



Universidad Virtual

Escuela de Graduados en Educación

"El uso del Internet y las páginas web en precolar para favorecer el aprendizaje, el trabajo colaborativo y la interacción entre docentes y estudiantes de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann"

Tesis para obtener el grado de:

Maestría en Tecnología y Medios Innovadores en Educación

Presenta:

Laura Catalina Orozco Barrera

Asesor Titular:

Dr. Manuel Morales

Asesor Tutor:

Manuel de Jesús Molina

Medellín, Antioquia, Colombia

Noviembre de 2011

Dedicatoria

- Dedico esta tesis a mis hijos, Santiago Andrés e Isabella, en quienes he puesto todo mi amor y entrega incondicional, para que logren construir sus propios sueños y volar alto.

Agradecimientos

- A Dios por guiar mis caminos y fortalecerme en los momentos de prueba, llevándome en sus brazos hacia grandes metas.
- A mi familia, en especial a mis padres, Ognelia y Antonio, por su permanente ayuda, consejo y confianza en mí.
- A mis compañeros docentes, directivos y alumnos de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann, por su disposición y participación en la realización de este estudio.
- A mis amigos por sus sabios consejos, su paciencia, colaboración y apoyo constante en el cumplimiento de mis otras obligaciones.
- A los asesores, el Doctor Manuel Morales y al Maestro Manuel de Jesús Molina por su disposición y acertadas recomendaciones en el desarrollo de este estudio.

Resumen

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) han generado en las instituciones educativas nuevos ambientes de aprendizaje, interacción, conocimiento y diversión, las cuales posibilitan la adquisición de habilidades y saberes necesarios para enfrentarse al mundo actual de una manera más accesible e inmediata.

En esta investigación se detalla los sucesos originados entre los educandos y los docentes al utilizar las NTIC en su experiencia educativa, realizándolo desde el método cualitativo con un enfoque etnográfico, fundamentado en la observación, la entrevista semi-estructurada y la interacción directa entre el investigador, dos docentes del grado preescolar, el bibliotecario, quien cumplió las veces de docente, y 10 estudiantes de la institución mencionada.

Los resultados adquiridos determinaron que para los educadores el uso de las NTIC son un medio que favorecen el acceso a múltiples recursos educativos, y que a su vez, posibilitan el afianzamiento en la realización de las actividades escolares, exigiéndoles la formación y la indagación constante sobre los recursos que se encuentran en el Internet y la planeación de secciones lúdico interactivas que favorezcan el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas, creativas y sociales.

Índice

Resumen.....	3
Introducción.....	7
Capítulo I. Planteamiento del Problema.....	9
Antecedentes.....	9
Planteamiento.....	11
Objetivos.....	13
Objetivo General.....	13
Objetivos Específicos.....	13
Preguntas.....	13
Justificación.....	14
Limitaciones.....	16
Contexto.....	17
Capítulo II. Marco Teórico.....	19
Nuevas tecnologías de la información y la comunicación.....	19
El Internet y sus beneficios.....	21
Integración e interacción en la escuela por medio del Internet.....	26
Trabajos colaborativos: herramientas para el aprendizaje.....	29
La educación básica en Colombia.....	31
Los docentes y los ambientes virtuales de aprendizaje.....	38
El rol del alumno en los nuevos ambientes de aprendizaje.....	40
Las NTIC en el grado preescolar.....	41

Capítulo III. Metodología.....	49
Los Instrumentos.....	49
Población y Muestra.....	52
Técnicas.....	54
Procedimientos.....	54
Estrategias de análisis de datos.....	57
Capítulo IV. Resultados.....	59
Recolección de datos.....	59
Análisis de datos.	61
Presentación de datos.....	62
Interpretación de datos.	75
Resultados.....	79
Validez.....	85
Capítulo V. Conclusiones y recomendaciones.....	87
Referencias	91
Apéndices.....	97
Curriculum Vitae.....	150

Índice de tablas

Tabla 1: Categorías y subcategorías.....	63
Tabla 2. Análisis categorías y subcategorías entre estudiantes y docentes.....	73

Índice de Figuras

Figura 1: Uso del Internet de parte de los docentes	80
Figura 2: Herramientas NTIC que usan los docentes en las clases.....	81
Figura 3: Beneficios en el uso del Internet para los estudiantes.....	82
Figura 4: Preparación de los docentes en el uso de las NTIC.....	83

Introducción

A través del presente trabajo se descubrió la importancia que tienen los medios tecnológicos en la educación preescolar, más concretamente en los estudiantes de la institución educativa Monseñor Víctor Wiedemann. En el transcurrir de éste, se fue señalando el debido procedimiento de dicha investigación, lo cual permitió al docente tener un acercamiento más adecuado con sus estudiantes en el momento de utilizar los medios tecnológicos, y más concretamente el Internet, el cual posibilitó en el educando una mayor destreza y habilidad a la hora de aprender.

Para los niños de preescolar las NTIC son herramientas que permiten la adquisición de saberes significativos mediante el disfrute en la realización de actividades como el juego y la interacción constante con sus compañeros y docentes.

Para los docentes las NTIC han permitido crear herramientas que conlleven a los estudiantes a construir conceptos necesarios para su vida escolar, y a su vez, valorarlos como medios informativos y comunicativos donde se puede acceder a variados recursos educativos y recreativos. En este estudio se describirá la forma en que se han propiciado estos ambientes para mejorar los procesos de aprendizaje y el trabajo colaborativo en los niños del grado preescolar.

En el capítulo I se señala el planteamiento del problema, el cual muestra cuál es el manejo que los educadores le dan a las Nuevas Tecnologías de la información y comunicación (NTIC). Dentro del capítulo II, se enmarca el pensamiento de varios autores, los cuales sustentan la importancia que tienen las NTIC en la educación, especialmente en el grado preescolar; el capítulo III describe la metodología que se llevó para la recolección de datos en la inmersión del investigador.

En el IV capítulo se encuentran los resultados que han arrojado los datos recolectados por el tesista y para finalizar en el capítulo V, reposan las recomendaciones extraídas del mismo trabajo investigativo

Capítulo I

Planteamiento del Problema

En el desarrollo de este capítulo se da a conocer los antecedentes, la definición del problema, los objetivos y las limitaciones que generaron esta investigación sobre el uso del Internet y las páginas web en el grado preescolar para favorecer el aprendizaje, el trabajo colaborativo y la interacción entre docentes y estudiantes en la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann.

Antecedentes

A lo largo de la historia el hombre ha buscado estrategias y recursos que le permitan acceder al conocimiento, ha implementado en su cotidianidad elementos que le sirven para realizar tareas que favorecen el aprendizaje de conceptos y competencias, y así desenvolverse en un determinado contexto.

La escuela no puede verse ajena a esta situación, más aun, los docentes, quienes requieren de una preparación y de una práctica constante en su formación, deberán hacerlo también en el manejo de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) para guiar a los alumnos en el afianzamiento y aprovechamiento de éstas en el aprendizaje.

Incorporar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito escolar requiere de un proceso de enseñanza- aprendizaje donde los docentes asuman el rol de investigador y aprendiz que les permita enfrentar retos nuevos hacia las posibilidades que le ofrecen dichas herramientas y de esta manera hacer frente al futuro en aspectos tecnológicos, éticos y ciudadanos (Ruiz, 2010). A su vez, deberán atender funciones que apunten más hacia el acompañamiento y orientación del aprendizaje en los

estudiantes y no hacia la simple transmisión de datos. Dichas funciones deberán asumirse desde las capacidades, habilidades y estrategias que poseen para lograr la inclusión de las NTIC en los ambientes escolares desde la creación de situaciones de aprendizaje donde sean valoradas como herramientas factibles y convenientes desde cualquier campo del saber.

En la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann se consideró la necesidad de formar y capacitar a los docentes en el uso de las NTIC, a partir del manejo ofimático de los equipos y en los beneficios que se encuentran en herramientas como el Internet y algunos software de fácil uso e interacción que pueden llevarse a las aulas de clase. Dicha necesidad surgió desde el acondicionamiento de dos aulas de sistemas, dotadas de computadores y otras herramientas como cámaras, impresoras, micrófonos, parlantes, Internet, las cuales solo eran usadas por los docentes del área de tecnología entre los grados cuartos a once, en los demás grados, de preescolar a tercero, se dictaba el área de manera mas teórica que practica. Los estudiantes poco acceso tenían frente al uso de las mencionadas herramientas.

La formación en el manejo de las NTIC motivó a algunos docentes a construir proyectos enfocados en la implementación de estas en diferentes contextos escolares y para diversos usuarios: estudiantes, docentes, padres de familia. Entre los proyectos se generó Monseñor Digital dirigido por un grupo de docentes pertenecientes al comité de Medellín Digital, programa que hace parte de la secretaria de educación de Medellín.

El proyecto tuvo como objetivo central capacitar a los diferentes miembros de la comunidad educativa, en especial, los padres de familia y los docentes. Los primeros se formaron en programas como Word, Excel, PowerPoint y el uso responsable del Internet

para asistir a sus hijos en la realización de tareas e investigaciones y los segundos en el afianzamiento y mejoramiento de habilidades tecnológicas adquiridas y el aprendizaje de nuevas destrezas que posibilitaran la planeación de sus clases desde el aprovechamiento de lo aprendido con ayuda de las NTIC.

Otro de los proyectos, fue el de lectoescritura en el grado preescolar, el cual buscaba mejorar las habilidades comunicativas y lecto- escriturales en los niños con la compañía de sus padres, quienes participaron en clases apoyadas en el uso de las NTIC, especialmente en juegos y actividades construidas por las docentes con ayuda de software como JCLIC y Cuadernia, además de la interacción en algunas páginas web. Es valido aclarar que este proyecto presento algunas dificultades para su desarrollo debido a la falta de motivación de algunos padres de familia, sumado a ello a decisiones de tipo operativo con relación al manejo de la sala de tecnología como a la designación de horarios.

A parte de los proyectos surgieron otras actividades desde el interés y la motivación de los docentes, especialmente, para ser trabajadas con los estudiantes de bachillerato. Las actividades fueron propuestas para áreas como humanidades, inglés, ciencias naturales y tecnología. Algunas de las herramientas que usaron fueron blogs, wikis, foros, software, páginas web.

Hasta la fecha no se han realizado investigaciones en el uso de las NTIC en la institución.

Planteamiento

La implementación de las NTIC en el desarrollo de actividades de aula, ha llevado a la transformación de los espacios donde interactúan docentes y estudiantes así como la relación que se da entre ellos. El docente no es quien tiene los conocimientos y la

información definitiva frente a un tema y el estudiante no es quien espera para recibirla. Los docentes se ven enfrentados a nuevos retos para brindar a los estudiantes ambientes y estrategias para acceder al conocimiento de manera significativa.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación favorecen la creación de ambientes de aprendizaje variados a los tradicionales, posibilitando mejorar el desempeño escolar y la interacción entre las personas. Para ello las instituciones educativas deben contar con agentes curiosos, creativos y aptos para liderar procesos de aprendizaje que incentiven la realización de labores prácticas, cognitivas, evaluativas, formativas y comunicativas; dichos agentes a su vez deben estar capacitados en el manejo de las nuevas herramientas tecnológicas y en especial tener el interés de implementarlas de manera lúdica, educativa y formativa, apropiándose de ellas.

Surge así la necesidad de plantearse interrogantes que posibiliten la comprensión frente a las acciones que se deben asumir en relación al manejo de la NTIC, en especial, sobre la relevancia de ser usadas en los ambientes educativos y la utilización que deben darle tanto los docentes como los estudiantes para la ejecución de acciones de tipo personal, social, recreativo, formativo e investigativo.

Surge de esta manera el siguiente cuestionamiento con relación al uso que dan los docentes de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann **¿Cuál es el significado que le dan a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información como el Internet, páginas web y algún software para el desarrollo de sus clases? ¿Cuán preparados están para utilizarlas en la realización de actividades de aula con sus estudiantes para favorecer el aprendizaje, el trabajo colaborativo y la interacción entre ellos en la realización de actividades y tareas?**

Estos cuestionamientos nacen del interés por determinar como los docentes se apropian de las NTIC y que significado les dan en los ambientes escolares, partiendo de las habilidades de los educadores y de la formación que han recibido de parte de agentes educativos externos como de la intencionalidad de las directivas por capacitar y mejorar las prácticas educativas en la institución, que conlleven al progreso a nivel académico de los estudiantes.

Objetivos y Pregunta de Investigación

Los objetivos planteados permiten al lector conocer la intencionalidad de este estudio y lograr una mejor interpretación de las preguntas formuladas, las cuales están delimitadas en principal y subordinada, pensadas en brindar un sentido más amplio de la realidad en la que se desenvuelven los educadores y educandos frente al empleo de las NTIC.

Objetivo General:

Conocer el significado que le dan los docentes de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann del corregimiento de Prado de la ciudad de Medellín, a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información como el Internet, páginas web y software en la realización de actividades para favorecer el aprendizaje, el trabajo colaborativo y la interacción con sus estudiantes en la realización de actividades y tareas

Objetivos Específicos

Indagar sobre las habilidades que poseen en el manejo del Internet, páginas web y software los docentes de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann para implementarlos en las actividades de aula.

Determinar los beneficios que se generan en la interacción, el trabajo colaborativo y realización de tareas que se dan entre los docentes y estudiantes de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann con el uso del Internet, páginas web y software.

Preguntas

¿Cuál es el significado que le dan los docentes de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información como el Internet, páginas web y algunos software para el desarrollo de sus clases y cuan preparados están para utilizarlas en la realización de actividades de aula con sus estudiantes de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann para favorecer el aprendizaje, el trabajo colaborativo y la interacción entre ellos en la realización de actividades y tareas?

¿Qué beneficios se generan de la interacción, el trabajo colaborativo y la realización de tareas entre los estudiantes y los docentes de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann al usar Internet, páginas web y software?

Justificación

Durante los últimos años las nuevas tecnologías de la información y la comunicación se han ido introduciendo en las prácticas educativas y pedagógicas de las instituciones, las cuales han tenido la necesidad de mejorar su infraestructura y posibilitar espacios para la formación de los docentes y directivos para su implementación en el desarrollo de las actividades escolares.

En la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann se han realizado reformas significativas en la planta física, se cuenta con dos salas de sistemas, una de ellas abierta a la comunidad en general (estudiantes, docentes, padres de familia), la cual

cuenta con veinte computadores de escritorio y veinte portátiles, todos con conexión a Internet; la otra sala es exclusivamente para uso de los docentes y estudiantes, esta sala cuenta con cuarenta computadores también con conexión a Internet. Gracias al apoyo del programa Computadores para Educar se dotó cada aula de clase con un computador para ser manejado únicamente por el docente.

Con el apoyo de los programas Medellín Digital y Computadores para Educar se capacitaron los docentes en el manejo de los computadores (ofimática), en programas como Word, Excel, PowerPoint, y de software educativos como JCLIK, Cuadernia.

Al inicio de las capacitaciones algunos docentes se mostraron desanimados para participar, debido a la dificultad que representaba enfrentarse a la utilización de los nuevos recursos educativos y a la inquietud de cómo involucrarlos en el desarrollo de las clases. A pesar de dicha situación la mayoría de los docentes participaron de la formación y hoy en día se observa en ellos un mejor manejo de estas nuevas herramientas tecnológicas, en especial, en la realización de tareas sencillas en los programas antes mencionados. Varios de los docentes, desde su iniciativa, buscaron en Internet otras herramientas como páginas Web y software para aprovecharlas con los estudiantes, de acuerdo al área específica que dictaban.

En la actualidad la mayoría de los docentes han comenzado a utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo de sus clases, gracias al apoyo de las directivas de la institución y a las capacidades adquiridas durante los cursos. Sin embargo quedó la inquietud, después de haber aprendido conceptos y habilidades básicas para el manejo de las NTIC qué motivación y qué significado dan los maestros al uso de estas y qué estrategias buscan para llevarlas a sus clases.

El presente estudio sirvió para conocer el valor que dan los docentes a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como el Internet, páginas web y algún software en el desarrollo de sus clases y la forma en qué las implementan para que los estudiantes logren acceder al conocimiento de un saber específico.

Fue pertinente realizarlo para vislumbrar el impacto que ha tenido en los docentes la formación recibida por parte de los programas Medellín Digital y Computadores para Educar de la Secretaria de Educación de Medellín y del Ministerio de Educación de Colombia, y cómo a partir de dicha formación han logrado implementar las NTIC en el ambiente escolar desde sus habilidades e intereses, y a su vez, estimar los logros que a nivel personal han adquirido en el manejo de estas desde su realidad particular.

Limitaciones.

En el contexto de la investigación sobre el uso de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información como el Internet, páginas web y software por parte de los docentes en el desarrollo de sus clases se consideraron algunas dificultades:

- Resistencia y falta de interés de parte de los docentes y estudiantes por participar en la investigación, por su poca preparación o conocimiento en el manejo de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información como el Internet, páginas web y software educativos.
- Falta de motivación por parte de los docentes para formarse en el manejo de estas nuevas tecnologías para el desarrollo de sus clases.
- Poca accesibilidad en los ambientes escolares donde los docentes y estudiantes interactúan en el aula de clase y las salas de informática, por falta de disposición o uso de otros grupos.

- Actividades ajenas a las académicas que impidan la realización de las actividades de aula, donde no sea factible la observación.
- Falta de conectividad al Internet por dificultades técnicas o daños externos.

Contexto

La comunidad de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann está constituida por familias de cinco o seis hijos. En su mayoría carecen de un empleo fijo, por este motivo su situación socio-económica es baja; con lo poco de sus ingresos pagan arriendo y subsanan todas las necesidades primordiales del hogar, con muy pocas posibilidades para darles a sus hijos los recursos y materiales para el desarrollo de las actividades pedagógicas.

Parte de la población habita en un ambiente rural, los niños deben desplazarse desde veredas lejanas para asistir a la institución, lo que conlleva un tiempo considerable de camino. Los demás estudiantes se encuentran alrededor de la institución, y en barrios lejanos a ella.

Otro aspecto que afecta el buen desarrollo de todas las actividades es la falta de preparación de los padres de familia; predomina el analfabetismo, lo que conlleva a una baja asimilación de los documentos e informes que se les entrega y los alumnos no cuentan con buen apoyo y colaboración para el desarrollo de las actividades extraescolares. Sumado a esto, la falta de motivación e interés de los padres en los procesos académico y disciplinario de sus hijos, lo que afecta significativamente el procesos formativo de los niños y jóvenes.

En lo académico influyen otros factores como: Poco interés por parte de los alumnos, inasistencia, desplazamiento y deserción. En lo disciplinario se presenta el

desacato a las normas establecidas en el manual de convivencia, la sobreprotección y la resistencia a la aplicación del conducto regular. En lo de bienestar influye la desnutrición, el abandono por parte de los padres de familia, madre solterísimo y los bajos recursos.

Sumado a esto, por las condiciones socioculturales, económicas y formativas de los padres de familia, pocos hogares cuentan con medios tecnológicos al interior de ellos, y de esta manera muchos de los niños interactúan con las nuevas tecnologías sólo en el ambiente escolar durante la clase de tecnología.

Capítulo II

Marco Teórico

Nuevas tecnologías de la información y comunicación.

En los últimos años se ha vuelto común hablar de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) en diferentes contextos sociales, en especial, en el educativo, como herramientas que favorecen la construcción y adquisición del conocimiento de manera participativa, constructiva y colaborativa. Se hace necesario definir estos términos para poder comprender su importancia en los entornos educativos.

La tecnología es definida por Gay (1997) como conjunto ordenado de conocimientos, y los correspondientes procesos, que tienen como objetivo la producción de bienes y servicios, teniendo en cuenta la técnica, la ciencia y los aspectos económicos, sociales y culturales involucrados. Tiene como interés contribuir a mejorar la calidad de vida. La tecnología es un medio que permite acceder a diferentes ayudas para satisfacer necesidades sociales concretas, llevando de manera implícita algunos valores sociales, técnicos y científicos.

A su vez Gay (1997) enuncia que la tecnología abarca los medios para que el hombre pueda controlar y transformar su entorno físico y convertir los materiales que le ofrece su medio en elementos capaces de satisfacer sus necesidades, involucrando un proceso intelectual, y a su vez los conocimientos, capacidades y habilidades que le permitan resolver problemas técnico- sociales.

La tecnología se presenta como un elemento importante en la vida del ser humano, que le ayuda aprovechar los recursos que su entorno le ofrece, para contribuir en la realización de tareas, oficios y labores cotidianas en diferentes ambientes, buscando

mejorar su calidad de vida y la consecución de propósitos personales, laborales, académicos, sociales, entre otros.

La información es definida por Angulo (1996, p. 190) como “la significación que adquieren los datos como resultado de un proceso consciente e intencional de adecuación de tres elementos: los datos del entorno, los propósitos y el contexto de aplicación, así como la estructura de conocimiento del sujeto”.

Goñi (2000, p. 203) la define como “significado que otorgan las personas a las cosas. Los datos se perciben mediante los sentidos, estos los integran y generan la información necesaria para el conocimiento quien permite tomar decisiones para realizar las acciones cotidianas que aseguran la existencia social”.

La información se comprende como el acceso que tiene el ser humano frente a datos y significados importantes en una situación dada, es decir, a la necesidad de conocer y de hacer consciente lo que el entorno le presenta. Para lograrlo requiere del interés y el acercamiento a estos datos por medio de sus capacidades intelectuales, sensoriales y sociales, posibilitando la integración a su realidad.

La comunicación es definida por el diccionario de la real academia de la lengua como trato, correspondencia que se da entre dos personas. Transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor.

Partiendo de esta definición, es conveniente resaltar que para lograr transmitir un mensaje se requiere de quien lo enuncie y quien lo reciba, manifestándose de manera oral, escrita, gestual, virtual. La comunicación posibilita la transmisión de información de manera directa, es decir, permite al ser humano expresar sus necesidades, gustos,

conocimientos, y crear espacios para el diálogo mediante la implementación de herramientas variadas como las tecnológicas.

Es así como se puede definir las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, como herramientas creadas para resolver problemas de la cotidianidad que permiten construir el conocimiento y acceder a él mediante el uso de los sentidos y la selección de datos con un propósito específico y que se integren a la realidad, favoreciendo la transmisión del mensaje entre los sujetos.

Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) han brindado al hombre grandes beneficios. Marques (2000) enuncia los siguientes: fácil acceso a todo tipo de información, instrumentos para todo tipo de datos, canales de comunicación variados, almacenamiento de grandes cantidades de información, automatización de tareas, interactividad, homogeneización de códigos, instrumento cognitivo.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación se han integrado en los diferentes contextos sociales, educativos, empresariales, científicos, favoreciendo la construcción de conceptos, saberes, estrategias, relaciones entre los sujetos, canales de comunicación más directos, interacción sincrónica y asincrónica, entre otros. Esto se ha logrado contando con otras herramientas como lo son el Internet, las páginas web y software.

El Internet y sus beneficios

El Internet es en la actualidad uno de los medios más usados en diferentes campos. Permite acceder a cualquier tipo de información de manera inmediata, comunicarse con personas al otro lado del mundo en segundos, realizar estudios y

especializaciones en plataformas virtuales, conocer personas, participar en debates y foros, crear páginas personales como blogs y wikis, entre otras opciones.

En 1962, cuando fue creado con fines militares en los Estados Unidos, no se pensó en el impacto que tendría para la sociedad. Pero ¿qué es Internet? El diccionario real de la lengua española lo define como "red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras u ordenadores mediante un protocolo especial de comunicación". Cañedo (2004) lo define como "una red de redes de comunicación con alcance mundial que posibilita a sus usuarios el intercambio y el acceso universal a los recursos de información de manera sencilla e interactiva" (p. 28).

Las anteriores definiciones permiten tener una visualización más amplia de las posibilidades comunicativas e informativas que ofrece el Internet, entendiéndola como una red conectada a otras redes, distribuidas por el mundo, donde las personas pueden acceder a ella e interactuar con otros usuarios de manera sincrónica o asincrónica, de fácil uso, con recursos y herramientas donde se pueden ingresar de manera sencilla.

El Internet pone a disposición del usuario funcionalidades básicas que abren infinitas posibilidades para el desarrollo personal y de gestión en las actividades familiares, laborales y hasta recreativas. Estas funcionalidades son la *comunicación*: se puede dar a nivel mundial, cómodo, versátil y accesible, facilitando las relaciones interpersonales, favoreciendo el compartir y debatir ideas, facilitando el trabajo colaborativo y la transmisión de creaciones personales. La *información*: se encuentra una base de datos de carácter multimedia de todo tipo y sobre cualquier temática. *Comercio y gestiones administrativas*: las empresas utilizan el Internet para ofrecer sus productos y como canal de venta o medio para realizar trámites y gestiones. *Entretenimiento*: los

usuarios pueden acceder a programas recreativos individuales o grupales. *Soporte activo para el aprendizaje*: se encuentran numerosos instrumentos que favorecen el aprendizaje autónomo y personalizado en la enseñanza de los estudiantes (Marques, 1998).

A su vez el Internet se ha transformado en una extensión cognitiva y en un medio de socialización de primera magnitud. Por medio de la red las personas, en especial niños y jóvenes, pueden realizar acciones que podrían ser perjudiciales sino cuentan con el apoyo, la orientación y el acompañamiento de agentes educativos como padres y docentes para actuar como mediadores y proporcionarles criterios para que puedan controlar la información y ser selectivos frente a está (Monereo, 2005).

Balduzzi (2010) considera que:

...el *focus* fundamental, desde una perspectiva educativa, depende no sólo de la creación de espacios más amplios para la información cada vez más dinámicos y accesibles, sino también de otro elemento: el papel de la dimensión intersubjetiva del propio ser humano, que tiene un papel decisivo en el proceso de construcción de este dinamismo comunicativo. De hecho el sujeto crea y comparte el conocimiento, pero también y más propiamente comparte experiencias y trayectorias con sentido nacidas al calor de su relación con otros sujetos. Por lo tanto la impronta de lo social se presenta como un elemento decisivo e inevitable, y permite eludir la posible hipótesis neutralizadora, en función de la cual, en algunas ocasiones, se intenta analizar la dimensión tecnológica (p. 192).

De esta manera se puede pensar que el uso del Internet y de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información ofrece al campo educativo otras opciones diferentes al saber mecánico de las aplicaciones ofimáticas (prender- apagar el computador, manejo

de programas como Word, Excel, entre otros) aunque necesarias e importantes para el aprovechamiento de los equipos no permiten a los estudiantes y docentes interactuar con mayor dinamismo.

En algunos centros educativos se utiliza el Internet como un contenido de enseñanza en materias como tecnología e informática. También para mejorar la relación del centro con el entorno social y en la comunicación con la administración educativa. Los profesores lo aprovechan como herramienta de comunicación para su desarrollo profesional y formación permanente y en la educación a distancia en muchas ocasiones complementan o sustituyen a los canales tradicionales de comunicación (Adell, 1998).

Adell (1998) consideran que existen en Internet recursos que podrían usarse en la educación y beneficiar a sus miembros en el afianzamiento de las relaciones como de la interactividad, recursos como; el *correo electrónico* como medio de comunicación que permita compartir archivos, imágenes, videos, audios. *Listas de distribución* las cuales proporcionen a la comunidad escolar la formación de una comunidad virtual para intercambiar información, ideas, experiencias, conocimientos a partir de intereses comunes y estar continuamente comunicadas entre sí. *El chat, audio y videoconferencia* donde los participantes interactúen y se comuniquen en tiempo real.

Adell (2004) propone además la utilización de tareas como la WebQuest la cual define como:

Una actividad didáctica que propone una tarea factible y atractiva para los estudiantes y un proceso para realizarla durante el cual, los alumnos *harán cosas* con información: analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar y valorar, crear nueva información, publicar, compartir, etc. La tarea debe ser algo más que simplemente

contestar preguntas concretas sobre hechos o conceptos (como en una *Caza del Tesoro*) o copiar lo que aparece en la pantalla del ordenador a una ficha (“copiar y pegar” e “imprimir” son los peores enemigos de “comprender”).

Las posibilidades que ofrece el Internet para el trabajo y aprendizaje es muy variado sin embargo es usado en algunas instituciones con otras intenciones a las formativas, son más bien de carácter administrativo y pedagógico, lo que evita a los estudiantes tener un acercamiento más didáctico, lo usan como un recurso de observación o audio, más no como un medio para integrar, interactuar e intercambiar información con los demás. Marqués (1998) propone los siguientes usos para su implementación en los ambientes educativos: correspondencia electrónica, donde los estudiantes y docentes puedan compartir información y comunicarse con personas de otros países. Participación en proyectos colaborativos donde se invite a los estudiantes a realizar trabajos de manera conjunta interactuando por medio del correo electrónico. Debates de alumnos. Foros de profesores quienes pueden intercambian sus opiniones sobre diversos temas, noticias o soliciten ayudas sobre determinadas temáticas de la docencia. La página web de la clase, la cual puede ser creada por los estudiantes y por medio de ella presentar la institución, actividades y proyectos que realizan.

A su vez, en Internet se encuentran sitios web los cuales son herramientas que pueden ser empleadas en los ambientes escolares permitiendo la exploración y el aprendizaje desde variados enlaces y medios para la formación, comunicación y educación tanto de docentes como estudiantes. Estos pueden ser usados con muchos propósitos como el aprendizaje de temas específicos, juegos interactivos, participación en comunidades sociales de conocimiento, entre otros.

Estos sitios web ofrecen variados servicios y usos, los cuales pueden ser aprovechados por diferentes sujetos, de acuerdo a sus intereses, gustos o necesidades. Para los ambientes educativos se requiere tener una intencionalidad y un propósito determinado, para de esta manera favorecer el desarrollo de habilidades y conocimientos. Marqués (1999) considera que los sitios web en el ámbito educativo puede cumplir con las siguientes funciones: Proporcionar información de todo tipo; facilitar la obtención de materiales educativos; posibilitar la comunicación con otras personas; facilitar la realización de aprendizajes on-line; facilitar la realización de gestiones administrativas y comerciales; actuar como medio publicitario, entretener y motivar.

Integración e Interacción en la escuela por medio del Internet.

En la actualidad las instituciones educativas han ido disminuyendo su fuerza en la formación y socialización de los estudiantes, en medio de la presencia de otros ambientes que los favorecen como los grupos sociales y los medios de comunicación, entre ellos el Internet. A su vez, los cambios en las modalidades educativas y las habilidades formativas, sociales y comunicativas generan transformaciones importantes en los procesos de enseñanza- aprendizaje, donde las relaciones entre los sujetos necesariamente se generan en otros contextos y situaciones (Duarte, 2003). Se presentan así conceptos como la interacción y la integración como opciones para posibilitar un aprovechamiento mas optimo de las NTIC y también de fortalecer la construcción del conocimiento y las relaciones entre pares y docentes.

La integración en el ambiente virtual, se define como el aprovechamiento que se hace de las variadas herramientas e información que se ofrece en Internet para la realización de actividades diarias en clase buscando alcanzar los objetivos del currículo y

brindar situaciones de aprendizaje para los estudiantes, y a su vez, para los docentes, donde se puede aprender de todas las áreas y de alguna manera mejorar las habilidades para usar las nuevas tecnologías de la comunicación y la información (Adell, 2004).

La integración permite la realización de actividades con la utilización de varios recursos y desde la visión de diferentes áreas, de esta manera se podría pensar en estrategias que favorezcan y a su vez posibilite la interiorización, construcción y participación en el aprendizaje de saberes significativos vistos desde varias perspectivas.

Al hablar de interacción se hace referencia a la relación que se establece con el otro en cualquier contexto. Phang (2007) diferencia la interacción en tradicional y virtual, entendiendo la primera como la relación social que se da entre los seres humanos cara a cara. La virtual es la que se establece por medio de herramientas digitales como el correo electrónico, el chat, las redes sociales. Ambas surgen de la creación de grupos, entendidos como un conjunto de personas de dos o más individuos que poseen cierto grado de similitud y que interactúan conscientemente, de manera directa o indirecta, formando relaciones estables que permitan alcanzar, de forma colectiva, un fin o meta común. Este proceso tiene una duración perceptible en el tiempo y durante éste se desarrolla cierto grado de pertenencia e interdependencia entre los integrantes (Phang, 2007).

La interacción permite al hombre ser parte activo en la construcción de grupos y comunidades y de esta manera desarrollarse como ser individual, capacitado con talentos que pone al servicio de los demás en la realización de tareas, actividades y acciones. La inclusión a un grupo pueden mejorar en la persona sus habilidades comunicativas, socio afectivas, creativas, cognitivas, éticas y tecnológicas con el fin de asumir roles y responsabilidades. Se hace necesario generar en las instituciones educativas espacios y

momentos donde se estimule la participación y creación de grupos que puedan realizar trabajos colaborativos, con propósitos definidos y con el acompañamiento de docentes que fomenten acciones en bienestar de la comunidad en general.

Salinas (1997) habla de tres tipos de interacción que se dan entre: *el usuario de las NTIC y el material*, donde puede acceder fácilmente a cualquier tipo de información y de acuerdo a sus intereses construir y controlar las actividades de aprendizaje y compartirlas. *El usuario y el docente*, de esta manera pueden construir y afianzar sus conocimientos con la guía y asesoría pertinentes. *Entre usuario y usuario*, así se favorece la formación de grupos con interés comunes para la construcción académica, social, comunitaria, entre otras. Estos tipos de interacción pueden darse de manera sincrónicas (en tiempo real) o de manera asincrónica (en diferentes tiempos). Lo importante es que puedan desarrollarse estrategias de comunicación interpersonal y de reconstrucción de las situaciones de comunicación educativa en beneficio personal y grupal.

La interacción invita a la formación de grupos de aprendizaje entre estudiantes y docentes de otras instituciones a nivel nacional o internacional, para compartir experiencias, ideas, recursos, interaccionar con profesionales y expertos, colaborar en la elaboración de proyectos comunes, construcción del conocimiento, intercambio de información, mediante una alternativa organizada para el aprendizaje, entre otros. (Salinas, 1997).

En el contexto educativo la integración y la interacción surgen como medios para la construcción del aprendizaje, donde se permite a los estudiantes ser sus propios formadores como miembros activos de los grupos, estableciendo roles y responsabilidades definidas para cada uno, asumiendo la realización de trabajos

colaborativos mediante la investigación y creación de espacios formativos, para afianzar sus conocimientos a través del uso de herramientas virtuales y mejorar su desempeño académico, las habilidades en el uso de las NTIC y a su vez fortalecer las relaciones sociales y comunicativas entre ellos.

Trabajos colaborativos: herramientas para el aprendizaje

Se ha mencionado que los trabajos colaborativos posibilitan la realización de actividades grupales, que son una herramienta que permite el desarrollo de estas, que es importante su implementación en las instituciones educativas y que se generen espacios para los estudiantes y la conformación de grupos para afianzar su uso. Por lo anterior se hace necesario definir lo que se entiende por trabajo colaborativo, y el por qué se considera una herramienta válida para afianzar el aprendizaje entre las personas que se involucran en ellos.

Los trabajos colaborativos los define Antúnez (1999, p 95) “como la acción de obrar conjuntamente con otro u otros con el propósito compartido de alcanzar un mismo fin. Esta acción de colaborar se puede desarrollar entre diversas clases: profesorado, alumnos, padres, servicios institucionales y comunitarios”.

Antúnez (1999) determina a su vez las siguientes características y requisitos principales para la participación en ellos: Su participación es de carácter voluntario, se establece en términos de igualdad, entre pares, independientemente de rangos jerárquicos, se basa en relaciones de lealtad y confianza recíprocas, implica un determinado planteamiento ideológico ajeno a la ausencia de jerarquías, equidad, con la voluntad de transformaciones y mejoras, supone la realización común, participativamente del diseño

de lo que se pretende alcanzar o desarrollar, acordando la metodología de trabajo, discusión, evaluación en común del proceso y resultados.

Se puede observar como los trabajos colaborativos favorecen la inclusión y la interacción entre las personas que participan en ellos, además se generan aprendizajes colaborativos que surgen de esta relación establecida y el desarrollo de actividades conjuntas. Los miembros de los grupos colaborativos logran que los aprendizajes se construyan mediante la relación que establecen entre ellos, y la responsabilidad que cada uno asume para cumplir con las tareas asignadas.

Calzadilla (2002) enuncia que en el aprendizaje colaborativo cada participante asume su propio ritmo y potencialidades, impregnando la actividad de autonomía, pero cada uno comprende la necesidad de aportar lo mejor de sí al grupo para lograr un resultado sinérgico, al que ninguno accedería por sus propios medios; se logra así una relación de interdependencia que favorece los procesos individuales de crecimiento y desarrollo, las relaciones interpersonales y la productividad.

Para que se produzca el aprendizaje colaborativo se requiere, según Calzadilla (2002) las siguientes pautas: estudio de las capacidades, deficiencias y posibilidades de los miembros del grupo, establecimiento de metas conjuntas e individuales, elaboración de un plan de acción determinando responsabilidades y evaluación de procesos, revisión permanente del grupo (individual y grupal) cuidado de las relaciones socio afectivas valoradas en el sentido de pertenencia, respeto mutuo y solidaridad y debates progresivos en cuanto al producto final.

La educación básica en Colombia.

La Constitución de Colombia de 1991 consagró un Estado Social y de Derecho, el cual se compromete con el respeto del principio de legalidad, al tiempo que promueve la justicia social, la solidaridad y la dignidad humana.

En ese esfuerzo se estableció una serie de derechos fundamentales, como elementos esenciales que fundan el sistema democrático colombiano y que son la garantía de la dignidad humana. Tal es el caso del derecho a la educación, que ha sido reconocido por la Corte Constitucional como un derecho fundamental, a pesar de encontrarse clasificado en el título correspondiente a los derechos económicos, sociales o culturales.

En este sentido la educación es un derecho - deber en cabeza de todas las personas y es considerada como una responsabilidad del Estado, la sociedad y la familia. Este derecho constitucional debe ser necesariamente entendido como complementario de otros derechos fundamentales y principalmente de los derechos fundamentales de los niños.

La Constitución afirma que el Estado debe velar por la calidad de la educación, garantizar la cobertura y asegurar a los menores las condiciones necesarias para el acceso y la permanencia en la escuela. Lo anterior implica que el núcleo esencia del derecho fundamental a la educación tiene los siguientes elementos básicos: El derecho a que exista disponibilidad del servicio educativo; El derecho a que se garantice el acceso al mismo; El derecho a que el servicio educativo sea de calidad; el derecho a que se garantice la permanencia de los niños, niñas y jóvenes en el mismo.

La Nación como las entidades territoriales está obligada a participar en la dirección, financiación y administración del servicio público educativo.

La educación preescolar:

Es definida por la ley 115 de 1994 en el artículo 15 “como la educación que corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas” (Ley general de Educación, 1994, p 5).

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia determina en su artículo 16 como objetivos específicos...

...a) El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía;

b) El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas;

c) El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje;

d) La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria;

e) El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia;

f) La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos;

g) El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social;

h) El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento;

i) La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio, y

j) La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud... (Ministerio de Educación Nacional, 1994, p 5).

El decreto 2247 de 1997 reglamenta la educación preescolar y determina en el artículo 11 como principios...

- a. Integralidad. Reconoce el trabajo pedagógico integral y considera al educando como ser único y social en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural;
- b. Participación. Reconoce la organización y el trabajo de grupo como espacio propicio para la aceptación de sí mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos e ideales por parte de los educandos, de los docentes, de la familia y demás miembros de la comunidad a la que pertenece, y para la cohesión, el trabajo grupal, la construcción de valores y normas sociales, el sentido de pertenencia y el compromiso personal y grupal;
- c. Lúdica. Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia deben constituir el centro de toda acción realizada

por y para el educando, en sus entornos familiar natural, social, étnico, cultural y escolar... (Ministerio de Educación Nacional, 1997, p 3).

Conformación del currículo para el grado preescolar es concebido en el artículo 12 como un proyecto permanente de construcción e investigación pedagógica, que integra los objetivos establecidos por el artículo 16 de la Ley 115 de 1994 y debe permitir continuidad y articulación con los procesos y estrategias pedagógicas de la educación básica.

Los procesos curriculares se desarrollan mediante la ejecución de proyectos lúdico - pedagógicos y actividades que tengan en cuenta la integración de las dimensiones del desarrollo humano: corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética, actitudinal y valorativa; los ritmos de aprendizaje; las necesidades de aquellos menores con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales, y las características étnicas, culturales, lingüísticas y ambientales de cada región y comunidad... (Ministerio de Educación Nacional, 1997, p 3).

La organización y desarrollo de las actividades deben atender a las siguientes directrices, determinadas por el artículo 13 del decreto 2247...

1. La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con sus entornos natural, familiar, social, étnico, y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos.
2. La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar,

conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología.

3. La creación de situaciones que fomenten en el educando el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, autoestima y autonomía, la expresión de sentimientos y emociones, y la construcción y reafirmación de valores.
4. La creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, en la institución y fuera de ella, que posibiliten en el educando la fantasía, la imaginación y la creatividad en sus diferentes expresiones, como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones.
5. El desarrollo de procesos de análisis y reflexión sobre las relaciones e interrelaciones del educando con el mundo de las personas, la naturaleza y los objetos, que propicien la formulación y resolución de interrogantes, problemas y conjeturas y el enriquecimiento de sus saberes.
6. La utilización y el fortalecimiento de medios y lenguajes comunicativos apropiados para satisfacer las necesidades educativas de los educandos pertenecientes a los distintos grupos poblacionales, de acuerdo con la Constitución y la ley.
7. La creación de ambientes de comunicación que, favorezcan el goce y uso del lenguaje como significación y representación de la experiencia humana, y propicien el desarrollo del pensamiento como la capacidad de expresarse libre y creativamente.

8. Las adecuaciones de espacios locativos, acordes con las necesidades físicas y psicológicas de los educandos, los requerimientos de las estrategias pedagógicas propuestas, el contexto geográfico y la diversidad étnica y cultural.
9. La utilización de los espacios comunitarios, familiares, sociales, naturales y culturales como ambientes de aprendizajes y desarrollo biológico, psicológico y social del educando.
10. La utilización de materiales y tecnologías apropiadas que les faciliten a los educandos, el juego, la exploración del medio y la transformación de éste, como el desarrollo de sus proyectos y actividades.
11. El análisis cualitativo integral de las experiencias pedagógicas utilizadas, de los procesos de participación del educando, la familia y de la comunidad; de la pertinencia y calidad de la metodología, las actividades, los materiales, y de los ambientes lúdicos y pedagógicos generados... (Ministerio de Educación Nacional, 1997, p 3).

Evaluación:

El análisis de los resultados evaluativos ha orientado la toma de decisiones de las políticas de calidad educativa, con miras a alcanzar las metas establecidas o a proponer nuevas políticas que reformulen las existentes.

En consecuencia, los agentes educativos cuentan con elementos que les permiten apreciar, estimar y emitir juicios sobre cómo van y qué decisiones pueden tomar, es decir, cuentan con información para formular estrategias y asignar recursos. También pueden focalizar acciones y realizar comparaciones, dentro y fuera del aula, que les permitan

ponderar la situación particular de cada estudiante o establecimiento educativo según las características zonales (rural o urbana), sectoriales (oficial o privada), culturales y étnicas (indígenas, afro descendiente, raizales), e incluso, pueden establecer comparaciones con otras regiones o con el nivel nacional, en los casos en que se pueda referenciar.

La evaluación de estudiantes tiene como propósito determinar en qué medida el sistema educativo está posibilitando que los estudiantes alcancen los estándares asociados a los aprendizajes que se espera logren durante su paso por la escuela.

Los directivos y docentes de los establecimientos educativos deben fijar los criterios de evaluación escolar en los Proyectos Educativos Institucionales (PEI) con los cuales identifiquen claramente, por mes y por año, el estado de avance en el que se encuentran sus estudiantes y los grupos, por cada grado, en relación con los estándares básicos de competencias y los objetivos de aprendizaje trazados en el PEI. La evaluación en el aula debe ser continua, permanente, integral, flexible y abierta, lo que impone transformación en la manera en que el docente, el directivo docente y quienes hacen parte del establecimiento educativo, implementan acciones de enseñanza y aprendizaje.

De acuerdo al artículo 14 del decreto 2247 de 1997 La evaluación en el nivel preescolar es un proceso integral, sistemático, permanente, participativo y cualitativo que tiene, entre otros propósitos...

- a. Conocer el estado del desarrollo integral del educando y de sus avances;
- b. Estimular el afianzamiento de valores, actitudes, aptitudes y hábitos;
- c. Generar en el maestro, en los padres de familia y en el educando, espacios de reflexión que les permitan reorientar sus procesos pedagógicos y tomar las

medidas necesarias para superar las circunstancias que interfieran en el aprendizaje... (Ministerio de Educación Nacional, 1997, p 4).

Los docentes y los ambientes virtuales de aprendizaje

Con la llegada de la era digital, los estudiantes han ido transformado la manera en que se relacionan, se expresan, se comunican y hasta se conocen, se muestran hábiles en el manejo técnico de muchos de los recursos tecnológicos que se han creado, lo que genera para los docentes una distancia significativa en cuanto al uso de dichos recursos. Gros y Silva (2005) consideran que el docente presenta una situación delicada: en la estructura y gestión de la escuela se han generado pocos cambios mientras que en la sociedad los estudiantes acceden de manera rápida a la información que les llega de diferentes medios.

Esto genera para el docente nuevos retos frente a la apropiación del uso y del manejo de las NTIC para plantear las modificaciones que considere pertinente y de esta manera afianzar el conocimiento e inclusión de los estudiantes en su proceso de enseñanza- aprendizaje. Ofreciéndole nuevas estrategias y recursos que pueda aprovechar para mejorar sus habilidades comunicativas, formativas, sociales y tecnológicas.

Es vital para el docente formarse para poder ofrecer a los alumnos recursos validos y novedosos y de esta manera garantizar un mejor aprovechamiento de las NTIC. Gros y Silva (2005, p 2) consideran que el papel del profesor debería de cambiar desde una concepción puramente distribuidora de información y conocimiento hacia una persona que es capaz de crear y orquestar ambientes de aprendizaje complejos, implicando a los alumnos en actividades apropiadas, de manera que los alumnos puedan

construir su propia comprensión del material a estudiar, y acompañándolos en el proceso de aprendizaje.

Para ofrecer a los estudiantes nuevas posibilidades y otras estrategias en el uso de herramientas como el Internet y las redes sociales, el docente debe ser el primer agente que se forma y capacite en el uso e implementación de estas, mediante la participación, interacción e inclusión en grupos colaborativos en la red, donde se relacione con otros docentes para intercambiar experiencias y saberes frente a lo que busca diseñar con sus alumnos.

Ruiz (2010) considera importante no solo capacitar a los docentes en el manejo de las NTIC sino tener en cuenta sus creencias y actitudes frente a ellas para producir un cambio en el proceso de enseñanza- aprendizaje ya que estos cambios originarían transformaciones considerables en sus mismas creencias.

De las actitudes, competencias e interés de los docentes por la implementación de las NTIC en el contexto educativo se generaran las estrategias para implementarlas en el desarrollo de sus clases.

Como lo menciona Torres (1996) el docente deberá formarse de una manera reflexiva, crítica y con un carácter puramente investigador donde pueda desarrollar aprendizajes significativos y a su vez lograr en los alumnos la implementación de trabajos en equipo para que sea él quien evalúe su propia acción educativa, modificando si es conveniente, su intervención en el aula y su propia actitud hacia la enseñanza.

En la actualidad las funciones de los docentes se centran más en acompañar y guiar el aprendizaje de los estudiantes que en transmitir una serie de informaciones y datos que fácilmente pueden encontrarse en medios como el Internet. Esto hace que se

replanteen las capacidades y acciones que deben asumir los profesores para la formación de los alumnos.

Marques (2000) reconoce como fundamentales las siguientes funciones que deben cumplir los docentes diagnosticar las necesidades de sus alumnos; preparar las clases mediante el diseño de estrategias de enseñanza- aprendizaje; buscar y preparar los materiales y recursos a utilizar por sus alumnos aprovechando todos los lenguajes y medios posibles; motivar a los estudiantes centrándose en la diversidad; ofrecer tutorías y ejemplos; implementar investigaciones al interior de las aulas; colaborar en la gestión del centro educativo.

Además, el mismo autor argumenta que los docentes deberán contar con capacidades didáctico- digitales las cuales agrupa en cuatro dimensiones: competencias técnico- instrumentales (conocimiento básico de ofimática, uso del Internet y aprovechamiento de éste); actualización profesional (conocimiento de las posibilidades de la utilización de los recursos, acceso a fuentes de información, utilización de los programas como Word, Excel, PowerPoint); metodología docente para integrar los recursos tecnológicos en las actividades de aula y actitudes que le permitan estar abierto y predispuesto para aprovechar e implementar las NTIC en el aula y en los ambientes escolares. Al contar con estas capacidades los docentes pueden beneficiarse y mejorar su desempeño en la implementación de las NTIC en los nuevos ambientes educativos y de esta manera brindar a sus estudiantes un acompañamiento más óptimo para la construcción del saber.

El rol del alumno en los nuevos ambientes de aprendizaje

Al igual que los docentes deben asumir un nuevo rol y una actitud diferente frente a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es valioso considerar que el estudiante también deberá enfrentarse de una manera más activa en la construcción de su conocimiento.

Martín (2005 p. 8) considera que...

...los alumnos deben adaptarse a una nueva forma de entender la enseñanza y el aprendizaje. El alumno, desde una posición más crítica y autónoma, ya sea de forma individual o en grupo, debe aprender a buscar la información, a procesarla, es decir, seleccionarla, evaluarla y convertirla, en última instancia, en conocimiento.

Al hacerlo puede favorecer el aprendizaje y el aumento del interés, mejorar su capacidad en la resolución de problemas, aprender a trabajar en grupo y a comunicarse, adquirir confianza en sus capacidades y habilidades, incrementar su creatividad e imaginación. A su vez se permite a los estudiantes con bajo rendimiento académico conseguir logros significativos, adaptándose a su ritmo, capacidad y habilidad. (Martín, 2005b).

Fernández, Server y Cepero (2001) consideran que el estudiante debe manejar las nuevas herramientas informativas y comunicativas como las computadoras, el Internet, multimedia, las teleconferencias, entre otras, las cuales les ofrece múltiples opciones como recursos de aprendizaje y de interacción, para de esta manera poder expresarse y organizar de manera creativa y original sus conocimientos, dudas, ideas, pensamientos.

Las NTIC en el grado preescolar

En el grado preescolar la educación se basa en la construcción de saberes significativos a partir de la práctica de acciones cotidianas como el juego y actividades lúdicas, expresivas y artísticas que conlleven al desarrollo de competencias para la vida. Los niños del grado preescolar tienen una gran habilidad para adecuarse a los ambientes educativos, más aun cuando se les ofrecen múltiples alternativas en el desarrollo de las acciones como la posibilidad de usar diversas herramientas. Las NTIC son un medio llamativo, motivante y de permanente cambio que ofrece al niño el desarrollo de actividades que permiten el afianzamiento de capacidades cognitivas, comunicativas, creativas, sociales entre otras.

En los últimos años se ha ido implementado el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en los ambientes preescolares buscando familiarizarlos con su uso y aplicabilidad desde las diferentes áreas del conocimiento. A su vez, han surgido estudios que buscan observar el impacto que tiene la implementación de estas herramientas en el procesamiento de la información, el desarrollo de habilidades y el afianzamiento de saberes en los niños. De las investigaciones que han surgido, se pueden señalar las siguientes: La aplicación de las nuevas tecnologías en el preescolar (Michel, 2004), Uso de programas computacionales en el desarrollo de las competencias de lenguaje escrito de los niños del tercer grado de preescolar (Espadas, 2006) y Diseño, desarrollo e implementación de una guía didáctica en línea que promueva el aprendizaje cooperativo y el uso de recursos tecnológicos para docentes tercer nivel de preescolar (Ochoa, 2006).

El primer estudio, tuvo por nombre “La aplicación de las nuevas tecnologías en el preescolar” desarrollado por Patricia de la Salud Michel Ruelas en la ciudad de Jalisco-

Guadalajara (Michel, 2004). Los objetivos planteados fueron: Describir el desarrollo de competencias a través de los campos normativos: desarrollo personal y social, lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración y conocimiento del mundo, expresión y apreciación artística y desarrollo físico y salud en el nivel preescolar por medio del programa computacional “Pingu, una fabulosa caja de juegos” y Comparar si el desarrollo de competencias logrado por el programa computacional, es el mismo que en una aplicación utilizando materiales tradicionales.

La muestra de la investigación fueron once niños, de cinco años de edad, dos niñas y nueve niños del grado preescolar. Se partió del supuesto que ellos ya conocían y tenían algún manejo de los computadores, ya que había tenido contacto con los computadores en el año anterior, sin embargo el que no conocieran su uso no fue un impedimento para ser parte del proyecto.

La metodología implementada fue una combinación de un modelo cualitativo y descriptivo, donde la investigadora fue construyendo las conclusiones a partir de lo observado, interpretando y dando significado a lo que realizaban los niños. Se utilizaron como instrumentos la observación no estructurada, la observación y la entrevista, lo que permitió la recolección de la información, la descripción de los datos recolectados y la realización de un análisis partiendo de estos.

Para determinar los resultados de la investigación se tuvieron en cuenta las actitudes de interés e indiferencia de los estudiantes hacia las actividades; las reacciones que tuvieron los niños frente a uso de las nuevas tecnologías en contraste con herramientas tradicionales; el conocimiento que tenían hacia el manejo y las partes del PC; la capacidad de decisión frente a las diferentes actividades propuestas usando el

programa computacional Pingu y las competencias desarrolladas a partir del programa computacional y las planteadas por el Programa de Educación Preescolar.

La investigadora concluyo que los niños logran aprender por medio del uso de programas computacionales, pero reafirma que se requieren, a su vez, de la interacción con sus compañeros y el uso de otros medios y herramientas tradicionales que puedan manejar. Resalta que los programas computacionales, en su mayoría, están diseñados para desarrollar competencias y habilidades concretas y deben ser usadas con un propósito claro y definido de parte de los docentes teniendo en cuenta las competencias que buscan potenciar en ellos, programando y evaluando aquellas que vayan a aprovechar durante las clases.

Finaliza asentado que el objetivo “es lograr desarrollar en los niños preescolares las competencias que les permitirán, salir adelante a través de su preparación académica, de su vida cotidiana y en un futuro de su vida laboral” (Michel, 2006, p 59).

En la siguiente estudio, Uso de programas computacionales en el desarrollo de las competencias de lenguaje escrito de los niños del tercer grado de preescolar, desarrollado por María del Rosario Espadas Alcocer en Cancún (Espada, 2006), se presenta como objetivo general conocer cómo el uso de programas computacionales estimula el desarrollo de las competencias del lenguaje escrito en los niños del tercer grado del nivel preescolar, para usarla como una modalidad útil e innovadora de aprendizaje.

En la investigación Espadas (2006)...

...busca también indagar qué conocimientos y capacidades previas requieren los niños y las niñas para manejar una computadora y los programas aptos para ellos; identificar las estrategias de enseñanza que apoyan al aprendizaje del lenguaje escrito a

través de programas computacionales; reflexionar qué condiciones se requieren modificar o fortalecer para favorecer el aprendizaje del lenguaje escrito a través del uso de programas computacionales y analizar en qué medida los programas computacionales promueven el desarrollo de las competencias de lenguaje escrito de acuerdo al Programa de Educación Preescolar 2004...(Espadas, 2006, p 16).

La metodología implementada por la investigadora fue el enfoque cualitativo fenomenológico, apoyado en las técnicas para recolectar la información de: observación, entrevista, cuestionario y análisis de documentos.

Los participantes de la investigación fueron quince niñas y catorce niños, del grupo de 3º “A”, del Jardín de Niños “Xochipilli” de la ciudad de Cancún, Quintana Roo. Los eventos observados fueron las situaciones didácticas diseñadas por la docente, ejecutados en dos escenarios: el escolar y el del cyber café de la esquina de la escuela que les brinda un horario especial a los alumnos.

Como resultados del estudio se resalto que algunos programas computacionales, además de proporcionar espacios para que los niños usen la tecnología como herramienta de aprendizaje, promueve en ellos condiciones objetivas y subjetivas para que éste se dé, y a su vez el pensamiento lógico, las relaciones dialógicas, las habilidades cognitivas y los valores.

El estudio también aportó a los estudiantes del grado preescolar desarrollar la parte cognitiva, el lenguaje, la comunicación, la interacción social de la lectoescritura, buena pronunciación y el saber dialogar con los demás compañeros de curso, a través de la expresión de sus propias ideas. En favor del proceso lector del niño, se destaco que los

programas computacionales permiten que los niños tengan un amplio aprendizaje y desarrollo lingüístico.

La última investigación tiene como nombre Diseño, desarrollo e implementación de una guía didáctica en línea que promueva el aprendizaje cooperativo y el uso de recursos tecnológicos para docentes de tercer nivel de preescolar, realizada por Rebeca Ivanova Ochoa Sosa en Frisco, Texas (Ochoa, 2006). Los objetivos propuestos fueron: proporcionar al maestro de tercer nivel de preescolar, una guía didáctica Web que le permita trabajar en el aula con el Aprendizaje Cooperativo y las Nuevas Tecnologías como herramienta de apoyo; capacitar al docente en el Aprendizaje Cooperativo como método Instruccional y capacitar al docente en el uso de ciertas herramientas tecnológicas.

Viendo la evolución tan acelerada por la cual está pasando las sociedades actuales, se ha visto la necesidad de que los docentes de preescolar incluyan dentro de sus clases el uso de los recursos tecnológicos, para así permitir que sus alumnos estimulen y desarrollen las habilidades que están implícitas en cada uno y así generar un trabajo conjunto, el cual permita una mejor interacción en la sociedad. Claro está, después de que los mismos docentes hayan tenido una adecuada capacitación que les brinde habilidades para su desempeño profesional.

En esta investigación se propuso crear una guía didáctica virtual de aprendizaje cooperativo y tecnología, la cual facilite en el docente un mejor acceso en su capacitación e interacción con los demás docentes.

El enfoque fue cualitativo y descriptivo, de tipo transeccional, los datos se recogieron al final de la aplicación de la guía didáctica Web creada, ya que la finalidad

era describir las variables y analizar su incidencia en interrelación en determinado momento, en este caso, al final de la utilización de la guía didáctica. Se uso la técnica de la encuesta para evaluar los elementos primordiales de la guía los cuales eran:

Aprendizaje Cooperativo, recursos tecnológicos utilizados en preescolar y diseño de páginas Web. Se uso, a su vez, un instrumento de registro de observación, donde los docentes empleaban algunas actividades propuestas en la guía Web y registraban lo observado durante las sesiones con los estudiantes para determinar si se presentaban algunas acciones y habilidades propias del trabajo colaborativo. La muestra fueron seis docentes del tercer nivel del grado preescolar y tres expertos en el área de aprendizaje y en el manejo de la tecnología educativa, con la finalidad que dieran un juicio de valor sobre aspectos fundamentales de la guía didáctica Web. Se tuvieron en cuenta los siguientes criterios para la recolección de los datos: introducción, fundamentación teórica, metodología, organización, guía didáctica de Web: diseño visual y navegación; por considerarse que abarcaban los aspectos más importante a tener en consideración.

La investigadora concluyó a partir de los datos recolectados que el diseño, desarrollo e implementación de la guía didáctica Web ofreció a los docentes una herramienta de aprendizaje idónea que les permite vincularlos al uso de la tecnología y posibilita el acercamiento a esta, en su cotidianidad y como respuesta a su necesidad de desarrollo para aprovecharlos como otros medios innovadores y eficaces frente a la demanda social.

También se observo que el docente puede propiciar y estimular aprendizajes significativos y competencias fundamentales en el desarrollo de los niños por medio del

método didáctico de Aprendizaje Colaborativo, donde se implemente la utilización de la guía didáctica Web y la interacción de estos con sus pares y con el maestro.

Se logró que el docente se capacitara a través de la guía didáctica virtual, lo cual favoreció su desempeño al interior del aula mediante el trabajo colaborativo con las nuevas tecnologías.

A su vez, se observó como el trabajo colaborativo ocurre cuando los alumnos se encuentran vinculados de manera más estrecha entre ellos, y cada uno reconoce, sabe y siente que su mejor rendimiento, ayuda y contribuye al bienestar de los demás, lo cual depende en gran medida, de la actitud responsable, colaboradora y dedicada de todos, para el beneficio particular como general

Para finalizar se resalta como el uso de la página Web y el Aprendizaje Colaborativo contribuyó al desarrollo de las diferentes dimensiones del niño, comprendidas así: psicomotriz en el manejo del mouse y habilidades en el movimiento y destreza manual; cognitiva al potenciar el aprendizaje de nuevos conceptos; comunicativa mejorando el uso del lenguaje y las diferentes formas de expresión; afectiva abarcando nuevas relaciones emocionales e interpersonales.

Capítulo III

Metodología

Dentro de este capítulo se enuncia los instrumentos que se utilizaron para llevar a cabo la recolección de datos, la población que hizo parte de esta investigación, de igual manera el procedimiento para dar un buen término a esto. Además los pasos al realizar el análisis de datos de la información recolectada.

Conocer cuál es el significado que le dan los docentes a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información como el Internet, páginas web y algún software para el desarrollo de sus clases y cuan preparados están para utilizarlas en la realización de actividades de aula con sus estudiantes para favorecer el aprendizaje, el trabajo colaborativo y la interacción entre ellos en la realización de actividades y tareas fue el propósito de la presente investigación.

El fenómeno específico estuvo en el valor que le dan los docentes a las nuevas tecnologías para el aprovechamiento en sus clases y las habilidades y conocimientos que tienen frente a éstas, en especial, al Internet, uso de páginas web y algún software.

Aprender sobre el manejo que dan los docentes a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para interactuar con sus alumnos frente al saber y las relaciones que establecen con ellos posibilitan la comprensión ante los cambios que se están generando al interior de las aulas de clase y la manera en que los estudiantes buscan acceder al conocimiento de conceptos y de otras personas. Ante esto se realizó un proceso investigativo que permitiera comprender el fenómeno en cuestión desde las diferentes alternativas que presenta la característica holística de la investigación cualitativa, desde la cual se orientó esta investigación para buscar dar respuesta a las preguntas ¿Cuál es el

significado que le dan los docentes de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información como el Internet, páginas web y algunos software para el desarrollo de sus clases? Y ¿Cuán preparados están para utilizarlas en la realización de actividades de aula con sus estudiantes para favorecer el aprendizaje, el trabajo colaborativo y la interacción entre ellos en la realización de actividades y tareas?

Martínez (2006,128) alude que “la investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones”. Considerando esta idea, se indagó desde la realidad personal y profesional de los docentes y estudiantes, el uso que dan a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la cotidianidad de sus acciones, y cómo las aprovechan en diferentes contextos y situaciones, en especial, en los ambientes escolares.

El fenómeno en estudio se desarrolló al interior de un grupo, de acuerdo a esto se consideró abordar la investigación desde el método etnográfico, entendiéndolo como “la descripción y comprensión del modo o estilo de vida de las personas a quienes se estudia, representando de manera responsable cada uno de los aspectos que caracterizan y definen al hombre y su cultura, interesándose especialmente por lo que la gente hace, cómo se comporta, cómo interactúa, cómo construye su vida y cómo la destruye también (Gómez, Rodríguez y Alarcón 2005, p. 359). De esta manera se fundamentó por medio de la observación e interacción directa con los docentes y los estudiantes sobre el manejo que dan a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para acceder al conocimiento y realizar actividades colaborativas, expositivas, sociales, entre otras.

Los instrumentos

La recolección de datos se da gracias a la observación de escenarios, notas de campo, entrevistas, videograbaciones y otros medios para registrar la información, donde se tiene en cuenta la interacción de los sujetos a estudiar y todos los aspectos que se presenta en el contexto y bajo la percepción objetiva del investigador.

Durante este proyecto se implementaron los instrumentos de la entrevista semi-estructurada y la observación participante, pensadas desde la pertinencia interactiva con que cuentan para favorecen la inmersión y la participación del investigador en el ambiente estudiado.

- La entrevista semi-estructurada permitió conocer las posiciones e ideas de los docentes y estudiantes frente al manejo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, y hacer una lectura desde la relación confiada de lo que cada uno manifestaba de manera oral, gestual, corporal. También permitió la formulación de otras preguntas, a partir de las experiencias particulares de cada sujeto participante, de las habilidades desarrolladas en el manejo de las NTIC y el manejo dado a éstas.
- La observación participante toleró que el investigador se involucrara con los docentes y estudiantes en el medio en que interactuaba con relación al uso dado de las NTIC. A su vez posibilitó que se estudiara la realización de diferentes actividades cotidianas y de clase donde se aprovechaban las herramientas del Internet, páginas web y software, tanto de parte de los docentes como de los estudiantes.

Población y Muestra

La población constituye la base para la realización del estudio en cuestión, el cual delimita y permite definir lo que es necesario conocer. De esta surge la muestra para valorar las categorías relevantes del estudio.

Para la presente investigación se tomó como población a tres docentes del grado preescolar y 35 estudiantes de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann del corregimiento San Antonio de Prado de la ciudad de Medellín Antioquia, Colombia.

La muestra es la fracción que se toma de población para apreciar las características de éstas (Giroux y Ginette, 2004). Para elegir la muestra a estudiar, se aplicó la técnica de muestreo por juicio, que se refiere a un muestreo del tipo no probabilístico, por lo que no todos los integrantes de la población tuvieron oportunidad de ser parte de la muestra. Considerando el tipo de investigación propuesta, se tomaron como referentes el carácter emergente de la investigación expuesta por Salamanca y Crespo (2007), que permite fundamentar, si es necesario, el ampliar los casos de estudio conforme a los resultados que se vayan presentando.

La muestra que se seleccionó estaba compuesta por dos docentes del grado preescolar y un bibliotecólogo quien tiene relación permanente con los estudiantes de preescolar por medio de clases esporádicas y por petición de las docentes como apoyo en algunos temas y competencias, y diez estudiantes que se caracterizan por su interés en el manejo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Los docentes que participaron en la investigación manifestaron la necesidad de involucrarse con los estudiantes en los nuevos ambientes en que estos se desenvuelven para de esta manera fortalecer los espacios de aprendizaje que el mundo actual ofrece, además de generar

estrategias novedosas que se integren con los conceptos propios del grado, el desarrollo de competencias de tipo tecnológico, cognitivo y de lenguaje y a su vez, aprovechar los beneficios de salir del aula de clase.

Los docentes y estudiantes seleccionados pertenecen a la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann, de carácter público, atiende los niveles de Preescolar, Básica y Media, en dos secciones, Sección Monseñor, sede principal y sección La Verde, con un número aproximado de 1350 estudiantes, 47 docentes y 4 directivos.

En la sección Monseñor se cuenta con una buena planta física, 24 aulas de clase, 1 laboratorio, 2 salas de sistemas, 1 biblioteca, 3 oficinas para coordinación, 1 oficina para rectoría, 1 secretaria, 1 auditorio, 1 patio salón, espacio para la emisora, 1 sala de profesores, 1 placa polideportiva, 1 sala de deportes, primeros auxilios, 1 cafetería, contando además con una amplia zona verde. Las dos salas de sistemas, representa para la comunidad espacios agradables y motivantes para el desarrollo de las clases.

La primera sala de sistemas esta dotada con 40 equipos y es de uso exclusivo para las clases de tecnología. La otra cuenta con 20 computadores de escritorio y funciona a través del proyecto Medellín Digital como aula abierta para la comunidad en general; ambas disponen de conexión a Internet. Además se cuenta con un computador para uso del docente, en cada aula de clase y cuatro PC móviles cada uno con cinco portátiles para uso exclusivo de los estudiantes con el acompañamiento programado de los docentes. Cada grupo dispone de su horario para uso de las salas y de los PC móviles. Sin embargo quien desee hacer uso en otro momento del aula abierta para una sesión o área en particular, puede hacerlo reservándola con anterioridad. En la sede La Verde se cuenta con una sala de ocho computadores solamente por lo reducido del espacio.

Técnicas

Teniendo en cuenta las características del enfoque cualitativo y del método etnográfico, se implementaron las técnicas de la observación participante y la entrevista semiestructurada.

En la observación participante se confió en que el investigador se involucrara y compartiera con los estudiantes y docentes entablando una relación cordial, franca, honesta y de confianza, participando de las actividades cotidianas. Se esperó que tomara notas de campo pormenorizadas, y las revisara periódicamente para completarlas y de esta manera reorientar la observación e investigación (Martínez 2006, p.138).

La entrevista semiestructurada posibilitó tener un diálogo directo y hacer una observación más amplia sobre los sujetos participantes de la investigación, y detallar sus movimientos, voz, comunicación no verbal, y de esta manera aclarar términos, descubrir ambigüedades, definir problemas, orientar la investigación hacia otra perspectiva, recordar los hechos necesarios, elevar el interés, estimular la memoria aminorar la confusión o ayudarlo a reconocer sus logros (Martínez, 2006b).

Implementando estas técnicas se buscó tener una relación directa y participativa en el proceso de investigación donde el investigador formó parte del grupo, interactuando en las clases, conociendo el contexto donde se desarrollaron de manera física como virtual.

Procedimiento

Se inició presentando a la rectora de la institución los objetivos y la pregunta de la investigación, solicitando su consentimiento para la realización de ésta con el grupo del

preescolar que asistía durante la jornada de la tarde, y así solicitar el apoyo de los docentes y estudiantes para la inmersión durante las clases y actividades (Anexos A y B).

Se dialogó con los docentes del grado preescolar y el bibliotecólogo sobre la investigación, los objetivos de la misma y los sujetos de estudio para solicitar su colaboración y participación durante el desarrollo de ésta y la viabilidad de la inmersión del investigador durante el desarrollo de algunas de las clases, en especial, en las que se hacía uso de las NTIC.

Se eligió el grado preescolar y grupo 1 de la jornada de la tarde para realizar la investigación, con treinta y cinco estudiantes. Se informó a los padres de familia de forma oral el propósito y el sentido de la inmersión del investigador en algunas de las sesiones de clases con sus hijos, solicitándoles la autorización para entrevistarlos y fotografiarlos, con la claridad de que se evitaría hacer registro de los rostros de los niños, enfocándose en la realización de actividades que fueran pertinentes para el estudio a realizar. De los treinta y cinco niños se eligieron diez como muestra representativa de este grupo.

La Entrevista semi-estructurada buscó recolectar datos de los individuos participantes a través de un conjunto de preguntas abiertas formuladas en un orden específico (Mayan, 2001, p. 16). De esta manera se abordaron en primera instancia a los docentes, para que respondieran a la entrevista diseñada (Anexo C), luego se realizó la entrevista con los estudiantes seleccionados (Anexo D). Se esperaba poder hacer este abordaje desde un espacio físico adecuado (cómodo, de temperatura agradable, que facilitara la entrevista sin riesgos de interrupciones y en un ambiente de confianza).

Como se enuncia en el párrafo anterior, “Un elemento necesario de participación es el espacial, el espacio de la comunidad observada. De aquí que la selección del espacio

adquiera un lugar estratégico primordial en las investigaciones con esta práctica” (Callejo, 2002). Es así que para la realización del presente estudio la observación se delimitó al espacio de la sala de informática, el aula abierta y el salón de clases. Durante la realización de actividades programadas por el docente, se aplicó la rejilla de observaciones (Anexo F) en la cual se registraron los aspectos más relevantes durante cada sesión. Debido a que se buscaba conocer el manejo que se dan a las NTIC como el Internet, páginas web y software, el investigador se involucró con algunos estudiantes en la realización de actividades libres y/o dirigidas en el computador seleccionando dos por sección, asistiendo así a un total de doce sesiones de clase. En cuanto a los docentes se acordó los momentos de trabajo individual donde preparaban sus clases con ayuda de las nuevas tecnologías como el Internet.

De las observaciones realizadas surgieron las notas de campo, las cuales son un instrumento básico en la recolección de datos para el estudio. El dato es definido por Callejo (2002) como lo ocurrido en el campo y registrado por las notas. Tiene como función registrar lo significativo de lo observado. De esta manera las notas de campo recogen la información sobre los aspectos significativos que pueden observarse y recordarse. A su vez, se propone recoger información detallada, incluyendo los sentimientos, afectos y otras percepciones del investigador (Callejo, 2002).

Los datos se recogieron utilizando recursos de multimedia como grabadoras y cámaras a su vez las observaciones y las entrevistas se ordenaron en los formatos elaborados para tal fin (anexos C, D, E, G) de manera escrita y digital.

Estrategias de análisis de datos

“El análisis cualitativo de los datos es el proceso no matemático de interpretación, llevado a cabo con el propósito de descubrir conceptos y relaciones y de organizarlos en esquemas teóricos explicativos” (Bustingorry, Sánchez Tapia e Ibáñez Mansilla, 2006). Partiendo de esta idea, se buscó organizar y codificar los datos obtenidos en las observaciones, entrevistas y notas de campo, los aspectos relevantes para organizarlos por categorías y que dieran respuesta a la pregunta del estudio.

Se realizó esta categorización utilizando la triangulación hermenéutica entendida como “la acción de reunión y cruce dialéctico de toda la información pertinente al objeto de estudio surgida en una investigación por medio de los instrumentos correspondientes, y que en esencia constituye el corpus de resultados de la investigación” (Cisterna, 2005, p. 68).

El procedimiento propuesto por Cisterna (2005) requiere la selección de la información donde se busca detalladamente los datos obtenidos para elegir los aspectos más relevantes y significativos que se presenta. Luego se da la triangulación de estos datos por cada estamento investigado, “la que permite establecer relaciones de comparación entre los sujetos indagados en tanto actores situados, en función de los diversos tópicos interrogados” (Cisterna, 2005b). Se pasó a realizar la triangulación con los datos obtenidos mediante la utilización de los instrumentos de observación participante y la entrevista semiestructurada. Finalmente se triangularon los datos con el marco teórico de la investigación. Esto para dar a la investigación un carácter de cuerpo integrado y sentido como totalidad significativa.

De esta manera se analizaron los datos recolectados de acuerdo a cada pregunta de la entrevista semi- estructurada, resaltando las similitudes y diferencias, tanto en el caso de los estudiantes como de los docentes y entre ellos.

Capítulo IV

Análisis de resultados.

Se describe el análisis de las categorías y subcategorías que surge de la recolección de datos y la interpretación del tesista, además los resultados y la validez del estudio.

Recolección de datos.

El fenómeno específico de esta investigación fue el valor que le dan los docentes a las nuevas tecnologías para el aprovechamiento en sus clases y las habilidades y conocimientos que tienen frente a éstas, en especial, al Internet, uso de páginas web y algunos software. Se realizó desde el método cualitativo el cual “trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones” (Martínez 2006, p. 128). Además permite al investigador involucrarse en el campo de estudio como sujeto participante y de esta manera realizar observaciones más cercanas y precisas de la realidad y el contexto que se quiere conocer.

La investigación tuvo como objetivo conocer el significado que le dan los docentes a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información como el Internet, páginas web y software en la realización de actividades para favorecer el aprendizaje, el trabajo colaborativo y la interacción con sus estudiantes en la realización de actividades y tareas, y los beneficios que se generan de estas.

El trabajo de campo se inició solicitando la autorización de la rectora de la institución y el consentimiento de los docentes, estudiantes y padres de familia de estos

por ser menores de edad, en especial para realizar las entrevistas y la toma de fotografías y videos.

La observación participante fue un medio valioso que posibilitó al investigador involucrarse en las acciones y actividades de los docentes y estudiantes. Se realizaron doce observaciones cada una de una hora, donde el investigador estuvo en contacto permanente con los estudiantes, con la posibilidad de indagar por las actividades y tareas que estaban realizando. Durante las observaciones se pudo conocer herramientas para el desarrollo de las clases como el Internet, programas como el Paint y jclik, y valorar la importancia que dan los docentes y el bibliotecólogo al conocimiento, identificación y aprovechamiento de los equipos como los computadores y sus partes.

La entrevista semi-estructurada permitió indagar y conocer la valoración y uso que dan tanto estudiantes como docentes frente al uso de las NTIC, el Internet y software, para la realización de diferentes actividades tanto de uso educativo como personal o de diversión.

El investigador estuvo en contacto directo y de manera permanente en el desarrollo de las clases, los alumnos lo tomaron como un docente a quien le pedían ayuda u orientaciones en la realización de algunas actividades y los docentes como un apoyo que podía brindar asesorías a los niños. Esto favoreció las observaciones y las entrevistas, ya que se creó un clima de confianza y accesibilidad entre las partes.

Algunas de las dificultades que se generaron fueron el tiempo para realizar las observaciones, debido a la programación de actividades institucionales las cuales afectaron el desarrollo de las clases, causando demoras y aplazamientos a lo planeado.

Análisis de datos

En el estudio participaron 10 estudiantes del grado preescolar quienes tienen entre 5 y 6 años de edad, 2 docentes licenciados en preescolar y el bibliotecólogo de la institución quien les dicta algunas clases y realiza otras actividades con los grupos, éste será llamado docente durante el análisis y presentación de resultados para optimizar la redacción.

Para el análisis de datos se utilizó el proceso de la triangulación hermenéutica entendida por Cisterna (2005) como “la acción de reunión y cruce dialéctico de toda la información pertinente al objeto de estudio surgida en una investigación”. Se inició realizando varias lecturas de la información obtenida de las observaciones y entrevistas organizándolas y codificándolas en tablas y formatos que facilitaran su comparación, teniendo en cuenta lo que era pertinente y relevante de acuerdo al objeto de investigación que era la usabilidad que dan los docentes a las NTIC para el desarrollo de sus clases. Esto conllevó a comparar la información que se obtuvo de cada estamento, primero se tomaron las entrevistas hechas a los estudiantes identificando a cada uno de ellos con la letra E numerándolos del 1 a 10; las entrevistas hechas a los docentes identificándolos con la letra D numerándolo del 1 a 3. De esta surgieron categorías directamente ligadas a la pregunta de la investigación.

Del surgimiento de las categorías se consideró pertinente realizar la triangulación entre los estamentos: las entrevistas a los estudiantes y los docentes, estableciendo relación entre las interrogantes centrales de la investigación. Esto permitió comprender la relación directa entre la percepción de cada uno de los participantes ante los cuestionamientos del estudio y su actuación en la generación de las categorías. Esta

comparación se recogió en una tabla, tomando las respuestas que se relacionaban y de acuerdo a las categorías que habían surgido.

Para dar mayor validez al estudio se comparó la información obtenida entre las entrevistas y la observación participante insertándolas en tablas, de acuerdo a las categorías establecidas, permitiendo la generación de subcategorías para cada una de ellas.

Presentación de datos

Al realizar el análisis y la triangulación de los datos recolectados surgieron tres categorías que se relacionan directamente con el objeto de estudio de esta investigación. Cada una de las categorías presenta a su vez subcategorías relevantes que son enunciadas en la tabla 1 y explicadas a continuación.

Tabla 1
Categorías y subcategorías

Categorías	Subcategorías
Conceptos	Tecnología
	Comunicación
	Información
Internet	Diversión-Juego
	Aprendizaje
Trabajo Colaborativo	Ayuda
	Enseñanza

Categoría 1: Conceptos:

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han permitido la comprensión de diversos estudios y áreas de conocimiento, pero en muchas ocasiones estas mismas no son comprensibles ni fáciles de definir para quienes las usan.

Pueden definirse como herramientas creadas para enfrentar situaciones cotidianas donde se pueda acceder al conocimiento y construirlo por medio de la interacción entre sujetos, datos, la realidad y las propias capacidades del ser humano. Estas brindan ventajas para favorecer la realización de múltiples acciones, entre ellas la facilidad de acceso a todo tipo de información, instrumentos para todo tipo de datos, almacenamiento de información, interactividad, realización de tareas.

Para los niños del grado preescolar las NTIC como conceptos no son importantes, al indagar qué comprenden por tecnologías divagan para dar una respuesta: “mmmm, (pensando), ahh ya se, es como una herramienta que sirve para usar algo”, o simplemente contestan “no sé”. Al interrogarles sobre el uso que dan a los computadores o para qué sirven comentan los variados servicios que les ofrece: “Son cosas para que uno ponga los juegos y haga los trabajos con lo que la profe le dice, o que le manden un mensaje, o que escriban su nombre o sí que no van a trabajar lo apaguen, o que si van a hacer una tarea bien hecha la hacen”. Esto lo hacen desde la experiencia directa que han tenido y la utilización que les han dado desde su interacción y orientación escolar.

Para los docentes es clara la definición de las NTIC y los usos que pueden darle: “Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación son todas aquellas herramientas tecnológicas que sirven de apoyo para recibir información, buscar contenidos, realizar investigaciones y/o consultas, favorecer el aprendizaje colaborativo, acercarnos al mundo global entre otras”. Gran parte de las clases las enfocan en nombrar, definir y llevar a los estudiantes a comprender cuales son los nombres y usos de las NTIC especialmente los computadores y algunos programas como Paint y JCLIK.

Las actividades son encaminadas a la exploración y al aprendizaje colaborativo, posibilitando en los estudiantes la realización de diferentes actividades en las cuales se les permite utilizar el computador con cierta autonomía, donde el niño pueda construir el saber. No centran las clases en el manejo de los computadores, estos son una herramienta que permite la construcción de un nuevo saber y el refuerzo de otros conceptos aprendidos o trabajados en el aula de clase.

De esta categoría surgen las subcategorías Tecnología, comunicación e información.

La subcategoría Tecnología hace referencia a las herramientas que implementa los docentes para el desarrollo de sus clases como lo son el computador, el video beam, cámara digital y el aprovechamiento que le dan para generar en los estudiantes interés frente a diversos temas, conceptos o tareas. Centran la realización de algunas actividades en la diferenciación y conocimiento de cada uno de ellos y de las partes que las componen: La D1 cuestiona a los niños sobre los conocimientos que tienen frente los computadores, el nombre de sus partes y la utilidad de cada uno. Ante las cuales ellos responde utilizando el lenguaje apropiado: “pantalla, teclado, mouse, torre, CPU”. “Vamos a ver otros medios tic, otras cosas que son llamadas tecnologías”.

Para los niños el concepto de tecnología no es claro, aunque los docentes les recalquen la definición en cada clase y los beneficios que les prestan, para ellos no son relevantes se centran más en los usos y las actividades que realizan o que han visto en otros como sus padres o hermanos “mi mamá si tiene una cámara”, “cuando mi papá salga me va a comprar una (cámara)”, “la profesora usa la cámara para tomarnos fotos y grabarnos y después nos muestra en el computador”.

La subcategoría de Comunicación se comprende como el medio por el cual se pueden emitir las ideas a través de diversas formas y utilizando varias herramientas. Los docentes buscan diferentes opciones para que los niños logren participar y dar a conocer no sólo sus conocimientos sino las ideas que tienen frente a los temas que se discuten o plantean durante las clases. Los docentes los interrogan sobre las actividades a realizar, los materiales o herramientas que utilizaran, lo que deben hacer y las instrucciones que se

les han dado. Se da un conversatorio dirigido entre un interlocutor y un receptor, indagando sobre los conocimientos de las herramientas que utilizan como el computador y sus partes “Simón dijo que este era el motor del computador (la CPU). Los niños repiten que es la CPU o la torre dicen algunos. “Cojan el mouse (D3). Los niños exclaman “Tiene dos (botones), el derecho y el izquierdo, se aprieta el izquierdo para hacer clic”.

La subcategoría de Información es la que representa los datos u orientaciones que reciben los niños para desarrollar cada una de las actividades, son las instrucciones que deben seguir para poder dar cumplimiento a los propósitos que plantea el docente. Estos son repetitivos en las indicaciones que dan a los estudiantes, inicialmente lo hacen de manera general, recalcan varias veces las acciones y tareas, pidiendo a los niños repetir lo que deben hacer, luego les permiten estar solos o con algún compañero y pasan por cada uno de ellos verificando las actividades que están realizando para observar si comprendieron.

Categoría 2: Internet

El Internet es un medio que permite la realización de variadas tareas y actividades, desde leer un documento, observar videos, comunicarse con alguien, hasta divertirse y jugar. Es definido por Cañedo (2004, p 28) como “una red de redes de comunicación con alcance mundial que posibilita a sus usuarios el intercambio y el acceso universal a los recursos de información de manera sencilla e interactiva”.

Para los niños el Internet está representado por un signo determinado, lo definen como la “e azul donde le doy y ahí entro a una página que puedo hacer muchas cosas”. Lo relacionan con la posibilidad de jugar, comunicarse, aprender y hacer tareas: “Es una

parte donde uno juega juegos. Lo he usado en el aula abierta. Heeee, un juego de un pirata, uno de carros, uno del zoológico, he visto cosas donde uno puede aprender y donde poner los animales”. Es motivante para ellos la ejecución de estas actividades ya que en su mayoría son a base de juegos seleccionados por los docentes con propósitos educativos y que permiten la construcción de un nuevo aprendizaje o como refuerzo de uno ya trabajado.

Para los docentes el Internet representa un medio valioso por el cual puede realizar diversas tareas tanto de tipo personal como profesional. Por medio de este realizan actividades como consultas, transacciones bancarias, planeación de clases, aprovechamiento de recursos como audios, videos, juegos para que sus estudiantes interactúen y afiancen sus conocimientos: “Para rastreo de información, consultas y actividades corrientes que están acostumbrados a usar en el cuaderno”.

Antes de las clases con los niños, los docentes seleccionan las páginas que visitaran, realizando las actividades que en ellas proponen, lo que les permite tener una visión más amplia de las habilidades cognitivas, comunicativas, de exploración, de interacción y motrices que requieren los niños y que pueden afianzar o desarrollar por medio del trabajo en estas. Buscan y seleccionan las páginas de acuerdo a los propósitos o temas del periodo en que se encuentra y que permitan a su vez el afianzamiento en la utilización de los computadores. Algunas páginas favorece la utilización del mouse, donde le niño aprende a moverlo, cliquear y arrastrar; iniciación a la lectoescritura de la junta de Andalucía permite el afianzamiento de habilidades cognitivas y comunicativas como la inferencia, la memoria, la secuencia, la diferenciación, la comparación, entre

otras; las regletas digitales de Cuisenaire favorece la construcción del número, el desarrollo de la creatividad, la comparación de cantidades.

De esta categoría surgen las subcategorías: Diversión – Juego y Aprendizaje.

La subcategoría de Diversión-Juego se enfoca en especial en las acciones que el niño practica con la intención de recrearse y de disfrutar de acuerdo a sus gustos, capacidades, habilidades e intereses. Se observa cómo los niños centran su atención durante la realización de actividades libres donde el docente les da una instrucción básica y les permite explorar la página dispuesta antes por él. Logrando permanecer durante la actividad por un periodo de tiempo relativamente largo (20 minutos), ejecutando acciones donde puede escuchar variados sonidos, comparar imágenes, organizar secuencias; muchas de ellas sin una intencionalidad determinada y clara, alcanzando los propósitos de la actividad por medio del ensayo-error, lo que le genera agrado ante el estímulo o refuerzo que recibe: “bien” (carita mostrando los dedos hacia arriba, de color verde), “no, no, no” (carita negando de color rojo). Al preguntársele que está haciendo responde “jugando con esta flechita”, “a los barquitos para llevarlos hasta el mar”; esta actividad en particular consiste en un circuito de cada vocal donde los niños con el mouse deben recorrerlo para identificar y diferenciar la forma de cada una; muchos de los niños no reconocen la grafía de las vocales, la docente al confrontarlos posibilita que comprendan la intencionalidad de la actividad.

Para los niños el juego es de gran valor en todos los espacios donde se desenvuelven, por medio de este pueden conocer el medio que los rodea, compartir, interactuar, comparar, expresarse, valorar las habilidades propias y de los demás, interiorizar normas y reglas de comportamiento. En las clases de sistemas, se observa que

hay gran motivación en especial cuando saben que pueden jugar de manera libre, lo que les permite interactuar, trabajar o realizar acciones que conlleven a la ejecución de actividades donde se recrean y descubran nuevas formas para llegar a un fin, o para mejorar la habilidad en aquellos juegos que ya conocen. En la página de juegos Friv los niños eligen libremente la actividad que realizaran, en ésta se encuentra juegos interactivos de todo tipo, desde vestir una muñeca, bañar una mascota o realizar juegos de construcción. Para entrar a la página, el docente les da las indicaciones paso por paso, escribiendo en el tablero las letras que deben teclear en la barra de direcciones, pasa por donde cada niño y verifica lo que han escrito, y si es necesario, le da las indicaciones individualmente para que lo haga por sí mismo. Para algunos niños el interés y deseo de ingresar a esta página los ha motivado a aprender la ruta y hacerlo por sí mismos, llegando a ser colaboradores para sus compañeros.

La subcategoría Aprendizaje se establece desde la capacidad que desarrolla el niño para afianzar y dominar nuevos conceptos y habilidades al interactuar con las diferentes acciones en las páginas web. El aprendizaje de una nueva habilidad, concepto o destreza requiere de la interacción y confrontación del docente por medio de cuestionamientos, explicaciones y acciones que permitan al niño construir e interiorizar los conocimientos teniendo en cuenta lo que están realizando y el objetivo que pretenden alcanzar. Los docente preguntan a los niños sobre las acciones hechas, enfocan su participación en la explicación de temas o conceptos que son básicos para el manejo de los computadores y el cumplimiento de tareas: “deben organizar la historia, tengan en cuenta donde empieza, que sigue, como termina”.

Para los docentes es muy importante que el niño obtenga aprendizajes significativos que le proporcionen el desarrollo de habilidades para realizar actividades en otros espacios, buscan por medio de las páginas web recursos, herramientas, tareas que los preparen para nuevas acciones y afiancen lo aprendido. Es el caso de las regletas de Cuisenaire, en el aula de clase los niños las utilizan de manera libre y dirigida dependiendo de la intención que tenga la docente en cada sección. De esta misma manera los invita a hacerlo en la página de las regletas digitales; en primera instancia los invita a explorar, a realizar actividades de manera libre y luego los induce a practicar acciones como la ordenación, la creación de figuras, la selección de acuerdo a una o varias características. Para una mejor visualización utiliza medios como el video bean facilitando a los niños la observación de cada paso a seguir.

El aprendizaje no solo se da para los estudiantes, para los docentes las nuevas tecnologías posibilitan apropiarse de nuevos conceptos, estrategias, acciones para mejorar el desempeño pedagógico usando herramientas llamativas y que despierten el interés y agrado de los niños. Por medio de cursos, diplomados y experiencias significativas acceden a diversas rutas de formación, donde afianzan los conceptos y habilidades necesarias permitiendo plantear acciones educativas para los estudiantes y la ejecución de tareas de tipo personal y profesional. Estas capacitaciones y cursos son ofrecidos por disposición de la secretaria de educación como del interés de las directivas institucionales y miembros del programa Medellín Digital, quienes consideran importante y necesaria la formación docente para mejorar y fortalecer la práctica educativa generando ambientes más agradables, dinámicos e interesantes para los todos los miembros de la comunidad educativa.

El aprendizaje en los docentes se da también de manera experiencial y personal, ya que por medio de la ejecución de tareas y acciones que parten del interés y disposición personal estos logran afianzar el manejo de herramientas digitales, virtuales, tecnológicas como de estrategias innovadoras para llevar a los ambientes escolares; este aprendizaje parte a su vez de la motivación del docente por mejorar su práctica educativa, generando espacios de discusión, investigación, exploración con sus pares, mediante la búsqueda de recursos, el intercambio de estrategias, la creación de herramientas y actividades en programas como JCLIK y Cuadernia.

Categoría 3: Trabajo colaborativo

El trabajo colaborativo es el realizado entre un grupo de personas con un propósito en común, teniendo en cuenta la participación de todos los miembros en la construcción de un proyecto, tarea o responsabilidad. Para los niños es comprendido como el que se realiza para colaborar o ayudar a otro, más no para la realización de una tarea en conjunto “Es colaborarle a alguien en algunas cosas que hemos hecho”, “Ayudar a los amiguitos”.

Para los docentes el trabajo colaborativo es entendido como el realizado entre varias personas con un mismo objetivo: “Trabajo en el cual los alumnos aportan sus diferentes conocimientos creando un solo desarrollo”. Lo implementa entre sus estudiantes con el propósito de motivarlos a realizar tareas y actividades donde se ayuden unos a otros, en especial las que les representan mayor dificultad o para reforzar algunos conceptos. Un ejemplo de ello es la actividad planteada por los docentes para que los niños que saben prender y apagar el computador enseñen a quienes no saben.

El trabajo colaborativo requiere de las habilidades y capacidades de cada miembro del grupo, para aprovecharlas en beneficio de todos en torno del aprendizaje y el cumplimiento de logros. Calzadilla (2002) enuncia que en el aprendizaje colaborativo cada participante asume su propio ritmo y potencialidades, logrando así una relación de interdependencia que favorece los procesos individuales de crecimiento y desarrollo, las relaciones interpersonales y la productividad. De esta manera los niños logran unirse en la obtención de un propósito durante un juego o tarea con un compañero, a quien orientan teniendo en cuenta sus habilidades y capacidades, buscando afianzar un conocimiento en éste: “Ella me explica y yo lo hago”, “Si, algunos niños, como hey como tiene que decir avión y no sabe entonces le explico, y a veces yo no sé las letras y me las dicen. Pues que algunas veces jugamos, y me dicen que vamos a hacer un avión y entonces lo hacemos juntos”.

En esta categoría surgen las subcategorías Ayuda y Enseñanza.

La subcategoría Ayuda se centra en el interés generado por parte de los niños en apoyar a sus compañeros en la realización de alguna actividad, se concentran en acompañar la elaboración de una tarea específica a partir de la necesidad o solicitud de éstos. Algunos de los niños tienen un mejor dominio de los recursos tecnológicos lo que les permite ser guías o colaboradores para los demás niños quienes los identifican y les piden orientación sobre cómo hacer lo solicitado por el docente. El D2 les indica a los niños como ingresar a una página de juegos, dos de los estudiantes lo hacen sin necesidad de seguir las indicaciones del docente, comenzando a jugar antes que los demás niños. Los que están alrededor observan esto y les piden que les ayuden, ellos dejan lo que están

haciendo y les muestran a los demás como hacerlo, indicándoles paso por paso o haciendo todo el proceso para los compañeros que no logran seguir las indicaciones.

La subcategoría Enseñanza se genera del interés de los docentes en estimular y potenciar la construcción de saberes significativos en los niños que presentan algunas dificultades en su proceso educativo con la colaboración de los compañeros. Se observa cómo los docentes guían a los estudiantes que llevan un proceso académico y de aprendizaje avanzado para que trabajen y sean colaboradores de quienes llevan un proceso más lento. Los organizan por parejas y los motiva a realizar diferentes tareas, indicando a quien actúa como guía que debe enseñar a su compañero para que este logre construir, afianzar y mejorar su desempeño en la elaboración de una tarea determinada. El docente evalúa las actividades preguntando a los niños que se les ha enseñado, sobre lo que han aprendido y como fue la interacción con el compañero colaborador. La mayoría de ellos valora la colaboración dada de parte de sus compañeros logrando explicar lo aprendido durante la actividad, reconociendo lo significativo de esto para su desempeño académico y el desarrollo de habilidades para manejar con mejor dominio los computadores. A continuación se presenta en la tabla 2 las categorías y subcategorías de acuerdo a las respuestas dadas por los estudiantes y docentes.

Tabla 2
Análisis categorías y subcategorías entre estudiantes y docentes.

Categorías	Subcategorías	Estudiantes	Docentes
Conceptos	Tecnología	El 50% de los niños manifiestan no saber qué son las tecnologías, mientras el 30% los relacionan con aparatos que hacen los genios y herramientas que permiten realizar algunas tareas. El 20% restante divagan para dar una respuesta y al final las definen como cosas que sirve para jugar y estudiar.	100% conocen el concepto y la utilidad de éstas para el desarrollo de actividades educativas.
	Comunicación	El 50% de los niños no saben qué es; el otro 50% la relacionan con los diferentes medios de comunicación manifestando los usos que les prestan y como utilizarlos para dar o recibir un mensaje.	100% la valoran como el medio para expresarse y relacionarse con otros utilizando variados medios.
	Información	El 70% de los niños no lo relacionan; el 30% restante lo reconocen a la hora de trabajar y hacer algunas tareas.	100% la reconocen como la representación de datos y orientaciones necesarias para el desarrollo de variadas acciones.
Internet	Diversión-Juego	100% les parece agradable el uso de las NTIC y lo usan para realizar juegos en línea, o en programas como JCLIK.	100% valoran la importancia de la parte recreativa y de disfrute por parte de los niños utilizando las NTIC
	Aprendizaje	El 100% de los niños manifiestan haber aprendido algo con el uso de las NTIC, en especial el Internet y con las orientaciones dadas por los docentes para su aprovechamiento. El 100% de los niños expresan que los aprendizajes obtenidos mediante el uso de las páginas web les ha permitido realizar diversas tareas y mejorar el manejo del computador, además de aprender normas y comportamientos necesarios para las clases.	100% encuentran fundamental este proceso y que puede optimizarse con la utilización y aprovechamiento de las NTIC.

Trabajo Colaborativo	Ayuda	El 100% de los niños les parece valioso e importante la ayuda que le pueden brindar a sus compañeros como también la que les ofrecen a ellos.	100% consideran valiosa la implementación de éste para mejorar las relaciones entre los estudiantes y posibilitar la sensibilidad ante las necesidades de los demás
	Enseñanza	El 100% de los niños consideran que pueden enseñar a sus compañeros a realizar diversas tareas como también conceptos necesarios para el cumplimiento de estas y de otras acciones, entre ellas el manejo del computador.	100% estiman oportuna la interacción entre los estudiantes para mejorar los procesos educativos mediante la cooperación entre iguales.

Interpretación de datos

Después de realizar el análisis de los datos obtenidos se puede comprender la importancia que tiene para los docentes del grado preescolar de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann, las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación para el desarrollo de sus clases y potenciar en sus estudiantes el aprendizaje de manera significativa, lúdica, dinámica, interesante y novedosa, donde se les permite la expresión, la exploración, el trabajo en equipo y colaborativo y la inclusión de acciones que les permitan mejorar sus tareas escolares.

Los docentes centran el uso de las NTIC especialmente en el aprovechamiento de ambientes virtuales e interactivos de páginas web, realizan una selección de éstas de acuerdo a los interés educativos que tengan para cumplir con los objetivos del periodo y el desarrollo de habilidades en los estudiantes en el manejo de los computadores. De acuerdo con esto, dedican parte de su tiempo de planeación en la exploración e

investigación de las páginas para poder brindar un acompañamiento más significativo y dedicado a los niños. Las páginas seleccionadas corresponden a ambientes virtuales reconocidos como es el caso de la Junta de Andalucía, quienes tienen variados recursos educativos para diferentes poblaciones, temas y áreas.

A su vez los docentes buscan generar en los estudiantes el interés y la motivación para que sean estos quienes puedan acceder a los ambientes virtuales con mayor autonomía y de acuerdo a necesidades concretas como la realización de tareas, juegos, consultas. Esto se dará en la medida que el estudiante mejore el uso de los computadores mediante actividades frecuentes que le posibiliten la interacción con los equipos y con sus compañeros.

Los recursos tecnológicos más utilizados por los docentes son las páginas web las cuales responden a intereses educativos, recreativos y de interacción. Además consideran valiosos algunos programas como Paint y JCLIK pero en menor medida, el primero con el propósito de afianzar en el niño el manejo del mouse, la creatividad, el reconocimiento de formas y colores, la escritura de palabras con un manejo básico del teclado, y el segundo para afianzar algunos temas y conceptos por medio de juegos y actividades creadas por él.

Desde cada una de las categorías se puede interpretar lo siguiente: La categoría Conceptos se centra en la importancia de dar una definición a las herramientas que se usan con diversos propósitos. Para los docentes las NTIC son herramientas y medios que les permiten acceder a recursos valiosos para mejorar las prácticas de sus estudiantes en diversas áreas del conocimiento, por lo cual buscan también posibilitar el aprendizaje de términos necesarios como son Tecnología, Información, Comunicación, El Computador y

sus partes, Internet, y desde esto ampliar el vocabulario, la comprensión de estos y relacionarlos con situaciones cotidianas.

Los conceptos para los niños parecen no ser primordiales, ellos centran su interés en el manejo de estos y en las habilidades que van adquiriendo y desarrollando al usar las NTIC. Al preguntárseles sobre lo que son cada una de estas palabras, la mitad de los niños manifiestan no saber, aun cuando los docentes se lo han dicho y explicado en diferentes clases. Pero al preguntarles cómo puede usarse el computador o para qué sirve el Internet expresan variadas formas para aprovechar estos recursos. Para ellos lo importante y motivante es poder tener acceso a estos recursos y usarlos de acuerdo a sus intereses. La clase de sistemas es una de las actividades más motivantes y agradables que encuentran en la institución lo que les facilita mejorar el desempeño académico en algunas de las áreas como es el caso de la lectoescritura.

En la categoría Internet se percibe cómo los docentes aprovechan esta herramienta para estudiar, investigar, explorar y adecuar sus clases de acuerdo a las necesidades e intereses de los estudiantes y brindar ambientes más llamativos y motivantes que les posibiliten la realización de tareas con una mejor disposición y dedicación. Los docentes planean las actividades apoyándose en esta herramienta, mediante lecciones magistrales, les muestran imágenes, juegos, videos, cuentos, películas, para luego invitarlos a interactuar con la herramienta a partir de sencillas indicaciones de acuerdo a las capacidades de estos: mover el mouse siguiendo elementos, hacer que algunos objetos suenen o se cambien de lugar al cliquear; e ir complejizando las acciones: buscar las parejas, colorear el dibujo, armar un rompecabezas.

Para los estudiantes el Internet es el medio que les permite entrar a realizar actividades divertidas y novedosas, exigiéndoles algunas destrezas que deben ir afianzando como es el manejo del mouse y el aprendizaje de rutas de acceso, como también de aprendizaje de conceptos y acciones cada vez más avanzadas como memorización de posiciones, nociones numéricas, letras, formas, colores, tamaños, discriminaciones visuales y auditivas.

El uso del Internet por sí solo no genera el aprendizaje, es indispensable la intervención del docente como guía permanente, donde observe y descubra las necesidades de sus estudiantes para brindarles un acompañamiento certero y de acuerdo a las dificultades o dudas que presenten los niños. Estos utilizan el Internet de manera libre por un periodo de tiempo, luego el docente centra su atención y dedicación a los estudiantes que lo requieren. A partir de cuestionamientos indaga sobre las actividades que realizan, cual es el objetivo de esta, qué pasos deben seguir y para qué. Algunos de los niños no logran comprender el propósito de las actividades y las desarrollan por ensayo-error, ante esto los docentes dan indicaciones precisas y permanecen cerca para observar el desempeño de los niños, la mayoría después de la intervención del docente logra cumplir con el propósito de ciertas actividades y explicársela a otros.

La categoría Trabajo Colaborativo favorece la creación de lazos significativos entre los niños, mejorando las relaciones entre ellos, con mayor sentido de grupo y que trascienden a otros espacios como el parque infantil, el aula de clase, los descansos. El docente da indicaciones precisas para propiciar este tipo de trabajo, inicialmente admite que estén con el compañero que prefieran, luego les pide organizarse de acuerdo a las necesidades que se presenten, es decir, quienes tienen mayores habilidades en el uso de

los computadores asisten a quienes les causa alguna dificultad. Para los niños es fácil brindar ayuda a los compañeros, les explican y les indican lo que deben realizar, observando todo el tiempo lo que hacen, y señalándole los errores o aciertos que tienen, se observa en ellos actitudes generosas, solidarias, cálidas, afectuosas lo que proporciona la origen en aprendizajes significativos y trascendentes.

Las acciones que practican los niños para acompañar a sus compañeros también van encaminadas en posibilitar la enseñanza de conceptos, acciones y desarrollar habilidades que les permitan mejorar su desempeño académico, es así, como se observa como les dan indicaciones frente a las tareas, los confrontan sobre lo que están haciendo, les hacen preguntas y les brindan explicaciones sobre algunos conceptos que se han trabajado con anterioridad. Los niños que son ayudados dan muestras de pequeños avances en el manejo de los computadores y en la realización de actividades en algunas páginas web, logrando dar cuenta de lo que han aprendido, siendo a su vez, colaboradores para otros.

Resultados

Buscando dar respuesta al planteamiento ¿Cuál es el significado que le dan los docentes a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información como el Internet, páginas web y algunos software para el desarrollo de sus clases y ¿cuán preparados están para utilizarlas en la realización de actividades de aula con sus estudiantes para favorecer el aprendizaje, el trabajo colaborativo y la interacción entre ellos en la realización de actividades y tareas? se puedo determinar lo siguiente:

Los docentes dan un sentido de gran valoración a las NTIC especialmente al Internet, lo cual es una de las herramientas que más implementan para el desarrollo de sus

clases, este es considerado como un medio que permite el acceso a variados recursos educativos, recreativos e interactivos que les posibilita afianzar las actividades escolares, tanto para los estudiantes como para sí mismos.

Es importante en la planeación de los docentes la programación de actividades y clases donde se permita a los niños interactuar con las NTIC, para lo cual dedican parte de su tiempo a la búsqueda de páginas y recursos web que favorezca la adquisición y desarrollo de habilidades de tipo cognitivo, comunicativo, creativo y motriz, como también social y grupal, mediante la ejecución de tareas, juegos y exploraciones. Reconocen en las NTIC herramientas interesantes y esenciales para el ambiente escolar y los deberes escolares, las cuales favorecen el desarrollo de habilidades, destrezas, adquisición de aprendizajes significativos y fundamentales para el desempeño académico de los niños que dependen en gran medida de la intervención y acompañamiento que el docente haga durante las clases. Como se ve en la figura 1 los docentes emplean las NTIC para actividades tanto de tipo personal, como profesional y de otros tipos como la recreación y la comunicación.

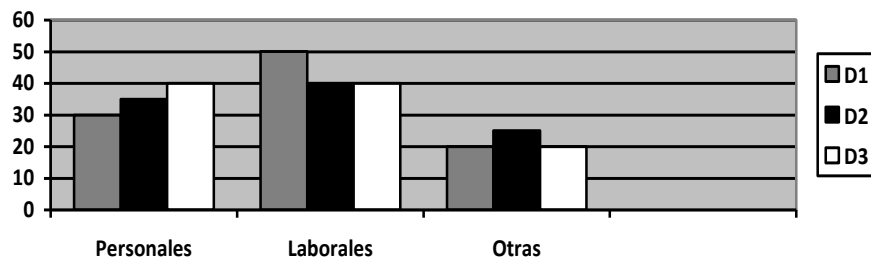


Figura 1: Uso del Internet de parte de los docentes.

El recurso que más implementan es el Internet, el cual exploran y utilizan como medio de información, aprendizaje, interacción y recreación. Acceden a páginas web que posibiliten el afianzamiento y el aprendizaje de nuevos conceptos y destrezas en los

estudiantes mejorando algunas habilidades cognitivas como la atención, la concentración, el lenguaje, el procesamiento de la información, como también actitudes socio-afectivas como la dedicación, la perseverancia, el aprovechamiento del tiempo, la colaboración y la valoración de sí mismo. En la figura 2 se observa las herramientas NTIC que utilizan los docentes durante sus clases.

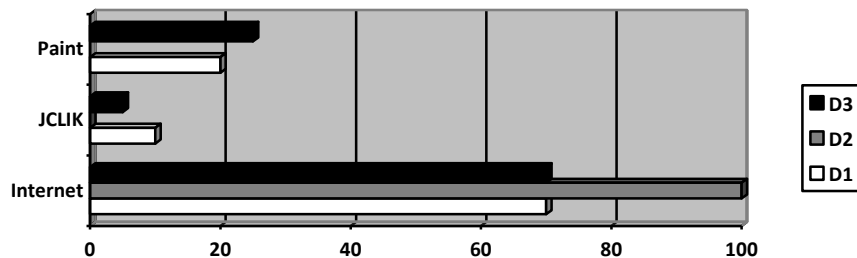


Figura 2: Herramientas NTIC que usan los docentes en las clases

El uso de los software y otros programas se implementan para motivar a los niños a mejorar sus habilidades en el manejo del mouse y de algunas tareas sencillas que den cuenta de la comprensión y conocimiento de conceptos trabajados en clase, es el caso de Paint, donde se pide a los niños crear o representar dibujos de acuerdo a temas determinados, utilizando las herramientas que este ofrece como son los colores, formas, y demás iconos, invitándolos también a escribir palabras que conocen, como su nombre, con el teclado.

El programa JCLIK es usado para evaluar o reforzar los conceptos trabajados en clase mediante actividades creadas por los docentes como asociaciones, rompecabezas, ordenación de elementos, entre otros. En la Figura 3 se observa como el uso del Internet y

de software beneficia a los estudiantes en el aprendizaje, el manejo del computador y el afianzamiento de habilidades sociales, dándose en mayor medida con el Internet.

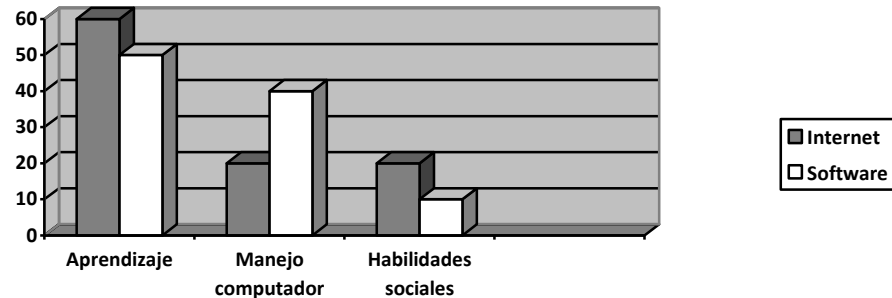


Figura 3: Beneficios en el uso del Internet para los estudiantes

Los docentes se han formado y capacitado para usar las NTIC por medio de cursos, diplomados, asesorías partiendo del interés y la motivación personal, lo que les ha llevado a interactuar de manera constante y dedicada con éstas. Realizan acciones de tipo formativo, recreativo, comunicativo con las NTIC tanto en las actividades laborales como personales. Esto les ha permitido tener una preparación excelente para poder brindar a sus estudiantes actividades y experiencias que los lleven a trabajar de manera colaborativa y a interactuar con propósitos claros y determinados como enseñar un concepto, ayudar a los demás y afianzar habilidades en la ejecución de tareas. En la Figura 4 se registra la preparación de los docentes frente al uso de las NTIC.

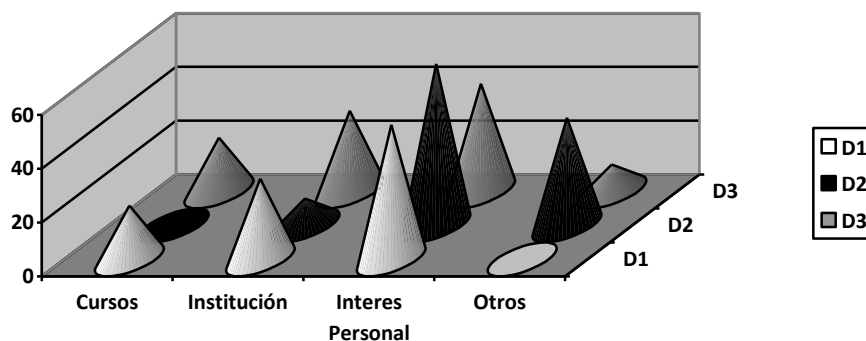


Figura 4: Preparación de los docentes en el uso de las NTIC

Las estrategias que implementan los docentes para interactuar con los estudiantes frente al manejo de las NTIC son el acompañamiento personalizado y permanente durante las actividades escolares en los diferentes espacios que comparten, aprovechan la realización de tareas y juegos para dialogar y acercarse a estos, indagando sobre la intencionalidad y el propósito de cada una, los aprendizajes obtenidos y las dificultades que presentan, con quienes han trabajado y como ha sido la relación con sus compañeros, brindando a los niños que más lo requieran la ayuda y la orientación necesaria para que mejore su desempeño y rendimiento académico o habilidades en el manejo del computador. Aunque el grupo es numeroso los docentes logran acercarse a cada niño para observar lo que están realizando y dialogan, motivan, aconsejan, enseñan y direccionan las acciones de éstos para que mejore su desempeño en cuanto a lo que están haciendo o requiere frente a los objetivos de la actividad.

Fortalezas

Durante el proceso de investigación se determinaron las siguientes fortalezas:

- El interés de parte de los docentes por afianzar sus habilidades y conocimientos en el manejo y uso de las NTIC, tanto para el desarrollo de las clases como para su vida personal.
- Los espacios que ofrece la institución para el desarrollo de las clases y los equipos con que cuenta, esto permite que haya mayor accesibilidad a las NTIC tanto para los niños como para los docentes.
- La apertura de las directivas en la realización de proyectos y actividades encaminadas a la formación integral de los estudiantes, lo que permite la presentación de propuestas que favorezcan el aprendizaje desde diversos campos entre ellos la tecnología.
- El deseo constante de parte de los niños por aprender, innovar y participar en actividades dirigidas y libres, ellos siempre quieren descubrir y aprovechan lo que el medio les ofrece.

Debilidades

Las debilidades durante la investigación fueron:

- La programación de actividades institucionales en último momento que interferían con el desarrollo de las clases planeadas.
- La falta de orden de algunos miembros de la comunidad educativa que impedían el ingreso a las salas de sistemas y uso de algunos equipos por falta de llaves o claridad frente a la reserva para el uso de estas.

Amenazas:

Las amenazas frente al desarrollo de habilidades adquiridas y los aprendizajes de los niños que pueden presentarse son:

- Falta de interés de las docentes de los siguientes grados escolares para continuar con el proceso formativo y educativo que llevan los niños apoyados en el uso de las NTIC.
- Ante la falta de practica el olvido por parte de los niños de las destrezas, habilidades y aprendizajes alcanzados en y con el manejo de las NTIC.
- Desmotivación frente al proceso educativo por parte de los niños ante estrategias poco innovadoras y tradicionales de las clases.

Oportunidades:

Las oportunidades que se presentan son:

- Afianzamiento de procesos cognitivos, comunicativos, sociales que favorecen el aprendizaje de nuevos conocimientos.
- Interés en el proceso educativo de parte de los estudiantes para mejorar su desempeño académico, aprovechando los saberes y habilidades adquiridos.
- Cuestionamientos frente a nuevas estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las clases de parte de los docentes.
- Aprovechamiento de parte de la comunidad educativa de los recursos y herramientas con que cuenta la institución frente a la motivación de parte de los niños para usarlos con diversos propósitos.

Validez

Este proyecto fue llevado a cabo siguiendo el procedimiento planteado en la metodología en búsqueda de dar credibilidad y validez a los resultados obtenidos, los cuales se generaron de la aplicación de la entrevista semi-estructura, la observación participante y la recolección de datos en notas de campo. Se contó con la aprobación de

las directivas y de los padres de familia de los estudiantes del grado preescolar, la participación voluntaria de las docentes del grado y del bibliotecólogo quien interactúa constantemente en actividades escolares con los niños, razón por la cual fue invitado, y el interés por parte de los niños en contestar y establecer relación con el investigador.

La recolección de datos se efectuó de manera rigurosa y objetiva, utilizando instrumentos como la entrevista, la observación y las notas de campo con veracidad en el tiempo real de las acciones, apoyándose en la toma de fotografías y videos que luego se transcribieron para posibilitar una mejor comprensión del fenómeno y mayor claridad en la generación de las categorías, las cuales surgieron de la triangulación hecha entre los estamentos participantes y los datos obtenidos en cada uno de los instrumentos. Se organizaron de acuerdo a las similitudes encontradas y se tuvieron en cuenta las actitudes tanto de los estudiantes como de los docentes durante las actividades, las cuales resultaron relevantes en el momento de la interpretación de los datos.

Capítulo V

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

Al terminar la presente investigación, se concluye manifestando que se cumplió con el objetivo de darle respuesta al cuestionamiento antes señalado, el cual tuvo como eje central conocer el significado dado por los docentes de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, en especial al Internet, páginas web y software, en el desarrollo de las clases, en favor del aprendizaje, el trabajo colaborativo y la interacción entre los estudiantes.

Se destacan las siguientes conclusiones:

- El uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para los docentes de los grados preescolar son recursos que posibilita el mejoramiento de habilidades cognitivas, comunicativas, sociales y tecnológicas que conllevan al afianzamiento de saberes básicos y fundamentales para el desempeño académico de los estudiantes.
- Los docentes aprovechan las NTIC como medios para afianzar sus habilidades y conocimientos tanto para el desarrollo de sus clases como para beneficio personal.
- El aprendizaje se da de manera significativa en los niños a partir de la interacción que se establece entre ellos, las NTIC y los docentes, siendo estos últimos los que apoyan los procesos a través del acompañamiento permanente, la orientación y la atención personalizada que les ofrecen.

- Las directivas de la institución son accequibles a las propuestas de los docentes, lo que permite la realización de proyectos que favorezcan el aprendizaje, la interacción y la creación de espacios adecuados, lúdicos y didácticos para los estudiantes.
- Los estudiantes del grado preescolar manifiestan agrado por las actividades propuestas por los docentes, participando de ellas con interés y buena disposición, accediendo a realizar las acciones y tareas de acuerdo a los propósitos de éstas, adquiriendo así aprendizajes significativos que les permiten afianzar habilidades necesarias para la continuación de su proceso escolar.
- El uso de las NTIC en el ambiente escolar favorece la interacción entre docentes y estudiantes a través de actividades colaborativas y acciones que conllevan al alcance de logros comunes, mediante la participación de juegos y actividades de aula.
- Los espacios de la institución son adecuados a las necesidades de la comunidad educativa, se tiene en cuenta los intereses de las diferentes personas que la conforman como los estudiantes, padres y docentes, posibilitando la creación de ambientes aptos para el aprendizaje.
- Es necesario que los docentes sean quienes propicien ambientes óptimos para el aprendizaje de los estudiantes mediante la planeación e implementación de diferentes acciones que conlleven a la interacción, el trabajo colaborativo y el desarrollo de tareas, mediante el acompañamiento constante y la observación de éstas.

Recomendaciones

Es importante considerar que durante el tiempo de investigación se pudo conocer algunas de las acciones que docentes de otros grados implementaban para el desarrollo de sus clases, surgiendo la inquietud sobre la manera en que aprovechan las NTIC durante las actividades escolares; además de considerar cómo los niños que habían adquirido habilidades y capacidades durante el grado preescolar, continuaban con su proceso educativo aprovechando las NTIC y que nuevas habilidades podrían obtener en su etapa escolar al implementarlas durante el desarrollo de tareas y acciones de otro índole, como juegos.

De acuerdo a lo anterior, surgen las siguientes recomendaciones, pensadas en posibilitar un mejoramiento en los procesos educativos aprovechando los nuevos recursos y medios con los que cuenta la institución y a partir de los intereses y características de los estudiantes de la actualidad:

Motivar a los docentes de los siguientes grados escolares a utilizar las NTIC como recursos educativos favorables para la realización de sus clases y aprovechar las múltiples opciones que ofrecen.

Invitar a los padres de familia de los niños de preescolar a las clases donde se usen las NTIC para qué, junto a sus hijos aprendan y aprovechen sanamente las posibilidades educativas que dichos medios disponen, y así, puedan ser guías y maestros de sus hijos en los siguientes grados escolares.

Desde las directivas abrir espacios de dialogo y formación donde los docentes pueden compartir experiencias significativas sobre el aprovechamiento de las NTIC en

los ambientes escolares, mejorando de esta manera el desarrollo de las clases y la interacción con los estudiantes.

Crear grupos de líderes con los estudiantes, a partir de su interés y motivación para que puedan ser orientadores y formadores de sus compañeros, en diferentes áreas del conocimiento, acompañados por docentes que los capaciten a su vez en el manejo de las NTIC y en el desarrollo de tareas que favorezcan el aprendizaje en ambientes significativos y acordes a las necesidades de los estos.

Referencias

- Adell, J. (1998). Redes y educación. En J, Pablos y J, Jiménez (Eds.) *Nuevas tecnologías, comunicación audiovisual y educación* (pp. 177-212). Barcelona, España.
- Cedecs. Recuperado el 15 de marzo de 2011 en http://procesosemivirtual-ese.com/materias/ingenieria_financiera/PEDROZA_SUAREZ_CARLOS_FRAN_CISCO/texto/22.-%20Redes%20y%20educacion.pdf
- Adell, J. (2004). Internet en el aula: Las Webquest. *Edutec. Revista electrónica de tecnología educativa*. 17. Recuperado en http://www.cyta.com.ar/presentacion/mejora_archivos/edutec.htm
- Angulo, N. (1996). *Información: Una nueva propuesta conceptual*. La Habana, Cuba: Cienc Inform. N° 27 (4).
- Antúnez, S. (1999). El trabajo en equipo de los profesores y profesoras: factor de calidad, necesidad y problema. El papel de los directivos escolares. [Versión electrónica] *Revista Educar*, N° (24), 89-110. Recuperado en: <http://ddd.uab.cat/pub/educar/0211819Xn24p89.pdf>
- Balduzzi, E. (2010). La red como escenario de acción intencional. En C. Naval. S Lara. C. Ugarte. Ch. Sádaba. (Eds.) *Educar para la comunicación y la cooperación social* (pp. 189-202). Pamplona, España. Consejo Audiovisual de Navarra. Recuperado el 24 de febrero de 2011 en <http://www.consejoaudiovisualdenavarra.es/publicaciones/documents/sextapublicacion.pdf#page=203>
- Calzadilla, M. (2002). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Iberoamericana de Educación*. Recuperada en:

[http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/APRE-
NDIZAJE%20COOPERATIVO/Aprendizaje%20colaborativo%20y%20TIC%20
-%20Calzadilla%20-%20art.pdf](http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/APREN-
DIZAJE%20COOPERATIVO/Aprendizaje%20colaborativo%20y%20TIC%20
-%20Calzadilla%20-%20art.pdf)

Callejo, J. (2002). Observación, entrevista y grupo de discusión: el silencio de tres prácticas de investigación. [Versión Electrónica] *Revista Española de Salud Pública*. 76 (5). 409-422. Disponible en

[http://www.scielo.org/scielo.php?pid=S1135-
57272002000500004&script=sci_arttext&tlng=es](http://www.scielo.org/scielo.php?pid=S1135-
57272002000500004&script=sci_arttext&tlng=es)

Cañedo, R. (2004). Aproximaciones para una historia de Internet. [Versión electrónica] *Revista Acimed*, 12(1), p. 1-33. Disponible en

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-
94352004000100005&lng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-
94352004000100005&lng=es).

Cisterna, F. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación de conocimiento en investigación cualitativa. [Versión Electrónica] *Revista Theoria*. 14(1), p 61-71. Chile. Disponible en

<http://fespinoz.mayo.uson.mx/categorizacion%20y%20trinagulacio%C3%B3n.pdf>

Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley General de Educación.

Duarte, D. J. (2003). Ambientes de aprendizaje: Una aproximación conceptual. *Estudios Pedagógicos* [versión electrónica]. N° 29, 97-113. Recuperado en:

[http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-
07052003000100007&script=sci_arttext&tlng=pt](http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-
07052003000100007&script=sci_arttext&tlng=pt)

- Fernández, A. R., Server, P. y Cepero, E. (2001). El aprendizaje con el uso de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. [Versión electrónica] *Revista Iberoamericana de Educación*. Recuperado el 12 de abril de 2011 en http://www.oocities.org/es/derviscorro/itrh/04_10.pdf
- Espadas, M. del R. (2006). *Uso de los programas computacionales en el desarrollo de las competencias de lenguaje escrito de los niños del tercer grado de preescolar*. Tesis de maestría no publicada. Instituto tecnológico y de estudios superiores de Monterrey, Tecnológico de Monterrey.
- Gay, A. y Ferreras, M. (1997). *La educación tecnológica. Aportes para su implementación*. Buenos Aires, Argentina. Conicet: Prociencia. Recuperado el 8 de abril de 2011 en http://www.ifdcelbolson.edu.ar/mat_biblio/tecnologia/textos/29.pdf
- Giroux, S. y Ginette, T. (2004). *Metodología de las ciencias humanas: la Investigación en acción*. México: Fondo de Cultura Económica
- Gómez, I. Rodríguez, L. y Alarcón, L. (2005). Método etnográfico y trabajo social: algunos aportes para las áreas de investigación e intervención social. [Versión digital] *Revista Venezolana de Sociología y Antropología*. V15 (44), p. 353-366. Disponible en <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/705/70504405.pdf>
- Goñi, I. (2000). Algunas reflexiones sobre el concepto de la información y sus implicaciones para el desarrollo de las ciencias de la información [Versión electrónica]. *Revista Acimed*. N° 8(3), p. 201-207. Disponible en http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1024-94352000000300005&script=sci_arttext

- Gros y Silva (2005). La formación del profesorado como docente en los espacios virtuales de aprendizaje. [Versión electrónica] *Revista Iberoamericana de Educación*. Disponible en <http://rieoei.org/deloslectores/959Gros.PDF>
- Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa: síntesis conceptual. [Versión digital] *Revista de Investigación en Psicología*. V9 (1) p. 123-146. Disponible en http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1609-74752006000100009&script=sci_arttext&tlng=en
- Marques, G. (1998). Usos educativos de Internet: ¿La revolución de la enseñanza? *Revista Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, Barcelona: V154 (6), p. 37-45.
- Marqués, P. (1998). *Usos educativos de Internet. (El tercer mundo)*. Departamento de pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB. Barcelona. Recuperado el 23 de febrero de 2011 en <http://peremarques.pangea.org/usuariosred2.htm>
- Marqués, P. (1999). Criterios para la clasificación y evaluación de espacios web de interés educativo. *Revista Educar*, Barcelona: 25, p. 95-111.
- Marqués, P. ((2000). *Los docentes: funciones, roles, competencias necesarias, formación*, Departamento de pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB. Barcelona. Recuperado el 18 de febrero de 2011 en <http://www.redes-cepalcala.org/inspector/DOCUMENTOS%20Y%20LIBROS/TIC/FUNCIONES%20DE%20LOS%20DOCENTES%20HOY.pdf>
- Martín-Laborda, R. (2005). *Las nuevas tecnologías de la educación*. Cuadernos-Sociedad de la información. Madrid. Fundación AUNA/ELR. Recuperado el 12 de abril de 2011 en http://www.telecentros.info/pdfs/05_06_05_tec_edu.pdf

- Mayan, M. (2001). *Una introducción a los métodos cualitativos: Modulo de entrenamiento para estudiantes y profesionales*. Iztapalapa- México: International Institute for Qualitative Methodology. Recuperado el 19 de abril de 2011 en <http://www.ualberta.ca/~iiqm/pdfs/introduccion.pdf>
- Michel, P. de la S. (2004). *La aplicación de las nuevas tecnologías en el nivel preescolar*. Tesis de maestría no publicada. Instituto tecnológico y de estudios superiores de Monterrey, Tecnológico de Monterrey.
- Ministerio de Educación Nacional. (1994) Ley 115 de 1994, Ley general de Educación. Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional (1997) Decreto 2247 de 1997. Colombia
- Ministerio de Educación Nacional. (2009). Organización del sistema educativo conceptos generales de la educación preescolar, básica y media. Colombia.
- Monereo, C. (2005). Internet un espacio idóneo para desarrollar las competencias. *Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender* (pp. 5-25). México, Graó.
- Phang, S. (2007). *Interacción social entre mundos virtuales y reales: un estudio exploratorio en los MMORPGs*. Tesis de Maestría no publicado. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Tecnológico de Monterrey.
- Ochoa, R. (2006). *Diseño, desarrollo e implementación de una guía didáctica en línea que promueva el aprendizaje cooperativo y el uso de recursos tecnológicos para docentes tercer nivel preescolar*. Tesis de maestría no publicada. Instituto tecnológico y de estudios superiores de Monterrey, Tecnológico de Monterrey.

- Ruiz, P. (2010). *Percepciones de profesores y estudiantes sobre las contribuciones y limitaciones de las TIC al aprendizaje*. En J. Sánchez (Ed.): Congreso Iberoamericano de Informática Educativa, Volumen 1, pp. 249-259, Santiago de Chile. Recuperado el 11 de febrero de 2011 en <http://www.ie2010.cl/posters/IE2010-175.pdf>
- Salamanca, A. B. Crespo, C. M. (2007) El muestreo en la investigación cualitativa. Nure Investigación. No. 27 Marzo-Abril 2007 recuperado en http://www.nureinvestigacion.es/FICHEROS_ADMINISTRADOR/F_METODOLOGICA/FMetodologica_27.pdf
- Salinas, J. (1997). Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. *Revista Pensamiento Educativo*. N° (20), p. 81-104.
- Torres, G. J. & Peñafiel, M. F. (1996). El lenguaje audiovisual y la formación del profesorado. *Comunicar*, Volumen 7, p. 146-156, España. [Versión digital] <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=15800728>

Apéndices

Apéndice A

CARTA DE AUTORIZACIÓN RECTOR

Universidad Virtual

Escuela de Graduados en Educación

Maestría en Tecnología Educativa y Medios Innovadores para la Educación

San Antonio de Prado- Medellín, _____

CONSENTIMIENTO

Apreciada rectora

La presente es una solicitud de consentimiento, para me permita como estudiante de la maestría en tecnología y medios innovadores de la educación UNAB-TEC, realizar el estudio de investigación que tiene como objetivos:

- Conocer el significado que le dan los docentes a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información como el Internet, páginas web y software en la realización de actividades para favorecer el aprendizaje, el trabajo colaborativo y la interacción con sus estudiantes en la realización de actividades y tareas.
- Indagar sobre las habilidades que poseen en el manejo del Internet, páginas web y software los docentes para implementarlos en las actividades de aula.
- Determinar los beneficios que se generan en la interacción, el trabajo colaborativo y realización de tareas que se dan entre los docentes y estudiante con el uso del Internet, páginas web y software.

Dicha investigación se realizara con algunos docentes y estudiantes, utilizado como herramientas para la recolección de datos la observación durante algunas clases, la entrevista y las notas de campo, buscando dar respuesta a las preguntas:

- ¿Cuál es el significado que le dan los docentes a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información como el Internet, páginas web y algunos software para el desarrollo de sus clases y cuan preparados están para utilizarlas en la realización de actividades de aula con sus estudiantes para favorecer el aprendizaje, el trabajo colaborativo y la interacción entre ellos en la realización de actividades y tareas?
- ¿Se encuentran preparados los docentes para utilizarlas e integrarlas en actividades de aula y favorecer la interacción, realización de actividades y trabajos colaborativo entre ellos y los estudiantes?

Los resultados de dicha investigación serán dados a conocer a usted, garantizando la confidencialidad de la identidad de las personas indagados.

Agradezco la atención prestada a la presente y estamos atentos a su respuesta.

Atentamente,

Laura Catalina Orozco Barrera

Estudiante TEC- UNAB

Matricula A01306846

Apéndice B

Universidad Virtual

Escuela de Graduados en Educación

Maestría en Tecnología Educativa y Medios Innovadores para la Educación

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Los objetivos de la presente investigación son:

- Conocer el significado que le dan los docentes a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información como el Internet, páginas web y software en la realización de actividades para favorecer el aprendizaje, el trabajo colaborativo y la interacción con sus estudiantes en la realización de actividades y tareas.
- Indagar sobre las habilidades que poseen en el manejo del Internet, páginas web y software los docentes para implementarlos en las actividades de aula.
- Determinar los beneficios que se generan en la interacción, el trabajo colaborativo y realización de tareas que se dan entre los docentes y estudiante con el uso del Internet, páginas web y software.

Yo: _____ identificado con C.C N°

_____ de _____, docente del área de

_____ de los grados _____ de la
Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann, certifico que he sido informado con claridad respecto al proceso de la presente investigación, sus objetivos y procedimiento, que actúo consciente y voluntariamente como participante colaborando a la recopilación de la información y validación de los hallazgos.

Para tal efecto se me ha proporcionado la siguiente información:

- Mi participación es voluntaria.
- La información recopilada durante la investigación es para fines académicos, y los resultados se me darán a conocer de manera verbal y escrita.
- La información que se obtenga será manejada de manera confidencial, codificando los datos que suministre.
- El investigador observara algunas de mis clases y tomara nota de los aspectos que considere relevantes para dar respuesta a su pregunta de investigación.
- Los instrumentos de la investigación son enfocados a conocer mi conocimiento, percepción y manejo de algunas herramientas tic, y su uso en el aula.
- Sé que puedo retirarme en cualquier momento del estudio.

- Se me ha explicado con claridad lo relacionado a la investigación, y se me han aclarado las dudas que he formulado.

El investigador es Laura Catalina Orozco Barrera.

Estoy satisfecho con la información recibida y comprendo el alcance de la investigación, mis derechos y responsabilidades al participar en ella, por lo tanto y como constancia firmo en San Antonio de Prado- Medellín, Antioquia a los _____ del mes de _____ de 2011.

C.C. N°

Apéndice C

Entrevista Docentes

Guía: Entrevista a docentes sobre manejo de las NTIC (Internet) en el desarrollo de sus clases para interactuar con los estudiantes.

Fecha:

Hora:

Lugar:

Entrevistador:

Entrevistado:

Preguntas:

1. ¿Qué comprende por nuevas tecnologías de la información y la comunicación?
2. En sus actividades personales utiliza las NTIC.
3. Para la preparación de sus clases considera la utilización de las NTIC. ¿Con que propósitos?
4. ¿Qué estrategias utiliza para involucrar a los estudiantes en el manejo de las NTIC?
5. ¿Para qué usa el Internet?

6. ¿Ha encontrado páginas o herramientas en Internet que, considere apropiadas para utilizarlas en sus clases? ¿Cuáles?
7. ¿Qué comprende por trabajo colaborativo?
8. ¿Ha motivado a los estudiantes a participar en trabajos colaborativos? ¿Cuál ha sido su actitud y respuesta en estos?
9. ¿De qué manera interactúa con los estudiantes?
10. ¿Utiliza otros recursos virtuales como software o programas determinados? ¿Cuáles? ¿Con que propósitos?
11. ¿Ha creado actividades para sus alumnos por medio de software? ¿Con cuales? ¿Con que propósitos?
12. ¿Ha recibido alguna preparación (clase, curso) para el manejo de las NTIC?
13. ¿En dónde? ¿Qué aprendió?
14. ¿Le pareció importante y posible de integrar lo aprendido en el desarrollo de sus clases?
15. ¿Cuál cree debe ser el aprendizaje más significativo para sus alumnos al utilizar las NTIC?

Observación: Si durante la entrevista el investigador lo considera necesario formulara otras preguntas que se anexaran a estas.

Apéndice D

Entrevista Estudiantes

Guía: Entrevista a estudiantes sobre manejo de las NTIC (Internet) en el desarrollo de sus actividades escolares.

Fecha:

Hora:

Lugar:

Entrevistador:

Entrevistado:

Rol:

Preguntas:

1. ¿Te gusta venir al colegio? ¿Por qué?
2. ¿Qué haces en el colegio?
3. ¿Qué es lo que más te gusta cuando vienes?
4. ¿En el colegio te dan clases de sistemas?
5. ¿Te gustan? ¿Por qué?
6. ¿Qué has aprendido en ellas?

7. ¿Conoces las partes del computador? ¿Cómo se llaman?
8. ¿En tu casa tienes computador?
9. ¿Sabes utilizar el computador?
10. ¿Quién te enseñó?
11. ¿Qué te ha enseñado tu profesora sobre los computadores?
12. ¿Sabes que es tecnología?
13. ¿Conoces alguna herramienta tecnológica?
14. ¿Qué aparatos, objetos o materiales utiliza la profesora durante las clases?,
15. ¿Sabes que es información?
16. ¿Sabes que es comunicación?
17. ¿Para qué crees que sirve el computador en las clases?
18. ¿Para qué utiliza la profesora el computador en el salón?
19. ¿Sabes qué es el Internet? ¿Lo has usado? ¿En dónde?
20. ¿Qué has visto en Internet?
21. ¿Sabes qué es el trabajo colaborativo?
22. ¿Alguna vez has hecho trabajo colaborativo?

23. ¿Le has enseñado o ayudado a algún compañero en clase?
24. ¿Has aprendido algo al trabajar con tus compañeros?
25. ¿Qué actividades te ha pedido la profesora que realices utilizando los computadores?
26. ¿Has realizado otras actividades diferentes utilizando los computadores a las que la profesora te ha dicho? ¿Cuáles? ¿En dónde?

Observación: Si durante la entrevista el investigador lo considera necesario formulara otras preguntas que se anexaran a estas.

Apéndice E

Rejilla de observación

Fecha:

Tiempo de observación:

Observador:

Situación:

Contextualización:

Acción	Descripción	Observaciones
Interacción entre docente y estudiantes		
Uso de Internet en la clase		
Páginas visitadas durante la sesión		
Trabajo colaborativo a partir		

de la motivación del docente		
Visita por parte de los docentes/o estudiantes a páginas web		
Interés de los estudiantes por las actividades planteadas por el docente		
Realización y presentación de trabajos por parte de los estudiantes a los docentes		

La Información de dicha hoja no se encuentra disponible debido a que el archivo de la Tesis recibida no lo contenía por algún error en la edición del documento.

Apéndice G

Notas de Campo

Fecha: _____

Actividad: _____

Descripción: _____

Comentarios: _____

Interpretación: _____

Apéndice H

Fotografías observación en el aula.



Fotografía 1: Clase en el aula.



Fotografía 2: Actividad en el aula abierta, juego libre en página web.



Fotografía 3: Clase dirigida por el bibliotecólogo en el aula abierta



Fotografía 4: Ayuda entre compañeros para entrar a página web de juego



Fotografía 5: Trabajo colaborativo

Apéndice I

Carta autorización rectora



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR VÍCTOR WIEDEMANN
NIT 811.013.378-7 APROBADO SEGÚN RESOLUCIÓN 16357
DE NOV.27-2002

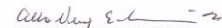
San Antonio de Prado - Medellín, Julio 25 de 2011

Licenciada Laura Catalina Orozco Barrera
Estudiante TEC – UNAB
Matricula A01306846
Ciudad

Cordial saludo

Con referencia a la solicitud presentada ante este despacho referente al consentimiento para adelantar en esta institución el Proyecto de Investigación que como estudiante de la Universidad Autónoma de Bucaramanga y el Tecnológico de Monterey desarrollará, me permito autorizarle la realización de las diferentes actividades que fuere necesario para su cumplimiento.

Atentamente,


Alba Nery Echeverry Builes
Rectora.

La Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann comparte Sede con
La Escuela Rural La Verde Sección - Dane 20500101672
Correo electrónico ie.victorwiedemann@medellin.gov.co
Calle 10C # 6B Este 32 - Teléfono 2860010
Pradito-Medellin



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR VÍCTOR WIEDEMANN
NIT 811.013.378-7 APROBADO SEGÚN RESOLUCIÓN 16357
DE NOV.27-2002

Escuela de Graduados en Educación

Maestría en Tecnología Educativa y Medios Innovadores para la Educación

San Antonio de Prado- Medellín, Julio 25 de 2011

CONSENTIMIENTO

Apreciada rectora

La presente es una solicitud de consentimiento, para me permita como estudiante de la maestría en tecnología y medios innovadores de la educación UNAB-TEC, realizar el estudio de investigación que tiene como objetivos:

- Conocer el significado que le dan los docentes a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información como el Internet, páginas web y software en la realización de actividades para favorecer el aprendizaje, el trabajo colaborativo y la interacción con sus estudiantes en la realización de actividades y tareas.
- Indagar sobre las habilidades que poseen en el manejo del Internet, páginas web y software los docentes para implementarlos en las actividades de aula.
- Determinar los beneficios que se generan en la interacción, el trabajo colaborativo y realización de tareas que se dan entre los docentes y estudiantes con el uso del Internet, páginas web y software.

Dicha investigación se realizara con algunos docentes y estudiantes, utilizado como herramientas para la recolección de datos la observación durante algunas clases, la entrevista y las notas de campo, buscando dar respuesta a las preguntas:

- ¿Cuál es el significado que le dan los docentes a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información como el Internet, páginas web y algunos software para el

La Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann comparte Sede con
La Escuela Rural La Verde Sección - Dane 20500101672
Correo electrónico ie.victorwiedemann@medellin.gov.co
Calle 10C # 6B Este 32 - Teléfono 2860010
Pradito-Medellin



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONSEÑOR VÍCTOR WIEDEMANN
NIT 811.013.378-7 APROBADO SEGÚN RESOLUCIÓN 16357
DE NOV.27-2002

desarrollo de sus clases y cuan preparados están para utilizarlas en la realización de actividades de aula con sus estudiantes para favorecer el aprendizaje, el trabajo colaborativo y la interacción entre ellos en la realización de actividades y tareas?

- ¿Se encuentran preparados los docentes para utilizarlas e integrarlas en actividades de aula y favorecer la interacción, realización de actividades y trabajos colaborativo entre ellos y los estudiantes?

Los resultados de dicha investigación serán dados a conocer a usted, garantizando la confidencialidad de la identidad de las personas indagadas.

Agradezco la atención prestada a la presente y estamos atentos a su respuesta.

Atentamente,

Laura Catalina Orozco Barrera
Estudiante TEC- UNAB
Matricula A01306846

La Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann comparte Sede con
La Escuela Rural La Verde Sección - Dane 20500101672
Correo electrónico ie.victorwiedemann@medellin.gov.co
Calle 10C # 6B Este 32 - Teléfono 2860010
Pradito-Medellin

Apéndice J

Transcripción de entrevistas de docentes y estudiantes

Entrevista Docentes

Guía: Entrevista a docentes sobre manejo de las NTIC (Internet, páginas web y software) en el desarrollo de sus clases para interactuar con los estudiantes.

Fecha: Agosto 30-2011

Lugar: Aula Preescolar

Entrevistador: Laura Catalina Orozco Barrera

Entrevistado: D1

Rol: Docente Preescolar

Preguntas:

- ¿Qué comprende por nuevas tecnologías de la información y la comunicación?
 - Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación son todas aquellas herramientas tecnológicas que sirven de apoyo para recibir información, buscar contenidos, realizar investigaciones y/o consultas, favorecer el aprendizaje colaborativo, acercarnos al mundo global entre otras.
- En sus actividades personales utiliza las NTIC.
 - Si, en mis actividades personales uso las NTIC para consultas, elaboración de conferencias con videos, mapas conceptuales, etc. También para comunicarme con mis hermanos en el exterior y para recibir y/o enviar correos electrónicos.
- Para la preparación de sus clases considera la utilización de las NTIC. ¿Con que propósitos?
 - Me parece valiosísimo la utilización de las NTIC en clase yo las he usado para mostrar videos con fines educativos como: animales acuáticos, salvajes que son aquellos que están más lejos del alcance de los niños, también las utilizo para que los niños repasen o aprendan conceptos.

- ¿Qué estrategias utiliza para involucrar a los estudiantes en el manejo de las NTIC?
 - Lo primero que hago es acercarlos al objeto que vamos a utilizar por ejemplo les enseñamos a manejar el computador, a conocer sus partes físicas por nombre y algunos usos, he grabado algunas clases donde los niños han trabajado, por ejemplo cuando han hecho jugo de zanahoria, guardo esto y luego se lo proyecto, de igual forma los programas institucionales donde ellos han participado. La otra estrategia es acudir a páginas interactivas donde ellos aprenden conceptos pre matemáticos y de lectoescritura.
- ¿Para qué usa el Internet?
 - Para consultar, chatear, ver videos, enviar correos, entre otros.
- ¿Ha encontrado páginas o herramientas en Internet que, considere apropiadas para utilizarlas en sus clases? ¿Cuáles?
 - Si, cinco deditos, Junta de Andalucía, y otras que no recuerdo el nombre.
- Las páginas que ha utilizado en el desarrollo de sus clases le han servido para otras actividades con sus alumnos. ¿Cuáles?
 - Que yo sepa solo les han servido en clase ya que en ellas juegan y aprenden pero hay muy pocos que tienen computador para seguir trabajando en ellas.
- ¿Qué comprende por trabajo colaborativo?
 - Es el que se hace entre varias personas ayudándose mutuamente.
- ¿Ha motivado a los estudiantes a participar en trabajos colaborativos utilizando las NTIC? ¿Cuál ha sido su actitud y respuesta en estos?
 - Si, a los que manejan bien el computador los hemos puesto a hacer trabajo colaborativo: ha hacer rompecabezas, concéntrense, prender y apagar el computador. La actitud de los niños es muy buena, de ayuda, de acuerdo al trabajo.
- ¿De qué manera interactúa con los estudiantes?
 - Les explico el manejo de la herramienta y hacemos algunos ensayos con algunos juegos, les explico y los observo, luego los dejo solos.

- ¿Utiliza otros recursos virtuales como software o programas determinados?
¿Cuáles? ¿Con que propósitos?
 - Si he utilizado un software para trabajar con los niños con el propósito de reforzar conceptos y aprender nuevos, escuchar cuentos, etc. En el momento no recuerdo su nombre.
- ¿Ha creado actividades para sus alumnos por medio de software? ¿Con cuáles?
¿Con que propósitos?
 - Si hemos creado algunos trabajos con JCLIC como relaciones, rompecabezas, concéntrense, con el fin de que manejen bien el mouse y obtengan habilidad con él y de hacer relaciones, comparaciones.
- ¿Ha recibido alguna preparación (clase, curso) para el manejo de las NTIC?
 - Sí.
- ¿En dónde? ¿Qué aprendió?
- ¿Cuál cree debe ser el aprendizaje más significativo para sus alumnos al utilizar las NTIC?

Entrevista Docentes

Guía: Entrevista a docentes sobre manejo de las tic (Internet, páginas web y software) en el desarrollo de sus clases para interactuar con los estudiantes.

Fecha: Agosto 30-201

Lugar: Biblioteca

Entrevistador: Laura Catalina Orozco Barrera

Entrevistado: D2

Rol: Bibliotecólogo.

- Preguntas:
- ¿Qué comprende por nuevas tecnologías de la información y la comunicación?
 - Son las mejoras en los sistemas de interacción con los usuarios ya sean estudiantes o personas del común en la entrega de la información.
- En sus actividades personales utiliza las NTIC.
 - Si.

- Para la preparación de sus clases considera la utilización de las NTIC. ¿Con que propósitos?
 - Con el propósito de crear interés, desarrollo de la creatividad y curiosidad en los alumnos.
- ¿Qué estrategias utiliza para involucrar a los estudiantes en el manejo de las NTIC?
 - Buscar actividades de la vida cotidiana que se puedan involucrar en la actividad a tratar.
- ¿Para qué usa el Internet?
 - Para rastreo de información, consultas y actividades corrientes que están acostumbrados a usar en el cuaderno.
- ¿Ha encontrado páginas o herramientas en Internet que, considere apropiadas para utilizarlas en sus clases? ¿Cuáles?
 - Si.
- Las páginas que ha utilizado en el desarrollo de sus clases le han servido para otras actividades con sus alumnos. ¿Cuáles?
 - Si, aprender a sumar, restar, dividir, el manejo de las figuras geométricas y sobre los diferentes colores.
- ¿Qué comprende por trabajo colaborativo?
 - Trabajo en el cual los alumnos aportan sus diferentes conocimientos creando un solo desarrollo.
- ¿Ha motivado a los estudiantes a participar en trabajos colaborativos utilizando las NTIC? ¿Cuál ha sido su actitud y respuesta en estos?
 - Si, su actitud ha sido positiva debido a que ellos siempre quieren descubrir nuevas alternativas.
- ¿De qué manera interactúa con los estudiantes?
 - Conversaciones, foros y en charlas online.
- ¿Utiliza otros recursos virtuales como software o programas determinados? ¿Cuáles? ¿Con que propósitos?
 - Si, mecanet con el propósito de que los alumnos tengan un mejor uso del teclado.

- ¿Ha creado actividades para sus alumnos por medio de software? ¿Con cuales?
¿Con que propósitos?
 - Si, Facebook, de que interactúen con el Internet y que puedan no solo realizar sus actividades en el cuaderno sino a los medios que ellos mas utilizan.
- ¿Ha recibido alguna preparación (clase, curso) para le manejo de las NTIC?
 - No.
- ¿En dónde? ¿Qué aprendió? No aplica.
- ¿Cuál cree debe ser el aprendizaje más significativo para sus alumnos al utilizar las NTIC?
 - Afianzar el conocimiento de conceptos propios del grado y otros que les permita tener un mejor desarrollo de sus capacidades intelectuales, sociales, comunicativas, creativas y de resolución de problemas; el manejo del computador especialmente del mouse y el teclado, este de manera básica y de algunas letras, y la posibilidad de explorar y de realizar trabajos en compañía de sus compañeros.

Entrevista Docentes

Guía: Entrevista a docentes sobre manejo de las NTIC (Internet, páginas web y software) en el desarrollo de sus clases para interactuar con los estudiantes.

Fecha: Agosto 31

Lugar: Aula de clase

Entrevistador: Laura Catalina Orozco Barrera

Entrevistado: D3

Rol: Docente

Preguntas:

- ¿Qué comprende por nuevas tecnologías de la información y la comunicación?
 - Comprendo que son nuevas herramientas que posibilitan acceder a diferentes medios para comunicarse, informarse, aprender, realizar tareas, investigaciones, juegos, buscar estrategias para mejorar las prácticas educativas.

- En sus actividades personales utiliza las NTIC.
 - Si, para diferentes propósitos: estudiar, investigar, jugar, realizar transacciones, comunicarme.
- Para la preparación de sus clases considera la utilización de las NTIC. ¿Con que propósitos?
 - Si, con el propósito de brindar a mis estudiantes nuevas maneras para aprender, con mayor dinamismo, exploración, interacción con diversas herramientas y de esta manera acercarlos a los nuevos ambientes virtuales que les permite conocer lo que los rodea y reforzar los conceptos que se trabajan en el aula de clase.
- ¿Qué estrategias utiliza para involucrar a los estudiantes en el manejo de las NTIC?
 - Muchas, manejo de programas como Paint y un software como jclick, visita a páginas interactivas donde el niño pueda explorar y por medio de esto aprender y reforzar otros saberes, observación de videos, explicación del manejo de cada una de las partes del computador.
- ¿Para qué usa el Internet?
 - Para leer, hacer transacciones, investigar tareas, comunicarme.
- ¿Ha encontrado páginas o herramientas en Internet que, considere apropiadas para utilizarlas en sus clases? ¿Cuáles?
 - Si, una de la junta de Andalucía, iniciación a la lectoescritura, la cual me parece muy valiosa para mejorar las habilidades comunicativas y de lenguaje de los niños, como para el afianzamiento del proceso lecto-escrito. Regletas digitales, que afianza el manejo de las regletas y el proceso lógico-matemático de los niños, y otras que afianzan el manejo del mouse y el teclado.
- Las páginas que ha utilizado en el desarrollo de sus clases le han servido para otras actividades con sus alumnos. ¿Cuáles?
 - Si, las mencionadas antes, ya que permiten que los niños exploren y aprendan de manera divertida.
- ¿Qué comprende por trabajo colaborativo?

- El que se realiza entre varias personas de manera conjunta para lograr un mismo objetivo.
- ¿Ha motivado a los estudiantes a participar en trabajos colaborativos utilizando las NTIC? ¿Cuál ha sido su actitud y respuesta en estos?
 - Si, para los niños es muy agradable, ya que ellos ven las tareas utilizando los computadores como un juego, se ayudan mutuamente, se explican lo que les causa dificultad y a quien ayuda logra mejorar sus habilidades en el manejo de los computadores, entre ellos se explican cómo prender y apagar el computador, además de buscar programas como Paint.
- ¿De qué manera interactúa con los estudiantes?
 - De manera grupal e individual, les doy las instrucciones para realizar los trabajos y actividades y luego voy donde cada niño para observar si están realizando la actividad de manera correcta, me dedico más a quienes necesitan ayuda o tiene dificultades para realizarla.
- ¿Utiliza otros recursos virtuales como software o programas determinados? ¿Cuáles? ¿Con que propósitos?
 - Si, Paint para afianzar en los niños el manejo del mouse y el teclado, además de permitir en el niño el desarrollo de la creatividad. Jclik, con el propósito de reforzar algunos conceptos por medio de actividades diseñadas por mí como concéntrense, rompecabezas, juegos de memoria, de asociación.
- ¿Ha creado actividades para sus alumnos por medio de software? ¿Con cuales? ¿Con que propósitos?
 - Si, igual que la anterior, en jclik.
- ¿Ha recibido alguna preparación (clase, curso) para el manejo de las NTIC?
 - Sí.
- ¿En dónde? ¿Qué aprendió?
 - En la UPB un diplomado en manejo tic, con la escuela del maestro cursos sobre el manejo de herramientas y realización de trabajos colaborativos, en la institución donde laboro cursos sobre el aprovechamiento de las herramientas tecnológicas que tenemos en ella.

- En cada una de ellas aprendí diferentes y variadas posibilidades para realizar actividades con mis estudiantes, buscando herramientas de calidad para mejorar sus procesos de aprendizaje.
- ¿Cuál cree debe ser el aprendizaje más significativo para sus alumnos al utilizar las NTIC?
 - Afianzar el conocimiento de conceptos propios del grado y otros que les permita tener un mejor desarrollo de sus capacidades intelectuales, sociales, comunicativas, creativas y de resolución de problemas; el manejo del computador especialmente del mouse y el teclado, este de manera básica y de algunas letras, y la posibilidad de explorar y de realizar trabajos en compañía de sus compañeros.

Entrevista Estudiantes

Guía: Entrevista a estudiantes sobre manejo de las NTIC (Internet, páginas web, software) en el desarrollo de sus actividades escolares.

Fecha: Septiembre 1-2011

Lugar: Sala de profesores

Entrevistador: Laura Catalina Orozco Barrera.

Entrevistado: E1

Rol: Estudiante.

Preguntas

Entrevistador: ¿Para ti que es una tecnología?

E1: que se porten bien en la escuela, que hagan bien las tareas, que le hagan caso a la profe.

Entrevistador: ¿qué es para ti la comunicación?

E1: Cuando uno le manda unos mensajes a alguien, como con una carta, con un teléfono, o con un computador, o con lo que las personas se comuniquen.

Entrevistador: Y ¿qué es información para ti?

E1: Grabar a los que hacen bien sus trabajos, y que se portan bien, y los que ganan el año.

Entrevistador: ¿Y para ti que son los computadores?

EI: Son cosas para que uno ponga los juegos y haga los trabajos con lo que la profe le dice, o que le manden un mensaje, o que escriban su nombre o si que no van a trabajar lo apagan, o que si van a hacer una tarea bien hecha la hacen.

Entrevistador: ¿Y dónde has usado tu los computadores?

EI: En mi casa, en mi escuela, también en cualquier lugar que yo vaya.

Entrevistador: ¿en todas partes puedes encontrar computadores?

EI: asiente con la cabeza.

Entrevistador: ¿Y para que has usado los computadores?

EI: Para trabajar, para hacer bien las tareas, para enviar mensajes, también para poner juegos, también para pintar, también para jugar, también para escribir, también para hacer muchas cosas importantes,

Entrevistador: ¿y sabes qué es el Internet?

EI: Es lo que uno coge para manejar el computador con la fechita que está en el computador para que le haga clic si uno va a hacer una cosa.

Entrevistador: ¿Para qué servirá el Internet?

EI: para trabajar, también es para escribir, también para pintar.

Entrevistador: Para que has usado el Internet

EI: para trabajar

Entrevistador: ¿Y cómo trabajas?

EI: hago dibujos, también hago lo que nos contaron de una historia, también una tarea, también escribir nuestro nombre y hacer muchas planas, también para mandar las notas que nos mandan que escriben que son importantes.

Entrevistador: ¿Has utilizado páginas en Internet que te sirven para hacer tareas, que te acuerdes o que has escuchado, alguna página que tu mami, o tu papi o que tu profe te diga que están usando, que te acuerdes?

EI: que se llamen cosas de investigación o tareas.

Entrevistador: Qué comprendes por trabajos colaborativos?

EI: Es colaborarle a alguien en algunas cosas que hemos hecho.

Entrevistador: ¿La profesora te ha invitado o te ha dicho como hacer trabajos colaborativos en el salón?

EI: si, colaborándole a alguien que no sabe trabajar en el computador, o que no puede hacer la tarea o que trabaje sin hacer bulla, o que le preste atención a la profe.

Entrevistador: ¿la profesora te ha dicho otra forma de trabajar con los computadores?

EI: Como apagar el computador, como hacer las tareas bien para que prestemos atención, también puede ser.

Entrevistador: Y te gusta trabajar con tus compañeros para hacer esos trabajos colaborativos.

EI: si, me gusta mucho.

Entrevistador: ¿Cuáles de las cosas que has hecho en trabajos colaborativos te ha gustado más?

EI: me ha gustado trabajar en computador, que preste atención.

Entrevistador: Y has aprendido algo en los trabajos colaborativos.

EI: ha aprendido que hay que prestar atención para poder manejar el computador, también para que ganemos el año, para que cuando termine el año no tengamos todavía así sin trabajar, bien.

Entrevistador: ¿Y cómo te relacionas con la profesora, como es el trato?

EI: el trato con la profesora es que hagamos la tarea bien, que no le mostremos la tarea mal, porque uno tiene que mostrarle la tarea bien a la profe nos pone la carita mal y le pone una nota al lado y tenemos que trabajar bien y prestar atención y también tenemos que estar calladitos para hacer la tarea bien.

Entrevistador: ¿Cómo te parecen las tareas que la profesora te ha propuesto o te ha dicho que hagas en los computadores?

EI: Me parecen bien.

Entrevistador: ¿Te gusta? ¿Porque?

EI: Porque la profe me hace que yo pueda trabajar bien, que yo gane el año, que haga bien la tarea, que la haga bien como ella diga, para que yo le preste atención.

Entrevistador: ¿Tu que has aprendido de los computadores?

EI: que tenemos que prestar bien para que los hagamos y aprendemos.

Entrevistador: ¿De todo lo que has hecho en los computadores que es lo que más te ha gustado?

E1: Me gusta hacer las tareas bien

Entrevistador: ¿qué ha hecho tu profe para que uses los computadores? ¿Ella te ha enseñado algo?

E1: que hay un mouse para mover, también la historia para que podamos dibujar las cosas y hacer lo que ellas nos diga, para eso tenemos los computadores, para hacer los trabajos, para aprender, para que ganemos el año, para que estemos felices y se acabe el año.

Entrevistador: Muchas gracias.

E1: chao.

Entrevista Estudiantes

Guía: Entrevista a estudiantes sobre manejo de las NTIC (Internet, páginas web, software) en el desarrollo de sus actividades escolares.

Fecha: Septiembre 1-2011

Lugar: Sala de profesores

Entrevistador: Laura Catalina Orozco Barrera.

Entrevistado: E2

Rol: Estudiante.

Preguntas:

Entrevistador: ¿para ti que son las tecnologías? A que te suena?

E2: A estudiar

Entrevistador: Para ti que es comunicación?

E2: Para comunicarnos.

Entrevistador: ¿Y cómo lo haces, que utilizas?

E2: un teléfono, un computador, un telégrafo.

Entrevistador: ¿Y para ti que es información?.

E2: Trabajar

Entrevistador: ¿Y que es un computador?

E2: para estudiar.

Entrevistador: ¿Has usado computadores? ¿Para que?

E2: Si, como cinco.

Entrevistador: ¿Has aprendido algo usando los computadores?

E2: Muchas cosas, jugando, apagándolo y prendiéndolo, manejando el mouse.

Entrevistador: ¿Has usado los computadores en otra parte fuera del colegio? ¿En dónde?

E2: si, en la casa de una primita.

Entrevistador: para ti es fácil o difícil usar los computadores? Porque?

E2: Fácil, porque ya lo se manejar, escribir en el teclado.

Entrevistador: Que te dice la profesora para usar los computadores?

E2: Diciéndome así se apaga, se prende y ya.

Entrevistador: ¿Sabes que es el Internet?

E2: Es una e.

Entrevistador: ¿Y qué pasa con esa e, para que lo usas, sabes cómo usarlo?

E2: Se da clic y aparecen muchas cosas.

Entrevistador: ¿Cómo cuales?

E2: mmmmmmmmmmmmm

Entrevistador: ¿Para qué has usado el Internet?

E2: para jugar.

Entrevistador: Tu que comprendes por trabajo colaborativo

E2: colaborándole a otro, enseñándole.

Entrevistador: ¿Tú le has enseñado a otro? Que le has enseñado

E2: si, las tareas.

Entrevistador: Y usando los computadores que le has enseñado?

E2: mmm, que le apretan inicio, luego en la bolita roja, y después en la otra, que se pone negra la pantalla y la CPU se apaga sola y la pantalla la apagamos nosotros.

Entrevistador: ¿Te ha gustado enseñarle a tus compañeros?

E2: sí.

Entrevistador: ¿Y tú has aprendido algo?

E2: que no dañen el computador, que no dejen caer el mouse.

Entrevistador: ¿De qué manera te relacionas con el profesor en la clase de computadores?

E2: Bien.

Entrevistador: ¿Qué es lo que más te gusta para hacer en los computadores?

E2: jugar, hacer tareas, trabajar en Paint.

Entrevistador: Muchas gracias.

E2: ya.

Entrevista Estudiantes

Guía: Entrevista a estudiantes sobre manejo de las NTIC (Internet, páginas web, software) en el desarrollo de sus actividades escolares.

Fecha: Septiembre 1-2011

Lugar: Sala de profesores

Entrevistador: Laura Catalina Orozco Barrera.

Entrevistado: E3

Rol: Estudiante.

Preguntas:

Entrevistador: ¿Te gusta venir al colegio, porque?

E3: Si, porque aprendo muchas cosas.

Entrevistador: ¿Y qué haces aquí cuando vienes?

E3: juego, estudio.

Entrevistador: ¿y qué es lo que más te gusta de lo que hacer aquí?

E3: jugar en el parquecito.

Entrevistador: ¿Y aquí en el colegio te dan clases de sistemas?

E3: si, en la sala de computación.

Entrevistador: ¿Y te gusta ir allá?

E3: si.

Entrevistador: ¿Qué has aprendido allá?

E3: a jugar, a manejar el mouse,

Entrevistador: ¿Y conoces las partes del computador?

E3: si.

Entrevistador: ¿Cuáles?

E3: la pantalla, el mouse, para escribir las cosas en el computador.

Entrevistador: ¿En tu casa tienes computador?

E3: No

Entrevistador: ¿Dónde has aprendido a usar los computadores?

E3: Donde Jessica.

Entrevistador: ¿En el colegio te han enseñado a usar los computadores?

E3: No

Entrevistador: ¿Quién te enseñó como se llaman las partes del computador?

E3: Jessica

Entrevistador: ¿Tú sabes que es información?

E3: No

Entrevistador: ¿Qué es la tecnología?

E3: No

Entrevistador: ¿para qué crees que sirve el computador en la clase?

E3: para ver películas.

Entrevistador: ¿sabes que es Internet?

E3: No.

Entrevistador: ¿Para qué usa la profesora el computador en la clase?

E3: para poner a los niños películas, para ver muchas cosas.

Entrevistador: ¿sabes que es el trabajo colaborativo?

E3: ayudar a los amiguitos.

Entrevistador: ¿Alguna vez has utilizado el computador para hacer tareas?

E3: no.

Entrevistador: ¿algunas vez has hecho trabajo colaborativos?

E3: cuando no estudiaba aquí le ayudaba a Helen a caminar, le ayudaba a jugar con la pelotica.

Entrevistador: ¿y aquí has ayudado a alguien?

E3: sí.

Entrevistador: Y te gusta trabajar con los compañeros.

E3: si

Entrevistador: ¿Y usando los computadores, has trabajado con alguien?, con quien

E3: si, a Zarith, a Vanessa, con Valentina, con Ana.

Entrevistador: ¿Te gustan las actividades que se han hecho en la sala de computadores?

¿Por qué?

E3: si, mmm

Entrevistador: ¿Te han mostrado herramientas tecnológicas?

E3: no

Entrevistador: ¿Tú sabes qué son?

E3: no,

Entrevistador: Bueno muchas gracias.

E3: chao.

Entrevista Estudiantes

Guía: Entrevista a estudiantes sobre manejo de las NTIC (Internet, páginas web, software) en el desarrollo de sus actividades escolares.

Fecha: Septiembre 1-2011

Lugar: Sala de profesores

Entrevistador: Laura Catalina Orozco Barrera.

Entrevistado: E4

Rol: Estudiante.

Preguntas:

Entrevistador: ¿Cuántos años tienes

E4: 6

Entrevistador: ¿te gusta venir al colegio? porque

E4: si, porque aprendemos muchas cosas

Entrevistador: ¿Y qué haces en el colegio?

E4: Estudiamos, trabajamos y muchas cosas

Entrevistador: ¿Aquí en el colegio te dan clases de sistemas?

E4: si

Entrevistador: ¿En dónde?

E4: En los computadores.

Entrevistador: Y te gusta

E4: si

Entrevistador: ¿Y qué has aprendido?

E4: muchos juegos

Entrevistador: ¿Tú tienes computador en tu casa?

E4: yo no

Entrevistador: ¿Dónde aprendiste a utilizar el computador?

E4: aquí

Entrevistador: Por ejemplo que juegos has hecho en el computador

E4: vestir muñecas, muchas cosas

Entrevistador: Tú sabes que son las tecnologías

E4: no

Entrevistador: ¿Para qué han utilizado las profesoras los computadores en la clase?

E4: para enseñarnos muchas cosas.

Entrevistador: ¿Cómo qué?

E4: uno puede estudiar en ellos, las profesoras también.

Entrevistador: ¿te acuerdas que has estudiando en ellos?

E4: no me acuerdo.

Entrevistador: ¿sabes que es Internet?

E4: si

Entrevistador: ¿Qué?

E4: es donde puede jugar uno

Entrevistador: ¿Y lo has usado alguna vez?

E4: si

Entrevistador: ¿Para qué?

E4: para hablar con mis compañeros.

Entrevistador: ¿sabes que es un trabajo colaborativo?

E4: no

Entrevistador: ¿alguna vez un compañero ha hecho trabajo colaborativo contigo?

E4: si

Entrevistador: ¿Cómo lo ha hecho?

E4: ella me explica y yo lo hago

Entrevistador: ¿te gusta trabajar con tus compañeros en los computadores?

E4: si.

Entrevistador: ¿Qué has aprendido con tus compañeros?

E4: muchas cosas

Entrevistador: ¿Qué cosas?

E4: aprendí a pintar, a dibujar.

Entrevistador: ¿La profesora ha usado en las clases herramientas tecnológicas?

E4: si

Entrevistador: ¿Cómo las ha usado?

E4: nos ha grabado y nos toma fotos.

Entrevistador: ¿te gustan las actividades en la sala de computadores? ¿Por qué?

E4: porque son muy buenas con los compañeros.

Entrevistador: ¿Por qué son buenos?

E4: porque no pelean, no tiene malas cosas.

Entrevistador: Muchas gracias.

E4: chao.

Entrevista Estudiantes

Guía: Entrevista a estudiantes sobre manejo de las NTIC (Internet, páginas web, software) en el desarrollo de sus actividades escolares.

Fecha: Septiembre 1-2011

Lugar: Sala de profesores

Entrevistador: Laura Catalina Orozco Barrera.

Entrevistado: E5

Rol: Estudiante.

Preguntas:

Entrevistador: ¿Cuántos años tienes?

E5: 5

Entrevistador: ¿A ti te gusta venir al colegio? ¿Por qué?

E5: Si, por que hay restaurante y algo

Entrevistador: ¿Qué haces en el colegio cuando vienes?

E5: almuerzo y desayuno

Entrevistador: ¿Cuándo estas en el salón de clases que haces?

E5: trabajando, estudiando, y hacer las tareas bien para que me pongan carita feliz.

Entrevistador: ¿Aquí te den clases de sistemas?

E5: si, cuando estaba estudiando aquí

Entrevistador: ¿En dónde?

E5: Allá, (señala el lugar)

Entrevistador: ¿En el aula abierta?

E5: Si

Entrevistador: ¿Y qué hacen allá?

E5: nos dan las fotos de nosotros en la guardería y ya.

Entrevistador: ¿Tú tienes computador en tu casa?

E5: no

Entrevistador: ¿Tú sabes manejar los computadores?

E5: Si

Entrevistador: ¿Dónde has aprendido?

E5: Allá, en la sala.

Entrevistador: ¿Quién te ha enseñado?

E5: Usted (señala a la profesora)

Entrevistador: ¿Y qué has aprendido allá?

E5: a jugar, escribir, y ya.

Entrevistador: ¿Tú sabes que son las tecnologías?

E5: No

Entrevistador: ¿Has utilizado alguna vez una cámara como esta?

E5: mi papa cuando salga me la va a comprar

Entrevistador: ¿Tu sabes que es un trabajo colaborativo

E5: no

Entrevistador: ¿Sabes que es el Internet?

E5: si.

Entrevistador: ¿Qué es?

E5: Es que se acaba y ya no podemos jugar mas

Entrevistador: ¿Dónde está el Internet?

E5: allá en los computadores

Entrevistador: ¿La profesora ha utilizado alguna vez el trabajo colaborativo?

E5: si

Entrevistador: ¿cómo?

E5: como ahorita hacemos eso, otro día hacemos otra cosa y ya.

Entrevistador: ¿Tú has ayudado alguna vez a alguien en el salón?

E5: si.

Entrevistador: ¿A quién?

E5: cuando yo sabía hacer saltado lo enseñaba hacer a ellos.

Entrevistador: ¿y en que mas has enseñado a los niños?

E5: a jugar botatarro y ya.

Entrevistador: En estos días tú le estabas enseñando algo con unas tapas a unos niños, ¿qué le estabas enseñando?

E5: tiene que contar uno, dos, tres, cuatro.

Entrevistador: ¿Te gusta trabajar en compañía con tus compañeros en los computadores?

E5: si.

Entrevistador: ¿Y qué han hecho?

E5: jugando

Entrevistador: ¿La profesora ha usado alguna vez los computadores en clase?

E5: si

Entrevistador: ¿para qué?

E5: Para enseñarnos muñecos, como los juegos de esto.

Entrevistador: ¿Qué juegos ha hecho la profesora en clase?

E5: rompecabezas, palos y ya.

Entrevistador: ¿a ti te ha gustado las actividades que hemos hecho utilizando los computadores?

E5: si.

Entrevistador: ¿Tú tienes computador en tu casa?

E5: No.

Entrevistador: Bueno, muchas gracias.

E5: Chao.

Entrevista Estudiantes

Guía: Entrevista a estudiantes sobre manejo de las NTIC (Internet, páginas web, software) en el desarrollo de sus actividades escolares.

Fecha: Septiembre 1-2011

Lugar: Sala de profesores

Entrevistador: Laura Catalina Orozco Barrera.

Entrevistado: E6

Rol: Estudiante.

Preguntas:

Entrevistador: ¿Cuántos años tienes?

E6: 6

Entrevistador: ¿Te gusta venir al colegio? ¿Por qué?

E6: sí, porque me dan refrigerio, me dan leche, me dan clase de música

Entrevistador: ¿Qué haces aquí?

E6: Juego, trabajo

Entrevistador: ¿Qué es lo que más te gusta de estar acá?

E6: Que hay parque, arboles

Entrevistador: ¿Aquí te dan clases de sistemas?

E6: Sí

Entrevistador: ¿Dónde?

E6: En los computadores.

Entrevistador: y te gusta estar allí

E6: sí.

Entrevistador: ¿Y qué has aprendido?

E6: A usar el mouse, las flechitas del teclado,

Entrevistador: ¿Tienes computador en tu casa?

E6: sí, pero Catalina no me lo presta.

Entrevistador: ¿Dónde aprendiste a usar los computadores

E6: En la casa, pero en otro que ya se me dañó

Entrevistador: ¿Aquí que te han enseñado sobre los computadores?

E6: prenderlo, apagarlo.

Entrevistador: ¿Qué hacen cuando utilizan los computadores?

E6: juego, con el barco del pirata para conocer los países.

Entrevistador: ¿tú sabes que son las tecnologías?

E6: No

Entrevistador: ¿Tú sabes que es Internet?

E6: es entrar a las páginas.

Entrevistador: Donde entran a las paginas?

E6: Hay que buscar donde dice juegos, donde hay un jueguito

Entrevistador: ¿Y has usado a Internet?

E6: Si

Entrevistador: ¿Para qué?

E6: Para enseñarle a mis amiguitos a que les ayuden a manejar el mouse, las flechitas.

Entrevistador: ¿Sabes que es un trabajo colaborativo?

E6: Si

Entrevistador: ¿Qué es?

E6: Colaborarle a los amiguitos que no saben usar el computador, les digo a ellos que aprenden un botón para que suban la carreterita.

Entrevistador: ¿Y cómo te has sentido cuando les has ayudado?

E6: Bien

Entrevistador: ¿Y ellos han aprendido?

E6: Si

Entrevistador: aparte de los computadores has colaborado en otro momento o te han colaborado a ti.

E6: Me han colaborado a mí y yo he colaborado a los amiguitos

Entrevistador: Que has aprendido cuando has hecho trabajo colaborativos?

E6: Subir las montañas, bajarlas, para que cuando vaya a bajar una carretera darle clic al carro para frenar.

Entrevistador: la profesora ha utilizado alguna vez los computadores en el salón

E6: si

Entrevistador: ¿para qué?

E6: Ponerles los juegos a los compañeritos.

Entrevistador: ¿Recuerdas a ver visto animales o películas en el salón?

E6: ¿En el computador? Pero en la casa también. En el salón en el tablero, con una lamparita (video beam).

Entrevistador: ¿Cuándo se ha utilizado el video beam, te ha gustado? ¿Por qué?

E6: Si, porque vemos películas, nos dejan estar mucho tiempo, en la biblioteca también nos dejás estar.

Entrevistador: ¿Has aprendido algo sobre las tecnologías aquí?

E6: niega con la cabeza.

Entrevistador: Bueno, gracias, chao.

Entrevista Estudiantes

Guía: Entrevista a estudiantes sobre manejo de las NTIC (Internet, páginas web, software) en el desarrollo de sus actividades escolares.

Fecha: Septiembre 1-2011

Lugar: Sala de profesores

Entrevistador: Laura Catalina Orozco Barrera.

Entrevistado: E7

Rol: Estudiante.

Preguntas:

Entrevistador: ¿Cuántos años tienes?

E7: 6

Entrevistador: ¿te gusta venir al colegio? ¿Por qué?

E7: Porque es muy bonito, porque hacemos tareas muy bonitas, trabajamos muy bien, nos ponen tareas bien, heeeee.

Entrevistador: ¿Qué es lo que más te gusta de todo lo que hay o haces aca?

E7: Jugar, repartir.

Entrevistador: ¿Cuándo repartes?

E7: Cuando me dan platas yo voy y compro bombones o cositas y le doy a José David o a compañeritos.

Entrevistador: ¿Tú has estado en clase de sistemas?

E7: Si

Entrevistador: ¿Dónde?

E7: Allá arriba

Entrevistador: ¿En el aula abierta?

E7: Si

Entrevistador: ¿Y te gusta estar allá?

E7: Si

Entrevistador: ¿Qué has aprendido en esa clase?

E7: jugar allá.

Entrevistador: ¿Qué juegos haces allá?

E7: Los que usted nos pone

Entrevistador: ¿Cuáles por ejemplo?

E7: Los carros de carreras, la mata para apagar el agua.

Entrevistador: ¿sabes cuáles son las partes del computador?

E7: no

Entrevistador: ¿Con que mueves todo lo que hay dentro de la pantalla?

E7: la flechita se mueve con el mouse.

Entrevistador: ¿Cuál es otra parte del computador?

E7: Hee, el coso que uno le hace así, y jugar.

Entrevistador: ¿Qué has aprendido en las clases de computadores?

E7: Jugar, aprender y, y.

Entrevistador: ¿Tienes computador en tu casa?

E7: No

Entrevistador: ¿Dónde aprendiste a manejar el computador?

E7: Allí arriba en sistemas.

Entrevistador: ¿Quién te enseñó?

E7: Un compañerito.

Entrevistador: ¿Qué te enseñó?

E7: A apagarlo, a prenderlo y a jugar.

Entrevistador: ¿Tú sabes que son las tecnologías?

E7: No

Entrevistador: ¿sabes que es de Internet?

E7: No

Entrevistador: ¿sabes que es el trabajo colaborativo?

E7: Tampoco

Entrevistador: ¿Hemos utilizado los computadores en clase?

E7: Si

Entrevistador: ¿para qué?

E7: para aprender, a jugar

Entrevistador: ¿Qué has aprendido?

E7: a prender, a jugar y formar las figuras.

Entrevistador: ¿cuáles figuras?

E7: las partes del computador que hay en la pantalla

Entrevistador: ¿Alguna vez has hecho alguna tarea en el computador?

E7: no

Entrevistador: ¿Cuándo se ha usado el computador en el salón te ha gustado, lo que se hace? ¿Por qué?

E7: si, porque aprendemos, jugamos, aprender.

Entrevistador: ¿Qué has aprendido?

E7: He aprendido que el agua no se gasta, que uno va al arenero y no se juega en el lavamanos porque se taquea.

Entrevistador: Bueno, muchas gracias.

Entrevista estudiantes

Guía: Entrevista a estudiantes sobre manejo de las NTIC (Internet, páginas web, software) en el desarrollo de sus actividades escolares.

Fecha: Septiembre 1-2011

Lugar: Sala de profesores

Entrevistador: Laura Catalina Orozco Barrera.

Entrevistado: E8

Rol: Estudiante.

Preguntas:

Entrevistador: ¿Cuántos años tienes?

E7: 6 años

Entrevistador: ¿Te gusta venir al colegio? ¿Por qué?

E7: Si porque ayudan mucho, me ayudan a aprender y me ayudan a pintar muy bien.

Entrevistador: ¿Y qué es lo que más te gusta de estar acá?

E7: Jugar, pintar.

Entrevistador: ¿Y aparte de jugar y pintar que mas haces aquí?

E7: Bueno, jugar, pintar, de todo.

Entrevistador: ¿Te dan clases de sistema aquí?

E7: Si

Entrevistador: ¿en dónde?

E7: en los sistemas.

Entrevistador: ¿qué has aprendido en esa clase?

E7: Mucha valentía de aprender en los computadores

Entrevistador: ¿Sabes cuáles son las partes de los computadores?

E7: si

Entrevistador: ¿cuáles?

E7: El cable, el conector, el coso que se le pone y el mouse y el teclado, la pantalla.

Entrevistador: ¿Qué otra partes?

E7: ¿Qué otra parte, de la sala de sistemas?

Entrevistador: No del computador

E7: Entonces el computador enseña mucho a aprender

Entrevistador: Bueno, ¿qué enseñan allá? ¿Qué has aprendido?

E7: A leer, a jugar.

Entrevistador: ¿Tienes computador en tu casa?

E7: Si, pero es que le falta el Internet

Entrevistador: ¿Y qué es el Internet?

E7: El Internet es eso que se pone en blanco, que hay puras cosas.

Entrevistador: ¿Y para qué sirve el Internet?

E7: para meterse en juegos.

Entrevistador: ¿Y los has usado alguna vez?

E7: Si, en la sala de sistemas.

Entrevistador: ¿Quién te enseñó a usar el computador?

E7: Mi profe.

Entrevistador: ¿Tú sabes que son las tecnologías?

E7: Tecnologías, son unos aparatos que hacen los genios.

Entrevistador: ¿Qué aparatos conoces que hayan hecho los genios?

E7: Un transportador, heee, una cosa con armas, red sociales.

Entrevistador: ¿Qué son red sociales?

E7: Que son esas que son, que se parecen a las policías, con esas que ellos encierran a los ladrones.

Entrevistador: ¿Hemos usado alguna vez en el salón los computadores?

E7: no, mi profe usa uno para hacer cosas, cierto.

Entrevistador: ¿Y qué se hace?

E7: Ella pone videos para que nosotros veamos, pone juegos.

Entrevistador: ¿Tú sabes que es un trabajo colaborativo?

E7: es uno ayuda, que cuando la profe le diga, Juan Diego le va a llevar esto a ella uno lo lleve.

Entrevistador: ¿Tú has ayudado a algún compañero?

E7: Si

Entrevistador: ¿a quién?

E7: Bueno pero de mi casa, un niño me dijo que si le iba a hacer un favor y yo se lo hice.

Entrevistador: ¿Y aquí en el salón has ayudado a algún compañero?

E7: a Miguel.

Entrevistador: ¿a qué lo has ayudado?

E7: Bueno, el un día iba a comprar es que tenía muchas cosas y me dijo Juan Diego le va a llevar esto a Simón y yo se lo lleve.

Entrevistador: ¿Tú te has sentado en la sala de sistemas con un compañero en el mismo computador?

E7: si

Entrevistador: ¿Y qué hicieron?

E7: Jugamos

Entrevistador: ¿Y le estabas enseñando al compañero algo?

E7: Si

Entrevistador: ¿Y qué le enseñaste?

E7: Jugando un juego que era muy duro

Entrevistador: ¿Tú le enseñaste a jugar el juego?

E7: Si de Ben 10

Entrevistador: ¿Has aprendido algo en el momento que le enseñas a alguien?

E7: Si

Entrevistador: ¿Qué has aprendido?

E7: Que uno tiene que ser amable con los compañeritos

Entrevistador: ¿Cuándo la profesora te ha mostrado video o juegos te ha gustado esa actividad en el salón?

E7: Si

Entrevistador: ¿Por qué?

E7: Porque es muy buena, porque me enseña mucho.

Entrevistador: ¿y qué has aprendido?

E7: a adivinar cosas, a leer, a jugar, a respetar.

Entrevistador: Bueno, hasta pronto.

E7: bueno.

Entrevista Estudiantes

Guía: Entrevista a estudiantes sobre manejo de las NTIC (Internet, páginas web, software) en el desarrollo de sus actividades escolares.

Fecha: Septiembre 2-2011

Lugar: Aula de clase

Entrevistador: Laura Catalina Orozco Barrera

Entrevistado: E8

Rol: Estudiante

Preguntas:

Entrevistador: Te gusta venir al colegio? ¿Por qué?

E8: Si, porque me gusta aprender, estudiar y jugar, algunas veces

Entrevistador: ¿Qué haces en el colegio?

E8: Hago tareas, que mas, hago cosas punteadas con los amigos.

Entrevistador: ¿Qué es lo que más te gusta cuando vienes?

E8: Me gusta traer la leche para tomar en descanso, hee, que mas, me gusta pintar

Entrevistador: ¿En el colegio te dan clases de sistemas?

E8: si, pero no tantas veces, porque con la profe, como alguna veces no nos lleva, porque los niños son muy demorados.

Entrevistador: ¿Te gustan? ¿Por qué?

E8: Si, porque hay muchas cosas, como hay juegos, entonces en esas clases hay juegos que te ayudan a desarrollar la mente, entonces uno se mete y ahí juega.

Entrevistador: ¿Qué has aprendido en ellas?

E8: He aprendido a prenderlo, a poner los juegos, a apagar el computador, a prender y apagarlo.

Entrevistador: ¿Conoces las partes del computador? ¿Cómo se llaman?

E8: Si, pantalla, mouse, teclado, de todo.

Entrevistador: ¿En tu casa tienes computador?

E8: Si, tengo un computador que es diferente a los de la clase.

Entrevistador: ¿Y por qué es diferente?

E8:

Entrevistador: ¿Sabes utilizar el computador?

E8: Si.

Entrevistador: ¿Quién te enseñó?

E8: Cuando mi papa compro el computador de la casa yo aprendí

Entrevistador: ¿Qué te ha enseñado tu profesora sobre los computadores?

E8: Me ha enseñado a usar las teclas, a usar le mouse, a usar la pantalla.

Entrevistador: ¿Sabes que es tecnología?

E8: No.

Entrevistador: ¿Conoces alguna herramienta tecnológica?

E8: mmmm, pensando, ahh ya se, es como una herramienta que sirve para usar algo.

Entrevistador: ¿Qué aparatos, objetos o materiales utiliza la profesora durante las clases?

E8: A dado colores, lápices, tijeras.

Entrevistador: ¿Y ha utilizado otros aparatos o ha traído otros aparatos para explicarles algo?

E8: Ahhh, como en estos días ella trajo para hacer un cohete, pero como no tenia las tapas de gaseosa no lo pudimos hacer.

Ella algunas veces que nosotros estamos hacemos unas tareas ella hace otras ahí en el escritorio de ella.

Entrevistador: ¿Sabes que es información?

E8: Es una cosa que pasa algo y le informa las cosas a uno

Entrevistador: ¿Sabes que es comunicación?

E8: Imagine que yo estoy sin voz, y entonces le escribo una cartica yo quiero que usted y yo seamos amigos y ahí si, pero si usted quiere hablar por el teléfono o el computador, el celular.

Entrevistador: ¿Para qué crees que sirve el computador en las clases?

E8: Para jugar, para aprender, para hacer las tareas, para averiguar las cosas.

Entrevistador: ¿Para qué utiliza la profesora el computador en el salón?

E8: Para poner los juegos, para llevarnos a las clases de sistemas.

¿Sabes qué es el Internet? ¿Lo has usado? ¿En dónde?

E8: Si, es en donde uno se mete en una e, y ahí se mete en cualquier cosa como en el face, Lo he usado en mi casa, si en mi casa.

Entrevistador: ¿Y que es el face?

E8: Es una cosa que usted tiene puros amigos ahí que están hablando, que están ahí conectados.

Entrevistador: ¿Y que es estar conectados?

E8: Conectarse con otros amigos en el computador

Entrevistador: ¿Qué has visto en Internet?

E8: He visto la solicitud de mi papá.

Entrevistador: ¿Y que es solicitud?

E8: Es cuando el papa de uno ha visto una finca muy buena y invita a la profe y ella acepta, eso es solicitud.

Entrevistador: ¿Sabes qué es el trabajo colaborativo?

E8: Es cuando uno le esta diciendo al otro le dice que tiene que hacer y el otro lo hace

Entrevistador: ¿Alguna vez has hecho trabajo colaborativo?

E8: si cuando mi profe me puso a ser líder de la mesa

Entrevistador: ¿Le has enseñado o ayudado a algún compañero en clase?

E8: Si, algunos niños, como hey como tiene que decir avión y no sabe entonces le explico, y a veces yo no se las letras y me las dicen.

Entrevistador: ¿Has aprendido algo al trabajar con tus compañeros?

E8: si, pues que algunas veces jugamos, y me dicen que vamos a hacer un avión y entonces lo hacemos juntos.

Entrevistador: ¿Qué actividades te ha pedido la profesora que realices utilizando los computadores?

E8: Nos ha decido que prendamos esa cosa, el computador y que se metan en el computador, y entonces la profe nos enseña mucho.

Entrevistador: ¿Has realizado otras actividades diferentes utilizando los computadores a las que la profesora te ha dicho? ¿Cuáles? ¿En dónde?

E8: Si como Edward cuando nos da clase, y el nos explica muchas cosas, y el es muy amable con los niños, a mi me gusta mucho las clases con Edward.

Entrevista Estudiantes

Guía: Entrevista a estudiantes sobre manejo de las NTIC (Internet, páginas web, software) en el desarrollo de sus actividades escolares.

Fecha: Septiembre 2/2011

Lugar: Sala de profesores

Entrevistador: Laura Catalina Orozco Barrera

Entrevistado: E9

Rol: Estudiante

Preguntas:

Entrevistador: ¿Te gusta venir al colegio? ¿Por qué?

E9: Si, porque aprendo mucho

Entrevistador: ¿Qué haces en el colegio?

E9: mmmm, juego, hago tareas,

Entrevistador: ¿Qué es lo que más te gusta cuando vienes?

E9: Cuando hacemos tareas

Entrevistador: ¿En el colegio te dan clases de sistemas?

E9: Si

Entrevistador: ¿Te gustan? ¿Por qué?

E9: Porque hacemos juegos,

Entrevistador: ¿Qué has aprendido en ellas?

E9: a pintar

Entrevistador: ¿Conoces las partes del computador? ¿Cómo se llaman

E9: Si. Teclado, mouse, pantalla.

Entrevistador: ¿En tu casa tienes computador?

E9: Si,

Entrevistador: ¿Sabes utilizar el computador?

E9: Si

Entrevistador: ¿Quién te enseñó?

E9: Mi mama

Entrevistador: ¿Qué te ha enseñado tu profesora sobre los computadores?

E9: A poner los juegos.

Entrevistador: ¿Sabes que es tecnología

E9: No

Entrevistador: ¿Conoces alguna herramienta tecnológica?

E9: Herramienta si, martillo.

Entrevistador: ¿Qué aparatos, objetos o materiales utiliza la profesora durante las clases?

E9: tablero

Entrevistador: ¿Sabes que es información?

E9: no

Entrevistador: ¿Sabes que es comunicación?

E9: Hablar con uno, o con otros por medio del computador,

Entrevistador: ¿Para qué crees que sirve el computador en las clases?

E9: Para ver las películas, para hacer las tareas.

Entrevistador: ¿Para qué utiliza la profesora el computador en el salón?

E9: Para buscar las cosas que ella necesita

Entrevistador: ¿Sabes qué es el Internet? ¿Lo has usado? ¿En dónde?

E9: Si, donde uno se mete para jugar, para hacer tareas, para escuchar música.

Entrevistador: ¿Qué has visto en Internet?

E9: He visto juegos.

Entrevistador: ¿Sabes qué es el trabajo colaborativo?

E9: Si, ayudar a las personas y no hacerles el trabajo.

Entrevistador: ¿Alguna vez has hecho trabajo colaborativo?

E9: Si, le digo como pensar a los amiguitos, como entrar a las paginas en el juego en la sala de sistemas

Entrevistador: ¿Le has enseñado o ayudado a algún compañero en clase?

E9: Le he enseñado a los amiguitos a poner los juegos.

Entrevistador: ¿Has aprendido algo al trabajar con tus compañeros?

E9: He aprendido a jugar, a pintar,

Entrevistador: ¿Qué actividades te ha pedido la profesora que realices utilizando los computadores?

E9: Darle en la e para entrar a Internet, darle donde uno puede escribir.

Entrevista Estudiantes

Guía: Entrevista a estudiantes sobre manejo de las NTIC (Internet, páginas web, software) en el desarrollo de sus actividades escolares.

Fecha: Septiembre 2/2011

Lugar: Aula de clase

Entrevistador: Laura Catalina Orozco Barrera

Entrevistado: E10

Rol: Estudiante

Preguntas:

Entrevistador: ¿Te gusta venir al colegio? ¿Por qué?

E10: Si, porque uno pinta, uno aprende, y también puede divertirse mucho.

Entrevistador: ¿Qué haces en el colegio?

E10: Uno aprende, le enseñan a manejar computadores, a jugar.

Entrevistador: ¿Y donde te enseñan a jugar computadores?

E10: En un lugar que se llama el aula abierta.

Entrevistador: ¿Y te gusta ir allá?

E10: Si, porque uno puede jugar juegos y aprender.

Entrevistador: ¿Y qué has aprendido allá?

E10: he aprendido que se toca con mucho cuidado, las partes que tiene el computador y también he aprendido a meterme en juegos.

Entrevistador: ¿Conoces las partes del computador? ¿Cómo se llaman?

E10: Si, la pantalla, la torre, el teclado y el mouse.

Entrevistador: ¿En tu casa tienes computador?

E10: No.

Entrevistador: ¿Sabes utilizar el computador?

E10: Si.

Entrevistador: ¿Quién te enseñó?

E10: Mis profes me enseñaron

Entrevistador: ¿Qué te ha enseñado tu profesora sobre los computadores?

E10: He aprendido que se toca con mucho cuidado y a meterme en juegos.

Entrevistador: ¿cuéntame de algún juego que hagas en el computador?

E10: heee, un juego, heee, Internet.

Entrevistador: ¿Sabes que es tecnología?

E10: heeee, tecnología, es cuando uno ve una cosa muy rara.

Entrevistador: ¿Cómo qué?

E10: Como un pedazo de nave.

Entrevistador: ¿Y porque eso es tecnología?

E10: es que yo no sé de eso.

Entrevistador: ¿Conoces alguna herramienta tecnológica?

E10: No

Entrevistador: ¿Qué aparatos, objetos o materiales utiliza la profesora durante las clases?

E10: Utiliza sillas, marcado, y también cosas para pegar allá.

Entrevistador: ¿Sabes que es información?

E10: No

Entrevistador: ¿Sabes que es comunicación?

E10: Es cuando uno puede llamar a otra persona de una parte a otra parte de muy lejos o cerquita.

Entrevistador: ¿Para qué crees que sirve el computador en las clases?

E10: para aprender y para jugar.

Entrevistador: ¿Para qué utiliza la profesora el computador en el salón?

E10: para ponernos videos.

Entrevistador: ¿Sabes qué es el Internet? ¿Lo has usado? ¿En dónde?

E10: Es una parte donde uno juega juegos. Lo he usado en el aula abierta

Entrevistador: ¿Y qué juegos has jugado?

E10: Hee, un juego de un pirata, uno de carros, uno del zoológico,

Entrevistador: ¿Qué has visto en Internet?

E10: He visto cosas donde uno puede aprender y donde poner los animales.

Entrevistador: ¿Sabes qué es el trabajo colaborativo?

E10: si, es cuando uno puede ayudar al otro.

Entrevistador: ¿Alguna vez has hecho trabajo colaborativo?

E10: si, lo he hecho en el aula abierta.

Entrevistador: ¿Le has enseñado o ayudado a algún compañero en clase?

E10: si, le he ensañado a los niños a usar el computador.

Entrevistador: ¿y te es fácil enseñar a otros niños?

E10: Si.

Entrevistador: ¿Y qué le has enseñado?

E10: Le he enseñe como se mete a a Internet, moviendo la flecha.

Entrevistador: ¿Qué actividades te ha pedido la profesora que realices utilizando los computadores?

E10: poner animales por donde eran y también a dibujar.