ecológico
9. Mi primer diccionario Interactivo
10. Juega con las palabras
11. Atlas del Mundo
12. Historia del Mundo
13. El Gran Atlas del Pequeño Aventurero

La mayoría de este material, desarrollado por Zeta Multimedia, consiste en software de consulta (enciclopedias multimedia interactivas), reforzados con actividades didácticas. Algunos títulos (juega con las matemáticas, animales increíbles, desastre ecológico, y juega con las palabras) son juegos educativos. Se les instaló igualmente Ciudad Fantástica y Enigmática.

Tabla. 3. Cronograma de Instalación

INSTITUCIÓN	No. COMPUTADORES EN INSTITUCIÓN (al momento de la instalación)	No. COMPUTADORES CON SOFTWARE INSTALADO	FECHA DE INSTALACION
Unidad Básica Rafael Uribe Uribe	32	22	7 sept. 2000
CED Campo Hermoso	3	2	7 sept. 2000

Características de las máquinas en las instituciones del Distrito

Hasta el momento, todas las instituciones donde se instaló el software cuentan con un mínimo de 2 equipos de buena capacidad, suficientes para el buen funcionamiento del software a instalar, y un MODEM para acceso a internet.

Todas las instituciones en las que se instaló el software cuentan con un mínimo de dos máquinas de REDP, que poseen las siguientes características:

CARACTERÍSTICAS EQUIPOS REDP	
Procesador	Pentium II – 450 Mhz
Memoria RAM	64 Mb
Capacidad Disco Duro	9 Gigabytes
CD Rom	40x
Sistema Operativo	Windows NT 4
Tarjeta de Red	

Adicionalmente, REDP ofrece (aunque no en todas las instituciones), los siguientes componentes adicionales:

- Conexión en red de los equipos de REDP
- Una línea dedicada para acceso telefónico a internet
- Un 56K LAN MODEM
- Monitoreo remoto del estado del equipo
- Impresora(s) HP DeskJet 710C, o HP LaserJet 2100
- Escáner HP ScanJet 6200C

Los equipos que entrega REDP a las instituciones, cuentan únicamente con Windows NT 4, Internet Explorer 5, y MSOffice 2000.

Los perfiles de usuario con los que cuenta REDP son los siguientes:

- Administrador
- Directivo
- Docente
- Supervisor informático (con los mismos permisos que el administrador)
- Supervisor
- Usuario

Sin embargo, a las instituciones sólo se les proporciona la contraseña del perfil de usuario. Por lo tanto, si les es necesario modificar la configuración de la máquina, o si se quiere instalar un programa que para su correcto funcionamiento deba modificar controladores, o algún archivo de sistema, debe ser por medio del personal de REDP, quienes deben hacer los ajustes necesarios (configurar la máquina, instalar el software, etc.).

Equipos por institución:

UNIDAD BASICA RAFAEL URIBE URIBE

La unidad básica Rafael Uribe Uribe tiene una sala de informática que cuenta con 30 máquinas. En esta sala se llevan a cabo las clases de informática de primaria y secundaria. Además de éstas clases de informática, actualmente se está capacitando a todos los docentes en uso del computador (especialmente windows

y MSOffice): En el tiempo en que no es ocupada por clases, la sala está abierta para que tanto los docentes como los estudiantes usen Office, Encarta 2000, o consulten información por internet (en éste caso debe darse la dirección a explorar al encargado de la sala, quien supervisa la exploración).

De las 30 máquinas, 2 son de REDP, y una de éstas no está funcionando. Las 30 máquinas están conectadas en red, y tienen acceso a internet (aunque el acceso a internet está frecuentemente fuera de servicio. La configuración de 20 de éstas máquinas, donde se permitió que se instalara el software, tienen la siguiente configuración:

Pentium II – 400 Mhz

32 Mb RAM

CD Rom

Windows NT 4

Además de éstas 30 máquinas, la institución dispuso de una sala exclusiva para los 2 equipos de Ludomática. Estos dos equipos tienen las siguientes características:

Pentium II – 400 Mhz

64 Mb RAM

CD Rom 52x

Windows 98 SE



Estos dos equipos fueron actualizados recientemente (después de la instalación del software), instalándoles tarjeta de red y MODEM. Igualmente cuenta con cableado de ésta sala a la sala de informática, conectándose éstas dos máquinas en red, lo cual da posibilidad de acceso a internet, tanto por la red de la sala de informática, como por acceso telefónico.

Dificultades

En el momento de la instalación, las máquinas de Ludomática aún no tenían tarjeta de red ni MODEM. Además, en una de éstas máquinas no se pudo instalar debidamente DirectX 6, de tal forma que algunos videos de "Ciudad Fantástica" no quedaron funcionando correctamente. Las máquinas de la sala de informática, a pesar de tener buenas especificaciones, tienen un desempeño muy por debajo del esperado, que puede ser debido a alguna de las siguientes causas:

El servidor se encuentra saturado (sin espacio libre en disco)

Los equipos no cuentan con un antivirus, y es bastante probable que se encuentren infestados de virus.

La red no está debidamente configurada

CED CAMPO HERMOSO

El Centro Educativo Distrital Campo Hermoso cuenta con 4 máquinas de REDP, con los siguientes componentes adicionales:

Una línea dedicada para acceso telefónico a internet

Un 56K LAN MODEM (para conectar los equipos en red LAN, y acceso a internet)

Una impresora HP DeskJet 710C

Dificultades:

En el momento de la instalación, sólo había 3 máquinas, una de las cuales tenía windows mal instalado, por lo que no se podía usar (requería una nueva instalación de windows NT)

La red interna (por problemas en la configuración TCP/IP, mala identificación del grupo de trabajo en el entorno de red, y errores en el cableado), no funcionaba, y no se podía hacer nada al respecto, ya que para arreglar esto se necesitaba tener permiso de "Administrador".

El módem no estaba configurado, y tampoco fue posible configurarlo ya que también se hacía necesario ingresar al sistema con permiso de "Administrador".

REDP le hizo entrega a la institución de una cuarta máquina, la cual configurará en el momento en que vayan a hacer la revisión de los otros equipos.

DIFICULTADES PRESENTADAS EN LA IMPLEMENTACION DEL PROYECTO

Para el desarrollo del proyecto se presentaron dificultades tanto a nivel interno de las instituciones como a nivel del contexto:

- Demora en la dotación de equipos de informática.
- Dificultad para cubrir en la institución el tiempo demandado por la capacitación de los educadores.
- Inconformidad de los padres de familia por la inasistencia que demanda al maestro la capacitación en Ludomática.
- Limitaciones en el manejo del tiempo institucional, para multiplicar los talleres con docentes y estudiantes de toda la institución, ya que, además de Ludomática, existen otros proyectos en las instituciones.
- Disminución de las expectativas previas sobre el proyecto, especialmente por parte de los educadores no vinculados a este.
- Resistencia al cambio por parte de los padres, directores (en algunos casos), coordinadores y otros educadores, que no logran valorar el aporte de Ludomática y continúan con criterios de evaluación propios de paradigmas tradicionales.

Como dificultades generales los educadores resaltan la falta de un planteamiento efectivo de la SED frente a la dotación de recursos propios del proyecto, lo cual desmotivó a gran parte del personal que venía asistiendo a la capacitación. Sin embargo, los educadores reconocen que al final de la segunda fase, la Secretaría mejoró este aspecto, con la entrega de software.

Como estrategias a seguir en la institución para atender las dificultades presentadas se señalan las siguientes: contextualizar el proyecto Ludomática en el currículum de las instituciones, el desarrollo de las ideas fuerza a través de

proyectos integrados al PEI y al plan de estudios, multiplicación del trabajo a nivel institucional, el desarrollo de talleres con los niños por parte de los capacitadores; como aspectos operativos, la instalación del software, la organización y adecuación del aula para la sala de Ludomática y la disponibilidad de computadores de la institución para realizar talleres de Ludomática, una mejor planeación del tiempo en la institución para aplicar talleres, y la asistencia por parte de los directivos a las capacitaciones para que se genere un mayor compromiso con el proyecto.

CONCLUSIONES

La evaluación de los talleres muestra coherencia entre los objetivos y los aportes pedagógicos señalados por los educadores; hace referencia en su mayoría, a posibles aplicaciones metodológicas y de las Ideas Fuerza en el ambiente escolar.

El uso integrado de recursos no es reconocido como elemento presente en todos los talleres, sin embargo se resalta el uso de diversos recursos y de los aportes que ofrece la informática.

El taller de la Idea Fuerza Cambio, representó una oportunidad de reflexionar sobre la articulación de los componentes pedagógicos de Ludomática y el PEI. Este taller genera una estrategia de soporte para la construcción de los Casos de Transformación Educativa -TEL-.

Se evidencia una actitud positiva hacia la informática en los educadores, manifiestan tendencias positivas para valorarla como componente importante del proceso de capacitación y como herramienta en su contexto de trabajo.

Se percibe en los educadores una mayor valoración de los conocimientos previos del estudiante y de la historia personal como campo de aprendizaje.

Los aportes señalados en la segunda fase, evidencian cambios en la visión pedagógica de los educadores e igualmente en la concepción de los ambientes educativos. Se percibe mayor flexibilidad en la utilización de los espacios y los tiempos institucionales, una integración de los componentes lúdicos, creativos y colaborativos en las actividades cotidianas, en las que se debilita la barrera normativa entre los momentos para el conocimiento y la lúdica.

ALTERNATIVAS PARA LA PROYECCION

Los educadores plantean las siguientes estrategias de proyección, a partir del proceso vivenciado en el proyecto:

- Trabajar desde el proyecto con maestros, directivos y padres, para favorecer el impacto de éste en la institución.
- Continuar fortaleciendo la asesoría curricular, a través de la vinculación de expertos en competencias y nuevos temas curriculares, para enriquecer así el proyecto dentro de la educación formal.

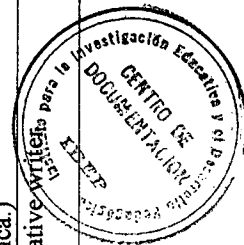
- Generar una documentación sobre los talleres de cada idea fuerza diseñados por parte de los talleristas del proyecto.
 - Elaborar los talleres que se van a aplicar en la institución previamente en la capacitación,
 - Recopilar y distribuir memorias de las sesiones para facilitar la implementación y socialización de los talleres en las instituciones.
 - Planear los espacios de socialización con colaboración de los directivos, con el fin de ir involucrando a los otros docentes de las instituciones en el proyecto.
 - Realizar capacitación en informática en las instituciones cada 15 días para fortalecer los procesos de socialización del software.
 - Socializar el trabajo en toda la comunidad educativa.
-
- Trabajar el proyecto Ludomática como apoyo a estudiantes con problemas de aprendizaje.
 - Hacer extensivo el proyecto a toda la primaria.
 - Rediseñar el currículo desde la propuesta Ludomática.
 - Generar un cambio en el PEI al trabajar el proyecto de aula, con un fundamento pedagógico que lo haga funcional.
 - Dinamizar la labor educativa con el fin de ampliar los caminos para acercarse al conocimiento.
 - Aportar una nueva mirada de la institución, por medio de los Casos TEL.
 - Crear mecanismos para reforzar el proyecto y llevarlo a término a partir del proceso de evaluación.

ANEXO No. 1

CRONOGRAMA

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES FASE 2

SESION	CONTENIDO	FECHA	RESPONSABLE	MATERIALES	ESPACIO VIRTUAL
APERTURA	Balance Fase 1, casos TEL, Taller creativo, Acertijo, Evaluación, Espacio virtual	Abril 11	E López, M. F. Aldana, A Sánchez J Correa, Luz A Osorio	Cronograma fase 2, Juego, acertijos y creatividad, El taller creativo, Ideas fuerza huellas y frontera (Marco conceptual Ludomática.), Casos TEL, Formato de información de talleres	Inducción Ingreso de información de formatos fase 1
<i>Idea fuerza Huellas</i>	concepto	Abril 25	A Sánchez	Sw creative writer, Canasta de materiales	
<i>Idea fuerza Frontera</i>	Concepto	Mayo 3	S Solorzano	Sw 3d creador de películas, Canasta de materiales, Grabadora y cassettes, Formato de lectura : la imaginación	Ingreso de información al formato 2
<i>Espacios Interactivos</i>	Editor de textos, animaciones y acertijos, Espacios virtuales, Servicios de internet	Mayo 9	E López	SW: Editor de acertijos, Documentos: Periódico: "enredándonos con la red", Archivos de misión imposible para servicios de Internet.	Ingreso de talleres
<i>Desarrollo Ideas fuerza Frontera- Huellas</i>		Abril 26 a Mayo 8	Docentes de instituciones		Diseño de talleres
<i>Seminario virtual</i>	Concepto de idea fuerza	Mayo 10 a 18	A Sánchez S Solorzano		Creación de carpetas e ingreso de información
<i>Instrumento Ideas fuerza</i>		Mayo 10	E de evaluación		
<i>Chat 1</i>	Conclusiones y cierre del seminario	Mayo 19	A Sánchez S Solorzano		Resumen del seminario y el chat
<i>Idea fuerza Acompañar</i>	Concepto	Mayo 16	A Sánchez	Canasta de materiales, Computadores, Idea fuerza acompañar (Marco conceptual Ludomática.)	
<i>Taller 2, y (periódico)</i>	Concepto, Proyecto colaborativo.	Mayo 23	A Sánchez	Editor de acertijos, Sw de creative writer	periódico institucional: "semanario de acertijos"



Espacios Interactivos 2	periódico institucional: semanario de acertijos Enciclopedias electrónicas, Buscadores clasificados, Exploración de Proyectos Colaborativos .Es necesario repetiría con el grupo de la tarde pues se dañó el servidor cuando iniciaba la sesión.	Mayo 30	E López	Buscadores Clasificados, Enciclopedia encarta, Atlas del pequeño aventurero, sw especializado: el conejo lector y matemáticas	Ingreso del taller de acompañar
Desarrollo idea fuerza		Mayo 17 a 26	Docentes de instituciones		Diseño del taller
Idea fuerza		Junio 8	E de evaluación		
Seminario Virtual	Concepto de idea fuerza	Mayo 17 a 25	A Sánchez		Ingreso de información a cada carpeta
Chat	Conclusiones y cierre del seminario	Mayo 26			Resumen del seminario y el chat
Idea fuerza Caminos	Concepto	Junio 7	E López	Sw de ciudad fantástica, Editor de acertijos, literatura indígena Colombiana, Canasta de materiales, alcarraza, Casa Pombo, Cuento anónimo La flor, Sw encarta, Direcciones de Internet , Idea fuerza Caminos (Marco conceptual Ludomática.)	
Idea fuerza Caminos 2	Concepto Guías ludopedagógicas	Junio 13	E López	Editor de acertijos, Sw ciudad fantástica, Enciclopedia encarta, Internet, Idea fuerza caminos (Marco conceptual Ludomática.)	Diseño de guía
Espacios Interactivos 3	Lanzamiento Ciudad fantástica y Juegos interactivos,	Junio 20	E López	Sw ciudad fantástica, Sw de juegos interactivos, Editor de acertijos, Marco conceptual de acertijos	Ingreso de guía en la herramienta

	Herramientas de guías, Diseño de acertijos a cargo de niños. Editor de acertijos					
Desarrollo de idea fuerza		junio 8 a junio 16	Docentes de instituciones			Diseño del taller
Instrumento idea fuerza		Junio 14	E de evaluación			
Seminario Virtual 3	Concepto de idea fuerza	Junio 8 a Junio 15	E López			Ingreso de información a cada carpeta
Chat3		Junio 16	E López			Resumen del seminario y el chat
Idea fuerza Habitat	Concepto entorno inmediato	Junio 28	A Sánchez		Canasta de materiales, Idea fuerza habitat, (Marco conceptual Ludomática.) documento: "La ciudad educadora"	
Taller 2	Concepto Prolongación del entorno	Julio 5	A Sánchez			
Espacio Interactivo	Exploración de editor gráfico y de texto para montaje de Web	Julio 11	A Sánchez y S Solorzano		Guía de trabajo elaborada por sistemas digitales	Ingreso de taller
Desarrollo de idea fuerza		Junio 29 a Julio 13	Docentes de las instituciones			Diseño de taller
Instrumento idea fuerza		Junio 29	E de evaluación			
Seminario Virtual	Concepto de idea fuerza	Junio 29 a Julio 13	A Sánchez			Ingreso de información a cada carpeta
Chat		Julio 14	A Sánchez			Resumen del seminario y el chat
Idea fuerza Cambio	concepto	Julio 18	A Sánchez		Idea fuerza cambio (Marco conceptual Ludomática.)	
Idea fuerza cambio	Decantando los sueños	Julio 25	S Solorzano		Idea fuerza cambio (Marco conceptual Ludomática.)	
Espacio	Asesoría en espacio	Agosto 1				Ingreso de información

Interactivo	virtual						
Metodología casos TEI			Agosto 9	M F Aldana		Documento de casos TEI	Ingreso de información
Seminario Virtual	Concepto de idea fuerza y asesoría		Julio 19 a Agosto 3	A Sánchez Saúl Solorzano			Ingreso de información a cada carpeta
Chat			Agosto 4				Resumen del seminario y el chat

ANEXO No. 2

TUTORIAS INFORMATICAS

TUTORÍAS INFORMÁTICAS

FASE 2

1. Servicios de internet: herramientas de trabajo en grupo: uso de e-mail, Uso de BSCW para trabajo colaborativo, seminarios virtuales, chat, , practica simulada. A cargo de E. López
Fecha: Mayo 9
2. Obtención de información navegando por la red: motores de búsqueda y cómo integrar esto al procesador de texto, enciclopedias electrónicas, navegación por la web de ludomática.
Fecha: Mayo 30
3. Sistemas digitales de información en ludomática: estudio e ingreso de guías, , lanzamiento de ciudad fantástica y juegos interactivos.
Fecha: junio 20
4. Exploración de editor de texto y gráfico como herramienta para la estructuración y montaje de páginas web institucionales.
Fecha: julio 11
5. Utilización avanzada (trucos y detalles) del editor de texto para la estructuración de páginas web institucionales. Asesoría en espacio virtuall
Agosto 1

TUTORIA INFORMATICA: LANZAMIENTO DE SW DE CIUDAD FANTASTICA Y MENTE CREATIVA, HERRAMIENTA DE ELABORACIÓN DE GUÍAS LUDOPEDAGOGICAS.

ORDEN DEL DÍA

Fecha: Junio 20 del 2000

Recursos:

sw de ciudad fantástica y mente creativa instalado en cada equipo
Videobim solicitado en la universidad de los Andes
Guía ludopedagogica
Guía de uso de sw de ciudad fantástica y mente creativa

Momento 1: de 8:00 a.m. a 9:00 a.m.

1. Presentación del sw de ciudad fantástica:
2. La sesión inicia con una lectura colectiva de la guía de ciudad fantástica, donde describe la historia de la ciudad, la forma o reglas de juego para descubrir el enigma del misterio profundo y, el principio del juego donde Ludovico muestra la historia, permite examinar las herramientas del morral y explica cómo interactuar.
3. Después de la lectura, se presenta en el videobim el sw y se va demostrando la forma de jugar las acciones del explorador, y la forma de resolver acertijos, se da mínimo un ejemplo de cada cosa que se nombra, según guía elaborada por sistemas digitales.
4. **De 9:00 a.m. a 10:00a.m.** Exploración de ciudad fantástica por grupos donde el tallerista desarrolla de la guía ludopedagogica: "*Los sueños... una forma de descubrir y recrear las ciudades.*"

Refrigerio de 10:00 a 10:15 a.m.

Momento 2: de 10:15 a.m. a 11:30 a.m.

1. Lectura de la guía
2. Exploración del sw con la guía en mano y con asesoría del tutor
3. Edición de acertijos de los 4 tipos.

Momento 3: de 11:30 a.m. a 12:30 a.m.

1. Presentación en videobim de la herramienta de elaboración de guías ludopedagógicas
2. Ejercicio donde cada institución ingresa el diseño que hicieron de una guía ludopedagógica durante el taller 2 de caminos.

TUTORIA INFORMATICA **LANZAMIENTO DE CIUDAD FANTASTICA**

FECHA: Junio 20

LUGAR: FURAPO.

PARTICIPANTES: Directivos y Educadores.

EQUIPOS Y MATERIALES REQUERIDOS

- Hojas tamaño carta u oficio.
- Marcadores y Lápices.
- Computadoras Multimediales.
- Software: CIUDAD FANTASTICA
- Impresora chorro de tinta color.
- Materiales de expresión plástica.
- Textos adjuntos.
- Página Web Ludomática.

OBJETIVOS GENERALES

- Vivenciar, conocer, reconocer y reflexionar sobre el valor educativo de la ciudad y los componentes pedagógicos del software Ciudad Fantástica.
- Lanzamiento del software Ciudad Fantástica.
- Lanzamiento de la página Web de Ludomática.

DESARROLLO PRACTICO

MOMENTO NRO. 1: ACTIVIDAD LÚDICA, CREATIVA Y COLABORATIVA SOBRE CIUDADES DE ORIGEN

RESPONSABLE: ESPERANZA LOPEZ.

Cómo se divierten?

Cómo funciona el lugar donde se divierten.

Qué cosas aprende esa familia?

Qué los hace felices? Qué les daba mucho miedo y porqué? Qué los ponía muy tristes?
Cómo se defienden de los ataques? Quién los ataca? Cómo les avisan a los demás de los peligros que corren?

- Cada grupo además de describir lo que se preguntó escribe mas cosas que imagine y cuenta una situación que puede suceder allí incluyéndose él como personaje principal de la historia. Puede realizar el dibujo de la escena y ponerle música utilizando para ello el Creative Writer a la ciudad soñada.
- Imprime el trabajo y ahora *a jugar y explorar el sw de ciudad fantástica: otra ciudad hecha de ciudades soñadas:*
- Cada uno realiza una exploración por la ciudad y se detiene en el lugar que más le llame la atención ya sea por que encuentre algo parecido al lugar que realizó o a los personajes y objetos de la ciudad que pintó o por que desea conocer mas de allí.

A qué se te parece ese lugar?

Hacia dónde va ese personaje? De dónde viene? Quién puede ser? Porqué se encuentra allí?
Que sensación te produce ese sitio? Qué cosas pueden suceder en ese lugar? Escribe un corto relato de lo que ves o imaginas de ese lugar con todo lo que tienes ahí. Qué nombre le pondrías a esa pequeña ciudad? Qué nombre a la familia que la habita?

- Busca otras pequeñas ciudades y reconoce a la familia que las habita.

RECONOCIMIENTO:

- Cada grupo explica su trabajo a los demás y los unen al final para crear una gran ciudad: la ciudad soñada y la ciudad escogida de ciudad fantástica. También pueden contar qué otras ciudades vieron y a qué se les parecía.

ESPACIO PARA INVENTAR Y RECREAR LA ACTIVIDAD...

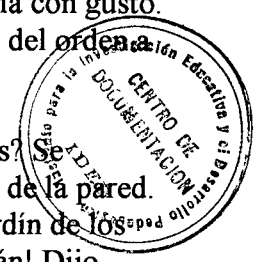
- Ahora con los dos relatos cada grupo hace una maqueta de los escenarios creados

Tras el recreo en la clase de matemáticas, una mariposa sobrevoló de repente las cabezas de los niños. ¡Qué bonita! Gritó una chica. Cázala! Gritó el maestro. La mariposa se fue por la ventana abierta, hacia el patio. Había muchos mayores que también deseaban tener flores otra vez. Se murmuraba que la señorita Rosalía, la modista, cultivaba una margarita en un dedal. El señor Dagobert, en la ventanilla 7 de correos, tenía una flor en su cabeza. No necesitaba ni agua ni fertilizante, únicamente tenía que pensar en ella. Y lo hacía con gusto. ¡Tenemos que actuar con mas severidad! Dijo el alcalde. Invitó a los vigilantes del orden a una comida y tuvo una larga conversación con ellos.

Aquella tarde Karín y Peter se fueron al cementerio de los sueños.

Había muy pocos vigilantes, casi todos estaban con el alcalde. ¿Cómo entramos? Se preguntaron. La verja estaba cerrada. Karín vio un gato que entró por un hueco de la pared.

Era muy pequeño pero Karín consiguió entrar. Ayudó a Peter. Estaban en el jardín de los sueños. Vieron las flores, árboles y arbustos de la ciudad. ¡Qué silenciosos están! Dijo Karín. Parecen de cera. Pero aún viven añadió Peter. Y señaló un brote. En el muro encontraron las cajitas de las mariposas. Peter rompió los cristales con una piedra. Karín descubrió la llave de la puerta colgada de un clavo. Los niños abrieron y corrieron a sus casa. Aquella noche sopló un viento huracanado sobre el jardín de los sueños. Agitó árboles, arbustos y flores. Nubes amarillas volaron por la ciudad. Días después la ciudad comenzó a florecer. Reverdecieron y crecieron las plantas en parques, jardines, oficinas, repisas de ventanas, ventanillas de correos, gasolineras, y demás lugares. Los vigilantes del orden tiraron sus sombreros y huyeron. Las gentes de la ciudad celebraron una gran fiesta floral. Y homenajearon durante toda la noche a las flores y alas mariposas.



- Ahora, vamos a buscar un lugar de la ciudad que puede ser un parque, un callejón, la fachada de una casa, una fuente, un río, un hormiguero, un jardín, el cielo, el piso etc.
- Formamos grupos de a 4 niños: Cada grupo escoge un espacio para recrear.
- Definen una cosa que les gustaría para hacer una ciudad, (un sueño): ejemplo: la ciudad del charco, la ciudad del cielo, la ciudad del jardín, la ciudad de las arañas...
- En cada sitio de nuestra ciudad habitan otras pequeñas ciudades, los habitantes se agrupan según sus familias: las que viven bajo una roca, las que viven entre un charco, las que viven en una telaraña o en un jardín, cada una de esas familias se agrupan y forman una ciudad que a la vez está en otra ciudad, y esta en otra y en otra hasta lograr la gran ciudad donde tú vives y te agrupaste en una familia.

AHORA AL COMPUTADOR:

- Si ya sabes que ciudad te gustaría soñar, escríbela y empieza por imaginar a los habitantes que estarían en esa ciudad:

Describelos físicamente:

Ponle nombre a esa familia:

Cómo eran sus casas:

Qué otros lugares frecuenta esa familia: (nombra al menos 3)

Qué otras cosas hace esa familia: (piensa desde que se levantan)

INSPIRADORES:

Jugar en un espejo, ver todas las posibilidades, hacer muecas leer lo que se ve en el espejo y en el lugar, el espejo refleja todo lo que tiene al frente pero no lo que esta al lado, para ello tenemos que pararnos a un lado del espejo y observar, te invito a que lo hagas:

Pararse de un lado y leer lo que se ve en el espejo, pararse del otro y ver otras cosas que antes no se veían. Así como en el espejo, podemos nosotros ver algunas cosas según desde donde nos paremos y lo que queramos ver.

JUEGO-ACTIVIDAD:

Como en el juego del espejo, vamos a ver en un cuento cosas que en una ciudad a veces no se ven.

Cuento la ciudad de las flores

“Había una vez una pequeña ciudad. No tenía nada especial. Las gentes vivían humildemente. No eran ni pobres ni ricas, ni trabajadoras, ni perezosas. Sólo una cosa llamaba la atención: **amaban las flores**. Las plantaban en jardineras, macetas y latas de conservas. Las colocaban en terrazas, escaleras y patios; incluso en las gasolineras. En aquella ciudad había también muchas mariposas. Allí no eran sombríos ni los días de lluvia. Las flores relucían. Mariposas amarillas y rojas revoloteaban frente a las paredes grises. Las noches tampoco eran oscuras del todo. **Las personas soñaban**. Y sus sueños revoloteaban como mariposas de colores.

Un día el alcalde de la ciudad dio un discurso: convecinos! Dijo. Perdéis el tiempo con las flores. Así no llegaremos a ninguna parte. Tenemos que embellecer las casas, agrandar nuestras tiendas y fábricas! Los niños tienen que estudiar con más ahínco ¡ fuera las flores! Fuera las mariposas! Los sueños son inútiles. Y el gobierno de la pequeña ciudad decidió quitar las flores de parques, jardines, oficinas, repisas de las ventanas, ventanillas de correos, gasolineras y demás lugares. En la ciudad se amontonó mas basura que nunca. Los camiones salían cargados con flores, arbustos y árboles. Los vigilantes del orden cazaban a las mariposas. En un campo fuera de la ciudad plantaron las flores, los arbustos y los árboles. Luego construyeron un muro alrededor. En él clavaron cajitas donde clavaron las mariposas y escribieron sus nombres y sus números. La gente llamó al campo el cementerio de los sueños.

Sin árboles, arbustos y flores, la ciudad se volvió gris. Se construían rascacielos. Los coches se acumulaban en las calles. Las personas tenían prisa. Sólo pensaban en su trabajo. Ya no soñaban. Las noches sin sueños eran muy oscuras. Caían como pañuelos negros sobre los durmientes, y los envolvían.

Los niños comentaban que la ciudad se había vuelto aburrida. Ya no se reían como antes. Un día camino de la escuela, Karín le dijo a Peter: Echamos de menos las flores y las mariposas. Tenemos que hacer algo, antes que sea demasiado tarde. Aquella mañana el maestro descubrió flores en la pizarra. Alguien las había dibujado al lado de las sumas. El maestro se asustó.

Fuera con esas tonterías! Gritó. Luego las borró con la manga. Pero al día siguiente había más flores. Brotaban entre sumas y frases. Una vez los niños empezaron a dibujar y el maestro vio una mariposa en una de las hojas. Peter: la has hecho tú? El maestro se inclinó sobre la hoja. Qué? Preguntó Peter. La mariposa había desaparecido.

Ludomática

Universidad de Los Andes, LIDIE
Laboratorio de I+D sobre Informática en Educación
Fundación Rafael Pombo
ICBF Instituto Colombiano de Bienestar Familiar

GUIA LUDOPEDAGOGICA

TEMA: “ Los sueños... una forma de descubrir y recrear las ciudades.”

AUTOR: Esperanza López Reyes.

REQUERIMIENTOS:

Sala de computadoras, Software de ciudad fantástica, Impresora, hojas blancas, colores, ciudad, Eveline Hasler *Cuento la ciudad de las flores*. 1998. Ediciones sm, Mi primer cuento. La ciudad de los peces amarillos. Editorial oveja negra. 1985.

TRANSFORMACIÓN EDUCACIONAL CON LUDOMÁTICA

- T.E.L. -

GUÍA PARA LA SISTEMATIZACIÓN

Aplicación de la guía de casos TEL: Noviembre 7 de 2000

Responsable: Marís Fernanda Aldana

1. NUESTRA INSTITUCIÓN - *Fase 1*

- A. Nombre de la Institución
- B. Identidad Institucional: ¿Cuáles son los servicios y productos que ofrece?, ¿qué población atiende?, ¿cuál es su razón de ser o fin último?, ¿de qué medios y estrategias se vale para desempeñar su labor?, ¿cuál es su ámbito de acción de la institución?
- C. Contexto Institucional: ¿Qué condiciones de entorno inciden en la labor de la institución a nivel educativo, social, cultural y económico? ¿Cuál es el marco de referencia del PEI/PAI de la Institución?

2. ASI INICIAMOS - *Fase 1*

- A. Origen de la iniciativa: ¿Cuáles son las necesidades e intereses institucionales que los han llevado a participar del Proyecto Ludomática?, ¿Cuáles son las necesidades en relación con educadores? ¿Cuáles son las necesidades en relación con los niños y niñas? ¿Situación/es que se pretende/n mejorar
- B. Retos Institucionales y Oportunidades: ¿Cuáles son los retos pedagógicos que se le plantean a la institución? ¿De qué manera una pedagogía problémica y constructivista, apoyada en nuevas tecnologías de información y de comunicaciones pueden favorecer el logro de los mismos?
- C. Elementos constitutivos: ¿Cómo se percibe el componente lúdico, creativo, colaborativo e interactivo en la institución

con relación a los diversos actores del proceso: instituciones, educadores niñ@s?

Anexo Cuadro 1

3. PENSANDO Y HACIENDO - Fases 2 a 4

- A. Objetivos: ¿Qué objetivos se han ido trazando, en el desarrollo del Proyecto Ludomática, para atender las necesidades e intereses de la institución desde los componentes LCCI?
- B. Indicadores de logro: ¿Cuáles son los indicadores de logro para cada objetivo? ¿Cómo se pueden verificar estos indicadores?
- C. Factores claves de éxito: ¿Qué hay que hacer para que la experiencia resulte exitosa? ¿Qué no hay que hacer?
- D. Estrategias: ¿Qué estrategias se han construido e incorporado a la vida escolar, a medida que se va desarrollando el proceso pedagógico (talleres, foros, seminarios, elaboración de proyectos LCCI)? ¿Cómo favorecen dichas estrategias las *prácticas pedagógicas*, las *relaciones entre actores* de la comunidad (niñ@s y adultos) y la dinámica del contexto institucional? ¿De qué manera respondieron estas estrategias a los objetivos antes planteados?
- E. Recursos: ¿Qué recursos (Humanos, Financieros, Físicos y Tecnológicos) se han asignado para la implementación de éstas estrategias? ¿Son éstos pertinentes y suficientes?
- F. Análisis de resultados: ¿Cuáles son los resultados alcanzados con las estrategias implementadas? ¿Qué resultados surgen del análisis de indicadores de logro? ¿En qué medida se tuvieron en cuenta los factores claves de éxito?

3.1. NUEVOS RETOS - Fase 4

- A. Nuevos Objetivos: ¿Qué nuevos objetivos surgen en la institución a partir del desarrollo de los proyectos colaborativos locales? ¿Qué proyectos locales y globales interesa desarrollar y por qué? ¿Cómo se articulan con el PEI?
- B. Indicadores de logro: ¿Cuáles son los indicadores de logro para cada objetivo? ¿Cómo se pueden verificar estos indicadores?
- C. Factores claves de éxito: ¿Qué hay que hacer para que la experiencia resulte exitosa? ¿Qué no hay que hacer?
- D. Nuevas Estrategias: ¿Qué nuevas estrategias se construyen e incorporan para conectar la experiencia de la institución con otras a nivel global? ¿De qué manera responden estas estrategias a los objetivos antes planteados?
- E. Recursos: ¿Con qué recursos (Humanos, Financieros, Físicos y Tecnológicos) se cuenta para la implementación de éstas estrategias? ¿Son éstos pertinentes y suficientes?
- F. Análisis de resultados: ¿Cuáles son los resultados alcanzados con las estrategias implementadas? ¿Qué resultados surgen del análisis de indicadores? ¿En qué medida se tomaron en cuenta los factores claves de éxito?

4. QUE LOGRAMOS - *Al final del piloto*

- A. Resultados: ¿Qué transformaciones educacionales se han alcanzado a nivel de la institución, los educadores y los niñ@s? ¿Qué resultados se pueden señalar ya sea a nivel de las prácticas pedagógicas, de las relaciones entre actores y de la dinámica institucional? ¿Qué otros resultados se pueden destacar, a nivel de la comunidad educativa o de su ámbito de influencia?
- B. Factores intervinientes: ¿Cuáles han sido los factores internos y externos que han favorecido o dificultado el proceso de cambio? (pueden ser del orden organizacional, procedimental, cultural, tecnológico)

- C. Factores claves de éxito: ¿Cuáles fueron los factores claves de éxito en el proceso de transformación educacional? ¿Qué hay que hacer para que la experiencia resulte exitosa? ¿Qué no hay que hacer?
- D. Inversión: ¿Cuál ha sido la inversión hecha en el proceso de transformación, en términos de recursos humanos, financieros, físicos, tecnológicos, educativos?

5. REFLEXIONANDO SOBRE LA EXPERIENCIA.

- A. Aportes: ¿Qué beneficios conlleva el desarrollo de la experiencia? ¿Cuáles son los aportes de Ludomática hacia la institución, los educadores y los niños/as?
- B. Impacto educativo: ¿Cuáles son los aportes a nivel de las prácticas pedagógicas, de las relaciones entre actores y de la dinámica institucional?
- C. Impacto social: ¿Cómo se ha vivenciado el proceso de cambio en la comunidad educativa interna y externa?
- D. Impacto tecnológico: ¿Qué cambios identifican en la cultura informática institucional?

ANEXO

Cuadro 1

COMPONENTES / ACTORES	LUDICO	CREATIVO	COLABORATIVO	INTERACTIVO
Niñ@s				
Educadores y directivos				
Ambiente Institucional				

TUTORIAS INFORMATICAS

UN ESPACIO PARA EXPLORAR Y APRENDER.

PROPOSITO

Las tutorías informáticas dentro del Proyecto tienen la función de permitir un acercamiento a los computadores por parte de los facilitadores, en un espacio de exploración, de construir a partir de sus conocimientos y vivencias, y de explotar las posibilidades de uso de los recursos.

AGENDA DE LA TUTORIA

Primer momento: Imaginario sobre Internet. Sobre una presentación de Powerpoint y con un juego de contestar antes que se acabe la música de Misión Imposible, permitirles escribir cuál es su idea acerca de elementos claves de la red: Red – WWW – Chat – Correo electrónico – Modem – Proveedor - otros.

Se reflexiona y comparte el conocimiento sobre estos elementos claves. Se aclaran las dudas e inquietudes.

Segundo momento: Sobre un periódico desarrollado para el Proyecto acerca del correo electrónico, permitirles explorar en la teoría: que es el correo electrónico, para que sirve, usos, como se forma una dirección (con un juego de deducción para que ellos resuelvan), etc.

Reflexión sobre las nuevas tecnologías de comunicaciones en la educación actual.

Refrigerio

Tercer momento: exploración del Outlook Express: Uso de correo: enviar correo, recibir, crear nuevo correo, re-enviar, contestar al autor, contestar a todos, libreta de direcciones, archivos adosados.

Explicación de los temas.

11:30 a 12:00: Autoevaluación conceptual con programa – tutor por grupos.

12:00 a 1:00: Presentación de Seminarios Virtuales y BSCW.

TENZ



Misión Imposible????

- Te animas ??
- Desde lo que tú conoces,
- a explicar qué son ...
- las siguientes cosas ?????

Ah !!! y antes de que

¿Se acaba la
música???

Red ?

- Es ...

WWW ?

● **ES ...**

Chat ?

- Es



Correo electrónico ?

- EnEs ...

Modem ?

- Es ...

Proveedor?

- conES ...

Qué bueno que
terminaron !!!

Porque

shhhhhh ... Secreto .. No digan

nada pero este archivo se autodestruirá en 5
segundos !!!



LEER EL CORREO

Existen varias herramientas para leer correo, todas con el mismo esquema: permiten leer correo, enviar correo, enviar documentos adjuntos, enviar correo a varias personas, etc., para que tal o cual herramienta lea nuestro correo, siempre nos va a preguntar cosas como:

Nombre completo de la persona, ej: Pedro Perez

Correo electrónico, ej: peperez@uniandes.edu.co

Servidor de correo entrante (POP), ej: zeus.uniandes.edu.co

Servidor de correo saliente (SMTP), ej: SMTP.uniandes.edu.co

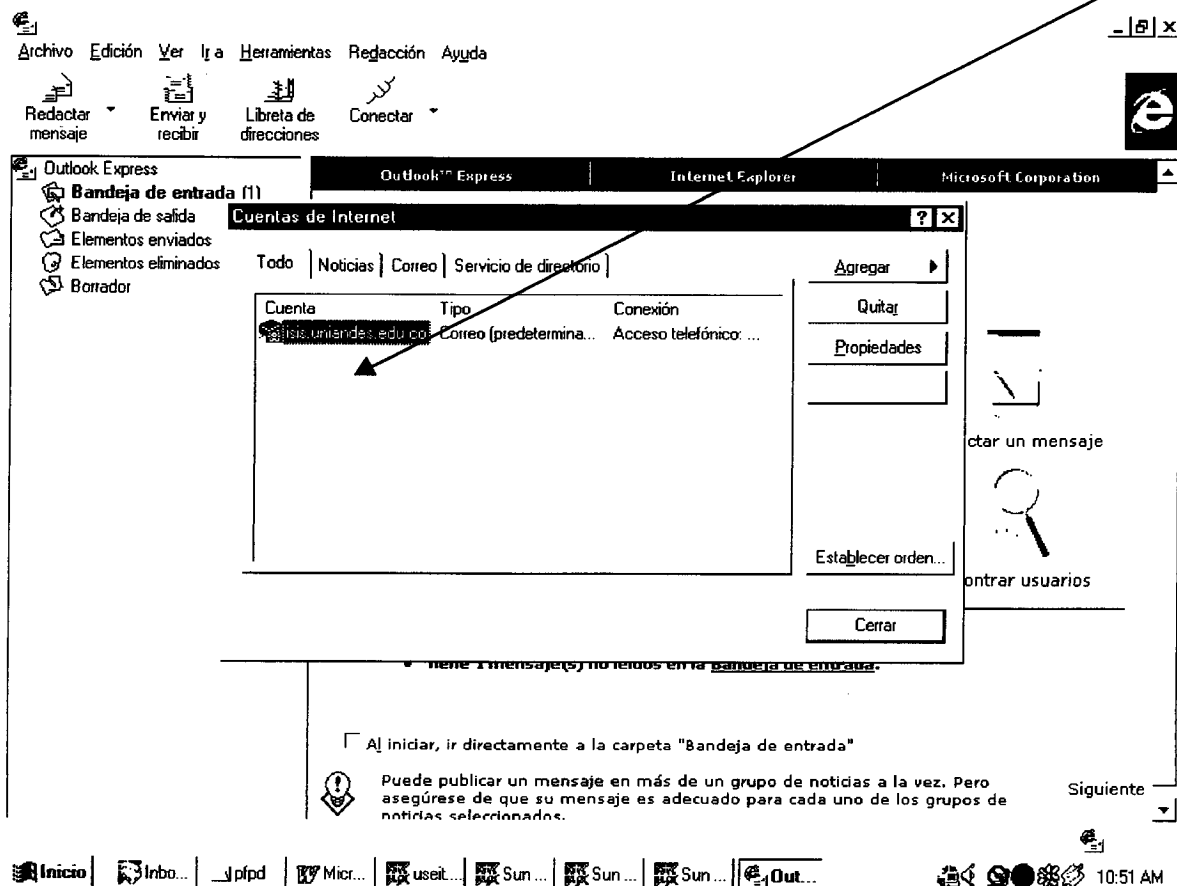
Con estos datos quedará configurada la herramienta para que lea nuestro correo.

Ahora, entre estas herramientas está Outlook Express, que es uno de los iconos que tienen en sus escritorios:



La mayoría ya lo tiene configurado, pero en caso de que no lo esté o se les haya desconfigurado, entren dentro de Outlook Express al Menú **Herramientas-Cuentas-Correo** y sigan los siguientes pasos:

Primero vayan señalando las cuentas que haya y denle quitar, hasta que quede vacío este cuadro



Luego le dan **Agregar** y vamos siguiendo los pasos y dándole siguiente:

The screenshot shows the 'Asistente para la conexión a Internet' (Internet Connection Wizard) in Microsoft Outlook Express. The window title is 'Asistente para la conexión a Internet'. The main heading is 'Seleccione el tipo de conexión' (Select the type of connection). Below this, there is a text block explaining that if the user has an account with a service provider, they can connect via a telephone line or a local area network (LAN). The question '¿De qué forma desea conectarse a Internet?' (How do you want to connect to the Internet?) is followed by three radio button options: 'Conectar por medio de la línea telefónica' (selected), 'Conectar por medio de la red de área local (LAN)', and 'Estableceré mi propia conexión a Internet manualmente'. A callout bubble points to the first option with the text: 'Seleccionamos "Conectar por medio de la línea telefónica" (esto lo puede preguntar al inicio o al final de la configuración)'. At the bottom of the wizard are buttons for '< Atrás', 'Siguiente >', 'Cancelar', and 'Ayuda'. Below the wizard, the Outlook Express interface is visible, showing the 'Microsoft Outlook Express' logo and a list of features: 'Correo electrónico', 'Grupos de noticias', 'Libreta de direcciones', 'Cuentas múltiples', 'Edición de HTML', and 'Servicios de directorio'. The taskbar shows 'Inicio', 'Microsoft Word - Documen...', and 'Bandeja de entrada - ...'. The system tray shows the time '10:32 a.m.'. The Outlook Express menu bar includes 'Archivo', 'Edición', 'Ver', 'Herramientas', 'Redacción', and 'Ayuda'. The toolbar has 'Redactar mensaje', 'Enviar y recibir', 'Libreta de direcciones', and 'Conectar'. The left sidebar shows 'Bandeja de entrada (1)', 'Bandeja de salida', 'Elementos enviados', 'Elementos eliminados', and 'Borrador'. The 'Conectar' button is highlighted. A callout bubble points to the 'Conectar' button with the text: 'Ponemos el nombre del dueño de la cuenta, por ej: el nombre de la institución.'. The 'Conectar' button is disabled. Below the wizard, there is a warning icon and text: 'Puede publicar un mensaje en más de un grupo de noticias a la vez. Pero asegúrese de que su mensaje es adecuado para cada uno de los grupos de noticias seleccionados.' At the bottom right, there is a 'Siguiente >' button.

Outlook Express

Bandeja de entrada (1)
Bandeja de salida
Elementos enviados
Elementos eliminados
Borrador

Asistente para la conexión a Internet

Dirección electrónica de Internet

Otras personas le enviarán mensajes a su dirección electrónica. El proveedor de servicios Internet le asignó esta dirección.

Dirección electrónica:

Por ejemplo: jorgel@microsoft.com

Ponemos la dirección electrónica de la institución, por ej: funvenv@uniandes.edu.co.

< Atrás **Siguiente >** Cancelar Ayuda

Puede publicar un mensaje en más de un grupo de noticias a la vez. Pero asegúrese de que su mensaje es adecuado para cada uno de los grupos de noticias seleccionados.

Siguiente

Outlook Express

Bandeja de entrada (1)
Bandeja de salida
Elementos enviados
Elementos eliminados
Borrador

Asistente para la conexión a Internet

Direcciones del servidor de correo

Mi servidor de correo entrante es

Escriba el nombre del servidor de correo entrante.

Servidor de correo entrante (POP3 o IMAP):

Servidor de correo entrante: zeus.uniandes.edu.co

Un servidor SMTP es el servidor usado para el correo electrónico saliente. Escriba el nombre del servidor SMTP.

Servidor de correo saliente (SMTP):

Servidor de correo saliente: SMTP.uniandes.edu.co

< Atrás **Siguiente >** Cancelar Ayuda

Puede publicar un mensaje en más de un grupo de noticias a la vez. Pero asegúrese de que su mensaje es adecuado para cada uno de los grupos de noticias seleccionados.

Siguiente

Archivo Edición Ver Ir a Herramientas Redacción Ayuda

Redactar mensaje Enviar y recibir Libreta de direcciones Conectar

Outlook Express Outlook™ Express Internet Explorer Microsoft Corporation

Bandeja de entrada (1) Bandeja de salida Elementos enviados Elementos eliminados Borrador

Asistente para la conexión a Internet

Inicio de sesión de correo electrónico

Si el proveedor de servicios Internet requiere que use autenticación de contraseña segura (SPA) para el acceso a la cuenta electrónica, seleccione la opción "Inicio de sesión usando autenticación de contraseña segura". De lo contrario, seleccione la opción "Iniciar sesión utilizando" y escriba el nombre de cuenta electrónica y contraseña proporcionada por el proveedor de Internet.

Iniciar sesión utilizando:

Nombre de cuenta POP:

Contraseña:

(La contraseña aparecerá como asteriscos para evitar que la lean otros.)

Iniciar sesión usando autenticación de contraseña segura

< Atrás **Siguiente >** Cancelar Ayuda

! Puede publicar un mensaje en más de un grupo de noticias a la vez. Pero asegúrese de que su mensaje es adecuado para cada uno de los grupos de noticias seleccionados.

Inicio Inbo... pfpd Micr... useit... Sun... Sun... Sun... Out... 10:55 AM

Nombre de la cuenta, nombre de usuario o login de la institución, por ej: funvenv

Archivo Edición Ver Ir a Herramientas Redacción Ayuda

Redactar mensaje Enviar y recibir Libreta de direcciones Conectar

Outlook Express Outlook™ Express Internet Explorer Microsoft Corporation

Bandeja de entrada (1) Bandeja de salida Elementos enviados Elementos eliminados Borrador

Asistente para la conexión a Internet

Nombre descriptivo

La información sobre la cuenta de correo electrónico se agrupa y etiqueta con el nombre descriptivo que desee.

Elija un nombre descriptivo para esta cuenta electrónica.

Nombre de cuenta de correo de Internet:

< Atrás **Siguiente >** Cancelar Ayuda

! Puede publicar un mensaje en más de un grupo de noticias a la vez. Pero asegúrese de que su mensaje es adecuado para cada uno de los grupos de noticias seleccionados.

Nombre de la cuenta: zeus.uniandes.edu.co



Outlook Express

Outlook Express Internet Explorer Microsoft Corporation

Bandeja de entrada (1)
Bandeja de salida
Elementos enviados
Elementos eliminados
Borrador

Asistente para la conexión a Internet



Se ha introducido toda la información requerida para configurar la cuenta.

Para guardar esta configuración, haga clic en "Finalizar".

< Atrás Finalizar Cancelar Ayuda

Puede publicar un mensaje en más de un grupo de noticias a la vez. Pero asegúrese de que su mensaje es adecuado para cada uno de los grupos de noticias seleccionados.

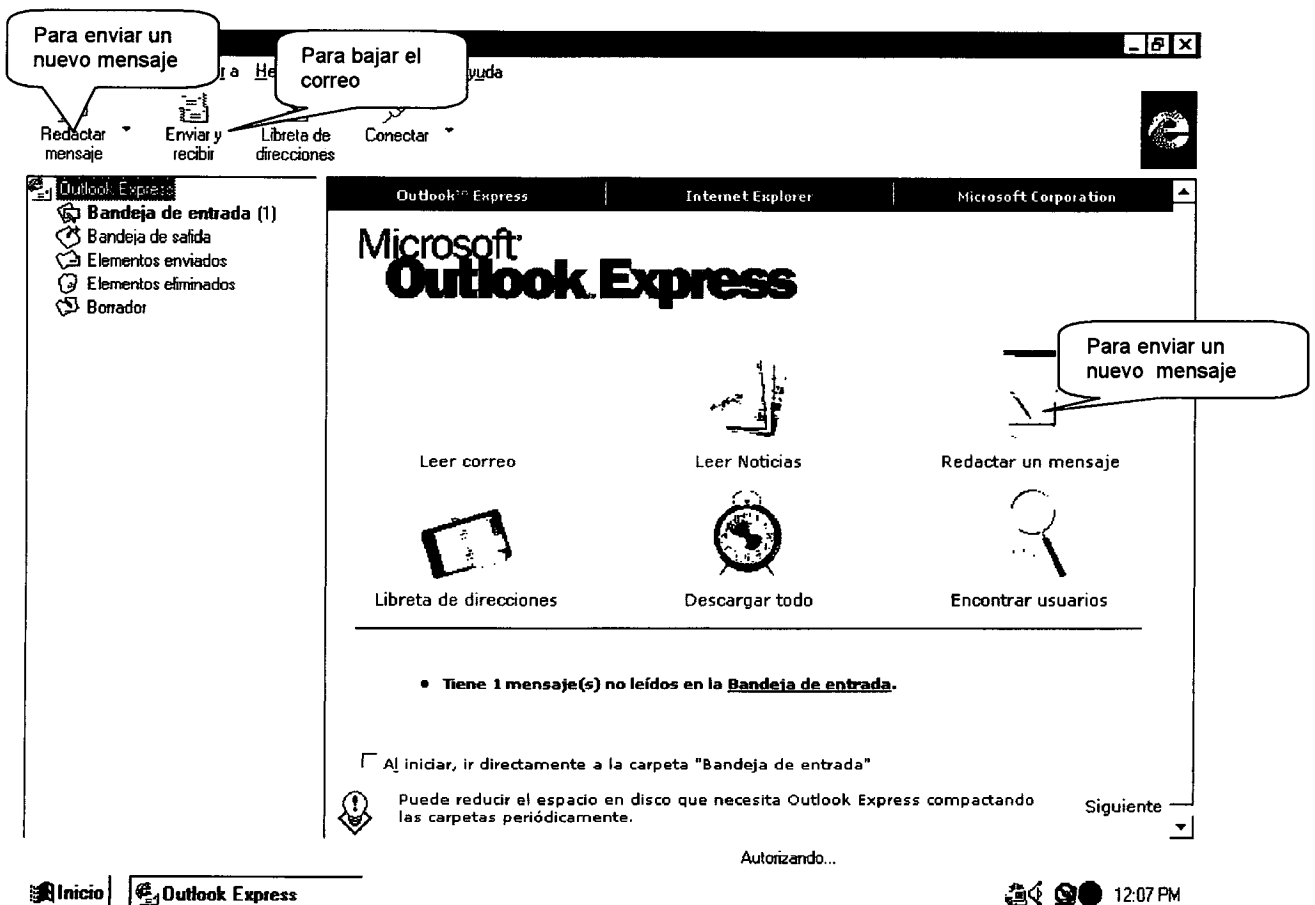
Siguiente

Ahora bien, ya esté configurado nuestro correo. En Outlook Express aparecen varias opciones: lo primero que debemos aprender a hacer es a leer correo y bajarlo(bajar el correo del servidor de Uniandes a su computador), para hacer esto: debemos estar conectados, luego estando en Outlook Express vamos a la opción de arriba-centro que dice **"Enviar y recibir"**, esperamos un momento y cuando termine de leer, los mensajes nuevos estarán en negrilla y con un sobre cerrado al lado del título de mensaje, lo que indica que no se ha visto ese mensaje, tan pronto lo leamos, el sobre quedará abierto.

Si queremos enviar un correo vamos a la opción de arriba-izquierda **"Redactar mensaje"**, en la opción **Para**, escribimos la dirección(es) electrónica(s) de la persona(s) a la(s) que quiero escribir(si son varias, separo las direcciones por comas(,)).

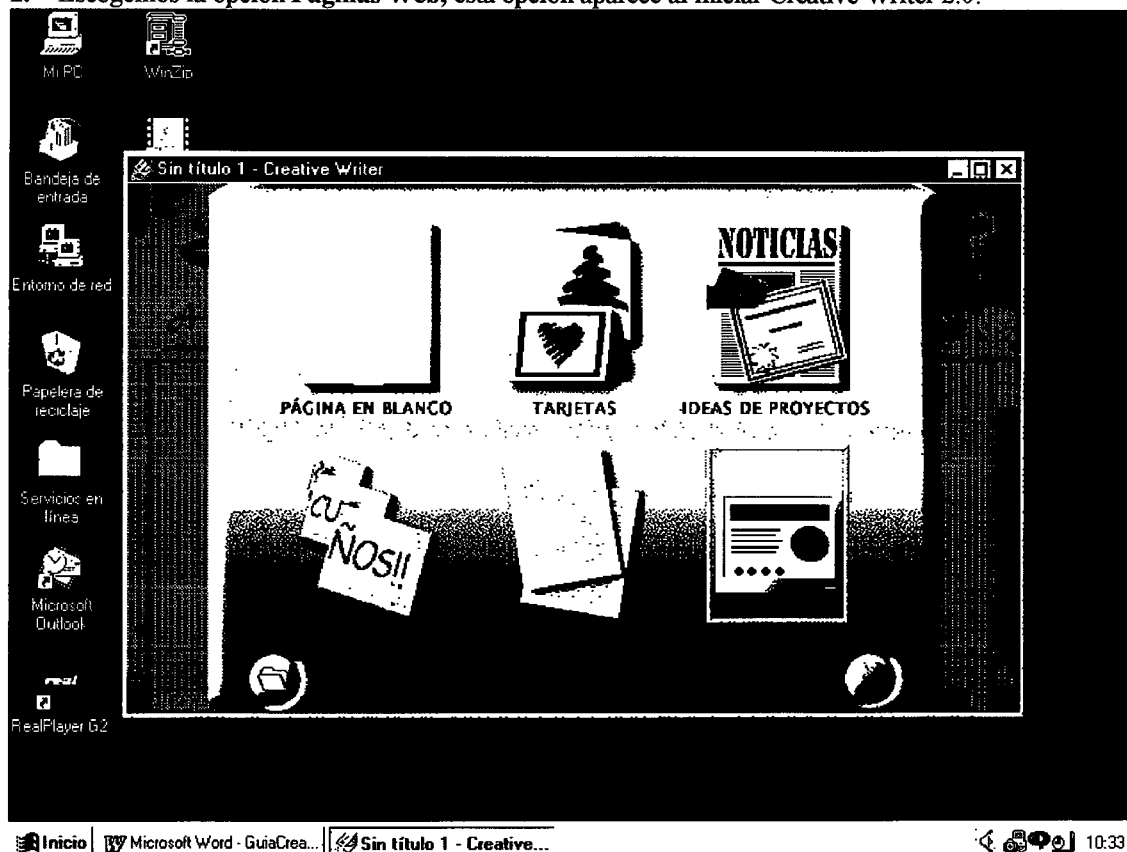
En **Asunto**, escribimos el título del mensaje que vamos a enviar. Si queremos adjuntar un archivo damos click en el menú **Insertar-ArchivoAdjunto** y buscamos el archivo que queremos adjuntar, lo señalamos, damos click en el botón **Abrir** y listo. En la parte de abajo escribimos el contenido del mensaje, cuando esté listo damos click en el botón **Enviar** y terminamos de enviar el mensaje.

Importante: Sólo para ver los mensajes nuevos es necesario conectarse, para revisar los que ya hemos bajado, simplemente damos click en el Icono de Outlook Express y en la opción Leer Correo encontraremos todos nuestros mensajes.

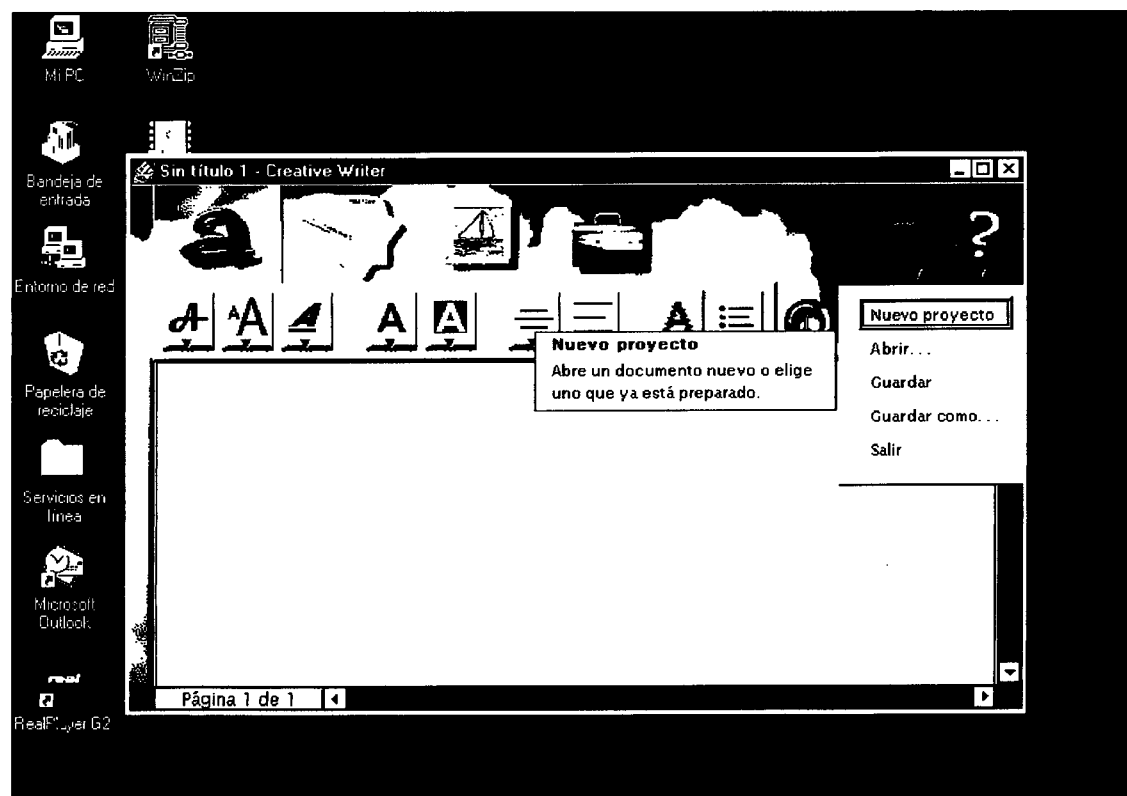


GUÍA PARA HACER UNA PÁGINA WEB EN CREATIVE WRITER 2.0

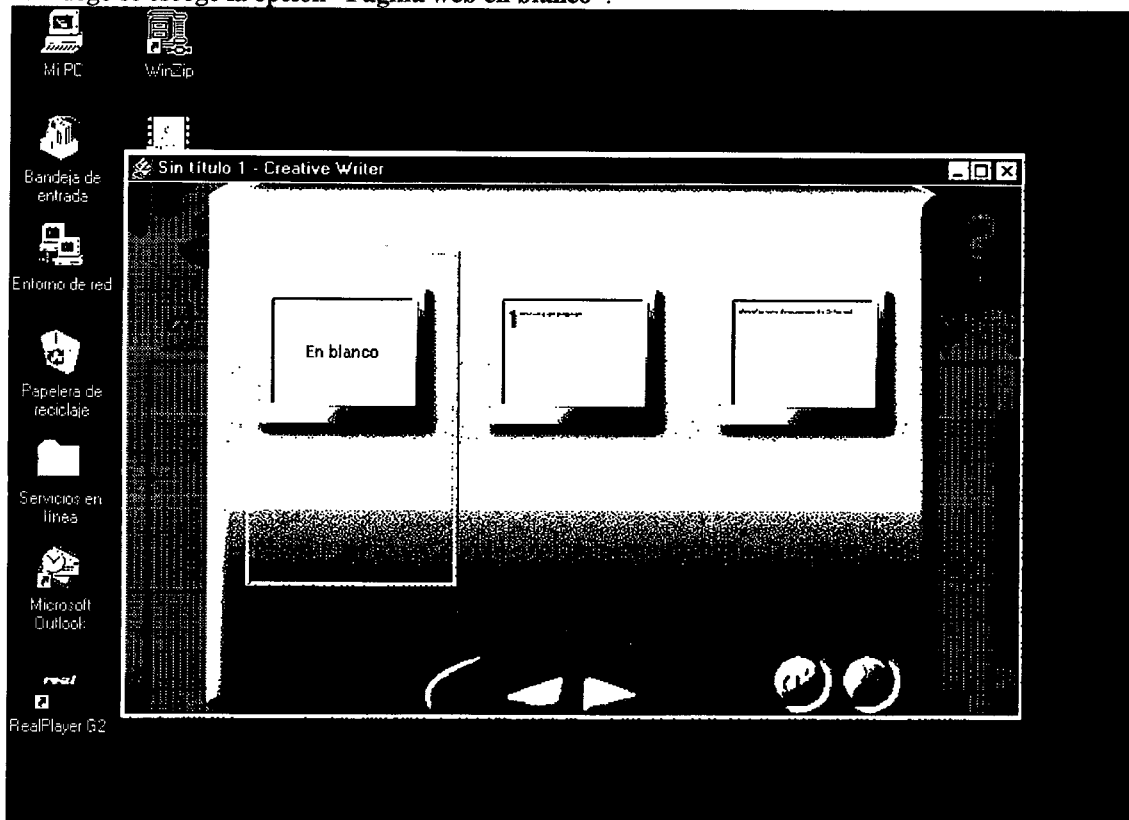
1. Se abre Creative Writer: **Inicio-Programas-Microsoft Kids-Creative Writer 2.0**
2. Escogemos la opción **Paginas Web**, esta opción aparece al iniciar Creative Writer 2.0:



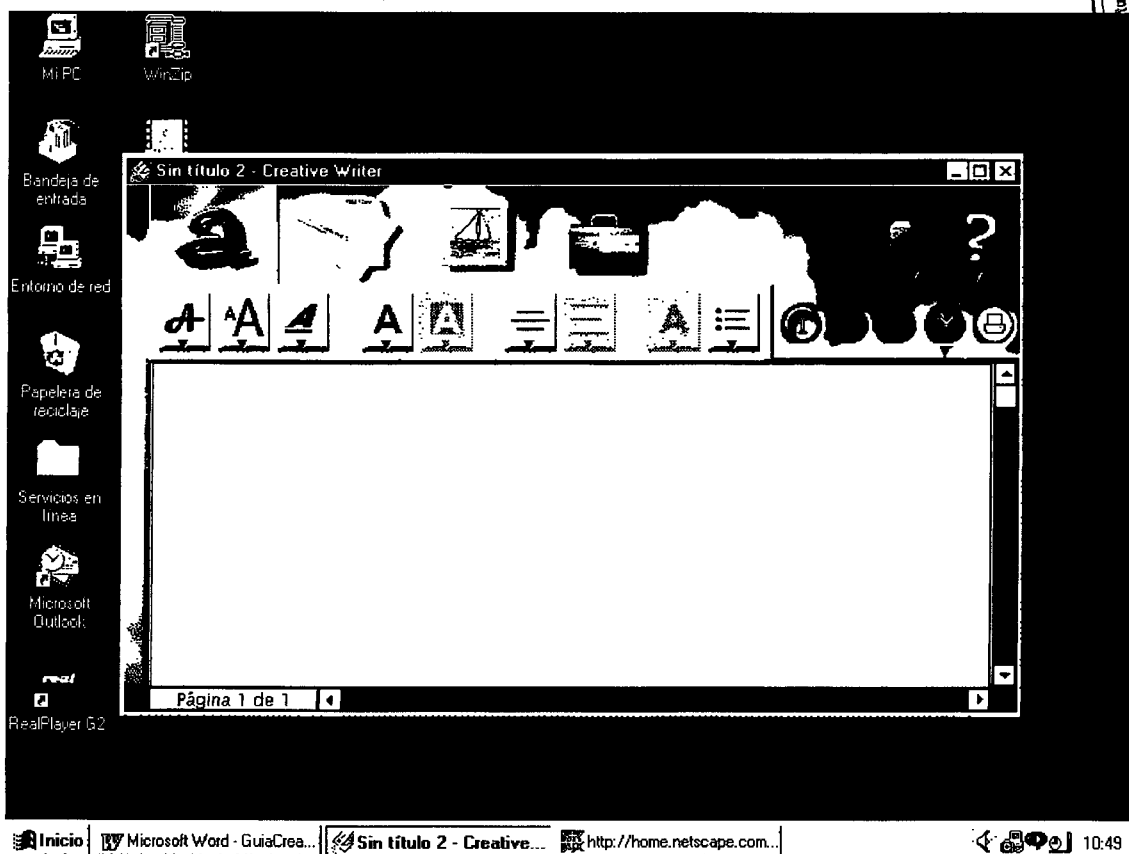
O al dar click en la carpeta que está en la parte superior derecha de la pantalla de Creative Writer en la opción "Nuevo proyecto":



3. Luego se escoge la opción “Página web en blanco”:



4. El ambiente que se observa es el siguiente (algunas opciones de Creative Writer están deshabilitadas debido a que una página web no soporta ciertos componentes de Creative tales como: animaciones, bordes, alineación de texto, etc).

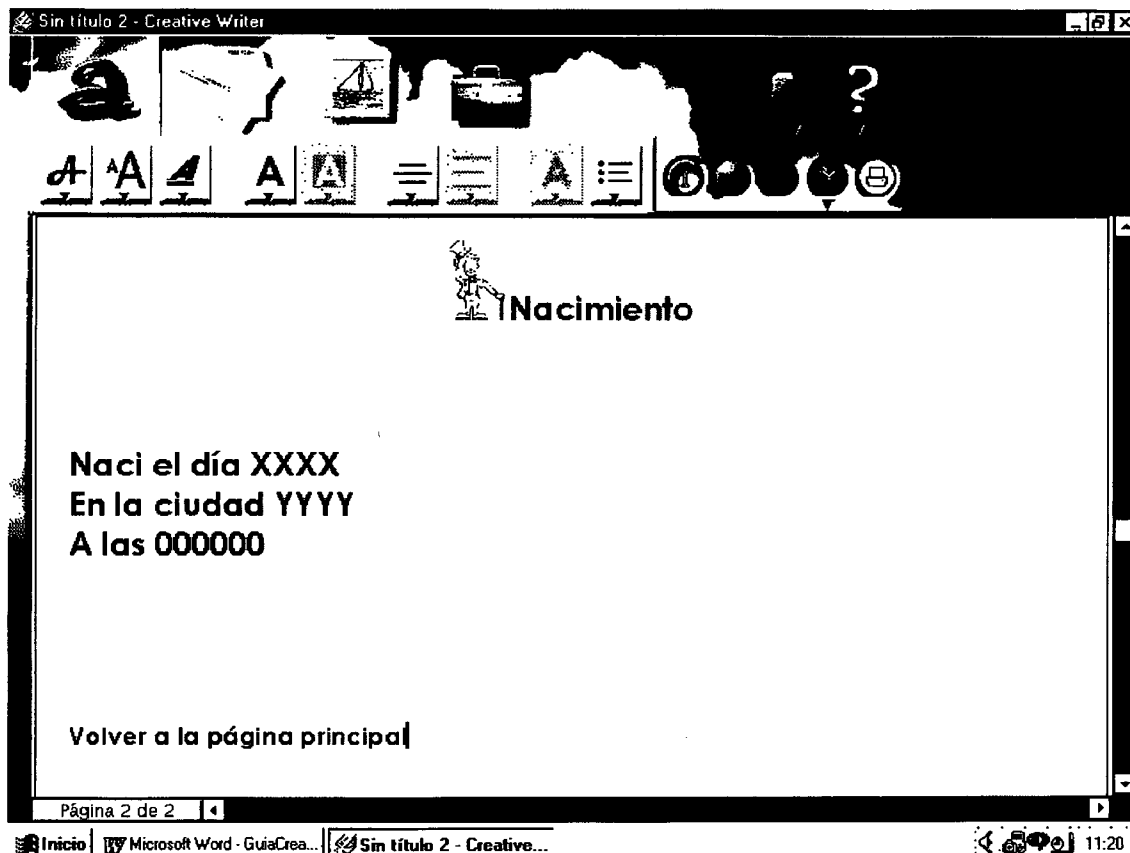


5. Para hacer el diseño de la página web se deben tener en cuenta algunos aspectos importantes: las páginas web sencillas (como las que se pueden hacer en Creative) tienen partes importantes tales como:
 - a) Texto: es el contenido escrito de la página.
 - b) Imágenes: ilustraciones de los temas que se tratan en la página.
 - c) Vínculos: son palabras o imágenes que se configuran para que al darles click se vayan a otra página. Por ejemplo: si vamos a hacer una página de un libro, en la primera página escribimos los capítulos que forman el libro y configuramos cada título de capítulo para que al darle click se vaya a la página donde está escrito dicho capítulo. Los vínculos también se utilizan para pasar a la siguiente página, a la anterior o a la principal.
 - d) Páginas: número de páginas necesarias para abarcar todos los temas. En esta parte es aconsejable hacer un diseño de la página antes de hacerlo en Creative, se deben acordar los temas de la página, los contenidos, los vínculos, las imágenes, etc. Es aconsejable dejar en la primera página los temas principales y configurarlos como vínculos que vayan a otras páginas donde se desarrolle cada tema.

6. Teniendo en cuenta el paso anterior, podemos empezar a crear una página así:
 - a) Hacemos una primera página en donde vayan los temas principales, incluyendo imágenes, textos, vínculos, etc.

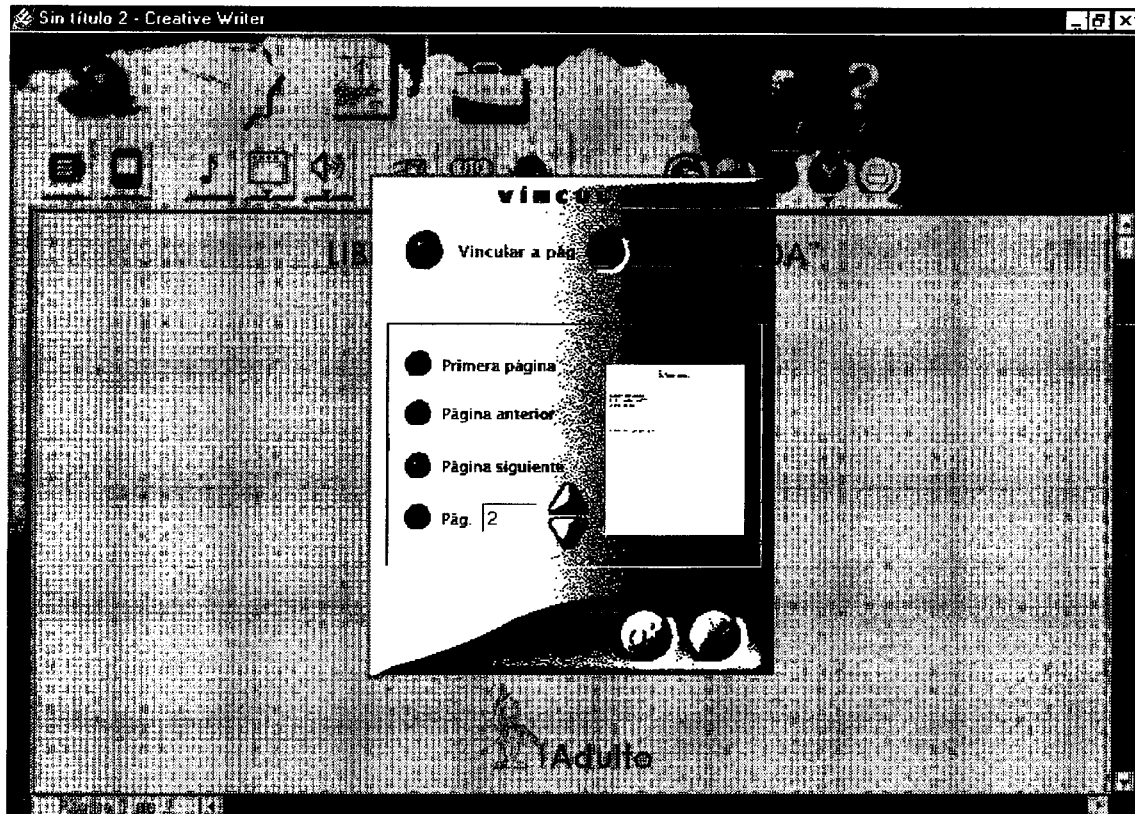


- b) Teniendo la principal hacemos las páginas que explican cada tema. Se deben fijar que esté en otra página, o sea que en la parte de abajo diga **"Página 1 de 5"** por ejemplo, para la página principal y **"Página 2 de 5"**, **"Página 3 de 5"**, etc, para las páginas interiores:



- c) Ya con la página principal, los textos y las imágenes sólo nos faltan los vínculos para llegar de la página principal a las interiores y de las interiores a la principal. Los vínculos se pueden hacer con palabras o con imágenes. En este ejemplo los vínculos de la página principal a las interiores se hacen con imagen y para las interiores a la principal se hacen con palabras, pero se pueden hacer como cada persona desee.

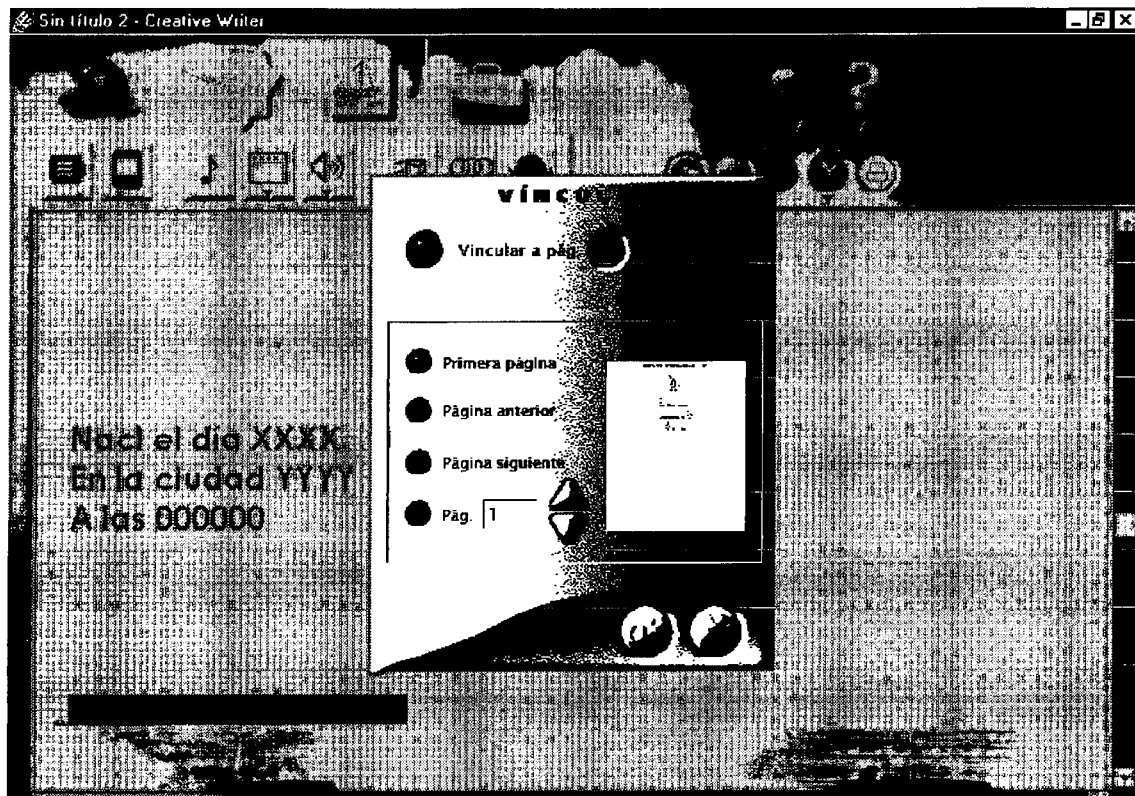
Para hacer el vínculo de la página principal a las interiores con una imagen: se señala la imagen en la página principal, se da click en el **baúl rojo** de la parte superior derecha de la pantalla de Creative y se escoge el icono con tres círculos entrelazados:



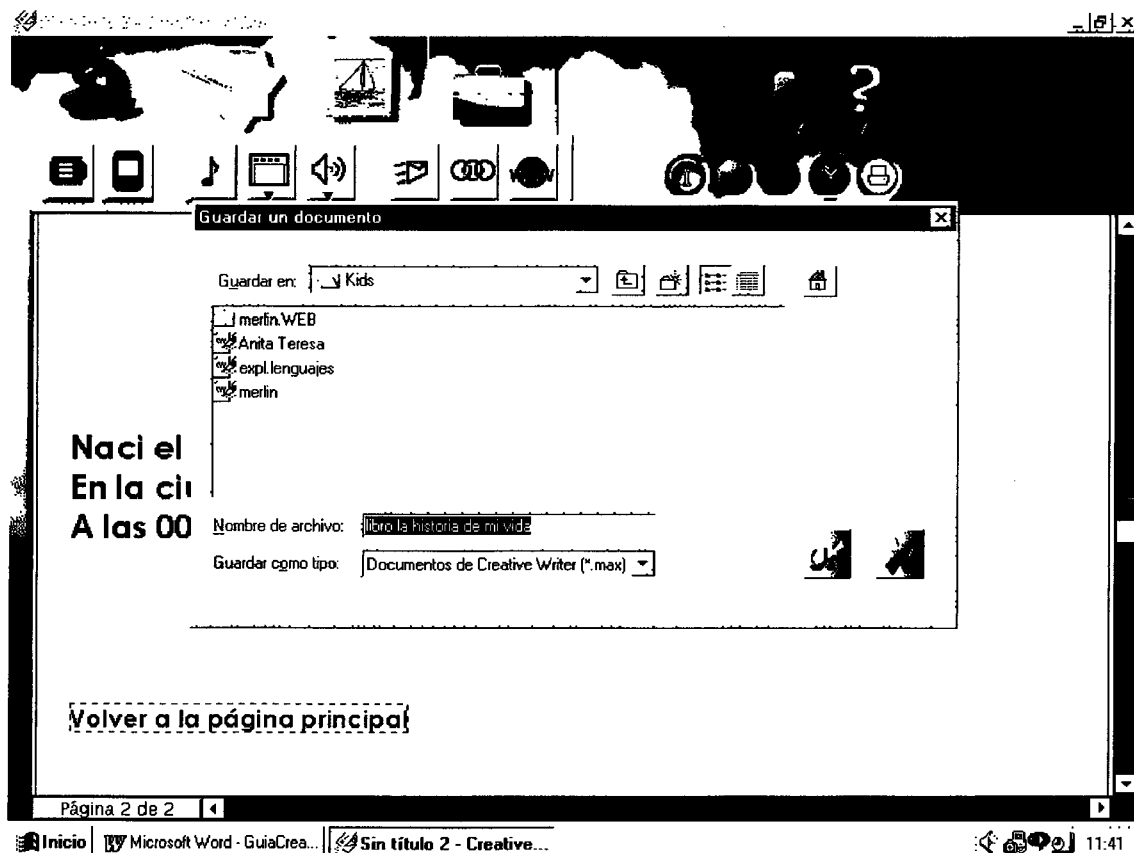
Inicio Microsoft Word - GuíaCrea... Sin título 2 - Creative... 11:31

En esta parte se escoge la página a la que se quiere ir cuando den click en la imagen: a la primera, a la siguiente, a la anterior o simplemente se escoge el número de página a la que quiero ir cuando de click en la imagen.

Para hacer un vínculo de una página interior a la página principal, se va a la página interior, se señala la o las palabras a las cuales se les hará el vínculo, se busca nuevamente el **baúl rojo**, se da click en los círculos entrelazados y se escoge la página a la que quiero ir cuando de click en el texto:



7. Cada vez que hagamos algo debemos ir salvando, para salvar damos click en la carpeta **café** que está al lado superior derecho de la pantalla de Creative y luego click en la opción **Guardar...** escogemos el nombre de la página y el sitio en donde vamos a guardar el archivo:



En este paso es importante tener en cuenta que si salvamos una página con el nombre **Mi historia** Creative Writer hace dos cosas: hace un folder o carpeta con el nombre **Mi historia.WEB** en donde están los archivos **.html** (que son los archivos propios de Internet) y los archivos **.gif** que son las imágenes utilizadas, además también crea **Mi historia.max** (que es el archivo de creative writer que abriremos para modificar después si es necesario).

8. Por último sólo nos queda ver cómo quedó nuestra página en el browser o navegador para Internet tal como: Internet Explorer o Netscape. Para esto, vamos al **baúl rojo** y damos click en el icono que tiene **WWW**, luego damos click en la opción **Ver página Web**:

Mi historia - Creative Writer

PUBLICA TU PÁGINA WEB

Al publicarla, tu página Web estará a la vista de todo el mundo. Si la publicas en una red local (por ejemplo, la red de tu centro escolar), todos los que estén en ella podrán verla. Si la publicas en World Wide Web, la podrán ver en el mundo entero.

En Internet soy responsable y estoy a salvo

AHORA PUEDES

- Ver tu página con tu explorador Web. Revisa bien tu página, pulsa el botón **Actualizar** de tu explorador para ver las modificaciones.
- Publicar tu página en World Wide Web o en una red local.

Ver página Web Publicar página Web

Nació el día En la ciudad A las 00000

[Visita la página principal](#)

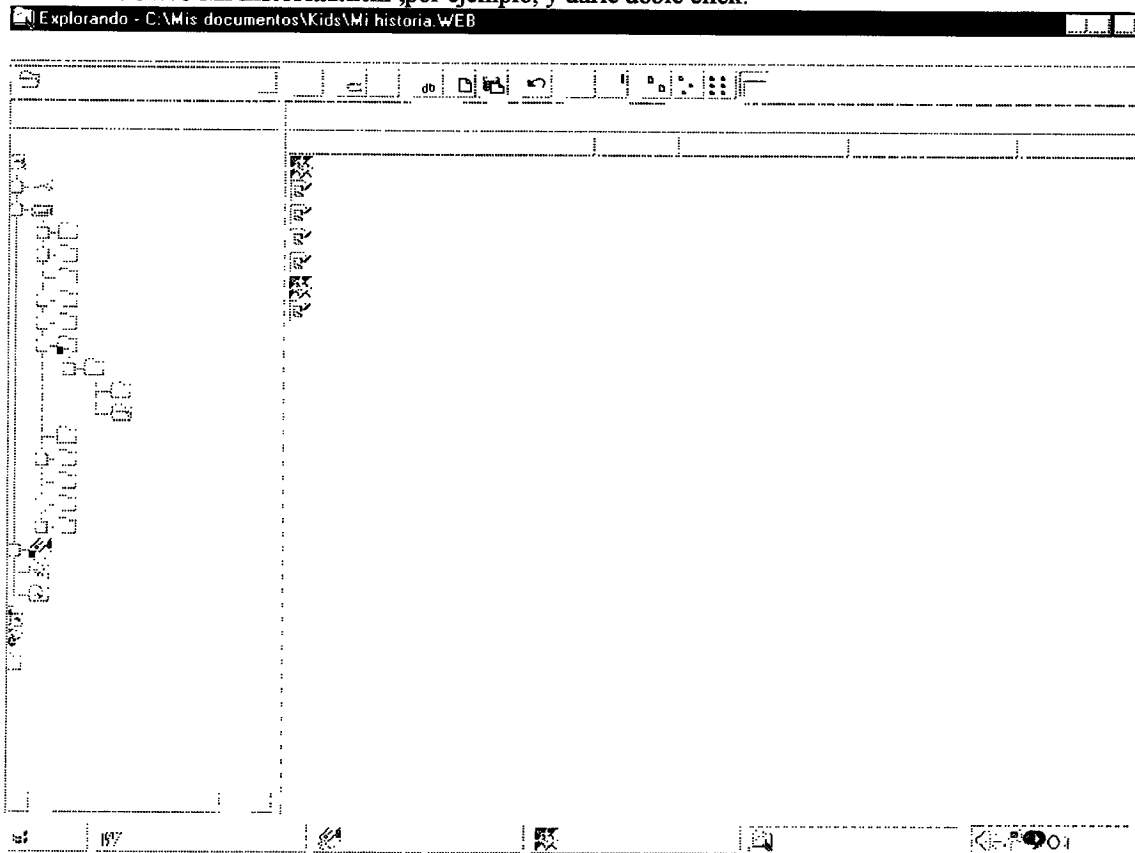
Inicio Microsoft Word - GuiaCrea... Mi historia - Creative ... Mi historia - Netscape 11:49

Mi historia - Netscape

F F F F F F F

Inicio Microsoft Word - GuiaCrea... Mi historia - Creative ... Mi historia - Netscape 11:49

Si en este paso no les abre algún navegador, sino que les saca error, quiere decir que no tienen un navegador predeterminado. Para poder ver la página deben ir al **Explorador de Windows** (Inicio-Programas-Explorador de windows) y buscar la carpeta **.WEB** que les creó Creative Writer, abrirla y buscar el archivo **Mi historia1.htm**, por ejemplo, y darle doble click:



Y listo!!! Ya tenemos nuestra página web.

GUÍA CONCEPTUAL

Debido al uso frecuente de herramientas informáticas en el Proyecto es interesante tener claros algunos conceptos:

- Red:

Una red es un conjunto de computadores interconectados por medio de canales de transmisión de datos, para cumplir coordinadamente con una tarea determinada. Cualquier computador de una red puede enviar un mensaje a cualquier otro computador integrante de la red o intercambiarse datos de los archivos. Cuentan con hardware y software específico (por ejemplo, un sistema operativo de red) para facilitar las tareas de un grupo de trabajo perteneciente a una empresa.

Las redes necesitan tarjetas que se conectan a una estación de trabajo (computador) o a un servidor para controlar el intercambio de datos y realizar la función electrónica de acceso. El medio de transmisión (cable de dos hilos trenzados, cable coaxial o de fibra óptica) conecta físicamente todos los adaptadores.

En una red de comunicaciones existe un cliente y un servidor: uno es la máquina que solicita y el otro la máquina que responde a esa solicitud, por ejemplo en las redes locales de cada institución, el servidor es el computador que tiene el módem, el que se conecta a Internet y los clientes son los otros computadores.

La red que está en cada una de sus instituciones es una red local, porque sólo pueden comunicarse entre sus equipos, pero cuando se conectan a Internet entran a una red mucho más grande.

- Usuario y contraseña

Usuario es el nombre o alias para identificarnos al entrar a algún sitio, llámese red local, chat, seminario, correo, etc. La contraseña es la clave que me identifica como un individuo autorizado para entrar al sitio. El usuario y la contraseña me identifican y me autorizan para poder trabajar en el sitio a donde entre, significa que podré disfrutar de los recursos del sitio.

Existen sitios en los que podemos identificarnos con cualquier nombre de usuario, como el chat y otros en los que debemos poner siempre el mismo usuario y contraseña como el correo y la red local.

Podemos tener un nombre de usuario y una contraseña diferente para cada sitio al que entremos. Por ejemplo:

Para poder disfrutar de las ventajas de tener una red local, o sea hacer cosas como: compartir archivos, compartir la impresora, conectarse a Internet a través del computador que tiene módem, etc., debemos entrar a la red con un nombre de usuario y una contraseña (ej: Ludomatica1)

Existen cuartos virtuales privados en los que podemos conversar por medio del computador con varias personas a la vez, estos espacios son conocidos como chats, para entrar debemos conocer el nombre del cuarto (por ejemplo: Malagana) y la clave (por ejemplo: seminario), en el chat podemos poner el nombre de usuario que queramos.

Para entrar al seminario virtual, podemos tener identificación por usuario o para el grupo, en nuestro caso hemos usado una por grupo para facilitar el proceso y evitar el registro individual.

Y así como estos en Internet hay muchos ejemplos más en donde vemos el uso frecuente de los usuarios y las contraseñas. Deben recordar que en cada sitio nos podemos identificar de diferente manera y no se puede por ejemplo entrar a ver el correo con el usuario y contraseña que utilizamos para entrar a la red local. Es importante tener claro que al conectarnos a

Internet podemos usar un nombre de usuario y contraseña diferentes a los que utilizamos para mirar nuestro correo, ya que podemos tener cuenta de correo en un servidor diferente al servidor que nos presta el servicio de conectarnos.

- Internet

Es una red mundial que intercomunica computadores servidores. Utiliza el protocolo TCP/IP que controla y lleva a cabo la transferencia de datos (Transfer Control Protocol/ Internet Protocol). Cada componente de esta red posee una dirección particular, denominada IP Address que está administrado por un sistema estandarizado (Domain Name System) que se encarga de asociar a una dirección numérica un nombre específico (por ejemplo, <http://www.disney.com>).

Internet fue originalmente creada para fines militares y científicos. Su auge se debió al crecimiento del hardware que permitió dos desarrollos casi simultáneos: por un lado, la aparición de los módems de alta velocidad (a más de 14.400 bps) y el perfeccionamiento de las interfaces gráficas; por el otro, el crecimiento de uno de sus servicios más populares: la World Wide Web.

La World Wide Web es el segmento de mayor crecimiento en Internet. Fue creada en 1989 por un grupo de científicos del Laboratorio Europeo de Partículas (CERN), quienes deseaban desarrollar un método mejorado para compartir la información de sus investigaciones. Debido a que éstas se realizaban en lugares distantes entre sí, realizar tareas sencillas (como leer un informe de laboratorio o visualizar una imagen) se convertía en un proceso engorroso que requería la ubicación de un determinado objeto, establecer la comunicación con la computadora donde se encontraba, y luego traerlo a la computadora local. Después de comprobar que esta transferencia de información se realizaba con distintas interfaces, llegaron a la conclusión que era preciso conjugar todos esos procesos en uno. Hacia fines de 1990, los investigadores del CERN ya tenían un browser o navegador en modo textual y otro en modo gráfico. En 1992, finalmente, el CERN comenzó a anunciar el proyecto World Wide Web y pronto se instalaron los servidores específicos para publicar la información en la red. Posteriormente, el avance en el desarrollo de los navegadores o browsers abrió el acceso a la red desde una gran variedad de sistemas operativos. Desde aquel origen científico, la Web ha pasado a ser un medio de comunicación abierto a todas las actividades humanas (educación, comercio, entretenimiento, etc.).

La WWW se trata de un conjunto de documentos interconectados, almacenados en computadoras dispersas en todo el mundo. Para acceder a la WWW es necesario ejecutar un navegador. Este programa sabe cómo interpretar los documentos de la Web. Al entrar en la WWW, los documentos se encuentran en hipertexto, esto es, un texto con enlaces a otros textos relacionados. Cuando se recupera un documento, el texto se visualiza gracias a que fue escrito en un lenguaje convencional (HTML: lenguaje utilizado para armar documentos de hipertexto como las páginas que se visualizan en la World Wide Web.). Además, para que sea posible el acceso de todos a todos los contenidos de la Web se necesita la existencia de un protocolo de transferencia de archivos (HTTP: uno de los más importantes protocolos de Internet utilizados en las comunicaciones de la World Wide Web.).

- Conexión, módem, llamada

Para poder ingresar a Internet, necesitamos de un servidor en donde estemos registrados (este servidor nos permite conectarnos con otros y estos con otros y así poder llegar casi a cualquier del mundo), en este caso nuestro servidor se llama zeus.uniandes.edu.co, allí nosotros nos identificamos con un usuario y una contraseña, por ejemplo: y-correa. Para poder conectar debemos llamar al servidor por teléfono, para hacer esto necesitamos dos cosas: una línea telefónica y un módem (MODulador/DEModulador). Dispositivo que habitualmente interconecta un computador con una línea telefónica para la transferencia de datos. Convierte información binaria en señales analógicas y viceversa) que esté instalado en un computador.

- Servicios de Internet

Al entrar a Internet podemos:

- Leer correo, , etc.
- Navegar.
- Bajar información.
- Inscribirse a listas, newsgroups, etc

- **Correo electrónico**

Es un sistema de intercambio de mensajes entre computadores. Sirve para enviar o recibir mensajes a o desde cualquier lugar del mundo. Pueden enviarse o recibirse mensajes conteniendo textos, imágenes, sonidos y videos. Es el servicio más utilizado de Internet. Por medio de una dirección electrónica, por ejemplo: y-correa@uniandes.edu.co nos podemos comunicar mediante mensajes sin necesidad de que las personas se encuentren conectadas a la vez. Para poder enviar y recibir correo, tanto quien envía como quien recibe debe tener una cuenta electrónica.

- **Navegador**

Es un programa diseñado para acceder a los contenidos textuales, gráficos y audiovisuales publicados en la World Wide Web, el servicio más popular de Internet.

El navegador o browser interpreta el código fuente con el que se diseñan las páginas web (lenguaje HTML). Posee, además, opciones que facilitan la "navegación". Dotado de menús descolgables y botones rápidos ideales para facilitar el recorrido por las redes, el navegador permite acceder a sitios de compañías o instituciones educativas.

Al igual que los programas con interfases gráficas, los menús de un navegador permiten abrir archivos, editar, crear una lista de sitios favoritos (bookmarks), establecer preferencias de visualización, entre otras facilidades. Cuentan, además, con un casillero o campo horizontal (que ocupa casi todo el ancho de la pantalla) en el cual es posible ingresar la dirección (location) de un sitio de la WWW (por ejemplo, [http:// www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)) para solicitar a un servidor el envío de la información que se desea consultar. Las versiones más populares son Netscape Navigator y Microsoft Explorer. La popularidad de estos programas va de la mano del surgimiento de Internet como un nuevo medio de comunicación interactivo con el cual es posible realizar consultas comerciales, educativas o meramente informativas. El auge de Internet ha llevado a Netscape y Microsoft a disputarse el mercado de los navegadores, incorporando cada vez más y mejores prestaciones.

- **Navegar**

Es una acción (muy utilizada en el campo informático) que se refiere al recorrido y desplazamiento que realiza un usuario de computadores por los distintos sitios o enlaces (links), que forman parte de Internet, por las opciones de un programa de computación o por los contenidos de una enciclopedia multimedia (generalmente editada en CD-ROM), con el fin de recopilar información, consultar datos de interés o efectuar alguna tarea determinada. En Internet significa buscar información a través de páginas especializadas llamadas buscadores, por ejemplo:

<http://www.yahoo.com>

<http://www.infoseek.com>

<http://www.altavista.com>

- **Espacios para comunicación en tiempo real (sincrónico)**

Uno de los mas conocidos es el chat, que es una comunicación en tiempo real (sincrónico) entre dos o más usuarios a través de un canal de una red mediante mensajes escritos con el teclado. Diálogo que se establece mediante un programa especial y la conexión a un servicio de teleconferencias de Internet (como el que ofrece el programa Hermes de la Universidad de los Andes: <http://phermes18.uniandes.edu.co:8000>).

- **Espacios de trabajo compartido (asincrónico)**

Lo que hemos utilizado hasta ahora es el seminario virtual que es una comunicación asincrónica, o sea que no necesita que todas las personas participantes estén conectadas a la vez, sino que permite entrar en cualquier momento. Ahora en Ludomática se está utilizando una herramienta para este fin llamada BSCW(Basic Software Collaborative Works) que permite a los participantes crear sus propias carpetas, artículos, url, para que sean vistas por los demás integrantes del seminario.

SITIOS INTERESANTES

Estos son algunos sitios en los que pueden encontrar manuales que los pueden orientar y ayudar aún más:

<http://web1.cti.unav.es/cti/manuales/indice.htm>

<http://www.cosapidata.com.pe/manuales/manuales.htm>

<http://online.intercom.es/ayudas/manuales/internetbas/index.htm>

<http://www.lared.es/Smi.htm>

<http://www.abaforum.es/users/163/html/internet.htm>

ESPACIOS VIRTUALES EN EL SISTEMA DE CAPACITACIÓN

ESPACIOS VIRTUALES EN LUDOMATICA

Julio 11 Agosto1 de 2000

Esta tutoría se realizara de manera simulada en la FUNDACIÓN RAFAEL POMBO pues en las instituciones aún no tienen los equipos con conectividad.

INTRODUCCION

Los espacios virtuales dentro del sistema de capacitación constituyen la posibilidad de acceder a nuevos recursos informáticos. En estos espacios el grupo utilizando herramientas de software para trabajo en grupo intercambia inquietudes, vivencias, sugerencias y reflexiones. A parte de ser la posibilidad de conocer y probar nuevas tecnologías se apoya el fortalecimiento de las relaciones entre pares (educador-educador, educador-directivo, directivo-directivo).

ESPACIOS VIRTUALES CREADOS

Dentro del sistema de capacitación se han creado dos espacios virtuales de reflexión: El seminario virtual y el chat.

SEMINARIO VIRTUAL

Se retoman algunos fragmentos de la conceptualización pedagógica, con el fin de ubicar la intención de este espacio.

“ Dentro de Ludomática se realizan seminarios, con el objeto de ampliar, profundizar y validar la experiencia pedagógica de los talleres creativos y el quehacer institucional. Los seminarios tienen el reto de garantizar una reflexión creativa. Como espacio de conocimiento en Ludomática debe producir nueva información, analizar la resignificación del enfoque pedagógico y crear inquietudes que promuevan la indagación y la búsqueda de nuevos conocimientos” [1]

El seminario virtual dentro del proyecto como se plantea en [2] “ es una propuesta pedagógica para revisar, renovar las estrategias de estudio y formación permanente. Se propone en grupos de estudio-trabajo que, orientados por un miembro del colectivo en forma rotativa, se intercomunican en la común tarea de producción, reconstrucción o evaluación de un saber, o en la acción de exploración creadora sobre una temática u objeto proceso de estudio

El seminario virtual al igual que el real o presencial persigue los objetivos anteriores, la diferencia radica en el medio utilizado. En el seminario virtual la tecnología y en particular la red provee el espacio en el cual se realiza este, no se requieren reuniones presenciales, el

grupo puede sincrónica (todos al mismo tiempo) y/o asincrónicamente (en diferentes momentos en el tiempo) participar en el seminario sin importar la distancia física.

La cuarta semana de cada mes se desarrolla el seminario virtual, con el objetivo de realizar la reflexión de la idea fuerza que corresponda.

ESTRUCTURA DEL SEMINARIO VIRTUAL

Diseño del seminario virtual:

Al concluir una idea fuerza dentro del sistema de capacitación, el pedagogo responsable de ésta identifica los aspectos que requieren reflexión y profundización. Esto último constituye los insumos del seminario virtual.

Como resultado del diseño se obtiene la “guía de operación”, documento descriptivo del seminario virtual. Contiene:

- Objetivos generales del seminario
- Descripción de momentos dentro de la actividad. El seminario es vivido en varios momentos, el objetivo de esto es estructurar la participación teniendo en la semana submetas con fechas límite de registros de aportes.
Cada momento tiene: objetivos específicos, metodología y duración
- Guía técnica. Contiene una descripción básica de la herramienta de software que apoya el intercambio virtual, pasos que deben seguirse para el registro y posterior participación.
- Recomendaciones y varios

Puesta en marcha del seminario virtual:

En el desarrollo del seminario virtual se viven los momentos descritos en la guía de operación. Cuando llegue un momento de los descritos se abre la carpeta que corresponda, dentro de esta se ubica la información de base y el registro de los aportes.

Desde el día 1 se abre una carpeta de “MENSAJES VARIOS”, es el espacio de intercambio informal dentro del seminario.

RECOMEDACIONES

Con el fin de lograr que el seminario sea un espacio de reflexión profunda y del cual se concluyan elementos útiles se recomienda:

- Dedicar un tiempo cada día para leer la preguntas del momento que corresponda
- Realizar una reflexión en grupo, que permita construir una respuesta a la pregunta para compartirla en el seminario. Es decir se espera que sean respuestas de la institución como grupo o de los grupos de investigación.
- Leer las preguntas y respuestas de los participantes y tratar de aportar a sus reflexiones
- Se tendrá una carpeta especial para intercambio espontáneo de información entre los participantes, la encontrarán como “BUZÓN”.

CHAT

Es el espacio de conversación virtual informal, en la cual participan todas las instituciones y el grupo de capacitación. Este es un espacio de intercambio fluido con características informales pero con un tema específico. Se realiza el chat el 5 día del seminario virtual. El tema de la conversación se selecciona de acuerdo a los intereses que se identifiquen en el seminario o se toman algunos aspectos claves de la idea fuerza que corresponda.

ESTRUCTURA DEL CHAT

Diseño del chat

Con base en un análisis realizado al seminario virtual se identifican temas que inquieten al grupo de educadores o al pedagógico y se establecen los propósitos del foro virtual.

Toda conversación virtual tiene:

- Propósito
- Temas a tratar

Puesta en marcha del chat

El foro virtual se realiza el día 5 del seminario virtual. Tiene una duración de 2 horas.

Al iniciar se da a conocer al grupo el propósito y la agenda. Se invita a una participación libre y coordinada.

RECURSOS INFORMATICOS

Para participar en el seminario cada institución se conecta a Internet a través de la cuenta de la Universidad de los Andes o de una cuenta personal.

El espacio virtual del seminario se generara con una herramienta de software denominada BSCW (Basic Support for Cooperative Work – Soporte Básico para Trabajo Colaborativo). Esta herramienta permite compartir un espacio virtual en el cual se ubica toda la información referente al seminario.

Para la realización del chat, se utiliza una herramienta desarrollada en Java. El servidor usado para la conexión de los participantes se encuentra en el Universidad de los Andes.

BSCW (Basic-Support Collaborative Work)

BSCW, es un espacio de trabajo colaborativo el cual ofrece facilidades para organizar la información de un grupo de trabajo que comparte intereses o que se encuentran desarrollando un proyecto específico.

Ofrece facilidades para intercambio de información en diferentes formatos (hojas de cálculo, documentos, artículos, links a páginas WWW, gráficas) . Posee una interfaz amigable, que permite de una manera muy natural manejar la información. Las personas que comparten un espacio de trabajo deben ingresar a éste a través de una clave de acceso. Toda actualización de la información tiene seguimiento, de ésta forma siempre se conoce al o los responsables de la información que se encuentra almacenada en el espacio de trabajo.

BSCW, es una buena herramienta para organizar la información de un grupo de trabajo. El servidor se encuentra instalado en Ludomática.

INGRESO A BSCW

BSCW, permite el registro individual de cada miembro del grupo. En algunos casos se puede dar que se tiene un nombre y clave común para el grupo. En este último caso se deja al grupo la responsabilidad de asociar los aportes con el autor.

Los pasos que deben seguirse para esta última forma de participación son:

Ingreso al espacio

1. Conectarse a Internet
2. Cargar en un browser (explorer o netscape) la página:
<http://lidie.uniandes.edu.co/bscw/bscw.cgi>
3. Introducir nombre y clave

Participación

Una vez se ha ingresado al espacio compartido es posible ingresar opiniones en el momento que corresponda u opinar y comentar sobre las opiniones de otros. Los pasos para esto son los siguientes:

1. Abrir la carpeta del momento que corresponda (hacer click sobre esta)
2. Para adicionar una opinión:
 - Hacer click en la opción **ADD ARTICLE**
 - En la línea **Subject** se escribe el título del artículo, para este caso se escribe el nombre del autor. Ej: Opinión de dirección de Protección
 - En la ventana **Message** ingrese el cuerpo del mensaje
 - Haga click en **Create new article**
3. Para comentar la opinión de otro:
 - Haga click en **Reply**, este se encuentra asociado a cada opinión.

INGRESO AL CHAT

Para participar en una conversación virtual, se debe acordar con anterioridad la fecha y hora de esta.

Los pasos para ingresar al espacio del chat son:

1. Conectarse a Internet
2. Cargar en un browser (netscape o explorer) la página:
<http://phermes18.uniandes.edu.co:8000>
3. Ingresar un identificador: Nombre, sin espacios, que permita asociarse con el usuario conectado.
4. Ingresar al Room que corresponda
5. Participar: Ingresar el mensaje en la línea y luego enter

Entrar a Internet

Cuando decimos entrar a Internet, debemos tener varias cosas en cuenta:

Internet es una red mundial que tiene muchas redes conectadas (redes virtuales realmente, pues no existe un cable físico que las una) entonces:

Primero que todo, cuando hablamos de redes nos imaginamos computadores conectados comunicándose entre sí por medio de cables y esto está muy bien, porque resulta que la comunicación de nuestra red con Internet también se hace por medio de un cable, un cable de teléfono. Entonces antes que nada debemos revisar que nuestro computador, desde donde nos vamos a comunicar, tenga una línea telefónica conectada para que nuestra red pueda estar en Internet. Además, necesitamos un intermediario que nos comunique, este intermediario es la Universidad de los Andes. Si nos comunicamos con la Universidad, ella nos permite entrar a Internet, por eso es que la llamamos por medio del teléfono.

Entrar a Internet es similar a la forma como llegamos a una **casa**:

- **Primero**, cuando estamos en la puerta, lo que hacemos es timbrar o tocar la puerta para que nos abran, este paso para entrar a Internet, es hacer una llamada telefónica a la Universidad de los Andes para que nos permita entrar a Internet, así:

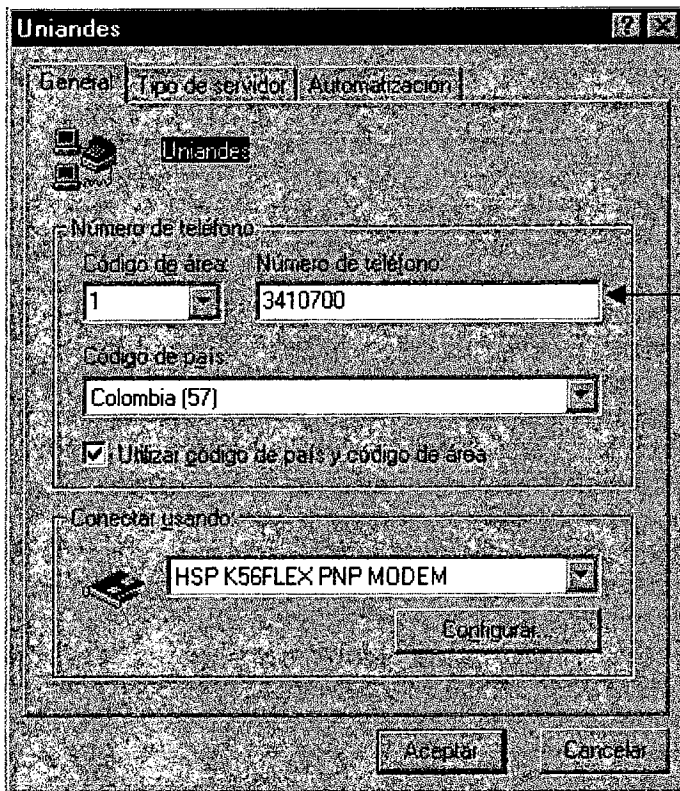
En el escritorio debe haber un acceso directo que se llame "Acceso directo a Uniandes", "Uniandes", "Zeus", o algo parecido, con un icono como este:



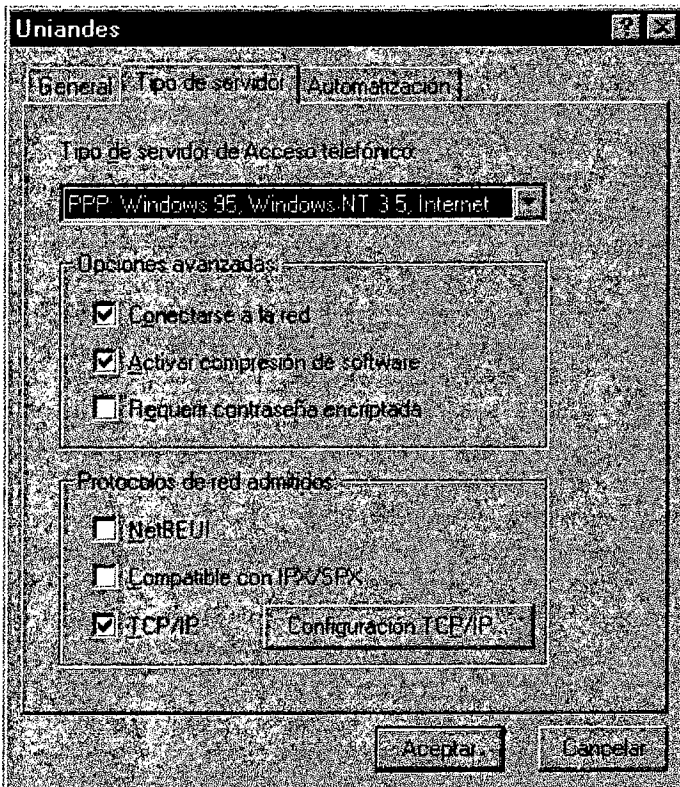
Si no aparece el acceso directo hacemos lo siguiente:

1. Vamos a Inicio-Acesorios-Acceso Telefónico a Redes-Realizar Conexión nueva.

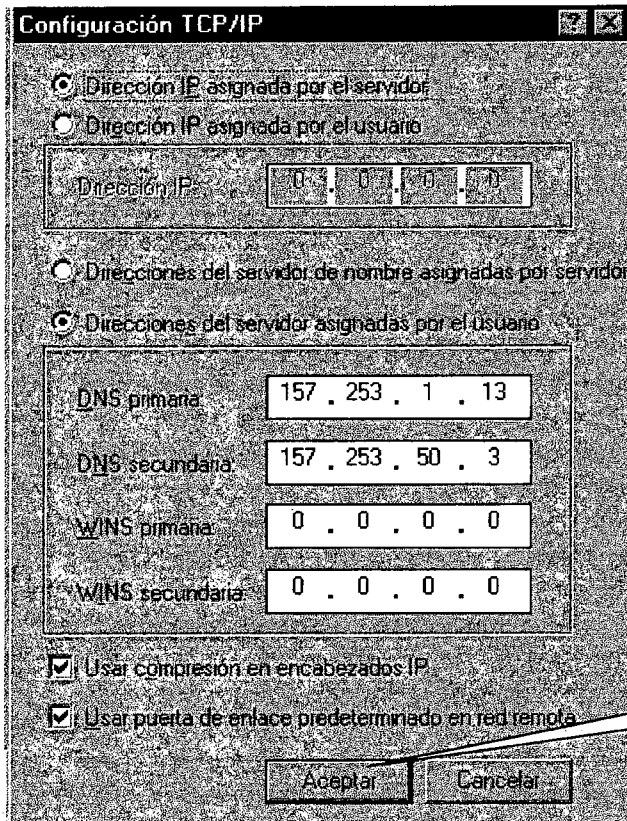
Nombre de la Conexión: **Uniandes o el nombre que desee.**



Aquí ponemos cualquiera de los siguientes teléfonos: 3441090, 3360566 ó 3410700, preferiblemente el primero.



Presionar: **Configurar TCP/IP...**



Damos click en Aceptar

Al finalizar la configuración del Acceso Remoto, ya es posible realizar una conexión con la Universidad de los Andes para entrar a Internet.

Para conectarnos a Internet podemos hacer el recorrido: Inicio-Accesorios-Acceso Telefónico a Redes y se da doble click en "Uniandes" o el nombre que le haya puesto, ó estando en Inicio- Accesorios- Acceso Telefonico a Redes, le dan click derecho a la conexión "Uniandes" o el nombre que sea y le dan "Crear acceso directo", esto hará que en el escritorio quede un acceso directo a la conexión, sin tener que hacer todo el recorrido: Inicio-Accesorios-Acceso Telefonico a Redes-Nombre de la conexión.

En este momento estamos listos para lo que sigue:

Si aparece el acceso directo hacemos lo siguiente:

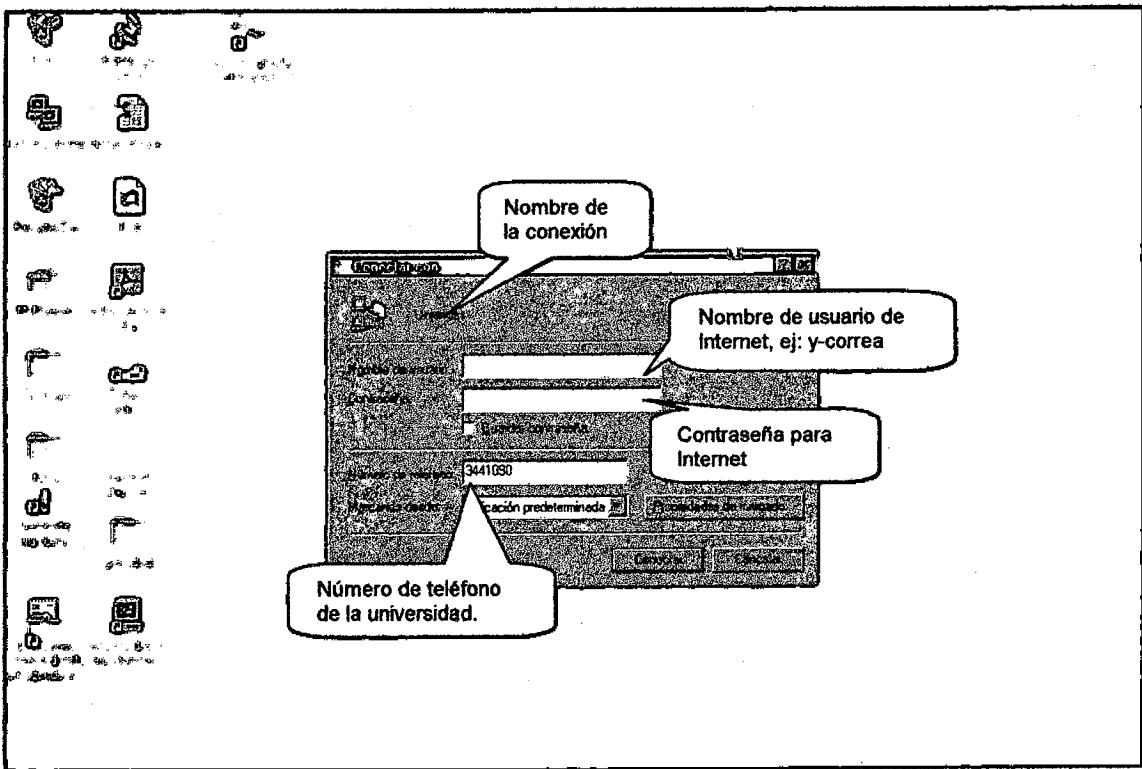
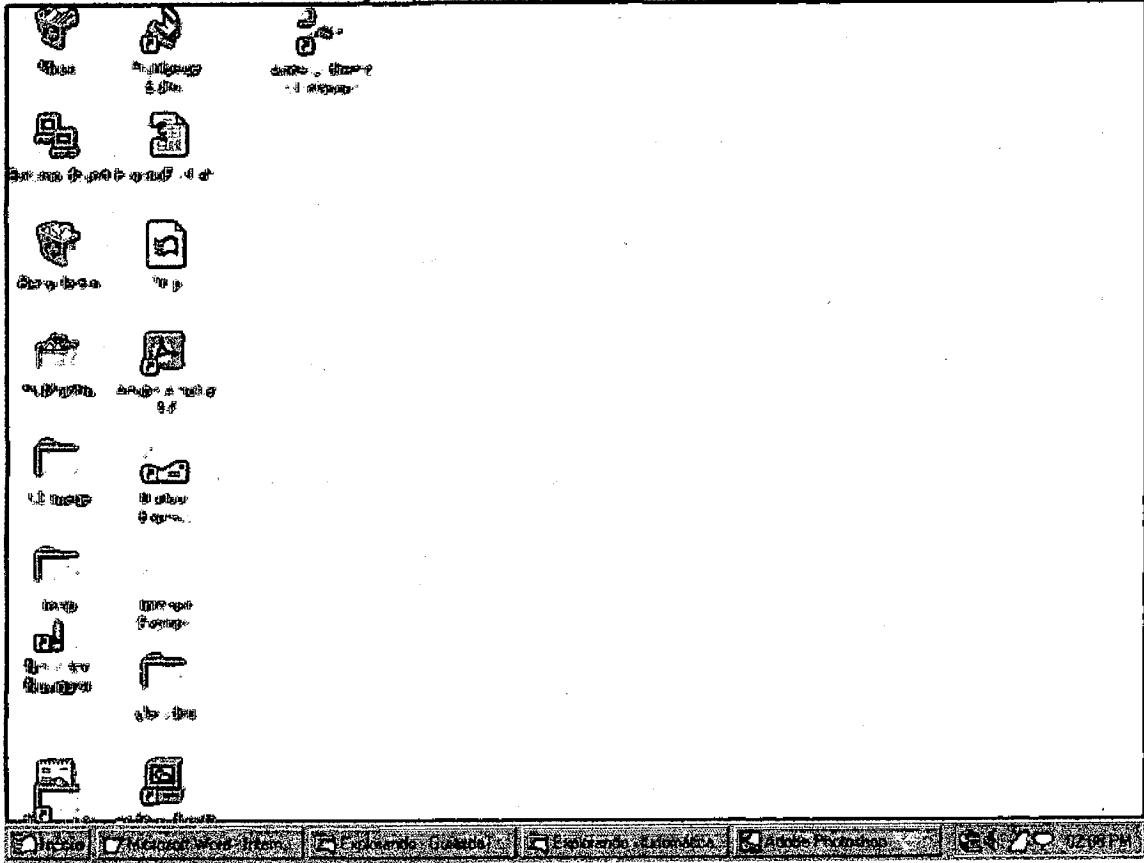
Damos doble click en el acceso directo a "Uniandes", "Zeus" o como le hayan puesto, el icono es un teléfono con dos computadores al lado:



Al hacer esto:

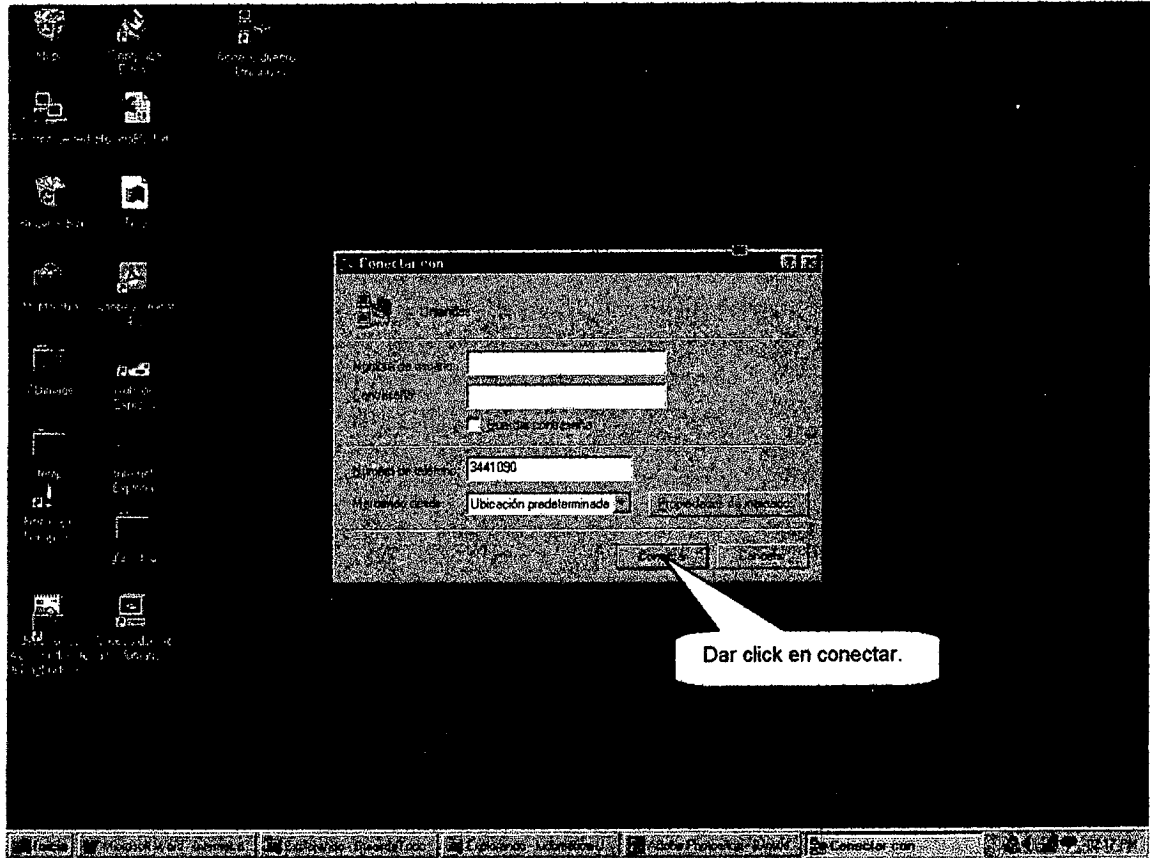


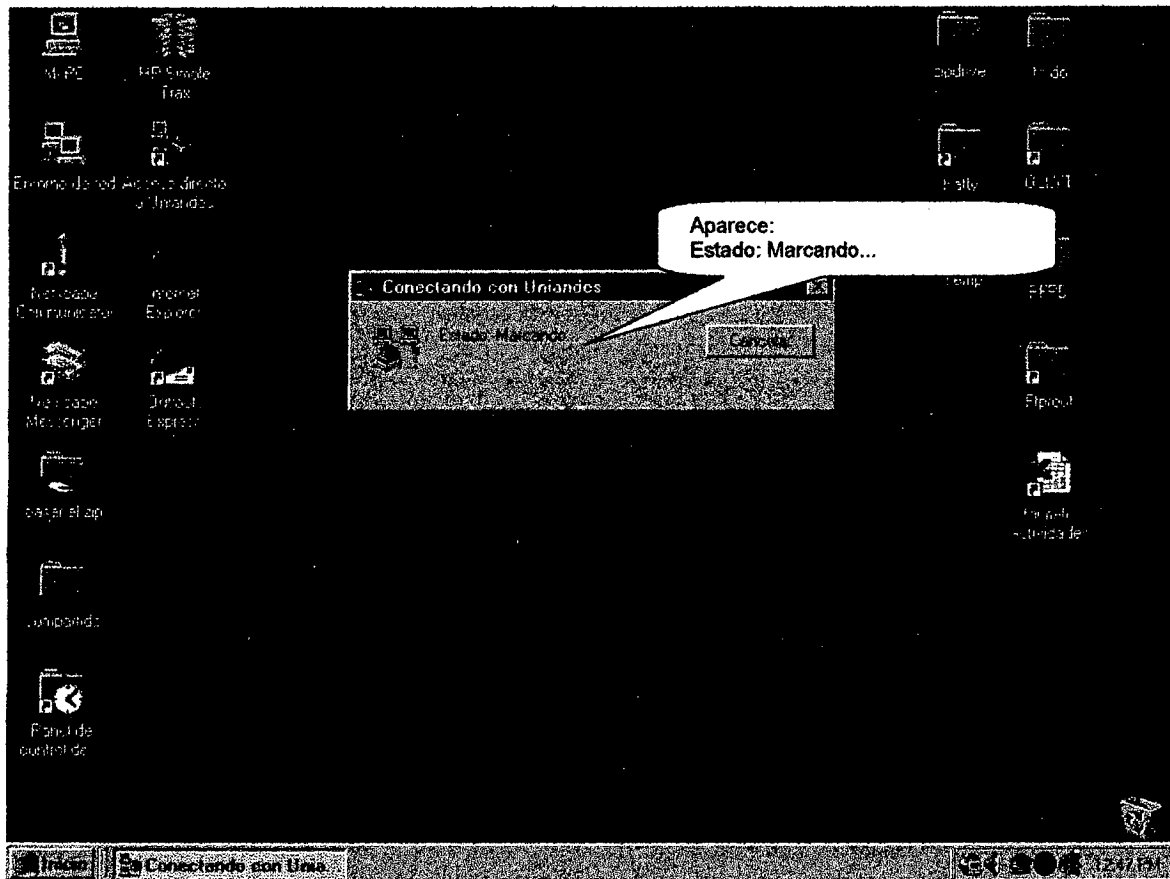
Haga doble click



Este nombre de usuario es nuestra identificación para entrar como usuario autorizado a la Universidad de los Andes, quien nos permitirá entrar a Internet, es diferente al usuario y contraseña que dimos al entrar a la red local, volviendo al ejemplo de la fiesta: para entrar a la institución damos un santo y seña y empezamos a compartir cosas con nuestros amigos, ahora imagínense que de la fiesta en la institución se van a ir a una discoteca grandísima donde tienen que dar otro santo y seña, porque aunque van todos los de la institución con su santo y seña, en la discoteca no los conocen y tienen que dar otro diferente.

Bueno, siguiendo con nuestra llamada a la Universidad,





Después de esto pueden pasar varias cosas:

- a. Que salga una ventana parecida a la anterior diciendo: "Verificando usuario y contraseña" y luego se desaparezca la ventana y quede en la parte inferior derecha un icono con dos computadores titilando, quedando así lista la conexión o:
- b. Que aparezca un mensaje diciendo que: "No hay tono de marcado", en este caso tendría que revisar que la línea telefónica para verificar que no esté siendo usada o no esté dando tono.
- c. Que aparezca un mensaje diciendo que: " El equipo al que está llamando no responde. Vuelva a intentarlo mas tarde", en este caso lo que pasa es que el servidor está ocupado y no puede responder, hay que seguir intentando.

En el caso b y c debemos revisar y solucionar el problema para estar en el caso a y...

ESTAMOS CONECTADOS!!! PUDIMOS ENTRAR A INTERNET!!!

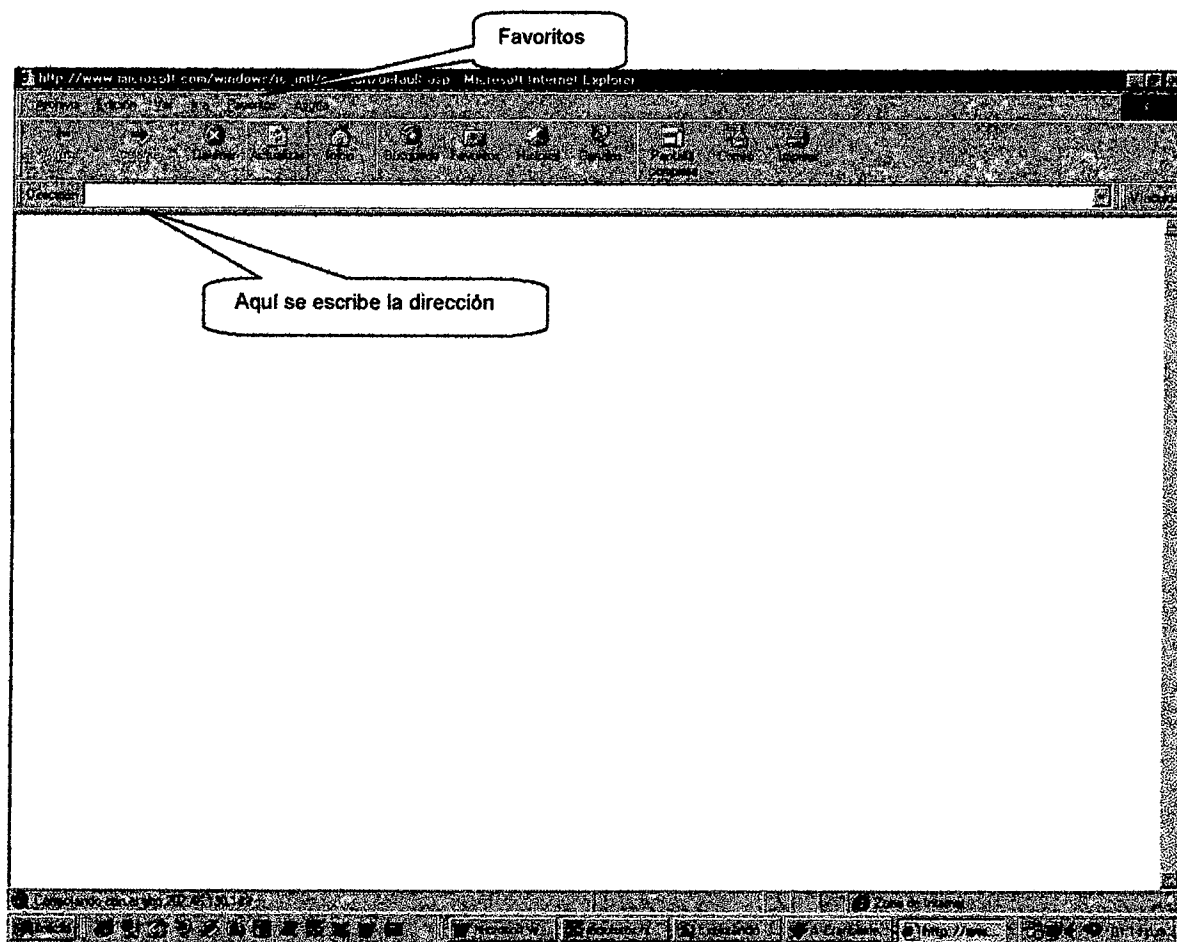
Ahora: navegar, mirar correo, buscar cosas en Internet, seminario virtual, chat, etc. que? Tranquilos que hay otra guía para eso.

NAVEGAR EN INTERNET

Si ya hicimos la conexión a la Universidad de los Andes, estamos listos para navegar en Internet, recordando que para hacer esto necesitamos un navegador o browser, tal como Internet Explorer ó Netscape Navigator ó Communicator. Para saber si en su computador hay un navegador, verifique que en su escritorio aparezcan iconos como estos:



Bueno, si encontramos alguno de los dos iconos anteriores, damos doble click sobre él y aparecerá:



Para navegar tenemos que conocer la dirección que queremos buscar, ya sea la del chat (<http://phermes18.uniandes.edu.co:8000/?room=Malagana>), la del seminario virtual (<http://lidie.uniandes.edu.co/bscw/bscw.cgi>), la de alguna página que quieren conocer o la de un buscador que les ayude a encontrar una página (<http://www.yahoo.com>), etc. Después de tener la dirección de la página, la escribimos tal cual en la casilla que se señala en la gráfica y tecleamos ENTER, esperamos unos segundos y LISTO!!!! Ya estamos navegando en Internet.

Si queremos guardar esta página vamos a **Archivo-Guardar** y la guardamos (teniendo en cuenta que muchas veces no se guarda todo, por ejemplo las imágenes, hay que salvarlas una a una en algunas páginas), si la queremos agregar a nuestras páginas favoritas vamos a **Favoritos-Agregar a favoritos** y listo, tendremos guardadas las direcciones que nos gustan, para cuando nos volvamos a conectar.

En Internet también encontraremos programas gratis que podemos bajar, para esto hay que buscar en las páginas la sección de download, descargar o bajar y darle click.

TUTORIA OPORTUNIDADES PEDAGÓGICAS DE LA INFORMÁTICA EDUCATIVA.

- 1) Trabajo sobre los conceptos de Oportunidad - Medios - Integración. (8 a 8:30 am)
- 2) Exploración de recursos informáticos por grupo:(de 8:30 a 10:30 am.)
 - 2.1) Sitios educativos en la Web.
 - 2.2) Listas de interes pedagogico en bases de datos de listas de discusión.
 - 2.3) SW gratuito en la red.
 - 2.4) Otros usos del Creative Writer - Encarta y demas SW comercial.
 - 2.5) Comunicacion en linea via WEB - Intercambio de experiencias y proyectos - Contactos.

Refrigerio: de 10:30 a 11 am.

- 3) Socialización entre grupos. (de 11 a 12:30 am).
- 4) Lanzamiento de Proyecto Colaborativo Local. (de 12:30 a 1 pm.)

Fecha de inicio en Instituciones: Mayo 30 de 2000

Recursos a usar: Software educativo - Correo electrónico - WWW – BSCW

Etapas del Proyecto

- 1) Conociendo y profundizando en el uso de los recursos 1 semana.

Utilizamos y trabajamos sobre el recurso que a cada participante le tocó en suerte explorar en la Tutoría.

Cada participante realiza al menos 1 (UN) aporte y lo consigna en la carpeta correspondiente de BSCW:

Esto implica:

Si es miembro del Grupo “Sitios Educativos”, aportar 1 dirección de Internet de un sitio que sea recomendable según su criterio. Anotar el sitio en la carpeta de BSCW correspondiente y hacer un comentario del mismo.

Si es miembro del Grupo “Listas Educativas”, aportar 1 dirección de una lista que sea recomendable según su criterio. Anotar el nombre, dirección del servidor de la lista en la carpeta de BSCW correspondiente y hacer un comentario de la misma.

Si es miembro del Grupo “Software Educativo”, aportar el nombre de un programa de software o recurso didáctico en Internet que sea recomendable según su criterio. Anotar el nombre del programa, autores, dirección del servidor donde se consigue el programa, o lo que sea necesario para poder identificarlo en la carpeta de BSCW correspondiente y hacer un comentario del producto recomendado.

Si es miembro del Grupo “Experiencias y Proyectos”, aportar información de 1 experiencia o proyecto que sea recomendable según su criterio. Explicar en qué consiste la experiencia o dar la dirección de Internet donde se pueda consultar sobre la misma, escribiendo en la carpeta de BSCW correspondiente, y hacer un comentario de la experiencia o proyecto recomendados.

2) Compartiendo la información y comentando los aportes: a los 15 días.

Recorreremos el espacio de BSCW, leemos los aportes realizados por los demás participantes, exploramos al menos uno. Cada participante realiza al menos 1 (UN) comentario sobre 1(UN) aporte consignado en el BSCW. Esto implica haber conocido el sitio educativo, lista de interés, software, proyecto o experiencia sobre la que hace su comentario.

Finalmente, el proyecto imprimirá la totalidad de los aportes para entregarles un brochure por Institución del material recolectado. Si consideramos que es una estrategia que sirve, podemos seguir utilizándola a futuro como una base de datos sobre recursos pedagógicos recomendados.

TUTORIA OPORTUNIDADES PEDAGOGICAS

guía de trabajo para el grupo de: experiencias y proyectos

concepto: una buena fuente de inspiración para nuestra labor docente, es conocer experiencias de trabajo de otros docentes e instituciones, discutir sobre temas de interés común, etc.

existen en Internet variadas formas de acceder a esa información: a través de listas de interés o discusión, comunicaciones en línea (chats), sitios en Internet con relato de experiencias...

otra forma de compartir un trabajo es a través de un proyecto vía Internet.

existen instituciones que promueven el intercambio y la participación a través de proyectos colaborativos entre adultos o niños de todo el mundo, a partir de unas consignas y tareas programadas.

se le propone a este grupo ahondar mas en este concepto y en el tipo de proyectos que existen.

como empezar y como seguir ...

- 1) iniciamos la actividad, cargando un browser o navegador en el computador asignado, y explorando en los siguientes sitios con proyectos:

<http://www.arneteducativa.com.ar>

<http://www.kidlink.org>

<http://www.conexiones.eafit.edu.co/faula.htm>

- 2) podemos explorar en la carpeta de proyectos disponible en el salón.

- 3) a través de un buscador, como :

altavista: www.altavista.com

yahoo: www.yahoo.com

inference find: www.infind.com

escribiendo luego aquello que estamos buscando.

la idea es aportar datos sobre proyectos que parezcan interesantes por su temática, organizadores, etc.

Santafé de Bogotá, DC

Patrocinadores de *Ludomática*, Cod. Colciencias 1204-14-501-97
COLCIENCIAS, Electrónica, Tecnología e Informática, contrato 295-97
ICBF, Subdirección de Protección, contrato 472-97

TUTORIA OPORTUNIDADES PEDAGOGICAS

guía de trabajo para el grupo de: listas educativas

concepto: las listas de discusión o de interés son comunidades virtuales que se comunican via correo electrónico, para compartir información, recursos, aclarar dudas o inquietudes, ayudarse, discutir, etc. sobre un tema de interés común.

hay listas de interés acerca de los temas mas diversos, y son tantas, que se ha hecho necesario organizarlas en directorios de listas con clasificación temática y posibilidades de búsqueda. esto le permite al usuario, buscar el tema que le interese y encontrar que grupos estan abordando esas temáticas.

hay listas de interés moderadas o no. las que son moderadas cuentan con un “administrador de lista” que es el que lee primero los mensajes que van a llegar al resto de los participantes de la lista, y filtra aquellos que no sean pertinentes a la temática planteada, o sean ofensivos, etc.

participar de una comunidad virtual implica seguir ciertas normas de “etiqueta” o etiqueta en la red, ya que es importante hacer un uso responsable y solidario de este servicio.

la característica mas interesante de las listas es la gran cantidad de información que uno puede obtener y el estar conectado a un grupo que comparte nuestros intereses, puede ayudarnos en mas de un sentido.

para suscribirse a una lista, en general el procedimiento viene explicado en el sitio donde uno encuentra información de la misma, no obstante, en general es tan sencillo como mandar un mail al servidor (donde se concentra la información de todos los mensajes), sin tema o subject, y escribir en el cuerpo del mensaje: subscribe.

cuando uno se suscribió, ya recibe mas instrucciones de cómo suscribirse, participar, etc. y a partir de ese momento, ya empieza a recibir los mensajes de todos los participantes de esa comunidad virtual. uno puede participar activamente, solo leer e informarse, etc.

en general, uno sabe si la lista es buena, si tiene aportes interesantes, etc. luego de un tiempo de estar suscripto.

como empezar y como seguir ...

1) iniciamos la actividad, cargando un browser o navegador en el computador asignado, y explorando en los siguientes sitios con directorios de listas:

<http://www.e-listas.com>

Ludomática

<http://www.pcusers.com.ar/pizarron>

<http://www.inchi.com/buscalistas/>

<http://www.rediris.es> (aquí deben buscar como listas de distribución).

<http://www.topica.com>

- 2) podemos explorar aquellas listas de interés educativo o pedagógico que nos llamen la atención, consignando los datos en el formato que esta a continuación. lamentablemente, para poder recomendar a otros una lista, deberíamos darnos el tiempo de suscribirnos y ver que sucede. pero ya es un buen principio tener una primer clasificación de listas interesantes.
- 3) podemos buscar en algún buscador como los antes nombrados, por tema, titulo, idioma o palabras clave.

importantísimo ;!!!!!!!!!!

a medida que exploren, por favor, completen el siguiente formato:

nombre de la lista	lo que mas me llamo la atención	elementos de mayor potencial pedagógico para mi como educador	elementos de mayor potencial para trabajar con los niños	problemas, inquietudes, dudas

TUTORIA OPORTUNIDADES PEDAGOGICAS

guía de trabajo para el grupo de: sitios educativos

concepto: los sitios en la www (world wide web) son espacios donde se puede encontrar informacion de todo tipo.

los autores de estos sitios pueden ser cualquier persona con deseos de publicar algo y hacerlo conocer., por lo tanto como educadores siempre es importante que verifiquemos la procedencia de los datos, ya sea utilizando sitios reconocidos por su origen (de instituciones serias, verificados o recomendados por otros docentes), o por la propia verificación de sus contenidos.

la característica mas interesante de la navegación por la www es que la información que se obtiene de estos sitios es hipermedial. eso significa que por un lado, se presenta a través de múltiples medios: gráficos, sonoros, video, animación. por otro lado, la información puede recorrerse a través de enlaces, que van permitiendo la búsqueda no secuencial, sino dinámica (mediante redes de conceptos) de los elementos que nos interesa hallar.

a los sitios de www se accede navegandò por Internet con un programa browser o navegador.

podemos encontrar los sitios de 2 formas:·

- 1) conociendo su dirección correcta ò url.
- 2) a través de un buscador, como :
altavista: www.altavista.com
yahoo: www.yahoo.com
inference find: www.infind.com
escribiendo luego aquello que estamos buscando.
- 3) con información que llega a nosotros si estamos suscriptos a alguna lista de interes o grupo de noticias.

como empezar y como seguir ...

1) iniciamos la actividad, cargando un browser o navegador en el computador asignado, y explorando en los siguientes sitios:

<http://www.pcusers.com.ar/pizarron>

<http://www.horizonteweb.com>

Ludomática

<http://www.nalejandria.com>

<http://www.aventura-educativa.com>

<http://www.arrakis.es/~mapelo>

<http://www.clase.net>

- 2) podemos probar a buscar algún sitio en particular que nos interese, obteniendo la dirección de la carpeta de direcciones presente en el salón.
- 3) podemos buscar en algún buscador como los antes nombrados, por tema, título, idioma o palabras clave.

importantísimo ¡!!!!!!!!!!

a medida que exploren, por favor, completen el siguiente formato:

nombre del sitio	lo que mas me llamo la atención	elementos de mayor potencial pedagógico para mi como educador	elementos de mayor potencial para trabajar con los niños	problemas, inquietudes, dudas

TUTORIA OPORTUNIDADES PEDAGOGICAS

guia de trabajo para el grupo de:software educativo

concepto: el software educativo es aquel material computarizado que sirve a fines pedagógicos, didácticos o de aprendizaje en general.

le proponemos a este grupo ahondar en diferentes aspectos del software educativo y observar algún tipo de software disponible, a los efectos de ampliar el conocimiento sobre este tipo de herramientas.

como empezar y como seguir ...

1) iniciamos la actividad, cargando un browser o navegador en el computador asignado, y explorando el siguiente sitio con material sobre software educativo:

<http://www.horizonteweb.com>

(catalogo de sw) – y en sitios: se puede buscar información sobre los tipos de software educativo existentes.

otros sitios: <http://www.xtec.es/recursos/clic/index.htm>

<http://sauc.pntic.mec.es/~alglobal/cecope/ccp.htm>

(el signo ~ se consigue con alt+126)

<http://www.uco.es/docinv/invest/grupos/cti/principal.html>

<http://www.geocities.com/athens/acropolis/5334/index.html>

<http://www.xtec.es/rtee/esp>

<http://www.inempresa.com.do/tutori4.htm>

<http://acacia.pntic.mec.es/~jmateo4/juegos.html>

http://www.ice.uma.es/inv/soft_ed/proeduc.htm

2) podemos explorar el software educativo disponible en el salón. la idea es aportar datos sobre software que parezca interesante por su temática, diseño, etc.

Ludomática

importantísimo ;!!!!!!!!!!

a medida que exploren, por favor, completen el siguiente formato:

NOMBRE DEL SOFTWARE	LO QUE MAS ME LLAMO LA ATENCION	ELEMENTOS DE MAYOR POTENCIAL PEDAGOGICO PARA MI COMO EDUCADOR	ELEMENTOS DE MAYOR POTENCIAL PARA TRABAJAR CON LOS NIÑOS	PROBLEMAS, INQUIETUDES, DUDAS

TUTORIA INFORMATICA LANZAMIENTO DE CIUDAD FANTASTICA

FECHA: Junio 20

LUGAR: FURAPO.

PARTICIPANTES: Directivos y Educadores.

EQUIPOS Y MATERIALES REQUERIDOS

- Hojas tamaño carta u oficio.
- Marcadores y Lápices.
- Computadoras Multimediales.
- Software: CIUDAD FANTASTICA
- Impresora chorro de tinta color.
- Materiales de expresión plástica.
- Textos adjuntos.
- Página Web Ludomática.

OBJETIVOS GENERALES

- Vivenciar, conocer, reconocer y reflexionar sobre el valor educativo de la ciudad y los componentes pedagógicos del software Ciudad Fantástica.
- Lanzamiento del software Ciudad Fantástica.
- Lanzamiento de la página Web de Ludomática.

DESARROLLO PRACTICO

MOMENTO NRO. 1: ACTIVIDAD LÚDICA, CREATIVA Y COLABORATIVA SOBRE CIUDADES DE ORIGEN

RESPONSABLE: ESPERANZA LOPEZ.

OBJETIVOS:

- Vivenciar el concepto de ciudad y la recreación que se puede hacer de la misma, a partir de las historias personales de los participantes y la visión de ciudades fantásticas.

Actividad: Conociendo ciudades fantásticas

Se forman grupos y se nombra a un relator, que tiene la tarea de escribir las afinidades encontradas en las respuestas dadas por cada miembro del equipo. Se realiza una charla acerca de las ciudades de origen. Cada uno cuenta a los demás cómo es su ciudad, lo que más le gusta de ella, lo que no le gusta, el problema que considera que es el más grave para los habitantes, qué tipo de personas la habitan, cómo viven esas personas y cómo se divierte cada uno en su ciudad.

MOMENTO NRO. 2: CONCEPTUALIZACION SOBRE PEDAGOGIA URBANA, EL VALOR DE LA CIUDAD COMO AMBIENTE DE APRENDIZAJE Y EL DISEÑO EDUCATIVO DE LA CIUDAD FANTASTICA.

RESPONSABLE: MONICA TRECH

Objetivo:

- Reflexionar sobre el valor de la Ciudad como ambiente de aprendizaje, en los siguientes aspectos: la Ciudad como concepto de vida, la ciudad como territorio de conocimiento en la sociedad actual, la ciudad como agente informal de educación, la ciudad como espacio de encuentro y la ciudad-laberinto como reto y aventura.
- Conocer el SW Ciudad Fantástica y su diseño educativo. Entrega de Guías Ludopedagógicas con uso del SW.

Duración: de 10:30 am a 11:30 am.

Actividad: se les entregan los documentos que están al final del taller (uno por grupo según el tema que les haya tocado), y se les pide que discutan los contenidos del documento: ¿están de acuerdo con lo que dice? Si? No? Porqué? ¿Qué agregarían? (10 minutos)
Luego, se reparten entre 5 grupos los siguientes temas para reflexionar a partir de la experiencia vivida en el momento nro. 1 y a lectura y discusión de los documentos anteriores: (10 minutos)

- la Ciudad como concepto de vida.
- la ciudad como territorio de conocimiento en la sociedad actual.
- la ciudad como agente informal de educación.
- la ciudad como espacio de encuentro.
- la ciudad-laberinto como reto y aventura.

Se invita a los participantes a que expresen y escriban al interior del grupo, cuál es el valor de la ciudad como ambiente de aprendizaje es cada uno de los aspectos mencionados anteriormente. Tienen 10 minutos para la lluvia de ideas al interior del grupo, que deben volver mural a medida que cada uno va escribiendo su idea en un pápelo grafo.

SOCIALIZACION ENTRE GRUPOS

Duración : 11 a 11:30 am.

Cada grupo presentará a los demás las conclusiones halladas en forma de mural-lluvia de ideas en el momento anterior. Reflexión grupal.

MOMENTO NRO. 3: LANZAMIENTO DE CIUDAD FANTASTICA.

Duración : de 11:30 a 12: 00 pm.

Presentación de la Ciudad: historia y enigma del misterio profundo. Entrega del Diseño educativo de la Ciudad y de las Guías Ludopedagógicas sobre el tema.

Propuesta de chat para el día Viernes 30 de julio sobre las posibilidades pedagógicas del SW en base a los documentos entregados. Horario a convenir.



MOMENTO NRO: 5: SISTEMAS DIGITALES DE INFORMACION: LANZAMIENTO DE LA PAGINA WEB Y LA BASE DE DATOS DE GUIAS LUDOPEDAGOGICAS.

RESPONSABLE: LUZ ADRIANA OSORIO.

Duración: de 3 a 4:30 pm.

Explicación y experimentación sobre ambas herramientas. Aclaración de dudas, inquietudes, etc.

4:30 a 5 pm: Cierre del taller: espacio para acordar temas, varios.

TEXTOS DE CIUDAD

LA CIUDAD COMO CONCEPTO DE VIDA (textos de Gloria Bejarano).

Más que un lugar, en Ludomática, la ciudad es un concepto de vida: Habitamos la ciudad, construimos la ciudad, somos la ciudad. Ella guarda sus mitos y leyendas, es un enigma que nos invita a descifrarla; es un sueño, un juego que brinda fantasía y nos confronta con la realidad. En este caso para contextualizar la experiencia educativa nos ubicamos en "*un mundo donde la informática y los audiovisuales imponen la imagen, definen nuevas formas de relación con la vida modificando igualmente lo axiológico lo epistemológico y lo estético. Nos lleva a entender la dimensión de este reto y el impacto que produce en nuestra vida, así participemos o no de las nuevas construcciones*".

Por otro lado, el sentido paradójico de la Ciudad Fantástica la presenta como un integrador que a la vez se abre a múltiples salidas. Un lugar que compromete la realidad y la fantasía en un solo juego: esta ciudad conjuga en su seno la realidad y los sueños de los jugadores/as, ha sido concebida desde la realidad vivida, para abordarla precisamente desde lo posible, lo que está por crearse.

El concepto de HUELLA, presentado en el proyecto como estrategia de análisis o "estación de conocimiento", está directamente relacionado con el reconocimiento propio, como principio para todo proceso creador. Según Matussek, cada cual "debe descubrirse a sí mismo para que hable creadoramente para sí mismo y para los demás".

En la ciudad Fantástica, se hace evidente el juego de reconocimiento y asociación con el lugar en que habitamos mostrando que está lleno de huellas símbolos y mensajes para descifrar. La ciudad es tomada como un espacio de reconocimiento propio: "*Nos reconocemos en las huellas que deja la vida, la historia, la arquitectura, el idioma, el*

arte... Este descubrimiento de las historias, de los caminos recorridos, de lo vivido y lo añorado, de los logros y las frustraciones en lo personal, lo institucional y en general en el ámbito educativo.

La ciudad, es entonces, un espacio de interacciones pedagógicas donde se propician los encuentros, las búsquedas y las más variadas formas de comunicación con el fin de tejer nuevos conocimientos.

Las huellas, marcas o pistas son mensajes que invitan al juego de descubrir las historias, personajes y hechos escondidos detrás de cada señal de la Ciudad Fantástica. la huella invita al juego de buscar y encontrar. La indagación está asociada a la sospecha, al ejercicio de prever, intuir, asociar formular hipótesis y reconocer lógicas ocultas.

La Ciudad Fantástica les ofrece un universo lleno de referentes de vida. Las calles de la ciudad, las plazas, el cine, la esquina o la tienda de la vecina son lugares comunes vividos por todos los jugadores, en especial se tiene en cuenta que para algunos de los niños y niñas partícipes, estos lugares han sido vividos con grandes contrastes: unas veces en situación de riesgo, en una aventura llena de temores y amenazas y otras con el goce de la libertad y complicidad de sus amigos.

La información también tiene un mundo de ventanas abiertas para los jugadores/as de Ludomática por que se tiene la oportunidad de explorar micromundos desconocidos y misteriosos, historias, mitos y leyendas fantásticas, descubrimientos científicos, viajar y experimentar diversas formas comunicativas.

El diseño y la arquitectura pedagógica de la Ciudad Fantástica dan entrada al juego. Los jugadores de la primera ronda. Son niños y niñas de 7 a 12 años que llegan al mundo de Ludomática con un equipaje lleno de experiencias complejas que han ido trazando una ruta en su vida, hasta llevarlos a una Institución de Protección Especial. Muchos de estos jugadores/as tienen en su haber, la experiencia de conocer la calle de manera particular, bien por que la han deambulado como "escape y refugio" de sus problemas familiares, o la han recorrido en el rebusque de algún dinero con trabajos al azar; o bien por que se permiten soñarla por que es una gran desconocida en el caso de los niños y niñas institucionalizados desde su primera infancia.

LA CIUDAD COMO TERRITORIO DE CONOCIMIENTO EN LA SOCIEDAD ACTUAL

(textos de Gloria Bejarano)

Gómez Serrano presenta la relevancia de la ciudad como territorio de conocimiento en el mundo actual: "La ciudad: compleja y sencilla, llena de insospechados matices e inagotables vivencias, es el lugar de encuentro y permanencia de la mayoría de los habitantes del planeta. Esta condición ha hecho de ella una de las preocupaciones fundamentales para el próximo milenio y consecuentemente, una de las prioridades del pensamiento contemporáneo.... Pensar la ciudad es mucho mas que comprender la compleja red de elementos y relaciones que la comprenden; es internarnos en el frágil mundo de las vivencias cotidianas y desde allí acceder a nuestras formas de sentir valorar e interactuar con los otros." [ibid. pag. 86] Se presenta entonces la ciudad como un territorio de vida y sentimiento, no como un objeto de estudio y análisis.

Conocer la ciudad con su juego de significados es igualmente un reto donde se conjugan razones de vida de los jugadores, con los intereses propios de la era del conocimiento, del desarrollo de la ciencia y la tecnología. En el juego de LUDOMATICA, se realiza un ejercicio lúdico, con las características propias de conocer en la era actual: *"Quienes ingresan a este juego encuentran un mundo de autonomía, decisión y riesgo. Para sobrevivir allí, es necesario, poner en juego su experiencia de vida y su saber; acudir al olfato y la perspicacia en el momento de la indagación y la búsqueda"*. Este enunciado no es otra cosa que la caracterización del ambiente creado para asumir el reto de descifrar un enigma que atraviesa la ciudad con recorridos variados y estaciones insospechadas. La ciudad Fantástica se convierte en un laberinto, que invita al riesgo, y la aventura de relaciones y asociaciones que van poco a poco desanudando, develando, incentivando al jugador/a. Con el enigma los jugadores deben comenzar a tejer y desanudar, hasta lograr identificar su respuesta. Podemos decir que el enigma es la estructura de una construcción multidimensional, que tiene su valor en el ejercicio de actuar con autonomía y decisión es manifestación del autodidactismo requerido en nuestro comportamiento según André Danzin antiguo vicepresidente del club de Roma. "nos hemos convertido en autodidactas... La educación no puede ser sino una preparación para el estudio por nosotros mismos, y el arte de aprender no viene determinado por los títulos académicos sino por la solidez de los criterios que se aplican en la búsqueda interminable de saberes que la vida constituye"

LA CIUDAD COMO AGENTE INFORMAL DE EDUCACION.

(textos de Gloria Bejarano)

En el origen del proyecto LUDOMÁTICA está el principio de reconocer la ciudad como espacio de conocimiento y reconocer en los niños y niñas atendidos en instituciones de protección, unos saberes adquiridos en su experiencia de la calle. La mirada pedagógica es desde la otra cara de esta experiencia de vida, entendiendo la ciudad como agente informal de educación. Según nos expresa Trilla Bernet " La ciudad es una máquina de crear y educar. Es así por que es el resultado de una implosión que reúne en un espacio reducido un gran número de personas y elementos culturales (objetos, ideas, técnicas, etc.). Esta densidad de personas y elementos culturales facilita las colisiones comunicativas, el cruzamiento de unos elementos culturales con otros y, por tanto, la creatividad y la adquisición de información" Para ilustrar mejor nuestra intención pedagógica con relación a la experiencia de los niños y niñas que han vivido las calles de Bogotá específicamente, me apoyo una ilustración literaria encontrada en este artículo que cabo de citar, se trata "Louis - Ferdinand Céline y procede de su biografía novelada del médico húngaro Semmelweis, el descubridor de las fiebres pauperales:

(...) Felipe un día tuvo cuatro años, después diez. A todo el mundo y en todas partes parecía feliz; salvo en la escuela. No le gustaba nada la escuela y esta aversión desesperaba a su padre. Felipe amaba la calle. Mas aún que nosotros, los niños tienen una vida superficial y una vida profunda. Su vida superficial es sencilla, se resuelve en algunas obligaciones, pero la vida profunda de cualquier niño es la difícil armonía de un mundo que está creándose. Debe introducir esta mundo, día tras día, todas las bellezas de la tierra. En esto consiste el inmenso trabajo interior.....

...El ser que está alcanzando la conciencia tiene como principal maestro al Azar.

El Azar es la calle. La calle diversa múltiple hasta el infinito en verdades, mas simple que los libros".

Este texto nos habla del significado de la calle en una dimensión de aprendizaje. Es ahí donde queremos poner el acento de esta labor educativa. Si a esta forma de abordar los procesos de conocimiento le incorporamos tecnología informática, estamos abriendo un nuevo espacio, *"en el cual sospechamos una gran riqueza conceptual. El solo imaginar el significado de un cambio tecnocultural que modifica las nociones de conocimiento, de ciencia de espacio, de tiempo, de hombre, de materia, de cuerpo, de realidad"*

LA CIUDAD COMO ESPACIO DE ENCUENTRO.

(textos de Gloria Bejarano)

El sentido pedagógico de la ciudad está en su condición de "espacio de encuentro" en LUDOMÁTICA, la ciudad debe permitirnos "la aventura al interior de nosotros mismos para que el edificio de nuestros conocimientos se erija sobre la premisa fundamental de escapar de él hacia la libertad." [op.cit. Gómez Serrano. Pag. 90].

Con una concepción de Desarrollo Humano integral, es importante tener en cuenta que la formación ciudadana es como componente fundamental de vida. A propósito Hernández en su análisis sobre Borges y la ciudad nos dice: "Borges nos da una nueva visión

paradigmática de lo que debe ser la actitud ética del hombre urbano frente a su ciudad. Debe ser la actitud de un hombre que espera mucho de los otros hombres..."

Todas estas cosas llegan al espacio interactivo de la ciudad por el trabajo de participación creativa: es un componente fundamental para el desarrollo pedagógico del proyecto. Esto implica contar con diferentes actores a la hora de concebir, diseñar y poner en marcha cada fase del trabajo; La pedagogía del encuentro con la ciudad es también un ejercicio de manipulación inmediata, de crear y recrear los objetos" [op. Cit. Gómez Serrano pag 90] se pretende que el diseño de la ciudad sea producto del encuentro entre niños/as y educadores, entre educadores/as y educadores/as, una forma de reconocer el mundo interior y exterior en que habitamos. "no se puede ser arquitecto de un mundo, sin ser al mismo tiempo su creador"

En este sentido la colaboración va más allá de una estrategia creada para el logro de determinadas metas. Lo colaborativo es un elemento esencial, constitutivo en la construcción pedagógica, que debe reflejarse en la vida social afectiva del proyecto en su desarrollo tecnológico y en la producción de conocimiento.

LA CIUDAD –LABERINTO: EL RETO Y LA AVENTURA (textos de Gloria Bejarano)

La ciudad está concebida como un espacio laberíntico, un reto y una aventura en el ejercicio de conocer.

Es un laberinto lleno de signos y señales indicando múltiples caminos para llegar a lugares que tienen tesoros escondidos, buscados unas veces e insospechados otras. En el juego de preguntar y la aventura de conocer está la atracción de esta ciudad; el disfrute está en "La respuesta que da a una pregunta tuya... - O a la pregunta que te hace, obligándote a responder..."

El carácter laberíntico de la ciudad nos lleva a profundizar sobre este concepto. *En el juego de LUDOMÁTICA esta zona de frontera ofrece múltiples entradas y salidas...* La idea de establecer relaciones no lineales (en red) a partir del concepto laberíntico de la ciudad, trae de hecho un cambio en la relación con el conocimiento: El laberinto está propuesto como instrumento heurístico, es un espacio educativo que parte de experiencia Problémica como un camino particular para la apropiación del conocimiento.

En el estudio del laberinto y el pensamiento matemático, Barcia nos dice: "El laberinto es una adecuada imagen de lo que es un problema, en su sentido etimológico más concreto. La construcción formal del laberinto propone una oportunidad de progresar, como progresa el caminante por sus galerías, con la doble posibilidad de errar: errar por el laberinto, es decir vagar sin destino final, con indefinición en la marcha; y errar como fallar en la solución.Dicho problema deberá ser objeto de una exploración analítica, de sondeo racional. Ariadna es maestra, pedagoga que nos dota de un cierto hilo a todos los Teseos aventureros: el hilo de la razón humana, que hemos de desenvolver gradualmente hasta alcanzar el espejo del centro."

Aquí hacemos nuevamente énfasis en el significado educativo del recorrido de la "ciudad laberinto" como experiencia de transformación y cambio; a propósito de este cambio Barcia nos comenta: "Nadie pasea impunemente por el laberinto: esa

experiencia es educativa, nos modifica, nos cambia. El verdadero nombre de la educación es "cambio".

Con la propuesta de explorar el sentido pedagógico de la Ciudad, Ludomática le apuesta a un cambio en lo personal, grupal e institucional, se espera que al finalizar cada recorrido laberíntico del proyecto se descubra una nueva forma de convivencia creativa alrededor de la construcción de nuevos conocimientos.

Por otro lado la propuesta de una pedagogía para la creatividad, el juego y la colaboración nos introduce en la encrucijada propia de los seres sentipensantes, hechos de sentimiento y razón, con la misión de resolver el acertijo de los múltiples caminos de la vida. Significa que para avanzar por estos caminos se requiere la capacidad de optar, elegir, pensar y asociar, trazar rutas y descubrir alternativas para el ir y venir a través del espejo. Por esta razón, *"desde una perspectiva pedagógica, el acertijo no es un ejercicio de entretenimiento para poner a prueba la inteligencia del jugador. El acertijo es una forma de instalar el problema en la vida natural del proyecto, preguntar y preguntarse para avanzar en un conocimiento. En el ambiente de LUDOMÁTICA, la ciudad real fantástica en sí es un acertijo"*

ANEXO No. 3

TALLERES

ORDEN DEL DIA

TALLER DE APERTURA FASE2.

Fecha: Abril 11 del 2000

Lugar: Fundación Rafael Pombo.

8:00 a 10:30 a.m.

1. Balance del informe de fase 1. Responsable : Esperanza lopez.
2. Evaluación: test de línea de base. Responsable :María Fernanda Aldana.
3. Entrega del documento de juego y acertijo. Esperanza López
4. Lectura para la sesión siguiente de las ideas fuerza huellas y frontera del marco conceptual de ludomática.

11:00 a 12:00 m.

5. Casos tei relacionado con información recopilada hasta el momento. Responsable Alvaro Galvis.

Almuerzo

1:30 a 3:30

1. Trabajo simultaneo de dos grupos, cada uno de 25 personas:

Grupo a: Entrega del documento y trabajo de la estructura del taller creativo. Responsable: Alvaro Sánchez

Grupo b: Inducción al espacio virtual. Responsable: Luz adriana Osorio .

3:30 a 5:00 p.m.

Ingreso de datos en los formatos respectivos por parte de los integrantes de instituciones. (7 instituciones) Responsable: Esperanza López.



Universidad de Los Andes, LIDIE
Laboratorio de Investigación y Desarrollo sobre
Informática en Educación
Fundación Rafael Pombo
Secretaría de Educación del Distrito Capital

SISTEMA DE FORMACION PERMANENTE DE DOCENTES FASE II - HUELLAS

FECHA: Abril 25 de 2000

LUGAR: Fundación Rafael Pombo

PARTICIPANTES:

DURACION:

EQUIPOS Y MATERIALES REQUERIDOS

- Sala de Informática.
- Sala de Plástica.
- Pizarra.
- Hojas tamaño carta u oficio.
- Marcadores y Lápices.
- Computadoras Multimediales.
- Software Creative Writer.
- Material para expresión plástica.

MOMENTO 1 : RECONOCIMIENTO DE HUELLAS COMO MANIFESTACION DE LA IDENTIDAD, EVOCACIÓN DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.

Objetivo: Reconocer el potencial del pasado para el desarrollo de procesos creativos. Identificar acontecimientos relevantes en la vida de cada uno (por ejemplo, experiencias de aprendizaje) y unirlos en un relato.

Juego de Reconocimiento de huellas e identidad.

Se nombran elementos de la vestimenta o partes de cada persona y se juega a “leer” en ellas, a interpretar cómo es cada persona en función del elemento.

Evocación de experiencias de vida.

Duración: de 8:30 a 10:00 am.

Dividimos al grupo en dos: uno trabajará en el computador y otro con materiales de expresión plástica.

En el computador, el primer grupo explora en forma individual imágenes del software para buscar aquellas que les evoquen experiencias de su vida que resultaron significativas. Les agregan al lado, qué aprendieron de esas circunstancias, pistas, notas, aclaraciones, etc. Ahora escogen las imágenes evocativas de experiencias de aprendizaje. Las recrean, pintándolas, ordenándolas y comentándolas entre los miembros del grupo.

En el salón de pintura, se reparten pliegos de papel y pinturas u otros materiales.

Cada miembro del grupo juega a evocar huellas que tengan que ver con experiencias de su vida que les resulten significativas, reproduciéndolas y diseñando otras con arcilla o

plastilina. Ahora centrarse, de las experiencias elegidas, en aquellas que les hayan dejado aprendizajes. Colocarles un pie, una nota, una aclaración que permita entender mejor de qué se trata.

Cada grupo socializa su experiencia, se intercambian los grupos.

Creación del relato.

Los que trabajaron en el computador se dividen en 2 grupos, escogen la mitad de las huellas dejadas por los otros grupos, y arman un relato de un personaje a partir de las huellas y pistas encontradas, identificando en el personaje, sus intereses, fortalezas y debilidades. El grupo que trabajó en expresión plástica, escribe en el computador un relato asociado a las imágenes que encontraron, de igual manera que los otros.

REFRIGERIO: 11 A 11:30 AM.

Lectura de Relatos.

MOMENTO 2: IDENTIFICACION DE ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS, FORTALEZAS, DEBILIDADES, INTERESES.

Objetivo: Identificar estrategias pedagógicas para reconocer intereses, fortalezas y debilidades de los niños en los procesos educativos. Reconocer el valor de las experiencias significativas como momentos de aprendizaje.

Juego de Reflexión y adivine la pregunta.

Duración: 1:30 a 2:30 pm.

Se involucra al grupo a partir de la pregunta : Qué preguntas difíciles les han hecho en su vida que recuerden ?.

Luego, a partir de las siguientes tres preguntas, se arma un juego donde las preguntas son sorteadas entre 3 grupos que deben responderlas.

Al interior del grupo, deberán asignarse 2 roles: el de relator y el de observador. El relator es el encargado de sintetizar y exponer las conclusiones a las que llegue el grupo.

El observador analiza la participación del grupo y del proceso, tratando de identificar intereses, fortalezas y debilidades del grupo.

Las preguntas-problema son:

1. Que experiencias de aprendizaje han podido identificar en la vida de los niños ¿?
2. Qué estrategias pedagógicas reconoce usted para identificar intereses, fortalezas y debilidades en los niños?
3. Qué experiencias en su vida han sido creativas?

Exposición de las respuestas

El observador expone sus conclusiones.

El relator expone las respuestas sin decir las preguntas, ya que los demás grupos deben jugar a adivinarlas. Deben justificar sus respuestas tentativas.

Reflexión final

Análisis de la experiencia. A partir de las exposiciones de los relatores en cuanto a:

- dudas
- lo positivo
- lo negativo
- sugerencias.



Universidad de Los Andes, LIDIE
Laboratorio de Investigación y Desarrollo sobre
Informática en Educación
Fundación Rafael Pombo
Secretaría de Educación del Distrito Capital

SISTEMA DE FORMACION PERMANENTE DE DOCENTES FASE II - TALLER - HABITAT

FECHA: Junio 28 Julio 5 de 2000

LUGAR: Fundación Rafael Pombo.

PARTICIPANTES: Directivos y Educadores.

DURACION:

EQUIPOS Y MATERIALES REQUERIDOS

- Sala de Informática.
- Teatro.
- Hojas tamaño carta u oficio.
- Marcadores y Lápices.
- Computadoras Multimediales.
- Software.
- Impresora chorro de tinta color.
- Pliegos de papel
- Grabadora y cassettes.
- Materiales variados.

OBJETIVO

Reconocer el entorno como un medio de posibilidades y oportunidades para la interacción, la construcción de conocimiento y la transformación del ambiente, teniendo en cuenta los componentes lúdicos, creativos y colaborativos del Proyecto.

DESARROLLO PRACTICO

MOMENTO NRO. 1.: RECONOCER EL ENTORNO ACTUAL Y EL ENTORNO DE LA INSTITUCION.

Objetivo: Experimentar diferentes formas de interacción con elementos del entorno, teniendo en cuenta las múltiples posibilidades de acceder al conocimiento. Evocar el ambiente institucional y los elementos más significativos para el grupo.

Juegos de identificación de sonidos cotidianos (ciudad, naturaleza, hogar, etc.)

Juegos de identificación de imágenes (parciales (zoom), raras, con puntos de vista no convencionales (aéreas), etc.)

Juegos de identificación de objetos (recorrido por la Casa).

Se invita a los participantes a evocar y anotar sonidos, imágenes y objetos significativos de la Institución.

Se socializa el reconocimiento de ambos entornos.

MOMENTO NRO. 2.: CONSTRUCCION DE UN PUEBLO.

Objetivo: Promover la interacción con elementos del entorno para nuevas interpretaciones y opciones de trabajo significativas.

Duración : de 10 a 1 pm

A partir de la lista de elementos de la institución, crear un pueblo con origen, historia, identidad. Tomarse un lugar y crear las condiciones que deseen : cómo se llama el pueblo, cuál es su origen, cómo viven, cuál es su medio de producción, cómo están organizados. Hacer maquetas con desechos : cómo es su arquitectura, parque, veredas, personajes, forma que tiene etc.

Identificar el Rol de cada habitante :joven, niño, grande, anciano. Identificar la celebración, las normas, presentar un símbolo con el que el pueblo se identifique, un himno, su historia, cómo se comunican, que especialidades tienen(folclor etc)

Socializar, explicando la maqueta.

Reflexión : Recreando el proceso de construcción del pueblo, destacar la importancia de aquellos elementos del entorno que son determinantes en la forma de vida y de interacción de un grupo social.

ALMUERZO

MOMENTO NRO. 3: TRANSFORMACIÓN DEL PUEBLO.

Duración : 2 a 4

A partir de las preguntas elaboradas por docentes, directivas y niños en la Fase 1, que se relacionan con el ambiente, hacer una nueva mirada del pueblo y observar si puede responder con sus recursos (espacios, personajes, etc.) a esas preguntas. Si no es así, plantearles el reto de transformarlo, para que responda a las necesidades. Ver Formato 1 : Preguntas de la Fase I.

Reflexión : Después de socializar la transformación del pueblo, reconocer que el entorno tiene tantas posibilidades, que, explorando nuevos recursos e ideas y generando nuevos modos de utilización de los mismos, se pueden satisfacer las necesidades de la comunidad.

Aplicación del boceto (4 a 5)

FORMATOS

Formato # 1 : Preguntas de la Fase I

Qué aspectos se reforzarían para que el niño sea un puente entre la institución y la comunidad ?

En qué afectaría el retiro de la persona que está en el programa de la Institución ?

Cómo se incorporará al niño en su entorno social y cultural ?

Cómo hacer para que exista un espacio de participación directa y activa con la familia ?

Qué tipo de utilidad le podríamos dar a una ludoteca ?

Se hace necesario un computador para cada niño ?

Formato # 2 : Boceto.

Reconocer elementos comunes, comparando la realidad del pueblo transformado con la realidad institucional:

- En que se parecen y en qué se diferencian los habitantes de mi institución con los que aparecen en el pueblo transformado.
- Cómo se hace presente cada familia frente a la comunidad.
- Cómo se hace presente el pueblo en cada familia.
- Qué instituciones hay en el pueblo : escuela, centro de salud etc y cuál es su función.
- Dónde están ubicadas estas instituciones.
- Qué ocurre en el pueblo con la educación, la salud etc.



Universidad de Los Andes, LIDIE
Laboratorio de Investigación y Desarrollo sobre
Informática en Educación
Fundación Rafael Pombo
Secretaría de Educación del Distrito Capital

SISTEMA DE FORMACION PERMANENTE DE DOCENTES FASE II - TALLER 1 Y 2 - FRONTERA

FECHA: Mayo 3 de 2000

LUGAR: Fundación Rafael Pombo.

PARTICIPANTES: Directivos y Educadores.

DURACION:

TALLER 1

EQUIPOS Y MATERIALES REQUERIDOS

- Sala de Informática.
- Teatro.
- Hojas tamaño carta u oficio.
- Marcadores y Lápices.
- Computadoras Multimediales.
- Software.
- Impresora chorro de tinta color.
- Pliegos de papel
- Grabadora y cassettes.
- Materiales variados.

OBJETIVOS

- Identificar y propiciar el aprendizaje en las múltiples formas de ser creativos.

CONCEPTOS PEDAGÓGICOS ASOCIADOS A ESTA IDEA-FUERZA Y TRABAJADOS EN ESTE TALLER

Lo creativo:

- Productos intermedios entre lo imaginario y lo real.
- Transformación de sí mismo.
- Movilidad, flexibilidad entre realidad y fantasía.

- Capacidad de autonomía, decisión, riesgo.
- Libertad para proponer, fluir.

Lo lúdico:

Jugar con la palabra, con el cuerpo.

Desdoblar.

Superar retos.

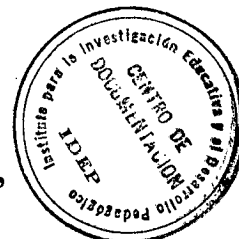
Relatividad de objetos-significados: fantasía, imaginación, humor, relación entre lo absurdo y lo coherente.

Lo colaborativo:

Juegos grupales – Exploración grupal de mundos fantásticos.

DESARROLLO PRACTICO

MOMENTO NRO. 1: ACTIVIDADES DE RECONOCIMIENTO: ESPACIOS, FLUIDEZ, DESDOBLAMIENTO, CUERPO, EXPRESION.



Objetivo: Generar el reconocimiento de diversos aspectos necesarios para el desarrollo del juego teatral: movimiento corporal, ritmo, espacio escénico, fluidez de movimientos, desdoblamiento, posibilidades de expresión corporal.

- Juegos de movimiento: indicarles movimientos en línea recta, en reversa, ondulantes, giros, combinados de esos otros. Estos recorridos se hacen por todo el teatro. Se le agrega a los movimientos anteriores el ritmo: suave, rápido, continuo, discontinuo, galopante, lánguido. Se combinan movimientos y ritmos diversos, acompañados de música. Nos apropiamos del espacio escénico: esconderse – hacer ver. 15 minutos.

Reflexión sobre lo realizado: 5 minutos

- Juegos de desdoblamiento: en base a ritmo, movimiento: tensión – distensión. Hablar rápido – moverse lento. Moverse rápido – cantar una canción suave y lenta. 10 minutos.
- Juegos de expresión: se les presenta el caso de una pared (objeto inanimado) para que la representen. Pero, a la pared le sube una cucaracha por encima y se les pide que representen que siente. Luego, el granizo, la pintan, sale el sol. A continuación, ellos escogen cualquier objeto que deseen, y se les pide que lo animen y se congelan las imágenes, dando vida a cada una por separado, mientras los demás adivinan de que objeto y que sensación se trata. 15 minutos.
- Relajación: 10 minutos.

Reflexión sobre lo realizado: 5 minutos.

Se forman grupos de 8 personas, y en grupo, se hace lectura del texto del Formato 1.

A continuación se les solicita, que cada uno de los integrantes del grupo, “lea” la información existente en las fotografías del otro, Uno de los integrantes del grupo, anota todo lo que se dice.

De la fotografía, (de la cual el dueño no debe decir nada), deben leer: la época, el lugar donde crean o imaginen que transcurre la escena, todas las características de un personaje que allí esté, y elegir un objeto inanimado de la foto y darle vida, relatando también todas sus características e historia.

MOMENTO NRO. 2: CREACIÓN DE UNA OBRA TEATRAL CORTA.

Objetivo: Identificar y relacionar elementos y recursos entre lo imaginario y lo real que hacen un ambiente creativo, proponer nuevas construcciones a partir de esos elementos.

A partir de la información generada por la lectura, se les pide que elaboren una obra teatral de 10 minutos de duración aproximadamente. Tendrán desde las 11 :30 hasta las 1 hs. pm. para planificarla y desarrollarla y tiempo en la tarde para representarla. Deben tener en cuenta :

Guión - Escenarios - Vestuario - Personajes - Música - Luces.

Podrán usar todos los recursos disponibles, a saber :

Computador (para guiones, buscar información en enciclopedias, elementos del escenario y del vestuario, carteles, etc.)

Papeles, pinturas, pegantes, materiales diversos, etc.

ALMUERZO

MOMENTO NRO. 2: REPRESENTACIÓN DE LA OBRA TEATRAL.

Cada grupo representará su obra en el teatro de la Casa, los otros grupos serán espectadores.

MOMENTO NRO. 3: REFLEXION Y BOCETO.

Objetivo : Reconstruir el proceso creativo, usando el Boceto adjunto en el Formato # 2 : identificar elementos relacionados (medios de expresión, creencias, mitos, imaginarios, etc.) recursos, acciones (exploración, experimentación, cambios), sentimientos (formas de fluir, riesgos, retos, angustias, goce), nuevas construcciones, tipos de preguntas que generaron la construcción.

Finalmente, se les pide a los dueños de las fotos, que cuenten al grupo la verdadera historia detrás de las mismas.

Duración: de 3 a 5 pm.

FORMATOS

Formato # 1 :

“La imaginación es lo que cuenta, diría yo. Es mucho más importante que el coraje físico”.
Jorge Luis Borges.

“La imaginación alimenta al hombre y lo induce a actuar. Es un fenómeno colectivo, social e histórico. Una historia que no incluya la imaginación, es una historia mutilada, sin cuerpo.” Jacques Le Golf.

Los espejos siempre preocuparon a Borges. En uno de sus poemas se refiere al acecho del cristal. En “Los espejos velados” es más explícito: “Yo conocí de chico ese horror de una duplicación o multiplicación espectral de la realidad (...) ante los grandes espejos. Su infalible y continuo funcionamiento, su persecución de mis actos, su pantomima cósmica, eran sobrenaturales entonces, desde que anocheceía (...) Yo sé que los vigilaba con inquietud”.

Las fotografías también multiplican la realidad, tienen algo de infalible y de continuo, pero su pantomima cósmica es fragmentaria. Esta cualidad de reproducir sólo fragmentos, aunque tal vez menos odiosa que el acecho sin tregua del cristal, es perturbadora, a su modo. Una fotografía jamás es una historia completa; la historia tiene que ser recuperada por el observador. Los datos inmovilizados en el fragmento son el punto de partida. Como al río de Heráclito, a una colección de fotografías jamás se baja dos veces, porque el paso del tiempo cambia el valor de las imágenes y la manera de apreciarlas, y porque también los observadores cambian y las historias que tejen con ellas. Multiplican la realidad de una manera menos pasiva que los espejos de Borges, porque necesitan de alguien que las ponga en movimiento.

Formato # 2 : Boceto para reconstruir el proceso.

Identificar y describir elementos relacionados en el proceso :

Medios de expresión :

.....

Creencias y mitos :

.....

Recursos :

.....

Acciones (exploración, experimentación, cambios) :

.....

.....

Sentimientos (formas de fluir, riesgos, retos, angustias, goce) :

.....

.....

Preguntas que generaron la construcción :

.....

.....

Nuevas construcciones :

.....

.....

.....

TALLER 2

EQUIPOS Y MATERIALES REQUERIDOS

- Sala de Informática.
- Hojas tamaño carta u oficio.
- Computadoras Multimediales.
- Software 3D Creador de Películas..
- Impresora chorro de tinta color.

CONCEPTOS PEDAGÓGICOS ASOCIADOS A ESTA IDEA-FUERZA Y TRABAJADOS EN ESTE TALLER

Frontera: Múltiples formas de ser creativo. La realidad y la fantasía. Lo imaginario y lo real.

Lo creativo

- Privilegiar la pregunta
- Movilidad, flexibilidad entre realidad y fantasía.
- Capacidad de intuición.
- Libertad para proponer, fluir.

Lo lúdico.

- Relatividad de objetos – significados: fantasía, imaginación, humor, relación entre lo absurdo y lo coherente.

Lo colaborativo.

- Juegos grupales – Exploración grupal de mundos fantásticos.

DESARROLLO PRACTICO

MOMENTO NRO. 1: JUEGOS TEATRALES, USANDO COMO ESCENARIOS DIFERENTES RINCONES DE LA CASA POMBO.

Objetivo: Experimentar juegos teatrales grupales, explorar y recrear ambientes cotidianos como recursos escénicos ; libertad para proponer, fluir e improvisar.

Se inicia con un recorrido por la casa, donde se harán “paradas” en ciertos lugares (escalera principal, biblioteca, patio, bodega, etc.) y se les pedirá a los participantes que se “impregnen” del sitio, tratando de representar con su cuerpo, qué sensaciones o estado anímico les genera cada espacio. Vamos pasando de una “parada” a otra, con diferentes ritmos de movimiento.

Nos hacemos preguntas sobre los escenarios a partir de este ejercicio ... qué cosas sucedieron aquí ?

Qué era este sitio ? Qué sucedería aquí ?

Al finalizar el recorrido, nos juntamos en un salón, y armamos grupos de 6 personas. Se les pide que en 5 minutos, recorran la casa y traten de identificar o elegir un rincón de la misma, que les sirva como recurso escénico para representar una situación corta y sin palabras. Pueden usarse el cuerpo, la mímica, los sonidos. Parten del análisis del escenario, eligen un ángulo desde dónde quieran que los espectadores vean la representación, los personajes y las acciones que ejecutan para representar la situación.

Se inicia el recorrido de nuevo, y cada grupo hará la “parada” en el lugar escogido y representará la situación inventada, usando el lugar como escenografía. El resto del grupo, jugará a preguntarse a partir de la situación. Escribirán individualmente, qué preguntas se les ocurren a partir de la situación.

MOMENTO NRO. 2: CREACION DE UNA PELICULA QUE CONTENGA UNA PREGUNTA EN SI MISMA.

Objetivo : Privilegiar la pregunta, explorar un recurso informático nuevo como herramienta para dejar preguntas latentes. Pistas con diferentes medios de expresión.

Exploración del software para crear películas.

Almuerzo

De 1 a 2 pm : Creación de películas.

A través del software para crear películas, se les pide que en base a las preguntas que tienen del momento anterior, cada grupo elija una para crear una película de no más de 3 minutos de duración, que plantee la pregunta sin hacerla explícita (a partir del argumento, imágenes, sonido, frases, etc.) Es fundamental que aprovechen en el software las posibilidades de fantasía que no se pueden cubrir en la realidad, por ej. ver la diferencia con el guión de teatro del taller anterior, y que le agreguen elementos absurdos y fantásticos.

Mientras se trabaja, hay otros participantes que tratan de identificar a través de la observación, el proceso creativo :

Qué hace la gente cuando crea ?

Plenaria final.



Universidad de Los Andes, LIDIE
Laboratorio de Investigación y Desarrollo sobre
Informática en Educación
Fundación Rafael Pombo
Secretaría de educación del Distrito Capital

SISTEMA DE FORMACION PERMANENTE DE DOCENTES FASE II - TALLER 2 - CAMINOS

FECHA: julio 18 de 2000

LUGAR: Fundación Rafael Pombo.

PARTICIPANTES: Directivos y Educadores.

DURACION 6 horas.

TALLER 2

EQUIPOS Y MATERIALES REQUERIDOS

- Sala de Informática.
- Hojas tamaño carta u oficio.
- Computadoras Multimediales.
- Software: de ciudad fantástica
- Encarta
- Internet
- Conceptualización pedagógica de la idea fuerza: caminos.
- Materiales variados.

PROPOSITOS

Reconocer elementos que han sido caminos para acceder al conocimiento y describir los criterios que permiten hacer esas construcciones. (Informática, la capacitación y el acertijo).
Evidenciar medios para llegar a la información y con ella realizar enigmas de la Ciudad Fantástica.

CONCEPTOS PEDAGÓGICOS ASOCIADOS A ESTA IDEA-FUERZA Y TRABAJADOS EN ESTE TALLER

Lo creativo:

- Capacidad de búsqueda de conocimiento
- Capacidad de expresar sentimientos, ideas y razonamientos
- Capacidad de análisis de la realidad
- Capacidad para proponer diferentes medios para construir conocimiento

Lo lúdico:

- Asociar experiencias de vida a la solución de retos
- Acertijos
- Imaginarios que engloban diversos recursos para aprender
- Exploración de espacios reales y virtuales

Lo colaborativo:

- Relación entre pares
- Participación activa
- Desarrollo de proyectos colaborativos

DESARROLLO PRACTICO

MOMENTO NRO. 1: ACTIVIDADES DE RECONOCIMIENTO PERSONAL Y EVOCACION.

ACTIVIDADES:

1. Lectura de un cuento de Mem. Fox acerca de la memoria y los objetos que ayudan a evocar.
2. En forma individual, se les pide a los participantes que piensen 5 objetos de sus vidas que, en caso de perder ellos la memoria, les harían recordar.
1. Socialización de esos objetos en grupos de cinco, identificando afinidades y elementos comunes.
2. Plenaria.

MOMENTO NRO. 2: APROPIACION DE DIFERENTES CAMINOS PARA CONSTRUIR CONOCIMIENTO A TRAVES DE LA CIUDAD FANTASTICA.

Descifrar el enigma a través de la Ciudad Fantástica. Explorar, navegar, reconocer escenarios, responder acertijos, deducir, etc.

Se reparten al interior del grupo., los siguientes roles durante la exploración:

- El que hace el mapa de la ciudad.
- El que identifica personajes y características de los mismos.
- El que analiza acertijos y pistas.
- El que hace la ruta de resolución del enigma.

Reflexión: de 12:00 a 12:30: acerca del software, la experiencia vivida, conclusiones, los roles asumidos, etc.

ALMUERZO

MOMENTO NRO. 3: BUSQUEDA DE INFORMACION PARA CONSTRUIR ENIGMAS. (TUTORIA INFORMATICA)

A partir de los personajes conocidos en la Ciudad Fantástica, elegir por grupos uno, y buscar información sobre el mismo para construir un enigma de ese personaje, que no necesariamente es la respuesta al enigma. Se utilizarán para ello los preconceptos, la Enciclopedia Encarta y el servicio WWW de Internet de manera rotativa.

MOMENTO NRO. 4: CONSTRUCCION DE ENIGMAS, Y BOSQUEJO DE TALLER DE CAMINOS.

Construcción del enigma por grupos, teniendo en cuenta la información recogida en el momento anterior.

Es importante que los grupos utilicen todo lo conceptualizado en el taller anterior sobre el significado de un enigma, los elementos que intervienen, lo que motiva a descubrir, el significado del tema, etc.

Socialización de enigmas. Presentación de bosquejos o ideas sobre el taller en las Instituciones.

MAPA DE LA CIUDAD FANTÁSTICA

Dibuja aquí los niveles de la Ciudad y los escenarios de cada uno.

PERSONAJES DE LA CIUDAD FANTÁSTICA

Describe aquí los personajes que encontraste en la Ciudad: sus características, su voz, su vestuario, su estado de ánimo, su caracterización, etc.

PISTAS Y ACERTIJOS DE LA CIUDAD FANTÁSTICA

Describe aquí las pistas y acertijos encontrados, en cuanto a tipo de acertijo, dificultad, temática, relación con el enigma, etc.

RUTA DE RESOLUCION DE UN ENIGMA DE LA CIUDAD FANTÁSTICA

Dibuja aquí el mapa de resolución del enigma: en qué orden se fue dando la resolución de los acertijos y pistas, cuáles permitieron asociar un acertijo con otro, etc.



Universidad de Los Andes, LIDIE
Laboratorio de Investigación y Desarrollo sobre
Informática en Educación
Fundación Rafael Pombo
Secretaría de Educación del Distrito Capital

SISTEMA DE FORMACION PERMANENTE DE DOCENTES FASE II- TALLER 1 Y 2 - ACOMPAÑAR

FECHA: Mayo 16-23 de 2000

LUGAR: Fundación Rafael Pombo.

PARTICIPANTES: Directivos y Educadores.

DURACION:

EQUIPOS Y MATERIALES REQUERIDOS

- Sala de Informática.
- Mesas y Sillas.
- Pizarra.
- Hojas tamaño carta u oficio.
- Marcadores y Lápices.
- Computadoras Multimediales.
- Software Ciudad Fantástica – e-mail.
- Impresora chorro de tinta color.

OBJETIVOS GENERALES

Identificar formas colaborativas de trabajo para la construcción de una convivencia creativa y lúdica a través de proyectos comunes.

DESARROLLO PRACTICO

Los procesos colaborativos contemplan instancias para el trabajo en grupo, estas instancias se definen con relación a los roles y las interdependencias positivas que se dan en los procesos. Las interdependencias positivas son las relaciones necesarias entre pares para lograr un objetivo común. En este sentido la siguiente actividad permite que el educador y el directivo trabajen mediante estrategias colaborativas alrededor de intereses comunes:

MOMENTO NRO. 1: CREACIÓN DE UNA MÁQUINA

Objetivo específico

Proponer estrategias que permitan ubicar intereses comunes.

Desarrollo

A la fecha la formación docente y directiva se encuentra a mitad de proceso, cada participante desde su papel en la institución tiene identificados unos intereses que ponen en juego en esta actividad para construir un proyecto común, para el caso el diseño de una máquina.

Para tal propósito todos los participantes se reúnen para intercambiar intereses y definir el tipo de máquina que quieren crear y la distribución del trabajo para lograr dicho objetivo. Para ello es importante que el participante comprenda el sistema de la máquina, como funciona, que hace y para que sirve. A partir de aquí cada participante crea un mecanismo o parte de la máquina con distintos materiales y formas. Para esta actividad, es conveniente que el grupo nombre una persona que se encargue de abastecer de materiales al grupo. Una vez creado el mecanismo reunidos en plenaria el grupo expone sus trabajos y comunican el sentido de cada parte y como se articula a las otras

Reflexión: Sobre los intereses que se pusieron en juego, los mecanismos para la integración del grupo y el sentido de los objetivos comunes.

MOMENTO NRO. 2 : SUPERVIVENCIA EN EL PLANETA XY-32Z

Objetivo específico

Reconstruir en las formas colaborativas de trabajo, nuevas relaciones entre los miembros del grupo.(Relaciones de comunicación, investigación).

Desarrollo

Misión: El planeta tierra está invadido de máquinas y robots amenazantes, se encuentra en peligro, es necesario abandonarlo inmediatamente. Cerca de nuestro planeta se encuentra el planeta xy-32z, el cuál tiene características similares a la tierra y esta como estaba nuestro planeta en sus inicios. Debemos ubicarnos en el nuevo planeta y procurar su preservación.

Individualmente, cada participante realiza una lista de objetos necesarios para vivir en el planeta nuevo, los objetos no deben pesar mas de 30 kilos. Posteriormente se conforman grupos de cinco personas, cada uno con su lista personal busca crear una lista entre todos para que no pese mas de 80 kilos. La nave esta programada para salir en 10 minutos.

La pecera

Elaboradas las listas, se divide el grupo en dos grandes subgrupos, ubicados en circulo, el subgrupo A se ubica dentro del subgrupo B. En esta situación, el subgrupo A discute las razones del porque decidieron los objetos a llevar en el viaje y los acuerdos a los que llegaron. El subgrupo B escucha sin comentarios y expresiones alusivas al grupo observado. Posteriormente se invierte la ubicación y el rol de los grupos, pero ahora el subgrupo B discute lo que observaron. Para cada momento de esta experiencia, es mejor que cada grupo nombre un moderador que retroalimente el debate.

Reflexión

Sobre los intereses individuales, los intereses del moderador y los intereses del grupo. De cómo cada uno de estos intereses influye en la cohesión y compromiso entre participantes.

MOMENTO NRO. 3 : COLONIZACIÓN DEL PLANETA DESCONOCIDO

Desarrollo

Se forman tres grupos voluntariamente el resto del grupo es observador. El orientador selecciona de cada grupo una persona con características definidas (protagonismo durante el proceso) para desempeñar un papel dentro del grupo. El papel se comunica a cada uno por aparte, sin que el grupo se entere. Consiste en que cada una de las personas

seleccionadas actúen de acuerdo a las siguientes actitudes: autoritario, democrático, permisivo. Estas personas actúan su papel frente a su grupo, la misión que llevan consiste en crear entre todos una copla de 8 versos libre, que exprese la experiencia de vivir en el planeta desconocido. Durante el proceso, los protagonistas de los distintos papeles se esfuerzan por representar de la mejor forma, los diferentes valores y actitudes que corresponde a cada uno:

Autoritario: Coarta las facultades expresivas de los miembros del grupo hasta llegar generar estados de frustración y agresividad, tanto la satisfacción como la productividad del grupo son muy bajas.

Democrático: Posibilita la proyección individual de los miembros del grupo, orienta el logro de objetivos, fomenta la interdependencia positiva; se obtienen altos niveles de satisfacción y productividad del grupo.

Permisivo: No crea un compromiso serio en el grupo, no presenta ideas claras y permite que cada participante, realice sus actividades independientemente de los intereses comunes, incluso corriendo el riesgo de perder el norte y el objetivo del proyecto.

Reflexión:

Sobre los diferentes ambientes creados por los protagonistas y el papel del orientador. Se reconoce un ambiente colaborativo cuando el grupo esta participando simultáneamente en lograr los propósitos, compromiso, participación activa, gusto por el trabajo, satisfacción y resultados.

TALLER 2

MOMENTO NRO. 1 : CREACIÓN DE UNA HISTORIA – NAVIDAD EN EL PLANETA XY-32Z **OBJETIVO ESPECÍFICO**

Reconstruir en las formas colaborativas de trabajo, nuevas relaciones entre los miembros del grupo apoyadas en la comunicación a distancia. (Comunicación, investigación, participación).

Desarrollo

El objetivo de este taller consiste en crear por grupos una historia, en un ambiente colaborativo.

A través de e-mail, los grupos de cada Institución, se intercambian durante la semana previa a este Taller, una historia inventada sobre anécdotas de Navidad.

Una vez inventada la historia, el grupo inicia el proceso de comunicación con los otros grupos alrededor de estas preguntas:

¿Quiénes somos?

¿Cómo son nuestras familias?

¿Cómo es nuestra ciudad?

El recuerdo de una anécdota de Navidad

Luego en el taller, en grupos de máximo 6 personas, se reúnen con la intención de identificarse como ciudad. En la ciudad, se distribuyen trabajos específicos para cada habitante: El sereno, el tendero, el cartero, el escribano, el alcalde, el trovador.

Crear un diagrama de Venn en el que se identifique lo propio, lo ajeno y lo común entre grupos.

Ilustrar las historias o anécdotas referidas a la Navidad.

Cada pregunta también es una actividad, se trabaja por aparte, de tal forma que todos tengan como misión conocer a través de estas, a las demás ciudades. Para conocer la identidad de las otras ciudades, el grupo tiene un tiempo limitado para cada actividad (primero poco, después mas tiempo, entre 5 y 20 minutos). La dinámica total del grupo consiste en repartirse los trabajos al interno, de tal manera que puedan cumplir con los compromisos con los grupos.

El cartero y sereno cumplen un papel importante en esta actividad, ya que controlan el tiempo al interno de cada grupo y distribuyen y obtienen la información entre ciudades. Así mismo el escribano tiene que diligenciar muchos mensajes, el alcalde coordinar a todo el grupo para que cumpla, el tendero obtener los materiales para el trabajo.

Al final del trabajo, cada grupo arma un libro con la información obtenida de cada grupo y expone su trabajo en plenaria.

Reflexión:

Alrededor de identificar los elementos básicos del aprendizaje colaborativo.

Interdependencia positiva, Interdependencia de metas , Interdependencia de tareas, recursos, roles.

Texto de Apoyo: Elementos Básicos del Aprendizaje Colaborativo “Marco Conceptual del Aprendizaje Colaborativo”



Ludomática

Universidad de Los Andes, LIDIE
Laboratorio de I+D sobre Informática en Educación
Fundación Rafael Pombo

DISEÑANDO EL PROCESO DE CAMBIO

IDEA FUERZA #6 – CAMBIO, ENCUENTRO #2

VERSIÓN 2.1, JULIO 25 DEL 2000

**Diseñado por:
Alvaro H GALVIS P.**

Ludomática: Ambientes lúdicos, creativos, colaborativos e interactivos

Ver <http://lidie.uniandes.edu.co/ludomatica>

TALLER 1. – HALLEMOS SENTIDO A LOS TERMINOS

En el siguiente espacio consigne aquello que es consustancial a cada uno de los elementos constitutivos del proyecto *Ludomática* (lo lúdico, creativo, colaborativo e interactivo). Para esto, a partir de las vivencias de la fase 1, traiga las ideas que vienen a su mente cuando piensa en cada elemento constitutivo, y luego las que usted cree que son opuestas a este elemento.

ELEMENTOS CONSTITUTIV OS	LO QUE MAS SE LE PARECE	LO QUE SE LE OPONE
LO LUDICO		
LO CREATIVO		
LO COLABORATI VO		

LO INTERACTIVO		
-----------------------	--	--

Compare con sus colegas las ideas generadas por usted y lleguen a un acuerdo al respecto.

TALLER 2. CONCRETANDO LAS PROMESAS DEL PROYECTO

Ludomática pretende ayudar a que los elementos constitutivos del proyecto de entronquen en la vida de la institución, sus educadores y sus niños y niñas. Desde cada una de estas perspectivas realice el siguiente ejercicio de reflexión.

2.1. LOS ELEMENTOS CONSTITUTIVOS A NIVEL DE INSTITUCIÓN

Nos interesa en esta parte del ejercicio identificar qué expresión tiene lo lúdico, creativo, colaborativo e interactivo en su institución. Para esto, partiremos de establecer su identidad.

2.1.1 La identidad de su institución

Llene el siguiente cuadro de modo que se pueda visualizar aquello que identifica a su institución y la distingue de otras semejantes.

Denominación	
Carácter	__ pública __ privada; __ si __ no es confesional; __ si/ __ no es bilingüe; jornadas: __ M, __ T, __ N; trabaja con calendario __ A, __ B, __ C;; otros:
Ambito	Ubicada en: Sirve a _____ estudiantes de los vecindarios:
A quiénes se debe	
Aspiraciones de sus beneficiarios	

Ludomática, idea fuerza Cambio, taller #2

Servicios que les brinda	
Productos que les ofrece	
Principios en que se basa para su acción	
Lo que la diferencia de otras semejantes	
Estrategias que utiliza para diferenciarse y tener éxito	

2.1.2 *Los componentes del proyecto en su institución*

En la siguiente tabla consigne lo que es este momento son manifestaciones de lo lúdico, creativo, colaborativo e interactivo en su institución (situación actual) . Así mismo, lo que quisiera que fueran manifestaciones de estos componentes en el mediano plazo (situación deseada)

ELEMENTOS CONSTITUTIVOS	MANIFESTACIONES ACTUALES DE CADA ELEMENTO	MANIFESTACIONES ADICIONALES DESEABLES EN UN AÑO
LO LUDICO		

LO CREATIVO		
LO COLABORAT IVO		
LO INTERACTIV O		

2.2. LOS ELEMENTOS CONSTITUTIVOS A NIVEL DE LAS DIRECTIVAS Y DOCENTES

Tome en consideración a los adultos que desempeñan funciones directivas y docentes en su institución, para establecer indicadores (manifestaciones observables) de incorporación de los elementos constitutivos del proyecto en su labor educativa y cultural. Identifique en la primera columna las que ya se observan y en la segunda las que sería deseable observar, adicionalmente, en un año.

ELEMENTOS CONSTITU- TIVOS	MANIFESTACIONES ACTUALES DE CADA ELEMENTO	MANIFESTACIONES ADICIONALES DESEABLES EN UN AÑO
LO LUDICO		
LO CREATIVO		
LO COLABORAT IVO		

LO INTERACTIVO		
-----------------------	--	--

2.3. LOS ELEMENTOS CONSTITUTIVOS A NIVEL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

Tome en consideración a los niños y niñas entre 7 y 12 años que son atendidos en su institución, para establecer indicadores (manifestaciones observables) de incorporación de los elementos constitutivos del proyecto, en lo educativo y cultural. Identifique en la primera columna las que ya se observan y en la segunda las que sería deseable observar, adicionalmente, en un año.

ELEMENTOS CONSTITUTIVOS	MANIFESTACIONES ACTUALES DE CADA ELEMENTO	MANIFESTACIONES ADICIONALES DESEABLES EN UN AÑO
LO LUDICO		
LO CREATIVO		

LO COLABORAT IVO		
LO INTERACTIV O		

Corrobore lo hecho con sus compañeros de institución

Ludomática

Universidad de Los Andes, LIDIE

Laboratorio de I+D sobre Informática en Educación

Fundación Rafael Pombo

Secretaría de Educación del Distrito Capital

PREPARÁNDONOS PARA EL DESPEGUE

IDEA FUERZA #6 – CAMBIO

VERSIÓN 2.1, JULIO 18 DE 2000

**Diseñado por:
Alvaro H GALVIS P.**

PRE-TALLER – SENTANDO LAS BASES PARA LA ACCION

Revise los trabajos que ha realizado hasta el momento relacionados con Cambio, y resuelva los interrogantes que se plantean en cada caso.

1. Taller de **Visión de mi institución con tecnología** (inicio fase 1): allí está lo que a priori usted pensaba que se podría hacer con NTICS para agregar valor a su institución.

- ¿En qué medida las ideas fuerza, las herramientas metodológicas y las tecnológicas apropiadas hasta el momento le han ayudado a lograr esa visión? ¿Por que?

- ¿Qué usos ve usted a las NTICs en el contexto del proyecto de Ludomática?

2. **Seminario de Validación y prospectiva** (final fase 1): Cada institución generó “situación actual e ideal” en lo que se relaciona con lo lúdico, creativo, colaborativo e interactivo; así mismo, identificó los intereses y necesidades de los niños. Con base en esto, identificó los elementos críticos de atención.

¿En qué medida siguen siendo válidos los elementos críticos identificados? ¿Hay nuevos elementos que considerar? Actualice la lista respectiva.

3. Taller de **Diseñando el proceso de cambio** (inicio fase 2): Allí está consignado lo que usted entendía por los elementos constitutivos del proyecto Ludomática, así como el estado actual y cambios deseables a un año en tales dimensiones, por parte de la institución, de los directivos y educadores y de los niños y niñas.

- A seis meses vista, ¿siguen vigentes los conceptos de lo lúdico, creativo, colaborativo e interactivo, tal como los expresó en dicho taller? Haga los ajustes que sean pertinentes. Establezca dónde se quedó corto, qué sobre-estimó y qué estuvo bien concebido. Ajuste donde sea pertinente.
- Para la institución, los directivos y educadores y los niños y niñas, ¿cuál es el estado actual respecto a lo lúdico, creativo, colaborativo e interactivo? ¿Qué ha mejorado y qué no? ¿Sigue siendo válido el estado deseable en un año?

Ayuda: Utilice el formato de dicho taller para actualizar sus datos como nueva versión. Coloque la nueva versión, con la fecha actual, en el espacio virtual de su institución, sin reemplazar la anterior. Ambas versiones son importantes.

4. Talleres de las **ideas fuerza 1 a 5** (a lo largo de fase 2): Revise lo que cada uno de ellos aportó a la solución de la problemática identificada en el punto 3 y sintetícelo a continuación.

- Aportes de Huellas:

- Aportes de Fronteras:

- Aportes de Caminos:

- Aportes de Acompañar:

- Aportes de Hábitat:



5. El **PEI de su institución**: Consiga una copia y halle respuestas en él a los siguientes interrogantes:

- ¿Cuáles son los cinco requerimientos educativos y culturales, para niños y niñas de 7 a 12 años, más importantes de atender en su institución? Es decir, ¿cuáles son aquellas cualidades que todo niño o niña que pase por su institución es deseable que desarrolle?

__R1.

__R2.

__R3.

__R4.

__R5.

- ¿En qué medida se atienden cada uno de tales requerimientos? Coloque en el ___ que antecede a cada requerimiento, T (Totalmente), B (Bastante), M (Medianamente), P (Poco o nada) frente a cada requerimiento, según sea el caso.

TALLER: FOCALIZANDO LA ACCIÓN

Tomando en cuenta la información que arrojan los elementos estudiados en el pretaller para su organización, lleve a cabo con sus colegas de la institución las siguientes actividades:

◆ MOMENTO UNO SOÑAR DESPIERTO

¿A qué vale la pena dedicar los esfuerzos institucionales a lo largo del próximo año, en la etapa piloto de Ludomática? ¿Qué de todas las cosas que cabe hacer en su institución con el uso de pedagogías constructivistas y problémicas, apoyadas en ambientes lúdicos, creativos, colaborativos e interactivos, cree que tiene sentido hacer en el próximo año? ¿Cuáles serían las iniciativas que más valor agregarían, de cara a los requerimientos y a las expectativas y problemas detectados?

Anote en lo que resta de hoja todo aquello que venga a su mente como respuesta a estas preguntas.

Contraste sus respuestas con sus compañeros de institución y lleguen a un consenso sobre lo que creen que tiene sentido para su institución.

◆ MOMENTO DOS DECANTANDO LOS SUEÑOS

Para cada una de las iniciativas que creen tienen sentido, propongan un proyecto colaborativo que permita desarrollarla:

2.1. Nombre del proyecto:

2.2. Razón de ser educativa¹:

¹ La finalidad *educativa* va ligada al aporte del proyecto al desarrollo personal, en cualquiera de las dimensiones en que sea deseable (cognitiva, psicomotriz, afectiva, integral)

- 2.3. Razón de ser cultural²:
- 2.4. Problemática a la que responde:
- 2.5. Habilidades o áreas del saber involucradas en el proyecto:
- 2.6. Importancia de atender esta problemática (dar razones que soporten la conveniencia de desarrollar un proyecto como este)
- 2.7. Descripción sintética de lo que conlleva el proyecto

Se hará una mesa de negociación de proyectos colaborativos entre las distintas instituciones, para escoger un subconjunto de ellos que agregue el máximo valor

² La finalidad *cultural* va ligada al aporte del proyecto al desarrollo de la comunidad educativa en términos de prácticas culturales que se aceptan y valoran.

Ludomática

Universidad de Los Andes, LIDIE
Laboratorio de I+D sobre Informática en Educación
Fundación Rafael Pombo
ICBF Instituto Colombiano de Bienestar Familiar

FORO DE AFIANZAMIENTO DE PRINCIPIOS PEDAGOGICOS Y FORO DE PROCESOS DE LECTOESCRITURA

FECHA: Octubre 17

LUGAR: FUNDACION RAFAEL POMBO

HORA: 8:00

RESPONSABLES:

Experto en lenguaje: Mauricio Perez

Equipo pedagogico de Ludomatica

PROPOSITO

El Foro tiene como finalidad el establecer la discusión pedagógica alrededor de los componentes del Proyecto. Es un reencuentro con Ludomática, y la posibilidad de hacer evidentes las opiniones y experiencias de los participantes del Grupo, para construir conocimiento entre todos.

FUNDAMENTACION

El Foro es una dinámica que ayuda a pensar. Los afanes de la vida actual, ejercen una función paralizante sobre las facultades creadoras del ser humano. Y los grandes medios, al darnos las ideas ya elaboradas y acabadas, nos acostumbran a la pasividad y a la aceptación no crítica de los acontecimientos.

El Foro permite tomar una posición personal y enriquecerla en la confrontación con las opiniones de los demás. Y nos enseña también a desarrollar una serie de capacidades que muchas veces permanecen ocultas:

- Nos ofrece el espacio para comunicar, expresar e intercambiar opiniones , con propiedad y seguridad frente al público.
- Nos hace descubrir el diálogo democrático, sincero, fraterno y a apropiar las reglas de juego.
- Construir conocimientos y elaborar conclusiones adquiridas derivadas del grupo.
- Comprender la importancia del dialogo frente a la capacidad de convivencia.
- Nos ofrece el espacio para escuchar y a matizar nuestras opiniones.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Presentación de la actividad y reglas de juego
Preguntas relacionadas con Elementos Constitutivos

Santafé de Bogotá, DC
Patrocinadores de *Ludomática*, Cod. Colciencias 1204-14-501-97
COLCIENCIAS, Electrónica, Tecnología e Informática, contrato 295-97
ICBF, Subdirección de Protección, contrato 472-97 SEDC

Características a tener en cuenta en la actividad:

- Ubicados en círculo o semicírculo.
- Entregar a cada grupo de trabajo la lista de preguntas para que las respondan
- Explicación clara de la dinámica al inicio, para que respeten el orden de quien tiene la palabra y se puedan escuchar todos.
- Hacer pequeñas síntesis al terminar la discusión de cada pregunta.
- Permitir que el grupo encuentre su propio ritmo de debate.
- Hacer pausas y fomentar el silencio para algunas reflexiones.
- Vincular aportes, buscar coincidencias, discrepancias y matices.

Roles de los organizadores del Foro.

Moderador: es quien se encarga de provocar y facilitar el diálogo entre los participantes, da la palabra democráticamente, anima a los más tímidos, contiene a los más atrevidos, orienta el tema con preguntas oportunas, mantiene el orden en la discusión. No da opiniones personales sobre el tema. Proporción ideal de intervención: de 1 a 5.

Controlador de pido la palabra y de tiempos: es el que anota el orden en que los participantes levantan la mano para hablar e indica quién tiene la palabra. También le avisa al moderador cuando el tiempo de exposición del participante se extiende más allá de lo prudente (no más de 3 minutos).

Sintetizador: Es aconsejable que en grupos grandes haya más de un sintetizador. Es el que va anotando (preferiblemente uno en un lugar visible por todo el grupo) las síntesis de las opiniones de los participantes para cada pregunta. Hace la síntesis de cada pregunta como devolución al grupo.

También se encarga de la socialización y divulgación final.

PREGUNTAS:

Primera Parte

- 1.) Qué pasaría si desaparece lo LCCI del quehacer institucional ?
- 2.) Para qué jugamos?
- 3.) A qué asociamos creatividad?
- 4.)Cómo participan los niños actualmente en la Institución?
- 5.)Qué es la Pedagogía ?
- 6.)Qué sentido tiene una pedagogía problémica?
- 7.)Si se van ustedes de la Institución, qué transmitirían del Proyecto?

CAMINOS

FECHA: JULIO 11 DE 2000

LUGAR: Fundación Rafael Pombo.

PARTICIPANTES: Docentes

DURACION: 6 horas. (8 a.m. a 12m y de 2 p.m. a 4 p.m.)

TALLER

EQUIPOS Y MATERIALES REQUERIDOS

- Sala de Informática.
- Casa Pombo: corredores, sala de conferencias, el dragón, la bodega, biblioteca Pombo, patio central, teatro, sala informática, centro de documentación, sala de juntas.
- Hojas tamaño carta u oficio.
- Marcadores y Lápices.
- Computadoras Multimediales.
- Impresora chorro de tinta color.
- La enciclopedia de las cosas que nunca existieron. Page. M. 1998. Barcelona. Ed. Anaya.
- Conceptualización pedagógica de la idea fuerza: caminos.
- Materiales variados.
- 35 palos de pincho y tabla con el diseño del laberinto
- Fotocopias de imágenes: Laberinto cnosos, toro, mimis, caballo de troya, Argos, Esfinge, Caballo encantado, Portada de la enciclopedia, Bannik, Bacabs. (10)
- Hoja con la figura del minotauro escondida entre un fondo. Retroproyector para exponer esa figura en el techo. acetato
- Hojas de respuesta a los acertijos y retos.
- Capa de torear, cachos, bota de manzanilla.
- Adivinanzas del libro.
- Alcarraza
- Cuento de la flor.
- 10 papeles sellados en blanco
- Santo y seña en la guía y en el lugar (18)

PROPOSITOS

Explorar las múltiples posibilidades (formas y rutas) para acceder al conocimiento. (procesos de construcción del conocimiento).

CONCEPTOS PEDAGÓGICOS ASOCIADOS A ESTA IDEA-FUERZA Y TRABAJADOS EN ESTE TALLER

Lo creativo:

- Capacidad de búsqueda de conocimiento
- Capacidad de expresar sentimientos, ideas y razonamientos
- Capacidad de análisis de la realidad
- Capacidad para proponer diferentes medios para construir conocimiento

Lo lúdico:

- Asociar experiencias de vida a la solución de retos
- Acertijos
- Imaginarios que engloban diversos recursos para aprender
- Exploración de espacios reales y virtuales

Lo colaborativo:

- Relación entre pares
- Participación activa
- Desarrollo de proyectos colaborativos

DESARROLLO PRACTICO

MOMENTO NRO. 1: ACTIVIDADES DE RECONOCIMIENTO: LA PREGUNTA Y EL OBJETO

Objetivo:

Reconocer la pregunta y el objeto como punto de partida para la búsqueda de conocimiento.

ACTIVIDADES:

1. Lectura del cuento de la flor (ver anexol)

Duración: 1 hora

Se forman 4 grupos y cada uno resuelve las preguntas que se le entregan por escrito:

Después de contestar las preguntas cada grupo las lee en voz alta y entre todos identifican dónde hubo construcción de conocimiento, imaginación.

Reflexión:

Se analizan entre todos el tipo de pregunta que se le hizo a cada grupo y el tipo de respuesta que esta genera:

De memoria: Buscan la respuesta correcta, requiere reconocimiento del texto y observación a las descripciones.

Convergentes: Buscan una respuesta apropiada o la mejor respuesta. Requiere de comparaciones, interrelaciones.

Divergentes: Permiten mas de una respuesta correcta posible. Demandan un pensamiento imaginativo y requieren de la formulación de una hipótesis y de la habilidad del uso de conocimiento para resolver problemas. Predicción, deducción y reconstrucción se utilizan en este caso.

De opinión: Proveen respuestas únicas y personales. Requieren de escogencia y evaluación. Demandan la formulación de opinión, un juicio o una creencia. Un punto de vista justificado. Debe aplicarse un criterio específico.

Qué tipo de preguntas tienen que ver con el proyecto y por qué?

2. Conocer a través de un objeto:

Duración: 1 hora

Observar una alcarraza.

Cada uno escribe en una hoja todo lo que conoce acerca de ella: formularse preguntas sobre el objeto.

Nombre que tiene.	Temperatura	estado actual	valor
Textura Condición	usos	lugar	
Edad	Materiales	ruido que produce	
Medidas	Quién lo hizo	características físicas	

Olor peso diseño
 Forma
 Tamaño
 Color

Se hace luego una lluvia de ideas de lo que todos escribieron.

Reflexión: es posible aprender a partir de los objetos físicos, las preguntas tienen que apelar directamente a los objetos y, estos pueden revelar información sobre las sociedades que lo elaboraron, usaron y preservaron. El conocimiento previo juega un papel importante en la reconstrucción de un tema.

Algunas preguntas requieren de la persona una revisión de un material, otras la opinión, o un grado de atención muy alto. Antes de preguntar debemos pensar qué es lo que queremos generar con la pregunta. El sentido de lo que es la creatividad no es solo el hacer sino un proceso de cómo llegar al conocimiento, los procesos que se utilizan para construir conocimiento.

Refrigerio: de 10 a 10:30 hs.

MOMENTO NRO. 2: APROPIACION DE DIFERENTES CAMINOS PARA CONSTRUIR CONOCIMIENTO.

Objetivo:

Construir conocimiento utilizando diferentes caminos: el acertijo, las pistas, la deducción, asociación de ideas, juegos con la palabra, la imagen, planteamiento de hipótesis, la imaginación, el análisis, los conocimientos previos etc.

Duración: Hora y media (1 ½)

A partir del planteamiento del enigma:

ESTA EN EL CORAZON PALPITANTE DE LA CASA COMO ALGO QUE ES Y QUE NUNCA FUE...

Se les pide que escriban en una hoja qué puede ser la respuesta al enigma antes de hacer la exploración por la casa, es decir hacer conjeturas individuales y luego socializar.

Se les pide que hagan una exploración en la casa Pombo partiendo del lugar donde se encuentran y recogiendo la primera pista que se les entrega, que es un grupo de pistas que los dirige por parejas a cada una de las salas de la casa Pombo (son 9).

- Para encontrar la respuesta al enigma es válido hacer preguntas, tocar, leer, buscar, observar, predecir... etc y sobre todo encontrar la respuesta a cada acertijo y deducir las pistas que encuentran en cada sala.
- Podrán crear un plan de acción grupal (por institución) por parejas o individual y distribuirse tareas, reunirse mas tarde o comparar sus respuestas. Para este momento de exploración en la casa tendrán 1 hora, es decir hasta las 11:30 a.m.
- Para el viaje por el laberinto deberá llevar cada uno el equipaje que considere necesario para ir realizando una ruta o un mapa que refleje la forma en que descubrió la respuesta al enigma, es decir la memoria del viaje. El diario.
- En la sala de informática se hace una reflexión acerca del laberinto que han recorrido que es la casa con sus diferentes habitaciones donde han encontrado información referente al enigma .
- Se habla de el origen de los laberintos Griego y Oriental y del significado que tiene el ir superando obstáculos en las diferentes habitaciones y la construcción que logran en cada sitio como un acercamiento a la respuesta o una salida del laberinto pero enriquecida y transformada por el conocimiento adquirido.
- Se hace una analogía entre el laberinto y los procesos de aprendizaje que cada uno recorre como una opción libre, autónoma y única, un camino de construcción de conocimiento de manera eslabonada que cada vez los aproxima mas y más a una respuesta. Es igualmente válido el camino largo o corto que cada uno opta o la ruta escogida.
- El momento de encontrar la respuesta depende de lo que logre cada uno en su recorrido, en la forma de aprender, compartir el trabajo efectivamente, de las asociaciones que logren hacer y del enfrentamiento que hacen ante sus temores, y el reconocimiento de sus capacidades para guiar la búsqueda por donde consideren que lo hacen mejor.

- Se reunirán ahora por instituciones para socializar lo encontrado y rehacer un plan de acción.
- Cada grupo presenta el número de pistas y retos superados al tallerista para concluir la búsqueda, si ya tienen la respuesta deberán dirigirse a ella y pedir que les entreguen lo que contiene la respuesta. Al final se nombra cada pista reto y acertijo y se da la respuesta.

TRABAJO CON EL EQUIPAJE CON QUE SE VIAJO

Cada participante elabora una lista del camino que recorrió para buscar la respuesta al enigma. Luego por instituciones socializan la respuesta y elaboran una nueva lista escribiendo solo las afinidades encontradas en el proceso de búsqueda. Cada grupo socializa la lista final. Se leen dos listas individuales del proceso seguido como ejemplos de construcción individual de conocimiento.

MOMENTO NRO. 3: REFLEXION.

Duración: ½ hora

Objetivo : Identificar diferentes caminos para la construcción de conocimiento.
Sacar conclusiones frente a la forma en que se construye conocimiento.

Reflexión final: Para construir conocimiento existen infinidad de caminos.
Cada persona realiza sus propios procesos de aprendizaje.
La pregunta es un disparador importante en la búsqueda de conocimiento.
Los objetos guardan información sobre una época, un lugar una forma de vida etc.
Todo proceso de aprendizaje genera incertidumbre y produce cambios
Lo que motiva a descubrir es: lo oculto, la sorpresa, la curiosidad, el reto, la aventura, entonces en que ambiente se logra cada uno de estos elementos?
En cada institución existen ambientes que propicien esto? Cuáles?

Almuerzo: 12m a 1:p.m.



PREGUNTAS PARA LOS GRUPOS

Preguntas para el grupo 1: (de memoria)

- Cuántos personajes hay en el cuento?
- Qué es una flor?
- Quién decidió cómo debería terminar la flor?
- Qué sucedió antes de que dieran las instrucciones para hacer la flor?

Preguntas para el grupo 2: (convergentes)

- Qué hace la maestra?
- Cómo es el niño de la primera escuela a diferencia de el niño cuando llega a la segunda escuela?
- Cómo se diferencia la primera maestra de la segunda?

Preguntas para el grupo 3: (divergentes)

- Qué sucedería si la maestra hubiese permitido que el niño dibujara sin darle ninguna indicación?
- Cuántas maneras habría para orientar el trabajo sin imponer un modelo?
- Imagina que la maestra los lleva primero a conocer muchas flores, y luego los lleva a realizar la actividad sin dar modelos. Qué crees que saldría?

Preguntas para el grupo 4: (de opinion)

- Qué piensas de una maestra como la de la primera escuela?
- Estas de acuerdo con lo que hizo la maestra? Por qué?
- Cuál es tu reacción ante el poema?
- Cuál piensas que debería ser la actitud de un maestro ante esta actividad? Por qué?

PISTAS PARA INICIAR EN CADA SALA:

Sala de conferencias: Imagen de clave de sol

Allí se realizan reuniones de trabajo, es la mas grande de toda la casa, 4 de sus ventanas dan sobre la carrera quinta, en alguna época fue el lugar donde se recibían las visitas. Es el lugar del baile, casi siempre están las sillas en círculo

Dragón . fuego

De sus seis puertas tres permiten el acceso a un balcón donde puedes hechar a volar tu imaginación, tiene el nombre de un animal fantástico,

Cuarto de san alejo: vela

Es el lugar donde guardan las cosas que no se usan con frecuencia, esta llena de misterios, es oscura...y un poco abandonada, es camerino

Biblioteca: ratón con gafas

El lugar preferido de los ratones, ... de esos que tienen gafas como los nerds ,sitio que guarda emociones, aventuras, para viajar a otras otras dimensiones, es la historia de las mil y una historias, historias sin fin...

Patio del papayuelo: X

La naturaleza lo ronda en medio del asfalto... hay algo allí que cuando está en caldo de almíbar su olor es irresistible, está en medio de flores; si lo miras desde el aire, y si ave fueras, lo verías atravesado por cuatro caminos encontrados en el centro:

Teatro: caballero con espada

Lugar para reír, soñar, ponerse en los zapatos del otro.. ha sido el lugar del fantasma de la opera, Chaplin, Fanny Mikey, y a los niños les encanta y lo practican en cualquier lugar.

Informática: internet

Desde allí puedes viajar por todo el mundo, no estás en el mar pero lo cruzas, no estás en el espacio y lo atraviesas, estás allí y al instante con un clic cruzas fronteras remotas

Centro de información: familia

Es el punto de encuentro para conectarse con el conocimiento sobre la niñez y la familia de nuestro país y Latino América

Juntas: corona plumas

Se reúnen las pluma blanca, es sitio reservado, se dice que allí nació el habitante mas ilustre de esta casa.

1. Juego 79: (el patio del papayuielo)

Es un juego para dos personas. En una mesa se encuentran, boca arriba, nueve cartas numeradas. Los dos jugadores se turnan para retirar, cada uno, una carta. Gana el primer jugador que complete tres cartas cuya suma sea 79.

Cartas: 70, 8, 1, 20, 30, 19, 12, 12, 55.

2. Dramatice una acción con los objetos que encontró y,.. haga una rima, adivinanza o trabalenguas relacionado. (cachos, capa, bota) (teatro)
3. Describir la imagen del laberinto de cnosos. (San alejo)
4. Responder la adivinanza: (centro de información)

tengo lomo y no soy caballo,
tengo hojas y no soy árbol,
tengo tapa y no soy olla.

5. El laberinto (dragón)

El laberinto está formado por 35 palos de pincho. El laberinto va creciendo en el sentido de las manecillas del reloj. Sin embargo, cambiando la posición de solamente 4 palos de pincho, se puede obtener un laberinto que crece en el sentido contrario al de las manecillas del reloj.

Cuáles 4 líneas deben cambiarse de posición para que el laberinto cambie de orientación?

6. Asociar imágenes de cada sala. Observarlas y hacer listado de ellas. Ampliadas.(todas)

7. Pistas espaciales: (sala de informática)

Parate saliendo de la sala de informática, camina 5 pasos de frente, baja 7 escalones y gira a tu izquierda, baja de nuevo 7 escalones , ahora gira a tu izquierda, camina 3 pasos y gira a la derecha, camina 3 pasos de frente y gira a la derecha, sube 5 escalones, camina de frente hasta encontrar la puerta de un patio a mano izquierda, atraviesa ese patio y camina de frente, pasando en medio de 2 bancas, entra al corredor hasta donde está rin rin renacuajo y gira a la derecha, camina y atraviesa esa sala por entre las mesas hasta encontrar una puerta a mano derecha, camina de frente hasta la siguiente puerta, desde allí busca la salida de esa sala pero no olvides pedir a la persona que hay allí encargada de ese lugar un papel con una pregunta. (a qué lugar llegaste?).

8. Descifrar el mensaje descubriendo el código: sabiendo que ε = e y que o = oY con las siguientes pistas. (biblioteca de los niños) reloj de arena o gotero

El σολ calienta mucho

La λυνα sale de noche

εσ υν σερ μονστρουοσο δε λα μιτολογια γριεγα.

Solución:

(Es un ser monstruoso de la mitología griega.)

(α β χ δ ε φ γ η ι φ κ λ μ ν) ο π θ ρ σ τ υ π ω ξ ψ ζ)

9. Collarcito de papel, no confundas mi camino tantos cortes que hay que hacer y no doy con mi destino (juntas)

Con el cuadrado de papel realiza cortes de manera que logres meter tu cabeza sin romper o abrir la pieza de papel, formando una sola pieza de papel.

10. Encuentra la figura escondida: Μινοταυρο . Proyección en el techo. . (sala de conferencias)

11. Si te llevas en el bolsillo esta pista encontraras una señal mas para afirmar tu respuesta **pero**, si la dejas, los que vendrán podrán tener una pista para conocer el enigma, y si no la dejas, hay otros grupos que sin ésta no lograrán jamás conocer el enigma. Lo tomas o lo dejas? (Encima de la urna-biblioteca)

12. Si estudias con cuidado estas palabras, encuentras trocitos para **armarla...** (juntas)

Taurino, taurómaco, tauromaquia, tautología, Taurofilo, taula.

Mina, miércoles, mico, misa, mineral, militar, ministro, microscopio, micro, mimo, miniatura.
Roma, rojo, rodilla, romántico, roncar, rolo, romper, rojizo, robar, roscas.

Notas, nombres, novela, noel, nobleza, nocivo, noche, nodriza, nomo, norma, norte, novato.

13. Estudie cuidadosamente la siguiente oración: (busto de Pombo con fotocopia del minotauro)

“ Aplanó la basura.”

Con todas las letras de esta oración:

¿podría usted escribir una sola palabra?

Cada letra deberá utilizarla el mismo número de veces que aparece en la oración.

El uso de la tilde es opcional.

Solución: una sola palabra.

ACERTIJS EN EL COMPUTADOR:

1. SOPA DE LETRAS: MITOLOGIA GRIEGA

Argos

Troya

Caballo

Esfinge

Laberinto

Minotauro

Mimis

Grecia

Mitos

Fantasia

ADIVINA LA FRASE:

2. “ ES MITAD HOMBRE Y MITAD TORO ”

Dicen que ese estaba enamorado de la luna

Cuando un hombre se ve fuerte y robusto se dice que está como un...

Hay un pez con ese nombre y se parece al cofre

Hay uno de lidia

A veces es mejor verlos desde la barrera

Tiene 4 compartimientos en el estómago

Sirve para unir dos palabras sin ser pegante

Puede ser vocal o consonante

Suena parecido a la ll

Simbolo químico del selenio al contrario

Se dice del que no deja de ser

Los hay de varias clases: sencillos, inteligentes, machistas, infieles, de mundo, con bigotes, de guerra, ilustres.

Se dice que el propone y la mujer dispone

Dice que uno prevenido vale por dos

Cada una de las dos partes iguales en las que se divide un todo se llama...

2. LA BIBLIOTECA NOS ABRE PUERTAS

La entrada es libre

Allí todo gira alrededor del libro y la palabra

Está siempre abierta a la imaginación

Es un lugar con vida propia

Comparte la fantasía, la poesía, los cuentos y la creación

Las necesitas para entrar o salir

Es la sexta nota musical

Me en plural

Lo contrario de cierra

Siempre esta llena de niños

4. CRUCIGRAMA: LA BIBLIOTECA

HORIZONTALES:

1. **Libros:** en la Pombo están al alcance de los niños, unos vienen en prosa y otros en verso
2. **Niños:** dicen que quien se acuesta con ellos amanece orinado
3. **Emoción:** la sienten los seres humanos cuando algo los agita
4. **Aventura:** cuando alguien viaja sin rumbo fijo se dice que va a vivir una...
5. **Imaginación:** la usan los escritores para crear historias
6. **Palabra:** salen por la boca, por el esfero, la de Dios sale por en el evangelio, se dá en los negocios.
7. **Letra:** dicen que con sangre entra
8. **Fantasia:** está en la mente, con ella evadimos la realidad y en ocasiones logramos irrealizables, es la autopista de los niños

VERTICALES:

1. **Poesía:** La escribían Pablo Neruda, José Asunción Silvia, María de las Estrellas, Alfonsina Storni.
2. **Lectura:** se practica en las bibliotecas, hay de imágenes, símbolos, letras, números, de la mano, los naipes y el cigarrillo.
3. **Cuentos:** Caperucita, la cenicienta, Blanca nieves, la bella durmiente son ejemplos de ellos
4. **Escritores:** personas que expresan por escrito lo que sueñan, piensan, imaginan o crean, les encanta escribir
5. **Colección:** conjunto de varias cosas, hay de llaveros, libros, estampillas y hasta de ropa
6. **Personajes:** los principales de algunos cuentos: cerditos, el lobo, cenicienta, batman, drácula

A partir del planteamiento del enigma:

Está en el corazon palpitante de la casa como algo que es y que nunca fue...

Busca el lugar:

Donde se realizan reuniones de trabajo, es la mas grande de toda la casa, 4 de sus ventanas dan sobre la carrera quinta, en alguna época fue el lugar donde se recibían las visitas. es el lugar del baile, casi siempre están las sillas en círculo...



A partir del planteamiento del enigma:

Esta en el corazon palpitante de la casa como algo que es y que nunca fue...

Busca el lugar:

De sus seis puertas tres permiten el acceso a un balcón donde puedes hechar a volar tu imaginación, tiene el nombre de un animal fantástico...

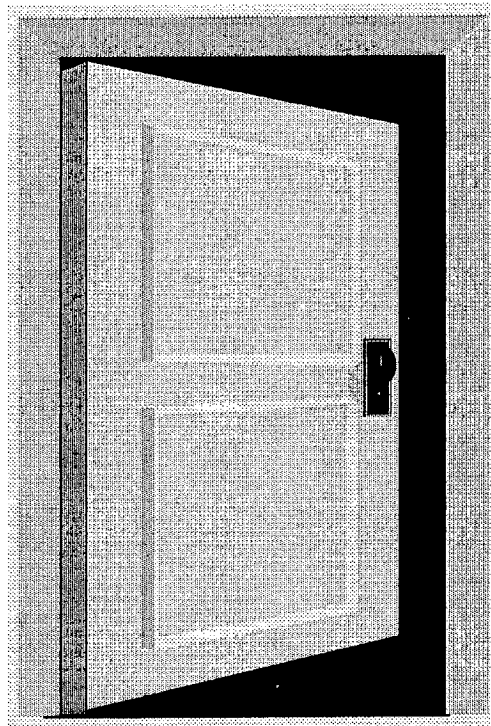


A partir del planteamiento del enigma:

Esta en el corazon palpitante de la casa como algo que es y que nunca fue...

Busca el lugar:

Es el lugar donde guardan las cosas que no se usan con frecuencia, esta llena de misterios, es oscura...y un poco abandonada, es camerino...

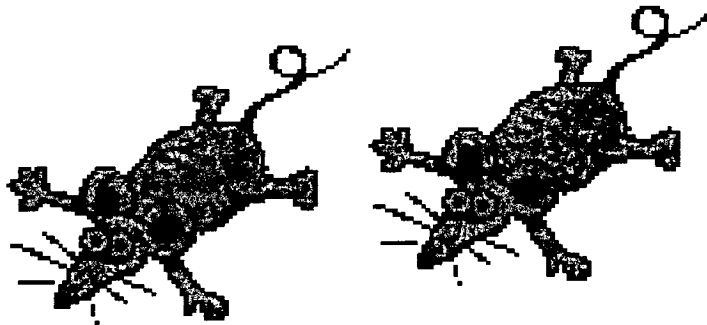


A partir del planteamiento del enigma:

Esta en el corazón palpitante de la casa como algo que es y que nunca fue...

Busca el lugar:

El lugar preferido de los ratones, ... de esos que tienen gafas como los nerds ,sitio que guarda emociones, aventuras, para viajar a otras otras dimensiones, es la historia de las mil y una historias, historias sin fin...

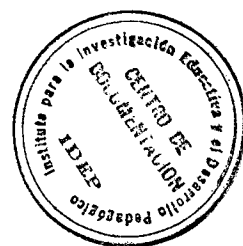


A partir del planteamiento del enigma:

Esta en el corazon palpitante de la casa como algo que es y que nunca fue...

Busca el lugar:

La naturaleza lo ronda en medio del asfalto... hay algo allí que cuando está en caldo de almíbar su olor es irresistible, está en medio de flores; si lo miras desde el aire, y si ave fueras, lo verías atravesado por cuatro caminos encontrados en el centro...

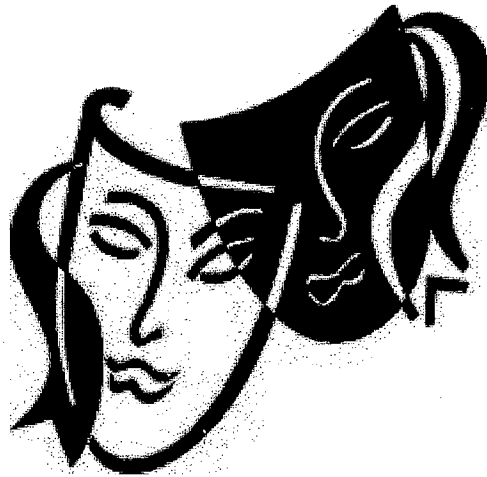


A partir del planteamiento del enigma:

**Esta en el corazon palpitante de la casa como algo
que es y que nunca fue...**

Busca el lugar:

Lugar para reír, soñar, ponerse en los zapatos del
otro.. ha sido el lugar del fantasma de la opera,
Chaplin, Fanny Mikey, y a los niños les encanta y lo
practican en cualquier lugar.

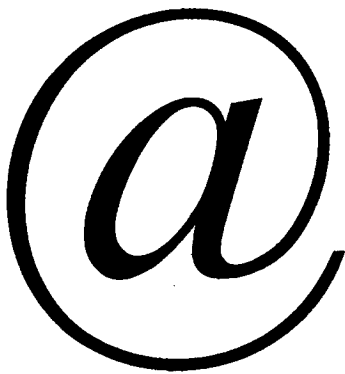


A partir del planteamiento del enigma:

Esta en el corazon palpitante de la casa como algo que es y que nunca fue...

Busca el lugar:

Desde allí puedes viajar por todo el mundo, no estás en el mar pero lo cruzas, no estás en el espacio y lo atraviesas, estás allí y al instante con un clic cruzas fronteras remotas...

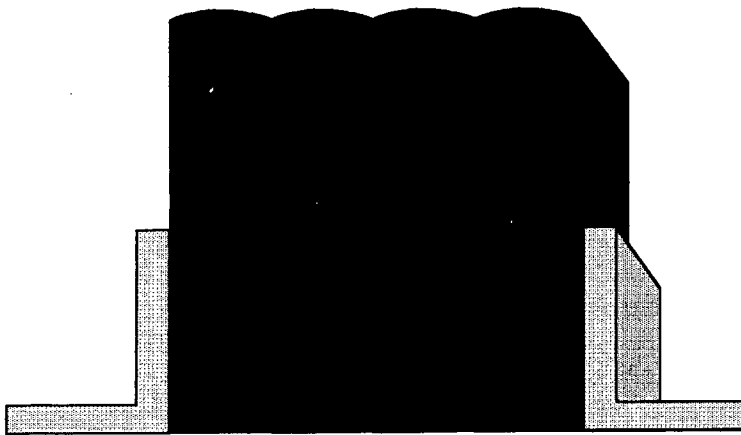


A partir del planteamiento del enigma:

Esta en el corazon palpitante de la casa como algo que es y que nunca fue...

Busca el lugar:

Es el punto de encuentro para conectarse con el conocimiento sobre la niñez y la familia de nuestro país y Latino América...



A partir del planteamiento del enigma:

Esta en el corazon palpitante de la casa como algo que es y que nunca fue...

Se reúnen las pluma blanca, es sitio reservado, se dice que allí nació el habitante mas ilustre de esta casa.



AHORA BUSCA ESTE NUEVO LUGAR

Donde se realizan reuniones de trabajo, es la mas grande de toda la casa, 4 de sus ventanas dan sobre la carrera quinta, en alguna época fue el lugar donde se recibían las visitas. es el lugar del baile, casi siempre están las sillas en círculo...

AHORA BUSCA ESTE NUEVO LUGAR

De sus seis puertas tres permiten el acceso a un balcón donde puedes hechar a volar tu imaginación, tiene el nombre de un animal fantástico...

AHORA BUSCA ESTE NUEVO LUGAR

Es el lugar donde guardan las cosas que no se usan con frecuencia, esta llena de misterios, es oscura...y un poco abandonada, es camerino...

AHORA BUSCA ESTE NUEVO LUGAR

El lugar preferido de los ratones, ... de esos que tienen gafas como los nerds ,sitio que guarda emociones, aventuras, para viajar a otras otras dimensiones, es la historia de las mil y una historias, historias sin fin...

AHORA BUSCA ESTE NUEVO LUGAR

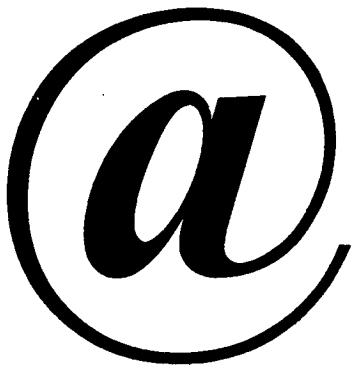
La naturaleza lo ronda en medio del asfalto... hay algo allí que cuando está en caldo de almíbar su olor es irresistible, está en medio de flores; si lo miras desde el aire, y si ave fueras, lo verías atravesado por cuatro caminos encontrados en el centro...

AHORA BUSCA ESTE NUEVO LUGAR

Lugar para reír, soñar, ponerse en los zapatos del otro.. ha sido el lugar del fantasma de la opera, Chaplin, Fanny Mikey, y a los niños les encanta y lo practican en cualquier lugar.

AHORA BUSCA ESTE NUEVO LUGAR

Desde allí puedes viajar por todo el mundo, no estás en el mar pero lo cruzas, no estás en el espacio y lo atraviesas, estás allí y al instante con un clic cruzas fronteras remotas...



AHORA BUSCA ESTE NUEVO LUGAR

Es el punto de encuentro para conectarse con el conocimiento sobre la niñez y la familia de nuestro país y Latino América...

70	20	30
8	1	19
12	12	55

Responder la adivinanza:

Tengo lomo y no soy caballo,
tengo hojas y no soy árbol,
tengo tapa y no soy olla.

Encuentra la figura escondida

Si estudias con cuidado estas palabras,
encuentras trocitos para **armarla...**

Taurino, taurómaco, tauromaquia, tautología,
Taurofilo, taula.

Mina, miércoles, mico, misa, mineral, militar,
ministro, microscopio, micro, mimo, miniatura.

Roma, rojo, rodilla, romántico, roncar, rollo,
romper, rojizo, robar, roscas.

Notas, nombres, novela, Noel, nobleza, nocivo,
noche, nodriza, nomo, norma, norte, novato.

L	A	E	G	N	I	F	S	E
S	A	I	S	A	T	N	A	F
C	A	B	A	L	L	O	D	G
N	D	F	E	G	T	H	J	U
I	V	W	E	R	R	R	T	Y
C	B	N	O	M	I	K	L	L
D	R	Y	T	G	H	N	J	K
E	A	R	G	O	S	L	T	O
M	I	N	O	T	A	U	R	O

Total de palabras:10



- Dicen que ese estaba enamorado de la luna
- Cuando un hombre se ve fuerte y robusto se dice que está como un...
- Hay un pez con ese nombre y se parece al cofre
- Hay uno de lidia
- A veces es mejor verlos desde la barrera
- Tiene 4 compartimentos en el estómago
- Sirve para unir dos palabras sin ser pegante
- Puede ser vocal o consonante
- Suena parecido a la ll
- Símbolo químico del selenio al contrario
- Se dice del que no deja de ser
- Los hay de varias clases: sencillos, inteligentes, machistas, infieles, de mundo, con bigotes, de guerra, ilustres.
- Se dice que el propone y la mujer dispone
- Dice que uno prevenido vale por dos
- Cada una de las dos partes iguales en las que se divide un todo se llama...



- La entrada es libre
- Allí todo gira alrededor del libro y la palabra
- Está siempre abierta a la imaginación
- Es un lugar con vida propia
- Comparte la fantasía, la poesía, los cuentos y la creación
- Las necesitas para entrar o salir
- Es la sexta nota musical
- Me en plural
- Lo contrario de cierra
- Siempre esta llena de niños

Juego 79:

Es un juego para dos personas. En una mesa se encuentran, boca arriba, nueve cartas numeradas. Los dos jugadores se turnan para retirar, cada uno, una carta. Gana el primer jugador que complete tres cartas cuya suma sea 79.

Cartas: 70, 8, 1, 20, 30, 19, 12, 12, 55.

Dramatice una acción con los objetos que encontró y,.. haga una rima, adivinanza o trabalenguas relacionado.

Describir la imagen del laberinto de cnosos.
Responder la adivinanza:

tengo lomo y no soy caballo,
tengo hojas y no soy árbol,
tengo tapa y no soy olla.



El laberinto

El laberinto está formado por 35 palos de pincho. El laberinto va creciendo en el sentido de las manecillas del reloj. Sin embargo, cambiando la posición de solamente 4 palos de pincho, se puede obtener un laberinto que crece en el sentido contrario al de las manecillas del reloj. Cuáles 4 líneas deben cambiarse de posición para que el laberinto cambie de orientación?

Asociar imágenes de cada sala. Observarlas y hacer listado de ellas.

Pistas espaciales:

Parate saliendo de la sala de informática, camina 5 pasos de frente, baja 7 escalones y gira a tu izquierda, baja de nuevo 7 escalones , ahora gira a tu izquierda, camina 3 pasos y gira a la derecha, camina 3 pasos de frente y gira a la derecha, sube 5 escalones, camina de frente hasta encontrar la puerta de un patio a mano izquierda, atraviesa ese patio y camina de frente, pasando en medio de 2 bancas, entra al corredor hasta donde está rin rin renacuajo y gira a la derecha, camina y atraviesa esa sala por entre las mesas hasta encontrar una puerta a mano derecha, camina de frente hasta la siguiente puerta, desde allí busca la salida de esa sala pero no olvides pedir a la persona que hay allí encargada de ese lugar un papel con una pregunta. (a qué lugar llegaste?).

Descifrar el mensaje descubriendo el
código: sabiendo que ε = e

y que ο = o

Ten en cuenta las siguientes pistas:

El σολ calienta mucho

La λυνα sale de noche

εσ υν σερ μονστρυοσο δε λα μιτολογια
γριεγα.

(α β χ δε φ γ η ι φ κ λ μ ν) ο π θ ρ σ τ υ
ω ω ξ ψ ζ)

Collarcito de papel, no confundas mi camino tantos cortes que hay que hacer y no doy con mi destino .

Con el cuadrado de papel realiza cortes de manera que logres meter tu cabeza sin romper o abrir la pieza de papel, formando una sola pieza de papel.

Encuentra la figura escondida mirando la
proyección.

Si te llevas en el bolsillo esta pista encontraras una señal mas para afirmar tu respuesta **pero**, si la dejas, los que vendrán podrán tener una pista para conocer el enigma, y si no la dejas, hay otros grupos que sin ésta no lograrán jamás conocer el enigma. Lo tomas o lo dejas?

Si estudias con cuidado estas palabras,
encuentras trocitos para **armarla...**

Taurino, taurómaco, tauromaquia,
tautología, Taurofilo, taula.

Mina, miércoles, mico, misa, mineral,
militar, ministro, microscopio, micro,
mimo, miniatura.

Roma, rojo, rodilla, romántico, roncar,
rollo, romper, rojizo, robar, roscas.

Notas, nombres, novela, noel, nobleza,
nocivo, noche, nodriza, nomo, norma,
norte, novato.

Estudie cuidadosamente la siguiente oración:

“ Aplanó la basura.”

Con todas las letras de esta oración:
¿podría usted escribir una sola palabra?

Cada letra deberá utilizarla el mismo número de veces que aparece en la oración.

El uso de la tilde es opcional.

SOPA DE LETRAS:

ADIVINE LA FRASE:
tenga en cuenta las pistas:

ADIVINE LA FRASE:

tenga en cuenta las siguientes pistas

CRUCIGRAMA: HORIZONTALES:

- 1.en la Pombo están al alcance de los niños,
unos vienen en prosa y otros en verso
- 2.dicen que quien se acuesta con ellos
amanece orinado
- 3.la sienten los seres humanos cuando algo
los agita
- 4.cuando alguien viaja sin rumbo fijo se
dice que va a vivir una...
- 5.la usan los escritores para crear historias
- 6.salen por la boca, por el esfero, la de
Dios sale por en el evangelio, se dá en los
negocios.
- 7.dicen que con sangre entra
- 8.está en la mente, con ella evadimos la
realidad y en ocasiones logramos
irrealizables, es la autopista de los niños

VERTICALES:

1. La escribían Pablo Neruda, José Asunción Silvia, María de las Estrellas, Alfonsina Storni.
2. se practica en las bibliotecas, hay de imágenes, símbolos, letras, números, de la mano, los naipes y el cigarrillo.
3. Caperucita, la cenicienta, Blanca nieves, la bella durmiente son ejemplos de ellos
4. personas que expresan por escrito lo que sueñan, piensan, imaginan o crean, les encanta escribir
5. conjunto de varias cosas, hay de llaveros, libros, estampillas y hasta de ropa
6. los principales de algunos cuentos: cerditos, el lobo, cenicienta, batman, drácula

Ludomática

Universidad de Los Andes, LIDIE
Laboratorio de I+D sobre Informática en Educación
Fundación Rafael Pombo



PROYECTO COLABORATIVO LOCAL

CIUDADES IMAGINARIAS

Santafé de Bogotá, DC
Patrocinadores de *Ludomática*, Cod. Colciencias 1204-14-501-97
COLCIENCIAS, Electrónica, Tecnología e Informática, contrato 295-97
SEDC

PROYECTO COLABORATIVO LOCAL

OBJETIVO GENERAL

Simular la experiencia de proyecto colaborativo de aula para luego desarrollarlo durante un mes con las niñas y niños.

NOMBRE DEL PROYECTO: “*ciudades imaginarias*”.

Fecha del taller: Septiembre 26

Fecha de inicio en Instituciones: Septiembre 27

Fecha de finalización: Octubre 23

Feria de PCL: Octubre 24

Recursos: Creative Writer - Correo electrónico - WWW –BSCW

Recursos integrados.

GUADALUPE, G. *Guía de lugares fantásticos*. Editorial Alianza. Barcelona. (1992).

producto final

- Creación de una ciudad imaginaria por institución.

Se espera que los niños y niñas de las Instituciones y los docentes creen una ciudad mediante un trabajo colaborativo, socializándolo en un encuentro de feria programado. Todo este material lo escribirán en carpetas en el espacio virtual de seminarios y conversaciones para su seguimiento.

Propósitos

- Generar un espacio de intercambio entre los actores del Proyecto.
- Promover las prácticas colaborativas.
- Ahondar en la identidad, los intereses y fortalezas de los niños.
- Utilizar diversos medios disponibles, para la búsqueda, la exploración, el procesamiento y la comunicación de información.
- Utilizar recursos integrados como una manera de enriquecer el trabajo y desarrollar las ideas del proyecto.
- Hacer uso de Internet como un medio de comunicación que nos independiza de las distancias geográficas.
- Obtener sobre los temas seleccionados una visión más global, que asimismo apoye el reto propuesto a nivel local.

DESARROLLO DEL TALLER

ETAPAS DEL PROYECTO

ETAPA 1: semana Octubre 3 a 6

Lanzamiento del proyecto colaborativo local de ciudades imaginarias en las instituciones

Objetivo: Conocer ciudades imaginarias y caracterizarlas, partiendo de la lectura que cada cual hace de su ciudad de origen.

Duración: 2 horas (9 a 11 a.m.)

Actividad

1. Se forman por grupos y se nombra a un relator, que tiene la tarea de escribir las afinidades encontradas en las respuestas que da cada miembro del equipo. Se realiza una charla acerca de las ciudades de origen. Cada uno cuenta a los demás cómo es su ciudad, lo que más le gusta de ella, lo que no le gusta, el problema que considera que es el más grave para los habitantes, qué tipo de personas la habitan, cómo viven esas personas y cómo se divierte cada uno en su ciudad.
2. Se hace lectura para todo el grupo del prólogo del libro: "guía de ciudades fantásticas" y se reparte a cada grupo una hoja con un texto muy corto de la historia de una o dos ciudades ficticias.(ver anexo 2)
3. Al interior del grupo se leen los textos y se invita a vivir los siguientes momentos:
 - Identificar el valor principal de la ciudad y escribirlo.
 - Describir la forma en que aprovechan ese valor de la ciudad
 - Representar a través de algún medio a esa ciudad leída (plástico, teatral, sw de creative writer, maquetas con material reutilizable, mecanos, plastilina etc.)
 - Asociar los valores de la ciudad de origen que recolectó el relator, con las características vistas en las ciudades del texto y en la ciudad fantástica
4. Cada grupo expone cómo es la ciudad que conoció.

Reflexión

Las conclusiones frente a productos obtenidos y estrategias pedagógicas utilizadas se debe escribir en el semanario de procesos, tal como se indica en el manual de operación del semanario de procesos.

ETAPA 2: Semana: Octubre 10 al 13

Posibilidades informáticas y uso de recursos integrados para crear la ciudad fantástica.

Objetivo: Recolectar información a través de la red y utilizar recursos integrados para crear una ciudad imaginaria y sintetizar el proceso utilizado para su organización.

Duración: 2 horas (11 a 1p.m.)

Actividad

Cada grupo crea un plan de acción, roles y planifican encuentros para compartir los insumos, para esta labor deben tener en cuenta los siguientes roles y hacerlos rotativos para que todos logren vivir la experiencia:

- Correo electrónico con los compañeros de otras instituciones, pidiendo o aportando direcciones de Internet y otros medios para buscar información: títulos de enciclopedias, películas, literatura infantil, etc. Donde han encontrado cosas de interés para el proyecto.
- Exploración en las direcciones de Internet que traten el tema de ciudad: Utilizar motores de búsqueda <http://habitat.unchs.org/unchs/spanish/whd/smoor.htm>
- Software: para recrear la ciudad: ciudad fantástica., atlas del pequeño aventurero
- Experiencias y proyectos” que encontraron en la web relacionados con el tema.
- Recursos integrados que pueden facilitar la socialización del proyecto.(mecanos, literatura infantil, disfraces, plastilina, material reutilizable, música, técnicas plásticas etc.)
- El rol que consiste en recolectar los valores nombrados por los niños acerca de sus ciudades de origen para incluirlas en la ciudad imaginaria.
- El que escribe las consignas semanales en carpetas del espacio virtual del semanario de procesos para su seguimiento y socialización.
- Recolección en internet de los diferentes formatos que se utilizan para hacer guías turísticas: dirección: <http://www.red2000.com/spain/pamplona/1pamplo.html>
<http://www.soluciones.ad/VacaNet/VacaNet.html>

Reflexión: Las conclusiones frente a **productos obtenidos y estrategias pedagógicas** utilizadas se debe escribir en el semanario de procesos, tal como se indica en el manual de operación del semanario de procesos.

ETAPA 3: semanas del : 17 al 23 de Octubre

Creación de una ciudad imaginaria

Objetivo: Crear una ciudad fantástica, representarla y caracterizarla a través de una guía turística.

Duración: 2:30 a 4 p.m. (2 Horas)

Actividad

Con toda la información recolectada en el momento 2; y la practica realizada en el momento 1, los docentes proponen a los niños la creación de una ciudad imaginaria donde tengan la oportunidad de idear desde *Los roles en:*

- la edición de los materiales escogidos (contenidos seleccionados)

- Producción de los materiales escogidos (diseño e impresión de materiales utilizando diferentes soportes tecnológicos: computadora, grabadora, video, fotografías, Creative Writer etc.).
- Selección del nombre de la ciudad, la imagen física: descripción del lugar y mapa. (que puede ser desde la silueta de un animal hasta la sombra de un árbol.)
- La guía del viajero que consiste en una descripción turística que puede ser un libro, atlas, estilo de las enciclopedias geográficas etc. Donde el viajero pueda ir a descubrir lo que allí se describe.
- Los contenidos: la descripción de los personajes que habitan allí y los objetos o accesorios que deben usar para ver lo fantástico de ese lugar. (Ej.: gafas de color verde para poder observar la riqueza vegetal... el sombrero milagroso que permite volar por encima de las cataratas ...)
- El anfitrión de la ciudad, encargado de invitar a otros a vivir y compartir un rato en la ciudad imaginaria creada donde puedan conseguir un amigo, estudiar algo, conocer sus costumbres, las personas y aprender acerca de esa ciudad y crear entre él y el visitante varios aspectos que harán parte de esa ciudad.
- El que cita a reunión para integrar todos estos roles. fechas de encuentro para compartir los insumos y forma de trabajar.

Reflexión: Las conclusiones frente a **productos obtenidos y estrategias pedagógicas** utilizadas se debe escribir en el semanario de procesos, tal como se indica en el manual de operación del semanario de procesos.

Presentación preliminar de los proyectos colaborativos locales:

Puesta a punto final

Después de un mes de trabajo en el proyecto, cada institución tendrá listos los materiales producidos por el equipo para mostrar la ciudad fantástica creada: es importante que sean los niños y niñas quienes muestren el proceso y el producto en la feria del 24 de Octubre. (pueden usar productos creativos : fotos, carteles...)

Se realizará la **feria de proyectos colaborativos locales** en la Fundación Rafael Pombo a las 8:00 a.m. el día 24 de Octubre. Esta será una reunión de presentación de las ciudades y puesta en común de las conclusiones de niños y educadores sobre el trabajo colaborativo.

SEMANARIO DE PROCESOS EN EL ESPACIO VIRTUAL

Los semanarios de procesos tienen el objetivo de servir como un instrumento que permita hacer seguimiento a una experiencia.

En el semanario de procesos se debe producir información nueva acerca de los proyectos colaborativos que están trabajando en las instituciones: esta información debe producirse semanalmente teniendo en cuenta los siguientes puntos:

1. El proceso de organización y desarrollo del proyecto es decir, la **estrategia utilizada**: nombre de la estrategia, fortalezas, debilidades y soluciones encontradas o maneras de mejorar el trabajo.
2. **Los productos** del proyecto obtenidos durante la semana .

De esta manera se garantiza la intercomunicación para la tarea de producción, reconstrucción y ayuda frente a un saber, o en la exploración sobre un proceso de trabajo.

RECOMENDACIONES

Para que el semanario de procesos brinde un verdadero seguimiento de la experiencia y se concluyan elementos útiles se recomienda:

- Dedicar un tiempo en la semana para leer los aspectos que pregunta esa etapa del proyecto.
- Realizar una reflexión en grupo que permita reunir las respuestas acerca del producto obtenido y la estrategia utilizada para compartirla en el semanario. Es decir, se espera una respuesta de la institución como grupo que trabaja en el proyecto.
- Leer las respuestas de los demás participantes y aportar algo a su proyecto.
-

INGRESO A BSCW

Ingreso al espacio

1. Conectarse a Internet
2. Cargar en un browser (explorer o netscape) la página:
<http://lidie.uniandes.edu.co/bscw/bscw.cgi>
3. Introducir nombre y clave de cada institución

Participación

Una vez se ha ingresado al espacio compartido :

Crear las carpetas que corresponden a : estrategia pedagogica y otra para producto de la semana.

Los pasos para esto son los siguientes:

1. Abrir cada carpeta en el momento que corresponda (hacer click sobre esta)
2. Para adicionar una respuesta:
 - Hacer click en la opción ADD ARTICLE
 - En la línea sujet se escribe el título de la respuesta
 - En la casilla Message se ingresa el contenido de la respuesta
 - Luego se hace click en create new article
3. Para comentar la opinión de otro:

- Haga click en reply, este se encuentra asociado a cada respuesta.

Las consignas para escribir en el semanario de proceso son las siguientes en cada semana:

Semana 1.

En la carpeta que dice “productos”:

Conclusiones del grupo acerca de las características de la ciudad de origen, descripción breve de la característica principal de cada ciudad ficticia conocida en el texto y, la forma en que lo socializaron.

En la carpeta de estrategias pedagógicas:

Escribir el nombre de la estrategia que utilizó el docente para lanzar esta etapa del proyecto y obtener estos productos; en este espacio se especifica el nombre del taller, guía o actividad realizada, las debilidades, fortalezas y sugerencia para mejorar la actividad

Semana 2: Etapa 2 del proyecto

En la carpeta que dice “productos”:

Resumen de roles adoptados por cada participante para identificar recursos que le permitan recolectar información sobre el tema.

Direcciones de Internet encontradas acerca de ciudades y guías turísticas

Títulos de enciclopedias, libros, películas etc. Utilizados para sacar ideas.

Software de apoyo encontrado en la web y aporte incluido en el proyecto.

Experiencias y proyectos encontrados que tienen que ver con el tema de ciudad.

Recursos integrados que van a utilizar para crear la ciudad.

En la carpeta de estrategias pedagógicas:

Escribir el nombre de la estrategia que utilizó el docente para lanzar esta etapa del proyecto y obtener estos productos; en este espacio se especifica el nombre del taller, guía o actividad realizada, las debilidades, fortalezas y sugerencia para mejorar la actividad

Semana 3: Etapa 3 del proyecto

En la carpeta que dice “productos”:

Forma en que se organizó el grupo para crear la ciudad:

Roles y plan de acción trabajados.

Título de la ciudad creada.

Guía turística en creative writer que incluye: Descripción de personajes y accesorios que utilizan, mapa del lugar, actividades de las personas que habitan allí.

En la carpeta de estrategias pedagógicas:

Escribir el nombre de la estrategia que utilizó el docente para lograr recolectar la información de la red, el nombre del taller, guía o actividad realizada, las debilidades, fortalezas y sugerencia para mejorar la actividad

Escribir el nombre de la estrategia que utilizó el docente para crear la ciudad con los niños. El nombre del taller, guía o actividad realizada, las debilidades, fortalezas y sugerencia para mejorar la actividad

TALLER DE SOCIALIZACION DE LUDOMATICA

OBJETIVOS:

- Apoyar procesos de colaboración entre personas para poner en marcha el proyecto Ludomática
- Resignificar los espacios cotidianos desde la construcción de una convivencia creativa.
- Fortalecer las capacidades de síntesis, dialogo, negociación y comunicación entre educadores de la institución.

Requerimientos del taller

Sala de informática, Sw creative writer, cartón pintura. Pliegos de cartón, cartulina para crear señales. Marcadores de diferentes colores Papel silueta de colores, Vinilos de colores , Pinceles Recipientes Retroproyector Video vhs y t.v. acetatos.

Mensaje para los Educadores

Duración: 15 minutos de 8 a 8:30 a.m.

Las señales de convivencia son un pretexto para la negociación y las nuevas relaciones de colaboración entre individuos, en este sentido se pretende mediante este proceso ampliar los espacios educativos para una convivencia creativa, es decir una correspondencia abierta a la solución de problemas de comunicación entre personas y la recreación de los espacios de convivencia en el espacio institucional. Por tanto es importante estar dispuestos al dialogo, y el consenso entre personas.

Las señales que se diseñen son de carácter preventivo, su propósito consiste en prevenir el conflicto antes que involucrarse en el. Es un juego de lectura de las situaciones cotidianas y de relación entre personas, que invita a la cordialidad. Así mismo, son el juego de la comunicación a través de símbolos.

Las señales se trabajarán a partir de las relaciones humanas en los espacios de la institución, haciendo énfasis en las capacidades y dificultades de las personas, con el objetivo de no generar polarizaciones ni casos de abuso de autoridad.

Al aplicar esta guía tenga en cuenta que estos grandes propósitos no se logran inmediatamente, ni tampoco al corto plazo, todo depende de continuar con el proceso ya iniciado, sin embargo usted notara cambios de actitud en algunas personas siempre y cuando logremos generar proyectos que vinculen intereses comunes: en este caso la continuidad de Ludomática el año entrante.

CARACTERÍSTICAS DE LAS SEÑALES

Las señales para los espacios de la institución Se originan en las situaciones motivadas por los ambientes y características de un lugar (cancha de fútbol,).Advierten sobre las posibles situaciones que se presentan en un lugar específico, por ejemplo; si el lugar es el patio de recreo, una señal general representada en un balón con cuerpo de paloma puede ser útil para motivar la concordia en el juego o prevenir el juego sucio y los malos ratos. Las señales para los espacios de la institución son aquellas que involucran a todos en el pacto de convivencia y buenas relaciones de una institución.

Las señales personales. Se originan en las relaciones entre personas, son recurrentes y no dependen del ambiente, son señales de capacidades y o de problemas que se presentan en la convivencia. Son de uso circunstancial, en cuanto la situación lo requiera, tienen dos caras, una propositiva y otra preventiva. La cara propositiva exalta la acción, la cara preventiva, previene la acción. Por ejemplo: para evitar una discusión, por el exceso de protagonismo. Representada en un lado, por unas manos que estrangulan el mundo, en el otro lado unas manos generosas que ofrecen el mundo. Si dos compañeros están trabajando juntos y uno de ellos quiere acaparar los materiales de trabajo, el otro niño puede sacar una señal preventiva para evitar un conflicto con el compañero y motivar los acuerdos entre las partes.

DESARROLLO MOMENTO 1

Conversación por grupos

Duración: 30 minutos de 8:30 a.m. a 9:00a.m.

En pequeños grupos, invitar a que se cuenten entre ellos que conocen de Ludomática, que han vivido, cómo lo han integrado a sus actividades cotidianas, si ha sido herramienta pedagógica diaria o no y por qué, la diferencia que encuentran entre taller y clase, si las ideas de trabajo son nuevas o no, si es importante incluir esta propuesta para el año entrante ó no y por qué, aquellas situaciones individuales o con otros grupos que han sido importantes en su labor. De esta primera actividad se espera surjan comentarios alrededor de la manera como comparten su trabajo frente a la propuesta Ludomática.

Creación de un suceso

Duración: 45 minutos 9:00a.m. a 9:45 a.m.

Se propone la creación de un afiche, una representación teatral, una copla, un cuento en creative writer, etc. que refleje el pensamiento en común y las diferencias que los identifica como grupo frente al desarrollo del proyecto. Para eso deben tener en cuenta los siguientes aspectos: Rutinas, Situaciones fuera de lo común, En donde trabajaron, Relaciones personales etc.

Socialización del trabajo

Duración: 45 minutos 9:45 a.m. 10:00a.m.

Cada grupo expone el trabajo, como lo hicieron y de que se trata, presentando una información amplia de su cotidiano en la institución. Destacar las situaciones de convivencia haciendo ver sus límites y posibilidades.

Para esta reflexión es importante brindar toda la confianza necesaria para que se expresen naturalmente, esto se logra no evaluando, si valorando y ofreciendo confianza y seguridad al participante.

DESARROLLO MOMENTO 2

Creación de un mapa de la Institución

Duración: 10:00 a.m. 10:20 a.m.

Se propone la construcción de un mapa de la institución que muestre lugares de conflicto y señales personales frente a la propuesta Ludomática. (el lugar mas frecuentado, el más compartido, el menos visitado, Los mejores ratos, el lugar prohibido, el lugar de las peleas, el de la indiferencia, el de los desacuerdos, el material mas usado, la forma en que usan los recursos etc.. la razón por la cual Ludomática presenta dificultades) luego se debate su contenido.

El mapa puede hacerse de manera teatral, como maqueta, señales, simbolos, cuento, etc

Socialización

Duración: 10:20 a.m. 11: 15:00a.m.

Una vez elaborado el mapa se presentan en plenaria y se analiza en grupo su contenido, su sentido, motivando para ello al dialogo y la argumentación. Es decir de parte del educador, promover la discusión entre participantes a través de preguntas, con el objeto de aclarar el significado de las señales, hasta llegar comprender el origen de las situaciones, en los espacios, los compañeros y los educadores. una vez terminada la discusión forme pequeños grupos para proponer en plenaria las soluciones a los problemas para trabajar el proyecto y la promoción de las buenas relaciones y el logro de un trabajo colaborativo.

Creación de señales y símbolos de convivencia

Duración: 11: 15:00a.m. a 12 m

Para iniciar esta actividad, trate de construir una definición por grupos de los que es una señal de convivencia a partir de dos aspectos: Las conclusiones de la actividad anterior, y las experiencias de los con las señales urbanas y la búsqueda de definiciones en e internet.

Socialice las definiciones aclarando el concepto de señal.

A partir de las conclusiones generales, el grupo es invitado a pintar las señales de convivencia para colocar en la institución. Es importante que diseñen sus señales con claridad, es decir que tengan en cuenta el lugar en donde las van a colocar y el mensaje que quieren transmitir. Procure que las señales sean de buen tamaño, claras y directas.

Las señales de convivencia son el juego de la comunicación por símbolos entre personas.

Las señales no solo las usa la persona afectada por la situación, también se usan para comunicar una opinión espontanea sobre una situación entre personas que vale la pena exaltar.

Al final del taller se hace una presentación del vídeo de Ludomática y la presentación con los acetatos.



Universidad de Los Andes, LIDIE
Laboratorio de Investigación y Desarrollo sobre
Informática en Educación
Fundación Rafael Pombo
Secretaría de Educación del Distrito Capital

TALLER

FECHA: Octubre 24

LUGAR

PARTICIPANTES:

DURACION:

ATRROR: MÓNICA SÁNCHEZ, LILA SÁNCHEZ, ESPERANZA LÓPEZ

EQUIPOS Y MATERIALES REQUERIDOS

- Sala de Informática.
- Teatro.
- Material para trabajo creativo
- Computadoras Multimediales.
- Software.
- Impresora chorro de tinta color.

OBJETIVOS

- Utilizar múltiples recursos para solucionar creativamente los retos que plantea el taller

CONCEPTOS PEDAGÓGICOS ASOCIADOS A EL TRABAJO EN ESTE TALLER

Lo creativo:

- Productos intermedios entre lo imaginario y lo real.
- Transformación de sí mismo.
- Movilidad, flexibilidad entre realidad y fantasía.
- Capacidad de autonomía, decisión, riesgo.
- Libertad para proponer, fluir.

Lo lúdico:

Superar retos.

Relatividad de objetos –significados : fantasía, imaginación, humor, relación entre lo absurdo y lo coherente.

Lo colaborativo:

Juegos grupales – Exploración grupal de mundos fantásticos.

DESARROLLO PRACTICO

MOMENTO NRO. 1

Preguntar al grupo si les gusta viajar, a donde han ido, que les gustó mas del lugar, que medio de transporte utilizó , cuánto tiempo duró su recorrido y que preparativos realizó para su viaje, narrando las anécdotas del viaje. Y en general que narre la experiencia vivida aconsejando a los participantes que deseen viajar algunas estrategias para un buen viaje.

MOMENTO NRO.

Se plantea un viaje imaginario a una ciudad – o país- que se llama EGIPTO donde deberán buscar LAS PIRAMIDES enviando una postal a quien deseen. Para llegar a la ciudad se utilizará el siguiente medio de transporte DIRIGIBLE, deben tener en cuenta si este medio es el adecuado, cómo deben prepararse para viajar en él??

El grupo deberá planear el viaje pero para ello necesita conocer el sitio y el artefacto en que se transporta , para de esta manera preparar el equipaje, vestuario que se deberá utilizar en el viaje, las provisiones, etc. el grupo debe armar la guía turística del viaje: identificar tiempo de viaje, kilómetros de recorrido, buscar la ruta óptima, averiguar las escalas que tendrán que hacer. Antes de viajar deberán identificar las costumbres del lugar, la moneda que se utiliza, la forma de vida etc.

Se propone un trabajo colaborativo al grupo para que cada integrante cree unos roles para la búsqueda de los datos enunciados, para ello podrán hacer uso de la biblioteca, identificar los títulos del sw que les sirve para investigar sobre la ciudad, buscar en Internet y preguntar a otras personas o utilizar sus propias experiencias.

MOMENTO NRO. 3

Para socializar la información encontrada acerca de la ciudad y el transporte dentro de cada grupo, los participantes podrán utilizar integradamente los recursos y organizarse como grupo para definir roles y manera de hacerlo. teatro, música, material de artes plásticas , juegos didácticos como: zoomethol , attribute builders, títulos de literatura infantil del aula ludomática etc. Y/o el sw creative writer

Se plantea el reto de armar un catalogo o revista que describa el lugar y los sitios más interesantes, además de una descripción del artefacto en que van a viajar explicando como funciona y el recorrido que van a hacer.

SEGUNDO NIVEL DE TALLER

MOMENTO NRO. 1

Después de conocer el sitio al que se van a dirigir y el transporte que van a utilizar el grupo viaja al lugar y empiezan el recorrido buscando un animal que pone los huevos más grandes y corre a 55 Km. por hora, y/o vegetación característica o importante para el lugar.

MOMENTO NRO. 2

En el sitio a donde viajaron adquirieron la enfermedad llamada malaria la tarea del equipo consiste en averiguar sobre ésta, que parte del cuerpo ataca y sus efectos para ello se utilizará la búsqueda en Internet.

Luego buscar en el sw del cuerpo humano la manera de cuidar la parte atacada. Luego y utilizando el sw del cuerpo humano ingresando al ítem ON LINE descubrir si una de las terapias alternativas o hierbas medicinales propuestas nos ayuda a combatir nuestra enfermedad

MOMENTO NRO. 3

Cada grupo se inventará cómo hacer una campaña preventiva y la manera de cuidar el cuerpo, luego ideará la forma de publicarla (afiches, anuncios, revista...).

MOMENTO NRO. 4

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL PROYECTO

Se reúnen en grupos por institución y a cada uno se le entrega un material de lectura diferente referente a los temas:

Creatividad, participación, lúdica, colaboración, proyectos de aula, pedagogía problémica, interactividad, marco pedagógico del proyecto, conceptos acerca de las ideas fuerza, concepto acerca de los componentes del proyectos, a 2 grupos se les entrega listado de referencias bibliográficas para que escojan el tema que mas les interesa y en la biblioteca de la FURAPO retiran los artículos que tratan los temas o conceptos mencionados.

Hacen la revisión bibliográfica durante hora y media y luego el relator del grupo escribe la postura institucional frente a lo leído y las conclusiones logradas a nivel de grupo.

Se realiza una socialización general y se hace un intercambio de opiniones para hacer una conclusión unificada de criterios frente a cada lectura.

Al fi MOMENTO NRO. 3nal se identifica la forma en que se trabaja cada concepto en el proyecto Ludomática y en las instituciones.

1. NUESTRA INSTITUCION

- A. Nombre de la Institución
- B. Identidad Institucional: Cuál es su Visión, Misión, Población que atiende, entre otros?
- C. Contexto Institucional: En qué contexto a nivel educativo, social, cultural y económico se enmarca el PEI/PAI de la Institución?

2. ASI INICIAMOS

- A. Origen de la iniciativa: Cuáles son las necesidades e intereses institucionales que los han llevado a participar del Proyecto Ludomática?, Cuáles son las necesidades en relación con educadores? Cuáles son las necesidades en relación con los niños y niñas? Situación/es que se pretende/n mejorar
- B. Retos Institucionales y Oportunidades : Cuáles son los retos que se le plantean a la institución y de qué manera la pedagogía problémica y las nuevas tecnologías informáticas pueden favorecer el logro de los mismos?
- C. Elementos constitutivos: Cómo se percibe el componente lúdico, creativo, colaborativo e intercativo en la institución con relación a los diversos actores del proceso: instituciones, educadores niñ@s.

Anexo Cuadro 1

3. PENSANDO Y HACIENDO

- A. Objetivos: Qué objetivos se han ido trazando, en el desarrollo del Proyecto Ludomática, para atender las necesidades e intereses de la institución desde los componentes LCCI?
- B. Estrategias: Qué estrategias se han ido construyendo e incorporando en la vida escolar a medida que se va desarrollando el proceso pedagógico (talleres, foros, seminarios, elaboración de proyectos)? Cómo responden las

estrategias a las *prácticas pedagógicas*, a las *relaciones entre actores* de la comunidad (niños/as y adultos) y a la dinámica del contexto institucional? De qué manera respondieron estas estrategias a los objetivos antes planteados?

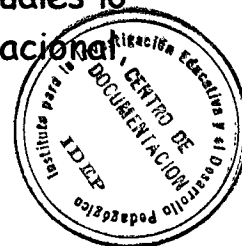
- C. Recursos: Con qué recursos (Humanos, Financieros, Físicos y Tecnológicos) se cuenta para la implementación de éstas estrategias? Son éstos pertinentes y suficientes?
- D. Indicadores de logro: Cuáles son los indicadores de logro para cada objetivo? Cómo se pueden verificar estos indicadores?
- E. Análisis de resultados: Cuáles son los resultados alcanzados con las estrategias implementadas? Qué resultados surgen del análisis de indicadores?
- F. Factores claves de éxito: Qué hay que hacer para que la experiencia resulte exitosa? Qué no hay que hacer?

3.1. NUEVOS RETOS

- A. Nuevos Objetivos: Qué nuevos objetivos surgieron en la institución a partir del desarrollo de los proyectos colaborativos locales y globales?
- B. Nuevas Estrategias: Qué nuevas estrategias se fueron construyendo e incorporando para conectar la experiencia de la institución con otras a nivel global? De qué manera respondieron estas estrategias a los objetivos antes planteados?
- C. Recursos: Con qué recursos (Humanos, Financieros, Físicos y Tecnológicos) se cuenta para la implementación de éstas estrategias? Son éstos pertinentes y suficientes?
- D. Indicadores de logro: Cuáles son los indicadores de logro para cada objetivo? Cómo se pueden verificar estos indicadores?
- E. Análisis de resultados: Cuáles son los resultados alcanzados con las estrategias implementadas? Qué resultados surgen del análisis de indicadores?
- F. Factores claves de éxito: Qué hay que hacer para que la experiencia resulte exitosa? Qué no hay que hacer?

4. QUE LOGRAMOS

- A. Resultados: Qué resultados se han alcanzado a nivel de las instituciones, los educadores y los niños/as? Qué dificultades y logros se pueden identificar en el proceso de transformación?
- B. Factores claves de éxito: Cuáles fueron los factores claves de éxito? Qué hay que hacer para que la experiencia resulte exitosa? Qué no hay que hacer?
- C. Inversión:Cuál ha sido la inversión en términos de recursos humanos, financieros, físicos, tecnológicos, educativos?
- D. Factores intervinientes: Cuáles han sido los factores internos y externos que han favorecido el proceso de cambio? Cuáles lo han dificultado? (pueden ser del orden organizacional, procedimental, cultural, tecnológico)



REFLEXIONANDO SOBRE LA EXPERIENCIA.

- A. Aportes: Qué beneficios conlleva el desarrollo de la experiencia? Cuáles son los aportes de Ludomática hacia la institución, los educadores y los niños/as?
- B. Impacto educativo: Cuáles son los aportes a nivel de las prácticas pedagógicas, de las relaciones entre actores y de la dinámica institucional. ?
- C. Impacto social: Cómo se ha vivenciado el proceso de cambio en la comunidad educativa ?
- D. Impacto tecnológico: Qué cambios identifican en la cultura informática institucional?

Cuadro 1

COMPONENTES / ACTORES	LUDICO	CREATIVO	COLABORATIVO	INTERACTIVO
Ambiente Institucional				

Alvaro y Kika

En el numeral no se hace referencia explícita a los proyectos locales o globales pero éstos se contemplan dentro de la categoría estrategia.

Conservé el numeral 3.1. haciendo la claridad de que éste nuevo momento puede incluir tanto proyecto global como local.

Espero los comentarios y observaciones,

Maria Fernanda

ANEXO No. 4

GUIAS LUDOPEDAGOGICAS

EJEMPLO NRO. 1 DE GUÍA LUDOPEDAGOGICA DE TIPO CREATIVO:

Título: <input <="" td="" type="text" value="¿quién soy yo?"/>
<input type="checkbox"/> Calidad creativa que busca apoyar: <input checked="" type="checkbox"/> Ser Creativo <input type="checkbox"/> Tener creatividad
Idea(s) fuerza que apoya: <input checked="" type="checkbox"/> Huellas, <input checked="" type="checkbox"/> Fronteras, <input checked="" type="checkbox"/> Caminos, <input type="checkbox"/> Acompañar, <input type="checkbox"/> Hábitat, <input type="checkbox"/> Cambio
Dimensiones del conocimiento: <input type="checkbox"/> Corporal, <input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa, <input checked="" type="checkbox"/> Cognitiva, <input type="checkbox"/> Ética, <input type="checkbox"/> Estética

Inspirador:

Iniciamos la actividad alrededor de la pregunta: ¿Qué me hace sentir?

Se establecen 4 estaciones de trabajo, en cada una de ellas habrá:

Estación 1: Objetos raros de diferentes texturas (ásperas, suaves, frías, cálidas, redondeadas, puntiagudas, etc.)

Estación 2: Ilustraciones de animales fantásticos

Estación 3: Diferentes alimentos que tengan olor, preferible si son no comunes (golosinas raras, pan aliñado, diversas frutas, especias, etc.)

Estación 4: Grabadora con cassettes que contienen música variada o sonidos extraños

Otras opciones: Juguetes diversos, cuentos clásicos, elementos de diferentes deportes o fotos de los mismos, etc.

Se convoca al grupo para que dividido en subgrupos y en turnos de 15 minutos, exploren las 5 estaciones de trabajo, tocando, observando, oliendo etc. Tratando de sentir qué objetos de los hallados les gustan más y se sienten más identificados con ellos.

Juego – Actividad:

Cada participante creará a continuación un crucigrama llamado “Si yo fuera...”, tratando de reflejar su identidad. Es importante que trate de describirse a través de las elecciones que quedarán plasmadas como respuesta a las palabras del crucigrama.

Por ejemplo:

Si yo fuera una textura sería: rugosa (palabra del crucigrama para adivinar).

Si yo fuera una comida sería:

Si yo fuera un animal sería:

Si yo fuera una música sería:

Etc.

Reconocimiento:

Se escogen al azar (puede hacerse esta actividad en varias sesiones) algunos crucigramas y en grupo se resuelven. Luego se procede a tratar de adivinar de quién es cada uno de los crucigramas resueltos (percepción emocional) en base a lo que se conoce de los compañeros. El "todo" de cada crucigrama debería dar suficientes pistas como para poder intuir y arriesgar, el nombre del autor de cada crucigrama.

Recreación:

Otras maneras de trabajar percepción es a través de la generación de ambientes; por ejemplo, una casa, un colegio, un supermercado, tratando de identificar el ambiente a través de la percepción de objetos relacionados con el mismo. Inclusive si se crean los crucigramas en el computador, los niños pueden grabar sonidos de los diferentes ambientes para incorporar a la actividad.

En ese caso, cada grupo escoge para su crucigrama, palabras relacionadas con el ambiente elegido y los otros grupos, deben "reconocer" en esta etapa, cuál puede ser dicho ambiente.

EJEMPLO NRO. 2 DE GUÍA LUDOPEDAGÓGICA- SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Título:	La familia nunca vista	
<input type="checkbox"/> Calidad creativa que busca apoyar:	<input checked="" type="checkbox"/> Ser Creativo	<input checked="" type="checkbox"/> Tener creatividad
Heurísticas que utiliza:	<input checked="" type="checkbox"/> Ensayo y error + reflexión creativa,	<input type="checkbox"/> Similitud, <input checked="" type="checkbox"/> Planificación
	<input checked="" type="checkbox"/> Divide y vencerás,	<input checked="" type="checkbox"/> Análisis de medios y fines, <input type="checkbox"/> Otra: _____
Acertijos usados:	<input type="checkbox"/> Idiomáticos y verbales,	<input type="checkbox"/> Geométricos, <input type="checkbox"/> Visuales y observación
	<input type="checkbox"/> Topológicos,	<input type="checkbox"/> Aritméticos, <input type="checkbox"/> Lógicos, <input type="checkbox"/> Algebraicos,
	<input type="checkbox"/> Operacionales,	<input checked="" type="checkbox"/> De pensamiento lateral, <input type="checkbox"/> Otros:
Idea(s) fuerza que apoya:	<input type="checkbox"/> Huellas,	<input checked="" type="checkbox"/> Fronteras, <input type="checkbox"/> Caminos, <input checked="" type="checkbox"/> Acompañar, <input type="checkbox"/> Hábitat, <input type="checkbox"/> Cambio
Dimensiones del conocimiento:	<input type="checkbox"/> Corporal,	<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa, <input checked="" type="checkbox"/> Cognitiva, <input type="checkbox"/> Ética, <input type="checkbox"/> Estética

Inspirador:

Se comienza la actividad en una historia que describe la vida de una familia que vive al revés de lo que sucede en la realidad, donde el educador les plantea a los participantes, que traten de imaginarse situaciones inesperadas, fantásticas o sorprendentes que podrían darse en la vida o situaciones familiares de todos. Los orienta con preguntas como: ¿qué sucedería si trabajáramos o estudiáramos de noche y durmiéramos de día? O si, en vez de usar el comedor, usáramos el patio o el antejardín?

(Este enfoque de preguntas ha sido utilizado por Gianni Rodari y por Edward de Bono para desarrollar el pensamiento creativo)

Se especula sobre estas posibilidades, y se invita a los participantes a que imaginen otras situaciones por el estilo. Esta actividad puede durar aproximadamente unos 20 minutos.

Juego – Actividad:

Se pasa luego a centrar la discusión por grupos, en torno a diferentes situaciones problemáticas, repartiéndoles preguntas para que en tormenta de ideas, desarrollen predicciones y posibles respuestas. Se los estimula para que planteen situaciones problemáticas que sean relevantes para ellos.

Pregunta 1: Qué pasaría si de noche juegas, ríes y estudias y en el día descansas?

Pregunta 2: Qué pasaría si en vez de vivir en tu casa vivieras entre un barril?

Pregunta 3: Qué pasaría si al despertar, todos hablaran una lengua diferente a la mía?

Pregunta 4: Qué pasaría si mañana tu familia estuviera a cargo de gobernar el país?

Pregunta 5 : Qué pasaría si en las calles los árboles fueran no de hojas sino, de globos de colores, caramelos, colombinas?

Reconocimiento:

Cada subgrupo crea, con las posibles respuestas a su pregunta:

- una noticia
- un producto creativo desde las artes plásticas
- una historia literaria en el computador.

describiendo la situación sin develar la pregunta que le dio origen.

Se juega al noticiero, leyendo las noticias y los otros tratan de averiguar, cual pudo haber sido la pregunta generadora.

Se explora entonces las diferentes formas que cada subgrupo utilizó para abordar la situación, que planteos surgieron? Cómo buscaron respuesta a esas situaciones, qué heurísticas utilizaron?

Recreación:

Se puede recrear esta actividad partiendo de situaciones problemáticas que los mismos participantes planteen, estructurándolas en diferentes niveles de complejidad, o cambiando la situación de alguna variable cada vez.

Otras situaciones problemáticas sugeridas serían:

Tienes un nuevo amigo y quisieras dedicarle todo el tiempo posible, como harías para conseguir más tiempo libre y lograr tu deseo?

Cómo puedes hacer para eliminar las colas en las cajas de los supermercados?

Un perrito se siente maltratado en su casa, como puede manejar o solucionar la situación?

EJEMPLO NRO. 3 DE GLP- SOLUCIÓN DE PROBLEMA

Título:	Zoom in / zoom out
Calidad creativa que busca apoyar:	<input checked="" type="checkbox"/> Ser Creativo <input checked="" type="checkbox"/> Tener creatividad
Heurísticas que utiliza:	<input type="checkbox"/> Ensayo y error + reflexión creativa, <input type="checkbox"/> Similitud, <input type="checkbox"/> Planificación <input checked="" type="checkbox"/> Divide y vencerás, <input type="checkbox"/> Análisis de medios y fines, <input type="checkbox"/> Otra: _____
Acertijos usados:	<input type="checkbox"/> Idiomáticos y verbales, <input type="checkbox"/> Geométricos, <input checked="" type="checkbox"/> Visuales y observación <input type="checkbox"/> Topológicos, <input type="checkbox"/> Aritméticos, <input type="checkbox"/> Lógicos, <input type="checkbox"/> Algebraicos, <input type="checkbox"/> Operacionales, <input checked="" type="checkbox"/> De pensamiento lateral, <input type="checkbox"/> Otros:
Idea(s) fuerza que apoya:	<input type="checkbox"/> Huellas, <input type="checkbox"/> Fronteras, <input checked="" type="checkbox"/> Caminos, <input type="checkbox"/> Acompañar, <input checked="" type="checkbox"/> Hábitat, <input type="checkbox"/> Cambio
Dimensiones del conocimiento:	<input type="checkbox"/> Corporal, <input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa, <input checked="" type="checkbox"/> Cognitiva, <input type="checkbox"/> Ética, <input type="checkbox"/> Estética

Inspirador:

Todos los participantes recortan palabras al azar de un periódico o revista y las pegan como un mural. Deben ser palabras que aparentemente no tengan relación entre ellas.

Juego – Actividad:

Una vez pegadas las palabras, se divide el grupo en subgrupos y cada uno, escoge una de las palabras del mural.

Los integrantes del mismo deben tratar de analizar en sus partes el concepto elegido, por ejemplo: ratón.

El grupo se organiza de manera que cada participante escoja una parte del ratón y la realice de una manera: con arcilla, con un editor gráfico en el computador, con pinceles y pintura, expresándolo corporalmente, con mímica, etc

Luego de representarla de alguna de estas maneras, la idea es que cada uno exponga a través de la estrategia de mapa mental un inventario de lo que conoce acerca de esa parte del ratón.

El siguiente paso es que confronte la información que conoce con lo que puede buscar en: biblioteca, el sw de enciclopedia, Internet, etc.

La estrategia es fijar la atención en una parte del todo del ratón, dibujarla y describirla.

En este caso si tomáramos las orejas, habría que identificar como son, para que sirven, con que otra parte del ratón se relacionan.

Deben ser exhaustivos en el análisis del ratón, analizándolo por partes hasta haberlo hecho en su totalidad.

Reconocimiento:

Con cada parte del ratón dibujada y descrita en una hoja diferente, se unen pegándolas en otro mural y es les pide que redefinan el concepto de ratón al leer el todo. Es importante que los participantes identifiquen las diferencias de lecturas, antes de dividir el concepto y luego al unirlo.

Recreación:

Otra manera de abordar cada parte del concepto es extrayendo de las mismas dos rasgos importantes o, aquellos rasgos que si se pierden hacen que las restantes ya no definan el concepto (qué hace que el ratón deje de serlo?).

Este primer enfoque simple de dividir un concepto puede servir de base para luego avanzar en problemas que requieran pensamiento productivo.

ANEXO No. 5

CERTIFICADOS DE SOPORTE:

- **CERTIFICADO DE USO DE LOS SISTEMAS DIGITALES DE INFORMATICA**
- **CERTIFICADOS DE ENTREGA DEL SOFTWARE CREATIVE WRITTER**
- **CERTIFICADOS DE VISITAS DE SOCIALIZACION A LAS INSTITUCIONES**
- **CERTIFICADOS DE ENTREGA DE LA REVISTA DE INFORMATICA EDUCATIVA**

**LABORATORIO DE INVESTIGACION Y DESARROLLO SOBRE
INFORMATICA EN EDUCACION -LIDIE-**

CERTIFICA

QUE :

EL PROYECTO IDEP LUDOMATICA

Ha venido utilizando las instalaciones del laboratorio desde el 4 de octubre de 1999 hasta la fecha, para la ejecución de su proyecto.

Durante 14 meses ha utilizado sus recursos para:

1. SOPORTE Y USO DE SISTEMAS DIGITALES DE INFORMACION

- Consulta por diversos criterios a la base de guías ludopedagógicas, por valor de	\$ 4.800.000
- Uso y soporte de herramientas de trabajo colaborativo, por valor de	\$ 1.283.000
- Acceso a la información multimedia, por valor de	<u>\$ 2.400.000</u>
TOTAL DE SOPORTE Y USO DE SISTEMAS DIGITALES	\$ 8.483.000

2. SOFTWARE DE CIUDAD FANTASTICA Y ACERTIJS

- Soporte a instalación, por valor de	\$ 80.000
---------------------------------------	-----------

Además el proyecto certifica la entrega de:

- 20 copias del software de la ciudad fantástica, por valor de	\$ 1.100.000
- 20 copias de guías de apoyo de ciudad fantástica, por valor de	\$ 320.000
- 20 copias del editor de acertijos de ciudad fantástica, por valor de	<u>\$ 500.000</u>
TOTAL SOFTWARE DE CIUDAD FANTASTICA Y ACERTIJS	\$ 2.000.000

Esta certificación se expide a solicitud del interesado a los veintinueve (29) días del mes de noviembre de dos mil (2.000) en la ciudad de Santa Fe de Bogotá D.C.


OLGA MARIÑO DREWS
Directora LIDIE

Anexo: certificados entrega de software, editor y guías de apoyo.



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES

Ingeniería de Sistemas y Computación Santafé de Bogotá - Colombia

LIDIE - Laboratorio de investigación y desarrollo sobre informática en educación

Santa Fe de Bogotá, octubre 23 de 2000

Señores

COLEGIO DISTRITAL RAFAEL URIBE URIBE

Ciudad

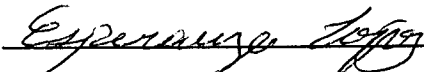
Asunto : Entrega de software


Apreciados señores:

La presente con el fin de hacer entrega oficial de un software educativo ***Creative Writer***, con el compromiso de NO multiplicarlo ni reproducirlo sin la autorización de Microsoft.

Sin otro particular,

Cordialmente,

ESPERANZA LOPEZ R. 

Recibo de conformidad 



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES

Ingeniería de Sistemas y Computación Santafé de Bogotá - Colombia

LIDIE - Laboratorio de investigación y desarrollo sobre informática en educación

Santa Fe de Bogotá, octubre 23 de 2000

Señores

CED CAMPO HERMOSO

Ciudad

Asunto : Entrega de software


Apreciados señores:

La presente con el fin de hacer entrega oficial de un software educativo ***Creative Writer***, con el compromiso de NO multiplicarlo ni reproducirlo sin la autorización de Microsoft.

Sin otro particular,

Cordialmente,

ESPERANZA LOPEZ R.  _____

Recibo de conformidad _____


Santa Fe de Bogotá, Noviembre 16 de 2000

Señores
Unidad Básica Rafael Uribe Uribe
Ciudad

Asunto: visita de apoyo a la socialización del proyecto Ludomática en la institución

Apreciados Señores:

La presente con el fin de dejar constancia de la asistencia de un miembro del equipo pedagógico a la institución para apoyar y asesorar la socialización del proyecto Ludomática frente a docentes y padres de familia, como una estrategia de continuidad y expansión del mismo durante el año 2001.

Sin otro particular,

Cordialmente,

Esperanza López Reyes
Esperanza López Reyes
Coordinadora del grupo SEDC
Proyecto Ludomática

Rafael García García
Director de la Institución.

Santa Fe de Bogotá, Noviembre 23 de 2000

Señores
CED CAMPO HERMOSO
Ciudad

Asunto: visita de apoyo a la socialización del proyecto Ludomática en la institución

Apreciados Señores:

La presente con el fin de dejar constancia de la asistencia de un miembro del equipo pedagógico a la institución para apoyar y asesorar la socialización del proyecto Ludomática frente a docentes y padres de familia, como una estrategia de continuidad y expansión del mismo durante el año 2001.

Sin otro particular,

Cordialmente,

Esperanza López Reyes
Esperanza López Reyes
Coordinadora del grupo SEDC
Proyecto Ludomática


Director de la Institución.

Santa fe de Bogotá, D.C. Octubre de 2000

Directora
Beatriz García
Unidad Básica Rafael Uribe Uribe
Ciudad



Ref.: Entrega colección Revista de Informática Educativa

Apreciada Directora:

De manera atenta me permito hacer entrega de la colección "Revista de Informática Educativa" con destino a la biblioteca de la institución, la cual a continuación se relaciona:

VOLUMEN	NOMBRE
Vol. 4 No 2	Informática y educación especial
Vol. 4 No 3	Hipermedios para educación
Vol. 5 No 1	Políticas e investigación sobre informática educativa
Vol. 5 No 2	Educación en el futuro e informática educativa
Vol. 5 No 3	Informática educativa
Vol. 6 No 1	Calidad de software educativo
Vol. 6 No 2	Ciencia cognitiva
Vol. 6 No 3	Inteligencia artificial en educación
Vol. 7 No 1	Investigación en informática educativa
Vol. 7 No 2	Educación informática en educación secundaria
Vol. 8 No 3	Repensando la educación con apoyo de informática
Vol. 9 No 1	Ambientes educativos computarizados
Vol. 9 No 2	Tecnologías de informática como soporte a modelos didácticos novedosos: Parte 1: hojas de calculo
Vol. 10 No 1	De cara al siglo XXI: estado del arte sobre informática en educación. Parte 1
Vol. 10 No 2	De cara al siglo XXI: estado del arte sobre informática en educación. Parte 2
Vol. 11 No 1	Ambientes interactivos para la educación
Vol. 11 No 2	Informática e innovaciones educativas en Uniandes
Vol. 12 No 1	Ambientes virtuales para aprendizajes
Vol. 12 No 2	Innovaciones educativas para la sociedad del conocimiento
Vol. 13 No 1	Educación en la era digital

Cordialmente:

Esperanza López Reyes
Coordinadora Grupo Distrito Proyecto Ludomática

RECIBI:

Cédula:

Esperanza López Reyes
212322736

*20 Revistas de Superación
Educativa.*

Santa fe de Bogotá, D.C. Octubre de 2000

Director
Rodrigo Silva
Centro Educativo Distrital Campo Hermoso
Ciudad

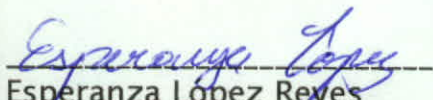
Ref.: Entrega Revista Informática Educativa

Apreciado Director:

De manera atenta me permito hacer entrega de la colección "Revista de Informática Educativa" con destino a la biblioteca de la institución, la cual a continuación se relaciona:

VOLUMEN	NOMBRE
Vol. 4 No 2	Informática y educación especial
Vol. 4 No 3	Hipermedios para educación
Vol. 5 No 1	Políticas e investigación sobre informática educativa
Vol. 5 No 2	Educación en el futuro e informática educativa
Vol. 5 No 3	Informática educativa
Vol. 6 No 1	Calidad de software educativo
Vol. 6 No 2	Ciencia cognitiva
Vol. 6 No 3	Inteligencia artificial en educación
Vol. 7 No 1	Investigación en informática educativa
Vol. 7 No 2	Educación informática en educación secundaria
Vol. 8 No 3	Repensando la educación con apoyo de informática
Vol. 9 No 1	Ambientes educativos computarizados
Vol. 9 No 2	Tecnologías de informática como soporte a modelos didácticos novedosos: Parte 1: hojas de calculo
Vol. 10No 1	De cara al siglo XXI: estado del arte sobre informática en educación. Parte 1
Vol. 10No 2	De cara al siglo XXI: estado del arte sobre informática en educación. Parte 2
Vol. 11No 1	Ambientes interactivos para la educación
Vol. 11No 2	Informática e innovaciones educativas en Uniandes
Vol. 12No 1	Ambientes virtuales para aprendizajes
Vol. 12No 2	Innovaciones educativas para la sociedad del conocimiento
Vol. 13No 1	Educación en la era digital

Cordialmente:



Esperanza López Reyes
Coordinadora Grupo Distrito Proyecto Ludomática

RECIBI: 
Cédula: 19091929 Bogotá