

Influencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el desarrollo del
aprendizaje de los niños del grado segundo de la Institución Educativa León XIII

Gladis E. AtehortúaUsme

Melissa Montes Marín

Carmen Y. Ramírez Guzmán

Asesora

Luz Aidé Figueroa Zapata

Magister en Educación

Proyecto de investigación formativa II

Universidad Minuto de Dios

Licenciatura Pedagogía Infantil

El Peñol

2014

Contenido

1. TITULO	10
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	10
2.1 Descripción del problema.....	10
2.2 Formulación del problema.....	12
3. JUSTIFICACIÓN.....	13
4. OBJETIVOS.....	19
4.1 OBJETIVO GENERAL	19
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	19
5. MARCO TEÓRICO	20
5.1 Antecedentes	20
5.2 Marco legal.....	26
5.3 Marco Referencial	30
5.4 Variables.....	33
6. DISEÑO METODOLÓGICO	35
6.1 Instrumentos de Recolección de Datos.....	38
6.2 Hallazgos	39
7. CONCLUSIONES.....	56

8. RECOMENDACIONES	57
9. REFERENCIAS	58
ANEXOS.....	59
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	64
1. TÍTULO	64
2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	64
3. JUSTIFICACIÓN.....	66
4. OBJETIVOS.....	66
4.1 Objetivo General	66
4.2 Objetivos específicos.....	67
5. MARCO TEÒRICO	67
6. METODOLOGIA	69
7. CRONOGRAMA Y PLAN DE ACCIÓN	71
8. INFORME DE ACTIVIDADES.....	75

9. CONCLUSIONES..... 83

REFERENCIAS 84

ANEXOS..... 85

Lista de Tablas

Tabla 1.....	43
Tabla 2.....	44
Tabla 3.....	45
Tabla 4.....	47
Tabla 5.....	48
Tabla 6.....	50
Tabla 7.....	51
Tabla 8.....	53
Tabla 9.....	54
Tabla 10.....	55

Lista de Gráficas

Gráfica 1.....	41
Gráfica 2.....	42
Gráfica 3.....	43
Gráfica 4.....	44
Gráfica 5.....	46
Gráfica 6.....	47
Gráfica 7.....	49
Gráfica 8.....	50
Gráfica 9.....	52
Gráfica 10.....	53
Gráfico 11.....	54
Gráfica 12.....	55

INTRODUCCION

Cada día se han ido incorporando nuevas técnicas y procesos para mejorar la calidad de vida y aprendizaje del ser humano dentro de un entorno, durante los últimos años se ha implementado un nuevo sistema llamado TIC o tecnologías de información y comunicación.

La implementación de este nuevo sistema es una prioridad, estas poseen la capacidad de ayudar a la comunicación sin que lo impidan las distancias geográficas debido a los dispositivos de software y hardware que están interconectados el uno con el otro; además las TIC son instrumentos y procesos utilizados para recuperar, almacenar, organizar, manejar, producir presentar e intercambiar información por medios electrónicos y automáticos.

El propósito es implementarlo básicamente en la educación siendo el objetivo principal para ser desarrollados en los estudiantes y docentes creando habilidades necesarias para el acceso y uso de los materiales educativos audiovisuales e informáticos, que generen aprendizajes que les permitan conocer, organizar, utilizar y crear propuestas en ámbitos de tecnologías de información y comunicación, pero teniendo muy presente la parte negativa, porque el ser humano las puede convertir en adicción y generan un efecto contrario al que se plantea en su propósito educativo y de generación del conocimiento.

Agradecimiento

Nuestros más sinceros agradecimientos en primer lugar a Dios por habernos permitido caminar en este proceso, a cada uno de los docentes y directivos que intervinieron en nuestra formación, a nuestros compañeros por su colaboración, a nuestras familias por el apoyo incondicional y a las

Instituciones Educativas donde se llevó a cabo este proyecto.

ABSTRACT

La realización de nuestro proyecto es un aporte para la consolidación de la utilización de las herramientas tecnológicas y su aplicación en los quehaceres educativos para acrecentar adecuadamente el desarrollo de las TIC en la población infantil de la Institución Educativa Rural Santa Inés. En cuanto a la comunidad intervenida, se pudo evidenciar buena recepción, dándose una articulación entre estudiantes, docentes, padres de familia y directivos en el buen uso de las TIC: se evidenció un gran logro al alcanzar que los niños reconocieran en las TIC un apoyo para mejorar su nivel académico y una forma de interacción a nivel familiar e Institucional. Por último se logró crear consciencia en toda la comunidad educativa,

1. TITULO

Influencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el desarrollo del aprendizaje de los niños del grado segundo de la Institución Educativa León XIII

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 Descripción del problema

En la Institución educativa León XIII del municipio de El Peñol, los estudiantes presentan un desinterés y descuido en las labores escolares y demás actividades académicas, una de las problemáticas que más se presentan en el municipio de El Peñol según la sicóloga de la alcaldía es que los niños pasan muchas horas al día frente a la televisión y demás tecnologías existentes en el medio como es el internet y su uso exagerado en las redes sociales Facebook, Twitter, skype entre otros.

Esta afirmación se realiza, tomando como base estudios internos y externos realizados de la Institución, arrojando resultados alarmantes referentes al tema (Evaluación Institucional, 2011).

Otras evidencias que se tienen son las visitas realizadas dentro del aula de clase, las encuestas enviadas a los padres de familia y docentes de los estudiantes del grado segundo.

Los comportamientos más comunes encontrados son:

1. Los niños parecen estar ensimismados, pendientes de lo que está ocurriendo en la pantalla de la televisión, el computador y la radio, son incapaces de apartar los ojos de ellos, por lo tanto no atienden a sus deberes académicos.

2. Mientras están frente a estas tecnologías, permanecen tensionados, aprietan las mandíbulas, se enfadan de manera desmedida si algo no sale como ellos esperan. Pierden interés por otras actividades que antes realizaban con gusto: el deporte, la lectura, las caminatas, el compartir con amigos entre otros.

3. Los niños presentan trastornos del sueño, muchas veces producidos porque no pueden dejar de pensar en el juego; sobre todo porque juegan por la noche hasta caer rendidos.

4. No respetan los horarios habituales de comida o estudio, ejemplo: pretenden comer cualquier cosa delante de la pantalla en lugar de sentarse en la mesa e intentan hacer la tarea sin apagar el computador.

5. Se ha observado ciertos niveles de intolerancia y juegos violentos en las horas de descanso de los niños del grado segundo.

2.2 Formulación del problema

Cada día se han ido incorporando nuevas técnicas y procesos para mejorar la calidad de vida y aprendizaje del ser humano dentro del entorno, durante los últimos años se ha implementado un nuevo sistema llamado TIC o tecnologías de información y comunicación que apoyan el aprendizaje de los niños; sin embargo se evidencia una mala utilización de éstas por parte de algunos estudiantes.

El propósito sería que la educación implemente las tecnologías para desarrollar en los estudiantes y docentes habilidades necesarias para el acceso y uso de los materiales educativos audiovisuales e informáticos, que generen aprendizajes y que les permitan conocer, organizar, utilizar y crear propuestas en ámbitos de tecnologías de información y comunicación, pero teniendo presente que su uso inadecuado o sin un objetivo claro puede convertirse en adicción generando un efecto contrario al que se plantea la escuela en su propósito educativo y de generación del conocimiento. Ante esta disyuntiva donde se aprecia que el uso que ofrecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación debería ser 100% positivo para el desarrollo de competencias en las diferentes áreas del saber, se presentan varios interrogantes sobre su buen uso, y la investigación será abordada desde esta pregunta: ¿Qué influencia tiene la utilización inadecuada de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el desarrollo del aprendizaje de los niños del grado segundo de la Institución Educativa León XIII?

3. JUSTIFICACIÓN

Con el gran apogeo del uso del internet, de las redes sociales tales como Facebook, Twitter, entre otras, Indiscutiblemente es un tema controversial porque son usadas continuamente, todas estas redes sociales traen grandes beneficios como acortar distancias y mantener informado al ser humano de lo que pasa en la actualidad; el problema radica en el uso excesivo de estas formas de socialización virtual; alrededor del mundo se ven casos a diario de jóvenes que son adictos a estas. Cuando este comportamiento pasa de ser una simple afición a una adicción se le conoce como ludopatía, y se considera como un problema psicológico, donde la persona no puede controlar los impulsos de jugar, no puede controlar el impulso de estar conectados todo el día. Es así como la televisión afecta al cerebro:

El número de horas que los niños y adolescentes ven la televisión, se asocia con un déficit de atención, debido a la emisión de estímulos visuales a gran velocidad y a la gran cantidad de estímulos diferentes en tiempos cortos.

Probablemente éste sea uno de los mayores perjuicios que la TV puede ofrecer a los niños y adolescentes, dado que la atención es una función básica necesaria para todos los procesos cognitivos del ser humano.

La estimulación de esta función es lo que los padres deben conseguir cuando el niño ve la televisión, enseñándole a fijarse en detalles como (sonidos, figuras, contenidos) que aparezcan en la pantalla. Solamente con este apoyo psicopedagógico los padres pueden convertir la TV de pasiva en activa. (Ortiz, 2013).

Además de lo anterior el autor sigue justificando la intervención que tienen los medios en la salud de los usuarios, y esta no se puede dejar como una simple intervención teórica sino más bien debe convertirse en una situación que amerite la intervención de los organismos de salud del estado y por ende, dice Tomas (2013):

Uno de los riesgos de los videojuegos es su capacidad adictiva, sobre todo en la etapa adolescente, puesto que éste puede llegar a desarrollar una exagerada afición al videojuego que puede tener consecuencias nefastas, con una gran dependencia psicológica: en casos extremos puede llegar a desarrollar ludopatía.

Si no se controla adecuadamente, el videojuego podría generar conductas muy dependientes y adictivas, sobre todo en niños muy impulsivos . De tal forma que estos niños aumentarían de forma progresiva sus conductas impulsivas en intensidad y urgencia, consumiendo cada vez más de su tiempo, energía y recursos emocionales y materiales.

Esta situación de juego, diversión y entretenimiento a través de los medios virtuales se puede confundir fácilmente con aprendizaje o ayudas para muchas situaciones; y más aún si se tiene acceso directo por que se posee uno de estos elementos, por tal razón el mismo autor sigue sosteniendo:

Desde un punto de vista social, la adicción al juego constituye una de las plagas más antiguas de la humanidad por su poder destructivo. A través de él la persona proyecta sus esperanzas de cambiar el futuro a su favor, o al menos experimentar el placer del triunfo contra el riesgo del fracaso a pesar del sufrimiento que conlleva la incertidumbre. Es una

forma de conformarse con la realidad, un deseo de huida de la mediocridad o monotonía cotidiana. (Tomas, 2013.)

Según testimonio de la psicóloga de la alcaldía municipal a los niños que no se les realiza un acompañamiento en la utilización adecuada de las TIC pueden ser niños vulnerables que se crean un mundo irreal en donde puede ser el quien se aíse totalmente del mundo real dejando de lado las interacciones con personas, amigos y familiares, es decir, su vida social en la realidad se ve destruida en su mayoría y en casos extremos en su totalidad; también tenemos la pérdida de confianza en sus capacidades de socialización y la falta de expresión oral, poca fluidez verbal y problema de introversión.

Aunque pareciera que la tecnología nos hace la vida más fácil, abusar de ella puede ocasionarnos diferentes trastornos tanto en nuestra salud física como psicológica. Las siguientes son algunas de las enfermedades a las que estás expuesto al abusar de la tecnología.

Pasar más horas de las necesarias frente al computador, hablar por teléfono, chatear en exceso, escuchar música a todo volumen en nuestros audífonos y “pegarse” del televisor puede traernos muchas y complicadas enfermedades en el futuro. (Agudelo, 2013).

Algunas de estas enfermedades son:

Síndrome del Túnel Carpiano: La principal enfermedad que pueden sufrir las personas adictas al chat y a conversar en línea con otras personas. El síndrome del túnel

carpiano es una enfermedad que ocurre cuando el nervio que va desde el antebrazo hasta la mano, se presiona o se atrapa dentro del túnel carpiano, a nivel de la muñeca, causando entumecimiento, dolor, hormigueo y debilidad en la mano afectada.

Daños en la audición: Si escuchas tu música preferida en unos audífonos a todo volumen, te estás arriesgando a sufrir más adelante de diferentes problemas de audición. El primero y más importante es la hipoacusia (sordera), problemas en el equilibrio (este sentido se encuentra en el oído) y en el corto plazo, náuseas y vómitos. Cuando escuches música, no abuses del ruido que esta produce, puesto que puedes sufrir en el futuro graves problemas de salud.

Problemas mentales: La tecnología usada en exceso trae importantes consecuencias para la salud. Muchas personas presentan enfermedades como la depresión, el aislamiento social, la ansiedad, la pérdida del placer y el disfrute de las actividades diarias, entre otros problemas psicológicos, Domínguez director de programas de calidad de vida de Seguros Sura.

Sobrepeso y obesidad: Un reciente estudio confirmó que las personas que pasan tanto tiempo frente a los aparatos tecnológicos son más proclive al sedentarismo, y por

ende, a padecer sobrepeso y obesidad, enfermedades que derivan en otros problemas como enfermedades en el sistema circulatorio, diabetes, entre otros.

Daños irreparables en el sistema nervioso: Abusar de la tecnología puede causar daños irreversibles en el sistema nervioso central, ya que los campos electromagnéticos que estas emiten provocan enfermedades relacionadas con este, como vértigo, fatiga, trastornos del sueño, pérdida de memoria y desarrollo de tumores cerebrales.

Enfermedades oculares: Permanecer mirando por horas las pantallas de un computador o televisor puede traer también problemas en los ojos. Los más comunes son: resequedad, tensión ocular, etc. La recomendación es realizar pausas activas para relajar los ojos de la exposición a estos elementos.

Adicción: La obsesión por la tecnología es una realidad en el mundo moderno. Tanto así que ésta ya está catalogada como una enfermedad por los especialistas. Y hay varias: está la nomofobia (miedo a no tener a la mano el celular) la portatilitis (molestias y dolores musculares por usar y cargar portátiles en exceso) la ciberadicción (adicción al internet) etc. (Domínguez).

Este fenómeno no afecta solo a los niños y niñas, pero la población de 5 a 7 años se convierte en vulnerable y de alerta por el contacto, manejo y relación con las TIC; y por el contrario los adultos son menos vulnerables debido a que ellos tienden a ocupar su tiempo en todo tipo de actividades laborales para el sustento familiar.

Esta adicción puede llegar a perturbar los comportamientos de los jóvenes y niños desde temprana edad; no obstante la tecnología y los medios de comunicación son una ventana al mundo que les permite a los niños desarrollar una gran sensibilidad y conocimiento, son parte integral de la sociedad, porque no solamente es informativa sino que también es entretenida y permite ser educativa, en forma directa o indirecta.

Es relevante indagar y analizar cómo afecta esta problemática a los estudiantes del grado segundo del municipio de El Peñol de la Institución Educativa León XIII, para proponer estrategias de mejoramiento del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), ya que son una forma de acceso al conocimiento, a la información, a la diversión, a la comunicación, aprendizajes significativos, entre otros.

Su inadecuada utilización dificulta el desarrollo escolar provocando en los niños desatención escolar, dificultad para cumplir con los deberes escolares, falta de concentración en el aula de clase, aislamiento, dificultad para comunicarse con los amigos y con su familia provocando bajo rendimiento escolar.

4. OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar la incidencia que tiene la utilización de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del grado segundo de la Institución Educativa León XIII del municipio de El Peñol.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar cual es la incidencia que tienen los programas más vistos por los niños y niñas del grado segundo a través de entrevistas realizadas a éstos.
- Realizar un análisis del contenido de los programas más vistos por los niños y niñas, por medio de la observación verificando que influencia puede producir en ellos.
- Analizar el uso que los niños y niñas dan a las tecnologías de la información y la comunicación a través de entrevistas y observaciones, que sirva como instrumento educativo, informativo y de entretenimiento
- Investigar cual es el uso dado a las TIC en el aula de clase, como herramienta didáctica para el aprendizaje y el conocimiento.

5. MARCO TEÓRICO

5.1 Antecedentes

Las TIC son nuevas tecnologías de la información y comunicación empleadas para la transmisión de contenidos a través de internet, las cuales funcionan como medios y aplicaciones en el desarrollo de las actividades de los individuos. Gracias a estas, los campos de la educación, cultura, política, opinión y demás han logrado avanzar en la distribución y masificación de sus contenidos, planes de acción y trabajo y las diversas funcionalidades en sus áreas.

Las TIC actúan como herramientas y medios para el envío de mensajes minuto a minuto en la red. Otro concepto que se asocia con estas es como Sociedad de la información, gracias a los avances de Internet el conocimiento, no solo reside en los padres, docentes, Instituciones y centros de investigación, hoy día el rápido acceso al mundo virtual permite a todos los usuarios hallar todo tipo de contenidos. Sin embargo, el problema de ello reside en la calidad de la información. (Corporación Colombia Digital 2002).

Si bien es cierto que estas tecnologías ayudan a la transformación de la sociedad en todos los campos y han abierto nuevas puertas al conocimiento educativo, no se puede dejar a un lado el concepto de calidad de la información, como lo plantea la Corporación Colombia Digital. Cada día en el mundo vemos la preocupación por el acceso que los niños tienen a la información desde temprana edad, es por esta razón que se hace necesario que haya un acompañamiento permanente y oportuno en el uso de las TIC a esa edad.

Describir escenarios de aprendizaje propiciados por las nuevas tecnologías ayudará en el diseño y creación de ambientes de aprendizaje adecuados a las nuevas coordenadas espacio-temporales, a los nuevos objetivos educativos, etc., de tal forma que podamos comprender cómo los cambios afectan a los estudiantes, profesores, centros y a la comunidad. SALINAS, (1.997 P.4).

Los escenarios de aprendizaje cada vez son más diversos; hoy en las Instituciones Educativas se habla de aulas virtuales, tableros digitales, parques tecnológicos educativos, bloques tecnológicos; saliéndose del contexto tradicional, se buscan nuevos y mejores escenarios para que los niños aprendan y se generen verdaderos espacios para el aprendizaje significativo, logrando un alto impacto en la sociedad. En la actualidad existen múltiples posibilidades de acceso a recursos de herramientas tecnológicas educativas con las que el docente cuenta para desarrollar el plan de trabajo facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto del docente como del estudiante.

Según Ávila y Bosco, el uso de las tecnologías son bastante favorables para el aprendizaje y sostiene que a través de ellas el usuario se enfrenta a nuevas experiencias, se entiende por ambiente virtual de aprendizaje al espacio físico donde las tecnologías tales como los sistemas Satelitales, el Internet, los multimedia, y la televisión interactiva entre otros, se han potencializado rebasando al entorno escolar; es claro que estas tecnologías aportan conocimientos y un sin número de experiencias, apoyando así el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto escolar, favoreciendo además la apropiación de su práctica educativa (Ávila y Bosco 2001, p.1).

Los estudiantes deben aprovechar al máximo los ambientes virtuales de aprendizaje para que su quehacer pedagógico sea dinámico, positivo e influyente en su proceso de formación y así romper con el esquema de las aulas tradicionales, proporcionando un espacio interactivo y lleno de oportunidades.

Es así como las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son un instrumento que facilita el aprendizaje, propiciando interacción y conocimiento, pero no siempre se obtienen buenos resultados, por ello hay que ser conscientes y manejarlo de la mejor forma posible, logrando que haya aprendizaje significativo.

Como docentes debemos conocer la importancia que hay en la integración de las TIC en las aulas. Esto permitirá, de manera más sencilla, ser parte de la nueva modalidad que se plantea. Hoy en día las Instituciones deben utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera pertinente, para así proporcionar a los estudiantes las herramientas necesarias para acceder al conocimiento y estar a la vanguardia del siglo XXI, éstas brindan un medio interactivo de aprendizaje, donde el docente y el estudiante deben involucrarse, actualmente todas estas herramientas se han convertido en un punto clave para el quehacer educativo.

Es claro que estas tecnologías hay que direccionarlas, porque si no se cae en el error de utilizarlas de forma poco apropiada y se busca es que sea medios para el constante aprendizaje, que se utilicen de forma educativa y no sólo por diversión; Además teniendo en cuenta lo anterior es indispensable que no sólo se implementen las TIC en el área urbana sino también en el área rural, para que los niños y niñas cuenten con las mismas oportunidades para aprender y salir adelante.

Existen algunos trabajos a manera de investigación que hacen un análisis sobre las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la influencia que tiene en el ámbito escolar.

NOMBRE DEL TRABAJO: Las TIC como herramientas didácticas en el marco del aprendizaje significativo.

AUTORES: Sandra del Pilar Villada Sánchez y Edy Correa Leguizamón.

AÑO DE PUBLICACIÓN: Bogotá D.C. Julio de 2010

RESUMEN: El ejercicio docente constituye una fuente de investigación en todos sus elementos y aspectos que permiten vislumbrar el acontecer educativo buscando estrategias y planes de mejora que potencien las fortalezas y conviertan en habilidades y capacidades las debilidades de los estudiantes. Las apreciaciones y argumentaciones constituidas en este trabajo muestran algunas situaciones detectadas en el reto diario de educar que supone de incorporar uno de los temas más polémicos y diversos pero igualmente pertinentes en el sistema educativo, no sólo en Colombia sino en buena parte de los países del mundo: el manejo eficiente de las TIC en el aula.

El enfoque de la investigación está orientado hacia la búsqueda de la incorporación de la tecnología en la educación, especialmente, el uso apropiado de las TIC en todas las asignaturas del plan de estudio.

NOMBRE DEL TRABAJO: El aprendizaje visual desarrollando habilidades en los ambientes de aprendizaje, por medio del uso de las TIC en el grado sexto del instituto san juan de dios.

AUTORES: Consuelo Garzón Naranjo.

AÑO DE PUBLICACIÓN: Bogotá D.C. de 2008.

RESUMEN: Este estudio de caso tiene el propósito de apoyar los ambientes de aprendizaje significativo, generando espacios en donde se involucren los estudiantes de grado sexto del I.S.J.D; para implementar el aprendizaje visual por medio de las TIC desde el área de informática, creando alternativas de aplicación en otras áreas del conocimiento. Teniendo en cuenta la evolución constante de los procesos tecnológicos que cambian al hombre en su contexto, proporcionándole nuevas formas lingüísticas, numéricas, espaciales, visuales, auditivas, etc.; naciendo un universo multimedia gracias a las TIC, las cuales se expanden cada día más cambiando las clases magistrales, en donde el eje central era el profesor, para permitirnos ahora que los estudiantes sean creadores de este entorno interactivo de aprendizaje.

NOMBRE DEL TRABAJO: Análisis de las competencias TIC de los alumnos de educación secundaria y bachillerato de Galicia

AUTORES: Carmen Fernández-Morante, Beatriz Cabreiro López y Carmen Fernández-de la Iglesia.

AÑO DE PUBLICACIÓN: 2010

RESUMEN: En el presente trabajo se lleva a cabo una valoración de las competencias en TIC de los alumnos de segundo ciclo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en Galicia. Se ponen de manifiesto, a través de este estudio, las carencias existentes en este ámbito y

el fracaso de la formación en TIC a nuestros alumnos. La mirada se centra ahora en las modificaciones realizadas en el currículo entre las que se contempla el “tratamiento de la información y la competencia digital” como una de las 8 competencias básicas para los alumnos.

NOMBRE DEL TRABAJO: Las nuevas tecnologías y la educación infantil.

AUTORES: Carmen López Escribano

AÑO DE PUBLICACIÓN: 2010

RESUMEN: Sin lugar a dudas el modo en que las personas vivimos, aprendemos y trabajamos está cambiando con rapidez. La explosión de la tecnología es quizás el indicador más poderoso del rápido cambio social. Cada vez es mayor la presencia de ordenadores en el hogar, colegio y lugar de trabajo. Los ordenadores proporcionan a las personas medios poderosos para transmitir, acceder, e interpretar la cantidad creciente de información.

La tecnología forma parte ya de nuestra cultura y algunos niños se encontrarán por primera vez con el texto escrito a través de la televisión, el ordenador o los teléfonos móviles, artefactos que forman ya parte de la cultura popular en nuestro país. La escuela no puede ser ajena a este fenómeno, y debe ofrecer experiencias y entrenamiento en estos nuevos medios para manejar la información.

Aunque existen en el mercado una gran variedad de productos destinados a niños de preescolar que incorporan aspectos tecnológicos, como teclados musicales, grabadoras, juguetes programables y controlados por radio, controles remotos, teléfonos, televisiones, el objetivo de este texto es centrarse en la utilización del ordenador.

Después de haber analizado las investigaciones anteriormente mencionadas apuntan de forma contundente al uso y utilización de las TIC en el quehacer educativo. Para nadie es ajeno que se han convertido en una parte importante en la época actual, por lo que la escuela-maestro-estudiante deben estar a la vanguardia de las tecnologías, creando a través de ellas espacios dinámicos que potencien las capacidades de los estudiantes.

5.2 Marco legal

El proyecto está enmarcado dentro de las normas jurídicas y legales que describen cómo en la actualidad las TIC deben hacer parte del proceso de enseñanza- aprendizaje, es así, como desde la UNESCO se ha incorporado políticas educativas que desde temprana edad involucren al niño con las tecnologías en el contexto nacional; en Colombia esta política está enmarcada en la Constitución Nacional de 1991 que en su artículo “ 67, establece que “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura”...

Así mismo la Ley 115 de 1994, también denominada Ley General de educación, tiene dentro de sus fines educativos en su artículo 5, numeral 13:

La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo”. Es por esto que cada Institución Educativa debe promover y llevar al niño en un futuro a hacer parte de este sector productivo, teniendo en cuenta que la Ley General de Educación en su artículo 20 establece como objetivos generales en sus literales a,b y c:

a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo.

b) Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente.

c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana; con respecto a las áreas obligatorias y fundamentales, el artículo 23 de la Ley de Educación contempla para el logro de los objetivos de la básica, áreas obligatorias de conocimiento y de formación, la tecnología e informática.

LA LEY 1341 DEL 30 DE JUNIO DE 2009, EN SU ARTÍCULO 2.**PRINCIPIOS ORIENTADORES.**

La investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los Derechos Humanos inherentes y la inclusión social.

EL ARTÍCULO 6 DEFINE QUE:

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en adelante TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, vídeo e imágenes.

No cabe duda que dentro de estas políticas educativas en Colombia, son cada vez más las acciones que se toman con respecto al uso adecuado de las TIC; es así como el gobierno nacional creó el Plan Decenal de Educación 2006-2016 “Pacto Social por la Educación”, el cual en su capítulo I “Desafíos de la Educación en Colombia”, contempla en el numeral 4° de los macro objetivos el uso y apropiación de la TIC, expresando que se debe “garantizar el uso y apropiación crítica de las TIC, como herramienta para el aprendizaje, la creatividad, el avance científico,

tecnológico y cultural que permitan el desarrollo humano y la participación activa en la sociedad del conocimiento.

Otro suceso importante que le ha apostado a la inclusión de las TIC en el proceso educativo de los niños y niñas es la Revolución Educativa de 2009, que busca una educación incluyente, de calidad, de cobertura, pertinente, técnica, investigativa y de competitividad, esta última específicamente, apunta al desarrollo de las competencias específicas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Desde el inicio de la implementación de las TIC en el proceso educativo en la escuela; el Departamento de Antioquia es sin duda quien más apuesta para que la mayoría de las Instituciones Educativas de cada uno de los municipios, accedan a la tecnología y afortunadamente con lema de “Antioquia la más Educada”, es un propósito dar cobertura a la comunidad educativa representada en cada uno de los niños y niñas que disfrutan de estas tecnologías en su salón de clase, brindándoles la oportunidad de desarrollar habilidades tecnológicas que enriquecen su conocimiento y su formación profesional.

Es por esto que el propósito del proyecto es potencializar de manera significativa esta oportunidad que tienen los niños y niñas al alcance de ellos en la mayoría de los casos, específicamente de los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa León XIII, quienes no aprovechan las tecnologías para potencializar sus habilidades.

La Ley es clara cuando hace énfasis en las oportunidades que se le debe dar a la sociedad para contribuir a su desarrollo a través de las tecnologías de la Información y las Comunicaciones

(TIC), haciendo parte de esta sociedad los niños y niñas del grado segundo de la Institución Educativa León XIII del municipio de El Peñol.

Es claro que la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes específicamente en este caso en la primera infancia.

5.3 Marco Referencial

El mundo de hoy avanza a pasos gigantes en todos los sentidos; es así como éste se ha convertido en la era de la ciencia y la tecnología, es por esta razón que las TIC deben ser articulados al proceso de enseñanza – aprendizaje como herramientas pedagógicas y didácticas eficaces que permitan potencializar las capacidades y habilidades de los niños y niñas en busca de un verdadero aprendizaje significativo en los establecimientos educativos.

Teniendo en cuenta lo anterior el proyecto se sustenta en la teoría de Bruner (2001), quien habla del aprendizaje por descubrimiento, el cual hace referencia a la forma natural de aprender que tienen los seres humanos desde la niñez, sin embargo, hasta hace poco era considerada una forma extraña y original de enseñanza. Hoy, gracias a la UNESCO, este tipo de aprendizaje es uno de los fundamentos del aprendizaje por competencias

El aporte que hace Bruner con su teoría del aprendizaje por descubrimiento es de gran importancia para este proyecto porque pretende que el niño se dé cuenta que las TIC son un

medio de información y conocimiento que ayuda a solucionar diferentes problemas que se presentan en la vida, pero al mismo tiempo si éstas no se utilizan de forma apropiada se pueden convertir en una barrera, limitación y encierro que alejan a las familias:

El maestro es también un inmediato símbolo personal del proceso educativo, una figura con quien los estudiantes pueden identificarse y compararse a ella. ¿Quién no es capaz de recordar el impacto de algún maestro determinado, un entusiasta, un devoto de un punto de vista, un disciplinario cuyo ardor proviene del amor a su materia, una mente traviesa y al mismo tiempo seria? Hay muchas imágenes y son de gran precio. Pero también hay imágenes destructivas: los maestros que minan la confianza, que matan los ensueños... (Bruner, 1972).

Los docentes son los responsables de motivar a los estudiantes a descubrir por sí mismos, pensar, formular y hacer parte activa de su proceso de formación, tal como lo propone Bruner en su teoría del aprendizaje por descubrimiento. Para él, en la educación son importantes los materiales educativos; es importante tener ayudas para la enseñanza, manejar dispositivos que permitan y faciliten el descubrimiento y el aprendizaje. Pero éstos no son el problema más importante de la educación: “Las ayudas son instrumentos para contribuir a alcanzar un objetivo educacional; son esos objetivos y no la existencia de aparatos lo que determina el equilibrio...” (Bruner, 1972).

Otro aporte importante para este proyecto es la teoría de Robert Gagné citado por Arbeláez:

La teoría Gagné (1987) ofrece fundamentos teóricos que puedan guiar al docente en la planificación, creando sus propios diseños instructivos, adecuados a los intereses y necesidades de los alumnos, utilizando la informática como medio facilitador.

En su opinión el aprendizaje se convierte en las dimensiones de una misma teoría ya que ambos deben estudiarse conjuntamente.

- ✚ Condiciones internas que intervienen en el proceso.

- ✚ Condiciones externas que pueden favorecer el aprendizaje óptimo.

Los aportes de Gagné suponen una alternativa al modelo conductista para el diseño de programas centrándose más en los procesos de aprendizaje. (Arbeláez, 2011).

Ésta teoría aporta de forma significativa al proyecto, se basa en el modelo de procesamiento de la información, necesario en la aplicación y ejecución, haciendo énfasis en la forma como los niños y niñas asimilan los conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Otro de los pedagogos que se tomó en cuenta para la realización de este trabajo es David Ausubel con su teoría del aprendizaje significativo:

Teoría de Ausubel (Aprendizaje significativo) Ausubel destaca la importancia del aprendizaje por recepción. Es decir el contenido y la estructura de la materia los organiza el profesor, el alumno recibe.

Aporte de Ausubel en el diseño del software educativo, Ausubel comenta que se trata de medios eficaces sobre todo para proponer situaciones de descubrimiento y simulaciones, pero no pueden sustituir la realidad del laboratorio, no se proporciona interacción de alumnos entre sí, ni de estas con el profesor. (Leguía, 2010, p. 5 y 6).

5.4 Variables

VARIABLES INDEPENDIENTES (Vi)

- **Niños sin control**

- ✚ Poco acato a las normas

- ✚ Intolerancia a la frustración

- **Adicción a los videojuegos**

- ✚ Bajo rendimiento académico

- ✚ Pasividad intelectual

- **Mala utilización de los aparatos tecnológicos**

- ✚ Dependencia

+ Niños violentos

VARIABLES DEPENDIENTES (Vd)

- **Soledad**

+ Padres con múltiples ocupaciones

+ Carencia de afecto

- **Insatisfacción personal**

+ Falta de orientación

+ Baja autoestima

- **Publicidad y consumismo**

+ Apetencias y necesidades innecesarias

+ Abuso de las capacidades de análisis de los niños

6. DISEÑO METODOLÓGICO

El proyecto está enmarcado en la investigación cualitativa:

Los métodos cualitativos se caracterizan principalmente por la observación detallada del contexto natural en el que se produce el estudio, estos métodos buscan comprender el fenómeno estudiándolo desde un punto de vista holístico y teniendo en cuenta el entorno en el que está inmerso, para poder formular una hipótesis que lo explique a partir de la toma de datos. (Río, 2010, p.1).

Este método es pertinente para el desarrollo del proyecto, porque permite procesar y analizar información obtenida de la observación y entrevistas realizadas a docentes, estudiantes y padres de familia; con el fin de identificar y diagnosticar la incidencia que tiene la utilización inadecuada de las TIC en los niños y niñas del grado segundo de la Institución Educativa León XIII.

El mundo contemporáneo cambia vertiginosamente, cada vez a mayor velocidad, estos cambios son propiciados en gran parte por los avances de la tecnología, específicamente en los medios de comunicación. El conocimiento se encuentra disponible por todas partes; televisión, internet, multimedia, radio, prensa entre otros, es por esto que la educación necesita caminar a la par de los avances tecnológicos para que sea eficiente y transforme verdaderamente la sociedad.

Esta propuesta de trabajo tiene en cuenta la investigación Acción participativa como eje fundamental para llevar a cabo el estudio de la influencia de la utilización inadecuada de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el desarrollo del aprendizaje de los niños del grado segundo de la Institución Educativa León XIII.

Para ello se utiliza como herramientas, entrevistas, encuestas y observaciones para la recolección de la información que será utilizada en el proyecto de intervención. Es por esta razón que se emplea este enfoque investigativo.

La Investigación Acción Participativa es un enfoque investigativo, una metodología de investigación y aprendizaje colectivo de las realidades humanas, basado en un análisis crítico con la participación activa de los grupos implicados, que se orientan a estimular la práctica transformadora y el cambio social. Como enfoque se refiere a una orientación teórica (filosofía, marco teórico) entorno a como investigar; y como metodología, hace referencia a procedimientos específicos para llevar adelante una investigación-estudio científico diferente a la investigación tradicional (Franco, 2011).

El método de la Investigación Acción Participativa (IAP) combina dos procesos, el de conocer y el de actuar, implicando en ambos a la población cuya realidad se aborda. Al igual que otros enfoques participativos, la IAP proporciona a las comunidades y a las agencias de desarrollo un método para analizar y comprender mejor la realidad de la población (sus

problemas, necesidades, capacidades, recursos), y les permite planificar acciones y medidas para transformarla y mejorarla. (Álvarez, 2007, p.232)

Este análisis como estrategia de mejoramiento académico, involucra a la comunidad educativa en el conocimiento y la solución de sus problemas; en este sentido, se inscribe dentro del campo de las acciones de capacitación que no busca solamente describir los problemas, sino generar conjuntamente con la comunidad acciones adecuadas que estén en la línea del cambio y la transformación.

Desde esta perspectiva, el tipo de investigación utilizado en esta propuesta se constituye en clave para el desarrollo exitoso del proyecto, por cuanto en esta prima el conocimiento práctico que surge en la comunidad sobre el conocimiento tecnológico predeterminado y pragmático.

La investigación- Acción Participativa, se convierte desde este punto de vista en un proceso dialógico que supera definitivamente la relación sujeto investigador – Objeto investigado tornándose en acción educativa, facilitando la unificación de criterios y la definición de procedimientos e instrumentos, generando de esta manera procesos de transformación de la realidad a través de una participación e interacción constante de la comunidad que se hace evidente mediante la puesta en común de información.

Podemos concluir de esta manera que en el proyecto “la influencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el desarrollo del aprendizaje de los niños del grado segundo de la Institución Educativa León XIII”, se fundamenta la metodología Investigación-Acción participativa, esta enfatiza en el conocimiento de un problema que conduce al bajo rendimiento académico, ésta investigación orienta a la Institución Educativa por los caminos de la autogestión, el autoconocimiento y la cooperación, siendo la meta principal la aplicación de acciones concretas para el mejoramiento de la calidad de la educación.

6.1 Instrumentos de Recolección de Datos

Para conocer en detalle las actividades realizadas por los niños en el tiempo libre, fue necesario observar detenidamente la realidad y contextualizarla adecuadamente, se es consciente que la observación por sí sola no abre un conocimiento total, es necesario entonces establecer una relación dialéctica con el sujeto-objeto involucrado, para ello se determina una encuesta la cual arrojará datos más verídicos del contexto.

Tanto la observación participativa y sistematizada permiten tener un contacto directo con la comunidad educativa de la Institución.

Teniendo en cuenta lo anterior, las técnicas empleadas en la recolección de datos fueron:

Observación Participativa: se ha llevado a cabo desde el principio de la propuesta, se visitaron los lugares que frecuentaban los estudiantes, en ellas se detectaron eventos como la cantidad de tiempo que pasan los niños y niñas en los café internet, en lugares no muy acogedores, donde se olvidaban hasta de comer y llegar a sus casas. (Ver anexo1).

Además se indagó a varios estudiantes frente a lo que piensan de la educación actual y los medios de comunicación y la mayoría argumentó que es más divertido estar en un café internet o en la casa conectado al internet que ir a clases.

Se entrevistó a padres de familia y dicen que la única manera que sus hijos están en casa es dejándolos más tiempo frente al computador, la televisión o escuchando música.

En conclusión la Observación directa se ha venido haciendo varios meses atrás, las encuestas se comenzaron a aplicar a partir del momento en que se inició el proyecto.

6.2 Hallazgos

A partir de lo observado se puede concluir que los estudiantes requieren una educación acorde a los avances técnicos y científicos de la época, se requiere mejoramiento de los planes educativos y es necesaria la utilización de nuevas formas de impartir los conocimientos implementando el uso de las TIC.

Por parte de los docentes se requiere voluntad para querer aprender a manejar nuevas herramientas que apoyen su labor educativa, para los estudiantes, es más motivadora una clase con computadores y videos porque allí encuentran animaciones y otras aplicaciones divertidas, es por esto que en el tiempo libre ellos prefieren ver televisión que leer.

Este desconocimiento y desinterés por parte de los docentes conlleva a darle poco uso a las TIC, privando a los estudiantes de estas herramientas tan necesarias e importantes para el aprendizaje.

Para que haya un uso adecuado y apropiación de las TIC tanto de docentes como de estudiantes, es necesario brindar capacitación y orientación que aporte y brinde soluciones a través de herramientas positivas que apoyen su quehacer educativo.

Además es indispensable utilizar los diferentes espacios de la Institución Educativa León XIII y darle la utilización adecuada y pertinente a las herramientas educativas como lo son las TIC.

En las entrevistas realizadas a los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa León XIII, se evidenció que los niños y niñas prefieren estar ocupando su tiempo en

juegos, en lugar de realizar diferentes actividades educativas, por lo que se hace necesario implementar nuevas herramientas y metodologías de trabajo que se integren al plan de estudios de la Institución, donde las Tablet sean ejes transversales de la educación, que les permitan a los estudiantes interactuar, medir sus conocimientos, explorar y compartir experiencias con sus compañeros.

A continuación se presenta la información obtenida de las encuestas realizadas a los estudiantes, docentes y padres de familia de la Institución Educativa León XIII, por medio de tablas y gráficas presentando el análisis respectivo de cada una de ellas.

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEGUNDO

Gráfica 1.

Pregunta 1.



EL 82% de los niños y niñas del grado segundo, responden que en el tiempo libre lo que más hacen es estar en internet y viendo televisión, aspectos como jugar o practicar deportes están entre sus terceras y cuartas opciones, se puede concluir entonces que la motivación de los estudiantes son las TIC pero que estas no las utilizan para aspectos educativos, por lo que se puede concluir que hacen falta estrategias educativas donde se involucre esta herramienta.

Gráfica 2.

Pregunta 2.



Los estudiantes entrevistados responden que prefieren las clases en la sala de sistemas o en la sala de videos de la Institución, este hecho nos aclara que definitivamente los estudiantes del grado segundo no les gusta el aula de clase y prefieren otros espacios educativos diferentes de aprendizajes lo que obliga a los docentes hacer más creativos, a vencer paradigmas y a estar a la par con los avances tecnológicos y nuevos métodos de enseñanza que el mundo hoy les ofrece.

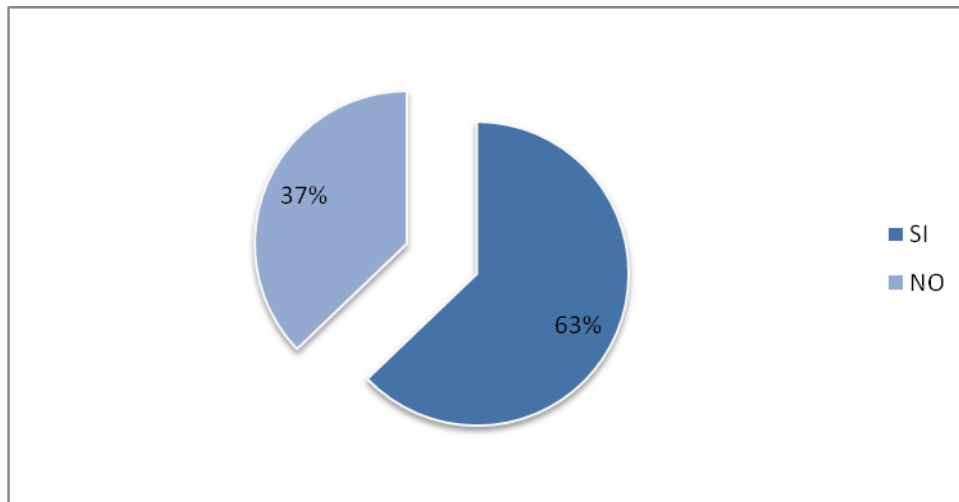
Tabla 1.

Tiene computador en casa

TIENE COMPUTADOR EN CASA	
SI	22
NO	13

Gráfica 3

Pregunta 3



El 63% de los niños y niñas encuestado afirma que en su Casa cuentan con un computador y solo el 37% de los ellos dicen no tener computador en casa. Esto permite demostrar que cada vez más las familias tienen acceso a la tecnología, por lo que se hace necesario que los padres hagan parte activa de la educación de sus hijos.

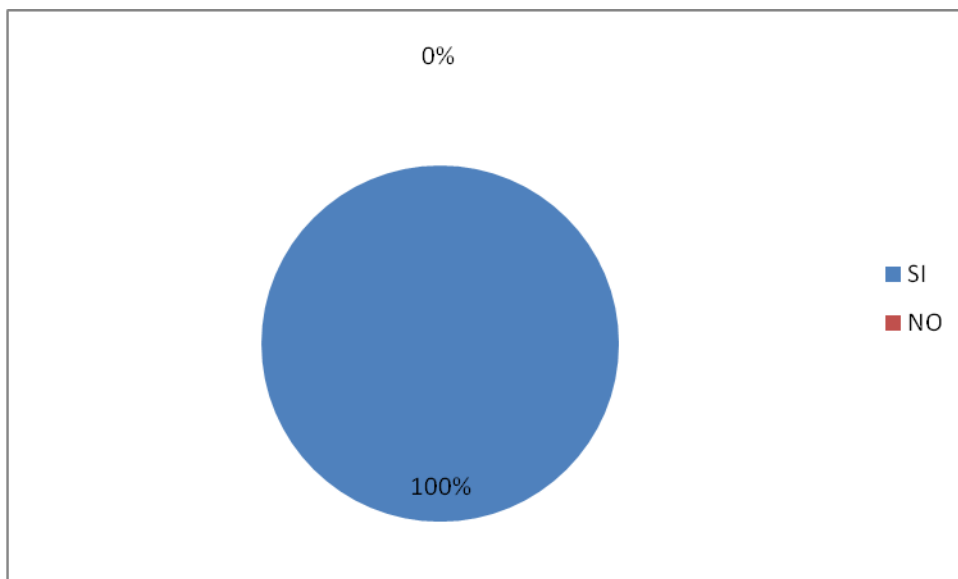
Tabla 2.

Tiene televisor en casa.

TIENE TELEVISOR EN CASA	
SI	35
NO	0

Gráfica 4.

Pregunta 4.

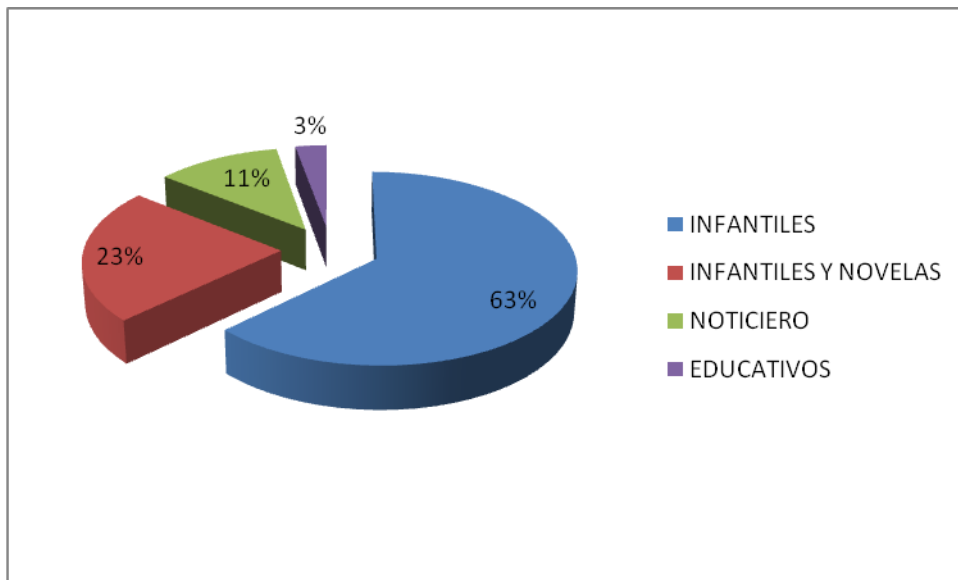


Según los resultados arrojados en la encuesta a los niños en el 100% de sus casas cuenta con televisión, esto demuestra que la televisión hace parte de la vida cotidiana de las familias, lo que para la investigación es importante porque nos obliga a pensar en la pregunta ¿qué beneficios trae ver televisión en los niños y niñas en la etapa educativa?

Tabla 3.

Qué programa de televisión ve.

QUÉ PROGRAMAS DE TELEVISIÓN VE	
INFANTILES	22
INFANTILES Y NOVELAS	8
NOTICIERO	4
EDUCATIVOS	1

Gráfica 5.*Pregunta 5.*

De los encuestados el 63% de los niños y niñas responde que ve programas infantiles, el 23% infantiles y novelas, el 11% noticieros y sólo un pequeño porcentaje de los encuestados utiliza la televisión para usos educativos el 3%. Se puede concluir que a los niños y niñas lo que más los motiva son los programas infantiles, donde esto se debe aprovechar con la creación de programas educativos que cautiven y logre atraer el interés de estos.

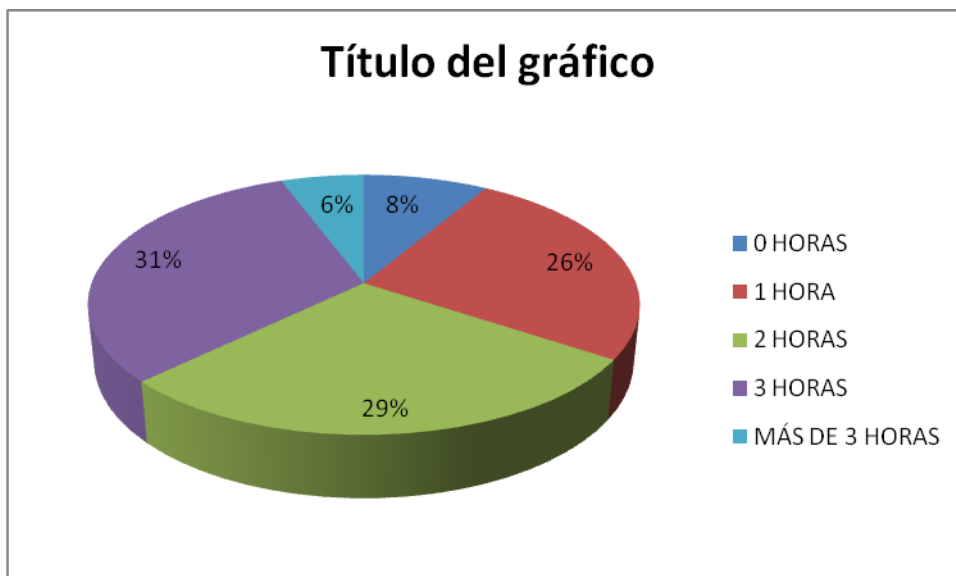
Tabla 4.

Cuántas horas utiliza el computador.

CUÁNTAS HORAS AL DÍA UTILIZA EL COMPUTADOR	
0 HORAS	3
1 HORA	2
2 HORAS	10
3 HORAS	11
MÁS DE 3 HORAS	9

Gráfica 6.

Pregunta 6.

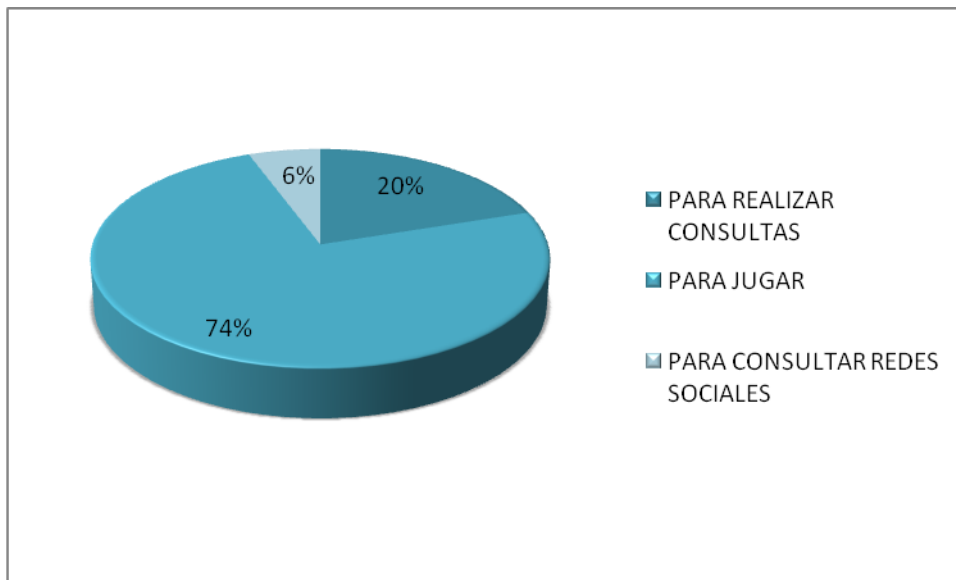


Según los resultados arrojados por la encuesta el 31% de los niños y niñas utilizan el computador tres horas al día, el 29% dos horas al día, el 26% más de tres horas al día, el 8% una hora al día y cero horas el 6%. Este resultado muestra que los padres de familia no tienen disciplina para colocar horas definidas para que sus hijos estén en el computador por lo que se hace necesario una capacitación sobre pautas de crianza.

Tabla 5.

Para qué utiliza el computador.

PARA QUÉ UTILIZA EL COMPUTADOR	
PARA REALIZAR CONSULTAS	7
PARA JUGAR	26
PARA CONSULTAR REDES SOCIALES	2

Gráfica 7.*Pregunta 7.*

De los niños y niñas encuestados, el 74% utiliza el computador para consultar redes sociales, el 20% Para jugar y sólo el 6% de ellos la utiliza como herramienta pedagógica para consultas educativas. Este resultado demuestra que se hace necesario plantear una propuesta de intervención sobre las ventajas de las TIC como herramientas fundamentales en el proceso de enseñanza – aprendizaje dirigida a todos los actores: docentes, estudiantes y padres de familia.

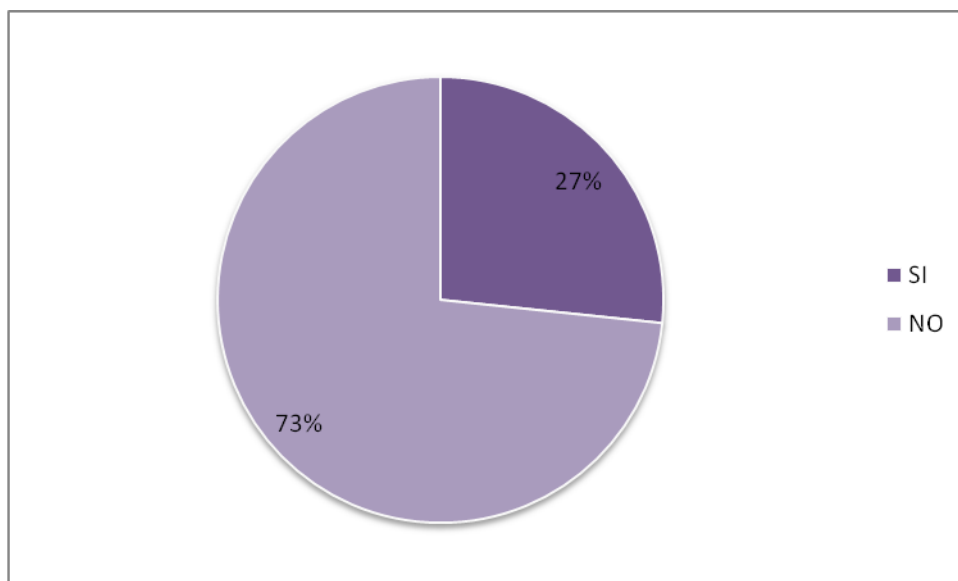
ENCUESTA APLICADA A LOS EDUCADORES**Tabla 6.**

Utiliza las tecnologías como herramienta pedagógica.

UTILIZA LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA	
SI	4
NO	11

Gráfica 8.

Pregunta 8.

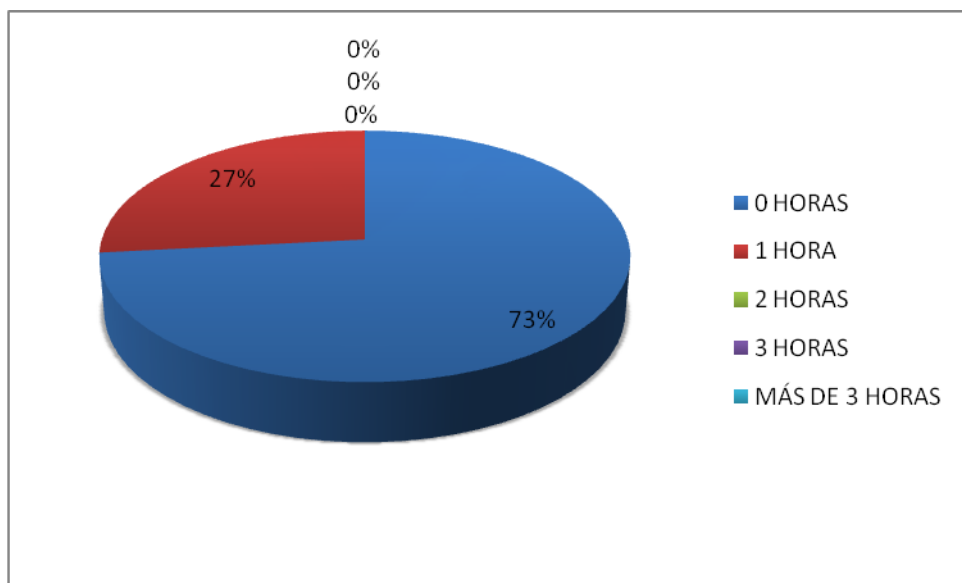


El 73% de los docentes no utiliza la tecnología como herramienta pedagógica y sólo un 27% la utiliza, este resultado muestra que es muy baja la apropiación de las TIC por parte de los docentes de la Institución, que lamentablemente hace falta propiciar nuevos métodos y estrategias de aprendizajes.

Tabla 7.

Cuántas horas utiliza la tecnología como herramienta pedagógica.

CUÁNTAS HORAS AL DÍA UTILIZA LAS TECNOLOGÍAS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA	
0 HORAS	11
1 HORA	4
2 HORAS	0
3 HORAS	0
MÁS DE 3 HORAS	0

Gráfica 9.*Pregunta 9.*

De los docentes encuestados solo el 27% utiliza la tecnología una hora al día y el 73% no la utiliza, se puede concluir que hace falta motivar a los docentes para que comprendan los beneficios y ventajas que traen las nuevas tecnologías como herramienta dentro de su quehacer educativo y que con la utilización de estas podemos desarrollar mejor las capacidades y habilidades de los estudiantes.

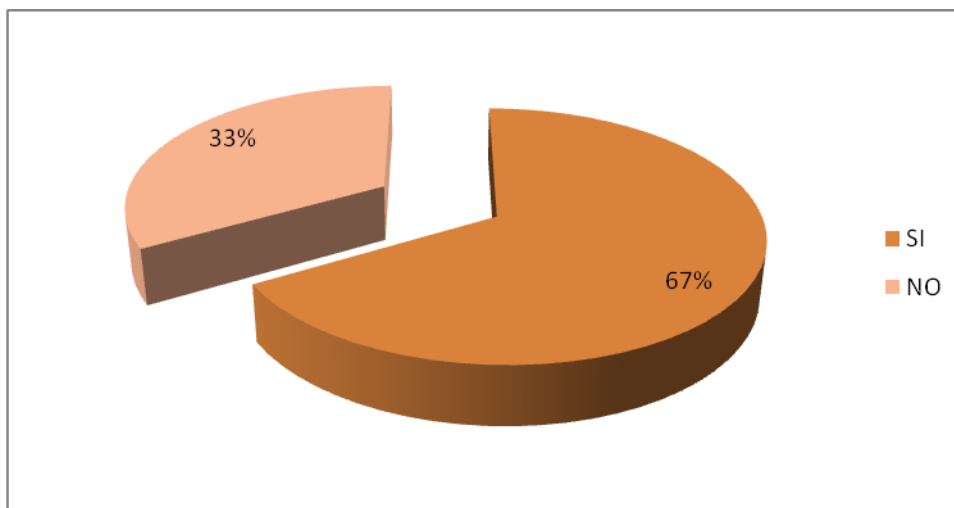
Tabla 8.

Promueve la interacción de las TIC.

PROMUEVE LA INTERACCIÓN DE LAS TIC EN SUS ESTUDIANTES	
SI	10
NO	5

Gráfica 10.

Pregunta 10.



El 67% de los encuestados promueve la interacción de las TIC en sus estudiantes y el 33% no lo hace; se puede evidenciar que aunque un alto número de docentes promueven en sus estudiantes la utilización de las TIC, con los resultados contenidos en las preguntas anteriores podemos concluir que no la hacen como herramienta educativa que pueda ayudar en el desarrollo escolar del niño y niña del grado segundo de la Institución Educativa León XIII.

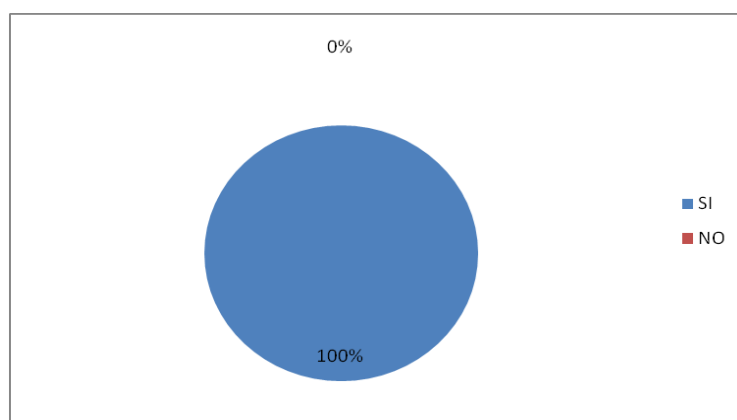
Tabla 9.

Cuenta con las herramientas tecnológicas.

CUENTA CON LAS HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS SUFICIENTES PARA SU DESEMPEÑO PEDAGÓGICO	
SI	15
NO	0

Gráfico 11.

Pregunta 11.



El 100% de los encuestados respondieron que sí cuenta con las herramientas necesarias para su desempeño pedagógico. Es evidente que aunque se cuenta con toda la infraestructura y medios adecuados para la implementación de las TIC, esto no lo es todo, es necesario contar con un plan de trabajo que tenga en cuenta todos los actores para lograr verdaderos aprendizajes significativos.

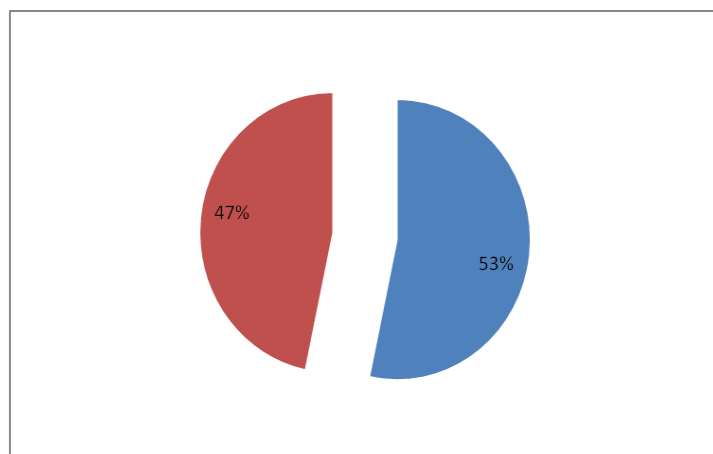
Tabla 10.

Cuenta con el conocimiento adecuado.

CUENTA CON EL CONOCIMIENTO ADECUADO PARA SU UTILIZACIÓN	
SI	7
NO	8

Gráfica 12

Pregunta 12.



El 53 % de los docentes no tiene el conocimiento adecuado para la implementación de las TIC como herramienta pedagógica y el 47 % si tienen conocimiento. Este resultado muestra que se hace necesario primero capacitar a los docentes como principal facilitador y guía del proceso de enseñanza.

7. CONCLUSIONES

- De acuerdo al proceso que se ha llevado a cabo para evidenciar cual ha sido la influencia de las TIC en los niños y niñas del grado segundo de la Institución Educativa León XIII, se concluye que se debe direccionar su aprendizaje de forma lúdica y seductora que motive a la búsqueda del conocimiento.

- El avance tecnológico que ha tenido la Institución con equipos necesarios para educar en las TIC, también ha sido un factor influyente para que los niños y niñas evidencien interés y agrado por la utilización de estas tecnologías, y además hayan mejorado en sus responsabilidades académicas.

- Es necesario articular en el trabajo de las TIC, tanto a padres de familia como a docentes, que permitan un trabajo conjunto, donde se evidenciaría tanto la práctica como con el conocimiento, logrando así, un aprendizaje más significativo en los niños y niñas del grado segundo de la Institución Educativa León XIII.

- Es claro que el avance tecnológico que ha tenido la Institución Educativa León XIII, va a permitir un cambio educativo; especialmente en los docentes, en donde la educación personalizada beneficia en última instancia al estudiante.

- Lo anterior, es un reto de buscar estrategias que permitan el uso de las TIC, tanto al interior de la Institución, como afuera de ésta, permitiéndole a los niños y niñas que lo miren como un fin educativo y recreativo, mejorando su rendimiento académico.

8. RECOMENDACIONES

Una vez realizada la investigación es necesario plantear las siguientes recomendaciones:

- Se sugiere la actualización del PEI.
- Se sugiere capacitar a los docentes en la utilización de la tecnología y los medios de comunicación en el quehacer pedagógico.
- Orientar por parte de la Institución a los padres de familia en el uso adecuado de las TIC y así hacer parte del proceso enseñanza-aprendizaje de sus hijos, propiciando entornos de aprendizajes adecuados.
- Fomentar en los niños la utilización adecuada de las TIC.
- Proporcionar ambientes adecuados que facilite el aprendizaje.
- Realizar evaluaciones periódicas para verificar los logros alcanzados.

- Crear incentivos que estimulen a los estudiantes a continuar con el proceso de utilización adecuada de las TIC a través de los programas educativos.

9. REFERENCIAS

Agudelo, Alba, (2013) psicóloga. Informe presentado Alcaldía Municipal El Peñol.

Alonso, T. O. (s.f.). *Desarrollo Infantil*. Recuperado el 18 de Marzo de 2013, de <http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/porque-controlar-lo-que-ven-los-ninos-en-television>.

Desarrollo Infantil. (s.f.). Recuperado el 18 de Marzo de 2013, de <http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/peligros-de-los-videojuegos-en-la-infancia-y-adolescencia>.

Domínguez, J. (s.f.). *Sura*. Recuperado el 18 de Marzo de 2013, de <http://www.sura.com/blogs/calidad-de-vida/riesgos-tecnologia-salud.aspx>

Sanchez, M. D. (s.f.). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación: sus opciones, sus limitaciones y sus efectos en la enseñanza. *Nomadas*.

ANEXOS

ANEXO 1

Dirigida a estudiantes

ENCUESTA

NOMBRE Y APELLIDO					
GRADO			EDAD		
TIENE TELEVISOR EN CASA	SI	NO	TIENE COMPUTADOR EN CASA	SI	NO
CUANTAS HORAS AL DIA VE TELEVISIÓN	0	1	2	3	MAS DE TRES
QUE PROGRAMAS VE	INFANTILES	NOVELAS	NOTICIEROS	EDUCATIVOS	
CUANTAS HORAS AL DÍA UTILIZA EL COMPUTADOR	0	1	2	3	MAS DE TRES
PARA QUE UTILIZA EL COMPUTADOR	PARA REALIZAR CONSULTAS	PARA JUGAR		PARA CONSULTAR REDES SOCIALES	

ANEXO 2**Dirigidas a docentes**

ENCUESTA			
NOMBRE Y APELLIDO			
GRADO		EDAD	

UTILIZA LAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN COMO HERRAMIENTA PEDAGOGICA		SI		NO	
CUANTAS HORAS AL DIA	0	1	2	3	MAS DE TRES
PROMUEVE LA INTERACCIÓN DE ESTOS A LOS ESTUDIANTES		SI		NO	
CUENTA CON LAS HERRAMIENTAS SUFICIENTES PARA SU DESEMPEÑO PEGAGÓGICO		SI		NO	
CUENTA CON EL CONOCIMIENTO ADECUADO PARA SU UTILIZACIÓN		SI		NO	

Las Tablet como herramienta para que los niños y niñas del grado segundo del Centro Educativo Rural Santa Inés, experimenten un aprendizaje significativo con el uso adecuado de las TIC

Gladis E. AtehortúaUsme

Melissa Montes Marín

Carmen Y. Ramírez Guzmán

Asesora

Luz Aidé Figueroa Zapata

Magister en Educación

Proyecto de intervención

Universidad Minuto de Dios

Licenciatura Pedagogía Infantil

El Peñol

2014

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

El proyecto de intervención se realizará en el Centro Educativo Rural Santa Inés, donde sus estudiantes presentan similares problemáticas a las planteadas en el proyecto de investigación; este cambio se realiza por dificultades presentadas en la Institución Educativa León XIII, puesto que en el momento no se cuenta con las herramientas necesarias para llevarse a cabo.

1. TÍTULO

Las Tablet como herramienta para que los niños y niñas del grado segundo del Centro Educativo Rural Santa Inés, experimenten un aprendizaje significativo con el uso adecuado de las TIC

2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Esta propuesta de intervención pretende implementar y aplicar estrategias pedagógicas con los estudiantes del grado segundo del Centro Educativo Rural Santa Inés en las diferentes asignaturas, utilizando las tecnologías de la información y comunicación TIC, como herramientas que motiven a los estudiantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje, que permitan despertar en ellos el deseo de explorar, descubrir, crear, desarrollar, imaginar, pensar y aprender a través de sus propias experiencias, desarrollando así estudiantes competentes para el futuro.

Hoy en día las herramientas didácticas son innumerables, en el mercado encontramos desde las más simples hasta las más complejas; las TIC juegan un papel muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje por su transversalidad lo que les permite ser utilizadas en las diferentes asignaturas logrando así procesos significativos de aprendizajes, permitiendo a los niños y niñas del grado segundo desarrollar sus capacidades y habilidades básicas.

En los estudiantes del grado segundo se pudo evidenciar que la mayoría utilizan las TIC como medio de entretenimiento y diversión, esto se evidencia en la desmotivación a la hora de realizar sus deberes escolares, manifiestan poca fluidez para relacionarse, desinterés para estudiar, provocando así bajo rendimiento académico. Es por esta razón que el equipo de trabajo después de haber realizado encuestas a los estudiantes, docentes y padres de familia obtuvo un diagnóstico claro de la problemática observada y se elabora una propuesta de intervención que permita dar solución a ésta.

Dentro de la propuesta de intervención se utilizarán las Tablet permitiendo a través de ellas que los niños y niñas, del grado segundo del Centro Educativo Rural Santa Inés exploren en las diferentes áreas de manera interactiva por medio de encuentros que faciliten su aprendizaje, aprovechando que cada niño – niña puede manipular su propia Tablet, potenciando el desarrollo y las competencias que poseen en cuanto a la tecnología, por supuesto dándole un enfoque lúdico-pedagógico.

3. JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta de intervención es importante porque permite resolver la problemática de estudio logrando mejorar en los niños y niñas del grado segundo, los hábitos de costumbre que se tienen con la utilización de las TIC y utilizándolas adecuadamente en el aula de clase como herramienta pedagógica didáctica que faciliten su implementación en los contenidos del plan de estudios del Centro Educativo Rural Santa Inés. Además permite fortalecer en los estudiantes el interés en la utilización de las TIC en las diferentes áreas, a través de actividades interactivas por medio de la utilización de las Tablet.

La propuesta de intervención pretende brindar métodos y estrategias que fortalezcan la utilización de las TIC en el aprendizaje y desarrollo de sus actividades escolares, involucrando en este aprendizaje a las familias como apoyo y motivación en este proceso.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo General

Implementar la utilización de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del grado segundo del Centro Educativo Rural Santa Inés del municipio de El Peñol.

4.2 Objetivos específicos

- Sensibilizar a los niños y niñas del Centro Educativo Rural Santa Inés para que hagan uso adecuado de las TIC en su quehacer pedagógico y familiar, como una herramienta que les ayudará a aprender jugando, sin desligarles que deben enfrentarse día a día a los cambios vertiginosos que las tecnologías ofrecen a diario.

- Capacitar de forma inmediata, tanto a docentes como a estudiantes en el uso adecuado y los beneficios de las nuevas tecnologías, favoreciendo así su enseñanza-aprendizaje.

- Fortalecer la utilización adecuada de los ambientes de aprendizaje que existen en la Institución.

- Potencializar la Tablet como herramienta esencial en el proceso de enseñanza aprendizaje.

5. MARCO TEÒRICO

“El Aula Virtual, le da creatividad al aprendizaje y al desarrollo en el aula de clase”.

La importancia que las nuevas tecnologías están adquiriendo en la sociedad contemporánea, nos llevan a precisar, por una parte su significado, y por otra las características básicas que la componen. Entre las características se

indican: la inmaterialidad, la instantaneidad, la innovación, la calidad técnica de imágenes y sonidos, su influencia más sobre los procesos que sobre los productos, la interconexión, y la diversidad. (Cabero, J, p. 11. s.f).

El contexto educativo actual del Centro Educativo Rural Santa Inés de El Municipio de El Peñol, busca crear y dinamizar nuevos entornos de aprendizaje donde tanto el docente como el estudiante jueguen un papel importante en la educación; con nuevas innovaciones en su quehacer propio de cada currículo educativo.

La primera medida es que las tecnologías se encuentren en nuestros contextos educativos y que se encuentren presentes no de forma testimonial sino incorporada dentro de los propios entornos de físicos cercanos de enseñanza. Soy de los que piensan, que hasta que una tecnología no se haga invisible a los ojos del profesor y de los estudiantes, como ya ocurre con la pizarra y comienza a pasar con algunas tecnologías más tradicionales como los retroproyectors, de verdad no serán incorporadas a la enseñanza de forma constante y no puntual. Como señalé en su momento: La tecnología debe de estar cercana y de fácil acceso para el profesorado y el alumnado, lo que quiero venir a decir con ello es que no es suficiente con crear aulas de informática, sino de cambiar el concepto de “aula de informática” a la “informática al aula”, de forma que la tecnología se encuentre a disposición del profesorado cuando desee incorporarla a la práctica de la enseñanza, y sea él exclusivamente apoyándose en criterios metodológicos él que decida, o no, su incorporación (Cabero, 2005, p. 51).

La creatividad y aprovechamiento al utilizar las tecnologías, toma importancia dentro del mundo tecnológico abarcando diferentes perspectivas de la información; válidos para el estudiante profundizar diferentes conceptos, modificarlos, creando nuevos conocimientos que se convierten en algo práctico.

Es a partir de esta reflexión donde se encuentra claramente que el niño desde muy temprana edad, va desarrollando sus capacidades según su progreso psicomotor, bajo la orientación del docente que le permita por sí mismo, utilizar adecuadamente los instrumentos educativos virtuales para desarrollar actividades de carácter operativo en pro del aprendizaje.

Las nuevas formas de enseñar y aprender en la Tablet se han convertido en una nueva cultura que necesitan tanto los docentes como los estudiantes y no puede considerarse como algo que derribe la educación como tal, sino más bien un refuerzo importante tecnológico para la implementación de nuevos procesos. Estos deben ser tendientes a consolidar la construcción del conocimiento.

6. METODOLOGIA

El uso de la Tablet, busca generar un proceso educativo con intenciones de formar, dentro y fuera del aula de clase, además es una herramienta educativa que facilita el aprendizaje en los niños y niñas; cada estudiante del grado segundo del Centro Educativo Rural Santa Inés,

podrá acceder a los diferentes temas de estudio, lecturas investigación, prácticas y tareas que mejorará su capacidad de aprendizaje y creatividad.

Para que el proyecto de los resultados esperados, se le aplicará la siguiente metodología:

1. Diseño y elaboración del proyecto.
 - Análisis de las necesidades educativas de los niños y niñas del grado segundo del Centro Educativo Rural Santa Inés del municipio de El Peñol.
2. Se hará una socialización y sensibilización del proyecto a los docentes del grado segundo y a los directivos de la Institución, buscando capturar en ellos el interés, el compromiso y apoyo, logrando su aprobación e integración al mismo.
3. Se busca que el proyecto sea articulado al plan de mejoramiento institucional (PEI), como instrumento potencial de éxito en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del grado segundo.
4. desarrollo del proyecto con los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa a través de las Tablet; duración de la intervención 6 meses.
5. Exposición a todos los estudiantes y docentes del proyecto sobre los beneficios alcanzados por los niños y niñas del grado segundo y el beneficio que trae a

los docentes convirtiéndose en una herramienta ágil y creativa para su quehacer educativo.

7. CRONOGRAMA Y PLAN DE ACCIÓN

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS
9 de Septiembre	Socialización a la directora del Centro Educativo Rural Santa Inés de la propuesta de intervención.	Lograr la aceptación de la propuesta, por parte de las directivas de la Institución	Reunión entre los autores del proyecto y la directora	TÉCNICOS: video beam y computador. HUMANOS: exponentes de la propuesta
12 de Septiembre	Socialización de la propuesta de intervención a los docentes de primaria del Centro Educativo Rural Santa Inés	Lograr la aceptación de la propuesta, por parte de los docentes de la Institución y captar su interés para el desarrollo de la misma	Reunión y Presentación por medio de video beam de la propuesta de intervención.	TÉCNICOS: Video beam y computador. FÍSICOS: auditorio; sillas HUMANO: exponentes de la propuesta. FINANCIEROS: 70.000 Refrigerios

17 de septiembre	Socialización de la propuesta de intervención a los padres de familia del grado segundo del Centro Educativo Rural Santa Inés	Buscar un acompañamiento adecuado de los padres en el proceso de desarrollo de la propuesta.	Reunión y Presentación por medio de video beam de la propuesta de intervención.	TÉCNICOS: Video beam y computador. FÍSICOS: auditorio; sillas HUMANO: exponentes de la propuesta. FINANCIEROS: 70.000 Refriggerios
19 de septiembre	Socialización de la propuesta de intervención a los niños y niñas del grado segundo del Centro Educativo Rural Santa Inés	Brindar a los niños y niñas nuevos ambientes de aprendizaje, que favorezcan su proceso de enseñanza-aprendizaje.	Presentación de la propuesta mediante una clase práctica en la sala de informática	TÉCNICOS: Video beam y computador. FÍSICOS: auditorio; sillas HUMANO: exponentes de la propuesta
20 de septiembre	Puesta en marca de la intervención	implementar las TIC como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje de los	Por medio de la página web	TÉCNICOS: Video beam y computador. FÍSICOS: auditorio; sillas HUMANO: exponentes de la

		niños y niñas acordes a las condiciones de hoy		propuesta, docente del aula
25 de septiembre	Seguimiento al proceso de intervención	Lograr mantener el proyecto en el tiempo y medir los avances del mismo	Visitas presenciales, entrevistas a los niños y docente	TÉCNICOS: grabadora, cámara fotográfica. FÍSICOS: auditorio; sillas HUMANO: exponentes de la propuesta, docente del aula
17 de octubre	articulación de las TIC en la asignatura de ciencias naturales	implementar las TIC como herramientas en el proceso de enseñanza aprendizaje e incorporarla al plan de estudios	Utilización de las Tablet en la asignatura de ciencias naturales	TÉCNICOS: tablet, cámara fotográfica. FÍSICOS: salón de clase; sillas HUMANO: exponentes de la propuesta, docente del aula y estudiantes

24 de octubre	articulación de las TIC en la asignatura de matemáticas	implementar las TIC como herramientas en el proceso de enseñanza aprendizaje e incorporarla al plan de estudios	Utilización de las Tablet en la asignatura de matemáticas	TÉCNICOS: Tablet, cámara fotográfica. FÍSICOS: salón de clase; sillas HUMANO: exponentes de la propuesta, docente del aula y estudiantes
31 de Octubre	Articulación de las TIC en la asignatura de Español	implementar las TIC como herramientas en el proceso de enseñanza aprendizaje e incorporarla al plan de estudios	Utilización de las Tablet en la asignatura de español	TÉCNICOS: Tablet, cámara fotográfica. FÍSICOS: salón de clase; sillas HUMANO: exponentes de la propuesta, docente del aula y estudiantes
7 de Noviembre	Articulación de las TIC en la asignatura de	implementar las TIC como herramientas en el	Utilización de las Tablet en la asignatura de	TÉCNICOS: Tablet, cámara fotográfica. FÍSICOS: salón de

	Artística	proceso de enseñanza aprendizaje e incorporarla al plan de estudios	Artística	clase; sillas HUMANO: exponentes de la propuesta, docente del aula y estudiantes
14 de Noviembre	Articulación de las TIC en la asignatura de Inglés	implementar las TIC como herramientas en el proceso de enseñanza aprendizaje e incorporarla al plan de estudios	Utilización de las Tablet en la asignatura de Inglés	TÉCNICOS: Tablet, cámara fotográfica. FÍSICOS: salón de clase; sillas HUMANO: exponentes de la propuesta, docente del aula y estudiantes

8. INFORME DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1.

Socialización a la directora del Centro Educativo Rural Santa Inés de la propuesta de intervención.

INFORME DEL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se llevó a cabo en las instalaciones del Centro Educativo Rural Santa Inés, en la oficina de la directora, donde se expone la propuesta de intervención y es aceptada dando vía libre para el desarrollo de la misma.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se realiza un conversatorio entre los asistentes en donde se logra evidenciar la importancia de la tecnología en el quehacer pedagógico de cada educador, y se analiza que si se puede lograr en los estudiantes un mejor desempeño escolar.

ACTIVIDAD 2:

Socialización de la propuesta de intervención a los docentes del Centro Educativo Rural Santa Inés

INFORME DEL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se desarrolló en el auditorio del Centro Educativo Rural Santa Inés, donde el docente de informática de la Institución Educativa León XIII José Adán Guerrero, Hace una presentación del papel que juegan las TIC en el proceso de enseñanza de los estudiantes, de las ventajas y las oportunidades que le brindan estas tanto a los docentes como a los estudiantes, de que éstas no van a remplazar el cuaderno y el tablero pero que hoy en día si se han convertido en una herramienta fundamental.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se realiza un conversatorio entre los asistentes en donde se logra evidenciar la importancia de la tecnología en el quehacer pedagógico de cada educador, pero que son muchas las dificultades que se encuentran en el camino como:

- Poca conectividad
- Falta de articulación en los procesos
- Falta de motivación para su implementación
- Falta de tiempo para las capacitaciones

ACTIVIDAD 3:

Articulación de las TIC en la asignatura de ciencias naturales

INFORME DEL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se llevó a cabo en las instalaciones del Centro Educativo Rural Santa Inés con los niños del grado segundo, se realiza el saludo con todos los niños, se expone el tema a tratar “clasificación de los seres vivos”, vistos durante el año lectivo, cada niño en su Tablet entra al programa de ciencias y ubica el tema relacionado con la orientación del equipo de intervención, la actividad se desarrolla preguntando a cada niño que animal observa, qué sonido emite y su clasificación.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Una vez terminada la actividad se realiza un conversatorio con los estudiantes en donde cada uno expresa la experiencia vivida, los conocimientos adquiridos, la satisfacción de los logros alcanzados y el gusto y agrado de aprender con esta herramienta didáctica.

ACTIVIDAD 4:

Articulación de las TIC en la asignatura de matemáticas

INFORME DEL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se llevó a cabo en las instalaciones del Centro Educativo Rural Santa Inés con los niños del grado segundo, se realiza el saludo con todos los niños, se expone el tema a tratar “sumas, restas y multiplicaciones”, vistos durante el año lectivo, cada niño en su Tablet entra al programa de matemáticas y se ubica en el tema relacionado, con la orientación del equipo de intervención, se realiza una explicación de la actividad a desarrollar la cual consiste inicialmente en un concétrese, en donde el niño debe encontrar la pareja de animales, si realiza con éxito esta actividad le aparece una operación matemática, ya sea suma, resta o multiplicación, si la realiza correctamente puede seguir avanzando e ir aumentando de nivel.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Al terminar la actividad se hace un análisis con los estudiantes acerca de cuáles operaciones desarrollaron con más facilidad y cuáles se les dificultó más, se les preguntó dónde

les gusta más realizar estas operaciones, si en el cuaderno o en la Tablet, a lo cual respondieron que en la Tablet porque los felicitan constantemente y van ganando y subiendo de nivel.

ACTIVIDAD 5:

Articulación de las TIC en la asignatura de español

INFORME DEL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se llevó a cabo en las instalaciones del Centro Educativo Rural Santa Inés con los niños del grado segundo, se realiza el saludo con todos los niños, luego se realiza una ambientación preguntándole a los niños si les gusta los cuentos, que clases de cuentos les gusta y cuales han leído; varios de los niños dieron su aporte sobre los cuentos que recordaban, después se le entregó la Tablet de cada niño y se les enseñó a entrar a YouTube para que buscaran el cuento: Lina la conejita desobediente, que fue el cuento que se escogió para trabajar este día; todos los niños muy concentrados hicieron silencio, escucharon y observaron atentamente el cuento; el cuento se repitió en dos veces para que los niños lo comprendieran mejor, al terminar el cuento se hizo una socialización donde cada niño participó dando respuestas a las preguntas hechas tales como: ¿cuál era el personaje principal del cuento?, ¿cómo estaba conformada la familia de Lina?, ¿por qué se aporreó la conejita Lina?, ¿qué enseñanza les deja el cuento?, entre otras, utilizando la dinámica tingo, tingo, tango. Al terminar se les explica la importancia de la lectura y las enseñanzas que nos dejan para la vida, luego se les comparte un dulce aprovechando que era el día de los disfraces y se realiza la despedida.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Durante esta actividad los niños demostraron gran interés por el cuento, dando aportes valiosos durante la socialización; además se evidenció la motivación que tienen por estas herramientas tecnológicas como lo son las Tablet y la influencia que éstas tienen para el aprendizaje.

La docente aprovechó ésta actividad para dejarles de tarea a los niños hacer un dibujo relativo al cuento.

ACTIVIDAD 6:

Articulación de las TIC en la asignatura de artística

INFORME DEL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se llevó a cabo en las instalaciones del Centro Educativo Rural Santa Inés con los niños del grado segundo, se realiza el saludo con todos los niños y se les cuenta que la actividad del día en las Tablet será con el programa archis, el cual es muy sencillo de manejar y ayudará a desarrollar habilidades motrices finas que además le incorporaremos unos componentes adicionales.

Se les da las orientaciones para entrar al programa y se hace acompañamiento a los niños para que todos estén listos.

Instrucciones:

1. Pintar el número uno de color amarillo utilizando sólo el dedo meñique izquierdo. Si realizas correctamente ésta actividad podrás continuar con el número.

2. Pintar el número dos de color azul utilizando sólo el dedo anular izquierdo. Si realizas correctamente esta actividad podrás continuar con el número

3. Pintar el número tres de color rojo utilizando sólo el dedo medio izquierdo. Si realizas correctamente ésta actividad podrás continuar con el número.

4. Pintar el número cuatro de color verde utilizando sólo el dedo índice izquierdo. Si realizas correctamente ésta actividad podrás continuar con el número.

5. Pintar el número cinco de color morado utilizando sólo el dedo pulgar izquierdo. Si realizas correctamente ésta actividad puedes iniciar nuevamente pero utilizando sólo los dedos de la mano derecha.

Finalizada la actividad en las Tablet, se les entregó una hoja de block donde cada niño dibujó su propia mano y coloreó cada dedo de igual color a la tarea realizada.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Al finalizar los niños expresaron agrado por la actividad realizada, para algunos fue más complicado utilizar la mano izquierda porque la mayoría eran diestros, también se pudo evidenciar la destreza dactilar que tienen los niños y lo divertido que fue para ellos.

ACTIVIDAD 7:

Articulación de las TIC en la asignatura de inglés

INFORME DEL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se llevó a cabo en las instalaciones del Centro Educativo Rural Santa Inés con los niños del grado segundo, se realiza el saludo con todos los niños y se hace una dinámica de bienvenida, luego se les cuenta que la actividad a realizar será de las frutas en inglés, se les da las instrucciones para ingresar al programa, donde encontrarán diferentes frutas con la escritura y pronunciación, cada imagen de la fruta va pasando con su escritura de forma secuencial, se les pregunta a los estudiantes qué fruta es para que se vayan familiarizando con estas y con su escritura, luego vuelven a pasar las imágenes pero ésta vez con su pronunciación; cada vez que sale una de éstas los niños deben repetir su pronunciación.

Terminada ésta actividad los niños sacan su cuaderno y en él dibujan y colorean cada fruta y escriben el nombre en inglés; luego para afianzar ésta actividad se hizo una ensalada de frutas, donde cada niño iba recordando su nombre y su pronunciación en inglés.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Los niños demostraron interés por el área de inglés y su forma de aprendizaje; cada vez se evidencia más que las Tablet son una herramienta útil y asertiva para adquirir los conocimientos y motivar a los estudiantes a aprender.

9. CONCLUSIONES

El proyecto de intervención arrojó como resultado:

- La implementación de talleres teórico - prácticos dirigidas a los docentes de primaria en el uso adecuado de las TIC y la creación de software educativos donde se hizo un contrato con Comfenalco para la implementación de esta estrategia.
- Se conformó por parte de los docentes un comité de informática.
- Se diseñó un plan de estudios que integra las TIC a las diferentes asignaturas por parte de los docentes.
- Compromiso por parte de la administración Municipal para garantizar conectividad para todos.
- Compromiso de un gran número de padres para recibir capacitación en el uso adecuado de las TIC.
- Compromiso por parte de las directivas de la Institución para brindar acompañamiento durante todo en proceso de intervención.

- Adecuación de una sala exclusiva para primaria

REFERENCIAS

Bruner, Jerome, proceso mental en el aprendizaje, edit. Narcea, España 2001

Cabero. J. (s.f) Nuevas tecnologías, comunicación y educación. Universidad de Sevilla. Pág. 11.

Consultada el: (17 de Septiembre del 2013) en
<http://tecnologiaedu.us.es/revistaslibros/12.htm>

Guerrero, C. (s.f) Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumento de mediación. Pág.

12. Instituto Universitario de Ciencias de la Educación. Consultado el: (17 de septiembre del 2013).

Martin. E (2008) Las TIC del Aula a la agenda política. El impacto de las TIC en el aprendizaje.

Ponencias del seminario internacional cómo las TIC transforman las escuelas. Pág. 154.

Tedesco, J. & Burbules, N. entre otros. (2008). Riesgos y promesas de las TIC en la

educación. ¿Qué hemos aprendido en estos últimos diez años? Pág. 154. Las TIC del Aula a la agenda política. Las TIC en el aula.pdf

ANEXOS

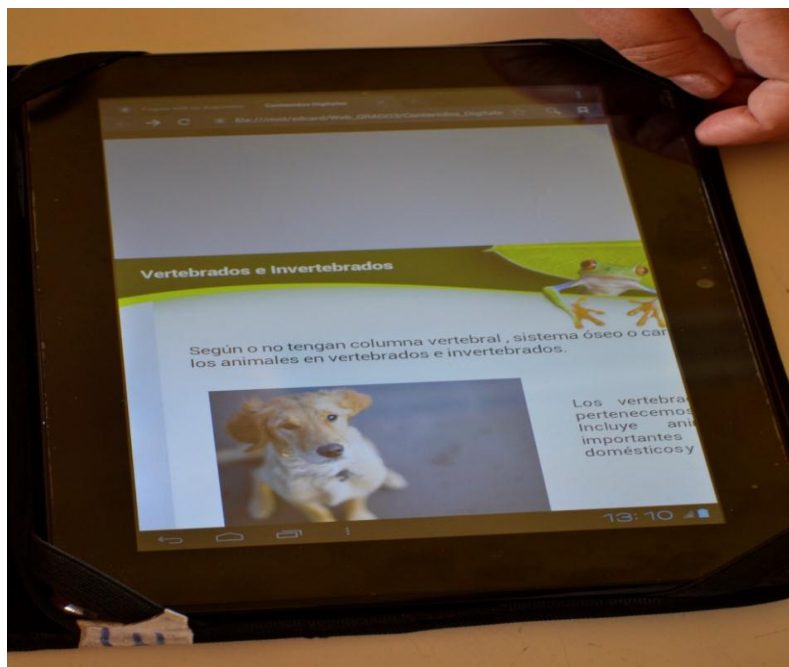
Articulación de las TIC en la asignatura de matemáticas



Articulación de las TIC en la asignatura de matemáticas



Articulación de las TIC en la asignatura de ciencias naturales



Socialización a la directora del Centro Educativo Santa Inés de la propuesta de intervención.

