



Tesis de Grado Licenciatura en Informática

Facultad de Educación

Presenta:

Lorena Duarte Bernal

LA CREATIVAD COMO MÉTODO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA

Presenta a:

Coordinador del Programa
Juan Carlos Quinche

Bogotá D.C. Colombia

Noviembre 2014

CONTENIDO

1 LISTA DE ANEXOS	1
2 INTRODUCCION	2
3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
4 DEFINICION DEL PROBLEMA	4
5 PREGUNTA DE INVESTIGACION	¡Error! Marcador no definido.
6 OBJETIVO GENERAL	¡Error! Marcador no definido.
6.1 OBJETIVOS ESPECIFICOS	
7 JUSTIFICACION	¡Error! Marcador no definido.
8 MARCO TEORICO	¡Error! Marcador no definido.
8.1 LAS NUEVAS TECNOLOGIAS EN EDUCACION	
9 METODOLOGIA	¡Error! Marcador no definido.
9.1 LÚDICA Y LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE	
10 TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS COMO PROPUESTA PEDAGOGICA	¡Error! Marcador no definido.
11 ANÁLISIS DE RESULTADOS	¡Error! Marcador no definido.
12 CONCLUSIÓN:	¡Error! Marcador no definido.
13 REFERENCAS BIBLIOGRAFICAS	¡Error! Marcador no definido.
14 ANEXOS	¡Error! Marcador no definido.
15 GLORARIO	¡Error! Marcador no definido.

LISTA DE ANEXOS

1 PLANEACIONES.....	1
2 DIAPOSITIVAS DE LA SUSTENTACION.....	2
3 IMÁGENES DE LAS ACTIVIDADES.....	3
4 MATERIAL EDUCATIVO.....	4
5 MATERIAL DE LA SUSTENTACION EN EL CONGRESO INTERNACIONAL EN SINCELEJO	¡Error! Marcador no definido.

2. INTRODUCCION

Frente al impacto que las Nuevas Tecnologías están generando en los distintos ámbitos sociales y de desarrollo informático, su implementación en los procesos educativos, se hace más que necesario, como quiera que son las nuevas generaciones las encargadas de impulsar los demás desarrollos de suerte que puedan existir siempre las condiciones de un efectivo y permanente desarrollo integral de los mismos procesos de aprendizaje.

Sin duda alguna, las Nuevas Tecnologías en educación encuentran su campo particularmente importante, por no decir que imprescindible para que sea en los contextos escolares donde desde temprana edad, los educandos aprendan a familiarizarse con las herramientas de la moderna comunicación y en consecuencia tengan constante motivación para enfrentar los retos futuros de su desarrollo, al mismo tiempo que interesarse por avanzar cada día más en el mejoramiento de los diferentes canales o medios de comunicación a través de los cuales se suscita el intercambio de saberes y experiencias que contribuyen a enriquecer la realización de los individuos y de sus comunidades.

En tal sentido, se hace necesario incorporar en el aula de clase, en este caso del grado segundo de básica primaria, las Nuevas Tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje de suerte de se pueda dar respuesta eficiente al proceso de enseñanza-aprendizaje conforme a las necesidades y experiencias de los menores que inician su proceso de formación integral, evitando el atiborramiento de información indiscriminada por el prematuro acceso, sin ningún tipo de criterios a los contenidos susceptibles de alcanzar a través de las TIC.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La implementación del uso de las TIC en las instituciones educativas esta supeditado a varios factores de índole administrativa, didáctica, económica, cultural, etc., ya que, por ejemplo, muchas veces la carencia de recursos económicos para adecuar un aula de informática con suficientes espacios y equipos que permitan atender las oportunamente las necesidades e intereses de los estudiantes, dificulta que puedan tener acceso oportuno al uso de las TIC, conforme a los requerimientos de sus procesos de aprendizaje.

En el caso del Colegio Santiago de las Atalayas, de la localidad de Bosa de Bogotá, al no disponer de recursos físicos y materiales no se logra complementar las labores pedagógicas mediante el aprovechamiento de la información que ofrecen las TIC, de manera que el proceso de construcción del conocimiento logre ampliarse y profundizarse significativamente para el alumno consecuentemente con los contenidos adquiridos en el aula escolar.

Así, la significación que el estudiante le de a los conocimientos que adquiere en su proceso de aprendizaje en los distintos contextos de actuación cotidiana, podrá ser aprehendido por el niño (a), en la medida que disponga de herramientas tecnológicas del mundo actual, de suerte que no esté desfasado con respecto a quienes si pueden disponer de tales recursos, de manera permanente.

Ante la falta de recursos computacionales, resulta conveniente motivar a los niños(as), en el uso eficiente de las TIC, a través de estrategias pedagógicas que no solamente conlleven a, conocimiento del valor real que tienen las TIC, sino a no olvidar que los aparatos computacionales fueron posibles gracias a la creatividad e inteligencia humana y que en este caso, puede ser puesta presente a través del desarrollo de un cuaderno lúdico didáctico que facilite la iniciación del conocimiento acerca de los componentes y funciones inherentes a las modernas tecnologías.

4. DEFINICION DEL PROBLEMA

Frente al impacto de las nuevas tecnologías en los diferentes ámbitos socio-culturales, los procesos de aprendizaje de los (las) niños(as) igualmente han sido impactados sin que en los contextos pedagógicos, se tengan respuestas claras a las necesidades e inquietudes que los menores tienen en su proceso de educación y de acuerdo con las características de su desarrollo.

Se advierte un desconocimiento por parte de los docentes, sobre la manera como implementar o adecuar las ofertas de las modernas tecnologías al proceso educativo lo cual hace que los aprendizajes, la mayoría de las veces, sean descontextualizados fuera de las condiciones socio-culturales en las que los niños se desenvuelven.

En otras ocasiones, la falta de una oportuna orientación ante la influencia que ejercen los medios de comunicación, genera tergiversaciones por parte de los menores, sobre la real percepción que deben tener de la realidad en la que se hallan inmersos.

Aunque la mayor parte de las instituciones educativas, disponen del equipamiento de aulas informáticas, las labores que en estas se realizan son desintegradas de los mismos procesos de aprendizaje y solamente se limitan a instruir a los menores en el manejo computacional de manera mecánica, lo cual no pasa de tener un carácter eminentemente instructivo, más no formativo sobre la importancia y manejo productivo de las TIC sin que se genere una absoluta dependencia de su uso como única fuente de información.

Tales situaciones hacen que los menores, al no tener una formación adecuada, accedan, sin ningún tipo de orientación al uso de las TIC, de manera indiscriminada, con lo cual se esta permitiendo que obtengan información muchas veces perjudicial para su desarrollo y formación integral.

Concretamente en la Institución Educativa Santiago de las Atalayas, los cuarenta estudiantes del grado segundo, cuentan con una sala de informática, en la que se encuentran instalados 10 computadores de los cuales solamente sirven para trabajar dos.

Los computadores son de monitores grandes en los que las letras, no aparecen muy claras, los teclados no están en buenas condiciones. Son aparatos demasiado lentos para que cada uno de los estudiantes puedan hacer uso de ellos de manera alternada.

5. PREGUNTA DE INVESTIGACION

Tomando en consideración que si bien los (las) niños (as) no requieren de un aprendizaje acerca del uso de las TIC, estrictamente ceñido a un diseño curricular, la continua exposición que tienen a los medios de comunicación y a la informática en general, hace necesario que se les brinde permanente motivación para su “asimilación y acomodación”, de acuerdo con los postulados de Piaget(1991:27), en la organización de sus estructuras mentales, de sus procesos de aprendizaje, a fin de que desde temprana edad aprendan a relacionar las informaciones que continuamente reciben a través de la internet y demás sistemas informáticos, de suerte que logren una clara comprensión ajustada a la lógica con que deben ser estructurado todo conocimiento.

Resulta conveniente, orientar a los (las) niños(as) sobre el uso racional de las TIC en sus procesos de aprendizaje a fin de no generar dependencia que anule su capacidad de asimilación de los conocimientos y su creatividad en propuestas o procedimientos que les permitan conectar los conocimientos adquiridos en las aulas o a través de las TIC, con las realidades que diariamente vivencian.

Estos propósitos podrán se alcanzados si desde temprana edad, los (las) niños (as) aprenden a conocer de manera creativa los componentes y la importancia de sus funciones en la aprehensión del conocimiento que les pueden brindar los diferentes contenidos temáticos.

Por lo anterior, el presente proyecto investigativo, se delimita en el siguiente interrogante: ¿Cómo generar la iniciación al uso de las TIC en el grado segundo de educación básica a través de actividades lúdicas en el colegio Santiago de las Atalayas de la localidad de Bosa de Bogotá?

6. OBJETIVO GENERAL

Diseñar una propuesta pedagógica y tecnológica para la iniciación al uso de las TIC en el grado segundo de educación básica a través de actividades lúdicas en el colegio Santiago de las Atalayas de la localidad de Bosa de Bogotá?

6.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-Identificar los elementos componentes de las nuevas tecnologías para establecer su aplicabilidad en los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas en la básica primaria.

-Caracterizar los procesos de desarrollo de los niños y niñas del grado segundo de básica primaria, para conocer sus competencias y dificultades.

-Analizar el impacto de las nuevas tecnologías en educación para determinar su incidencia en los procesos de desarrollo de los niños

Proponer estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad de los niños y niñas en el uso eficiente de las TIC.

7. JUSTIFICACION

A continuación se reseñan algunos estudios investigativos realizados en torno al uso de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje, y que sirven como referentes para la realización del presente proyecto.

Diseño e implementación de un software educativo apoyado con material concreto para la enseñanza del inglés desde un enfoque comunicativo en niños de primer grado (2007). Sus autoras son: Laura I. López R. y Jenny Marcela Pinilla C., en la Universidad Pedagógica Nacional

Se da una explicación y argumentación de la necesidad de vincular las nuevas tecnologías con los procesos educativos y aun más con la enseñanza de una lengua extranjera, como lo es el inglés. Además, se propone una alternativa pedagógica que vincule estas dos y que busque el bienestar de los procesos de aprendizaje y enseñanza en la institución.

Computadores y software educativo. Una propuesta enriquecedora en los procesos educativos del preescolar de la Escuela Normal Superior María Montessori. (2000). Elaborado por Adriana Chica Gracia y Andrea Tique A. El trabajo tiene como objetivos generales presentar el computador como alternativa de trabajo enriquecedora y complementaria a los procesos educativos que se llevan a cabo con los niños de 4 a 6 años de la Escuela Normal María Montessori

- Ofrecer alternativas de trabajos por medio del uso del computador y el software educativo que permitan al niño avanzar en sus procesos cognitivos, afectivos, creativos y del lenguaje.

Durante el desarrollo de este proyecto se evidenció el trabajo en conjunto con padres, docentes y alumnos, quienes por medio de su interés y motivación se involucraron en este proceso.

Articulación de las CTS (ciencia, tecnología y sociedad) en la enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del Liceo Moderno Santa Emilia del nivel jardín

A. Trabajo presentado por Jennyfer Buitrago Caicedo (2008). El objeto de estudio de esta investigación pretende identificar la articulación de ciencia y tecnología a nivel preescolar, con el fin de fomentar la enseñanza y aprendizaje del pensamiento científico de niños y niñas en edades de 4 a 5 años de edad, la realización de actividades para vincular las CTS. en el currículo de preescolar, puesto que se evidencio su ausencia en la malla curricular de las ciencias experimentales teniendo como referente el método científico, permitiéndole a esta comunidad dar un aprestamiento y modelar conceptos que le conlleven a facilitar la lógica, en especial de las ciencias en cursos superiores y la familiarización de con conceptos, objetos, pasos a seguir en la enseñanza de las ciencias, lo cual hace que al niño se le signifique mas y pueda construir y recrear su pensamiento.

Ambientes pedagógicos electrónicos. Juego electrónico como propuesta innovadora de la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en el nivel preescolar.

Elaborado por Sandra Guernica y Germán Galvis (2008). El documento señala que las estrategias didácticas que vinculan los medios electrónicos a través del constructivismo generan en los niños y niñas curiosidad y despiertan el interés por el saber como también permite que sea el estudiante quien en el contacto con los juegos construya su propio conocimiento a partir de las ideas previas que posee.

El papel del docente como acompañante del proceso permite que sea el estudiante quien aporte sus experiencias, concepciones personales, intereses, problemas y expectativas concretas.

El diseño de un juego electrónico como propuesta innovadora partiendo de lo simple a lo complejo en la creación de nociones matemáticas y posteriormente lo induce al

trabajo con operaciones como adición y sustracción. El proceso de aprendizaje se convierte en significativo para el alumno debido al trabajo directo con los juegos y desarrolla habilidades en el área de matemáticas.

Diseño de software como juego didáctico dirigido a niños y niñas de 5 a 7 años de edad para disminuir deficiencias del lenguaje oral y escrito a partir de funciones comunicativas. Sus autoras son: Ángela Aguilar y Sandra Molano (2008)

En este trabajo investigativo se genera la necesidad de crear estrategias para un proceso eficaz para mejorar problemas del lenguaje oral y escrito (dislalia, dislexia, disfemia, disgrafía) y desarrollo de la inteligencia lingüística, las necesidades, gustos e intereses de los estudiantes.

La revisión de las anteriores investigaciones permitió concretar algunos aspectos relevantes para la fundamentación teórica del presente proyecto y también para definir los alcances y componentes fundamentales de la propuesta.

8. MARCO TEORICO

8.1 LAS NUEVAS TECNOLOGIAS EN EDUCACION

Según García Tejedor (1998), cuando se habla de nuevas tecnologías se hace referencia fundamentalmente a tres grandes sistemas de comunicación: el vídeo, la informática y la telecomunicación; no sólo a los equipos (hardware) que hacen posible esta comunicación sino también al desarrollo de aplicaciones (software).

Las Nuevas Tecnologías no suponen una ruptura con las anteriores; se trata, más bien de un proceso evolutivo con pasos cuantitativos y cualitativos. Los medios de comunicación de masas: prensa, cine, radio, televisión, lejos de ser abolidos por las innovaciones técnicas, se rejuvenecen y se actualizan por ellas.

Esta evolución da lugar a Nuevas Tecnologías que “surgen de la unión de sistemas tecnológicos diferentes, la informática se une al vídeo para dar lugar al ámbito de la videomática: video interactivo. Así mismo los soportes informáticos dan origen a nuevas formas comunicativas: teletexto, videotexto, hipertexto e hipermedia”(p.12).

Muchas de estas formas comunicativas aparecen integradas en lo que se puede denominar “sistemas multimedia”: dispositivos o conjuntos de dispositivos que permiten reproducir simultáneamente textos, dibujos y diagramas, fotografías, sonidos y secuencias audiovisuales.

En opinión de Harasim (2000), se trata de una nueva forma de enseñanza “muy acorde con las exigencias de independencia, individualización e interactividad del aprendizaje”(p.13).

Ahora se enfatiza la interactividad que incluye la posibilidad para los estudiantes de enviar y recibir mensajes, ideas y preguntas de otros estudiantes o profesores.

En esta línea, Stirzinger (2001), adscribe a las Nuevas Tecnologías, cuando son bien aplicadas a la enseñanza, importantes ventajas: “1) Potencialidad para activar la participación de los estudiantes en los procesos educativos; 2) facilitación de la memorización conceptual; y 3) la aplicación de lo aprendido a la resolución de problemas reales o simulados”(p.15).

Sin embargo, hay que tener en cuenta, como lo subraya Escudero (1999), que el uso de las Nuevas Tecnologías de la información y comunicación no es un recurso inapelablemente eficaz para el aprendizaje de los alumnos. “Es necesario integrar las Nuevas Tecnologías en un programa educativo bien fundamentado para hacer un uso pedagógico de las mismas, ya que son metas, objetivos, contenidos y metodología lo que les permiten adquirir un sentido educativo”(p.24).

Siguiendo a Escudero (1999), se podrían destacar los siguientes aspectos para facilitar el uso pedagógico de las Nuevas Tecnologías integradas a programas educativos:

- El uso pedagógico de las Nuevas Tecnologías por parte de los profesores representa un pilar fundamental para promover y desarrollar las potencialidades que tienen los nuevos medios en orden a propiciar aprendizajes de más calidad.
- Los profesores son sujetos activos que tienen su propia forma de entender su práctica, y sus concepciones y habilidades profesionales conforman el tipo de uso que hacen los distintos programas y medios educativos.
- Facilitar el uso de nuevos medios requiere crear condiciones adecuadas para la clarificación de las funciones, los propósitos y las contribuciones educativas de los mismos (p.27).

Acerca de la importancia de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, Martínez y Prendes (2004), precisan que permiten:

- Mejorar el acceso a la educación a los alumnos que estén aislados de oportunidades tradicionales.
- Transportar estudiantes a lugares donde no podrían ir.
- Explicar conceptos que son muy difíciles explicar de otras maneras.
- Abrir a los estudiantes nuevas partes del mundo
- Abrir embotellamientos intelectuales
- Usar tecnologías en educación que usan los estudiantes y la población para obtener información para vivir
- Estimular la imaginación de los estudiantes (p.69).

Desde estas perspectivas, se entiende que las Nuevas Tecnologías dinamizan los aprendizajes no sólo por la diversidad de componentes que les son inherentes sino por la permanente interactividad que motivan para que los estudiantes logren establecer el mayor número de relaciones posibles entre sus vivencias personales y los aprendizajes que pueden adquirir en el contexto escolar.

De ahí que sea importante e indispensable que para lograr unos resultados posibles en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se aprenda primero a contextualizar los contenidos y la misma mecánica de las Nuevas Tecnologías, en concordancia con las necesidades, intereses y expectativas de los educandos a tiempo que con las realidades y relaciones que a diario vivencian en contextos de actuación cotidiana, según la propia significación que para ellos tengan.

9. METODOLOGIA

9.1 LÚDICA Y LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Específicamente, con respecto al juego, Piaget (1993), apoyándose en los datos descubiertos a lo largo de su estudio genético y sobre las formas sucesivas que reviste en el niño la conducta lúdica, distingue tres tipos de juegos: el ejercicio, el símbolo y la regla. En el juego de reglas el niño manifiesta la actividad lúdica del ser socializado, en la medida que acepta las regularidades y obligaciones impuestas por un grupo. Los juegos planteados, hacen que el niño adquiera confianza en sí mismo, en su conocimiento y en sus capacidades, dejando atrás la memorización y la repetición, permitiendo al estudiante ser dinámico y creativo.

Además, Piaget recurre a otra categoría, juegos de construcción, en los cuales intervienen procesos de asimilación y acomodación, que modifican la realidad ajustándola a la conducta del niño. Lo importante de esta categoría, es que permite al niño apartar la idea banal de que el juego es una actividad gratuita y estéril que sólo produce placer.

10. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS COMO PROPUESTA PEDAGOGICA

Partiendo de la necesidad que se evidencia en los estudiantes del grado segundo de Educación Básica en la Institución Educativa Santiago de las Atalayas, respecto a las limitaciones que tienen para el uso del computador y el acceso a la información, factible de alcanzar a través de las TIC, se considera oportuno aplicar el juego interactivo como medio para inducir el conocimiento de sus diferentes componentes, con el fin de logren su aplicación de manera racional y coherente en la construcción y dominio de sus aprendizajes.

Por otra parte, posibilitar espacios para el desarrollo de la creatividad aprendiendo a interactuar tanto con el grupo como con los mismos elementos que son inherentes al mundo de las Nuevas Tecnologías.

Del mismo modo el presente trabajo permitirá que los docentes dispongan de una herramienta pedagógica que les permita innovar el proceso de enseñanza a través de las TIC con actividades que sean amenas a los(as niños(as) y responden a las expectativas que vivencian en las diferentes contextos de actuación en los que transcurre su cotidianidad.

La institución escolar, podrá contar con un modelo de estrategia pedagógica que conlleve a determinar una revisión de los recursos didácticos con que se cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las diferentes áreas curriculares.

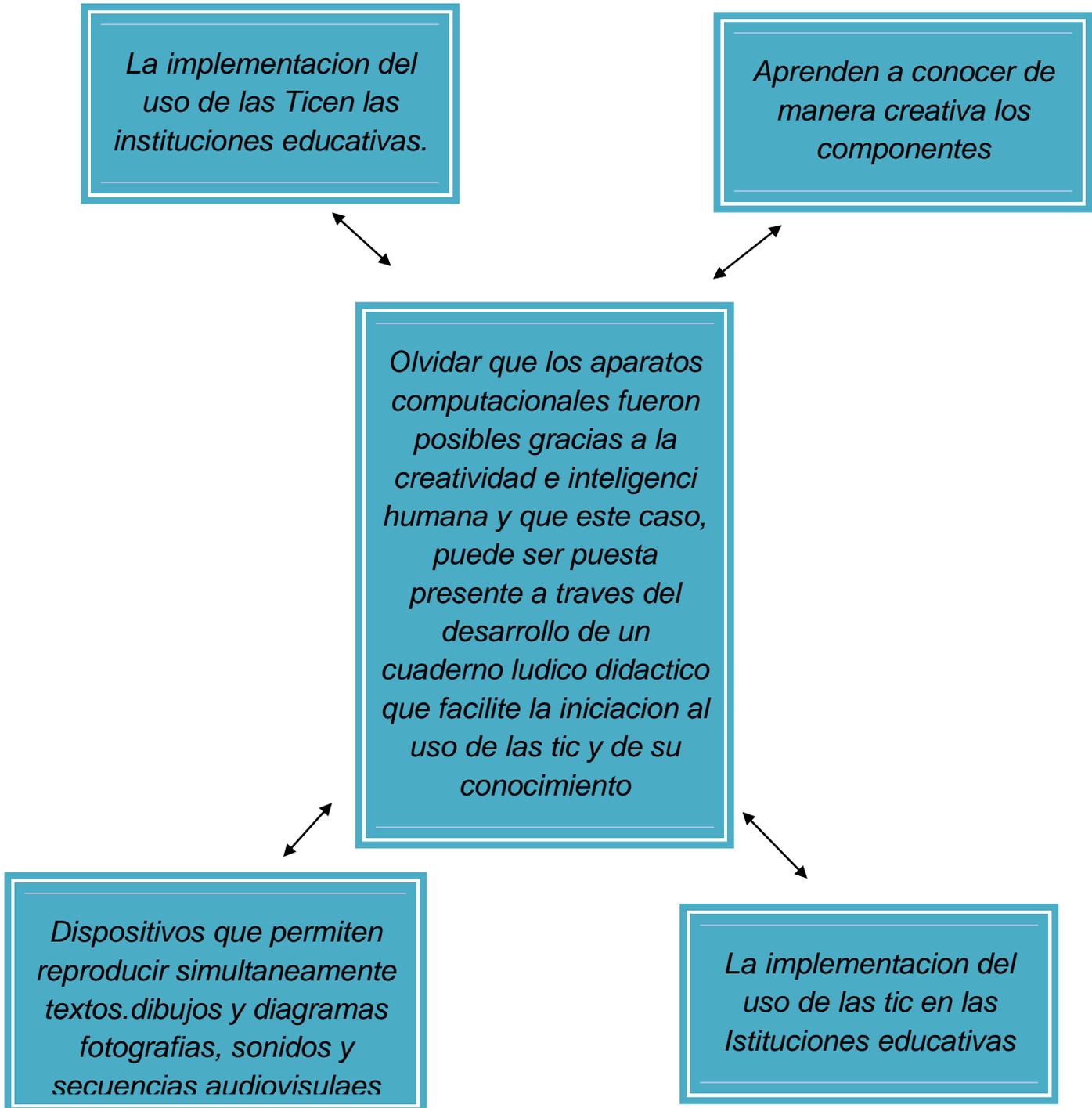
Consecuente con lo anterior, se presenta un trabajo de aplicación del juego interactivo en el aprendizaje acerca del uso de las TIC como medio que facilite la comprensión y asimilación sobre su real importancia en la construcción del conocimiento.

Desde esas perspectivas, la propuesta, se enmarca dentro del enfoque pedagógico del constructivismo considerando que a partir de su implementación en el aula, se reconoce que la forma en que los individuos dan sentido al mundo, varía ampliamente y que tanto los puntos de vista individuales, como los colectivos cambian con las circunstancias, las necesidades e intereses.

Ello hace que el aprendizaje sea significativo, en contraste con el aprendizaje mecánico; Valga decir, que en la construcción del conocimiento por parte del alumno, se le debe orientar para que sea capaz de relacionar, de asociar sus ideas, experiencias y conocimientos en general para que amplíe y profundice la interpretación y explicación de la realidad.

11. ANALISIS DE RESULTADOS

Se representan por medio de una grafica que se adjunto en el poster presentado en el congreso internacional de tecnologia e informatica en sincelejo.



12. CONCLUSION

Concluimos entonces que las posibilidades didácticas de los medios informáticos son infinitas, la educación no puede ser ajena a la tecnología y la didáctica extrayendo de ellas el máximo rendimiento para la educación de los estudiantes de esta manera queda demostrado que se puede enseñar informática sin computadores.

A partir de lo observado de los estudiantes y la falta de salas de informática se generan herramientas didácticas para un aprendizaje significativo.

El acceso a la educación de los estudiantes se mejoró a partir del diseño de las actividades en las cuales se desarrolla su creatividad

13. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Cardona O. G. (2002). *Tendencias educativas para el siglo XXI: educación virtual, online y @learning, elementos para la discusión*. Revista electrónica de Investigación Educativa, Disponible en:<http://redie.ens.uabc.mx/vol4no2/contenidocookson>. Html. Consultado 13-11-2013.

Dienes, Z. P.; Golding, E. W.: (1970). *Lógica y juegos lógicos*, Barcelona: Teide

Escudero, J.M. (1999). *Del diseño y producción de medios y uso pedagógico de los mismos*. Sevilla: Alfar.

García V. A. Tejedor, F.J. (1998) *Perspectivas de las nuevas tecnologías en educación*. Madrid: Narcea.

Martínez s, F. Prendes E. M.(2004). *Nuevas tecnologías y educación*. Madrid: Pearson educación.

Piaget, J. (1993). *Seis estudios de psicología del desarrollo*. México: F.C.E.

Sabino, C. A. (1997). *El proceso de investigación*. México: El Cid editor.

Stirzinger, E. (2001). *Nuevas Tecnologías y enseñanza*. Barcelona: Graó ICE.

15. GLOSARIO

TIC: Tecnologías de la información y comunicación.

Lúdica. Actividad basada en el juego y desarrollo de la creatividad.

Constructivismo. Teoría pedagógica según la cual los nuevos aprendizajes se relacionan y complementan con los anteriores para darles significado que sea consecuente con las necesidades e intereses de cada individuo.

Competencia. Habilidad demostrada para aplicar el conocimiento y destrezas necesarias, de forma satisfactoria en la realización de una tarea asignada

Creatividad. Capacidad y/o habilidad de una persona para innovar o proponer nuevas formas de representación de un concepto de acuerdo con su imaginación.

Didáctica. Metodología aplicada a la enseñanza de acuerdo con los requerimientos del área de conocimiento que se desea impartir en un proceso de aprendizaje

ANEXOS

1. Actividades en donde se evidencia el trabajo con los estudiantes de básica primaria









2. Sustentacion

Presentamos
LA INFORMATICA

Como método para desarrollar
La Creatividad en Los
estudiantes de educación
Básica

creado por:

Lorena Duarte Bernal
Noveno semestre
Facultad de Educación
Licenciatura en
Informática



Es posible enseñar
informática sin
computadores ?



Introduccion

El papel fundamental del docente de informática es ser un orientador del aprendizaje del estudiante y por ende no debe ser reemplazado por medios tecnológicos; pero este deberá arraigarse a implementar nuevas estrategias didácticas para aplicarlas; A una informática sin computadores ya que las exigencias de la sociedad cada día son más sistematizadas por el alto manejo de volumen de información y tecnología.

Planteamiento del Problema

La implementación del uso de las TIC en las instituciones educativas esta siendo afectada por varios factores del area administrativa,y económica, ya que, muchas veces la carencia de recursos económicos para adecuar un aula de informática con suficientes espacios y equipos que permitan atender oportunamente las necesidades e intereses de los estudiantes, ya que este dificulta que puedan tener acceso oportuno al uso de las TIC, conforme a los requerimientos de sus procesos de aprendizaje. En el caso del Colegio Santiago de las Atalayas, de la localidad de Bosa de Bogotá, al no disponer de recursos físicos y materiales no se logra complementar las labores pedagógicas



Pregunta de Investigación

Por lo anterior, el presente proyecto investigativo, se delimita en el siguiente interrogante: ¿Cómo generar el uso de las TIC en los estudiantes de educación básica a través de actividades lúdicas?



Objetivos

Diseñar una propuesta pedagógica con material didáctico para implementar la iniciación al uso de las TIC en el grado segundo de educación básica a través de actividades lúdicas.

Objetivos Específicos

- Implementar elementos pedagógicos de manera innovadora y reflexiva para el mejoramiento continuo de su práctica en el aula.
- Caracterizar los procesos de desarrollo de los niños y niñas de básica primaria para conocer sus competencias y dificultades.



Marco Teórico



Según García Tejedor (1999), cuando se habla de nuevas tecnologías se hace referencia a que la informática no son los equipos sino también al desarrollo de aplicaciones didácticas



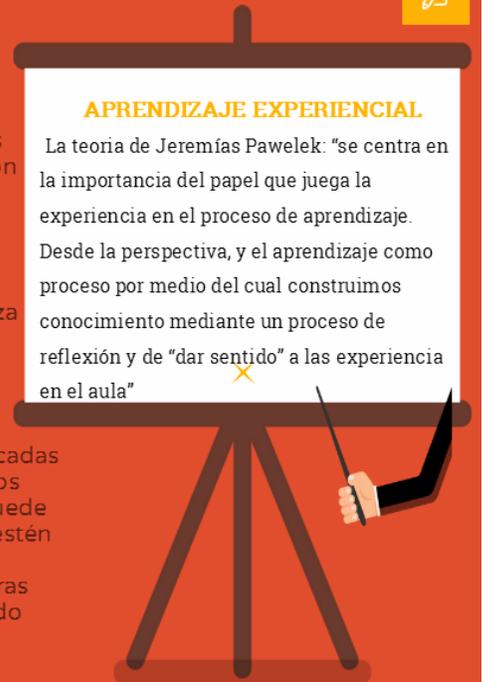
En opinión de Harasim (2000), creador de sistemas multitudinaria "se trata de una nueva forma de enseñanza "muy acorde con las exigencias de independencia, individualización e interactividad en el aprendizaje"



Acerca de la importancia de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, Martínez y Prendes creadores de recursos tecnológicos en el (2004), precisan en su libro que se puede mejorar el acceso a la educación a los estudiantes que estén aislados de oportunidades tradicionales. - Explicando conceptos que son muy difíciles explicar de otras maneras lúdicas. - Abrir a los estudiantes nuevas partes del mundo con als TICS

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

La teoría de Jeremías Pawelek: "se centra en la importancia del papel que juega la experiencia en el proceso de aprendizaje. Desde la perspectiva, y el aprendizaje como proceso por medio del cual construimos conocimiento mediante un proceso de reflexión y de "dar sentido" a las experiencias en el aula"



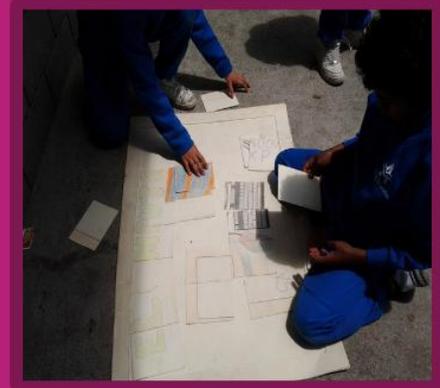
Enfoque de Investigación

La investigación ha sido abordada mediante el método cualitativo, con la cual se quiere evidenciar a través de la creación de recursos educativos la didáctica que se puede lograr en un aula de informática incentivando a los docentes y estudiantes a crear objetos de aprendizaje sin la necesidad de un recurso digital

FASES DE LA INVESTIGACIÓN

Fase 1. Recopilación de Información e implementación de la propuesta (ver)

Fase 2. Reflexión (Juzgar) (actuar)



1. En primer lugar se seleccionara toda la información para generar el planteamiento de una posible solución 2.

2. Creación de las herramientas didactas que se implemetan en basica primaria

3. Se procede adecuar el diseño, Se platean cartillas y demas actividades de aprendizaje y luego se evidencia el resultado

FASE 3



Algunas de las Actividades en donde se evidencian los Resultados De la Investigación



Actividades en el Aula



Bibliografía

- Cardona O. G. (2002). Tendencias educativas para el siglo XXI: educación virtual, online y @learning, elementos para la discusión. Revista electrónica de Investigación Educativa, Disponible en:<http://redie.ens.uabc.mx/vol4no2/contenidocookson.html>. Consultado 13-11-2013.
- Dienes, Z. P.; Golding, E. W.: (1970). Lógica y juegos lógicos, Barcelona: Teide Escudero, J.M. (1999). Del diseño y producción de medios y uso pedagógico de los mismos. Sevilla: Alfar.
- García V. A. Tejedor, F.J. (1998) Perspectivas de las nuevas tecnologías en educación. Madrid: Narcea.
- Martínez s, F. Prendes E. M.(2004). Nuevas tecnologías y educación. Madrid: Pearson educación.
- Piaget, J. (1993). Seis estudios de psicología del desarrollo. México: F.C.E.
- Sabino, C. A. (1997). El proceso de investigación. México: El Cid editor.
- Stirzinger, E. (2001). Nuevas Tecnologías y enseñanza. Barcelona: Graó ICE.



GRACIAS

Imagen recuperada de:
<http://ipad.tajamar.es/2013/02/8-fases-de-proyecto-de-implantacion-del.html>

5. Material de la sustentacion en el congreso internacional en sincelejo



Congreso De
Educación en Tecnología
e Informática

VIII Encuentro Nacional de Experiencias
Curriculares y de Aula en Educación
en Tecnología e Informática

20 años
del área de
**TECNOLOGÍA
e INFORMÁTICA**
en Colombia

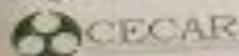
13, 14 y 15
NOVIEMBRE

LUGAR:
Corporación Universitaria del Caribe
Aula Múltiple de CECAR

Sincelejo (Sucre)

Mayor información
<http://repetic.net.co/>

Organiza



repetic

Apoyan

