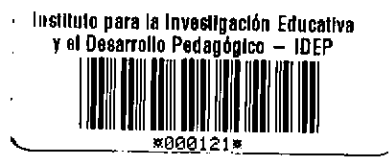


372.35
c35c



INSTITUTO PARA LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA Y DESARROLLO PEDAGÓGICO (IDEP)

INFORME ACADÉMICO FINAL

PROYECTO:

**"Construcción de ambientes que faciliten el aprendizaje
apoyados en las nuevas tecnologías"**

INSTITUCIÓN:

Centro Educativo Distrital LA BELLEZA
contrato: 84 de 2000

El presente informe académico dirigido a docentes e investigadores da cuenta de todas las fases de desarrollo de la innovación y aportes significativos de la misma orientados a **mejorar los ambientes y prácticas de enseñanza / aprendizaje apoyadas con tecnologías informáticas y de telecomunicaciones**

Equipo Innovador Institución Escolar

Elizabeth Leal A.	Preescolar	Blanca Esmeralda Barbosa	Secundaria
Sandra Elena Vázquez	Primaria	Santiago Chica Palma	Secundaria
Marleny Pinilla	Primaria	José Eusevio González	Secundaria
Sandra Antolinez V.	Primaria	Mirtha Berenice Gordillo L.	Secundaria
Nixon Bolney Barrera V.	Primaria	Gladys Guerrero Moreno	Secundaria
Bertha Lilia Gutiérrez M.	Primaria	Ricardo Malpica García	Secundaria
José Gabriel Mora R.	Primaria	Claudia Patricia Quiroga	Secundaria
Esperanza Uzgame	Primaria	Liliana Patricia Suárez P.	Secundaria
Luz Marina Rodríguez H.	Primaria	Diana Patricia Sierra T.	Secundaria
María Nohemí Avendaño	Administrativo		

Asesor: Javier Francisco Casas C. Por el IDEP: Aurelio Usón Jaeger

Bogotá. D. C. Colombia
Noviembre de 2001

80/20/50

273 000

Inv. IDEP
95

Tabla de contenidos

1.0 Introducción	3
2.0 Desarrollo del proyecto	3
3.0 Dificultades de enseñanza y aprendizaje	5
4.0 Actividades y estrategias de uso en la sala	7
5.0 Proyectos Ejecutados	
5.1 Área de Ciencias Naturales	8
5.1.1 Agua por todas partes (quinto).....	8
5.2 Área de Matemáticas	11
5.2.1 Juguemos con los conjuntos (Segundo).....	14
5.2.2 Geometría Virtual (Cuarto).....	17
5.2.3 Cero Relativo (Séptimo).....	17
5.3 Área de Ciencias Sociales	22
5.3.1 La representación de la tierra (Octavo).....	27
5.3.2 Rama Legislativa en Colombia (Octavo).....	27
5.4 Area de Humanidades	30
5.4.1 El mundo de los colores (pre-escolar).....	33
5.4.2 Una manera Alegre y divertida para llegar a la lecto-escritura (Primero).....	36
5.4.3 The Animals wild and domestics (segundo).....	39
5.4.4 Cajita de Colores (Tercero).....	45
5.4.5 The Humand Body parts (Tercero).....	49
5.4.6 Comprensión de Lectura (Séptimo).....	51
5.4.7 Past Perfect progressive (Décimo).....	51
5.5 Área de Tecnología e Informática	54
5.5.1 El maravilloso Mundo del Computador (Segundo).....	54
5.5.2 Diseño y tecnología en el mundo de hoy (Bachillerato).....	57
5.6 Área de Música	60
5.6.1 Lecto escritura rítmica con base en palabras (Bachillerato).....	60
6.0 Bibliografía	62
6.1 Recursos Electrónicos.....	63
Anexo	Ficha Técnica

1.0 INTRODUCCIÓN

Este proyecto como un modelo para una propuesta pedagógica en la utilización del computador es una herramienta didáctica que nos plantea una multiplicidad de las actividades al interior del aula, el cual nos permite hacer un adecuado manejo de la información para que esta esté al alcance del estudiante. El proceso de aprendizaje que se le presenta al estudiante es una lección con la que él pueda interactuar. El computador como recurso didáctico nos da la oportunidad de poder enriquecer los ambientes educativos de tal manera que conduzca al estudiante hacia un proceso de creatividad con los elementos aportados dentro de esta nueva **herramienta de apoyo didáctico**.

Puede ser el uso del computador en las distintas áreas una estrategia didáctica para obtener un mayor desarrollo del proceso enseñanza / aprendizaje en los estudiantes.

"Muchos profesores suponen que el computador, a lo sumo, es un maestro individualizado, capaz de dar al estudiante la instrucción más eficiente posible. Sin embargo, si en algo ha de servir la experiencia es precisamente en proponer e instrumentar un enfoque más significativo para usar la máquina, el cual ayude a transformar el rol del trabajo creativo en el Currículo". (Balestri) "Por lo tanto, el aprendizaje apoyado por el computador pueden afectar la manera de pensar y de aprender de la gente y aprender a usarlos puede modificar el modo en que aprenden todo lo demás." (Papert) De esta manera se pretende activar las capacidades cognitivas del estudiante desde el punto de vista constructivista, en ambientes computarizados que apoyen el desarrollo de la inteligencia, la aplicación y desarrollo se hará desde las distintas áreas posiblemente la adquisición de un software que limitará la aplicabilidad de las pruebas, cambiando y creando una restricción en la intencionalidad de la innovación, por ello este proyecto conlleva a la creación de diferentes programas diseñados, creados y ejecutados por los docentes de la institución, dirigido a los estudiantes con los cual trabaja.

2.0 DESARROLLO DEL PROYECTO

El proyecto fue dirigido en primera instancia a los profesores en la formación, capacitación, manejo y aplicación de software de uso general por parte de ellos, en segundo lugar el profesor mediante la aplicación de su diseño computacional debería transmitir los conocimientos a sus estudiantes durante la aplicación del diseño del programa propuesto, los estudiantes a su vez se apropiaron del manejo y uso de las tecnologías informáticas.

La implementación de la innovación se llevo acabo inicialmente con una fundamentación y capacitación en infobásica (Office), diseño de paginas Web, manejo de redes LAN, diseño instruccional en **Modelos Educativos Computacionales** para los profesores y

administrativos, a partir de esta fundamentación los profesores comenzaron a desarrollar cada uno desde sus áreas del conocimiento un tópico para ser llevado como **Modelo Educativo Computacional** (MEC's) al aula de clase basado en software de uso general como es PowerPoint. El tema a desarrollar debía ser una temática de difícil entendimiento para el estudiante o porque no, aquel tema que cuesta transmitirle al estudiante.

El programa desarrollado por el profesor va ajustado a un indicador de logro, en el cual cada profesor tiene la autonomía de ejecutar de acuerdo a las necesidades de su quehacer educativo al interior del aula de clase, los binomios establecidos como **computador- estudiante, profesor-computador** o el trinomio **profesor- computador- estudiante** es una toma de decisión por parte del profesor, quien al final del proceso deberá diseñar una evaluación que sustente el logro alcanzado por parte del estudiante, por lo tanto cada profesor asume de libre conveniencia evaluar su trabajo desarrollado.

Aunque la aplicación de una guía de evaluación del proceso era indispensable después de la sesión de trabajo en la sala de informática, no todos la diseñaron como tal, algunos realizaron una evaluación individual al grupo de estudiantes, otros la hicieron de carácter grupal para verificar los resultados alcanzados en la sesión con el grupo, donde los estudiantes debería superar el logro propuesto y comprender la utilidad de la aplicación de las tecnologías en su aprendizaje.

El proyecto ha demostrado que puede liberar al profesor del papel de encargado de aplicar tareas, permitiéndole moverse por la clase, adoptando una función de apoyo, aconsejando y ayudando, promoviendo ideas nuevas y comprobando el nivel de comprensión de los conceptos establecidos.

Este trabajo que en su totalidad fue elaborado por dieciocho profesores del **C.E.D La Belleza**, de Bogotá D.C. Colombia, en cada una de sus áreas de trabajo y los estudiantes fueron los partícipes de la innovación Pedagógica propuesta por cada uno de los profesores, a partir de aquí se logra que tanto estudiantes como profesores se apropiaran de las nuevas tecnologías, en este caso el computador y del software de uso general.

Como hubo distintos proyectos en diferentes áreas, podemos asumir que el proyecto ha beneficiado a todos los estudiantes de la institución desde preescolar hasta el grado undécimo con un total de unos 750 niños quienes estudian en la institución.

A su vez sea diseñado una propuesta desde la parte administrativa para la administración de la institución, cuya finalidad es la implementación de una base de datos con los estudiantes del colegio, la base se esta diseñando con el fin que un corto plazo el colegio pueda emitir los boletines, registros de notas, carnés, certificados y otros documentos directamente desde esta base.

Con la creación de este proyecto y ajustado a las necesidades propias y de los estudiantes se puede evitar tener que entrar en dilemas al conseguir o comprar **SOFTWARE EDUCATIVO** que en determinado momento no se sabe como ajustarlo al programa curricular de clase o como utilizarlo en la misma.

Algunos aspectos de carácter conceptual de la evaluación de los estudiantes nos muestra que comprendieron los conceptos relacionados con los temas al ser aplicado el programa desarrollado por el profesor.

Otro aspecto para resaltar es el procedimental donde a los estudiantes al presentarles estos programas se ve la facilidad para aplicar los conceptos adquiridos y comprendidos, en el interactuar con el computador, en los ejercicios planteados en los programas que se ejecutaron.

En el aspecto actitudinal vemos unos estudiantes con una actitud diferente frente al computador que en el aula de clase al cual es de agrado, expectativa e interés y sus actitudes comportamentales cambia notablemente a las observadas en el aula de clase que son de apatía y desinterés.

También encontramos que con la aplicación de un programa en computador al estudiante este puede ser utilizado como instrumento para interactuar y crear a partir de allí enfoques que desarrollen la vida proyectiva del estudiante y así crear seguridad en sí mismos y en lo que hacen.

3.0 DIFICULTADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

El uso de software diseñado se relacionó esencialmente a tres puntos: Cómo podría mejorarse el aprendizaje de los estudiantes mediante el uso de los programas diseñados; Cómo estos pueden ser utilizados por los profesores para mejorar y ampliar su metodología de enseñanza y cómo interactúan docentes y estudiantes en el aula de Informática con el uso de los programas diseñados.

Los proyectos según su diseño los clasificamos de acuerdo a los siguientes aspectos teniendo en cuenta el uso de este:

1. **Refuerzo a los temas de clase:** Comprensión de lecto-escritura, Juguemos con los conjuntos, Las partes del computador, Agua por todas partes, Lectura comprensiva, Cronologías, Rama legislativa, Passt Perfect Progressive, Lecto escritura rítmica con base en palabras, Dinámica.

Este grupo de trabajos retoma temas de una clase normal y es adaptada con ayuda de un software de uso general en una presentación más dinámica apoyada en el computador.

2. Suplir recursos ante la falta de estos: Coordenadas Geográficas, Diseño.

Este grupo diseñó un programa que sustituye algunos recursos necesarios para enseñar determinados temas como son: mapas, gráficos y objetos de diseño.

3. Docente no esta capacitado en la enseñanza del Ingles: The wonder of Colors, The Animals, Cajita de Colores, The Humand Body.

Este grupo surge por la necesidad de enseñar a los niños el idioma ingles y porque las profesoras debieron asumir la enseñanza del idioma sin tener las bases necesarias de lecto-escritura en éste, además con la ayuda de los profesores de idiomas de bachillerato se mejora la pronunciación, de esta manera se corrigen errores y el niño aprende con mayor claridad.

4. Induce al manejo de un programa: Geometría Virtual

Con geometría Virtual, se crea una información para que el niño entienda los conceptos de geometría, haciendo un link hacia el programa de "geometría Cabri" en donde el niño debe repetir los ejemplos mostrados y grabarlos en el disco para su posterior evaluación.

5. Facilita la aplicación de un proyecto ya diseñado: Cero Relativo

El cero relativo hace parte de un proyecto, el cual lleva una serie de ejercicios de campo, estos ejercicios son transferidos y diseñados a un programa de computador para que el niño los realice y compare los resultados.

Con la aplicación de cada uno de los proyectos se observo que la interacción entre docente y estudiantes, tiene consecuencias significativas en la función del docente al interior del aula, uno de los efectos más notorio es el cambio de actitud frente a la manera de enseñar, su proyección ante los estudiantes es la de facilitar el aprendizaje dejando de ser un presentador de conocimientos.

Con la utilización de los programas creados por los docentes se generaron hasta cierto punto nuevas funciones sin que ellos se dieran cuenta de ellas, estas funciones se pusieron de manifiesto como la de docente proveedor de recursos, docente como organizador, docente tutor, docente investigador y docente facilitador, la importancia de estos cambios de actitud es que los programas creados realmente sirvan para reforzar el aprendizaje de los estudiantes.

Para el año 2002 hay una propuesta de continuidad del proyecto desde cada una de las áreas, la más acertada es proponer un horario rotativo semanal en la cual a cada curso se le asigna un día de este horario en la cual debe visitar la sala de informática, por consiguiente el profesor de "turno" podíamos llamarlo así, asume el control y trabajo en su área del aula de informática con este grupo de estudiantes.

4.0 ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE USO EN LA SALA

La innovación presentó una serie de dificultades como fue el uso de la sala, la cual permanentemente estaba ocupada en los espacios que preescolar y primaria la deseaban utilizar, en bachillerato nunca se pudo organizar un horario para la aplicación de los programas, las distintas actividades extracurriculares creaban dificultades, para solucionar estos problemas los docentes trabajaron con grupos pequeños, las profesoras de primaria llevaban grupos de tres o cuatro niños al computador de coordinación, hasta completar el grupo, después en el aula de clase se hacían preguntas para verificar su aprendizaje, dentro de las cosas mostradas por los niños fue la emotividad que les generaba trabajar en el computador,

Esta experiencia de esta innovación llevada a cabo en el CED La Belleza ha venido a suplir la ausencia del profesor de informática, profesor que no fue nombrado en propiedad durante el año 2001, partiendo de la innovación realizada en la institución se han asumido roles con carácter de profesor de informática por parte de algunos profesores, que ante la necesidad de la aplicación del programa vieron la necesidad de enseñar el manejo de las maquinas y el uso de los distintos programas para que los estudiantes se fueran familiarizando con estos.

5.0 Proyectos Ejecutados

5.1.1 AGUA POR TODAS PARTES

Nixon Barrera Valero ¹

RESUMEN

Se describe la estructura química del agua. Se muestra la relación entre los seres vivos y esta sustancia. Se establece que este material contribuye significativamente a mantener los flujos energéticos, la temperatura y en general, al sostenimiento de la vida sobre el planeta tierra.

INTRODUCCIÓN

En Colombia contamos con una gran riqueza hídrica. Existen muchos estudios sobre la importancia de salvar los humedales por su papel fundamental en el sostenimiento de las delicadas redes tróficas. A pesar de su aparente sencillez y de su antiquísima existencia sobre el planeta, los científicos aun no se atreven a decir que ya saben todo acerca del agua. Peter Debye una vez sorprendió a los participantes en una asamblea de químicos con esta frase: “estamos apenas principiando a saber qué es el agua, aunque la hemos llamado H₂O por más de un siglo”. Hoy podemos decir lo mismo. Podemos incluso construir la frase obvia de que el agua no es un líquido ordinario aunque es el más ordinario de los líquidos, porque realmente posee numerosas propiedades especiales y algunas hasta raras (3).

A pesar de ser un líquido tan conocido, de nuestro permanente contacto con él, no existe una verdadera conciencia colectiva sobre su vital importancia. Debido a esto, el presente trabajo tuvo como objetivos describir de manera general la estructura química del agua, su papel como fuente energética, su relación con las diferentes redes tróficas y en general, su relación con esa gigantesca trama viva que denominamos planeta Tierra. El trabajo se desarrolló con el grado 5º del C.E.D. La Belleza, J.T.

Con base en estos objetivos se evaluó la importancia del agua para el sostenimiento de la vida y de un modo particular, para el desarrollo de las grandes civilizaciones humanas.

¹ Profesor de Básica Primaria. C.E.D. La Belleza, Jornada Tarde.

METODOLOGÍA

Esta propuesta se elaboró con el programa PowerPoint 2000. Se tomaron diferentes láminas mediante el scanner y la cámara digital, se organizaron de tal manera que permitieran al grupo de estudiantes, en primer lugar, visualizar algunas propiedades físicas y químicas del agua y, luego, se interrelacionaron otros aspectos fundamentales de esta sustancia, con la finalidad de permitir al estudiante establecer de manera global la íntima relación existente entre el agua y los procesos vitales.

La población a la cual fueron dirigidas consta de 43 alumnos de básica primaria del grado quinto. Las clases se realizaron en el aula de informática en donde los estudiantes pudieron disponer del material preparado. Así mismo, se indagó sobre el material aplicado, especialmente qué tan útil y agradable fue para los estudiantes.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La sala de informática se empezó a emplear plenamente este año con la realización de este proyecto asesorado por el IDEP. De este modo se vió la gran utilidad del computador como herramienta pedagógica. La gran mayoría de los estudiantes del grado quinto pudo observar como se elaboraba el proyecto y posteriormente tuvieron la oportunidad de aplicarlo, manifestando su agrado por éste.

CONCLUSIONES

Este material didáctico permite a los estudiantes acceder a él en cualquier momento de una manera fácil y agradable. Lo cual es ventajoso ya que el grado quinto del C.E.D. La Belleza, J.T. se ha observado que muchos de los estudiantes se distraen con facilidad. El material elaborado, puede si es el caso, ser adecuado a las necesidades de cualquier persona que desee emplearlo como material de apoyo.

BIBLIOGRAFÍA

- Audesirk, Teresa y Gerald Audesirk. *Biología: La vida en la Tierra*. Cuarta Edición. Ed. Prentice Hall. Mexico, 1997
- Benézech, C. *El agua base estructural de los seres vivos*. Ed. Labor S.A. Barcelona ; España, 1997
- Gómez, M. J. *Un paseo por la ciencia*. Departamento de química. Facultad de Ciencias. Universidad Nacional de Colombia. Imprenta Nacional. Bogotá, 1976
- Hill, John y Doris K. Kolb. *Química para el Nuevo milenio*. Prentice Hall-Hispanoamericana S.A. Octava Edición. México. 1999

5.2.1 JUGUEMOS CON LOS CONJUNTOS

Marleny Pinilla Molina*

RESUMEN

El proyecto "juguemos con los conjuntos" esta dirigido a los alumnos del grado primero de primaria del Centro Educativo La Belleza jornada Tarde.

Partiendo de las necesidades presentadas durante el desarrollo del programa de matemáticas en temas de conjunto y sus relación de conjuntos.

El proyecto "Juguemos con los conjuntos esta diseñado para solucionar dificultades en el área de matemáticas de una manera dinámica e interactivo utilizando herramientas de computación e informática como es PowerPoint 2000.

En este proyecto se puede ver paso a paso como se forma un conjunto, explica que es un elemento en el conjunto, como se relacionan los elementos de un conjunto y como hay entre los elementos pertenencia al conjunto o no pertenencia.

Donde el estudiante tenga la oportunidad de realizar ejercicios por su cuenta.

INTRODUCCIÓN:

Durante las clases de matemáticas con mis alumnos de primero de primaria note dificultad en el trabajo.

Un día en la clase de informática algunos niños conociendo el teclado me hicieron preguntas de signos y números para lo cual pensé que seria más interesante si los problemas del área de matemáticas se presentaran en forma de juego a través del computador y aprovechando los elementos existentes que brinda la institución y la capacitación ofrecida por el IDEP cree este proyecto con algunas animaciones explicándoles que es un conjunto? , pertenencia, no pertenencia y relación de conjuntos.

* Licenciada en pedagogía reeducativa. Universidad Luis Amigó
Especialista en Gerencia Educativa. Universidad del Tolima

METODOLOGÍA:

Este proyecto fue realizado con el programa de PowerPoint 2000 para facilitar el entendimiento de algunos contenidos en el área de matemáticas.

Para la creación de cada una de las diapositivas se tuvo en cuenta el tema, dibujos que tuvieron relación con el tema y fuera agradable para los estudiantes, también se hicieron animaciones.

Para mayor entendimiento de los alumnos con el proyecto hubo la necesidad de incrementar el programa de informática con guías de trabajo donde se presenta cada una de las partes del computador, su función y manejo. También se afianzo la practica frente al computador.

Luego se llevo al estudiante al programa de PowerPoint explicándole como debía manejar el proyecto de “juguemos con los conjuntos”.

RESULTADOS:

En el momento de la aplicación obtuve resultados positivos que permitieron el trabajo de estos temas con mayor facilidad y creatividad, dejando la posibilidad de que los estudiantes crearan más actividades por su cuenta.

Este proyecto creo en mi mayor expectativa de continuar mi trabajo creativo y dinámico para todo el programa en dichas área.

CONCLUSIONES:

La tecnología que ofrece la institución y el momento actual bien aprovechado contribuye al mejoramiento en el proceso educativo.

Los estudiantes que tenían mayor dificultad con estos temas en el área de matemáticas obtuvieron mejores resultados; siendo de gran interés y motivación para ellos.

BIBLIOGRAFÍA :

- BRAUNER, J. BICKMAN. Sociedad Multimedia, Editorial Gedisa, Barcelona, 1998.
- BARTOLOMÉ, A . Nuevas Tecnologías en el aula.
<http://www.aln.org/alnweb/journal>.
- POOLE, J, Tecnología Educativa, McGraw Hill, 1999.
- Curso Multimedia Interactivo Power Point 2000, Grupo Planeta.

5.2.2 GEOMETRIA VIRTUAL

José Gabriel Mora Romero^{1*}

RESUMEN

El proyecto diseñado contiene el programa básico de geometría que debe manejar un alumno del nivel cuarto de básica primaria, para un mejor entendimiento de este se han programado en forma dinámica una serie de diapositivas en PowerPoint, las cuales el alumno reforzará utilizando el programa de geometría cabri geometry

Palabras claves.

Para una mejor comprensión del programa se recomienda que el estudiante maneje términos como: segmento, recta, vértice, ángulo, perpendicular, paralela, etc.

INTRODUCCIÓN

Durante mucho tiempo, la geometría creada y desarrollada por la actividad inteligente de la mente humana y considerada como la única representación posible de la realidad, ha ocupado un lugar privilegiado entre las ciencias y en particular en el campo de la matemáticas, siendo objeto de admiración por haber sido la primera entre las ciencias que organizó todo el saber acumulado, construyendo un sistema axiomático y unos mecanismos de razonamiento que controlaban y revitalizaban la creatividad humana.

Es por eso que he diseñado un programa de geometría para alumnos del grado cuarto en donde existe la apropiación de conocimientos básicos del área.

El programa mencionado está construido a base de diapositivas en PowerPoint y relacionado directamente con el programa de geometría cabri.

El objetivo principal de este proyecto es el de presentar una serie de alternativas pedagógicas e innovadoras al estudiante con herramientas tecnológicas a través de elementos básicos de esta disciplina como lo es el programa de geometría cabri.

Geometría cabri es un programa virtual dinámico, que permite abrir nuevas perspectivas en el estudio y la enseñanza de la geometría.

El uso del ambiente virtual es importante en este proyecto porque: Permite que los estudiantes estén involucrados en el proceso del conocimiento a través de la exploración continua.

¹ Licenciado en Administración Educativa. Universidad de San Buenaventura

La realización de construcciones geométricas. Permite diseñar, explorar, modelar, conjeturar, definir, argumentar y demostrar.

METODOLOGÍA

El programa esta diseñado en PowerPoint.

El alumno consulta una diapositiva Ej. Polígonos regulares, interpreta información y posteriormente haciendo clic en el hipervínculo, queda ubicado automáticamente dentro del programa cabri (programa de geometría virtual) ya ubicado en el programa cabri el estudiante ejecutará los modelos observados en la diapositiva presentada, al haber hecho sus construcciones y terminado el ejercicio propuesto, el estudiante guardará el ejercicio realizado para una posterior evaluación, a continuación regresará nuevamente al programa de geometría virtual el cual se esta trabajando, ya ubicado en la diapositiva siguiente, el estudiante continuará visualizando las siguientes diapositivas y realizando los ejercicios correspondientes para cada una de las actividades propuestas.

Es importante que el alumno maneje eficazmente el vocabulario de geometría del grado cuarto como lo es segmento, recta, ángulo, paralela, vértice.

RESULTADOS.

En esta oportunidad se han planteado una serie de temas relacionados con la geometría y presentados de una forma dinámica al estudiante el cual al explorarlo de una manera inconsciente esta accediendo a la posibilidad de realizar en tiempos muy cortos tareas tediosas y carentes de sentido debido a complejos procesos de construcción. Por otra parte el estudiante tiene la opción de estar en continuo contacto con el equipo (computador)

Se pretende también enseñar la geometría que siempre se ha enseñado, de manera mas atractiva y eficiente. Siendo de paso el maestro un ente innovador en el proceso educativo.

CONCLUSIONES

- Al presentar y desarrollar algunos temas planteados se observo que: el alumno es mas activo en la apropiación de conocimientos.
- La asimilación de contenidos se hace de manera más rápida, ya que para la construcción de una figura, el alumno retroalimenta conceptos básicos.

- Otro aspecto de gran importancia es el de estar en contacto con la tecnología la cual despierta gran interés.
- El maestro se convierte en un asesor permanente y capacitado para solucionar posibles interrogantes planteados por los alumnos.

BIBLIOGRAFÍA

- SEGURA, Dino. Introducción a la Matemática Contemporánea una opción desde los ordenadores. Corporación Escuela Pedagógica Experimental.(CEPE)
- BRAUNER, J. BICKMAN. Sociedad Multimedia. Editorial Gedisa. Barcelona. 1988.
- Curso Multimedia Interactivo de PowerPoint 2000. Grupo planeta.

5.2.3 EL CERO RELATIVO (PUNTOS DE REFERENCIA)

Liliana Patricia Suárez Pulido¹

RESUMEN

El proyecto EL CERO RELATIVO, se realizó a partir de los conocimientos adquiridos durante la capacitación en el C.E.D. LA BELLEZA J. T., dentro del proyecto de Diseño de Ambientes Virtuales para Facilitar el Aprendizaje.

Se eligió este tema dada la complejidad del mismo pues a través de la práctica se ha evidenciado la dificultad que presentan los estudiantes para la comprensión y aplicación de los Números Negativos, además era la manera de apoyar otro proyecto diseñado para enseñar de forma más significativa, dinámica y práctica teniendo en cuenta las teorías propuestas por **Gerald Vernoud** en su libro "El niño, las matemáticas y la realidad" y **José L. González Marí y otros** en su libro "Los números enteros", lo cual permite realizar con interés una propuesta de aprendizaje para que el estudiante genere instrumentos cognitivos que le permita entender de una manera clara el concepto de número entero. Este proyecto se inició en un PFPD en la Universidad Distrital, en el año 2000.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de los números enteros es un reto que todos los docentes de matemáticas deben asumir en el programa de grado séptimo, ya que el concepto puede sonar claro, pero resulta ser de difícil comprensión para el estudiante que asume por primera vez el estudio de este tema.

Si se analiza en el estudiante el problema de aprendizaje de este tema, se puede asociar con todo un proceso epistemológico que tardó más de 1500 años en ser comprendido y aceptado por la comunidad científica, partiendo de esta premisa, surge la siguiente pregunta: ¿Cómo se pretende que un estudiante asuma de una manera clara y fácil el concepto de número negativo a través de un simple texto de estudio, desconociendo un proceso histórico que le permita crear elementos de juicio crítico para apropiarse del tema?

¹ Licenciada en Matemáticas. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Grados sexto y séptimo.

Con la introducción de las nuevas tecnologías de información y comunicación se tiene un gran potencial para transformar aspectos importantes de la educación (Coll 1987), además si se tiene en cuenta que la informática es en este momento la materia más atractiva para los estudiantes de cualquier grado, entonces porque no cambiar la imagen tan rígida que tienen las matemáticas utilizando esta herramienta tan novedosa y atractiva en su enseñanza.

METODOLOGÍA

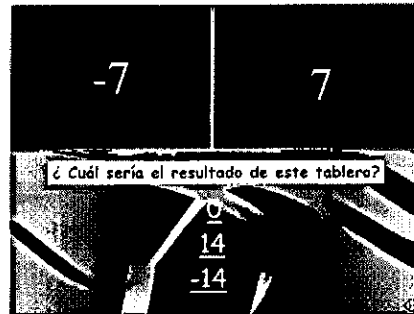
Este proyecto se elaboró con el programa PowerPoint, pues es de fácil manejo por parte del docente y para los estudiantes, y brinda posibilidades de presentar de diferentes formas un mismo contenido.

Estas presentaciones tienen por finalidad facilitar la comprensión del concepto de CERO RELATIVO, en diferentes contextos como es el caso del juego del GOLF, en donde cada estudiante diseño su palo en madera para así poder jugar, y sus otros compañeros registraban los golpes dados por cada jugador. Estos datos se organizaron en una tabla y luego se escogió la NORMAL del campo que en este caso se convierte en EL CERO RELATIVO ya que es un PUNTO DE REFERENCIA para saber que jugadores dieron más o menos golpes de lo NORMAL. Luego aparece una tabla de clasificación de los equipos de fútbol en la COPA MUSTANG en donde están los goles a favor y en contra de cada equipo y aquí aparece EL CERO RELATIVO, al no haber ninguna diferencia entre los goles anotados y los goles recibidos.

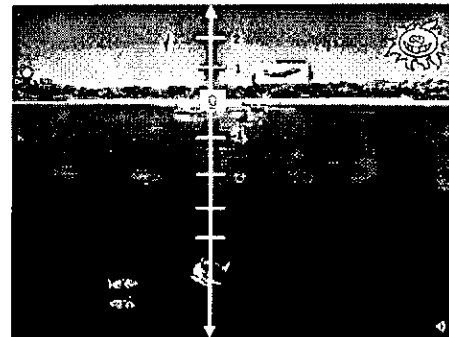
EQUIPOS	GOLES A FAVOR	GOLES EN CONTRA	RESULTADO
1	1	1	0

Después se propone un juego llamado TRIANGULOS DE COLORES en donde EL CERO RELATIVO aparece cuando hay la misma cantidad de triángulos rojos y negros. Este

juego también inicia a los estudiantes en la composición de transformaciones (operaciones con números enteros).



Por último se muestra como EL CERO RELATIVO aparece también si se tiene en cuenta la línea del tiempo, en donde se habla de antes de CRISTO y después de él y cuando se tiene en cuenta el nivel del mar.



El proyecto en si fue aplicado a un grupo de 10 estudiantes que presentaron dificultad para alcanzar el logro correspondiente a este tema aunque todos lo trabajaron en el aula de clase en guías que se diseñaron con estos mismos contenidos.

La clase se organizó en la sala de REDP en donde cada estudiante trabajó en un computador, y el profesor se convirtió en un tutor que está presente, circulando por la clase, entre ellos prestándoles ayuda que explicaba cada diapositiva para ubicar a los estudiantes en el tema que se estaba presentando. Al finalizar la clase a cada estudiante se le hicieron algunas preguntas para evaluar el proyecto.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Cuando se escogió el grupo que iba a trabajar con el proyecto y se les dirigió a la sala de REDP se les creó gran incertidumbre porque no podían creer que matemáticas se pudiera trabajar en esta sala.

Los estudiantes que fueron escogidos eran apáticos al trabajo en clase pero con la simple presentación de la primera diapositiva en donde aparece el nombre del proyecto ya se empezó a notar un cambio, ellos querían empezar de una vez para mirar que más había o de que se trataba el trabajo que debían realizar.

Todo el tiempo en el que estuvieron en la sala de REDP se escucharon risas nadie quería dejar copiar sus respuestas mientras en el aula de clase siempre se está buscando el compañero que los deje copiar.

Cuando se terminó la clase todos expresaron que nunca se imaginaron que iba a ser tan divertido.

Para los 10 estudiantes que venían presentando dificultades en el área, este proyecto los hizo interesarse por el tema presentado al punto de preocuparse por los otros logros pendientes.

Una de las sugerencias fue la de trabajar más en el aula de informática.

CONCLUSIONES

El proyecto puede liberar al profesor del papel de encargado de aplicar tareas, permitiéndole moverse por la clase, adoptando una función de apoyo, aconsejando y ayudando, promoviendo ideas nuevas y comprobando el nivel de comprensión de los conceptos establecidos.

Con la creación de un proyecto ajustado a las necesidades propias y de los estudiantes se evita tener que entrar en un dilema al conseguir o comprar SOFTWARE EDUCATIVO que en determinado momento no se sabe como ajustarlo al programa o como utilizarlo.

Como docente se ha aprovechado los recursos del computador y se han integrado de forma creativa al diario vivir.

Al involucrar el área de matemáticas en el proyecto se está usando el computador como herramienta para acceder a variadas dimensiones de comprensión y que a su vez promueva el desarrollo de la creatividad de los estudiantes en un ambiente donde se busque el fortalecimiento de relaciones respetuosas

El computador puede ser utilizado como instrumento para interactuar y crear a partir de allí enfoques que desarrollen la vida proyectiva del estudiante y así crear seguridad en sí mismos y en lo que hacen.

BIBLIOGRAFIA

- SQUIRES, David y MC DOUGALL, Anne. Cómo elegir y utilizar software educativo. Ediciones Morata, S.L. Madrid 1997.
- <http://personal5.iddeo.es/pefeco/softeducativo.html>
- <http://www.ice.uma.es/ieev/soft.htm>
- <http://www.conexiones.eafit.edu.co/Articulos/EvalSE.htm>
- <http://www.horizonteweb.com/revision/>
- http://www.sitioeducativo.com/A_Ser/a_Ser_Software.htm
- <http://www.xtec.es/~pmarques/edusoft.htm>
- http://www.ice.uma.es/edutec97/edu97_c3/2-3-03.htm

5.3.1 LAS REPRESENTACIONES DE LA TIERRA

Gladys Guerrero Moreno¹

RESUMEN

El tema de la representación de la tierra diseñado en diapositivas con el objetivo de que el estudiante interactúe con la tecnología como potenciador de las habilidades de interactuar y de manipular el conocimiento, de recibirlo y aplicarlo, no de memorizarlo y de archivarlo, presenta tres subtemas a trabajar: El globo terráqueo, las coordenadas geográficas y los mapas. Haciéndose mas énfasis en Las coordenadas geográficas, por ser el tema que presenta dificultades en cuanto a su comprensión y en la localización de cualquier punto sobre la superficie terrestre.

En lo referente al globo terráqueo al tema de los mapas solo se hace mención a sus definiciones, se deja abierta la ventana para su posterior ampliación, aplicación y evaluación de los tipos de mapas y sus diferencias e importancia para el estudio de la geografía.

Se evalúa pues, únicamente el tema correspondiente a las coordenadas geográficas a través de los ejercicios de localización que se plantean en las actividades diseñadas en las diapositivas.

INTRODUCCIÓN

Es necesario comprender que las posibilidades tecnológicas nos permiten despegar de la imagen dibujada por Reed Hundt "En este país hay miles de edificios que albergan a millones de personas que no tienen teléfono, ni televisión por cable, ni perspectivas razonables de disponer de ancho de banda, que se llaman "escuelas". Reseñado por Torres Sánchez Carlos.

Utilizar otras metodologías en el aula de clase para la enseñanza de las ciencias sociales consideradas como tediosas por parte de los estudiantes, en la experiencia del proyecto IDEP en el ámbito institucional y en particular para la asignatura específica de geografía de grado octavo en lo referente a las Representaciones de la tierra, nos deja otras posibilidades de explorar el universo llamado escuela.

¹ Licenciada en Ciencias Sociales Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Profesora CED La Belleza grados 6, 7, 8, 9 10

Es indudable que las nuevas tecnologías han venido mediando el acto educativo con el fenómeno de la información a través del cine, la TV, y que a nivel del aprendizaje significativo nos llevan una gran ventaja en el proceso de adquisición de conocimientos significativos para la cultura juvenil del mundo actual, jóvenes que se mueven en otros espacios, con intereses que la escuela no satisface. Según **Edgar Morin** el conocimiento es una habilidad humana que se basa en una competencia en lo biológico, cerebral-mental, psicológico y cultural, es entonces, conocer un fenómeno en el ámbito multidimensional. De ahí que la labor del docente se deba redefinir y hacer uso de estas y otras herramientas que la tecnología nos ofrece. "No basta con hablar del mundo sino de interpretarlo conocerlo y transformarlo".

Así mismo, hemos visto pasar de la mano la evolución de la especie humana con el desarrollo tecnológico desde el paso de la vida nómada de los cazadores a la vida agrícola sedentaria, hasta las revoluciones tecnológicas aceleradas de la segunda mitad del siglo xx, por ello no podemos seguir ajenos a sus bondades y beneficios en su uso y aplicación dentro del espacio escolar.

En términos de las nuevas mega habilidades de las que habla Torres Sánchez (20), el modelo pedagógico cibernautico pasa de la habilidad cultivada en los estudiantes de recepción pasiva de contenidos, adquirida por la metodología tradicional del maestro que explica lo que dictado o lo resumido del texto guía, para la comprensión y hacia la aprobación del examen final, hacia la búsqueda, procesamiento y reelaboración y circulación activa de la información. Significa, pasar de la habilidad de aprender los contenidos resumidos a la mega habilidad de acceder a la información global y contribuir a la actualización y enriquecimiento de la información universal.

El uso de la tecnología en el ámbito educativo, es un cambio de las costumbres y hábitos de estudio, con la alternativa de la multimedia, se tienen en cuenta nuevas condiciones de aprendizaje con imagen, sonido y color, ambientes estos que permiten desarrollar al máximo las potencialidades del individuo.

Para ampliar especificar aun más tomaremos algunas consideraciones que quiero resaltar de Encarta.

" El uso de las tecnologías en los centros escolares, facilita el aprendizaje que pasa a ser una actividad real de carácter permanente, en la que el recorrido del cambio tecnológico fuerza a una evaluación constante del mismo proceso de aprendizaje.

La creciente renovación y disponibilidad de la tecnología en las escuelas y colegios permitirá una enseñanza más individualizada, lo que provocará muchas consecuencias en el sistema educativo.

Dado que la tecnología proporciona un fácil acceso de los estudiantes a los materiales previamente preparados por los profesores, el papel del profesor pasará a ser más al de un facilitador del aprendizaje y no sólo la fuente de los conocimientos. El acceso de los estudiantes a la información hará que la orientación y la evaluación pasen a ser procesos más positivos y cercanos gracias al uso de este tipo de herramientas.

Puesto que dicha tecnología puede ayudar a los estudiantes a trabajar en diferentes niveles y contenido, se podrán atender mejor los aprendizajes diferenciados, lo que permitirá desarrollar las capacidades individuales de todos y cada uno de los alumnos. La simplicidad y rigor de la tecnología para evaluar continuamente los avances de los estudiantes individualmente permitirá al sistema medir la calidad del aprendizaje real.

El uso de la tecnología para proporcionar acceso a la información y al monitor y la posibilidad de evaluar el aprendizaje significa que éste puede realizarse en cualquier momento y lugar. El desarrollo en la tecnología de la comunicación y el incremento en la práctica personal de la tecnología permitirán que lo aprendido en las escuelas y colegios se integre con lo que se aprende en cualquier otro lugar.

Se asiste en la actualidad a una revolución tecnológica en la que se producen cambios rápidos y bruscos en la forma como la gente vive, trabaja y se divierte. Como el ritmo del avance tecnológico no parece que vaya a frenarse, el reto está en aprender a adaptarse a los cambios con el mínimo de esfuerzo físico o mental. Para conseguirlo, los sistemas de aprendizaje y aquellos que los manejan deben preparar a las personas a trabajar con las nuevas tecnologías con seguridad y de forma adecuada, y a superar con solvencia los cambios constantes en las nuevas formas de trabajar, haciendo del aprendizaje un proceso natural permanente". *Tomado de Enciclopedia Encarta.*

En síntesis, la tecnología como área del conocimiento debe afectar los métodos de enseñanza y aprendizaje de forma transversal de tal manera que abarque todas las áreas del currículo, lo que plantea expectativas y retos en el quehacer pedagógico del docente de hoy.

METODOLOGÍA

El trabajo está diseñado como material didáctico haciendo uso del programa Microsoft PowerPoint en el que el estudiante no solo recibe las nociones de los conceptos básicos de las representaciones de la tierra, de globo terráqueo, coordenadas geográficas, latitud, longitud, meridianos y paralelos, puntos cardinales y mapas, sino que además, puede interactuar con el programa y superar dificultades de lateralidad y de localización, de tal manera que aplica los conceptos dados en las diapositivas.

El proceso de elaboración de las diapositivas permitió hacer uso de las herramientas y conocimientos adquiridos durante la capacitación impartida por parte de los asesores del IDEP,

Empezando con la revisión bibliográfica de textos que contribuyera al enriquecimiento del proyecto, escanear fotografías de libros y revistas para ilustrar el trabajo y poder poner en práctica los ejercicios a desarrollar.

El tema de las representaciones de la tierra fue dividido en tres secciones a saber: El Globo terráqueo, Las Coordenadas Geográficas y Los Mapas. Exposición hecha en la diapositiva de presentación del proyecto con el uso de los hipervínculos se facilita apreciar con lógica el contenido del trabajo permitiendo al estudiante seleccionar el tema de su agrado y dirigirse nuevamente al encabezamiento para desarrollar los demás tema que comprenden el mismo.

Por falta de tiempo, solo fue seleccionado un grupo de 17 estudiantes del curso 802 que presentaban dificultades en el tema de las coordenadas geográficas.

Para poder llevar a cabo la aplicación del trabajo se dedicaron espacios del horario de clase como nivelación del logro pendiente a fin de que el grupo seleccionado superara sus dificultades.

Trabaje solamente con un computador, lo que dificultó el proceso y la expectativa de aplicarlo al curso completo se desvaneció por falta de tiempo y condiciones de trabajo.

EVALUACIÓN Y RESULTADOS

En la aplicación del programa hacia los estudiantes, se seleccionaron aquellos que no alcanzaron el indicador de logro "Aplica los conceptos de latitud y longitud para localizar cualquier lugar sobre la superficie terrestre".

En dicho tema presentaban dificultades para comprender estos términos y relacionarlos con los de meridianos y paralelos.

Con las actividades del proyecto comprendieron el tema y superaron el logro, además de que fue gratificante, tanto para los estudiantes como para mí, trabajar en el aula de informática ya que fue didáctico e innovador. Evaluando así no solo el aspecto conceptual al que estamos acostumbrados por tradición, sino los aspectos y procedimental y actitudinal.

ASPECTO CONCEPTUAL DE LA EVALUACIÓN: Los estudiantes comprendieron los conceptos relacionados con el tema.

ASPECTO PROCEDIMENTAL: Los estudiantes aplicaron de los conceptos adquiridos y comprendidos, en el interactuar con el computador, en los ejercicios de localización que presenta el proyecto.

ASPECTO ACTITUDINAL: La actitud frente al computador de agrado, expectativa e interés cambia notablemente frente a las actitudes comportamentales observadas en el aula de clase de apatía y desinterés.

Luego de la sesión de trabajo de en la sala de informática, se realizó una evaluación individual de localización de las coordenadas geográficas al grupo de estudiantes, como indicador de los resultados de la sesión el grupo de estudiantes superaron el logro pendiente y comprendieron la utilidad y aplicación del uso de las tecnologías en su aprendizaje.

CONCLUSIONES

La aplicación de las nuevas tecnologías y los documentos de multimedia no se deben limitar al desempeño de los roles que ahora desempeñan los libros de texto, las películas, guías y otros materiales educativos, sino que sea como manifiesta García Ramos Luis, para que los profesores creativos diseñen nuevas y excitantes maneras de presentar las lecciones, además porque permite potenciar su influencia para re-modelar y redefinir los roles de los sujetos involucrados en el aprendizaje.

El papel de la educación en un mundo en constantes transformaciones y avances no puede seguir permaneciendo impermeable, invulnerable, encerrado en la campana de cristal, no puede seguirse impartiendo una educación autista.

Además es innegable que los ambientes educativos tradicionales plantean un desgaste y una sensación por parte de los docentes de pérdida de tiempo, para los estudiantes de desmotivación y frente a la sociedad manifiesta las sombrías perspectivas ocasionadas por la falta de empleo y la inutilidad y desvalorización social de la educación recibida.

Hacer uso, pues, de los ambientes virtuales en el aula de clase nos bosquejan retos que reflejan nuestros deseos de innovar y de facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Enciclopedia Encarta 2000.
- García Ramos, Luis A. (1985), y Ferran Ruiz i Tarragi. Informática y Educación, Barcelona España.
- Morin, Edgar. El Método. Catedra 1981 –1992 Madrid
- Torres Sánchez, Carlos Rodolfo. Informática y Educación, Universidad de Pamplona.
- <http://www.horizonteweb.com/revision/>

5.3.2 RAMA LEGISLATIVA EN COLOMBIA

Diana Patricia Sierra Trujillo¹

RESUMEN

La propuesta pedagógica busca que mediante el uso del computador como elemento fundamental en el aula de clase, los estudiantes de grado noveno comprendan de manera amplia la organización, función, control, prohibiciones e inhabilidades propias de la rama legislativa en el país.

INTRODUCCIÓN

Después de las guerras de independencia los líderes políticos del país decidieron que el poder legislativo debería estar de manera separada y autónoma en un órgano tomado como modelo del Europeo y el Norteamericano; además optaron por que fuera bicameral y estipularon de manera clara y concisa su funcionamiento.

Como miembros de una sociedad organizada los colombianos debemos ser conscientes de que el funcionamiento del Legislativo afecta de manera directa a cada uno de nosotros, a pesar de ello el estudiante encuentra el tema aburrido, monótono y hasta confuso; debido básicamente a razones como:

- Su conocimiento implica dedicar algún tiempo a la lectura, de todos es conocido que el joven actual no se interesa por leer.
- Existen términos confusos como inhabilidad e incompatibilidad.
- El adolescente no gusta de temas relacionados con política; por que se tiene la creencia que todo lo relacionado con esta tema se vincula con deshonestidad falta de compromiso, burocracia o clientelismo.

La enseñanza del tema a través de la informática facilita el aprendizaje debido a que el computador viene utilizándose con frecuencia en los colegios desde los primeros años escolares lo cual favorece destrezas especiales, para ello se han seleccionado contenidos que se fundamentan para que: " los estudiantes sean los protagonistas del proceso de aprendizaje, el docente sea el facilitador del proceso de aprendizaje, actuando como elemento orientador, canalizador y dinamizador del mismo."

¹ Licenciada en Ciencias Sociales. Universidad Distrital Francisco José de Caldas .Grados 6,7,8,9.

TOMADO DE INFORMÁTICA EN EL AULA².

La experiencia de utilizar ambientes virtuales en el aula de clase nos abre una ventana como docentes a nuevas corrientes de investigación como por ejemplo la internet, que se ha constituido en una herramienta de consulta, en aula urbana nos ilustra algunas asociaciones, con su correspondiente dirección en la red que nos pueden ayudar tanto a estudiantes como a docentes a tener claridad en el tema,

Es indudable que el uso de los avances tecnológicos ayuda a superar problemas debido a:

- El estudiante disfruta la manipulación de maquinas por lo tanto el trabajo en el computador le es agradable.
- La animación hace llamativo el aprendizaje.
- Existe un ambiente pedagógico diferente al aula de clase.
- El docente no es un simple transmisor de conocimiento sino un propiciador de cambio.

METODOLOGÍA

La propuesta pedagógica fue diseñada en PowerPoint 2.000, ya que el programa es de fácil manejo y permite modificaciones de manera rápida y ayuda de forma creativa al desarrollo de un tema de democracia para grado noveno. Se elaboraron presentaciones animadas sobre:

- Definición de Congreso
- Función del Congreso
- Tipos de leyes
- Comisiones de Senado y Cámara
- Inhabilidades e Incompatibilidades.

Se realizó a 25 estudiantes de grado noveno que debían recuperar logro

RESULTADOS

- Se logro atraer la atención del estudiante hacia un tema para el poco interesante.
- Se cambia la tradicional idea de una clase y de un espacio educativo.
- Se puso en practica una nueva forma pedagógica de fácil acceso y aprendizaje.
- Permitted la integración de áreas en el desarrollo de un tema.
-

El resultado esperado consistía en superar el logro y el 100% fue alcanzado.

CONCLUSIONES

El uso de la informática en el desarrollo del tema permitió:

1. El estudiante asimila con facilidad el tema propuesto gracias al uso de imágenes y a la manipulación del computador permitiendo que la clase sea un distractor y no una obligación.
2. Se establece una propuesta que le permite al alumno y al docente estar en proceso de cambio continuo mediante la utilización de herramientas indispensables en el momento actual.
3. En el desarrollo del tema se permite la interdisciplinariedad de áreas; lo que además de facilitar el aprendizaje hace que el estudiante vea una articulación entre los contenidos de diversas asignaturas.
4. La realización de la propuesta facilita la relación entre contenidos – actividad cotidiana del estudiante.

BIBLIOGRAFÍA

- Amador Montaña, José Francisco. Tecnología aplicada al aula de clase. Ed. PHC. Bogotá 1.998.
- Asociación Española de Orientación pedagógica. www.uv.es/AEDP.
- Asociación Internacional de Universidades www.unesco.org/iau.
- Quevedo Jara, Luz Edith, El aula de clase y la informática. Ed. Prentice Hall de Colombia.

5.4.1 EL MUNDO DE LOS COLORES

The wonder of colors

Elizabeth Leal Avendaño, [⊗]

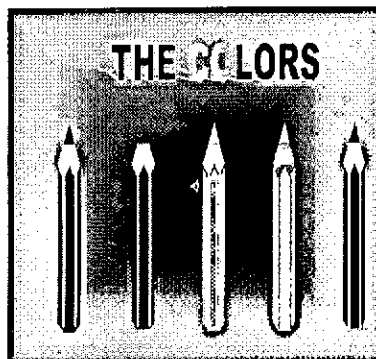
RESUMEN

Con la ayuda de la herramienta computacional se diseñó una Propuesta Metodológica, animada, flexible y de fácil navegabilidad en PowerPoint dirigida a alumnos de Preescolar, para la enseñanza, diferenciación y pronunciación de los colores en Inglés donde cada alumno puede ir a su propio ritmo y explorarlo libremente sin sentir presión.

INTRODUCCIÓN

Queremos demostrar, como siendo educadores e inquietos con los problemas surgidos dentro de nuestras aulas escolares, podemos crear, innovar y ejecutar nuestros propios programas acordes a las necesidades específicas de nuestros estudiantes, propiciando ambientes en donde los alumnos sean participes de la construcción de su conocimiento,

En vista que los Profesores de Preescolar - Primaria debemos enseñar todas las áreas del conocimiento y queriendo implementar el Inglés como segunda lengua y como no lo domino, se creó una producción de contenidos sobre los colores en Inglés interactivo, con su correcta pronunciación y con la ayuda de la Herramienta Computacional, para lograr una Educación Integral, buscando que los estudiantes de Preescolar se Inicien en la "Era Tecnológica" que estamos viviendo.



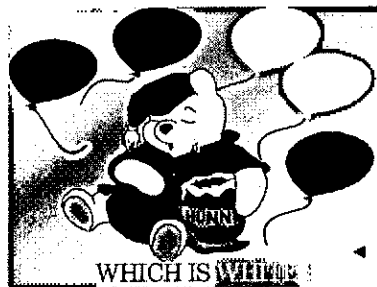
METODOLOGÍA

Esta Producción de contenidos está elaborada en PowerPoint y tiene como finalidad la enseñanza de los colores en Inglés, de acuerdo al ritmo e interés de cada alumno.

[⊗] Licenciada en Educación Preescolar, U. Incca De Colombia
Especialista en Computación para la Docencia U. Antonio Nariño

A partir de ésta pantalla de navegabilidad, donde va apareciendo cada lápiz de color, el alumno hace clic con el ratón sobre el que desee, llevándolo a una serie de eventos acorde con la realidad, además tiene fondo musical y adecuada pronunciación en Inglés.

Luego de la serie de eventos, lo lleva a una evaluación donde el alumno debe escoger la bomba de color que está viendo, si no lo logra lo anima a seguir intentándolo, de acá el alumno puede ir a crear, dibujar y aplicar colores en Paint o devolverse a la pantalla de navegabilidad para escoger otro color.



RESULTADOS

El computador por sí solo causa mucha motivación e interés para los estudiantes y aún más para los chiquitines de Preescolar. Los alumnos exploraron el programa haciéndose entre ellos comentarios y preguntas.

La mayoría de los estudiantes, navegaron según su interés por los diferentes colores, impactándoles la animación que había en cada una de las pantallas y para satisfacción mía aprendieron los colores en Inglés con su adecuada pronunciación.

Observé como si el alumno luego de escoger un color y empezar con la serie de eventos se quiere devolver, no lo puede hacer hasta que termine esta seriación, por lo tanto, hay que programarle un botón de acción en cada pantalla, por si el alumno no quiere continuar por esta ruta y devolverlo a la pantalla principal para escoger otro color.

CONCLUSIONES

Como educadora siempre me cuestionaba la manera como llegar a los alumnos para que su aprendizaje fuese más llamativo e integral, es así como aprovechando los recursos tecnológicos con que cuenta la Institución y destacando la importancia de la Informática en la Educación, creo un programa acorde a las necesidades de los estudiantes y profesora de Preescolar.

Mi Programa Permite:

- Aprovechar los recursos tecnológicos existentes en la Institución
- Familiarizar al alumno con el uso del computador
- Facilitar su navegabilidad de acuerdo a su interés
- Explorar y descubrir
- Aprender a pronunciar correctamente los colores en inglés
- Incrementar la creatividad del alumno con sus propias creaciones y aplicaciones del color

Al ir diseñando cada pantalla me di cuenta que era muy estático y como era dirigido a alumnos de preescolar, debería hacerlo más llamativo, es por eso que le programo mucha animación acorde a la realidad, esto es lo que me tomo más trabajo, tiempo y dedicación.

Pase por momentos de dudas, angustia y desconcierto, pero hoy al ver mi trabajo me siento orgullosa de los logros alcanzados, con ánimos de seguir creando y explorando nuevas cosas en bien de mis estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- BARTOLOME, A. Nuevas Tecnologías en el Aula.
<http://www.aln.org/alnweb/journal>.
- Curso Multimedia Interactiva 2000 PowerPoint, Grupo Planeta.
- ERBERT SCHILDT. Aprender fácil PowerPoint, Serie Mc Graw- Hill De Informática
- CASTELLS, M. La Era de la Información, Alianza Editorial. Madrid. 1996
- CLEVES, MARIA PAZ. Lollipop 1, Método de Inglés para niños, Editorial voluntad.
- BLAIR, Alison and CADWALLADER Jane. Zig-Zag Magic, Editorial Oxford

5.4.2 UNA MANERA ALEGRE Y DIVERTIDA PARA LLEGAR A LA LECTO ESCRITURA

Sandra Elena Vásquez M¹.

RESUMEN

La idea inicial de este proyecto es presentarles las letras del abecedario partiendo de palabras donde los niños aprenderán su sonido, las conocerán en minúsculas y en mayúsculas y las más frecuentes formas de presentación como es la script, la cursiva, imprenta y gótica.

Dándole la oportunidad al estudiante de ir realizando una auto evaluación para avanzar o devolverse a afianzar algún conocimiento que no quedo muy claro; esperando así mejorar el rendimiento educativo al usar este proyecto entretenido e interactivo de enseñanza aprendizaje.

Este proyecto por a ver sido elaborado de una manera sencilla y divertida pero con algunas técnicas de la informática puede ser visto y entendido por cualquier persona que desee ampliar sus conocimientos en la lecto-escritura

Aunque fue elaborado para niños de 5 a 7 años, también puede ser utilizados en adultos que inicien su programa de alfabetización.

Se espera que sirva de base para nuevos proyectos que amplíen el tema o lo continué para niños de mayor edad y de otro grados de primaria y porque no de bachillerato ya que en ellos es que más se ve la necesidad de tener una lectura clara y comprensiva.

INTRODUCCIÓN

Durante mi experiencia de docente en preescolar y primaria he visto como la enseñanza y aprendizaje de una buena lectura comprensiva con su correcta pronunciación y una excelente escritura con ortografía es difícil alcanzarla por los estudiantes

Si a esto le agregamos que la lecto- escritura ha sido siempre un tema de difícil entendimiento para los alumnos y por que no decirlo algo aburrido pues las realización de planas para su memorización ayuda a que se vuelva un tema tedioso para su aprendizaje.

¹ Licenciada en Administración Educativa. Universidad San Buenaventura. Especialista Gerencia Educativa Universidad del Tolima. Profesora Grado primero CED La Belleza. Bogotá

Por ello veo la necesidad de buscar un proyecto motivante e interactivo para que los estudiantes se formen lectores y productores de textos capaces de analizar, crear sus cuentos teniendo en cuenta la realidad social en que viven y pueden ser líderes de cambio.

Por ello se ha creado este proyecto para mejorar el aprendizaje y sirva de apoyo diario en la enseñanza de la lecto-escritura.

METODOLOGÍA

El proyecto " Una manera alegre y divertida para llegar a la lecto-escritura" esta realizado con el programa de PowerPoint 2000 que por su fácil manejo tanto para su elaboración como para su presentación hace que el estudiante aunque tenga pocos conocimientos en informática pueda tener acceso a el.

Este proyecto se elaboro con una animación que solo lo permite este programa de PowerPoint; la animación es tanto visual como auditiva para mayor entendimiento en los estudiantes. Cada una de las diapositivas realizadas tuvo su animación teniendo en cuenta lo que deseaba enseñar en sonido y presentación; también lleva dibujos que ayudan a comprender mejor su contenido. Estos dibujos fueron tomados de imágenes prediseñadas, video, C.D, fotos. A cada uno se le dio la animación correspondiente. En algunas diapositivas se realizaron hipervínculos sobre todo en las auto evaluaciones o cuando lo mandaba a trabajar a otro programa como Word, Paint.

Todo esto estuvo acompañado de talleres guías de trabajo y practicas directas en el computador donde el estudiante adquirió algunos conocimientos básicos de computación para poder ellos mismos manejar el proyecto.

El proyecto es para estudiantes de primero de primaria que presentan dificultades en la lecto – escritura que luego de haber trabajado por algún tiempo el proyecto es les pregunto su opinión.

El proyecto tanto en docente como en los estudiantes fue aceptado y visto con agrado para un cambio en la metodología de la enseñanza aprendizaje de la lectura y escritura.

RESULTADOS

Durante todo el trabajo de este proyecto tuve algunas dificultades pero también satisfacciones como fue obtener mayor conocimiento sobre PowerPoint y poder ver como

los niños se motivaron y disfrutaron al presentarles dicho trabajo.

Los resultados con los niños fue muy buena ya que ellos disfrutaron mucho ante la novedad del proyecto y como en alguna ocasión para ellos fue difícil de comprender ahora lo podían obtener de una manera diferente y agradable que hizo salir en ellos más de una risa.

El proyecto obtuvo en la mayoría de los niños una gran aceptación y entendimiento. Contribuyo a que los niños que tenían dificultades en la lecto - escritura mejoraran en un 80%.

CONCLUSIONES

Con la elaboración de este proyecto pude ver que la tecnología contribuye a la educación facilitando nuevas formas de avanzar en la pedagogía actual y como lo exige el nuevo milenio.

También se noto en los alumnos que presentaron dificultades la mayoría con ayuda de este proyecto logro superarlos.

Cabe decir que las dificultades más notorias fueron la falta de tiempo para su realización y falta de apoyo y accesoria, que con la colaboración de algunos compañeros que tenían mayor conocimiento se fueron superando hasta logró su culminación por completo.

BIBLIOGRAFÍA

- GÁBOR Loerincs: Micro computación tomo4 Editorial Zamora, Segunda Edición 1999.
- RIVERA LARA Mauricio: Word Windows 95 Editorial Printer Latinoamericana Ltda., Santafé de Bogotá, D.C 1996.
- Curso Multimedia Interactivo PowerPoint 2000, Grupo Planeta.
- Práctico de Informática e Internet Power Point 2000.
- MARTINEZ; F , A dónde van los medios. Editorial Murcia 1999.
<http://www.nti.uji.es/docs/nti/redesyed.pdf>.

5.4.3 ANIMALS WILD AND DOMESTIC

Maria Esperanza Uzgame Fonseca¹

RESUMEN

La búsqueda de una mejor metodología y didáctica para la enseñanza de los contenidos de inglés, lleva a la creación de presentaciones virtuales las cuales aparte de permitir el manejo del computador induce a una mejor asimilación del tema por parte de los estudiantes ya que se presenta la imagen, la palabra y la pronunciación, posteriormente se realiza una evaluación a través de la realización de preguntas igualmente en inglés.

Palabra clave: Inglés, animales, ambientes virtuales, pronunciación, escritura.

INTRODUCCIÓN

Algunas de las dificultades que se presentan tanto para enseñar como para aprender el inglés y teniendo en cuenta lo necesario que es este idioma. Tanto en la escritura como en la pronunciación, y además aprovechando la tecnología al alcance de nuestras manos se realiza el trabajo, resaltando que se busca con aspectos como: fijar mejor el conocimiento, que interactúe el alumno con el computador, que para el estudiante esto sea como un juego y que se logre mantener el interés por la clase con la realización de dichos trabajos.

Es importante aclarar que no solo se trabaja el área de inglés, sino que también hacen parte de este las ciencias naturales y la informática ya que para esto fue necesario:

- * Reconocer el computador y sus partes.
- * Función que desempeña cada una de estas.
- * Dibujar y explorar con el computador.

Se espera generar interés en los estudiantes y en los maestros para lograr continuar con este tipo de proyectos haciéndolos extensivos a todas las áreas del conocimientos.

¹ Licenciada en Ciencias Sociales. Universidad Pedagógica tecnológica de Colombia. Profesora Grado Segundo CED La Belleza

METODOLOGÍA.

Se aplicó a los estudiantes que presentan mayor dificultad en el área de inglés. Se llevaron al computador y cada uno desarrollo la actividad teniendo en cuenta que ellos tienen conocimientos previos acerca del manejo del computador.

Como se dijo anteriormente para aplicar el proyecto a los estudiantes se tuvieron en cuenta los siguientes indicadores de logro.

1. Reconoce animales domésticos y salvajes.
2. Identifica la pronunciación y la escritura de los nombres de algunos animales.
3. Afianza el manejo de preguntas sencillas con ¿what is it?

Se aplicó a los estudiantes de la siguiente manera..

1. Una presentación de animales salvajes y una de domésticos.
2. El estudiante escoge la palabra y posteriormente aparece la imagen del animal el nombre y la pronunciación, ocurre sucesivamente con todos los animales.
3. Para la aplicación del proyecto fueron tenidos en cuenta los alumnos que presentaron mayor dificultad para el inglés, se evaluó por medio de preguntas sencillas empleando ¿ what is it? En dicha presentación aparece la pregunta y tres opciones, si escoge la correcta en otra presentación se le confirma, pero si escoge la incorrecta otra presentación le pide que repita.

EVALUACIÓN

Se le presento al estudiante una diapositiva en donde se preguntaba por un animal el inmediatamente seleccionaba, pues asimilo fácilmente los animales con su nombre.

La pregunta se realizo empleando ¿ what is it? Y la imagen del animal, el niño al ver las opciones ya sabia cual era, de los niños que trabajaron el proyecto en su totalidad asimilaron fácilmente el ejercicio, a la vez que mecanizaron el manejo del computador facilitando además.

RESULTADOS

Los resultados obtenidos fueron positivos ya que se vio mayor asimilación del conocimiento en los alumnos que trabajaron en el computador e igualmente el interés por interactuar con la maquina los motivo, pudieron diferenciar con mayor rapidez los animales domésticos y los salvajes

CONCLUSIONES

- El niño asimila con mayor rapidez el conocimiento.
- Se despertó en el niño un gran interés por trabajar en el computador
- Se le facilitó al niño el reconocimiento y diferenciación entre animales domésticos y salvajes.
- El interés que se vio en los niños por el trabajo me motivo para seguir realizando este tipo de actividad en todas las áreas considerando que este facilita el aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Tiznado Santana, Marco Antonio, PowerPoint 7.0 a toda máquina, Santafé de Bogotá. Mc Graw Hill, 1997.
- Payne A. Software para profesores; Que se puede hacer y como con un computador en el aula. Madrid Paraninfo 1986.
- Amador Montaña, José Francisco, Informática en el aula 2, Prentice Hall, Colombia Santafé de Bogotá 1999

5.4.4 CAJITA DE COLORES (COLORS BOX)

Sandra Antolínez Valbuena²

RESUMEN

Con esta propuesta se busca diseñar actividades motivantes, agradables y eficaces, empleando uno de los recursos tecnológicos con los que se cuenta actualmente como es el computador para facilitar el aprendizaje del inglés a través de la construcción de ambientes virtuales.

Se eligió que uno de los temas contemplados en el plan de estudios de la Institución en la asignatura Idioma extranjero; específicamente los colores en inglés, haciendo énfasis en la escritura, en la pronunciación y en la adquisición de vocabulario nuevo acorde al color trabajado. Se elaboró una presentación en PowerPoint por ser un programa que permite la elaboración de diapositivas con diferentes elementos.

Palabras Claves: Ambientes virtuales, aprendizaje, innovación, idioma extranjero, animación, interacción, pronunciación, refuerzo, creatividad, auto evaluación.

INTRODUCCIÓN

Por ser el inglés la lengua más hablada en la actualidad, es de vital importancia iniciar su estudio a temprana edad ya que se pueden estimular posibilidades psicológicas y lingüísticas que facilitan su manejo y ofrecen al estudiante, la posibilidad de adquirir bases sólidas para la solución de dificultades posteriores al tratar temas más complejos en el bachillerato.

Debido a la carencia de una persona licenciada en esta área que asumiera la carga académica en primaria los directores de grupo tuvimos que hacerlo. Ante este reto surgió la necesidad de buscar estrategias de apoyo para facilitar el trabajo y el aprendizaje de los estudiantes generando el interés y la atención por las clases; evitando así el miedo y el rechazo hacia la misma.

El inglés básico, simplificación realizada por los británicos Odgen y Richards, psicólogo y pedagogo respectivamente, se utiliza sobre todo en la enseñanza del idioma como segunda lengua con el fin de convertir el inglés en la lengua internacional; lo que da soporte a la decisión de extender el estudio del mismo a la primaria para evitar el fracaso al que se veían abocados los estudiantes al iniciar el bachillerato.

² Licenciada en Pedagogía Reeducativa, Universidad Luis Amigó.
Especialización en Educación y Orientación Sexual, Universidad Manuela Beltrán

Cabe aclarar que para los estudiantes de bachillerato que no han recibido esta formación desde los primeros años, el inglés ofrece gran complejidad más que todo por la diversidad entre la escritura y la pronunciación y lo que se observa a mayor escala en las personas adultas que generalmente lo estudian en el último grado de bachillerato.

METODOLOGÍA

El proyecto inicial se aplicó a mediados de mayo, tomando como muestra un grupo de quince alumnos de 8, 9 y 10 años, del curso 302 del C.E.D. LA BELLEZA, jornada tarde. Se inició con una charla y algunas recomendaciones; posteriormente se hizo la presentación que en ese entonces constaba de veinte diapositivas.

Aunque el programa tuvo gran acogida por ser algo nuevo para ellos, se detectaron algunas dificultades que no permitían el alcance del logro propuesto; por lo que se procedió a la realización de cambios, ajustes y correcciones. Posteriormente una vez lista la propuesta se inició su presentación con los estudiantes del mismo grado obteniendo excelentes resultados.

Este proyecto se elaboró con el programa PowerPoint, que permite hacer presentaciones con la creación de diapositivas que pueden contener elementos como: dibujos, animaciones, textos, sonidos, líneas, arcos, formas, gráficos. Todo lo que se incluye en una diapositiva es considerado como un objeto gráfico. Los objetos son elementos básicos de construcción en PowerPoint.

Para elaborar las pantallas se buscaron algunos dibujos y sonidos en la galería de imágenes que ofrece PowerPoint. Cada aspecto de un objeto se puede manipular usando la herramientas y comandos de este programa, agrupar, desagrupar, volver a colorear, aumentar tamaño, entre otras.

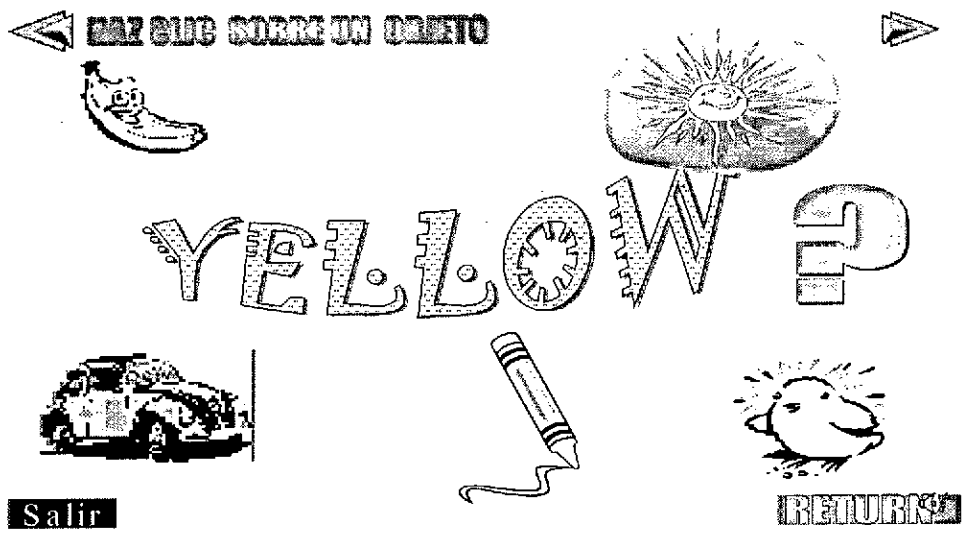
A varios dibujos se les colocó movimiento recurriendo a la opción configurar diapositiva, otras figuras con movimiento se bajaron de la página [www. Microsoft.com\clipgallery](http://www.microsoft.com/clipgallery), en la sección secuencias lo mismo que algunos sonidos. Otros fueron tomados de la Enciclopedia animales peligrosos y del CD Mega Clipart.

Cada color tiene música diferente, elegida con mucho cuidado buscando que fuera apropiada para la edad de la población elegida, finalmente se insertó la pronunciación en cada diapositiva.

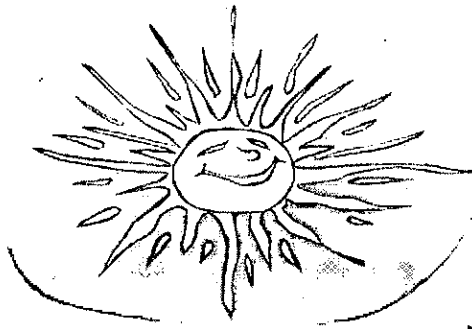
Se diseñó una diapositiva inicial que contiene los colores trabajados en la que el estudiante puede elegir el que desee ver y estudiar, haciendo clic sobre el mismo.



Ésta lo lleva a la diapositiva de presentación del color elegido, en la que éste aparece escrito en inglés rodeado de dibujos caricaturescos.



Al hacer clic sobre un objeto, aparece éste con su animación, su escritura en inglés la pronunciación y se indica la actividad ha realizar.



SUN

Salir

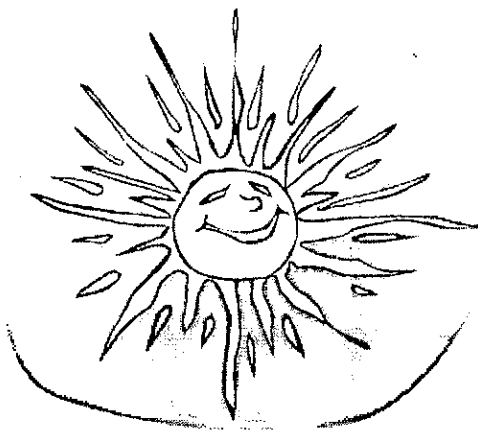
RETURN

Cada diapositiva tiene opciones como: regresar a la diapositiva inicial para volver a estudiar un color regresar a la página presentación del color que se está trabajando para seleccionar otro objeto.

También se puede repetir una diapositiva; esto si hay dificultad en la escritura, o en la pronunciación, salir del programa, o simplemente para reforzar lo visto y prepararse para las actividades de evaluación que van al finalizar cada color.



IS SUN



BLUE?
RED?
YELLOW?

Salir

RETURN

Así se busca que el estudiante no avance hasta responder correctamente las evaluaciones del color trabajado. Las pantallas que aparecen son la muestra de esta propuesta, que se puede consultar en su totalidad en la página Web <http://cedlabelleza.netfirms.com>.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Una vez lista la propuesta se inició su presentación con los estudiantes del grado 302 observando expectativa y alegría antes y durante la presentación, atención y disposición para aprender, que se mantuvo hasta el final.

Fue muy significativa la Expresión de admiración ante la animación de los objetos, el sonidos y la música. Interés por adquirir los conocimientos expuestos en las diapositivas y la repetición en coro cuando la narradora lo indicaba. También la habilidad para narrar, reproducir y expresar lo trabajado; esto observando en el manejo de contenidos y la adquisición de vocabulario, al responder correctamente, a las preguntas realizadas en las evaluaciones y en los excelentes resultados en actividades, como elaboración de cartelera, coloreando a partir del nombre de un color en inglés, respuestas escritas, y orales a preguntas abiertas. La principal dificultad detectada fue que en la diapositiva no se podía repetir varias veces la pronunciación al hacer clic sobre un objeto específico, por lo demás, cabe aclarar que se alcanzó el logro propuesto al iniciar el proyecto.

CONCLUSIONES

La construcción de ambientes virtuales en el área de inglés permiten franquear en alguna medida las dificultades mencionadas anteriormente, ya que facilitan el aprendizaje, a través de la interacción alumno-docente-programa.

Los estudiantes de hoy necesitan ser competentes en todos los campos y hacer uso de la tecnología de la información, es decir conocer el computador (hardware), manejar los programas de uso general (software) ya que se han convertido en una herramienta grandes beneficios y servicios para la educación, enfocada en la pedagogía activa.

El computador es pues, un recurso didáctico que ofrece a el docente muchas posibilidades para mejorar su labor, lo que se ha demostrado con el proyecto para la construcción de ambientes virtuales por ser muy interesantes y exigir el uso de la mayoría de los sentidos, vista, oído, tacto, que facilitan mantener la atención y desarrollar la observación, la creatividad y la memoria.

BIBLIOGRAFÍA:

- BARTOLOMÉ, A. Nuevas Tecnologías en el aula.
<http://www.aln.org/alnweb/journal>
- APPLETON-CUYAS. Spanish-English. English-Spanish. Dictionary. Editorial Prentice Hall.
- Curso Multimedia Interactivo PowerPoint 2000. Grupo Planeta.
- Enciclopedia Microsoft Encarta 2001.
- Practico Curso de Informática e Internet PowerPoint 2000.
- Redp. Curso presentación PowerPoint.

5.4.5 THE HUMAN BODY PARTS

Bertha Lilia Gutiérrez Martínez, *

RESUMEN

Para facilitar a los estudiantes de grado tercero una adecuada escritura y pronunciación en Inglés de las partes del cuerpo humano, se elaboró una propuesta metodológica en PowerPoint con animación, creando un ambiente de aprendizaje motivante, flexible e interactivo a través del computador, dejando de lado la dirección y las órdenes.

PALABRAS CLAVES: presentación animada, herramienta informática, ambiente interactivo.

INTRODUCCIÓN

La falta de una propuesta metodológica innovadora en la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés ocasiona dificultades en la aprehensión del mismo. En el tema las partes del cuerpo humano, al niño se le explica utilizando una clase tradicional. Por lo general el estudiante muestra poco interés e inquietud en el desarrollo de la clase y su participación es mínima. Lo que se logra con esta enseñanza, es que el alumno, memoriza la escritura y presenta muchas dificultades con la pronunciación. La causa de la deficiencia en la pronunciación, se debe a que los directores de curso de la Básica primaria, deben dictar el inglés sin tener la formación adecuada en este idioma.

Frente a este estado del problema, teniendo en cuenta las deficiencias encontradas y ante la imposibilidad de adquirir una capacitación inmediata en el idioma inglés, se vio la necesidad de plantear una metodología diferente y moderna que sirva de apoyo tanto al docente como al estudiante, que motive al niño y lo haga partícipe, logrando establecer como propuesta de solución un programa sobre las partes del cuerpo humano.

La propuesta metodológica consiste en usar la tecnología de las herramientas informáticas. Se escogió el PowerPoint, como una alternativa ideal para lograr la construcción de un conocimiento significativo por parte del alumno, permitiéndole seleccionar una gran variedad de caminos mientras navega entre la información y se decide por alguna parte específica de acuerdo con sus capacidades, intereses y las características de su proceso de aprendizaje.

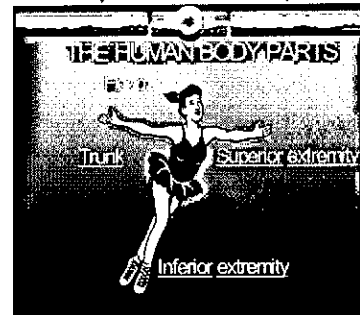
* Licenciada Educación Básica Primaria. Universidad de Cundinamarca
Especialista Computación para la Docencia. Universidad Antonio Nariño

METODOLOGÍA.

Para lograr una correcta escritura y pronunciación en inglés de las partes del cuerpo humano, se diseñó y elaboró un programa educativo como parte de una estrategia integral para estructurar y guiar la exploración de los alumnos en el tema, sin saturar su aspecto cognitivo, sino por el contrario, brindándoles los recursos que motiven sus intereses y conviertan sus disposiciones en actividades viables para el aprendizaje.

La propuesta metodológica busca que el sistema tradicional del maestro informador y el alumno oyente, sea reemplazado por un ambiente de aprendizaje donde el estudiante avance a su propio ritmo y reciba refuerzo diferencial debido a sus capacidades y destrezas, desarrollando en el niño la imaginación, ayudándolo a recordar, a usar la información que previamente se les ha proporcionado y para complementar lo que ha aprendido inicialmente.

La estructura general de la propuesta consta de un nodo principal, conformado por el dibujo del cuerpo humano, con sus principales partes que son: **head, superior extremity, trunk, inferior extremity**, con botones en cada parte del cuerpo que al hacer clic sobre ellos o sobre los nombres se abrirán diapositivas con gráfico, texto y audio de la parte correspondiente ampliando la información.



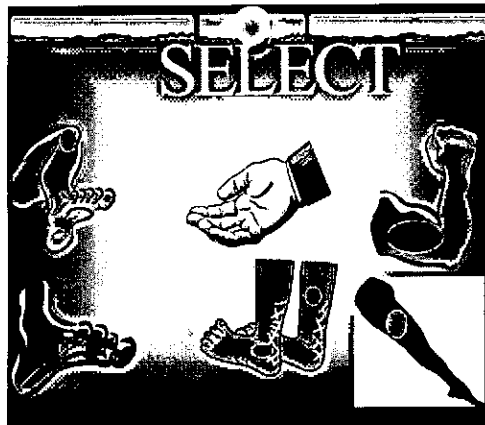
Para elaborar las pantallas se escanearon algunos dibujos y se les hizo los arreglos necesarios de acuerdo a la necesidad. También se utilizaron imágenes prediseñadas y de archivo que se desagruparon para colorear y darle animación a cada parte.

Otras se perfeccionaron llevándolas a paint:

Al final de cada parte hay una pequeña evaluación de selección que le permite al niño comprobar si ha aprendido.

El programa lleva dos pantallas en las cuales el estudiante puede escribir o dibujar trasladándose a Word o Paint.

Es fácil de usar, porque el usuario selecciona una opción con un clic de un botón del ratón y determina en cada momento qué es lo que quiere ver, sin necesidad de ceñirse a un orden secuencial para entender.



RESULTADOS

La presentación a un grupo de estudiantes de grado tercero en el CED la Belleza, fue exitosa. Los alumnos dieron muestras de alegría, curiosidad, interés y motivación al experimentar con el uso del computador. Para ellos, la animación fue novedosa y sobre todo, reconocieron la voz y manifestaron que como ellos pronunciaban algunos nombres, había diferencia con lo presentado en las diapositivas.

También se sintieron atraídos por los avances modernos de la nueva tecnología que se usa para el aprendizaje.

Al implementarlo a los estudiantes del curso 301, se detectó que a cada pantalla se le debe colocar un botón de retorno a la misma, para que el usuario pueda repetir la presentación de una forma rápida, sin tener que devolverse a la principal y así poder mecanizar adecuadamente la pronunciación.

CONCLUSIONES

El resultado final de este trabajo, consiste en la presentación de una propuesta metodológica que sintetiza unas recomendaciones de cómo desarrollar el tema con ayuda del paquete elaborado, contribuyendo a subsanar algunas deficiencias de pronunciación en inglés, en el tema las partes del cuerpo humano.

Para los alumnos, la novedad en el uso del computador y el empleo de las herramientas informáticas hizo que el tema se presentara interesante, innovador y fantástico.

El computador en este momento, es una de las herramientas indispensables para producir cambios en la educación. El desafío es convertir esta tecnología en una ayuda educativa, es decir, asumir la posición en la que el profesor, alumno y computador estén en una dinámica que no solo sea de ayuda sino de complementación, que permita interacción y posibilidades de desarrollo de la creatividad, lógica, imaginación y adquisición de conocimiento. Para esto el profesor debe optar por el cambio y manejar en su quehacer diario, nuevos ambientes de aprendizaje.

En concordancia con lo anterior, la presentación elaborada busca un cambio innovador en el tratamiento del tema.

Este resultado, justifica que se siga implementando esta clase de trabajos.

La sociedad moderna exige una pedagogía activa que brinde al educando la oportunidad de apropiarse del conocimiento y aplicarlo a las necesidades individuales y sociales. Por ello el docente debe apoyarse en las diversas modalidades que ofrece la tecnología, teniendo en cuenta a quien se le da la información. Los estudiantes de hoy, pertenecen a la sociedad de la información, a la cultura de la imagen.

BIBLIOGRAFÍA.

- BRAUNER, J. BICKMAN. Sociedad Multimedia. Editorial Gedisa. Barcelona. 1998.
- MARTINEZ, F. A dónde van los medios. Editorial Murcia. Murcia. 1999.
<http://www.nti.uji.es/docs/nti/redesyed.pdf>
- BARTOLOME, A. Nuevas Tecnologías en el aula.
<http://www.aln.org/alnweb/journal>
- CASTELLS, M. La era de la información. Alianza Editorial. Madrid. 1996.
- POOLE, J. Tecnología Educativa. McGraw Hill. 1999.
- APPLETON-CUYAS. Spanish-English. English-Spanish. Dictionary. Prentice Hall, Inc..
- Curso Multimedia Interactivo PowerPoint 2000. Grupo Planeta
- Práctico Curso de Informática e Internet PowerPoint 2000. El tiempo.

5.4.6 COMPRESION DE LECTURA

Esmeralda Barbosa¹

RESUMEN

El trabajo realizado habla sobre los principales "ruidos" que se presentan en la comprensión de lectura, como son ruidos en el canal, ruidos en la fuente, ruidos del mensaje, ruidos en el canal y ruidos del receptor, y presenta pautas para la superación de los ruidos más frecuentes dentro de la lectura habitual.

Este proyecto fue aplicado con grado séptimo, como recuperación del logro " presenta informes escritos y orales acerca de las lecturas realizadas en clase y en casa", correspondiente al segundo periodo; y del logro "Resume e interpreta diferentes tipos de texto", correspondiente al último periodo del año lectivo.

Se presenta un texto en este caso sobre el proceso de realización de lectura habitual, en donde se eliminan ruidos de la fuente y del mensaje. En cuanto a la fuente, la presentación sobre la pantalla no presenta impresiones borrosas ni errores ortográficos. En cuanto a los ruidos del mensaje, el texto presentado es una correcta elaboración por parte del autor, lo cual facilita la comprensión del lector.

Igualmente, el texto presentado lleva al lector hacia la aplicación de aspectos importantes para eliminar los ruidos del canal, por ejemplo la eliminación de la vocalización y la subvocalización.

INTRODUCCIÓN

El trabajo realizado tiene tres diferentes etapas:

Una etapa de elaboración del proyecto, pensando en el grupo con el cual se iba a aplicar. Una segunda etapa de aplicación del proyecto, que como se mencionaba es trabajo de recuperación de los logros mencionados. La tercera parte es la recolección de datos del trabajo.

¹ Licenciada en filología e Idiomas. Universidad Nacional de Colombia.
Profesora CED La Belleza Grados 6, 7

ALCANCES

El trabajo realizado permitió el alcance de los logros propuestos, permitiendo la implementación de la lectura a través de un medio electrónico (el computador), haciendo uso de la tecnología, que es lo más reciente en cuanto a recursos didácticos.

Este proyecto es innovador en la medida en que hace uso de un texto escrito en el computador, no de un texto impreso como objeto de lectura, como suele utilizarse usualmente.

CONCLUSIONES

- Tiene como objetivo que los estudiantes sean capaces de comprender un texto y puedan dar cuenta de él. Leer y comprender el texto, dentro de los diferentes tipos de texto que se trabajan a lo largo del año.
- El tipo de texto presentado aquí es de tipo expositivo e informativo.

BIBLIOGRAFÍA

- BRAUNER, J. BICKMAN. Sociedad Multimedia. Editorial Gedisa. Barcelona
- BARTOLOMÉ, A. Nuevas Tecnologías en el aula.
<http://www.aln.org/alnweb/journal>.
- POOLE, J. Tecnología Educativa: Mc Graw Hill. 1999

5.4.7 PAST PERFECT PROGRESSIVE

Claudia Patricia Quiroga Carrillo¹

RESUMEN

El proyecto **PAST PERFECT PROGRESSIVE**, se realizó a partir de los conocimientos adquiridos durante la capacitación para la adaptación, en el *C.E.D. LA BELLEZA J. T.*, de ambientes virtuales en el aula.

Se eligió este tema dada la complejidad del mismo pues a través de la práctica se ha evidenciado la dificultad que presentan los estudiantes para la comprensión y aplicación de los tiempos gramaticales en Inglés.

INTRODUCCIÓN

El Inglés es considerado hoy por hoy una lengua extranjera fundamental para la comunicación en los diferentes ámbitos del desarrollo humano; se puede considerar "analfabeta" a la persona que no tenga alguna noción sobre este idioma. A pesar de esto es difícil para los estudiantes estructurar una nueva base para su manejo y comprensión aunque sean conscientes de su indiscutible importancia.

La implementación de ambientes virtuales en el aula ha permitido que a los jóvenes de grado décimo se les facilite la aprehensión de este tema llevándolos a interesarse más, no solo por el Inglés sino por los sistemas, brindándoles la oportunidad de complementar el programa o hacerle las modificaciones que ellos consideren.


METODOLOGÍA

El proyecto **PAST PERFECT PROGRESSIVE**, se desarrolló a partir del programa **POWER POINT**, pues es de manejo sencillo para los estudiantes y les brinda posibilidades de "jugar" con los temas que se planteen.

Se diseñaron diapositivas explicativas y didácticas para que cada estudiante se ponga un reto al iniciar la presentación y cumpla una meta al finalizarla. A la vez se trabaja desarrollo de competencias básicas en lengua extranjera.

¹ Licenciada en Idiomas Universidad Distrital profesora CED La Belleza Grados 9, 10, 11

El programa inicia con cuatro diapositivas explicativas, para que el estudiante se ubique en el tema y le sea más fácil desarrollar las actividades que se plantean. Luego, se deben completar las oraciones de cada diapositiva según las posibles respuestas, teniendo en cuenta la estructura del Past Perfect Progressive. Esto se complementa con la parte de repetición oral de los textos que aparecen escritos en cada una.



She had been _____ health foods

Eating
Buying
Playing
Speaking

El programa fue aplicado a cuarenta estudiantes de grado décimo, cuyas edades oscilan entre los 15 y 17 años, con un grupo de apoyo de 20 estudiantes en el aula de informática y un grupo de 20 en el aula de clase.

Ambos grupos desarrollaron el mismo tema al tiempo pero en diferentes ambientes, luego intercambiaron experiencias siendo mucho más provechosa la del ambiente virtual.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

- * Para los estudiantes del grupo de apoyo fue algo que los hizo interesarse más por el inglés y la informática.
- * Los estudiantes que estuvieron en el aula y luego pasaron a sistemas definieron conceptos que en el aula de clase no habían quedado claros.
- * La mayoría hizo sugerencias para mejorar o complementar el programa.
- * Quienes estuvieron en sistemas captaron el tema sin necesidad de hacer nuevas explicaciones.
- * Una de las sugerencias fue la de trabajar más en el aula de informática y crear programas en conjunto (profesor-estudiante)

CONCLUSIONES

Los ambientes virtuales son de gran ayuda para los estudiantes y para los profesores ya que nos permiten utilizar la tecnología para ponerla a nuestro servicio, tanto en la creación de material como en el manejo e implementación de programas que complementen nuestra actividad como docentes.

BIBLIOGRAFÍA

- AMADOR, MONTAÑO José Francisco. Informática en el aula No 9. Ed. PHC. 1998.
- SQUIRES, David y MC DOUGALL, Anne. Cómo elegir y utilizar software educativo. Ediciones Morata, S.L. Madrid 1997.

5.5.1 EL MARAVILLOSO MUNDO DEL COMPUTADOR

Luz Marina Rodríguez H.¹

OBJETIVO GENERAL

Con este proyecto se espera la motivación de la comunidad educativa para el uso apropiado del computador como una herramienta fundamental en el aprendizaje y desarrollo de las potencialidades en las diferentes áreas del conocimiento, acorde con los avances de la ciencia y tecnología para así aplicarlo en su vida cotidiana.

RESULTADOS ESPERADOS

Para mí es un impacto a nivel científico y tecnológico, de acuerdo a la experiencia adquirida con la investigación, la exposición en la feria y el aprendizaje que la tecnología nos está aportando día a día, en general el tema fue muy bien aceptado y los logros propuestos fueron alcanzados. Con las actividades del proyecto comprendieron el tema y superaron el logro, además es grato, tanto para los estudiantes como para mí, trabajar en el aula de informática ya que fue didáctico, innovador y motivador



INTRODUCCIÓN

Teniendo en cuenta tanto las necesidades de los alumnos como los avances tecnológicos y técnicos se hace indispensable en poseer los mínimos conocimientos de tipo

¹ Profesora Grado segundo CED La Belleza

informático, por lo tanto esta área debe existir en toda institución educativa con la misma importancia que cualquiera de las áreas tradicionales.

OBJETIVOS

- Desarrollo de procesos intelectuales efectivos volitivos y de acción.
- Conocimientos tecnológicos que les permita auto educarse en este campo cuando abandone sus aulas.
- Adquirir destrezas que facilite interactuar con el computador.
- Desarrollo de habilidades que les permita acceder a los progresos en el software actual y futuro.

INDICADORES DE LOGROS

- El alumno adquiere conocimientos claros de acuerdo a los diferentes temas y tecnologías.
- Involucrar la informática en el desarrollo de actividades escolares y familiares como medio para mejorar la formación y asegurar la integridad social del estudiante.
- Experimentar teorías, métodos, técnicas y procesos que faciliten la valoración y por ende una permanente innovación de las asignaturas.

MARCO TEORICO

Teniendo en cuenta los avances tecnológicos y técnicos presentes en la actualidad se hace indispensable en nuestra institución capacitar a los alumnos en el área de la informática con miras al desenvolvimiento en la vida cotidiana, no se puede desconocer la importancia de las nuevas tecnologías y técnicas que día a día invaden la vida del ser humano. Sin distinción de clase social principalmente en el campo informático este ha llegado a ser indispensable y requerido en todas las áreas del conocimiento intelectual por lo tanto se ha convertido en un apoyo estratégico en cualquier campo del saber. Es indudable que las nuevas tecnologías han mediado el acto educativo con el fenómeno de la información a través del cine, la TV. Entonces la labor del maestro se debe redefinir y hacer uso de estas y otras herramientas que han permanecido aisladas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

METODOLOGÍA

El programa está diseñado en Microsoft PowerPoint donde el estudiante interactúa con el computador, con unos conocimientos mínimos del computador, sus accesorios, sus periféricos y cada una de ellas partes que componen un computador como Software y Hardware

CONCLUSIONES

Las nuevas tecnologías y medios multimedia les son herramientas que colaboran al proceso de enseñanza aprendizaje, al igual que los libros, el cine, la televisión, al igual que otros medios pedagógicos, esto nos permite crear y diseñar los diferentes temas del saber.

BIBLIOGRAFÍA

- Nuevas tecnologías: [www Galeon.com](http://www.Galeon.com) / send /
- El mundo de la computación, editorial océano, Barcelona, 1985
- Conferencias idep

5.5.2 DISEÑO Y TECNOLOGIA EN EL MUNDO DE HOY

José Eusevio González Trujillo¹

RESUMEN

Con este trabajo se plantea la elaboración y aplicación de presentaciones animadas en computador para la enseñanza de la tecnología, especialmente el concepto de diseño. Este instrumento de enseñanza y aprendizaje se diseña a fin de ser utilizado como asistente de clase o tutorial en el marco de la enseñanza de secundaria y media técnica.

INTRODUCCIÓN

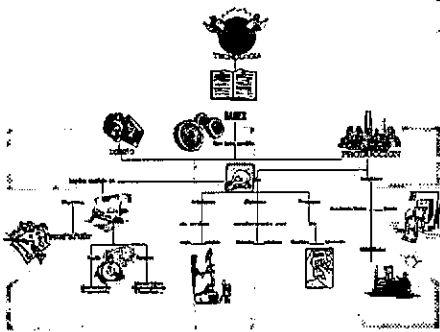
Frecuentemente se oye en la radio o en la televisión que una empresa le hace propaganda a sus productos, porque son fabricados con una tecnología de alta calidad, o con la más moderna o la más eficiente tecnología.

Se habla tanto de la tecnología porque la lucha por la supremacía económica entre empresas y por la económica militar entre países se logra solamente a través del dominio de los más eficientes métodos de producción para productos existentes y del invento de nuevas necesidades, que no pudieron ser satisfechas antes por no haberse logrado la invención necesaria.

Por esto las organizaciones en general deben buscar espacios de participación, trabajo en equipo, centrar sus esfuerzos donde se tengan en cuenta las diferencias individuales, buscar que en los establecimientos educativos, orienten su labor en la parte académica, sin descuidar los manejos administrativos. Que todas las organizaciones se preocupen por desarrollar estrategias de convivencia y respeto por los valores humanos y el mismo ser.

El mundo moderno se apoya en el diseño y a la vez se ha convertido en el instrumento primordial para que en los diferentes países, se logren los avances tecnológicos más significativos del mundo; con el diseño y mediante los lenguajes de la comunicación y la graficación se dan o desarrollan entre otras nuevas: ideas, ilustraciones, dibujos, gráficos y símbolos, los cuales se conjugan en la creación y solución de las necesidades apremiantes de la humanidad.

¹ Licenciado en Mecánica y Electricidad. Universidad Pedagógica Nal. Profesor de Tecnología e Informática, Grados 7 a 11 del CED La Belleza



Es a través del **DISEÑO**, que el hombre modifica, cambia o ajusta sus propuestas actuales o de nuevos artefactos o productos y utiliza tanto el dibujo y la graficación como herramientas fundamentales para realizar los ajustes requeridos, como etapa inicial y básica antes de su producción y comercialización. La esencia del Diseño es la creatividad, la innovación y la capacidad para divergir ante la producción existente; con el aprovechamiento de estas facultades humanas los países desarrollados han logrado sus avances más notables en el mundo.

METODOLOGÍA

Este trabajo está elaborado con el Programa PowerPoint 2000, programa de uso general para presentaciones, este programa se aprendió a manejar durante el proceso de capacitación del proyecto IDEP, facilitado este conocimiento se busco crear un programa de aplicabilidad que permitiera un acercamiento al concepto de tecnología y diseño por parte del docente de otras áreas y de los estudiantes del colegio en general, con ello se busca mostrar la aplicabilidad del diseño y la tecnología en la vida diaria, ahora los docentes puedan disponer de un programa diseñado para ser modificado y hacer propuestas que consideren adecuadas para enriquecer este trabajo y ajustarlo a las necesidades de la institución.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En clase se dejó una serie de preguntas para los estudiantes que debían lograr de la materia de Tecnología, se le sugirió a estos alumnos que vieran el trabajo instalado en cada uno de los equipos de la sala de Informática, para algunos estudiantes fue difícil entender algunos conceptos por la falta del manejo de un metalenguaje de carácter técnico y se les dificultó el manejo del programa. Se les explicó el manejo de este y se permitió que los alumnos pudieran manipularlo sin inconvenientes, se les explicó algunos conceptos técnicos y se aclaró las dudas que existieran.

CONCLUSIONES

- El programa fue aplicado a distintos grados de la institución, los alumnos a los que se les aplicó el programa, mostraron interés por la historia del diseño y comenzaron a plantear preguntas las cuales nunca hacían en clase.
- El uso de herramientas informáticas de productividad, buscando así que el alumno aprenda a utilizarlas en la aplicación de proyectos.
- La dinamización de proyectos colaborativos, y la interdisciplinariedad de los saberes, los alumnos buscan espacios extraclase para buscar información en internet

El área de tecnología e Informática como integradora del currículo propone realizar actividades que partan del entorno real del alumno y que lo lleven a construir aprendizajes significativos.

BIBLIOGRAFÍA

- CABERO ALMENARA, J. (1994): "Evaluar para mejorar: medios y materiales de enseñanza", en SANCHO, J.Mª: *Para una tecnología educativa*, Barcelona, Horsori, pp. 241-267.
- BRAUNER, J. BICKMAN. (1998): Sociedad Multimedia. Editorial Gedisa. Barcelona.
- BARTOLOMÉ, A. Nuevas tecnologías en el aula. www.aln.org/alnweb/journal

5.6.1 LECTO ESCRITURA RÍTMICA CON BASE EN PALABRAS

Santiago Chica Palma¹

RESUMEN

El concepto planteado de lecto escritura rítmica con base en palabras, se define, tomando como punto de referencia la utilización por parte de las personas del lenguaje hablado, que intrínsecamente lleva consigo una definición rítmica en cada una de sus expresiones, de esta forma al utilizar las palabras como medio de comprensión del lenguaje rítmico musical, el estudiante comprenderá mucho más fácil el concepto para poderlo aplicar en la interpretación de instrumentos rítmicos, y posteriormente melódicos y armónicos.

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de la lectura y escritura de las figuras rítmicas en los estudiantes que cursen la asignatura de música, es parte fundamental en el proceso pedagógico de esta en lo que tiene que ver con la expresividad y desarrollo psicomotriz, cuya base fundamental es la interpretación de instrumentos musicales.

Las figuras rítmicas presentadas a los estudiantes sin ninguna ayuda se hace más complicadas para la asimilación y aplicación de aquí la importancia de las palabras en el proceso de aprendizaje ya que facilitan y aceleran el mismo.

METODOLOGÍA

Esta ayuda didáctica esta elaborada con el programa PowerPoint de tal forma que se facilite su comprensión desde su comienzo hasta el final; se inicia presentando y explicando las partes o elementos componentes en los que van a ir ubicadas las figuras musicales y la función que prestan. Las figuras musicales de mayor duración son las que se presentan en primera estancia, posteriormente van apareciendo las de menor duración en su orden de 3, 2, y 1 tiempo que son ayudadas en su comprensión por palabras monosílabas, después aparecen las figuras de $\frac{1}{2}$ Y $\frac{1}{4}$ de tiempo que son ayudadas en su comprensión por palabras monosílabas y de cuatro sílabas.

El sonido incorporado de cada uno de los ejercicios es el resultado final después de haber ejercitado cada uno de ellos con las palabras; posteriormente esto será aplicado por el estudiante en su instrumento musical rítmico, sentando las bases para la interpretación de instrumentos melódicos y armónicos

¹ Docente de Música CED La Belleza

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A pesar que el sonido como parte esencial no ha podido ser incorporado al C.D. se han obtenido buenos resultados con los estudiantes que e tenido oportunidad de aplicarlo, observando una mayor claridad y rapidez en la captación del concepto por parte del estudiante.

CONCLUSIONES

Este instrumento didáctico insertado en el proceso metodológico de la enseñanza de la asignatura de música, aporta una valiosísima herramienta para hacer más fácil, y agradable el estudio y la practica de la misma, así como desarrollar mas profundamente las competencias de sensibilidad, creatividad y expresividad que conlleva el estudio de la música

BIBLIOGRAFÍA

- Carl orff: Música para niños.
- Guillermo Graetser, Antonio Yépez: Introducción a la practica del Orff Shulwek.
- Walter Kolneder: Libro primero de ejercicios.

6.0 BIBLIOGRAFÍA

ANGELES, ERNESTO Y MÜNCH, LOURDES. Métodos y Técnicas de Investigación. Editorial Trillas. México 1996

ARNAL, JUSTO; DEL RINCÓN, DELIO Y LATORRE ANTONIO. Investigación Educativa. Fundamentos y metodología. Editorial Labor Universitaria. España 1994.

BALESTRI, DIANE Y EHRMANN, STEPHEN C. Aprendiendo a diseñar. Diseñando el aprender: Un Rol más Creativo para la Tecnología. Editorial Prentice-Hall, Inc. 1987

BALZANO, GERALD. Reconstruyendo el Currículo para Apoyar el Diseño. Editorial Aique. 1987

BUITRAGO, MATILDE y CASAS C, JAVIER FRANCISCO. La informática al alcance del docente. Ensayo de reflexión pedagógica sobre Informática Educativa. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Junio de 1994.

CASAS C, JAVIER FRANCISCO,; et al, El Computador una Herramienta didáctica al servicio enseñanza / aprendizaje. Ensayo de reflexión pedagógica sobre Informática Educativa. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Diciembre de 1994.

ESCOBAR M, HUGO. Desarrollo Cognitivo Apoyado mediante el Computador. Fotocopias. Universidad Javeriana. 1993.

_____. Procesos de Aprendizaje e Informática Educativa. Fotocopias. Universidad Javeriana. 1993.

PAPERT, SEYMOUR. Desafío de la Mente. Ediciones Galápago: Buenos Aires. 1983.

PASEL, SUSANA. Y ASBORNO, SUSANA, Aula-Taller. Editorial Aique Didáctica

PONENCIAS CONGRESO COLOMBIANO DE INFORMÁTICA EDUCATIVA. Autores varios. Editores Alvaro Galvis P y Francisco Rueda F. Marzo de 1992.

PROTOCOLOS SEMINARIO DE INVESTIGACION EDUCATIVA postgrado en Docencia Universidad de La Salle. primer semestre 1995.

REVISTA INFORMÁTICA EDUCATIVA. "Informática Educativa: Tendencias y Visión Prospectiva" en Universidad de los Andes. 1, 1, (1988) Bogotá Colombia. p. 11-32

- _____. "El computador en el aula: Ciencias naturales y exactas" en Universidad de los Andes. 3,2, (1990) Bogotá Colombia. p. 104-139
- _____. "El computador en el aula: Arte, expresión y creatividad" en Universidad de los Andes. 3, 3, (1990) Bogotá Colombia. p. 200-213
- _____. "Alfabetización de Docentes en Informática" en Universidad de los Andes. 4,1, (1991) Bogotá Colombia. p. 35-45
- _____. "Procesos de Interacción en un Aula Computarizada: Enfoque Etnográfico" en Universidad de los Andes. 4,1, (1991) Bogotá Colombia. p. 47-53
- _____. "Reflexión Acerca del Uso del Computador en Educación Primaria y Secundaria" en Universidad de los Andes. 4, 1, (1991) Bogotá Colombia. p. 9-33

6.1 RECURSOS ELECTRONICOS

http://www.ciberhabitat.gob.mx/escuela/maestros/tiyescuela/ti_3.htm#.

La tecnología Informática y la escuela. 2001

<http://www.cnice.mecd.es/> Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa. España. 2001

<http://www.conexiones.eafit.edu.co/Articulos/EvalSE.htm> Evaluación de Software Educativo y orientación para su uso pedagógico 2001

<http://www.conexiones.eafit.edu.co/Articulos/EvalSE.htm> Evaluación de software educativo: Orientaciones para su uso pedagógico

<http://www.edu.ge.ch/cptic/prospective/projets/unesco/1994/sp/spwelcome.html> La informática en la enseñanza secundaria 2001

<http://www.horizonteweb.com/> Portal de Informática Educativa. 2001

http://www.ice.uma.es/edutec97/edu97_c3/2-3-03.htm Un ejemplo de evaluación de software educativo multimedia *M^a Teresa Gómez del Castillo Segurado*. Escuela de Magisterio Cardenal Spínola

<http://www.ice.uma.es/ieev/soft.htm> Dirección de Enseñanza Virtual

<http://www.terra.es/personal/m.v.ct/iei/indice.htm> Internet en la enseñanza e investigación, ideas y referencias para las ciencias del lenguaje 2001

<http://www.xtec.es/~pmarques/edusoft.htm> Software Educativo, Algunas Tipologías

ANEXO

**INSTITUTO PARA LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA Y
DESARROLLO PEDAGÓGICO
(IDEP)**

FICHA TÉCNICA

PROYECTO:
***Construcción de ambientes que faciliten el aprendizaje
apoyados en las nuevas tecnologías***

INSTITUCIÓN:
Centro Educativo Distrital LA BELLEZA
Contrato: 84 de 2000

Tabla de Contenidos

1.0	Identificación.....	3
2.0	Caracterización.....	4
2.1	Justificación.....	4
2.2	Población beneficiada.....	5
2.3	Metodología.....	5
3.0	Resultados logrados.....	6
4.0	Proyección de la experiencia en términos de sostenibilidad, cobertura y expansión.....	7
5.0	Bibliografía del proyecto.....	7

1. IDENTIFICACIÓN

Dirección: Calle 64 sur 10 A - 39 Este

Teléfonos: 364 4243 364 4242

Jornadas: Tarde

Sector: Sur oriente

Número de estudiantes: 750

Localidad: Cuarta

Niveles educativos: Preescolar a undécimo

Nombre del Rector: Guillermo L. Montenegro Pava

Responsables de la experiencia institución escolar: Guillermo L. Montenegro P,
Profesores de la Institución

Asesores: Javier Francisco Casas C.

Responsable de la experiencia IDEP: Aurelio Usón Jaeger

Fecha de realización: 15/01/2000-15/11/2001

Página web proyecto: <http://cedlabelleza.netfirms.com>

Correo electrónico de contacto: cedlabelleza4@redp.edu.co

Palabras claves: Ambientes virtuales, pedagogía, docentes, Experiencias Educativas, Informática Educativa.

2. CARACTERIZACIÓN

2.1. JUSTIFICACIÓN

Con el cambio en la educación colombiana y a la luz del decreto 1860 de agosto de 1994 que reglamenta la ley 115 de 1994 dice que: El **desarrollo de las asignaturas** se deben aplicar estrategias y métodos pedagógicos activos y vivenciales que incluyan [...] la **informática educativa**.(art.35) al igual que en los **proyectos pedagógicos** que es una actividad dentro de un plan de estudios que de manera planificada ejercita al educando en la solución de problemas cotidianos, seleccionados por tener relación directa con el entorno social, cultural, científico y **tecnológico del estudiante**. Los **proyectos pedagógicos** también podrán estar orientados [...] a la adquisición de dominio sobre una técnica o tecnología [...] que promuevan su espíritu investigativo... (art. 36) también, la ley en el **plan de estudios** dice que se debe relacionar las diferentes áreas con las asignaturas y con los proyectos pedagógicos [...] y la metodología aplicable [...] la **informática educativa** o cualquier otro medio o técnica que oriente o soporte la acción pedagógica.(art. 38)

En este proceso de aprendizaje utilizaremos como herramienta el computador, el cual nos permitirá hacer un adecuado manejo de información que estará al alcance del estudiante. Aprendizaje que se le presenta al estudiante la lección con la que tiene que interactuar. Como recurso didáctico el computador puede tener a su cargo enriquecer los ambientes educativos que le ayudará al estudiante a seguir una serie de pasos e instrucciones que lo llevarán a un proceso de creatividad por parte de los elementos consignados dentro de esta nueva **herramienta de apoyo didáctico**.

Puede ser el uso del computador en las distintas áreas una estrategia didáctica para obtener un mayor desarrollo del proceso enseñanza / aprendizaje en los estudiantes.

"Muchos profesores suponen que el computador, a lo sumo, es un maestro individualizado, capaz de dar al estudiante la instrucción más eficiente posible. Sin embargo, si en algo ha de servir la experiencia es precisamente en proponer e instrumentar un enfoque más significativo para usar la máquina, el cual ayude a transformar el rol del trabajo creativo en el Currículo". (Balestri) "Por lo tanto, el aprendizaje apoyado por el computador pueden afectar la manera de pensar y de aprender de la gente y aprender a usarlos puede modificar el modo en que aprenden todo lo demás." (Papert) De esta manera se pretende activar las capacidades cognitivas del estudiante desde el punto de vista constructivista, en ambientes computarizados que apoyen el desarrollo de la inteligencia, la aplicación y desarrollo se hará desde las distintas áreas posiblemente la adquisición de un software que limitará la aplicabilidad de las pruebas, cambiando y creando una restricción en la intencionalidad de la innovación, por ello este proyecto conlleva a la creación de diferentes programas diseñados, creados y ejecutados por los docentes de la institución, dirigido a los estudiantes con los cual trabaja.

2.2. POBLACIÓN ESCOLAR BENEFICIADA

El desarrollo del proyecto va dirigido en primera instancia a los profesores en la formación, capacitación, manejo y aplicación de software de uso general por parte de ellos en segundo lugar el profesor mediante la aplicación de su diseño computacional transmitirá sus conocimientos a sus estudiantes durante la aplicación del diseño del programa propuesto, los estudiantes a su vez se apropiaran del manejo y uso de las tecnologías informáticas

El proyecto fue desarrollado por dieciocho profesores del **C.E.D La Belleza**, en cada una de sus áreas, los estudiantes fueron los partícipes de la innovación Pedagógica propuesta por cada uno de los profesores y a partir de aquí se logro que tanto estudiantes como profesores se apropiaran de las nuevas tecnologías, en este caso el computador y del software de uso general.

Como hubo distintos proyectos en diferentes áreas, podemos asumir que el proyecto beneficia a todos los estudiantes de la institución desde preescolar hasta el grado undécimo en total son alrededor de 750 niños quienes estudian en la institución.

A su vez hay un proyecto diseñado desde la parte administrativa para la administración de la institución, cuya finalidad es la implementación de una base de datos con los estudiantes del colegio, la base se esta diseñando con el fin que un corto plazo el colegio pueda emitir los boletines, registros de notas, carnés, certificados y otros documentos directamente desde esta base.

2.3. METODOLOGÍA

La implementación de la innovación se llevo acabo inicialmente con una fundamentación y capacitación en infobásica (Office), diseño de paginas Web, manejo de redes LAN, diseño instruccional en **Modelos Educativos Computacionales** para los profesores y administrativos, a partir de esta fundamentación los profesores comenzaron a desarrollar cada uno desde sus áreas del conocimiento un tópico para ser llevado como **Modelo Educativo Computacional** (MEC's) al aula de clase basado en software de uso general como es PowerPoint. El tema a desarrollar debía ser una temática de difícil entendimiento para el estudiante o porque no, aquel tema que cuesta transmitirle al estudiante.

El programa desarrollado por el profesor iba ajustado a un indicador de logro, en el cual cada profesor tiene la autonomía de ejecutar de acuerdo a las necesidades de su quehacer educativo al interior del aula de clase, los binomios establecidos como **computador- estudiante, profesor-computador** o el trinomio **profesor- computador-estudiante** es una toma de decisión por parte del profesor, quien al final del proceso deberá ajustar a una evaluación que sustente el logro alcanzado por parte del estudiante, por lo tanto cada profesor asumió de libre conveniencia evaluar su trabajo desarrollado.

2.4. RESULTADOS LOGRADOS

El proyecto a mostrado que puede liberar al profesor del papel de encargado de aplicar tareas, permitiéndole moverse por la clase, adoptando una función de apoyo, aconsejando y ayudando, promoviendo ideas nuevas y comprobando el nivel de comprensión de los conceptos establecidos.

Con la creación de este proyecto y ajustado a las necesidades propias y de los estudiantes se puede evitar tener que entrar en dilemas al conseguir o comprar SOFTWARE EDUCATIVO que en determinado momento no se sabe como ajustarlo al programa curricular de clase o como utilizarlo en la misma.

Algunos aspectos de carácter conceptual de la evaluación de los estudiantes nos muestra que comprendieron los conceptos relacionados con los temas al ser aplicado el programa desarrollado por el profesor.

Otro aspecto para resaltar es el procedimental donde a los estudiantes al presentarles estos programas se ve la facilidad para aplicar los conceptos adquiridos y comprendidos, en el interactuar con el computador, en los ejercicios planteados en los programas que se ejecutaron.

En el aspecto actitudinal vemos unos estudiantes con una actitud diferente frente al computador que en el aula de clase al cual es de agrado, expectativa e interés y sus actitudes comportamentales cambia notablemente a las observadas en el aula de clase que son de apatía y desinterés.

Aunque la aplicación de una guía de evaluación del proceso era indispensable después de la sesión de trabajo en la sala de informática, no todos la asumieron como tal, algunos realizaron la evaluación individual al grupo de estudiantes, otros la hicieron de carácter grupal para verificar los resultados alcanzados en la sesión con el grupo de estudiantes estos debería superar el logro propuesto y comprender la utilidad de la aplicación de las tecnologías en su aprendizaje.

También encontramos que con la aplicación de un programa en computador al estudiante este puede ser utilizado como instrumento para interactuar y crear a partir de allí enfoques que desarrollen la vida proyectiva del estudiante y así crear seguridad en sí mismos y en lo que hacen.

2.5. PROYECCIÓN DE LA EXPERIENCIA EN TÉRMINOS DE SOSTENIBILIDAD, COBERTURA Y EXPANSIÓN

La experiencia de la innovación llevada a cabo en el CED La Belleza esta supliendo la ausencia del profesor de informática, profesor que no fue nombrado en propiedad durante el año 2001. Partiendo de la innovación realizada en la institución se han asumido roles con carácter de profesor de informática por parte de algunos profesores, que ante la necesidad de la aplicación del programa vieron la necesidad de enseñar el manejo de las maquinas y el uso de los distintos programas para que los estudiantes se fueran familiarizando con estos.

Para el año 2002 hay una propuesta de continuidad del proyecto desde cada una de las áreas, la más acertada es proponer un horario rotativo semanal en la cual a cada curso se le asignara un día de este horario para hacer uso de la sala de informática, por consiguiente el profesor de "turno" podíamos llamarlo así, asume el control y trabajo en su área del aula de informática con este grupo de estudiantes.

2.6. BIBLIOGRAFÍA DEL PROYECTO

ANGELES, ERNESTO Y MÜNCH, LOURDES. Métodos y Técnicas de Investigación. Editorial Trillas. México 1996

ARNAL, JUSTO; DEL RINCÓN, DELIO Y LATORRE ANTONIO. Investigación Educativa. Fundamentos y metodología. Editorial Labor Universitaria. España 1994.

BALESTRI, DIANE Y EHRMANN, STEPHEN C. Aprendiendo a diseñar. Diseñando el aprender: Un Rol más Creativo para la Tecnología. Editorial Prentice-Hall, Inc. 1987

BALZANO, GERALD. Reconstruyendo el Currículo para Apoyar el Diseño. Editorial Aique. 1987

BUITRAGO, MATILDE y CASAS C, JAVIER FRANCISCO. La informática al alcance del docente. Ensayo de reflexión pedagógica sobre Informática Educativa. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Junio de 1994.

CASAS C, JAVIER FRANCISCO,; et al, El Computador una Herramienta didáctica al servicio enseñanza / aprendizaje. Ensayo de reflexión pedagógica sobre Informática Educativa. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Diciembre de 1994.

ESCOBAR M, HUGO. Desarrollo Cognitivo Apoyado mediante el Computador. Fotocopias. Universidad Javeriana. 1993.

_____. Procesos de Aprendizaje e Informática Educativa. Fotocopias. Universidad Javeriana. 1993.

PAPERT, SEYMOUR. Desafío de la Mente. Ediciones Galápago: Buenos Aires. 1983.

PASEL, SUSANA. Y ASBORNO, SUSANA, Aula-Taller. Editorial Aique Didáctica

PONENCIAS CONGRESO COLOMBIANO DE INFORMÁTICA EDUCATIVA. Autores varios. Editores Alvaro Galvis P y Francisco Rueda F. Marzo de 1992.

PROTOCOLOS SEMINARIO DE INVESTIGACION EDUCATIVA postgrado en Docencia Universidad de La Salle. primer semestre 1995.

REVISTA INFORMÁTICA EDUCATIVA. "Informática Educativa: Tendencias y Visión Prospectiva" en Universidad de los Andes. 1, 1, (1988) Bogotá Colombia. p. 11-32

_____. "El computador en el aula: Ciencias naturales y exactas" en Universidad de los Andes. 3,2, (1990) Bogotá Colombia. p. 104-139

_____. "El computador en el aula: Arte, expresión y creatividad" en Universidad de los Andes. 3, 3, (1990) Bogotá Colombia. p. 200-213

_____. "Alfabetización de Docentes en Informática" en Universidad de los Andes. 4,1, (1991) Bogotá Colombia. p. 35-45

_____. "Procesos de Interacción en un Aula Computarizada: Enfoque Etnográfico" en Universidad de los Andes. 4,1, (1991) Bogotá Colombia. p. 47-53

_____. "Reflexión Acerca del Uso del Computador en Educación Primaria y Secundaria" en Universidad de los Andes. 4, 1, (1991) Bogotá Colombia. p. 9-33

RECURSOS ELECTRONICOS

<http://www.terra.es/personal/m.v.ct/iei/indice.htm> Internet en la enseñanza e investigación, ideas y referencias para las ciencias del lenguaje 2001

<http://www.edu.ge.ch/cptic/prospective/projets/unesco/1994/sp/spwelcome.html> La informática en la enseñanza secundaria 2001

http://www.ciberhabitat.gob.mx/escuela/maestros/tiyescuela/ti_3.htm#. La tecnología Informática y la escuela. 2001

<http://www.horizonteweb.com/> Portal de Informática Educativa. 2001

<http://www.cnice.mecd.es/> Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa. España. 2001

<http://www.conexiones.eafit.edu.co/Articulos/EvalSE.htm> Evaluación de Software Educativo y orientación para su uso pedagógico 2001