

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS**

PROYECTO EDUCATIVO

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS**

**LA PEDAGOGÍA INFORMÁTICA COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR
LAS FUNCIONES COGNITIVAS DE LOS
NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS. DISEÑO Y EJECUCIÓN DE
TALLERES PARA DOCENTES Y
REPRESENTANTES
LEGALES.**

AUTORA: GALARZA MENA DIANA SORAYA Prof.

CONSULTORA: CHIRIBOGA POSLIGUA MARÍA MSc.

GUAYAQUIL, NOVIEMBRE 2013

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS**

DIRECTIVOS

**MSc. Fernando Chuchuca Basantes
DECANO**

**MSc. Wilson Romero Dávila
SUBDECANO**

**Dra. J. Elena Hurtares Izurieta Msc.
DIRECTORA**

**Msc. Julia Mejía Alvarado
SUBDIRECTORA**

**Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL**

Máster.

Fernando Chuchuca Basantes

DECANO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Ciudad.-

De mis consideraciones:

En virtud de la resolución expuesta por el Consejo académico de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación en el cual se me designó Consultora de Proyectos Educativos de la Licenciatura en "Ciencias de la Educación, especialización Educadores de Párvulos."

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que la egresada : Galarza Mena Diana Soraya Prof. Parv. Diseñó y ejecutó el Proyecto Educativo con el Tema: "La Pedagogía Informática como estrategia para desarrollar las funciones cognitivas en los niños de cinco a seis años. Diseño y ejecución de talleres a los docentes y representantes legales."

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dada por la suscrita.

La participante satisfactoriamente ha ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la **Aprobación** del Proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Observaciones:

.....
.....

Atentamente,

Atentamente,

Ma. Fernanda Chiriboga P
MSc. Chiriboga Posligua María Fernanda
CONSULTORA

CERTIFICADO DE REVISIÓN DE LA REDACCIÓN ORTOGRÁFICA

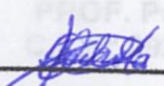
Yo, Lic. Zeneida Margarita Sánchez Niles. , Certifico: que he revisado la redacción y ortografía del contenido del Proyecto Educativo: "La pedagogía informática como estrategia para desarrollar las funciones cognitivas en los niños de primer año de 5 a 6 años. Diseño y ejecución de talleres dirigidos a los docentes y representantes legales" elaborado por la profesora parvularia Diana Soraya Galarza Mena con cédula de ciudadanía N° 0923868467 previo a la obtención del Título de "Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educadores de Párvulos."

Para el efecto he procedido a leer y analizar de manera profunda el estilo y la forma del contenido del texto:

- Se denota pulcritud en la escritura en todas sus partes.
- La acentuación es precisa.
- Se utilizan los signos de puntuación de manera acertada.
- En todos los ejes temáticos se evita los vicios de dicción.
- Hay concreción y exactitud en las ideas.
- No incurre en errores en la utilización de las letras.
- La aplicación de la Sinonimia es correcta.
- Se maneja con conocimiento y precisión la morfosintaxis.
- El lenguaje es pedagógico, académico, sencillo y directo por lo tanto de fácil comprensión.

Por lo expuesto, y en uso de mis derechos como especialista en Literatura y Español, recomiendo la validez ortográfica de su proyecto previo a la obtención de su Grado Académico de "Licenciada en Ciencias de la Educación."

Atentamente,


Lic. Zeneida Margarita Sánchez Niles

Guayaquil, Noviembre del 2013

Máster.

Fernando Chuchuca Basántes

**DECANO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN**

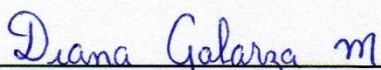
Ciudad.-

DERECHOS DE AUTOR

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del Proyecto Educativo con el tema. "La Pedagogía Informática como estrategia para desarrollar las funciones cognitivas en los niños de cinco a seis años"

Pertenecen a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Atentamente



Galarza Mena Diana Soraya
Prof. Parvularia
C.I. N° 0923868467



**EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA
AL PRESENTE TRABAJO**

LA CALIFICACION DE: _____

EQUIVALENTE A: _____

TRIBUNAL

DEDICATORIA

Con todo mi cariño y eterna gratitud para las personas más importantes en mi vida los que estuvieron en los momentos más difíciles de mi vida dándome su apoyo incondicional, brindándome su entusiasmo y llenándome de fuerzas para que siga adelante sin mirar los obstáculos de la vida. Con todo mi amor esta tesis es para ustedes.

Mi adorada familia

GALARZA MENA DIANA SORAYA PROF.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a DIOS Por ser la fuente de sabiduría.

A la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de La Educación Carrera “Educadores de Párvulos” por darme su experiencia y ayudarme a formarme como una persona de bien, para poder enfrentarme al mundo.

A una persona que se ha convertido en una amiga presta a brindarme su ayuda y a compartir sus conocimientos estando siempre en los momentos más difíciles del desarrollo de esta tesis Mi tutora.

A mi linda madre por darme su ayuda incondicional en todos los momentos de mi vida, por estar junto a mí en esas incansables noches del desarrollo de este proyecto y por ser mi mayor fortaleza para seguir en esta gran carrera; gracias a sus consejos, amor y dedicación, he llegado a culminar esta meta.

A mi más grande amor, mi esposo, por ser mi fortaleza día a día para que yo cumpla mis metas, por ser leal y un buen amigo, esta tesis te la debo a ti.

GALARZA MENA DIANA SORAYA **PROF.**

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
CARÁTULA	i
PÁGINA DE DIRECTIVOS	ii
INFORME DEL PROYECTO	iii
INFORME DEL GRAMATÓLOGO	iv
DERECHOS DE AUTOR	v
TTRIBUNAL EXAMINADOR	vi
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
ÍNDICE GENERAL	x
ÍNDICE DE CUADROS	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xvi
RESUMEN	xviii
INTRODUCCIÓN	xx

CAPÍTULO I.- EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
Ubicación del Problema en un Contexto	4
Situación Conflicto	5
Causas y Consecuencias	7
Delimitación del Problema	8
Planteamiento o formulación del problema	8
Evaluación del Problema	8
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	9
Interrogantes de la Investigación	11
Justificación e Importancia	12

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DE ESTUDIO	13
Fundamentación Teórica	14
La pedagogía	14
La neurociencia	15
Neurociencia aplicada al siglo xxi	16
Neurotecnología	18
La tecnología	19
Funciones cognitivas	23
Aprendizaje Activo Constructivo	25
Modelos constructivistas	28
Recursos tecnológicos	29
Funciones de las redes sociales	31
Integración de los recursos tecnológicos al currículo escolar	32
Clasificación de los recursos tecnológicos	34
Tecnología y educación	35
Informática educativa	39
La informática en la educación preescolar	40
Recursos informáticos en la edad preescolar	43
Recursos audiovisuales	45
Criterios pedagógicos	46
El rol del docente actual	48
Nativos informáticos	52
Nativos digitales	53
Desafíos pedagógicos	55
Fundamentación Psicológica	56
Fundamentación Filosófica	58
Fundamentación Sociológica	59
Fundamentación Legal	60
Variables de la investigación	62

CAPÍTULO III.- METODOLOGÍA

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	65
Población y Muestra.	65
Técnicas de Investigación	67
Procedimiento de la Investigación	68
Recolección de la Información	69

CAPÍTULO IV.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Resultado de la encuesta a los docentes	71
Encuesta Dirigida a Representantes legales	81
Discusión de los Resultados	86
Respuesta a las interrogantes de la investigación	88
Conclusiones	91
Recomendaciones	92

CAPÍTULO V.- LA PROPUESTA

Título de la propuesta	93
Justificación	93
Fundamentación Filosófica	94
Fundamentación Pedagógica	94
Fundamentación Sociológica	94
Fundamentación Psicológica	95
Fundamentación Teórica	95
Objetivo General	96
Objetivo Específicos	96
Importancia	97
Factibilidad	97
Ubicación Sectorial y Física	98
Descripción de la Propuesta	98
Taller	99

Misión	120
Visión	120
Impacto social	122
Definición de Términos Relevantes	124
Conclusión	126
Referencias Bibliográficas	127
Bibliografía General	129
Anexos	

ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.
Cuadro N° 1	7
Causas y consecuencias	
Cuadro N° 2	66
Población	
Cuadro N° 3	67
Muestra	
Encuestas dirigidas a autoridades y docentes	
Cuadro N° 4	71
Recursos tecnológicos	
Cuadro N° 5	72
Medios tecnológicos	
Cuadro N° 6	73
Pedagogía informática	
Cuadro N° 7	74
Tics	
Cuadro N° 8	75
Necesidades del ser humano	
Cuadro N° 9	76
Desarrollo de habilidades	
Cuadro N° 10	77
Comunidad educativa	
Cuadro N° 11	78
La informática	
Cuadro N° 12	79
Nativos informáticos	
Cuadro N° 13	80
Docentes capacitados	

Encuestas dirigidas a representantes legales

Cuadro N° 14	81
Representantes legales	
Cuadro N° 15	82
Medios tecnológicos	
Cuadro N° 16	83
Beneficios de los medios	
Cuadro N° 17	84
Enseñanza aprendizaje	
Cuadro N° 18	85
Rol de representantes	

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Encuestas dirigidas a autoridades y docentes	
Gráfico N° 1	71
Recursos tecnológicos	
Gráfico N° 2	72
Medios tecnológicos	
Gráfico N° 3	73
Pedagogía informática	
Gráfico N°4	74
Tics	
Gráfico N° 5	75
Necesidades del ser humano	
Gráfico N° 6	76
Desarrollo de habilidades	
Gráfico N° 7	77
Comunidad educativa	
Gráfico N° 8	78
La informática	
Gráfico N° 9	79
Nativos informáticos	
Gráfico N° 10	80
Docentes capacitados	
Encuestas dirigidas a representantes legales	
Gráfico N° 11	81
Representantes legales	
Gráfico N° 12	82
Medios tecnológicos	
Gráfico N° 13	83
Beneficio de los medios	

Gráfico N° 14	84
Enseñanza aprendizaje	
Gráfico N° 15	85
Rol de representantes	



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

“LA PEDAGOGÍA INFORMÁTICA COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LAS FUNCIONES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE CINCO A SEIS AÑOS”. DISEÑO Y EJECUCIÓN DE TALLERES PARA DOCENTES Y REPRESENTANTES LEGALES.

AUTORA: Galarza Mena Diana Soraya Prof. Parv.
CONSULTORA: Chiriboga Posligua María MSc.

RESUMEN

Es necesario profundizar en el conocimiento de las Tics y su aplicación en la educación, para ello, los docentes deben contar con una formación específica en este campo. La capacitación y actualización es indispensable en todo momento ya que actualmente se vive con los avances tecnológicos; los docentes deben estar preparados para enfrentar los nuevos retos y preparar a la nueva generación brindándoles las herramientas necesarias para que puedan afrontar la sociedad del futuro. Con la propuesta de aplicar un taller, serán beneficiados principalmente los docentes, porque conocerán de los medios y avances tecnológicos que sirven para potencializar el aprendizaje de los educandos. De esta manera es necesario profundizar en el conocimiento de las Tics y su aplicación en la educación, para ello los docentes deben contar con una formación específica en este campo. La capacitación y actualización es indispensable en todo momento ya que actualmente se vive con los avances tecnológicos los docentes deben estar preparados para enfrentar los nuevos retos y preparar a la nueva generación brindándoles las herramientas necesarias para que puedan afrontar la sociedad del futuro. Las nuevas tecnologías en la educación son importantes porque nos ayudan a potencializar en los alumnos la adquisición de aprendizajes significativos, la socialización del conocimiento, el desarrollo de habilidades y competencias relacionadas con la búsqueda de información, con saber discriminar lo que es la información útil y de interés para ciertos propósitos, analizar y contrastar datos obtenidos de diversas fuentes, así como aprender a organizar, reconstruirla y difundirla. Además de coordinar, fomentar y consolidar innovaciones educativas de acordes con las necesidades locales, que permitan elevar la calidad de la educación mediante el uso de los recursos tecnológicos. Para llegar a integrar las nuevas tecnologías dentro del aula del clases se fundamentan tres aspectos importantes: La alta potencia del calculo que permite la interactividad y la abundante información directa a través de la cual los alumnos comparten lo que han aprendido con los demás, computación en red lo cual por medio del internet permite a los educando a acceder a una gran cantidad de recursos de aprendizajes y la interacciones sociales lo que permite la construcción de conocimientos mediante los audiovisuales de alta calidad para así poder llegar a establecer una comunicación educativa entre el docente y el educando. Por esto también los docentes deben aprender sobre los nuevos recursos tecnológicos, manejar la tecnología e implementarla en el uso diario de su práctica profesional y permitir a los alumnos para que hagan uso de ella. Todo esto mediante el trabajo en equipo. Educar en valores debemos recordar que no es tarea fácil al menos en un contexto donde los alumnos y docentes tienen acceso cotidiano a ambientes mas enriquecidos tecnológicamente que lo que tradicionalmente se vive en el aula es un reto mas complejo. Los docentes necesitan crear recursos multimodales para diseñar una clase interactiva y atractiva digitalmente para los alumnos, con el fin de construir conocimientos juntos en un dominio disciplinar. Para lograr acercarse a este ideal de interacción de ambientes tecnológicamente enriquecidos en la mayor cantidad de situaciones escolares posibles para poder trabajar en grupo para distribuir tareas y compartir recursos. Todos estos cambios serán posibles si la triada educativa se propone implementar estos cambios en el diario vivir para poder trabajar en conjunto y que los mejores beneficiados sean los párvulos.

**La tecnología
Y la educación**

**Funciones
cognitivas**

**Recursos
audiovisuales más
utilizados**

INTRODUCCION

La era de la información actualmente se muestra como la sociedad en red mediada por tecnologías digitales. Hay fuertes evidencias que muestran que el libro de papel está en declive y que no despierta el mismo interés en los jóvenes que en generaciones anteriores. Incluso el interés por la televisión parece declinar ante el paso de la era de la información, que trae nuevas experiencias mediadas con tecnologías en red como Facebook, Wikipedia, Messenger, videojuegos en red y Youtube, que se suman a la computación, la internet, los videojuegos, la animación o la realidad virtual inmersiva, el correo electrónico, los blogs, las páginas web, el hipertexto y la multimedia.

Todos estos elementos de la denominada “era de la información” han llevado a todos los escenarios de la vida moderna al uso de la informática y de internet. Los maestros, los padres de familia, los directivos, las organizaciones, los estudiantes y todos los involucrados en la educación nos vemos ante la presencia del computador y del internet en los colegios, y mayoritariamente hemos aceptado que esta presencia es positiva para el mejoramiento que puede tener el proceso de aprendizaje.

En la actualidad, el ámbito educativo tienen un horizonte ilimitado, ya que en el siglo XXI, el acceso a la información se encuentra en todos lados a través de los distintos medios de información y comunicación. Esta comprobado que el uso apropiado de herramientas enriquecen el trabajo docente y el aprendizaje infantil.

Los docentes tienen que estar conscientes de las ventajas de estos recursos en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, es necesario ser orientadores y mediadores para evitar que los educandos utilicen de una manera negativa estos recursos, se debe incorporar una pedagogía informática que

permita a los docentes introducir al salón de clases nuevas estrategias de acorde a la nueva generación.

Los niños y las niñas que utilizan los medios tecnológicos logran mejorar su aprendizaje, ya que cuando se los utiliza promueven en los estudiantes la comprensión conceptual, el desarrollo de capacidades y habilidades y la construcción de conocimiento.

Con este trabajo de investigación se quiere lograr que los docentes desarrollen estrategias de enseñanza a través de la incorporación de herramientas que la modernidad ofrece, tales como. Computadoras, software e Internet y principalmente que tomen conciencia sobre el nuevo rol del docente ya que el mundo actual lo amerita.

Este proyecto, está desarrollado en cinco capítulos, planteados de una forma clara y sencilla, con la finalidad de comprender la importancia del uso de las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje, para lograr que los niños adquieran experiencias de acuerdo a las demandas del siglo XXI.

El proyecto está estructurado en cinco capítulos:

Capítulo I: El problema comprende: el planteamiento del problema, ubicación del problema en un contexto, situación conflicto, causas y consecuencias, objetivos generales y específicos, justificación e importancia.

Capítulo II: Marco Teórico, en este capítulo se introducirá todo lo relacionado al tema.

Capítulo III: Metodología: Se observará los métodos, técnicas, población, y la muestra que se va a utilizar en la investigación.

Capítulo IV: Análisis e interpretación de los resultados: Se introduce las preguntas, cuadros, gráficos y análisis de las encuestas, conclusiones y recomendaciones

Capítulo V: La propuesta: Donde se da solución al problema planteado

CAPITULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Ubicación del problema en un contexto

En la práctica docente se ha podido evidenciar que los niños de la escuela Fiscal Mixta Ciudad de Latacunga # 205, ubicada en el Guasmo Sur en la Coop. Unión de Bananeros bloque 6, de la parroquia Ximena del Cantón Guayaquil de la Provincia del Guayas no tienen una adecuada metodología aplicada a los medios tecnológicos.

De allí se plantea la necesidad que los docentes exploren las posibilidades que ofrecen estos recursos en la actualidad, ya que los niños y niñas nacen en un mundo digitalizado, desde pequeños tienen la destrezas necesarias para manejar estos recursos con facilidad, es necesario que los docentes determinen el uso didáctico que puede darles porque las nuevas tecnologías permiten innovar y mejorar la acción educativa.

Es necesario que en la práctica educativa, el docente interactúe con los medios y los convierta en sus mejores aliados y comprendan los beneficios que estos aportan en la pedagogía, si se utiliza correctamente estos recursos los educandos pueden mejorar en su comunicación, despertarles el interés por aprender y por interactuar con formas novedosas para acceder y manejar la información.

De esta manera es necesario profundizar en el conocimiento de las Tics y su aplicación en la educación, para ello los docentes deben contar con una formación específica en este campo. La capacitación y actualización es indispensable en todo momento ya que actualmente se vive con los avances tecnológicos los docentes deben estar preparados para enfrentar los nuevos retos y preparar a la nueva generación brindándoles las herramientas necesarias para que puedan afrontar la sociedad del futuro.

Situación Conflicto

El papel central que juega la tecnología en la sociedad se extiende hacia la educación. La inserción de la misma en el ámbito educativo es indispensable para contribuir al mejoramiento de la calidad y para el desarrollo integral de los y las docentes. Los beneficios que brinda la tecnología son diversos y de distinta naturaleza, los centros educativos privados, públicos se encuentran en una etapa de decisión sobre “cómo dinamizar el uso de la tecnología y cómo lograr que esta sea una herramienta útil para mejorar el aprendizaje de los estudiantes”.

Las instituciones educativas no pueden pasar por alto lo que sucede en el mundo, y los recursos tecnológicos forman parte de él, lo que marca la necesidad de implementar una pedagogía informática en los salones de clase. Equipar tecnológicamente los centros educativos es una tarea necesaria, pero no es la principal, es imprescindible que los docentes se familiaricen con los conocimientos que el mundo actual nos exige a través de la tecnología para irlos implementando en la práctica educativa.

A la escuela se va a aprender, el docente también aprende, pero mejora su estrategia de enseñanza si se mantiene actualizado y capacitado sobre el uso de los medios tecnológicos como: internet, Tablet, celulares, etc, pero para lograr esto no es indispensable inscribirse en cursos de computación, lo que es

primordial es el cambio de actitud, un cambio generacional, un cambio que permita la entrada a este mundo donde la tecnología cada día nos depara cosas nuevas.

Este proyecto propone un cambio en las formas de impartir los conocimientos y concientizar a la comunidad educativa sobre el buen uso de los medios tecnológicos, de esta manera brindar a los niños y niñas una educación de calidad de acuerdo a sus intereses y necesidades.

Cuadro # 1Causas y Consecuencias

CAUSAS	CONSECUENCIA
Desconocimiento de estrategias aplicadas a las nuevas tecnologías por parte del docente.	Uso inadecuado de los medios.
Falta de motivación por parte de los docentes para conocer y elaborar estrategias usando los recursos tecnológicos en la educación.	Docentes sin espíritu de cambios y atrasados según su época.
Rechazo por parte de los docentes a incorporar los recursos tecnológicos actuales al salón de clases.	Niños educados con una metodología no acorde a su época.
Falta de aplicación de los recursos tecnológicos potenciando el aprendizaje con programas de capacitación al docente en cuanto a la incorporación de recursos tecnológicos para la educación.	Bajo nivel académico dentro de las instituciones educativas.
Instituciones que no cuentan con los recursos adecuados.	Estudiantes con bajos niveles de aprendizaje en el área tecnológica.
Herramientas que generan interacción entre los usuarios.	Conocer la opinión de los demás (retroalimentación).

Fuente: Esc. Fiscal Mixta Ciudad de Latacunga
Elaborado por: GALARZA MENA DIANA SORAYA

Delimitación del Problema

Campo: Educativo

Área: Educadores de Párvulos

Aspectos: Informática

TEMA: La pedagogía informática como estrategia para desarrollar las funciones cognitivas en los niños de 5 a 6 años.

Diseño y ejecución de talleres dirigidos a los docentes y a los representantes legales.

Formulación del Problema

¿De qué manera la pedagogía informática influye en el proceso de adquisición de las funciones cognitivas de los niños de 5 a 6 años de la escuela Ciudad de Latacunga?

Evaluación del problema

La presente evaluación se evaluará bajo los siguientes aspectos

Concreto: Porque se lo realizará de manera precisa con la colaboración de la comunidad educativa y que puede ser adaptado y solucionado en forma directa.

Original: Porque es un tema innovador, con un enfoque nuevo. Es algo interesante que busca que los docentes cambien sus metodologías y se creen nuevas expectativas en el área pedagógica.

Claro: Porque toda la información está redactada en forma precisa, fácil de comprender e identificar. Además la claridad del problema se encuentra en cada una de las variables que delimitan el problema como es la pedagogía informática.

Y se aplica la metodología y marcos conceptuales científicos los que le dan seriedad y credibilidad.

Factible: Porque tiene solución según su tiempo y recurso que se vaya aplicar. También porque la humanidad se adapta a los cambios de la sociedad y a la vez se pueden realizar con talleres en un tiempo determinado.

Evidente: Porque es algo que se ajusta a la realidad existente en nuestro medio aunque es poco el porcentaje de los estudiantes que presentan problemas de aprendizajes es evidente su bajo rendimiento escolar.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVO GENERAL

Analizar como las nuevas tecnologías de información y comunicación ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 5 y 6 años.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-  Analizar si la pedagogía informática es apropiada para la enseñanza de los educandos.
-  Analizar si en el proceso de aprendizaje los niños y niñas reciben una adecuada orientación tecnológica
-  Desarrollar nuevas estrategias metodológicas relacionadas a la pedagogía informática.
-  Capacitar a los docentes sobre las actividades que se pueden realizar utilizando los recursos tecnológicos para mejorar las funciones cognitivas mediante estos recursos.

Interrogantes de la Investigación

- 1.- ¿El personal docente domina los instrumentos de pedagogía informática en su proceso de enseñanza?
- 2.- ¿Es necesario que los docentes se capaciten en la aplicación de talleres con estrategias metodológicas?
- 3.- ¿La pedagogía informática nos ayudará a mejorar el aprendizaje de los niños?
- 4.- ¿La capacitación de los docentes sobre el uso de los medios tecnológicos ayudará en el aprendizaje de los educandos ?
- 5.- ¿Qué tan importante es que los educandos conozcan el uso de los medios tecnológicos en la educación?
- 6.- ¿Es necesario que todos los establecimientos estén dotados de equipos tecnológicos para la enseñanza?
- 7.- ¿Es recomendable el uso de los recursos tecnológicos en los salones de clase?
- 8.- ¿Es importante que toda la triada educativa domine el uso de los recursos tecnológicos?
- 9.- ¿La tecnología será una influencia positiva en el aprendizaje de los párvulos?
- 10.- ¿El diseño y ejecución de los talleres ayudará a los docentes a mejorar su pedagogías?

JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Las nuevas tecnologías pueden suministrar medios para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje; para la gestión de los entornos educativos; se puede facilitar la colaboración entre las familias, los centros educativos, el mundo laboral y así contribuir para superar las desigualdades sociales; pero su utilización a favor o en contra de una sociedad más justa dependerá en gran medida de la educación, de los conocimientos y la capacidad crítica de sus usuarios.

Es incalculable la influencia de la informática en la vida moderna, y de manera especial en la educación se registran cambios en la forma de aprender, en la relación con el saber, en la comunicación, en la representación del conocimiento, en los hábitos de estudio en las habilidades para el manejo y uso de la información.

Esta investigación es importante ya que, desde el punto de vista pedagógico le ofrece a los docentes una herramienta valiosa e innovadora para aplicar en el aula, convirtiéndose en un recurso eficaz, puesto que reúne variedad de posibilidades para este nivel educativo, así mismo, facilitará el aprendizaje de los niños. Contar con herramientas tecnológicas como las computadoras permiten como técnica llevar a la práctica una variedad de recursos y actividades fomentándose la creatividad ya que es uno de los pilares más relevantes en el proceso de aprendizaje infantil.

Con la propuesta de aplicar un taller serán beneficiados principalmente los docentes, porque conocerán de los medios tecnológicos que sirven para potencializar el aprendizaje de los educandos.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

Revisados los archivos y fuentes de información de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación no se encontraron trabajos de investigación similares al que se presenta en este proyecto con el tema: “La pedagogía informática como estrategia para desarrollar las funciones cognitivas en los niños de 5 a 6 años”

Los medios tecnológicos se han incorporado al ámbito escolar por su capacidad de ofrecerle al niño o niña experiencias divertidas y a su vez proporcionar la estimulación del pensamiento y creatividad para que luego sea un ser investigativo explorador y creador.

La tecnología en general y, en especial los nuevos medios tecnológicos nos conducen a modificar no sólo las tareas que realizamos con ellas, sino también las maneras de relacionarnos e intervenir en el mundo, de modo, que cambian particularmente nuestra vida social y cotidiana. Obviamente la educación no puede estar ajena a esto, puesto que cada vez existe más educación fuera de la escuela, en el sentido de que los párvulos tienen la posibilidad de tener acceso a los nuevos medios tecnológicos. Y muchos dicen que las experiencias de enseñanza desarrolladas con las nuevas tecnologías resultan, en general, muy motivadoras para los alumnos y son eficaces para propiciar el logro de ciertos aprendizajes.

UTIEL Celeste (2010)

“La interactividad, la rapidez de respuesta, la disponibilidad de la información sin tiempo ni distancia, los espacios de entrenamiento y la integración multimedia son entre otras las grandes ventajas que permiten los sistemas TIC en su incorporación a los procesos de enseñanza aprendizaje.” (Pg. 19)

Las nuevas tecnologías se encuentran en todas partes del mundo estas tecnologías nos ayudan a expandir nuestros conocimientos permiten que incorporemos nuevos aprendizajes ayudados por la informática para reforzar nuestras estrategias de aprendizaje.

La pedagogía

La palabra pedagogía tiene su origen en el griego antiguo paidagogós. Este término estaba compuesto por paidos (“niño”) y gogía (“conducir” o “llevar”). En la actualidad, la pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social.

SAAVEDRA Manuel (2008) :

“La pedagogía alude a la relación a la relación del hombre con la naturaleza comparada, que trata de las relaciones particulares a la organización política y legislación educativas, diferencial referidas a las singularidades subjetivas del sujeto de la educación” (pg. 115)

La pedagogía es la que mantiene una constante relación con el entorno que rodea al educando, esta ayuda a que él se relacione de manera política y que se respete el criterio de cada estudiante.

La pedagogía, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio. Es importante distinguir entre la pedagogía como la ciencia que estudia la educación y la didáctica como la disciplina o el grupo de técnicas que favorecen el aprendizaje.

La neurociencia

La neurociencia es el estudio del cerebro y el sistema nervioso. El cerebro es el órgano que nos permite adaptarnos a nuestro ambiente, está en constante cambio; todo lo que hacemos cambia nuestro cerebro y nos conecta con nuestro entorno creando información nueva y recuerdos que serán útiles en el futuro.

Valencia Laura (2009) :

“La neurociencia cognoscitiva puede contribuir a hacerlas más explícitas y potencialmente entendibles, permitiendo una evolución de los sistemas educativos hacia la enseñanza de la competencia emocional y de autorregulación. Un beneficio para las políticas educativas sería una mayor precisión y comprensión de como este tipo de autorregulación se desarrolla en los niños y como su desarrollo se relaciona con la maduración de los sistemas neurales subyacentes ” (pg. 79)

La neurociencia puede contribuir a entender una evolución de la educación para que los niños aprendan a manejar sus emociones y de cómo se desarrolla su sistema neural y a la vez permitir cómo evolucionan los sistemas educativos.

La neurociencia es de suma importancia para entender lo que sucede en el cerebro durante el proceso de enseñanza. Nos indica las diferencias estructurales que hay entre el hombre y la mujer y la forma con que estos aprenden. La neurociencia nos ayuda a descubrir las diferencias individuales entre cada individuo y la forma en que cada uno percibe su entorno y como aprenden de una forma individualizada y a su propio ritmo.

La estimulación que proviene del entorno, resulta así determinante para la formación adecuada del “Encéfalo Humano” y finalmente de la capacidad afectiva y cognitiva del sujeto, situación que persiste durante el resto de su ciclo vital. Por tal razón es fundamental que los docentes conozcan sobre el desarrollo del cerebro y el sistema nervioso central para favorecer los aprendizajes significativos

y de calidad en sus alumnos y alumnas, respetando sus ritmos, estilos cognitivos y potenciando sus talentos.

Neurociencia aplicada a la educación en el siglo XXI

Este siglo XXI, época marcada por grandes contrastes donde el florecimiento de la ciencia y la tecnología coexiste con el incremento de conflictos emocionales, la tarea de formar y educar a las nuevas generaciones requiere cada vez más de planteamientos pedagógicos que se sitúen en el punto de encrucijada de la mundialización de los conocimientos y la particularidad de los procesos de aprendizaje.

Actualmente, el estudio de las conductas a partir de la comprensión del funcionamiento cerebral por medio de técnicas de neuroimagen, que exploran la actividad cerebral en tiempo real y en vivo (las más populares son Tomografía por Emisión de Positrones -PET en inglés- y la Resonancia Magnética Funcional -fMRI en inglés-), han permitido encontrar algunas respuestas, y sin duda están colaborando con una mejor implementación en el campo educativo.

Situaciones presentes en el acto cotidiano escolar encuentran su origen en la actividad cerebro-mental humana. Por ello el conocimiento que el docente tenga sobre sus características, potencialidades y sobre las implicaciones en el aprendizaje le permitirán ampliar las fuentes para la toma de decisiones en los procesos pedagógicos. El cerebro humano es un sistema estructural y funcional diseñado para recibir información, integrarla de modo flexible y creativo y elaborar conductas destinadas a la adaptación. Para ello, está configurado en forma de módulos funcionales altamente dinámicos, constituidos por células interconectadas que realizan una sofisticada mensajería química y física dentro del cerebro y con el resto del organismo. Aprender es un proceso innato del ser humano, siempre estamos en constante aprendizaje. Este proceso adquiere

mayor relevancia cuando se traduce en el plano educativo. La capacidad de educabilidad que nos caracteriza como seres humanos reside en la capacidad compleja del cerebro que tenemos. Sin embargo durante el proceso de aprendizaje los individuos enfrentan algunas dificultades.

La relación neurociencia-educación hay dos puntos focales relevantes para un óptimo aprendizaje:

–En primera instancia, el estado de ánimo del “alumno” ó la predisposición que éste tenga hacia la captación de una información novedosa. Si el alumno destila calidad, contento, la información receptada será aprendida con mayor facilidad, en situación contraria de nada valdrán las explicaciones del profesor.

–En segundo lugar está la metodología empleada muy importante en la enseñanza porque depende en gran parte de la manera como el estudiante se predisponga para aprender.

Asimismo, se sabe que son las emociones las que conducen la memoria, esto significa que si las emociones son placenteras, el rechazo a información novedosa será menor, y por ende, el aprendizaje más efectivo.

Para la neurociencia al cerebro se le agiliza, el aprendizaje cuando se incorpora mediante esquemas, mapas, gráficos y cualquier otra herramienta que permita la formalidad y el orden. La información mostrada de forma organizada y estructurada incorpora una actitud positiva para captar la atención del alumno. Dicha información se maximiza cuando ésta se relaciona con aprendizajes previos, es decir, vivencias personales que los alumnos tienen y que permiten entender mejor lo aprendido.

Neurotecnología

La Neurotecnología es un conjunto de herramientas que sirven para analizar e influir sobre el sistema nervioso del humano, especialmente sobre el

cerebro. Estas tecnologías son aparatos que sirven para interconectar el cerebro con sistemas electrónicos y aparatos para medir y analizar la actividad de cada ser humano.

KAULINO Adriana (2008)

“La Neurotecnología demanda serios retos a las instituciones, tanto en lo que respeta a la inversión tecnológica como a la capacitación técnica. Por otra parte la Neurotecnología favorece la expansión del campo de estudios mediante nuevas tecnologías permitiendo resolver problemas antes intratables” (pg. 286)

La neurotecnología ayuda a que los conocimientos de cada estudiante sobrepasen barreras que no se limiten y sean seres investigativos para que se desenvuelvan en la sociedad por si solos y resuelvan problemas que antes no podían

La Neurotecnología tiene un serio compromiso con el cambio que se debe dar en las instituciones educativas, con el cambio que deben tener el personal docente en el aprendizaje continuo de las tecnologías para así resolver los inconvenientes que se susciten con el alumnado.

La tecnología

Tecnología es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de las personas.

La tecnología y en especial los nuevos medios tecnológicos conducen a modificar no sólo las tareas que realizamos con ellas, sino también la manera de relacionarnos en el mundo, es decir, que cambian particularmente la vida social y

cotidiana. La educación no puede estar ajena a esto, puesto que cada vez existe más educación fuera de la escuela, en el sentido de que los párvulos tienen la posibilidad de tener acceso a los nuevos medios tecnológicos.

Las experiencias de enseñanza desarrolladas con las nuevas tecnologías resultan, en general, muy motivadoras para los alumnos y son eficaces para propiciar el logro de ciertos aprendizajes. La tecnología, como actividad humana, busca resolver problemas, satisfacer necesidades individuales y sociales, que transforman el entorno y la naturaleza mediante la utilización racional, crítica-creativa de recursos y conocimientos.

Este conocimiento se materializa en procesos y sistemas que permiten ofrecer productos y servicios que contribuyen a mejorar la calidad de vida. Estos productos pueden ser de carácter físico, como una herramienta, o no físico, como una estructura organizacional o un programa de computador.

Según MENCHÉN Francisco (2009)

“Las nuevas tecnologías de la información y comunicación están imponiendo la democracia en el proceso creativo. El gen de las nuevas tecnologías provoca nuevas formas de creatividad y comunicación. Una organización rutinaria y anclada en el pasado, es un sistema productivo en vías de extinción” (pg.33)

Las tecnologías imponen sus propias reglas que pueden ser aplicadas por los usuarios para salir del mismo aprendizaje rutinario que está quedando atrás y las tecnologías le da paso a las nuevas formas de aprender.

La tecnología educativa está concebida como el uso de técnicas dirigidas a propiciar cambios en los educandos y a validar métodos, teorías y condiciones que favorezcan dichas transformaciones, constituye hoy en día una ciencia empujante desarrollo, que asume estas nuevas tecnologías de la información y la comunicación para sus fines y propósitos.

Con el transcurso de los tiempos los medios tecnológicos se han convertido en una herramienta fundamental que nos permite mantenernos informados y por tanto hacernos partícipes de los sucesos sociales, económicos, y políticos nacional como internacionalmente, convirtiéndose en una necesidad para el ser humano y en una oportunidad de trabajo individual o colectivo que nos envuelve a todos de alguna u otra manera en una nueva cultura denominada por algunos autores como la “cibercultura”, dentro de una “revolución” caracterizada por el poder de la información y la comunicación que exige o involucra cambios en la sociedad, en las formas de vida, en la manera de pensar, de trabajar, de actuar y por supuesto de educar.

Es importante que docentes y padres de familia trabajen conjuntamente en el acompañamiento de la educación del niño y niña para permitirle una interpretación adecuada de todo aquello que el mundo le ofrece día a día; dentro del aula los medios cumplirían una función ejemplar si son utilizados con fines pedagógicos para cualquier tipo de aprendizaje que queramos desarrollar con los niños, pues pueden ser una gran ayuda si son utilizados adecuadamente, además es algo que debemos empezar a implementar y prepararnos cada vez más para estar acordes con las necesidades que el siglo XXI requiere, y así mismo capacitar e involucrar a nuestros estudiantes poco a poco a la realidad tecnológica que nos está exigiendo cada día más.

La Sociedad de la Información debe convertirse en la sociedad del aprendizaje permanente; lo que significa que las fuentes de educación y la formación deben extenderse fuera de las instituciones educativas tradicionales. Por ellos, los educadores necesitarán ayuda para adaptarse a la nueva situación y aprovechar plenamente estas nuevas posibilidades.

Según TELLO inmaculada (2009)

“Con las TICS se abre un nuevo camino hacia el acceso a la información y se tiende un gran puente comunicativo para el contacto profesor alumno y el aprendizaje” (pg.27)

Gracias a las tics todos podemos tener alguna información de manera rápida que nos ahorra tiempo y nos ayuda a estar en contacto entre los docentes y alumnos sin necesidad de que sea de manera personal a través de ellas se pueden aprender con mayor facilidad.

Es la facultad de un ser vivo procesar información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido y características subjetivas que permiten valorar la información. Consiste en procesos tales como el aprendizaje, razonamiento, atención, memoria, resolución de problemas y ayuda a estimular el lenguaje.

Según AZINIAN Herminia (2009)

“La cognición trasciende los límites del alumno: está distribuida el conocimiento está presente, entre otras cosas, en los artefactos. El artefacto y su modo de uso conforma la herramienta, el instrumento y el medio que el ser humano utiliza para transformar sus condiciones de vida y que, a su vez lo transforman.” (Pg. 45)

Según AZINIAN Herminia afirma que a través de la cognición podemos adquirir el conocimiento nuevo, este nos ayuda a aprender a razonar y aplicar lo que aprendemos en el entorno a si podemos mejorar las condiciones de vida.

AZINIAN Herminia (2009)

“El enorme potencial cognitivo y comunicacional de las herramientas y servicios de internet nos permite entenderla como una relación social mediada por la tecnología que impone un cambio de perspectiva de la centralización, a la descentralización del acopio a la producción” (Pg. 38)

Según AZINIAN Herminia afirma que el internet nos permite conocer nuevas tecnologías para emprender un cambio en la sociedad para avanzar al mismo ritmo del eje tecnológico y aprender a expresarnos de manera abierta a la sociedad.

Funciones Cognitivas

Las funciones cognitivas son los procesos mentales que nos permiten llevar a cabo cualquier tarea. Hacen posible que el sujeto tenga un papel activo en los procesos de recepción, selección, transformación, almacenamiento, elaboración y recuperación de la información, lo que le permite desenvolverse en el mundo que le rodea. Ellas son, por tanto, la base del pensamiento, de la acción y de la comunicación.

Las funciones cognitivas son:

La memoria: Interviene para registrar o recordar informaciones tan diversas como un número de teléfono, lo que hemos hecho el fin de semana, un encuentro, dónde hemos dejado las llaves, el nombre de un determinado objeto o de una persona que nos presentaron recientemente, un dato histórico famoso.

Igualmente, participa de modo fundamental en otras actividades cognitivas, como la lectura, el razonamiento, el cálculo mental, la creación de imágenes mentales... En consecuencia, se encuentra en todo momento activa, voluntariamente o no, y nos permite crear un stock de conocimientos culturales, recuerdos personales, actuaciones, etc. La memoria constituye el pasado de cada uno o, más bien, el conocimiento de sí mismo, y permite que cada individuo posea una identidad.

La atención: es una función cognitiva compleja. Corresponde a un proceso de selección de un acontecimiento exterior (sonido, imagen, olor...) o interior (pensamiento) y del mantenimiento de este último en un determinado nivel de conciencia.

El lenguaje: constituye la característica humana por excelencia. Todos los días utilizamos diferentes facetas del lenguaje: escrito (lectura y escritura) y oral (comprensión y expresión).

El razonamiento: Estas funciones nos ayudan a resolver todos los problemas más o menos complejos de nuestra vida cotidiana. Normalmente, hay que analizar bien el contexto y el objetivo buscado a fin de evaluar las posibles consecuencias de la decisión que se tomará.

Aprendizaje Activo Constructivo

En el enfoque pedagógico esta teoría sostiene que el Conocimiento no se descubre, se construye: el alumno construye su conocimiento a partir de su propia forma de ser, pensar e interpretar la información. Desde esta perspectiva, el alumno es un ser responsable que participa activamente en su proceso de aprendizaje.

La teoría Constructivista permite orientar el proceso de enseñanza aprendizaje desde una perspectiva experiencial, en el cual se recomienda menos mensajes verbales del maestro (mediador) y mayor actividad del alumno.

La aplicación del modelo Constructivista al aprendizaje también implica el reconocimiento que cada persona aprende de diversas maneras, requiriendo estrategias metodológicas pertinentes que estimulen potencialidades y recursos, y que propician un alumno que valora y tiene confianza en sus propias habilidades para resolver problemas, comunicarse y aprender a aprender.

Según DELGADO ana (2010)

“El aprendizaje colaborativo está basado en la teoría constructivista en la que el conocimiento es descubierto por los alumnos, se reconstruye mediante conceptos que pueden relacionarse y expandirse a través de nuevas experiencias de aprendizaje. Permite al individuo recibir una retroalimentación y a la vez conocer mejor su propio ritmo y estilo de aprendizaje” (pg. 362)

Según DELGADO comenta que el niño y la niña al descubrir aprende y al aprender él puede expresar lo que comprendió al relacionarse en la sociedad y así adquirir nuevas experiencias, mediante la retroalimentación el educando conoce como aprende y mediante que medios se le hace más fácil adquirir la información.

El constructivismo ofrece un nuevo paradigma para esta nueva era de información motivado por las nuevas tecnologías que han surgido en los últimos años. Con la llegada de estas tecnologías (wikis, redes sociales, blogs...), los estudiantes no sólo tienen a su alcance el acceso a un mundo de información ilimitada de manera instantánea, sino que también se les ofrece la posibilidad de controlar ellos mismos la dirección de su propio aprendizaje. Este trabajo intenta examinar el vínculo entre el uso efectivo de las nuevas tecnologías y la teoría constructivista, explorando “cómo las tecnologías de la información aportan aplicaciones que al ser utilizadas en el proceso de aprendizaje, dan como resultado una experiencia de aprendizaje excepcional para el individuo en la construcción de su conocimiento.”

Cambiar el esquema tradicional del aula, donde el papel y el lápiz tienen el protagonismo principal, y establecer un nuevo estilo en el que se encuentren presentes las mismas herramientas pero añadiéndoles las aplicaciones de las nuevas tecnologías, aporta una nueva manera de aprender, que crea en los estudiantes una experiencia única para la construcción de su conocimiento. El punto central de esta investigación es analizar cómo las nuevas tecnologías como

herramientas constructivistas intervienen en el proceso de aprendizaje de las personas.

Según CERVERA David (2010)

“La presencia de ordenadores en el aula debe implicar un cambio de comportamiento pedagógico hay que establecer como se va a emplear para favorecer los procesos cognitivos de los estudiantes. Se trata, por tanto, de analizar la relación que existe entre estas tecnologías digitales y el aprendizaje e incorporarlo de manera estructurada a la relación que existe en el proceso pedagógico.”
(pg. 17)

Según CERVERA afirma que: Siempre se deben integrar nuevos elementos tecnológicos para así mejorar el ámbito pedagógico, pero se debe conocer bien “cuáles son las limitaciones de algunos estudiantes que no tengan suficiente conocimiento para enfrentarse a este nuevo cambio.”

Estas herramientas le ofrecen opciones para lograr que el aula tradicional se convierta en un nuevo espacio, en donde tienen a su disposición actividades innovadoras de carácter colaborativo y con aspectos creativos que les permiten afianzar lo que aprenden al mismo tiempo que se divierten. Estas características dan como resultado que el propio alumno y alumna sea capaz de construir su conocimiento con el profesor como un guía y mentor, otorgándole la libertad necesaria para que explore el ambiente tecnológico, pero estando presente cuando tenga dudas o le surja algún problema.

Según CASADO maría (2010)

“No podemos rechazar la inclusión de las tecnologías en nuestras aulas, pero tenemos que establecer la forma en la que utilizarlas favorece el proceso cognitivo de los alumnos. Utilizar los medios informáticos produce un impacto sobre las formas de aprender, y la interactividad que se consigue con el correo, el chat, Facebook; facilita la comunicación; y las redes

informáticas facilitan el acceso a la información y además permiten la ampliación de los recursos pedagógicos con los que cuentan los docentes y los estudiantes. Todo esto propicia prácticas cognitivas como análisis, razonamiento, abstracción.”
(pg. 18)

Debemos estar conscientes del cambio e integrar equipos didácticos en nuestros salones para así lograr clases con buena calidad, diseño y creatividad para poder conseguir en los alumnos un pensamiento más abierto al cambio, predispuestos a asumir nuevos retos de aprendizaje y poder lograr un análisis de todo lo que se aprende.

El modelo constructivista con las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje

Las nuevas tecnologías se refieren a los desarrollos tecnológicos recientes. El resultado del contacto de las personas con estos nuevos avances es el de expandir la capacidad de crear, compartir y dominar el conocimiento. Son un factor principal en el desarrollo de la actual economía global y en la producción de cambios rápidos en la sociedad.

Algunas investigaciones han demostrado que los profesores constructivistas, a diferencia de los profesores tradicionales, fomentan entre sus alumnos el uso del ordenador para realizar actividades escolares. En contraste con los profesores tradicionales promueven, como sistema de aprendizaje, situarse frente a la clase a impartir la lección, limitando a que los alumnos tengan la oportunidad de pensar libremente y usar su creatividad, al mismo tiempo que tampoco promueven el uso de la tecnología en clase.

Las nuevas tecnologías, al ser utilizadas como herramientas constructivistas, crean una experiencia diferente en el proceso de aprendizaje entre los estudiantes, se vinculan con la forma en la que ellos aprenden mejor, y

funcionan como elementos importantes para la construcción de su propio conocimiento

Entre los recursos tecnológicos más usados se encuentran los siguientes

Las capacidades y habilidades cognoscitivas de los niños y niñas afectan la forma en que perciben los programas de televisión. La televisión está relacionada de forma negativa con la capacidad mental y el rendimiento de los niños. Los niños de hoy están experimentando una revolución tecnológica a través del incremento dramático del uso de las computadoras e internet. El Internet es el corazón de la comunicación por computadora, y es un medio mundial.

Chat

El chat equivale a charla, también conocido como cibercharla, designa una comunicación escrita realizada de manera instantánea a través de Internet entre dos o más personas ya sea de manera pública o a través de los llamados chats públicos, mediante los cuales cualquier usuario puede tener acceso a la conversación privada, en los que se comunican sólo 2 personas a la vez.

Videochat

El videochat no es más que una evolución o mezcla entre la videoconferencia y el chat tradicional, dotando al usuario de tres modos de comunicación sobre el mismo canal. Existen igualmente servicios de videochat de multidifusión o de mensajería instantánea uno a uno. Distintos sitios Web ofrecen servicios de videochat en línea. Asimismo, los programas de mensajería instantánea más famosos, como Windows Live Messenger, también permiten el uso de audio y video en sus comunicaciones.

El correo Electrónico

El correo electrónico, o en inglés e-mail (electronic mail), es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes rápidamente (también denominados mensajes electrónico o cartas electrónicas) mediante sistemas de comunicación electrónicos. Por medio de estos mensajes de correo electrónico se pueden enviar, no solamente texto, sino todo tipo de documentos digitales. Su eficiencia, convivencia y bajo costo lograron que el correo electrónico desplazara al correo ordinario para muchos usos habituales.

Twitter

Es una aplicación web la cual reúne las ventajas de los blogs, las redes sociales y la mensajería instantánea. Esta forma novedosa de comunicación, permite estar en contacto en tiempo real con

personas a través de mensajes breves de texto que se está haciendo, dichos mensajes no deben superar los 140 caracteres, vía web, teléfono móvil, mensajería instantánea o a través del correo electrónico e incluso desde aplicaciones de terceros.

Funciones de las redes sociales

Las funciones de estos recursos tecnológicos se pueden utilizar en educación ya que pueden permitir dinamizar la enseñanza; poner al alumno en contacto con realidades y producciones lejanas en tiempo y espacio; mostrar diferentes formas de representar la realidad; así como también favorece el acceso a distintos grados de información estructurada; y propicia diferentes herramientas para la indagación, producción y sistematización de la información.

Los recursos son facilitadores de la comunicación en relación con el aprendizaje. Inciden en este proceso y pueden afectarlo positiva o negativamente. Suponer que el uso de este tipo de recursos mejora la calidad de los aprendizajes implica una visión tecnocrática de la educación; por lo que dependerá del criterio utilizado tanto en la selección de los recursos como en su uso, la orientación en el manejo de estos recursos por parte del docente es muy importante.

Según AZINIAN Herminia (2009)

“Las computadoras no solo pueden acumular datos sino ordenar, seleccionar, calcular, combinar, y relacionarlos según las indicaciones de los sujetos que las ponen a su servicio. El internet no es solo un espacio de almacenamientos de datos sino además y principalmente, un entorno interactivo en el cual es posible generar información, publicar y comunicarse aportando nuevas maneras de mirar el mundo.” (Pg. 38)

Para AZINIAN las computadoras son de gran ayuda para los educandos porque ayudan a realizar una serie de procesos didácticos que les ayudará a mejorar su aprendizaje, gracias al internet podemos obtener información desde cualquier lugar del mundo logrando comunicarnos a través de él con otras personas y aportando nuevos conocimientos.

La integración de recursos tecnológicos al currículo escolar

La integración de los recursos tecnológicos es necesaria porque es un proceso gradual que se vincula con varios factores tales como:

- ❖ Los recursos tecnológicos propiamente dichos: todos las tecnologías que utilizamos como las flashmemories, cámaras digitales. Pen drives, laptops, proyectores, pizarras inteligentes.
- ❖ La disponibilidad y correcta utilización de los contenidos digitales apropiados: Los maestros deben apropiarse del manejo de las nuevas

tecnologías para poder enseñar a sus alumnos el uso correcto de estas manteniendo el tiempo prudencial de las mismas.

- ❖ La propuesta pedagógica: La utilización de recursos tecnológicos como medio de aprendizaje entre docentes, representantes legales y estudiantes.
- ❖ La competencia tecnológica de los educadores: los docentes deben adaptarse al cambio para esto debemos aprender cuales son las nuevas tendencias en educación para estar al nivel de los educandos.
- ❖ El apoyo administrativo y técnico que ofrece la institución educativa: Las instituciones deben capacitar a todo su personal docente para un correcto aprendizaje del manejo de equipos tecnológicos.

Los recursos tecnológicos en la enseñanza por si mismos no garantizan el mejoramiento del aprendizaje; solo mediante prácticas pedagógicas adecuadas contribuyen a promover en los chicos la comprensión conceptual, el desarrollo de capacidades y habilidades.

Según RODRÍGUEZ José (2008)

“Es necesario seguir construyendo y reconstruyendo el entorno virtual adaptándolo a las formas en las que la misma comunidad evoluciona y utilizando su potencial para alcanzar los objetivos que se persiguen con su creación” (pg. 95)

Según RODRÍGUEZ dice que Todo gira alrededor de las tecnologías, de nosotros depende como lo adaptemos en nuestra vida y aprovechar los beneficios que nos brinda y avanzar en conjunto para así alcanzar nuestras metas.

Recursos tecnológicos

Es un medio que se vale de la tecnología para cumplir con su propósito pueden ser estos recursos tangibles como la computadora, una impresora u otra máquina o intangibles como un sistema o una aplicación virtual.

Clasificación de los recursos tecnológicos

Existen varios criterios de clasificación tales como:

- ❖ Los pequeños medios audiovisuales como el retroproyector y los no tecnológicos como por ejemplo las láminas y el pizarrón.
- ❖ Los materiales impresos
- ❖ La radio, la tv abierta como videodiscos, videograbaciones, películas.
- ❖ La computadora, sitios de internet, CD, programas de computación.

Los recursos tecnológicos y su función en la enseñanza

Los recursos son facilitadores de la comunicación en relación con el aprendizaje. Inciden en este proceso y pueden afectarlo positiva o negativamente. Suponer que el uso de este tipo de recursos mejora la calidad de los aprendizajes implica una visión tecnocrática de la educación; todo dependerá del criterio utilizado, tanto en la selección de los recursos como en su uso.

Algunas de las funciones específicas de los recursos tecnológicos son:

- Dinamizar la enseñanza
- Poner al alumno en contacto con realidades y producciones lejanas en tiempo y espacio.
- Mostrar diferentes formas de representar la realidad.
- Vincular a los alumnos con diversos lenguajes expresivos y comunicativos que circulan socialmente.
- Favorecer el acceso a distintos grados de información estructurada.
- Propiciar diferentes herramientas para la indagación, producción y sistematización de la información.

La tecnología y la educación

Algunas investigaciones han demostrado que las experiencias de enseñanza desarrolladas con las nuevas tecnologías resultan, muy motivadoras para los alumnos, son eficaces para propiciar el logro de ciertos aprendizajes. Es necesario que en la educación se hace necesario implementan algunas medidas para integrar las nuevas tecnologías en la vida escolar; como por ejemplo: reformar sustantivamente el currículo escolar, incorporando una educación para los medios y tecnologías, adecuar la formación ocupacional a las nuevas necesidades y demandas socio laborales.

Según BERNABÉ Iolanda (2010)

“Para transformar la educación hay que tener presente como aprenden los maestros y profesores y como se adaptan a estos nuevos enfoques” (pg.73)

Para BERNABÉ, la manera que entienden los docentes serán, como se adaptan ellos a las nuevas tecnologías para así hacer realidad estos nuevos enfoques y llegar a crear un ambiente favorable al cambio.

La educación actual debe llegar a explorar el potencial de las tecnologías respecto al aprendizaje, sino hay que considera el caudal de las nuevas tecnologías en relación con los cambios sociales y culturales que suscitan en el interior de nuestra sociedad a fin de identificar las responsabilidades y los retos educativos involucrados para conseguir el objetivo deseado.

Las instituciones educativas deben preparan seres humanos capaces de integrarse socialmente en esta nueva era, los docentes deben educar al párvulo con los nuevos implementos tecnológicos para que el maneje una comunicación actual y tenga una aceptación crítica sobre el tema acorde a la sociedad actual.

Según TELLO Inmaculada (2009)

“Los alumnos tendrán que adquirir nuevas competencias que les requieren los nuevos instrumentos en los que ahora viaja la información el trabajo en equipo, la autonomía, y la capacidad argumental serán herramientas imprescindibles para transformar la información captada a través de estas tecnologías, en conocimiento” (pg.17)

Según TELLO Los educandos deber aprender el uso correcto de las tecnologías para así lograr una educación virtual entre alumnos y maestros, hasta mantener un contacto permanente de esta forma

La educación en medios, permite a quien la recibe adquirir nuevas herramientas necesarias para poder abandonar la concepción ingenua de que los sonidos, las imágenes y los textos son un espejo fiel que reproduce la realidad tal cual es, a fin de adoptar una perspectiva reflexiva y crítica con la que sea posible interpretar y cuestionar más adecuadamente las representaciones transmitidas por los medios. Así, incorporar en forma apropiada los medios en tanto objetos de estudio para que le demos sentido a la realidad a partir de sus representaciones.

Los docentes debemos orientar al educando para que el aprenda a usar los medios tecnológicos como una herramienta útil en su aprendizaje, y que es de fácil acceso debido a esto, él se dará cuenta que existen medios nuevos y formas más divertidas de aprender que demandan menor tiempo y que exigen mayor lectura debido a que encontrará todo tipo de información y de el educador depende que el párvulo aprenda a diferenciar la información confiable que puede hallar, y las que son incorrectas, así el estará preparado para una educación tecnológica con un alto nivel crítico.

Según TELLO inmaculada (2009)

“El profesor debe proporcionar a sus alumnos la oportunidad de acceder al conocimiento aprovechando el mayor número de recursos posibles siempre y cuando sean necesarios. Con las TIC se abre un nuevo camino hacia el acceso a la información y se tiende un gran puente comunicativo para el contacto profesor-alumno y el aprendizaje. Ante esta facilidad de acceso a la información, la figura del profesor se hace necesaria en la transformación de esa información en conocimiento.” (Pg. 27)

Para TELLO Los docentes ayudan a los niños y niñas a aprender pero solo guiándolos, el debe primero localizar que problema tiene el educando para así afrontarlo de manera correcta y enseñarle como debe manejar las tecnologías. Gracias a las tecnologías los alumnos y los maestros pueden estar comunicados permanentemente y con la tecnología se puede incorporar los conocimientos de manera más rápida.

El investigador Inglés L. Masterman añade que la educación en los medios tecnológicos debe abarcar el estudio, la enseñanza y el aprendizaje (no importa de qué nivel o circunstancia se trate), así como el análisis de la repercusión social que tienen estos, el acceso a ellos, el sitio que ocupan en la sociedad, las consecuencias de la comunicación mediatizada, además de cómo inciden en la participación y la modificación de la percepción del mundo.

Los educadores debemos manejar correctamente los medios tecnológicos para enseñarles el uso correcto de los mismos a los párvulos para que así ellos los usen en forma correcta y lleguen a un aprendizaje activo y construyan por si mismos sus nuevos aprendizajes.

El aprendizaje ya no es el mismo cuando esta soportado con tecnologías duras; el diseño conceptual para introducir estas tecnologías al servicio de la educación es una tarea primordialmente pedagógico-comunicacional. Ante este

panorama, la invitación es a pensar, diseñar y evaluar juntos directivos y educadores.

Nueva cultura educativa y programática

Es necesario crear una cultura de aprendizaje entre los educadores. Ellos deben verse como aprendices en proceso de crecimiento permanente. Deben además aceptar con gozo que sus alumnos pueden ser fuentes para su propio aprendizaje y no sentirse amenazados por la fluidez y la destreza tecnológica de sus alumnos. Esto implica que debe trabajarse frente a una redefinición y aceptación de sus nuevos roles.

La informática educativa

La informática educativa es una rama de la pedagogía cuyo objeto de estudio son las aplicaciones de las tecnologías informáticas en el proceso docente educativo. En la educación se concreta la informática educativa en dos direcciones principales:

a) Como objeto de estudio para garantizar la formación informática de todos los niños y las niñas sin excepción. b) Como medio de enseñanza para potenciar el aprendizaje y contribuir a una formación de una cultura general e integral de los educandos.

La informática en la educación pre-escolar

En la educación pre-escolar la función básica de la computadora es la de ser un medio de enseñanza novedoso y diferente, que bien dirigido puede facilitar la asimilación de los más variados fines que se plantee la educadora.

Este medio puede contribuir a que los educandos alcancen los logros del desarrollo correspondiente a sus edades. Es el caso específico de la educación preescolar, por la propia naturaleza del desarrollo infantil y las posibilidades intelectuales de los niños y niñas de las primeras edades, no se pueden concebir la informática como objeto de estudio en estos años, pues no se puede pretender que el niño o la niña asuman modos de actuar con las computadoras, es decir, estas como objeto en sí del aprendizaje, tal vez presuponiendo que esto puede constituir una vía para el desarrollo de la inteligencia de los mismos.

Según FRANCO Jorge (2008)

“La escuela debe enseñar el mecanismo de como aprender y no solamente el aprender. Es mucho más estratégico el proceso que el producto educativo, el cual va variando al ritmo del mercado cambiante. El conocimiento logrado durante el proceso de un verdadero aprendizaje permite actualizar o modificar lo aprendido, crear nuevos productos o habilidades ajustados a necesidades imprevistas” (pg. 26)

Para Franco Las instituciones educativas deben enseñar a aprender encaminar a los educandos por las nuevas eras tecnológicas para que se adapten con facilidad aprender nuevos conocimientos y reaprender lo aprendido para enseñarle al niño y a la niña lo que requiere según sus necesidades.

El hecho de que los pequeños puedan adquirir cierta destreza en la manipulación de la computadora y que a algunos docentes les preocupe que los pequeños puedan saber más de estas cosas, no debe constituir en una proyección del trabajo educativo, ni significar que deba promoverse el uso de la computadora por la computadora, o ubicarse en el salón del grupo infantil sin una dirección de su utilización en el proceso educativo.

La computación en la edad preescolar tiene dos funciones que están estrechamente relacionadas.

- (1) La utilización de la computadora como medio de enseñanza.
- (2) Su utilización como medio del desarrollo infantil.

Como medio de enseñanza dentro del proceso educativo, implica por una parte reconocer sus posibilidades dentro de la labor educativa del programa y por la otra, asignarle, su función más importante: contribuir al desarrollo general en función de los niños y niñas en estas edades. Existen criterios de que el uso de la computadora como medio de enseñanza facilita crear sistemas de tareas que pueden utilizarse como formas de estimulación y demostración de determinados contenidos del currículo, y que pueden servir para apoyar las actividades colectivas, con la participación directa de las y los educadores que trabajan con sus alumnos.

En estas edades, para ser factible el uso de la computadora deben considerarse los siguientes aspectos:

- _ La preparación motriz, intelectual y afectiva que el niño y la niña han de tener para poder realizar la actividad de computación.
- _ La determinación de los requisitos higiénicos para realizar la actividad de computación sin perjudicar la salud de los pequeños.
- _ El establecimiento de la metodología operativa más adecuada para realizar la actividad. Para que una tarea computarizada contribuya al desarrollo de los pequeños, la misma ha de permitir que estos planifiquen su propia acción, elaboren un plan mental para obtener un resultado, se autoevalúen lo que hacen, para poder modificar su acción de acuerdo con los resultados.

Habilidades que se desarrollan a través de la pedagogía informática

Si se tiene en cuenta los argumentos anteriores podemos plantear que el uso de la computadora en la edad preescolar tiene impacto positivo en la sociedad por

que los niños y las niñas de 5 a 6 años, se familiarizan con la actividad informática. Por lo tanto desarrollan las siguientes habilidades:

- (1) Desarrollan habilidades informáticas esenciales de acuerdo con las características de la edad.
- (2) Desarrollan habilidades intelectuales generales en su interacción con la computadora utilizándola como medio de enseñanza.
- (3) Desarrolla en los educandos una actitud favorable ante las tareas de Computación.

Todo esto contribuye a una adecuada preparación de los niños y las niñas para iniciar el aprendizaje de la informática en la escuela primaria. La sistematización del trabajo con los niños y niñas en la computadora, la acción mediadora del adulto y su oportuna intervención facilitará la labor que realiza al resolver cada tarea, permitiéndoles que se vayan apropiando de estas habilidades.

De esta manera la computación en la edad preescolar tiene una extraordinaria significación para el desarrollo de los pequeños educandos, siempre y cuando el uso de la misma se conciba de manera científica y ocupe el papel que le corresponde en el proceso educativo.

El desarrollo tecnológico conlleva la necesidad de la inclusión de la computadora en la institución infantil y esto, provoca una transformación progresiva del sistema didáctico habitual que se realiza en el grupo infantil, de lo cual se derivan vías y propuestas metodológicas diferentes a las usualmente aplicadas en el proceso educativo.

Recursos informáticos en la edad pre-escolar.

Son aquellos en los que prevalece el sonido y la imagen; son medios susceptibles de ser empleados como recursos didácticos que, apoyándose en las

tecnologías de la telecomunicación, transmiten información visual y/o auditiva tanto de manera simultánea como por separado.

Los recursos audiovisuales nos ayuda a recordar los puntos importantes, a economizar el tiempo y a disminuir el nerviosismo. Dentro de los medios audiovisuales se encuentran una gran variedad de recursos, entre los cuales está el video educativo, considerado un indiscutible canal de comunicaciones y, particularmente en la educación, puesto que posibilita el diseño de nuevas experiencias de aprendizaje y al no incidir la tecnología que lo soporta, puede tener una alta utilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para la obtención de la finalidad con la cual se utiliza un video educativo tanto cognitiva, afectiva o psicomotora, juegan un rol determinante la interacción de las diversas características: técnicas, estéticas, lenguaje, los variados ambientes de clase que se pueden utilizar o surgir y las características cognitivas de los alumnos.

Los primeros años de vida son vitales en la formación integral de los sujetos, científicamente está comprobado que en este período se forma casi la totalidad de las bases para los posibles aprendizajes que se generan a posterior, por lo que es importante establecer que la educación Preescolar debe favorecer el desarrollo de las habilidades intelectuales psicológicas, emocionales, sociales y físicas, propiciados por un proceso de intervención adecuado, en los que el estudiante obtenga efectos perdurables en las capacidades intelectuales, en la personalidad y en el comportamiento social de las personas.

Para concluir esta categoría, rescatamos lo afirmado por Santos quien resalta que “en la creación de ambientes de aprendizajes motivadores y constructores en educación infantil es fundamental la utilización de medios y tecnología” ya que pueden ser un desencadenante de diversas situaciones de aprendizaje efectivo y del desarrollo de competencias a la vez que permiten que

los niños aprendan mejor si tienen tareas, desafíos o problemas en los que las respuestas no son obvias o demasiado simples.

Recursos audiovisuales más conocidos en el medio

Diapositivas: Es una fotografía positiva creada en un soporte transparente, la cual se la crea en un programa de internet llamado power point. A través de ellas se amplía el mensaje verbal, atrae la atención del auditorio, estimula el interés y facilita el entendimiento.

Proyector: Permite al maestro el contacto visual con sus alumnos y el control de la clase durante la proyección. Este aparato tiene una fuente de luz debajo de la plataforma que la atraviesa para proyectar la imagen puesta sobre la pantalla.

Radio: Una experiencia muy gratificante para los niños de esta edad. La utilización de este implemento , los calma y los relaja.

La pizarra interactiva: también denominada Pizarra Digital Interactiva (PDI) consiste en un ordenador conectado a un video proyector, que muestra la señal de dicho ordenador sobre una superficie lisa y rígida, sensible al tacto o no, desde la que se puede controlar el ordenador, hacer anotaciones manuscritas sobre cualquier imagen proyectada, así como guardarlas, imprimirlas, enviarlas por correo electrónico y exportarlas a diversos formatos. La principal función de la pizarra es, pues, controlar el ordenador mediante esta superficie con un bolígrafo, el dedo –en algunos casos- u otro dispositivo como si de un ratón se tratara.

Según CERRILLO Agustí (2010)

“Pizarra digital conlleva la integración del uso de las TICs en las actividades que se realizan habitualmente en el aula: buscar y seleccionar información, realizar trabajos multimedia y presentarlos públicamente... Por ello la utilización de la misma ha de entenderse como una importante y necesaria herramienta de trabajo para facilitar a estudiantes y profesores la aplicación del aprendizaje colaborativo. ” (Pg.355)

Afirma que la pizarra digital es de gran ayuda para realizar trabajos de manera más rápida y manteniendo una mejor presentación, es muy necesaria al momento de educar a los niños y las niñas porque su uso es práctico, fácil y les interesa a los educandos.

.Funciones de los recursos tecnológicos audiovisuales en el pre-escolar.

- **Motivadora:** porque generalmente capta el interés de los alumnos.
- **Catalizadora:** en tanto que permite investigar y construir la realidad partiendo de una experiencia didáctica.
- **Informativa:** porque presenta un discurso específico sobre conceptos, procedimientos y destrezas.
- **Redundante:** en la medida en que ilustra un contenido expresado con otro medio.
- **De comprobación:** porque permite verificar una idea, un proceso u operación.
- **Sugestiva:** por el impacto visual que produce.

Criterios Pedagógicos

En esta categoría se establece la planeación desde el punto de vista pedagógico de los componentes formativo, cognitivo y las dimensiones del desarrollo que se deben tener presente en la elaboración del recurso audiovisual para que este responda a las necesidades del aprendizaje y desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños en el nivel preescolar, además se deben establecer las estrategias de enseñanza.

Según AZINIAN Herminia (2009)

“El enorme potencial cognitivo y comunicacional de las herramientas y servicios de internet nos permite entenderla como una relación social mediada por la tecnología que impone un cambio de perspectiva de la centralización, a la descentralización del acopio a la producción.” (Pg. 38)

Esta autora considera que las nuevas tecnologías van erradicando un verdadero cambio en el aprendizaje, tanto que nos permite investigar y actualizarnos con mucha información diaria.

Se denomina a este como pedagógico instruccional, porque en el se establece toda la planificación, el análisis de la necesidad educativa, las metas de enseñanza aprendizaje y el diseño de las actividades se realizan con el objetivo de que los niños mejoren su habilidad para aplicar funciones cognitivas en la resolución de tareas escolares.

En el criterio pedagógico se debe tener en cuenta los siguientes elementos:

- Planeación de actividades: este aspecto tiene su punto de partida en el público al cual está destinada la herramienta, en tanto a edad y las dimensiones del desarrollo humano para una real pertenencia.
- Condiciones para el aprendizaje: este aspecto contempla las condiciones humanas, ambientales y su influencia en el aprendizaje.
- Las metas de formación: deben ser integrales y tener presente las dimensiones del desarrollo humano: artística, afectiva, cognitiva, espiritual y cognitiva.
- Evaluación: determina el conocimiento que se tiene sobre el estudiante, su proceso y el contexto en el cual se desenvuelve.
- Lenguaje audiovisual: tiene función cognitiva y comunicativa.
- Componente comunicativo: permite la interacción
- Las estrategias de enseñanza: permite determinar la didáctica, lo pedagógico y las condiciones.

El rol del docente actual

El rol del educador es clave como diseñador de entornos de aprendizajes y como agente transformador, a fin de permitirle que su utilidad se maximice cuando consiga asimilarlos a su cultura y a la de su institución educativa. Esta debe apuntar a que cada uno de los docentes conozca y descubra sus intereses personales, su propia realidad y expectativa profesional, es decir como tales herramientas pueden ser utilizadas de manera natural en su quehacer pedagógico.

Según AZINIAN Herminia (2009)

“El docente que plantea como eje del trabajo de aula el aprender a aprender ayuda a sus alumnos a reflexionar acerca de cómo mejorar su propio trabajo; no solo con el conocimiento conceptual sino con las técnicas disponibles en cada momento para construirlo y con solidario.” (Pg. 52)

La autora considera que los docentes son mediadores en el proceso de aprendizaje ellos deben guiar a los educandos para que descubran por si solos y logren un aprendizaje de manera más concreta y a la vez ellos mismos elaboren sus tareas usando las técnicas apropiadas, utilizando la tecnología que es de gran apoyo.

Las nuevas tecnologías no han eliminado las técnicas que se usaban hace años, sino que solo ayudan a mejorar su calidad, aplicándole audio, mejor transmisión y con mayor rapidez. El mundo actual se mueve alrededor de las tecnologías por lo tanto todos debemos saber utilizarlas.

La actual sociedad de la información, caracterizada por el uso generalizado de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en todas las actividades humanas y por una fuerte tendencia a la mundialización económica y cultural, exige que todos los ciudadanos adquieran nuevas competencias

personales, sociales y profesionales, para poder afrontar los continuos cambios que imponen en todos los ámbitos los rápidos avances de la ciencia y la nueva economía global.

El impacto que conlleva el nuevo marco globalizado del mundo actual son poderosas herramientas (TIC), está induciendo una profunda revolución en todos los ámbitos sociales que afecta también y muy especialmente, al mundo educativo, Estamos ante una nueva cultura que supone nuevas formas de ver y entender el mundo que nos rodea, que ofrece nuevos sistemas de comunicación interpersonal de alcance universal, nos informa de todo nos proporciona medios para viajar con rapidez a cualquier lugar e instrumentos tecnificados para realizar nuestros trabajos y a la vez presenta nuevos valores y normas de comportamiento. Todo esto repercute en el ámbito educativo.

Ante la cambiante sociedad actual las necesidades de formación de los ciudadanos se prolongan más allá de los primeros estudios profesionalizadores y se extienden a lo largo de toda su vida. La formación continua resulta cada vez más imprescindible, tanto por las exigencias derivadas de los cambios en los entornos laborales como también para hacer frente a los cambios que se producen en los propios entornos domésticos

Crece la importancia de la educación informal a través de los medios de comunicación social y muy especialmente Internet. Aunque los conocimientos adquiridos ocasionalmente a través de estos medios muchas veces resultan desestructurados y poco precisos, la cantidad de tiempo que las personas les dedican y las infinitas posibilidades de acceso a atractivas informaciones multimedia que proporcionan (periódicos y revistas, películas, programas TV, informativos de actualidad, reportajes, todo tipo de páginas web, juegos...) hacen de ellos una de las principales fuentes de información y formación de los ciudadanos.

PAVÓN Aldo (2010)

“La supervisión es un lugar que educa y su análisis nos lleva a contemplar en su doble aspecto: como acto individual y como organización, por su parte la sociedad del conocimiento es un texto a construir. A nosotros sea como integrantes de una organización o como actores individuales nos reclamara algún tipo de preparación y una búsqueda de sentidos.” (pg. 17)

El vigilar de manera prudente nos lleva a formar una sociedad organizada, preparados para enfrentar los nuevos desafíos que se nos presenten en nuestro diario vivir y los docentes ayudan mediante esta vigilancia a formar estudiantes con calidad humana y moral respetando los derechos de otros seres humanos.

Aparecen nuevos entornos formativos en el ciberespacio, que liberan a los estudiantes y profesores de las exigencias de coincidencia en el tiempo y en el espacio, y facilitan así el acceso a la formación en cualquier circunstancia a lo largo de toda la vida. Y por supuesto todo ello exige nuevas competencias profesionales para los formadores.

Lo que nos falta:

Un cambio real de paradigma en torno al proceso educativo. Este punto a juicio personal es el más relevante porque todavía seguimos organizando el currículo para nativos digitales con estrategias para inmigrante digitales. No podemos esperar favorecer aprendizajes de calidad enriquecidos con TIC, si no favorecemos frente a los cambios necesarios respecto de como vemos la pedagogía para los requerimientos de este nuevo siglo.

Según CERVERA David (2010)

“Las nuevas tecnologías de la información también ponen al alcance del docente nuevas herramientas y métodos para la enseñanza, y es previsible que la introducción de las TIC cambie en alguna medida los procesos relacionados con el aprendizaje. Las TIC se constituyen en un medio atractivo y potente para la presentación de contenidos, además de multiplicar las

posibilidades metodológicas y poner al alcance del mundo mucha más información.” (Pg. 96)

Con las tics solo se trata de plasmar los conocimientos de los docentes a través de una manera gráfica, divertida e interesante, usando todas las herramientas disponibles en la actualidad, para así ir creciendo como profesionales capaz de adaptarse a los cambios del mundo.

Fortalecer las competencias TIC en las y los educadores. Actualmente, los recursos humanos con competencias, es el mejor aprovechamiento pedagógico de las TIC, en la educación del preescolar son escasos y en muchas ocasiones, las capacitaciones que se realizan no atienden las necesidades de los profesionales de este nivel educativo y se ve las diferencias en los niveles de apropiación que ellas y ellos tienen respecto a estos recursos.

En la medida que mejoremos substancialmente la oferta de capacitación en esta línea, lograremos el éxito esperado y necesario en estos tiempo. Sistematizar el uso de TIC en este nivel. Y en la medida que se sistematicen las experiencias de integración y se difundan los recursos disponibles en el país, se permitirá al educador tomar mejores decisiones al momento de integrar estos recursos y fortalecer sus competencias TIC.

Nativos informáticos

Los nativos informáticos tienen una visión diferente es hay que reconocer que las nuevas generaciones requieren de recursos didácticos diferentes a los que clásicamente están acostumbrados.

El aprendizaje, el estudio y la educación juegan un papel muy importante en el desarrollo de la sociedad siendo uno de los motores de su proceso evolutivo. Es por ello que la docencia siempre debe adaptarse a los procesos nuevos de aprendizaje y comprender las características de los individuos que en cada momento la componen.

En la actualidad se puede observar el cambio que tiene el plano educativo y tecnológico que ha causado una revolución cambiando hasta nuestros hábitos de vida , la influencia de la tecnología se empieza a percibir en las generaciones más jóvenes , estas están creciendo y desarrollándose en un ambiente plagado de tecnología . A todos ellos se los llama nativos informáticos.

Este término fue acuñado por Marc Prensky, autor del libro “Enseñanza nativos digitales”. Es conocido por ser el inventor y divulgador de los términos nativos digitales e inmigrantes digitales, los que aparecieron por primera vez en su libro Inmigrantes Digitales dado a difusión en el año 2001. El uso de la palabra nativo surge a partir de que estos podrían ser considerados como habitantes de otro país, ya que entre otras cosas pareciera que han forjado su propio idioma.

Nativos digitales e inmigrantes digitales

Prensky describe a los nativos digitales como las personas que, rodeadas desde temprana edad por las nuevas tecnologías (por ejemplo: computadoras, videojuegos, cámaras de video, celulares) y los nuevos medios de comunicación que consumen masivamente, desarrollan otra manera de pensar y de entender el mundo. Por oposición, define al inmigrante digital como la persona nacida y educada antes del auge de las nuevas tecnologías.

Los nativos digitales aman la velocidad cuando de lidiar con la información se trata. Les encanta hacer varias cosas al mismo tiempo. Prefieren el universo gráfico al textual. Eligen el libro y la era analógica.

BOZÁ Ángel (2010)

“Los nativos digitales aportan un nuevo talento y una nueva forma de ser y tiene claro que en la medida que comparten su creatividad con millones de personas, pueden dar lugar a un conocimiento hasta ahora inalcanzable para las civilizaciones anteriores, aunque

si se reconoce que las formas del alumnado están cambiando de manera rápida.” (pg. 72)

Las nuevas generaciones son llamadas nativos digitales ya que, son ellos capaces de manejar de una forma tan sencilla las nuevas tecnologías para dar a conocer a todos lo fácil y rápido que se puede comunicar con cualquier parte del mundo, en la educación se implementan estos cambios de manera favorable y con entusiasmo por parte de los estudiantes.

Los inmigrantes digitales no ven la TV, no valoran la capacidad de hacer varias cosas al mismo tiempo propia de los milenaristas, detestan los videojuegos. Sin que los docentes las escuchen, las protestas de los chicos son cada vez más explícitas y concretas. Muchos docentes insisten en que los chicos tienen que desacelerarse cuando están en clase. No es que los nativos digitales, no presten atención, si no que directamente no se interesan por ese entorno que les adviene como un túnel del tiempo.

La disyunción es clara: o los inmigrantes digitales aprenden a enseñar distinto, o los nativos digitales deberán retrotraer sus capacidades cognitivas e intelectuales a las que predominaban dos décadas o más atrás

Desafíos pedagógicos

Aquí se enfrenta al nativo digital (alumno tecno-competente) y el inmigrante digital (la escuela tradicional) para mostrar que la simple reproducción de los métodos que funcionaron en el pasado está condenada al fracaso, y provocará sólo el desinterés. Sugiere apoyarse particularmente sobre el potencial que entrevé en el uso de los videojuegos en contexto de aprendizaje. Pone de relieve su capacidad de motivar al joven, y hacerlo activo aprovechando un modo de aprendizaje que refuerza la autonomía y el pensamiento reflexivo. Más generalmente, subraya la necesidad para la institución escolar de abrirse de las formas de aprendizaje informal, y propone reformar la pedagogía vigente en las

escuelas desarrollando un entorno de aprendizaje más motivador y acorde con las capacidades de esta nueva generación.

FUNDAMENTACION PEDAGOGICA

Basado en la teoría del construccionismo, la propuesta pedagógica invita a la innovación desde el diseño de ambientes de aprendizaje para favorecer el desarrollo cognoscitivo del educando.

Según FALBEL, el construccionismo es una teoría de la educación en donde las nuevas tecnologías son vistas como objetos con las cuales se piensan. Además comporten la connotación de juegos de construcciones. La construcción tiene un lugar en la cabeza que se verá potenciada si va acompañada de la construcción de algo público en el mundo: un cuento, un cd.

Fundamentándonos en todas estas teorías pedagógicas, consideramos que es fundamental la elaboración de un entorno de aprendizaje. La labor educativa el diseño de tal ambiente, adquiere relevancia en tanto que se convierte en la guía que orienta, la continuidad de las acciones, el establecimiento y la adecuada distribución de las actividades en el tiempo, anticipa los recursos materiales y humanos así como las relaciones que surgen entre los diferentes agentes involucrados.

AZINIAN Herminia (2009)

“El aumento de conocimiento científico, tecnológicos y sociales experimentados en el siglo XX y de información que diariamente se producen y transmite en el mundo, la utilización masiva de las tecnologías de la información y la comunicación con una penetración que genera transformaciones en todos los campos de actividad humana y un contexto de globalización política, económica y cultural hacen que la sociedad se caracterice por el cambio y la complejidad”.(pg. 21)

Debido a todas las tecnologías generan diariamente cambios en la sociedad todo se vuelve más técnico y digital .Las necesidades, ideas, valores y creencias de un grupo social en una época y en un lugar determinado genera las tecnologías.

FUNDAMENTACION PSICOLOGICA

Este proyecto podemos relacionarlo con el aprendizaje significativo basado en la teoría de AUSUBEL indica que los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos, pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

Ausubel nos habla de dos tipos de aprendizaje que pueden ocurrir en el salón de clases:

- 1.- La que se refiere al modo en que se adquiere el conocimiento.
- 2.- La relativa a la forma en que el conocimiento es subsecuentemente incorporado a la estructura de conocimientos o estructuras cognitivas del educando.

Para que el aprendizaje sea significativo son necesarias al menos dos condiciones. En primer lugar, el material de aprendizaje debe poseer un significado en si mismo, es decir. Sus diversas partes deben estar relacionadas con cierta lógica; El segundo lugar que el material resulte potencialmente significativo para el estudiantes, es decir, que este posea en su estructura de conocimiento ideas inclusoras con las que pueda relacionarse el material.

Para lograr el aprendizaje de un nuevo concepto, según Ausubel es necesario tender un puente cognitivo entre el nuevo concepto y alguna idea de carácter mas general ya presente en la mente del alumno. Este puente cognitivo recibe el nombre de organizador previo y consistiría en una o varias ideas

generales que se presentan antes de los materiales de aprendizajes propiamente dichos con el fin de facilitar su asimilación.

FERNÁNDEZ Baltasar (2008)

“Las nuevas tecnologías desempeñan un papel esencial y están incorporadas en la arquitectura de los espacios urbanos, forman parte de ellos, conviven en nuestra cotidianeidad. Gestionan y controlan la realidad urbana, a veces de forma sutil, y otras con una presencia plena. Las nuevas tecnologías influyen de forma determinante en la organización de los lugares, las nuevas formas de vida y la organización en general.” (pg. 126)

Las tecnologías influyen en la vida, diaria en la forma de organizarnos, en la vida estudiantil, porque se puede mantener contacto con los maestros a pesar de las distancias y esto influye en la realización de actividades diarias.

FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Podemos basar este proyecto en la teoría de Engels y Marx crean su teoría del Materialismo dialéctico que se apoya en los datos resultados y avances de la ciencia y su esencia se mantiene en correspondencia y vigencia con la tradicional orientación progresista del pensamiento racional científico. La cuestión básica en filosofía tiene dos aspectos fundamentales. La primera la cuestión de la esencia, de la naturaleza del mundo. El segundo aspecto es la cuestión de la cognoscibilidad del mismo.

La cuestión filosófica más importante para el materialismo dialéctico es, si el mundo está en constante movimiento, cambios y desarrollo cualitativo y en una interconexión universal, el desarrollo de la naturaleza, la sociedad humana y el pensamiento también deben estar en constante cambio.

GUTIERREZ, José (2010)

“La capacidad de internet y las nuevas tecnologías para la difusión de información y conocimientos a desbordado todas las expectativas que se pudieran tener. Resulta sencillamente inimaginable la cantidad de recursos a la que un estudiante o ciudadano tiene acceso actualmente”.(pg. 57)

El internet crea nuevas experiencias si se sabe utilizar de manera correcta ya que posee gran cantidad de información y nos da todos los recursos necesarios para realizar investigaciones de calidad por que se encuentran actualizada constantemente.

FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

Según la teoría de Piaget y su sistema nos relata sus evidencias empíricas, pues han dado respuestas a muchas interrogantes de la psicología cognoscitiva en general y el procesamiento de la información en particular. Piaget dice que el desarrollo cognoscitivo consiste en las formas de procesar la información que cambia conforme creemos y aprendemos más.

Piaget postula que el proceso de desarrollo intelectual procede de la siguiente manera: Los esquemas se organizan en operaciones, que se combinan para formar etapas cualitativamente diferentes de conocimiento cognoscitivo.

Conforme el ser humano se desenvuelve, emplea esquemas más complejos para organizar la información y entender el mundo externo.

Todo el desarrollo cognoscitivo cuando va creciendo lo va a desarrollar de manera eficaz dependiendo en parte de los procesos de escolarización que ha sufrido el estudiante.

Según LUCAS Antonio (2013)

“La importancia de las tecnologías de la información, desde el punto de vista económico y social, está en permitir el traslado, almacenamiento, búsqueda y clasificación de la información a cualquier lugar de un modo rápido y barato” (pg. 119)

Para Marín las tecnologías dan lugar a transformar cambios económicos y sociales logrando así un interés por los nuevos aprendizajes y que la sociedad se interese por conocer las nuevas tecnologías, logrando así crear nuevas tendencias que han ido transformando nuestros modos de vida.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Constitución de la República del Ecuador

Sección quinta

Educación

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Ley Orgánica de Educación

Título II

Capítulo III. Derechos y obligaciones de los estudiantes.

Art. 7.- Derechos.- Los estudiantes tienen los siguientes derechos:

- c) Recibir gratuitamente servicios de carácter social y psicológico.
- d) Recibir apoyo pedagógico y tutorías académicas de acuerdo con sus necesidades.

Capítulo V. Derechos y obligaciones de las madres y padres de familia y representantes legales.

Art. 12.- Obligaciones.- Las madres y padres de familia tienen las siguientes Obligaciones:

- e) Propiciar un ambiente de aprendizaje adecuado en su hogar organizado espacios dedicados para las obligaciones escolares, la recreación y el esparcimiento, en el marco de un tiempo adecuado.
- f) Fomentar actividades extracurriculares que contemplen el desarrollo emocional, físico y sicosocial de sus representados.

Código de la Niñez y Adolescencia

Libro II niño, niña y adolescente en sus relaciones de familia.
Disposiciones generales.

Art. 96.- Naturaleza de la relación familiar.- La familia es el núcleo básico de la formación social, es el medio natural y necesario para el desarrollo integral de sus miembros, principalmente los niños, niñas y adolescentes. Recibe el apoyo y protección del Estado a efecto de que cada uno de sus integrantes pueda ejercer plenamente sus derechos y asumir sus deberes y responsabilidades.

Sus relaciones jurídicas internas de carácter no patrimonial son personalísimas y, por lo mismo, irrenunciables, intransferibles e intransmisibles. Salvo los casos expresamente previstos por la ley, son también imprescriptibles.

VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

Variable independiente:

La pedagogía informática como estrategia para desarrollar las funciones cognitivas en los niños de 5 a 6 años.

Variable dependiente:

Diseño y ejecución de talleres dirigidos a los docentes.

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

Afrontar: Hacer cara a un peligro, problema o situación comprometida.

Aprendizaje: Acción y efecto de aprender algún arte u oficio.

Asimilación: Comprender lo que se aprende, incorporarlo a los conocimientos previos.

Catalizador: cuerpo capaz de producir la transformación catalítica.

Catálisis: transformación química motivada por sustancias que no se alteran en el curso de la reacción.

Centralización: acción y efecto de centralizar.

Centralizar: Dicho del poder público: Asumir facultades atribuidas a organismos locales.

Cognición: acción y efecto de conocer.

Connotar: Dicho de una palabra. Conllevar, además de su significado propio o específico, otro de tipo expresivo o apelativo.

Contraste: Oposición, contraposición o diferencia notable que existe entre personas o cosas.

Crítica: Se dice del estado, momento, punto, etc. en que esta se produce.

Destila: Revelar, hacer surgir lo contenido u oculto.

Descentralizar: Transferir a diversas corporaciones u oficios parte de la autoridad que antes ejercía el gobierno supremo del estado.

Descriptiva: adj. Que describe.

Disyunción: Separación de dos realidades, cada una de las cuales está referida intrínsecamente la una a la otra.

Docente: Que enseña. Perteneciente o relativo a la enseñanza.

Enfocar: Dirigir la atención o el interés hacia un asunto o problema desde unos supuestos previos, para tratar de resolverlo adecuadamente.

Étnicos: perteneciente o relativo a una nación raza o etnia.

Excepcional :que se aparta de lo ordinario, o que ocurre rara vez.

Extracurricular: Dicho de una cosa: que no pertenece a un currículo o no está incluido en el.

Frecuencia: repetición mayor o menor de un acto.

Habilidades: Capacidad y disposición para algo.

Indagar: intentar averiguar, inquirir algo discuriendo o con preguntas.

Instruccional: caudal de conocimientos adquiridos.

Interactivo: Dicho de un programa que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario.

Intercultural: común a varias culturas.

Nativos: perteneciente o relativo al país o lugar en que alguien ha nacido.

Pedagógicos: Se dice de lo expuesto con claridad que sirve para educar o enseñar.

Propiciar: favorecer la ejecución de algo.

Recursos: Conjunto de elementos disponibles para resolver una necesidad o llevar a cabo una empresa.

Reconstruye : unir, evocar recuerdos o ideas para completar el conocimiento de un hecho o el concepto de algo.

Recopilación: resumen o reducción breve de una obra o un discurso.

Redundante: que tiene redundancia.

Sistematizar: organizar según un sistema.

Sugestiva: que sugiere

Sustentable: que se puede defender con razones.

Tecnología: Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.

CAPITULO III

METODOLOGIA

La metodología es el estudio del método. Una metodología es aquella guía que se sigue a fin de realizar las acciones propias de una investigación. En términos más sencillos se trata de la guía que nos indica qué hacer y cómo actuar cuando se quiere obtener algún tipo de investigación. Es posible definir una metodología como aquel enfoque que permite observar un problema de una forma total, sistemática y disciplinada.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población: Es el conjunto de sujetos en los que se va a realizar la investigación. Son todos los sujetos que están en un curso, en una ciudad, en una escuela, en una institución, o en varios cursos, escuelas; que van a constituir el objeto a quien se pretende solucionar el problema.

MORÁN F. (2011)

“Es un conjunto de elementos con características similares o comunes. Sirven para una investigación en lugar y tiempos determinados”. (pg.91)

Son elementos con características iguales que nos ayudan a que la investigación se realice en un tiempo determinado. La población en esta investigación se estratificó en: Autoridades, Docentes y Representantes Legales.

Cuadro N° 2

ITEN	ESTRATO	POBLACIÓN
1	Autoridad	1
2	Docentes	20
3	Representantes Legales	300
	TOTAL	321

Fuente: Esc. Fiscal Mixta Ciudad de Latacunga # 205

Elaborado por: GALARZA MENA DIANA SORAYA

MORÁN F. (2011)

“La muestra es una técnica de recolección de datos que nos permite investigar a través de una fracción de la población todo el conglomerado, teniendo en cuenta que las partes son iguales al todo” (P: 90)

Por medio de la muestra recogemos los datos precisos para saber de manera numérica cual es la población existente.

Muestra:

Es un conjunto de la población, que será objeto de las observaciones, entrevistas, aplicaciones de encuestas, etc., que se llevará a cabo dependiendo del problema, el método y de la finalidad de la investigación.

En este proyecto la muestra es de tipo no probabilístico opinático: es el muestreo en que el investigador que conoce a la población, escoge a los individuos que tienen las características específicas para la investigación o a conocedores de la investigación.

Cuadro N° 3

ITEN	ESTRATO	MUESTRA
1	Autoridad	1
2	Docentes	10
3	Representantes Legales	20
	TOTAL	31

Fuente: Esc. Fiscal Mixta Ciudad de Latacunga # 205
Elaborado por: GALARZA MENA DIANA SORAYA

TECNICAS DE INVESTIGACION

Se utilizaron como técnicas primarias: la observación, la entrevista y la encuesta; y como técnicas secundarias la documentación bibliográfica.

La Observación:

Es una técnica fundamental de todo proceso investigativo, en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos.

La Encuesta:

Es un cuestionario que permite la recopilación de datos concretos acerca de la opinión, comportamiento de uno o varios sujetos de la investigación.

La Entrevista:

Es un diálogo intencional, provocado por el entrevistador, que se orienta hacia el cumplimiento de objetivos prefijados y en el que el entrevistado responde con sus propias palabras.

La Documentación Bibliográfica:

Es el listado de obras consultadas que se registrarán en orden alfabético por apellidos de los autores.

PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

La información se procesa mediante un sistema computarizado en Microsoft EXCELL con cuadros estadísticos, con frecuencia y porcentaje. Una vez ingresados los resultados en las tablas estadísticas se procedió a representar gráficamente la información y realizar el análisis respectivo.

Los criterios de los docentes y representantes legales encuestados dieron a conocer los conocimientos que tienen acerca del tema: La pedagogía informática como estrategia para desarrollar las funciones cognitivas en los niños de 5 a 6 años

RECOLECCION DE LA INFORMACIÓN

Para este proyecto se utilizará la recolección de información, mediante:

- Información bibliográfica
- Consulta en Internet
- La entrevista
- La encuesta
- Revistas Científicas, textos y folletos

Además se pudo recoger información mediante una encuesta realizada a la comunidad educativa elaborando un oficio donde se pidió la autorización correspondiente para la realización de dicha encuesta especificando hora y día a realizarse.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En el análisis e interpretación de resultados se realizó una investigación de campo que se aplicó en Representantes Legales, Director y Docentes de la escuela Fiscal Mixta “Ciudad de Latacunga” # 205.

Dentro de esta investigación se puede apreciar los resultados que proyecta debido a que las personas desconocen el tema: La pedagogía informática como estrategia para desarrollar las funciones cognitivas en los niños de 5 a 6 años.

La Sociedad de la Información debe convertirse en la sociedad del aprendizaje permanente; lo que significa que las fuentes de educación y la formación deben extenderse fuera de las instituciones educativas tradicionales.

Posteriormente las siguientes páginas están agrupadas con gráficos, cuadros en los que se realizó preguntas alternativas que son de fácil acceso a investigar, se trabajó en los programas de Word y Microsoft Excel cada pregunta esta tabulada con sus respectivos gráficos estadísticos y los resultados en porcentajes.

RESULTADO DE LA ENCUESTA A LOS DOCENTES

1. ¿ Usted cree qué es necesario que todos los docentes conozcan el uso de los recursos tecnológicos?

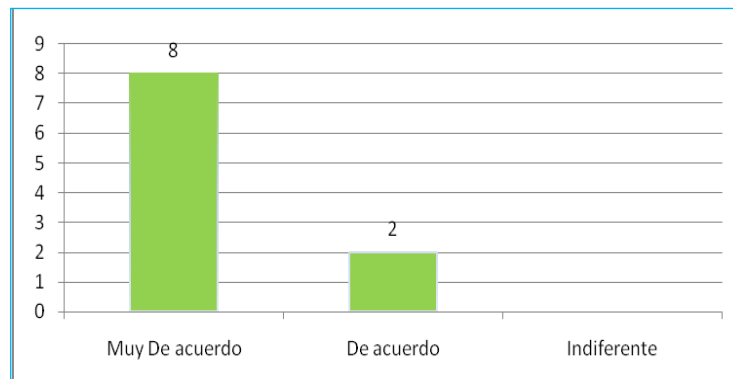
Cuadro # 4 RECURSOS TECNOLOGICOS

No.	VALORACIÓN	f	%
1	Muy De acuerdo	8	80%
2	De acuerdo	2	20%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Grafico # 1 RECURSOS TECNOLOGICOS



Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Análisis: Analizando la pregunta se ha podido evidenciar que los Docentes encuestados el 80 % están muy de acuerdo en: que : Es necesario que los docentes conozcan el uso de los recursos tecnológicos y el 20 % está de acuerdo. Por lo tanto ellos desean que se los capacite constantemente en el correcto uso de los mismos.

2. ¿Cree usted que los medios tecnológicos se han convertido en una herramienta fundamental para el aprendizaje?

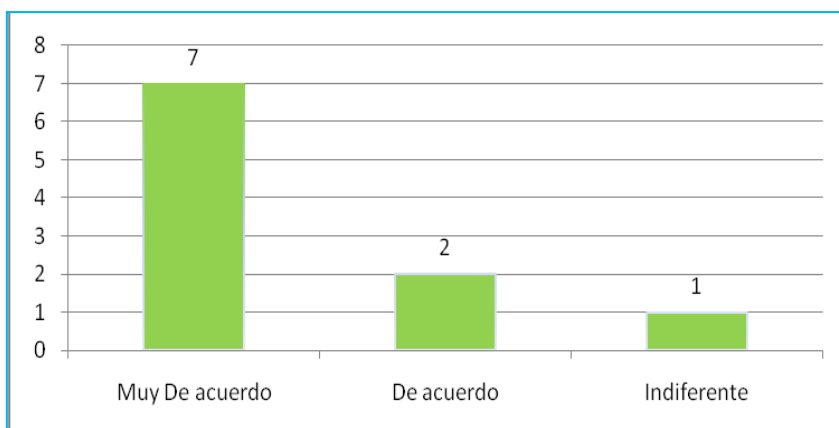
Cuadro # 5 MEDIOS TECNOLÓGICOS

No.	VALORACIÓN	f	%
1	Muy De acuerdo	7	70%
2	De acuerdo	2	20%
3	Indiferente	1	10%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Grafico # 2 MEDIOS TECNOLÓGICOS



Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Análisis:

Analizando la pregunta los Docentes encuestados es el 70 % están muy de acuerdo en que los medios tecnológicos se han convertido en una herramienta fundamental para el aprendizaje, el 20 % está de acuerdo y el 10 % está indiferente. Se puede concluir que los medios tecnológicos se encuentran en cualquier lugar y para realizar la mayoría de las actividades, es decir que son muy necesarios en la vida diaria.

3.-¿Considera usted que la pedagogía informática puede ayudar a mejorar el rendimiento de los educandos?

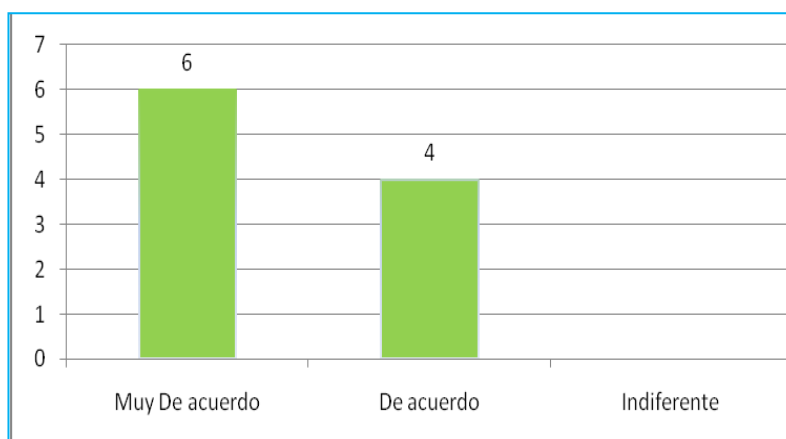
Cuadro # 6 PEDAGOGÍA INFORMÁTICA

No.	VALORACIÓN	f	%
1	Muy De acuerdo	6	60%
2	De acuerdo	4	40%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Grafico # 3 PEDAGOGÍA INFORMÁTICA



Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por : GALARZA MENA DIANA SORAYA

Análisis: De acuerdo a la pregunta de los Docentes encuestados el 60 % están muy de acuerdo en: que: la pedagogía informática puede ayudar a mejorar el rendimiento de los educandos y el 40 % está de acuerdo. Se puede concluir que los docentes usan los medios tecnológicos como recursos pedagógicos en sus clases para ayudar a los educandos en su aprendizaje.

4.- ¿Usted cree qué en el salón de clase se puede trabajar con las TICS?

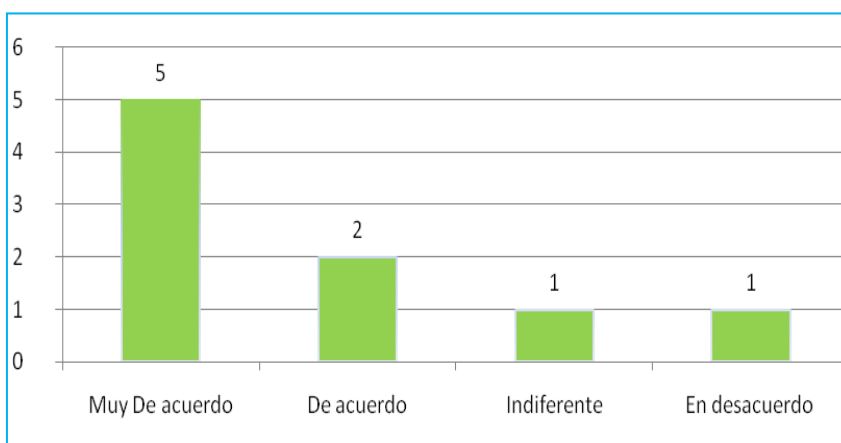
Cuadro # 7 TICS

No.	VALORACIÓN	f	%
1	Muy De acuerdo	5	50%
2	De acuerdo	2	20%
3	Indiferente	1	10%
4	En desacuerdo	1	10%
	TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Grafico # 4 TICS



Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Análisis: Analizando la pregunta De los Docentes encuestados el 50 % están muy de acuerdo en: que en el salón de clases se puede trabajar con las TICs, el 20 % está de acuerdo, el 10% es indiferente y el 10% en desacuerdo. Se puede concluir que los maestros utilizan las TICS dentro de sus salones de clases como un medio audiovisual novedoso e interesante, para así obtener una mayor atención por parte de los alumnos y que realicen un aprendizaje diferente y entretenido.

5.- ¿Cree usted que los recursos tecnológicos son una necesidad para el ser humano?

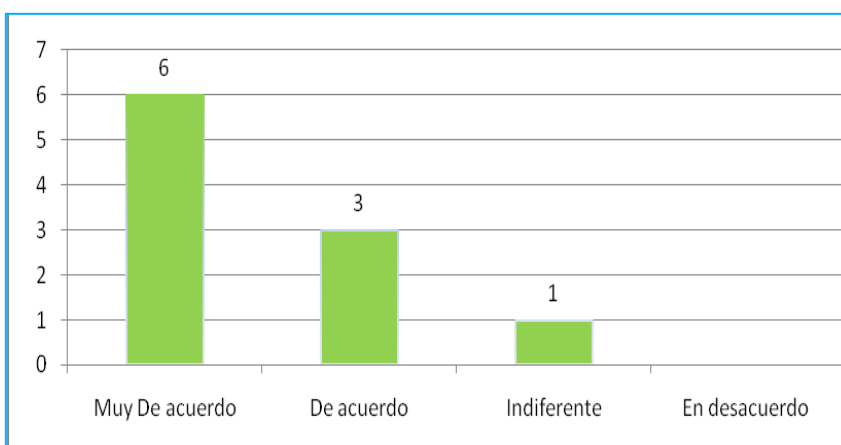
Cuadro # 8 NECESIDADES DEL SER HUMANO

No.	VALORACIÓN	f	%
1	Muy De acuerdo	6	60%
2	De acuerdo	3	30%
3	Indiferente	1	10%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Grafico # 5 NECESIDADES DEL SER HUMANO



Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Análisis: Analizando la pregunta de los Docentes encuestados el 60 % están muy de acuerdo en: que: los recursos tecnológicos son una necesidad para el ser humano, el 30 % está de acuerdo y el 10% es indiferente. Por lo tanto se puede concluir que las tecnologías son algo necesarias para el diario vivir como un medio indispensable para el desarrollo de nuestras actividades diarias.

6.- ¿Está de acuerdo con qué la pedagogía informática desarrolla habilidades en los párvulos?

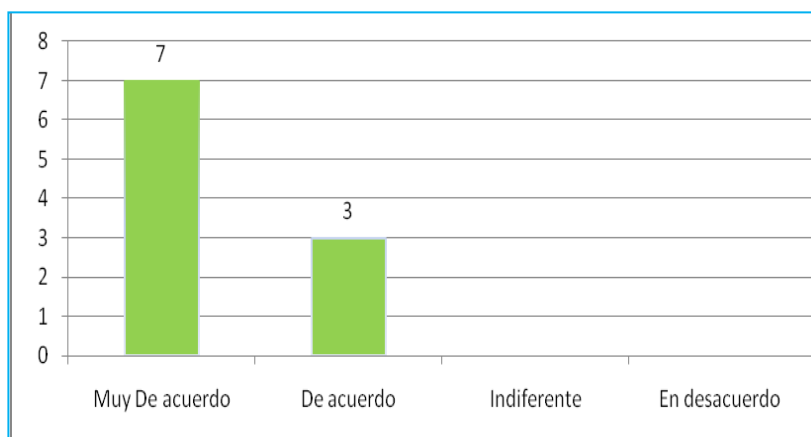
Cuadro # 9 DESARROLLO DE HABILIDADES

No.	VALORACIÓN	f	%
1	Muy De acuerdo	7	70%
2	De acuerdo	3	30%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Grafico # 6 DESARROLLO DE HABILIDADES



Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Análisis: Analizando la pregunta de los Docentes encuestados el 70 % están muy de acuerdo en: que: la pedagogía informática desarrolla habilidades en los párvulos y el 30 % está de acuerdo. Por lo tanto se puede concluir que la informática si desarrolla las habilidades en los educandos porque despierta su creatividad e inteligencia en los niños y niñas.

7.- ¿Usted cree que los recursos tecnológicos faciliten la comunicación entre la comunidad educativa ?

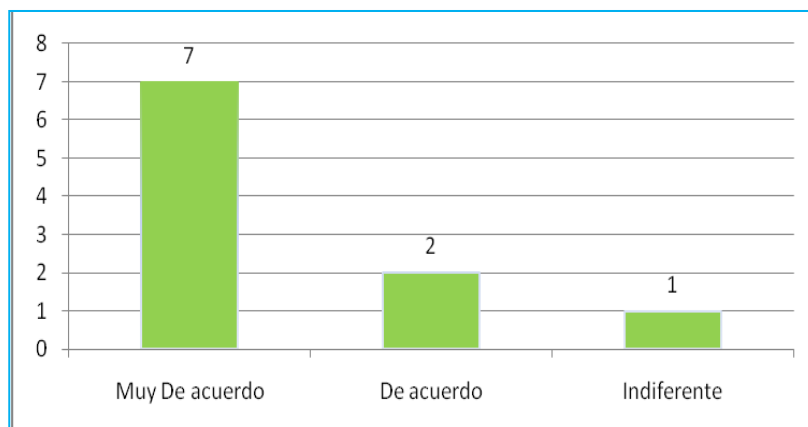
Cuadro # 10 COMUNIDAD EDUCATIVA

No.	VALORACIÓN	f	%
1	Muy De acuerdo	7	70%
2	De acuerdo	2	20%
3	Indiferente	1	10%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Grafico # 7 COMUNIDAD EDUCATIVA



Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Análisis: Analizando la pregunta de los Docentes encuestados es el 70 % están muy de acuerdo en que los recursos tecnológicos faciliten la comunicación entre la comunidad educativa, el 20 % está de acuerdo y el 10 % está indiferente. Por lo tanto se puede concluir que a través de las tecnologías exista una comunicación entre la triada educativa.

8.- ¿Está de acuerdo qué se utilice la informática desde el preescolar?

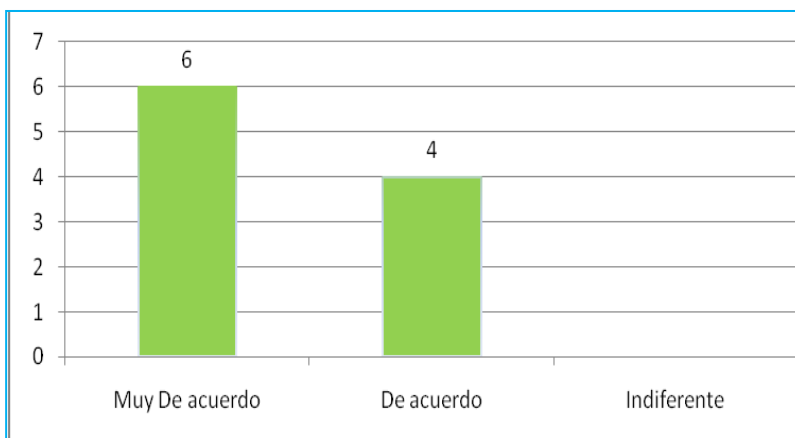
Cuadro # 11 LA INFORMÁTICA

No.	VALORACIÓN	f	%
1	Muy De acuerdo	6	60%
2	De acuerdo	4	40%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Grafico # 8 LA INFORMÁTICA



Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Análisis: De acuerdo a la pregunta de los docentes encuestados es el 60 % están muy de acuerdo en que se utilice la informática desde la edad preescolar y el 40 % está de acuerdo. Por lo tanto se puede concluir que se deben preparar a los niños desde el preescolar para el manejo de las tecnologías para que así sea más fácil su aprendizaje.

9.- ¿Conoce usted qué son los nativos informáticos?

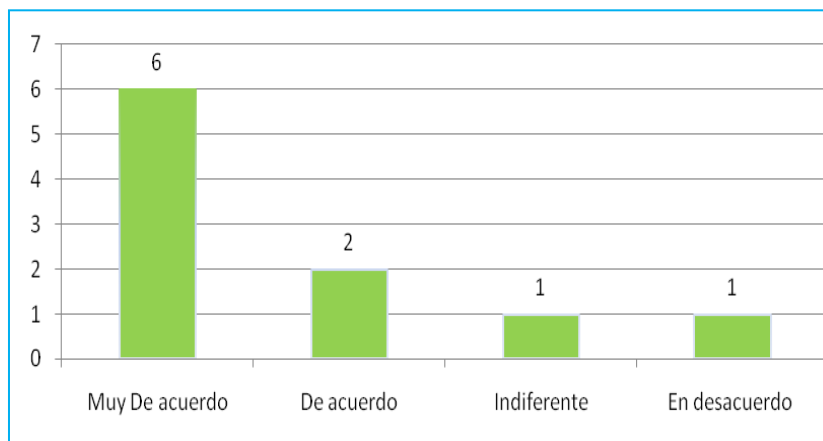
Cuadro # 12 NATIVOS INFORMÁTICOS

No.	VALORACIÓN	f	%
1	Muy De acuerdo	6	60%
2	De acuerdo	2	20%
3	Indiferente	1	10 %
4	En desacuerdo	1	10%
	TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Grafico # 9 NATIVOS INFORMÁTICOS



Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Análisis :Analizando la pregunta de los Docentes encuestados es el 60 % están muy de acuerdo en que son los nativos informáticos, el 20 % está de acuerdo, el 20% es indiferente y el 10% está en desacuerdo. Por lo tanto deben conocer el concepto de que son los nativos informáticos.

10.- ¿Considera usted necesario que todos los docentes sean capacitados mediante talleres sobre el uso de los medios tecnológicos?

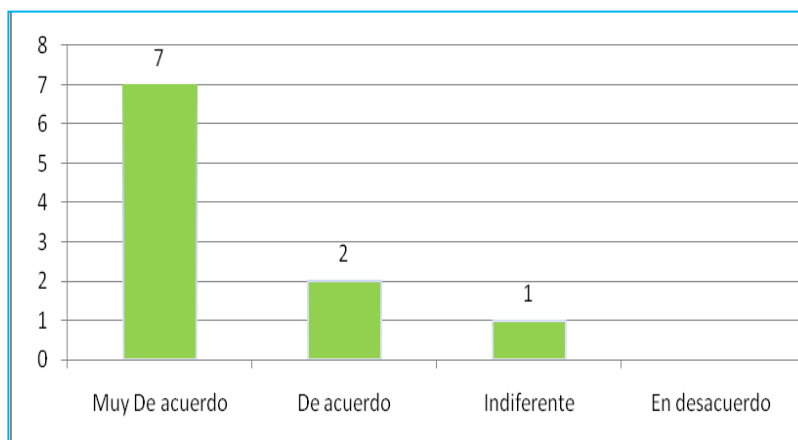
Cuadro # 13 DOCENTES CAPACITADOS

No.	VALORACIÓN	f	%
1	Muy De acuerdo	7	70%
2	De acuerdo	2	20%
3	Indiferente	1	10%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Grafico # 10 DOCENTES CAPACITADOS



Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por : GALARZA MENA DIANA SORAYA

Análisis: Analizando la pregunta de los docentes encuestados es el 70 % están muy de acuerdo en que los docentes sean capacitados mediante talleres sobre el uso de los medios tecnológicos, el 20 % está de acuerdo y el 20% es indiferente. Se concluye que los docentes si deben recibir talleres de capacitación para que aprendan a usar los recursos tecnológicos en sus actividades académicas.

RESULTADO DE LA ENCUESTA A LOS REPRESENTANTES LEGALES

1.- ¿Se deberían organizar talleres para que los representantes legales conozcan más sobre los medios tecnológicos?

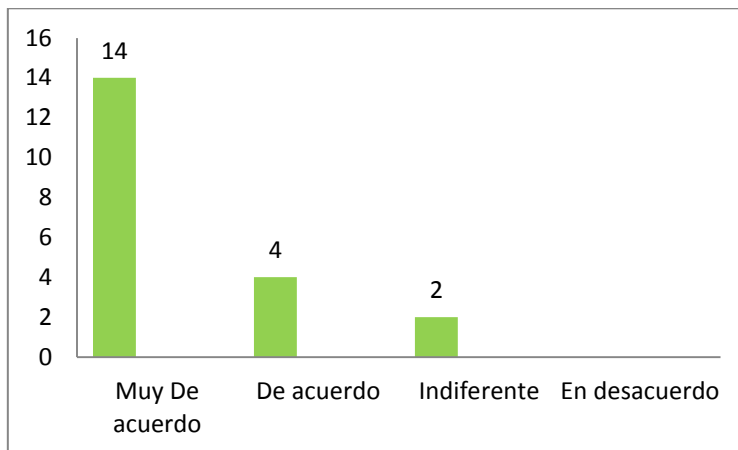
Cuadro # 14 REPRESENTANTES LEGALES

No.	VALORACIÓN	f	%
1	Muy De acuerdo	14	70%
2	De acuerdo	4	20%
3	Indiferente	2	10%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Gráfico # 11 REPRESENTATES LEGALES



Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Análisis: De los Representantes Legales encuestados es el 70 % están muy de acuerdo en que Se deberían organizar talleres para que los representantes legales conozcan más sobre los medios tecnológicos el 20 % está de acuerdo y el 10 % está indiferente. Por lo tanto se concluye que si se deben organizar talleres para que los representantes legales dominen el uso de la tecnología y sean de ayuda a los docentes en la tarea educativa, como un refuerzo en casa con los estudiantes.

2.- ¿Es necesario que los docentes se capaciten sobre como trabajar con los medios tecnológicos?

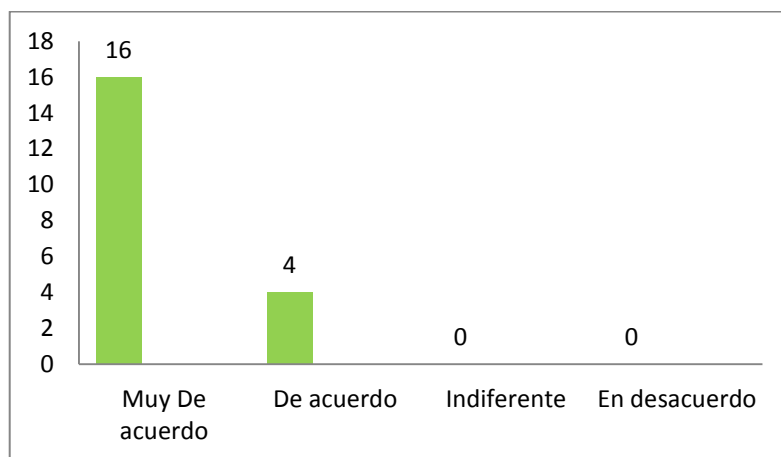
Cuadro # 15 MEDIOS TECNOLÓGICOS

No.	VALORACIÓN	f	%
1	Muy De acuerdo	8	80%
2	De acuerdo	2	20%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por : GALARZA MENA DIANA SORAYA

Gráfico # 12 MEDIOS TECNOLÓGICOS



Fuentes: Docentes de la institución

Elaborado por : GALARZA MENA DIANA SORAYA

Análisis: De los Representantes Legales encuestados el 80 % están muy de acuerdo en que :Es necesario que los docentes se capaciten sobre como trabajar con los medios tecnológicos y el 20 % está de acuerdo. Por lo tanto es muy necesario que los docentes sepan el correcto uso de los medios tecnológicos.

3.- ¿Conoce los beneficios de los medios tecnológicos?

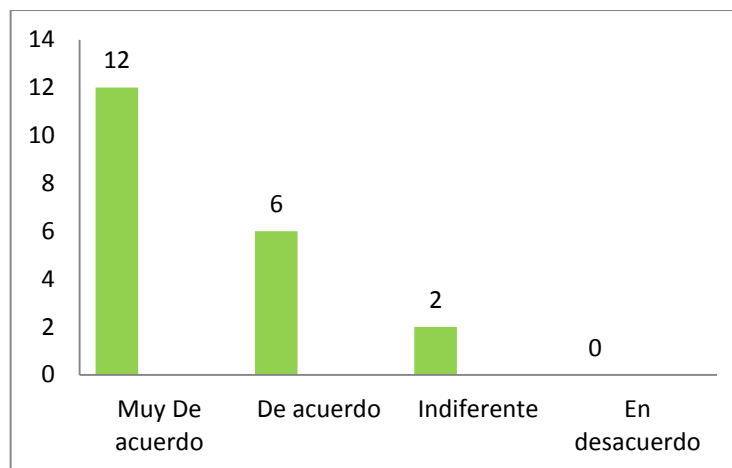
Cuadro # 16 BENEFICIOS DE LOS MEDIOS

No.	VALORACIÓN	F	%
1	Muy De acuerdo	6	60%
2	De acuerdo	3	30%
3	Indiferente	1	10%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Gráfico # 13 BENEFICIO DE LOS MEDIOS



Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Análisis: De los Representantes Legales encuestados el 60 % están muy de acuerdo en que: Conocen los beneficios de los medios tecnológicos el 30 % está de acuerdo y el 10% es indiferente. Por lo tanto se concluye de que si conocen los beneficios de los recursos tecnológicos.

4.- ¿El rol del docente es importante en el proceso de enseñanza aprendizaje?

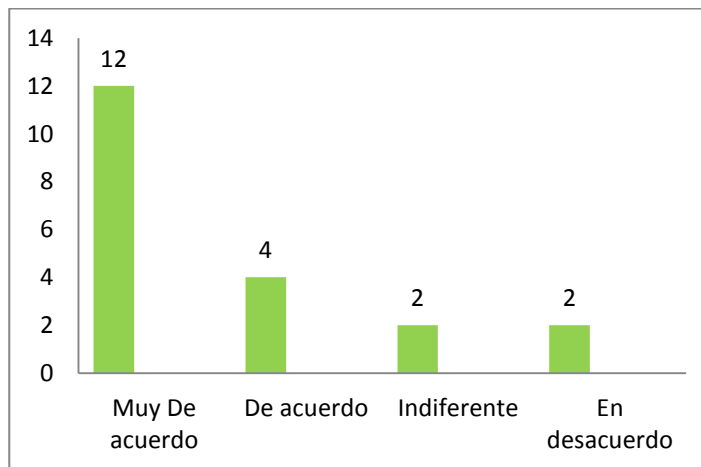
Cuadro # 17 ENSEÑANZA APRENDIZAJE

No.	VALORACIÓN	f	%
1	Muy De acuerdo	6	60%
2	De acuerdo	2	20%
3	Indiferente	1	10%
4	En desacuerdo	1	10%
	TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Gráfico # 14 ENSEÑANZA APRENDIZAJE



Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Análisis: De los Representantes Legales encuestados el 60 % están muy de acuerdo en que el rol del docente es importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, el 20 % está de acuerdo, el 10% es indiferente y el 10% en desacuerdo.

5.- ¿El rol de los Representantes Legales es importante en el desarrollo de enseñanza aprendizaje de los niños?

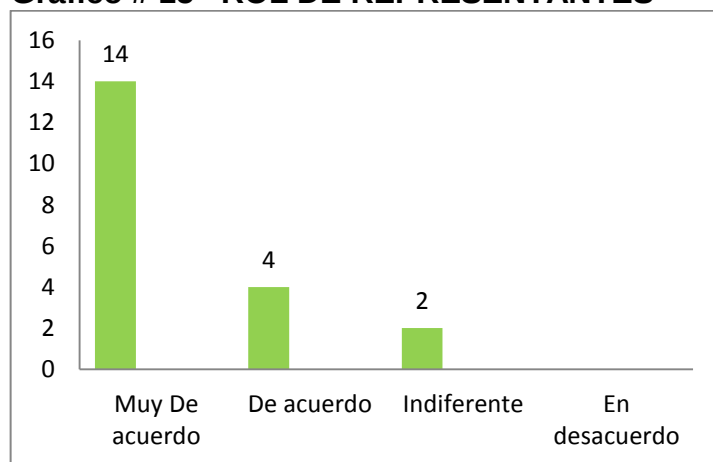
Cuadro # 18 ROL DE REPRESENTATES

No.	VALORACIÓN	f	%
1	Muy De acuerdo	7	70%
2	De acuerdo	2	20%
3	Indiferente	1	10%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por : GALARZA MENA DIANA SORAYA

Gráfico # 15 ROL DE REPRESENTANTES



Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por :GALARZA MENA DIANA SORAYA

Análisis: De los Representantes Legales encuestados el 70 % están muy de acuerdo en que, el rol de los Representantes Legales es importante en el desarrollo de enseñanza aprendizaje de los niños el 20 % esta de acuerdo y el 10% es indiferente.

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Los resultados obtenidos dan la pauta para verificar la estrecha relación existente entre marco teórico y la investigación de campo, que se ha realizado a través de las encuestas sobre La pedagogía informática como estrategia de aprendizaje en los niños de 5 a 6 años y el seminario taller dirigido a los docentes de la institución. Considerando las encuestas realizadas se puede determinar los siguientes valores:

El 80% de los docentes conocen el uso de los recursos tecnológicos para poder innovar en sus estrategias metodológicas y lograr un mejor aprendizaje en sus estudiantes.

El 70% de los docentes consideran que los medios tecnológicos se han convertido en una herramienta fundamental para el aprendizaje debido a que los estudiantes sienten un mayor interés por aprender a través del sonido, el video y el internet les brinda esta opción novedosa.

El 50% de los maestros están de acuerdo en trabajar con las tics dentro de los salones de clase para realizar un aprendizaje interactivo y con mayor eficiencia.

El 70% de los docentes consideran que a través de los recursos tecnológicos se puede llegar a tener una comunicación total con la comunidad educativa y así estar constantemente informados sobre todo lo que ocurre con los escolares.

El 70% de los docentes creen necesario que se capacite a los maestros en talleres sobre el uso de los recursos tecnológicos, para así poder impartir una mejor enseñanza.

Al realizar la encuesta a los representantes legales se pudo concluir que: solo el 60% conoce de los beneficios que nos brindan los medios tecnológicos.

El 60% esta muy de acuerdo que el rol del docente es muy importante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El 70% está muy de acuerdo que se debe organizar talleres para que los representantes legales conozcan sobre; ¿cuáles son los medios tecnológicos existentes y su uso?

RESPUESTAS A LAS INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

1. ¿Es importante qué el personal docente domine los recursos tecnológicos dentro de su salón de clases?

Es muy importante que los docentes dominen los recursos tecnológicos para que ellos puedan enseñarle a sus alumnos, de como manejar estos aparatos y usen de manera correcta los medios tecnológicos al momento de realizar investigaciones o tareas dentro del salón de clases.

2. ¿Es necesario qué los docentes se capaciten en la aplicación de un taller con estrategias metodológicas?

Si es necesario que los docentes se capaciten con talleres para que así ellos puedan realizar sus clases con un material didáctico más estructurado apoyándose en las nuevas tecnologías, así lo realizará de manera más rápida y con más estrategias divertidas para los educandos.

3. ¿ La pedagogía informática nos ayudará a mejorar el aprendizaje de los niños?

Si nos ayuda la pedagogía informática, porque a través de ella podemos hacer las clases más creativas para poder desarrollar en los niños y niñas el área cognoscitiva.

4. ¿ La capacitación de los docentes sobre el uso de los medios tecnológicos ayudará en el aprendizaje de los educandos?

Si ayudará la capacitación de los maestros porque así ellos pueden aprender nuevas maneras de enseñar con medios más creativos, interesantes, a través del desarrollo de sus habilidades, para entender de manera más rápida a interpretar los conceptos y a la vez desarrollar sus capacidades intelectuales.

5. ¿Qué tan importante es que los educandos conozcan el uso de los medios tecnológicos en la educación?

Es muy importante ya que teniendo conocimiento del uso de los medios tecnológicos ellos están siendo preparados para ser parte del desarrollo sustentable de la sociedad y con sólidos conocimientos tecnológicos que generen un gran crecimiento a nivel profesional.

6. ¿ Es necesario que todos los establecimientos educativos estén dotados de equipos tecnológicos para la enseñanza?

Si es necesario que los establecimientos educativos cuenten con equipos tecnológicos ya que gracias a ellos los educandos pueden tener un cambio de perspectiva del entorno y se enrolen en la era interactiva ya que a nivel mundial la sociedad está inmersa en el ámbito tecnológico.

7. ¿ Es recomendable el uso de los recursos tecnológicos en los salones de clases?

Si es recomendable el uso de los medios tecnológicos para así generar información correcta y puedan desarrollar el área cognitiva de manera favorables y están ayuden a un correcto desarrollo de las tareas escolares.

8. ¿Es importante que toda la triada educativa domine el uso de los recursos tecnológicos?

Si es importante ya que los padres también deben conocer el uso de las tecnologías, para que ellos sean un apoyo en el trabajo que los docentes realizan dentro de las instituciones y a su vez que ellos ayuden a los niños como los primeros educadores que son.

9. ¿La tecnología será una influencia positiva en el aprendizaje de los párvulos?

Si es una influencia positiva si es guiada de manera correcta ya sea por sus padres o maestros, para que supervisen el aprendizaje, ya que en el mundo

tecnológico es muy fácil encontrar conocimientos científicos pero también es fácil distorsionar los aprendizajes de los niños y niñas.

10. ¿El diseño y ejecución de los talleres ayudará a los docentes a mejorar su pedagogía?

Los talleres si ayudaran a los docentes para que ellos aprendan como a través de las tecnologías pueden ayudar al niño preparándolo para enfrentarse a la era tecnológica empezando por su desarrollo afectivo, cognitivo y social.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones:

- ❖ Los docentes no conocen las técnicas o estrategias a utilizarse en la aplicación de herramientas tecnológicas en el nivel de educación inicial, ya que esto les permite mantener la motivación del infante hacia las actividades que se desarrolle.
- ❖ En los salones de clase no existe una computadora para innovar, mantener la atención y la concentración de los infantes.
- ❖ Las instituciones deben buscar recursos tecnológicos para un buen desempeño académico tanto de maestros como de los alumnos.
- ❖ Los estudiantes necesitan clases más interactivas para mejorar el aprendizaje e ir junto con los avances tecnológicos.
- ❖ Los docentes no utilizan los recursos tecnológicos actuales para guiar al alumno y alumna sobre el buen uso de estas.

Recomendaciones:

- ❖ Los docentes necesitan capacitarse sobre el uso de las herramientas tecnológicas, para que puedan motivar a los niños y estos se interesen por aprender lo que observan.
- ❖ Se debe buscar el financiamiento necesario para poder implementar herramientas tecnológicas en los salones de clase para que así pueda existir una enseñanza de calidad.
- ❖ Todos los docentes deben conocer las nuevas tecnologías y dominar el uso de las mismas para realizar un aprendizaje nuevo, dinámico e interesante.
- ❖ Los docentes siempre deben estar dispuestos a innovar y crear situaciones nuevas en el aula, con el apoyo de las tecnologías potenciar las capacidades intelectuales del niño.
- ❖ Incentivar y crear mecanismos para que los docentes comiencen a fomentar el uso de herramientas tecnológicas dentro de su quehacer profesional en diversas actividades que realizan dentro y fuera de las instituciones educativas

CAPITULO V

LA PROPUESTA

Diseño y ejecución de talleres dirigidos a los docentes

La propuesta se constituye en un modelo alternativo y viable o una solución posible a un problema práctico y representantes legales.

Justificación

Al realizar un análisis profundo de los medios tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje es importante destacar que en los docentes es imprescindible capacitarse en esta área, para obtener nuevas y mejores alternativas que apoyen los procesos de enseñanza y aprendizaje, y así encontrar nuevas formas para lograr que los niños vean a la tecnología no sólo como una forma de entretenimiento, sino también como una herramienta interesante, novedosa, útil, eficaz para el desarrollo de sus tareas.

El propósito de este proyecto es que exista el acceso a la información pertinente, brindando un recurso multimedia para el buen aprovechamiento de los recursos tecnológicos. Esta investigación es importante ya que, desde el punto de vista pedagógico le ofrece a los docentes una herramienta valiosa e innovadora para aplicar en el aula, convirtiéndose en un recurso eficaz, puesto que reúne variedad de posibilidades para este nivel educativo, así mismo, facilitará el aprendizaje de los niños. Contar con herramientas tecnológicas como las computadoras permiten como técnica llevar a la práctica una variedad de recursos y actividades fomentándose la creatividad ya que es uno de los pilares más relevantes en el proceso de aprendizaje infantil.

Fundamentación Filosófica

La cuestión básica en filosofía tiene dos aspectos fundamentales. La primera "la cuestión de la esencia, de la naturaleza del mundo. El segundo aspecto es la cuestión de la cognoscibilidad del mismo."

La cuestión filosófica más importante para el materialismo dialectico es si el mundo está en constante movimiento, cambios y desarrollo cualitativo y en una interconexión universal, el desarrollo de la naturaleza, la sociedad humana y el pensamiento.

FUNDAMENTACION PEDAGOGICA

Fundamentándonos en todas estas teorías pedagógicas, consideramos que es fundamental la elaboración de un entorno de aprendizaje. La labor educativa el diseño de tal ambiente, adquiere relevancia en tanto que se convierte en la guía que orienta, la continuidad de las acciones, el establecimiento y adecuada distribución de las actividades en el tiempo, anticipa los recursos materiales y humanos así como las relaciones que surgen entre los diferentes agentes involucrados.

FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

Piaget postula que el proceso de desarrollo intelectual procede de la siguiente manera: Los esquemas se organizan en operaciones, que se combinan para formar etapas cualitativamente diferentes de conocimiento cognoscitivo. Conforme el ser humano se desenvuelve, emplea esquemas más complejos para organizar la información y entender el mundo externo.

FUNDAMENTACION PSICOLOGICA

Para que el aprendizaje sea significativo son necesarias al menos dos condiciones. En primer lugar, el material de aprendizaje debe poseer un significado en sí mismo, es decir, sus diversas partes deben estar relacionadas con cierta lógica; En segundo lugar que el material resulte potencialmente significativo para el estudiantes, es decir, que este posee en su estructura de conocimiento ideas inclusoras con las que pueda relacionarse el material.

FUNDAMENTACIÓNTEÓRICA

Es importante que docentes y representantes legales trabajen conjuntamente en el acompañamiento de la educación del niño para permitirle una interpretación adecuada de todo aquello que el mundo le ofrece día a día; dentro del aula los medios tecnológicos cumplirían una función ejemplar si son utilizados con fines pedagógicos para cualquier tipo de aprendizaje que queramos desarrollar con los niños, pues pueden ser una gran ayuda si son utilizados adecuadamente, además es algo que debemos empezar a implementar y prepararnos cada vez más para estar acordes con las necesidades que el siglo XXI requiere, y así mismo capacitar e involucrar a nuestros estudiantes poco a poco a la realidad tecnológica que nos está exigiendo cada día más.

Las nuevas tecnologías permiten la aplicación de una pedagogía creativa, frente a la memorística en la que se recibe información y se reproduce. Esta última no permite el desarrollo y la capacidad de aprendizaje del individuo que se perdería siempre que se encontrara en una situación en la que tuviera que resolver algunos enigmas y problemas.

Las tecnologías que hoy en día se nos ofrecen en el medio digital, nos permiten potenciar las nuevas habilidades, nuevas metas y horizontes en el proceso educativo.

Objetivo general

Diseñar talleres dirigidos a los docentes de la institución establecida, para mejorar la calidad de enseñanza.

Objetivos específicos

- Capacitar a los docentes sobre las actividades que se pueden realizar utilizando los recursos tecnológicos para mejorar el aprendizaje de los niños y las niñas mediante estos recurso
- Determinar el conocimiento que tienen los docentes de educación inicial sobre los recursos tecnológicos implementados en la educación.
- Elaborar estrategias de aprendizajes para la implementación de recursos tecnológicos en educación inicial.

Importancia

Debido al desconocimiento que existe en los Docentes sobre los avances tecnológicos como medios de aprendizaje se propone la ejecución de talleres dirigidos a los docentes para dar respuesta educativa acorde a las necesidades de los estudiantes.

Para esto se recomienda la utilización de las tecnologías como una nueva respuesta didáctica que estimule y fomente la participación de todos los educandos. Con la propuesta saldrán beneficiados principalmente los niños, y a la vez los Docentes porque se harán conocedores de como inciden los medios tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los recursos tecnológicos son importantes para mejorar la vida de los individuos, facilitan la transmisión comunicativa, y generalmente son usados en el ámbito educativo por los docentes como medios para dar y obtener un conocimiento fructífero. En la actualidad los recursos tecnológicos exigen al docente a prepararse para el manejo correcto de los mismos, para diseñar sus unidades didácticas incorporando las diversas tecnologías.

Factibilidad

Esta propuesta es factible de realizar porque cuenta con el apoyo total de las Autoridades de la escuela y los Docentes, con la disponiendo de tiempo y recursos, para poder aplicar con gran disposición los recursos tecnológicos en los niños de 5 a 6 años.

Ubicación sectorial y física

País: Ecuador

Provincia: Guayas

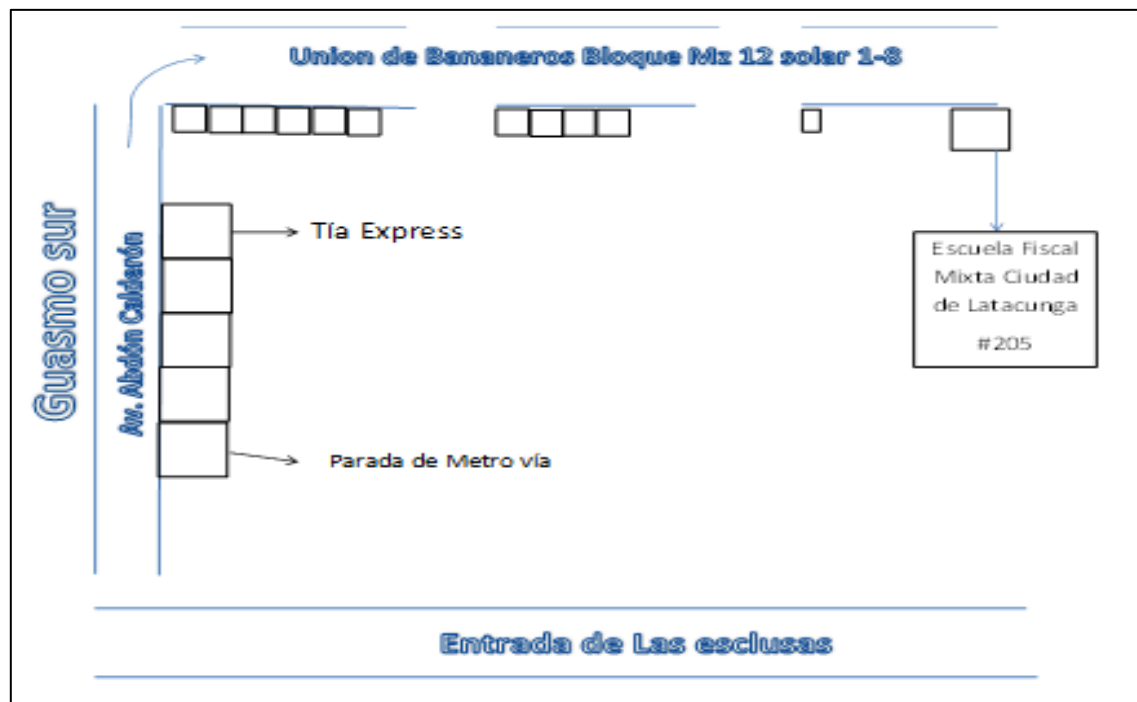
Cantón: Guayaquil

Parroquia: Ximena

Sector: Sur

Dirección: Guasmo Sur Cooperativa Unión de Bananeros.

Descripción de la propuesta



La propuesta orienta al planteamiento de un taller en el cual los maestros podrán darse cuenta: ¿de qué medios tecnológicos pueden utilizar para realizar una clase más interactiva y pueda lograr un aprendizaje óptimo y rápido en los educandos?

TALLER



TALLER # 1

La importancia de las TICs en el pre_escolar

Objetivo General:

Concientizar a los docentes sobre la importancia de incluir en la práctica educativa las nuevas tecnologías informáticas.

Objetivos Específicos:

- Conocer las nuevas tecnologías más usadas en la educación.
- Aprender que son las TICs y para que sirven dentro del proceso educativo.
- Analizar el diseño y ejecución de los talleres para los docentes.

<i>CONTENIDO</i>	<i>ACTIVIDADES</i>
La importancia de las TICs en el pre_escolar	* Bienvenida *Dinámica: Cinco islas *Observar un video: Las TICs en educación y los docentes. *Charla: Importancia de las nuevas tecnologías en el preescolar *Preguntas.
RECURSOS	TIEMPO
*Computadora *CD *Gigantografías	40 MINUTOS

Dinámica:

Cinco Islas

Dibujo con tiza en el suelo cinco círculos suficientemente grandes para acomodar a todos los participantes. Dé a cada isla un nombre.

Pida a cada uno que escoja la isla en la que le gustaría vivir. Luego advierta a los participantes que una de las islas se va a hundir en el mar muy pronto y los participantes de esa isla se verán forzados a moverse rápidamente a otra isla.

Permita que el suspenso crezca y luego diga el nombre de la isla que se está hundiendo. Los participantes corren a las otras cuatro islas. El juego continua hasta que todos están apretados en una isla.

Video:



Las TICs en educación y los docentes

Podemos observar una maestra que está impartiendo su clase de matemática de manera tradicional es decir usando solamente el pizarrón y haciendo que los niños repitan después de ella. En un determinado momento ingresa al salón de clases el director el cual informa a la maestra que a partir de ese día se equipará la escuela con nuevas tecnologías para que sea una institución moderna y proporcionar una mejor educación.

Luego de unos días los docentes usan los medios tecnológicos y se pueden dar cuenta de que los alumnos aprenden con más entusiasmo y de manera más rápida. Se aprecia también mensajes positivos a los docentes para que dejen el temor y se atrevan a enfrentarse al cambio.



Charla:

Importancia de las TICs en el preescolar.

Las TICs son tecnologías de la información y la comunicación que se usan para transformar la información en especial ordenadores y programas que permiten crear, almacenar, modificar información.

Las TICs son importante en los preescolares porque proporcionan experiencias concretas sobre todo cuando el niño tiene control sobre su aprendizaje, cuando los padres comparten el tiempo con los niños en la computadora, y cuando se estimula la tutoría y el trabajo en equipo.

Los trabajos que se envíen a los más pequeños luego deben ser retroalimentados por los docentes, mediante juegos o debates. Esto ayudará a desarrollar el lenguaje en los pequeños.



Preguntas.

1.- ¿ Qué entiende usted por tecnología?

Se entiende por tecnología los medios que se usan para informar, crear y modificar información.

2.- ¿ Por qué cree usted que son importantes las TICs?

Las tics son importantes porque nos ayudan a que los niños tengan experiencias más directas y logren un aprendizaje real.

3.- ¿Conoce usted otras tecnologías que se puedan usar para el aprendizaje?

Sí conozco que también se usan los iPod, para escuchar ciertas charlas y todo tipo de sonido.

4.- ¿ Creé usted que los docentes están totalmente capacitados para trabajar con los medios tecnológicos?

No pienso que aún falta mucho por aprender los docentes debemos estar bien capacitados y conocer profundamente el uso de las tecnologías para poder así impartir nuestros conocimientos usando nuevos instrumentos.

TALLER # 2

Tema: Estrategias didácticas para trabajar con las TICs en el salón de clases.

Objetivo General: Informar sobre el uso de las estrategias didácticas para lograr un mejor ambiente educativo.

Objetivos Específicos:

- Propiciar la creatividad y participación del educando
- Estimular la reflexión y el análisis
- Aprovechar los conocimientos de los estudiantes

CONTENIDO	ACTIVIDADES
Uso de estrategias metodológicas en el aula	* Bienvenida
	*Dinámica: Lista de compras
	*Lectura:La Informática en la vida diaria.
	*Charla: estrategias metodológicas que pueden ser usadas para mejorar el aprendizaje de los educandos
	Elaboración de un esquema gráfico con palabras claves sobre lo aprendido en el taller.
RECURSOS	TIEMPO
*Computadora *CD *cartel	45 minutos

Dinámica

Lista de compras

El grupo forma un círculo. Una persona empieza

Por decir “Me voy al mercado a comprar tomates”.

La siguiente persona dice “Me voy al mercado a comprar tomates y pimientos”.

Cada

Persona repite la lista y luego añade una cosa

Más. El objetivo es ser capaz de acordarse de

Todas las cosas que las personas han dicho

Antes que usted.



Lectura: La Informática en la vida diaria

Siempre que se habla de informática lo primero que se viene a la mente son las computadoras pero la informática es mucho más, pues está presente en muchas actividades cotidianas.

El micro chip se encuentra en muchos de los aparatos que usamos cotidianamente con el simple hecho de llegar a un supermercado se encuentra ya en una jungla de la informática por ejemplo cada producto que se vende ahí posee un código de barras que es algo así como el alfabeto que pueden leer las computadoras.

En el momento de pagar sacas de tu bolsillo tu tarjeta de crédito la cual tiene una banda magnética en la que se almacenan tus datos de identificación. Si te das cuenta la informática está siempre junto a ti de manera silenciosa.

La televisión puede programarse para grabar un programa o apagarse a determinada hora gracias a que contiene chips informáticos.

Los semáforos cambian de luces porque cuentan con un sistema automatizado de tráfico. En el centro de estos aparatos se encuentra una computadora que se programa para que haga el cambio de luces.



Charla: Estrategias metodológicas que pueden ser usadas para mejorar el aprendizaje de los educando.

Las TICs en el aula permite al docente abrir nuevos caminos y levantar barreras brindando a los alumnos información, comunicándose y ayudando a construir conocimientos logrando un aprendizaje más autónomo. Permite una participación más activa del docente.

Los docentes pueden utilizar las siguientes estrategias didácticas para trabajar dentro de su salón de clases:

1.- Exposición del profesor usando las tecnologías: El profesor utiliza el ordenador y un proyector para mejorar su explicación. Se emplean recursos virtuales, contenidos multimedia y pueden ser elaborados por el mismo docente

2.- Iniciación a la informática: Cuando se utilizan recursos tecnológicos debemos enseñar contenidos específicos como:

- . -Usar el mouse
- Guardar y recuperar ficheros
- Bases de datos
- Nociones de internet

3.- Ejercitación mediante programas educativos: .- Consiste en utilizar programas elaborados por editoriales como por ejemplo ejercicios pautados donde el ordenador suele ser atractivo y ser motivador para realizar la tarea. Algunos programas permiten un grado considerable de interactividad y libertad creativa para los estudiantes

4.- Aprendizaje por investigación utilizando las tecnologías como recurso: Aquí fomentamos el aprendizaje activo, el alumnado toma decisiones para saber cómo aprender mejor, que recursos utilizar y repartir el trabajo organizado, el maestro solo es un orientador (guía). Aquí es importante la colaboración de todos los miembros del grupo, manteniendo una buena comunicación y debatiendo si hay opiniones diversas.

Elaboración de un esquema gráfico con palabras claves sobre lo aprendido en el taller.



Taller # 3

Tema: Recursos audiovisuales más usados en el aula.

Objetivo General: Dominar el enfoque de los medios audiovisuales en el proceso didáctico para optimizar el aprendizaje de los educandos.

Objetivos Específicos:

- Desarrollar el interés de los docentes para indagar sobre la importancia del uso de los audiovisuales.
- Que los docentes diseñen sus sesiones de aprendizaje integrando las nuevas tecnologías.

CONTENIDO	ACTIVIDADES
Importancia de los recursos audiovisuales	Bienvenida
	.Dinámica: El juego de la moneda
	.Observar las flashcard para conocer los recursos audiovisuales
	.Charla: importancia de los recursos audiovisuales en el aula.
	Elaborar un collage sobre los recursos audiovisuales que utilizan los docentes.
RECURSOS	TIEMPO
*Computadora *CD +FLASHCARDS * Tijera * goma *papelógrafo *revistas *cartel	30 MINUTOS

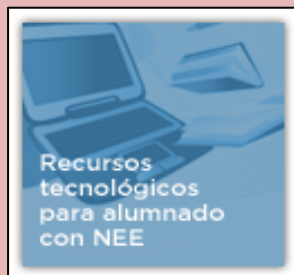
Dinámica

El juego de la moneda

Los participantes se dividen en dos líneas. Las dos personas al final de la línea empiezan la carrera haciendo caer una moneda por debajo de su ropa. Cuando la moneda caiga al suelo se la dan a la siguiente persona, quien hace lo mismo. La carrera continua hasta que la moneda haya Alcanzado el final de una de las líneas.



Observar las flashcard para conocer los recursos audiovisuales



Charla

Importancia de los recursos audiovisuales en el aula.

Los recursos audiovisuales son de gran ayuda para los docentes porque nos ayudan a recordar los puntos importantes, economizar tiempo y a disminuir el nerviosismo.

Para lograr un desarrollo favorable de las habilidades intelectuales, psicológicas, emocionales, sociales y físicas, para esto debemos crear ambientes de aprendizajes motivadores y constructores en educación para el pre escolar.

Los recursos audiovisuales más utilizados para favorecer el aprendizaje de los niños y las niñas son:

Diapositivas: Es una fotografía positiva creada en un soporte transparente, la cual se la crea en un programa de internet llamado power point.

Proyector: Permite al maestro el contacto visual con sus alumnos y el control de la clase durante la proyección.

Radio: Una experiencia muy gratificante para los niños de esta edad. La utilización de este implemento, los calma y los relaja.

La pizarra interactiva: también denominada Pizarra Digital Interactiva (PDI) consiste en un ordenador conectado a un video proyector, que muestra la señal de dicho ordenador sobre una superficie lisa y rígida, sensible al tacto o no, desde la que se puede controlar el ordenador.



Elaborar un collage sobre los recursos audiovisuales que utilizan los docentes.



TALLER # 4

Tema: Los nativos digitales

Objetivo general: Definir y describir el cambio que se está operando en modo de construir la realidad a través del uso de las nuevas tecnologías con los nativos digitales

Objetivos específicos:

Identificar variabilidad en la población de nativos digitales.

Descubrir y relacionar la diferencia entre nativo digital e inmigrante digital

Identificar factores asociados al acceso y uso de las tecnologías.

CONTENIDO	ACTIVIDADES
Uso de las nuevas tecnologías con los nativos digitales	* Bienvenida *Dinámica: Los animales * video. Los nativos digitales *Charla: Conocer el significado de nativo digital y la diferencia de un inmigrante digital. *Responder las preguntas
RECURSOS	TIEMPO
*Computadora *CD *cartel *video	30 MINUTOS

Dinámica

El juego de los animales

Haga un papelito para cada miembro

Del grupo. Escriba el nombre de un animal en cada

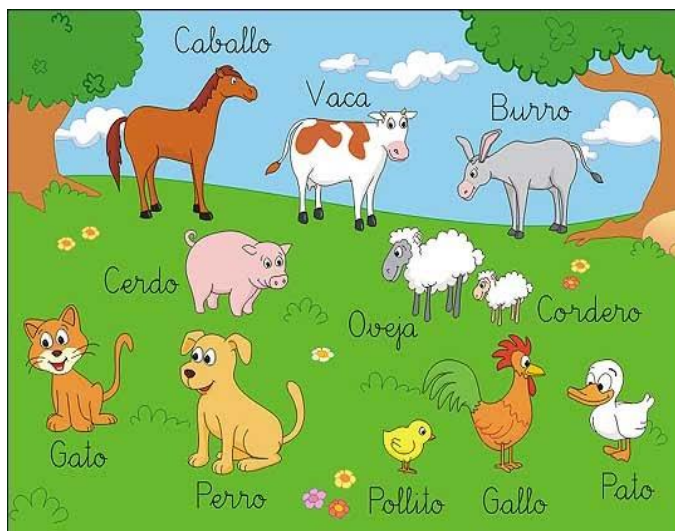
Papelito, usando la mayor cantidad posible de

Diferentes animales. Dé los papelitos al azar y

Pida a las personas que hagan los ruidos de sus

Animales para encontrar a los otros miembros de

Su grupo.



Video

Los nativos digitales

En la realidad actual se encuentran los nativos digitales en el gráfico se observan a los niños de la actualidad muy contentos. En esta época las escuelas ya empiezan a implementarse con equipos tecnológicos modernos cabe indicar que desde que los niños son bebés les llama la atención la tecnología ellos quieren tocar los celulares, cogen las laptops por eso es que aprenden un rápido manejo de las mismas cuando ya están más grandes.

Se observa en el video que cada alumno posee una Tablet en su pupitre y la maestra explica su clase con una pantalla táctil donde los alumnos desde sus pupitres también pueden escribir en la pizarra. Además nos muestra a los inmigrantes digitales que son personas de edad avanzada que han aprendido a hacer uso de las nuevas tecnologías.

NATIVOS DIGITALES



INMIGRANTES DIGITALES

Charla

Conocer el significado de nativo digital y la diferencia de un inmigrante digital.

Prensky es el creador que describe a los nativos digitales como las personas que desde temprana edad se encuentran rodeados por las nuevas tecnologías.

Las nuevas generaciones son llamadas nativos digitales ya que son ellos capaces de manejar de una forma tan sencilla las nuevas tecnologías para dar a conocer a todos lo fácil y rápido que se puede comunicar con cualquier parte del mundo y en la educación se implementan estos cambios de manera favorable y con entusiasmo por parte de los estudiantes.

Inmigrantes digitales son todas las personas que nacieron antes de la época de los noventa y son aquellas que han aprendido a manejar las tecnologías. Como han sido espectadores, han sido actores privilegiados del proceso del cambio tecnológico.



Preguntas

1.¿Qué es la nueva era?

La nueva era son todos los cambios que se están produciendo en el mundo entero en el cual estamos inmersos, y dentro del cual nos desarrollamos adaptándonos en el diario vivir.

2.¿Qué entiende usted por nativos digitales?

Los nativos digitales son los niños que han nacido desde el 2001 en adelante que son niños que crecen con la tecnología y se les hace fácil su manejo.

3.¿Qué considera usted como inmigrante digital?

Se considera inmigrantes digitales a las personas adultas que recién están aprendiendo a manejar las nuevas tecnologías en pleno siglo XXI.

4.¿Usted cree que sabe manejar de manera correcta todas las nuevas tecnologías ?

No pienso que me falta aún por aprender

Visión

Obtener una enseñanza óptima en el pensamiento crítico y racional del educando, que los representantes legales se preocupen por ellos y participen en su proceso de educación de manera continua.

Misión

Formar docentes y representantes legales capacitados para que puedan comprender de cómo implementar una pedagogía informática adecuada a las exigencias del siglo XXI para formar niños y niñas con espíritu crítico.

Aspectos legales

Código de la Niñez y Adolescencia

Libro II niño, niña y adolescente en sus relaciones de familia.

Capítulo II Derechos de supervivencia

Art. 37.- Derecho a la educación

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar.
3. Complete propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con

prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven en una situación que requieran mayores oportunidades para aprender.

4.-Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados, y gocen de una ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es Laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

Art. 45.- Derecho a la información

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a buscar y escoger información, y a utilizar los diferentes medios y fuentes de comunicación, con las limitaciones establecidas en la ley y a aquellas que se derivan del ejercicio de la patria potestad.

Es deber del estado, la sociedad y la familia asegurar que la niñez y adolescencia reciban una información adecuada, veraz y pluralista, y proporcionarles orientación y una educación crítica que les permita ejercitar apropiadamente los derechos señalados en el inciso anterior.

Beneficiarios

Con la puesta en práctica de esta investigación se verán beneficiados:

- ❖ Niños
- ❖ Docentes
- ❖ Representantes Legales
- ❖ Sociedad en general

Impacto Social

Este proyecto será un impacto social porque ayudará al cambio metodológico de los docentes, hará que la sociedad sufra un cambio radical en cuanto a la enseñanza cotidiana que pasará a ser innovadora, creativa e interesante con la tecnología, que espera crear niños con nivel de pensamiento abierto, investigativo e ideológico. Además porque posee la aplicación de métodos y técnicas científicas a situaciones y problemas concretos de una área determinada para lo cual se buscan respuestas y se obtienen nuevos conocimientos.

Con la aplicación de la propuesta se logró:

- Eliminar la desorganización y falta de autonomía.
- Orientación profesional.
- Mayor nivel de crítica.
- Mejoría en sus relaciones interpersonales.
- Docentes comprometidos en ayudar en el aprendizaje de los niños.

Definiciones De términos

- ❖ **Análisis:** Distinción o separación de las partes de un todo hasta llegar a conocer sus principios o elementos.
- ❖ **Bagaje: Conjunto** de conocimientos o noticias de que dispone alguien.
- ❖ **Caudal:** que tiene el primer lugar en importancia.
- ❖ **Científico:** Que se dedica a una o más ciencias. Que tiene que ver con las exigencias de precisión y objetividad propias de la metodología de las ciencias.
- ❖ **Complejidad:** Fac. de complejo .Complicado (difícil)
- ❖ **Contexto:** Entorno físico o de situación ya sea político. Histórico o cultural o de cualquier otra índole en el que se considera un hecho.
- ❖ **Creatividad:** Facultad de crear. Capacidad de creación.
- ❖ **Crítico:** Perteneciente o relativo a la crítica.
- ❖ **Crítica:** Se dice del estado momento, punto en que se produce.
- ❖ **Desafíos:** Competencias
- ❖ **Descentralizar:** Proceso mediante el cual un nuevo crecimiento de una ciudad se localiza en su área de influencia.
- ❖ **Disyunción:** Acción y efecto de separar y desunir.
- ❖ **Globalización:** Tendencia de los mercados y las empresas a extenderse, alcanzando una dimensión mundial que sobrepasa las fronteras nacionales
- ❖ **Hábito:** modo especial de proceder o conducirse adquirido por repetición de actos iguales o semejantes, u originado por tendencias instintivas.
- ❖ **Inciden:** Acción de llegar o acercarse
- ❖ **Inciso:** Expresión que se intercala en otra con autonomía gramatical para explicar algo relacionado con esta.
- ❖ **Indagar:** Tratar de llegar al conocimiento [de una cosa] discurriendo por conjeturas.
- ❖ **Información:** Comunicación o adquisición de conocimientos que permiten ampliar o precisar los que se poseen sobre una materia determinada.

- ❖ **Interactivo:** Que permite una interacción, a modo de diálogo entre el ordenador y el usuario.
- ❖ **Mediatizada :**Influir de modo decisivo
- ❖ **Nativo:** Perteneciente o relativo al lugar o país en el que ha nacido.
- ❖ **Oposición:** Contradicción o resistencia a lo que alguien hace o dice.
- ❖ **Potestad:** Dominio o poder que se tiene sobre algo.
- ❖ **Pluralista:** Que se basa en el pluralismo o lo defiende.
- ❖ **Pluralismo:** Sistema por el cual se acepta o reconoce la pluralidad de doctrinas o posiciones.
- ❖ **Reestructurar:** Modificar la estructura de una obra, disposición, empresa, proyecto, organización.
- ❖ **Resolución:** Acción o efecto de resolverse.
- ❖ **Veraz:** Que dice, usa o profesa siempre la verdad.

CONCLUSIÓN

Después de realizar todas las investigaciones pertinentes se llegó a la conclusión que podemos afirmar que el uso de los recursos tecnológicos en la actualidad es un hecho inevitable y que dentro de la educación es muy útil y motivador para los estudiantes, todo depende de que la triada educativa trabaje en conjunto desde que los niños tengan temprana edad para el buen uso de las tecnologías.

La tecnología en la educación es de gran importancia porque ayudan a que los docentes puedan tener un contacto más actualizado con cada uno de sus alumnos, permitiendo la realización de actividades a distancia que puedan ser revisadas por sus tutores sin importar donde se encuentren.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Autor	Año	No. depág	No. Pág. folleto
Azinian Herminia	2009	45	23
Azinian Herminia	2009	38	23
Azinian Herminia	2009	38	32
Azinian Herminia	2009	38	47
Azinian Herminia	2009	52	48
Azinian Hermin	2009	21	56
Bernabé Iolanda	2010	73	36
Bozá Ángel	2010	72	54
Casado María	2010	18	28
Cerrillo Agustí	2010	355	46
Cervera David	2010	17	27
Cervera David	2010	96	51
Delgado Ana	2010	362	26
Fernández B.	2008	126	57
Franco Jorge	2008	26	40
Gutiérrez José	2010	57	58
Lucas Antonio	2013	119	59
Kaulino Adriana	2008	286	19
Menchén F.	2009	33	20
Morán Francisco	2011	91	65
Morán Francisco	2011	90	66

Autor	Año	No. depág	No. Pág. Folleto
Pavón V.	2010	17	50
Rodríguez José	2008	95	33
Saavedra Manuel	2008	115	14
Tello Inmaculada	2009	27	22
Tello Inmaculada	2009	17	36
Tello Inmaculada	2009	27	38
Utiel Celeste	2010	19	14
Valencia Laura	2009	79	15

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

Ali Luis Felipe Desarrollo Humano 3era. Edición (2010)

Azinian Herminia Tecnología de la información 3era. Edición (2009)

Casado María Luisa Didáctica de la tecnología Editorial GRAÓ 1 era. Edición (2010)

Diccionario de la real academia española 2 da. Edición (2001)

Franco Jorge Educación y Tecnología Solución Radical Edición (2008)

Formación a través de internet Evaluación de calidad Editorial UOC (2009)

Grupo Santillana La comprensión del cerebro Edición (2009)

Kaulino Adriana Psicología contemporánea Edición (2008)

La humanización como formación 3era edición (2010)

Lucas Antonio Sociología Edición (2011)

Menchén Francisco La creatividad y las nuevas tecnologías en las organizaciones Modernas Edición (2009)

Tello Inmaculada Pedagogía 1era. Edición (2009)



ANEXOS





UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Carrera Educadores de Párvulos
Dirección: Emilio Romero y Benjamín Carrión
Email: parvulosfilosofia@hotmail.com Telf: 042277185



Guayaquil, _____ del 201__

Sr (a) Director (a)

Msc. Angel Muñoz T.

Ciudad.-

De nuestras consideraciones:

Reciba un cordial saludo de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, de la mención Educadores de Párvulos, a la vez que aprovechamos la oportunidad para solicitar su valiosa colaboración para que permita realizar la investigación en la institución que Ud. dignamente dirige con el tema de Proyecto: La pedagogía informática como estrategia para desarrollar las funciones cognitivas de los niños de 5-6 años.

Propuesta: Diseño y ejecución de Talleres para docentes y R. Legales.

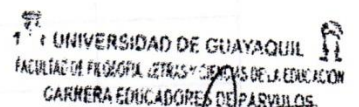
Previo a la obtención del Título de Educadores de Párvulos.

El egresado es: Soraya Galarza del 2013 2014

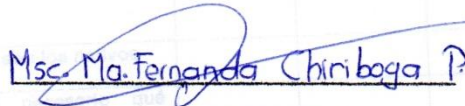
El proyecto se realizara el _____ del 201__

Estará dirigida por el consultor académico Ma. Fernanda Chiriboga Msc.


MSc. Elena Hurtares Izurieta
DIRECTORA


UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA EDUCADORES DE PARVULOS.

MSc. Julia Mejia Alvarado
SUBDIRECTORA


MSc. Ma. Fernanda Chiriboga P.
CONSULTORA

Escuela de Educación Básica Fiscal
"Ciudad de Latacunga"

Recibido

AB.
MSc. Angel Muñoz Tomala
DIRECTOR
Guayaquil, 18 Octubre 2014

RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS AL DIRECTOR

- 1. ¿Considera usted que los medios tecnológicos influyen de forma negativa en el niño ?**

Creo que no, ya que estos medios ayudan al educador a que el niño utilice su inteligencia al aprender a usarlos como un medio de estudio o de entablar relaciones sociales.

- 2. ¿Es importante que el directivo y docentes conozcan sobre los medios tecnológicos que existen?**

Claro que es importante conocer los medios tecnológicos porque para poder explicarles a los párvulos cual es la manera correcta de utilizarlos debemos estar capacitados y conocer de cerca como funcionan y cual es su utilidad.

- 3.- ¿Deberían los directivos y docentes planificar actividades para que el niño conozca todos los medios tecnológicos?**

Si es necesario planificar actividades académicas donde específicamente el docente trabaje con estos nuevos recursos para que el educando vea como lo utilizan sus maestros y ellos puedan aprender.

- 4.- ¿Considera importante usar los medios tecnológicos como medio de aprendizaje ?**

Si me parece importante, porque así el docente realiza una clase mas interesante y menos monótona sale de lo cotidiano y trabaja con medios audiovisuales que al niño le agrada mas al momento de aprender.

5.- ¿Cree usted que los niños aprenden por si solos ?

Los niños siempre imitan lo que ven pero es tarea de padres y docentes guiar al educando para que el imite lo bueno e identifique las cosas correctas e incorrectas.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

ENCUESTA PARA PERSONAL DOCENTE

OBJETIVO: Conocer el grado de conocimientos sobre los recursos tecnológicos que se utilizan en la educación.

CONSIGNA: Lea detenidamente cada pregunta y coloque una X donde considere conveniente

Para su conocimiento

MUY DE ACUERDO 4
DE ACUERDO 3
TOTALMENTE EN DESACUERDO 2
EN DESACUERDO 1

Nº	PREGUNTAS	MD	D.A	T.D	E.D.
1	¿Usted cree qué es necesario que todos los docentes conozcan el uso de los recursos tecnológicos?				
2	¿Cree usted qué los medios tecnológicos se han convertido en una herramienta fundamental para el aprendizaje?				
3	¿Considera usted qué la pedagogía informática puede ayudar a mejorar el rendimiento de los educandos?				
4	¿Usted cree qué en el salón de clase se puede trabajar con las TICS?				
5	¿Cree usted qué los recursos tecnológicos son una necesidad para el ser humano?				
6	¿Está de acuerdo con qué la pedagogía informática desarrolla habilidades en los párvulos?				
7	¿Usted cree qué los recursos tecnológicos faciliten la comunicación entre la comunidad educativa?				
8	¿Está de acuerdo qué se utilice la informática desde la edad preescolar?				
9	¿Conoce usted qué son los nativos informáticos?				
10	¿Considera usted necesario qué todos los docentes sean capacitados mediante talleres sobre el uso de los medios tecnológicos?				

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EDUCADORES DE PÁRVULOS

ENCUESTA PARA REPRESENTANTES LEGALES

OBJETIVO: Conocer el grado de conocimientos sobre los recursos tecnológicos que se utilizan en la educación.

CONSIGNA: Lea detenidamente cada pregunta y coloque una X donde considere conveniente

Para su conocimiento

MUY DE ACUERDO	4
DE ACUERDO	3
TOTALMENTE EN DESACUERDO	2
EN DESACUERDO	1

Nº	PREGUNTAS	MD	D.A	T.D	E.D.
1	¿Se deberían organizar talleres para que los representantes legales conozcan más sobre los medios tecnológicos?				
2	¿Es necesario que los docentes se capaciten sobre cómo trabajar con los medios tecnológicos?				
3	¿Conoce los beneficios de los medios tecnológicos?				
4	¿El rol del docente es importante en el proceso de enseñanza aprendizaje?				
5	¿El rol de los Representantes Legales es importante en el desarrollo de enseñanza aprendizaje de los niños?				

Afuera de la Institución Educativa “Ciudad de Latacunga”



Un grupo de maestras escuchando atentamente la charla de las tics



Las maestras realizan preguntas sobre el taller expuesto



Las maestras realizando el esquema para desarrollar el taller.

