

Universidad Siglo 21



Trabajo Final de Grado.

Plan de intervención

Licenciatura en educación

Título: Software Educativo como modelo que contribuye en el aprendizaje.

Alumno: Maria Eugenia Brochero

D.N.I: 25.704.268

Legajo: VEDUO7117

Docente: Teresita del Valle Jalin

Lugar, mes y año: Villa Santa Rosa, Julio 5 de 2.020

Agradecimientos

A mis padres por traerme al mundo y darme la oportunidad de la vida, dejándome inculcada una educación en valores vivenciada a través del ejemplo.

A mi familia, en especial a mis hijos y esposo, que entendieron mis desvelos y ausencias y continúan hoy acompañándome, fueron el motor que me impulsó día a día para seguir adelante con esfuerzo y sacrificio, porque así todo se puede. Hicieron posible que lograra mi primer sueño, el de culminar mis estudios secundarios en un CENMA y luego el de ser docente de Nivel Primario. Y acá quiero mencionar a una persona que fue muy importante en mi toma de decisión para comenzar a transcurrir el camino de la docencia, que luego se convirtiera en una vocación, porque así lo siento hoy, ella es Graciela Inés Zanna. Y a aquellos que hoy no están pero sé que siempre me guían e iluminan desde alguna estrella en el cielo.

A la Mutual Club Atlético Santa Rosa por entender que la Educación a Distancia es la modalidad que permite que los jóvenes se realicen profesionalmente y los adultos cumplamos sueños postergados.

A la Universidad Siglo 21 y a sus tutores, por acercarse a comunidades del interior ofreciendo una propuesta educativa de calidad excelente.

A Nuestro Santo” José Gabriel del Rosario Brochero” por su protección y guía hacia mí y mi familia.

Y, sobre todas las cosas a Dios, que me regaló el privilegio de ser hija, esposa, madre y continuar en la docencia,

Índice

| | |
|---|--------|
| -Resumen | |
| 1-Introducción..... | Pág.6 |
| 2-Presentación de la línea temática..... | Pág.8 |
| 3-Síntesis de la institución..... | Pág.10 |
| 3.1-Historia..... | Pág.10 |
| 3.2- Misión, visión y valores..... | Pág.12 |
| 4-Delimitación de problema..... | Pág.16 |
| 5-Objetivos..... | Pág.18 |
| 5.1-Objetivo general | Pág.18 |
| 5.2- Objetivos específicos..... | Pág.18 |
| 6-Justificación..... | Pág.19 |
| 7-Marco teórico..... | Pág.22 |
| 7.1-Integración de TIC en el Nivel Primario..... | Pág.32 |
| 7.2-Nativo e inmigrantes Digitales..... | Pág.34 |
| 7.3-El uso de TIC en las aulas..... | Pág.37 |
| 7.4-Rol del docente en la construcción del conocimiento..... | Pág.38 |
| 7.5-Uso del software educativo en el aprendizaje de los niños de N.P..... | Pág.39 |
| 7.6-Finalidad de software educativo para los estudiantes..... | Pág.40 |
| 8-Actividades..... | Pág.43 |
| 8.1-Cronogramas..... | Pág.45 |
| 8.2- Cronograma de actividades con docentes..... | Pág.45 |
| 8.3-Cronograma de actividades para estudiantes..... | Pág.47 |

| | |
|-------------------------------|--------|
| 9-Recursos..... | Pág.51 |
| 9.1-Recursos humanos..... | Pág.51 |
| 9.2-Recursos materiales..... | Pág.52 |
| 10-Evaluación..... | Pág.52 |
| 11-Presupuesto..... | Pág.54 |
| 12-Diagrama de Gantt..... | Pág.54 |
| 13- Resultados esperados..... | Pág.56 |
| 14-Conclusiones..... | Pág.57 |
| 15-Referencias..... | Pág.59 |
| 16-Anexos..... | Pág.60 |

Resumen

Actualmente estamos en presencia de estudiantes que han utilizado y/o utilizan la tecnología moderna desde corta edad. Es decir, el uso de la tecnología está presente en sus vidas desde niños, nacieron en una cultura digital y en donde las realidades educativas se caracterizan por ser dinámicas, cambiantes e innovadoras, con una evolución vertiginosa del conocimiento que se difunde a gran escala. Esto motiva a que el docente cambie las actividades y estrategias que desarrolla en su trabajo. Entendiéndose que las Tic son herramientas computacionales e informáticas que procesan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. El presente proyecto busca potenciar el uso de las tecnologías de la Información y de la Comunicación como herramienta de trabajo en el proceso Enseñanza – Aprendizaje en los estudiantes de Primer Ciclo del Nivel Primario de la Institución Unidad Educativa Maryland, ofreciendo e incorporando nuevas herramientas como Software ya que es un conjunto de programas cuyo fin u objetivo es educar, permiten practicar y aprender nuevas habilidades y conocimientos ,y favorecen a la construcción de aprendizajes significativos más complejos. El software educativo hace referencia a los programas educativos o programas didácticos por ordenador, creado con la finalidad específica de ser utilizados para facilitar los procesos de enseñanza – aprendizaje. Es un recurso que permite utilizar la computadora de manera didáctica. La intervención se desarrollará durante todo el Ciclo Lectivo, en donde se implementarán diferentes actividades y/o evaluaciones acordes a cada grado y a cada programa presentado.

Palabras claves: Tecnologías de información y comunicación, aprendizaje, sociedad del conocimiento, sociedad de la información, Software Educativo.

We are currently in the presence of students who have used and / or are using modern technology from a young age. That is, the use of technology is present in

Their lives as children were born in a digital culture and where educational realities are characterized by being dynamic, changing and innovative, with a dizzying evolution of knowledge that is disseminated on a large scale. This motivates the teacher to change the activities and strategies that she develops in her work. This project seeks to promote the use of Information and Communication technologies as a working tool in the Teaching - Learning process in students of the First Cycle of Primary Level of the Institution Unidad Educativa Maryland, offering and incorporating new tools such as Software Since it is a set of programs whose purpose or objective is to educate, they allow practicing and learning new skills and knowledge, and favor the construction of more complex meaningful learning. It is a resource that allows the computer to be used in a didactic way. The intervention will take place during the entire Learning Cycle, where different activities and / or evaluations will be implemented according to each grade and each program presented.

Key words: Information and communication technologies, learning, knowledge society, information society, Educational Software.

1-Introducción

La metodología utilizada es de intervención, ya que por la situación sanitaria "Covid 19" de aislamiento por la que se está atravesando no pudo ser de otra manera, en donde primero se visualizó las diferentes organizaciones y líneas temáticas presentadas desde la Universidad, luego se realizó lectura detallada de cada una llegando a la elección de una específica y/o particular. En una nueva revisión de lectura se detectó la necesidad y/o problema a intervenir teniendo en cuenta que la misma fuese factible.

Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación conocidas como las TIC, que son herramientas computacionales e informáticas que procesan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Son medios y no fines. Por lo tanto son instrumentos y materiales de construcción que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades de diferentes formas de aprender, estilos y ritmos de los estudiantes, han revolucionado en estos últimos años en todos los niveles de educación. Estas benefician al individuo haciendo de él un ser independiente y ayudándolo a enfrentar las problemáticas del tiempo actual. En la educación tiene un papel primordial, por ello el profesor y estudiante no deben perder de vista de vista los propósitos y logros que ofrece esta herramienta educativa. Dodge (2000) plantea dos razones principales en donde las TIC son el desarrollo importante para los educadores, una primera razón; ofrece un aprendizaje activo y provee información e ideas que no están disponibles de alguna otra forma. La tecnología interviene en el desarrollo del proceso de aprendizaje del estudiante, sin olvidar también a los profesores ya que, son ellos quienes afirman esos nuevos conocimientos. Es labor del docente tener en cuenta su constante preparación ante las nuevas tecnologías, es decir; un profesor innovador, creativo y con nuevas aptitudes que facilite el crecimiento de los estudiantes. La importancia de las nuevas tecnologías de la

información y de la comunicación son contribuir a esa gran problemática que enfrenta el educador dentro de sus aulas como: la falta de atención del estudiante, interacción grupal, participación individual, relación del alumno –profesor, interacción de las actividades aplicadas, etc. Por ende, beneficia al alumno en la adquisición de nuevos conocimientos. Los maestros día a día en sus aulas y/o salones de clases implementan diferentes actividades, buscando estrategias para lograr una mejor motivación de aprendizaje en los estudiantes. Ante esta necesidad que se presenta en el ámbito escolar, la aplicación de las TIC ayudan y contribuyen a una mejor enseñanza – aprendizaje en los /as niños/as de nivel primaria. Dentro de las TIC se encuentra una herramienta conocida como el “software educativo”, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que el software educativo es un recurso que permite utilizar la computadora de manera didáctica. Las actividades que presenta dicho software son interactivas, donde el estudiante puede utilizar diferentes variables sugeridas dependiendo de la asignatura. Las ventajas que esta ofrece para lograr el aprendizaje son diversas, pero dependerá del docente y del estudiante hacer el uso correcto del mismo.

El propósito de este trabajo es mostrar como el software educativo potencia el uso de la tecnología de la información y la comunicación como herramienta de trabajo en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de primer ciclo del Nivel Primario de la institución Unidad Educativa Maryland, ofreciendo e incorporando nuevos programas (software) que favorecen a la construcción de aprendizajes significativos más complejos.

En una primera instancia se menciona la línea temática escogida para dicha intervención, una síntesis de la institución en donde se llevará a cabo el plan, la delimitación del problema/necesidad observado y la importancia de implementarlo. En

una segunda instancia, a las TIC en la educación, sus características, usos, aplicación e impacto en el proceso enseñanza – aprendizaje. Destacando el software educativo como herramienta facilitadora e innovadora en el proceso enseñanza – aprendizaje, la evaluación y tipos utilizados más frecuentes. En una tercera instancia se mencionará a la integración de las TIC en el nivel primario, diferencias entre nativos e inmigrantes digitales, el uso de las TIC en el aula y el rol docente en la construcción del conocimiento, usos y finalidad del software educativo en el aprendizaje, cronograma de actividades y por último, se exponen las conclusiones donde se muestra la importancia del uso del Software educativo, como medio que contribuye y potencia el aprendizaje de los estudiantes.

2-Presentación de la línea Temática

Este proyecto e intervención en la Institución Unidad Educativa Maryland se basa en Modelos de aprendizajes innovadores, los cuales en los tiempos que se vivencian brindan la posibilidad de acceder a una gran cantidad de información por parte de los estudiantes y ubica al docente no como un transmisor del saber, sino que su tarea debe estar focalizada en el proceso de enseñanza, con la finalidad de orientar al estudiante para que construya su propio conocimiento a partir de un conjunto de recursos de información disponible. Es en la actualidad donde la “información” que se dispone puede catalogarse de acceso ilimitado e inmediato; donde la transmisión, de ésta, confluye en todos los ámbitos del individuo, desde la política, economía, educación, ocio, entre otras.

Esta cantidad de información que se brinda en estos tiempos, ha generado que distintos teóricos la denominen la sociedad del conocimiento, algunos van mucho más allá y tratan de vincularla con la tecnología llamándola la sociedad digital, o la sociedad de la

información; sin embargo, ambos conceptos acompañan la idea de vivir en una época donde el cúmulo de información produce un aceleramiento de interacciones y dinámicas sociales. (Aguilar 2012, p.803). Krüger (2006, Vol. XI, n° 683) define el concepto de sociedad del conocimiento como la transformación social que se está produciendo en la sociedad moderna, ofreciendo un análisis de visión futurista en las diferentes ciencias. Andalia (sf, como se citó en Rodríguez, sf señala:

Que existe una diferencia entre lo que se llama sociedad del conocimiento y sociedad de la información, donde esta última la considera una revolución digital cuya base está sentada en los medios de comunicación y su difusión a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC); mientras que la sociedad del conocimiento, basa su concepción en transmitir y estimular su recursos a través de la utilización de herramientas tecnológicas, generando un producto más rápido y eficiente.(Andalia,sf.)

En efecto, cuando pensamos, planificamos y desarrollamos nuestras propuestas de trabajo sostenemos que es fundamental tener en cuenta los aportes que nos proporcionan las tecnologías educativas. Estas concepciones permiten describir que sus orígenes y desarrollo se deben a la innovación y cambios en la tecnología, relacionado estrictamente a las TIC en el ámbito de planificación y formación educativa, en el ámbito organizacional (gestión de conocimiento) y del trabajo (trabajo de conocimiento) (Krüger, 2006).

Para Rodríguez (2003), la era del progreso donde una sociedad enfocaba su progreso, a través del capital y el trabajo, se ha dejado de lado; la aparición y competitivo que puede llegar a transformarse una sociedad depende de la adquisición, transmisión y aplicación del conocimiento, es a partir de estas concepciones que aunado a la ventaja tecnológica, aparecen los procesos formativos en las escuelas.

Es en este constructo donde la educación se ha visto influenciado por la tecnología, la cual ha cambiado directamente la forma de interactuar, comunicar, estudiar e investigar (Pescador, 2014. Vol. 22, n° 2, 2014, pp. 6-7) así pues la tecnología se ha convertido en el motor central de oportunidades, que permiten la oportunidad de innovar en educación, donde los resultados obtenidos, producto de este impacto científico deberán buscar la solución a problemas sociales-educativos útiles para el desarrollo. En consecuencia, tenemos que pensar en nuevos modelos pedagógicos, más flexibles ya adecuado a los intereses y necesidades de nuestros estudiantes. Que rompan composiciones tradicionales de enseñanza y permitan superar obstáculos surgidos en nuestras prácticas.

Pensar en nuevas propuestas implica saber que los docentes tienen la función de ser facilitadores, orientadores o tutores capaces de guiar y sostener la actividad constructiva de los estudiantes.

3-Síntesis de la Institución

3.1-Historia

La Unidad Educativa Maryland es una Institución que se encuentra ubicada en barrio Centro, con domicilio en calle Güemes 702, Villa Allende, Córdoba. A cuatro cuadras de la Avenida del Carmen (arteria principal de esta localidad). En esta avenida se encuentra la Iglesia y la plaza principal, además de estar a cuatro cuadras del polideportivo de Villa Allende, donde se realizan múltiples eventos deportivos, solidarios, sociales y municipales. Alrededor de este se encuentra una amplia zona gastronómica y bancaria. Por este sector pasan varias líneas de colectivos de media y larga distancia (empresas Fonobus y La Calera) con destino a Córdoba y zonas aledañas, como Unquillo, Mendiolaza y La Calera.

El terreno presenta muchos desniveles y desciende a medida que se acerca al arroyo. Consta de 8170 m² de superficie y 540 m² de superficie cubierta, compuesta de la siguiente manera: una casona preexistente, donde funcionan tres aulas, la dirección primaria, la cocina, la despensa, el depósito y un baño; sobre el frente, una galería semicubierta que conecta a una oficina de secretaría primaria y tiene un acceso al edificio nuevo.

La ampliación se realizó en tres etapas:

Primera etapa –

En 1995 se construyeron dos salas para nivel inicial, cada una con baños propios, adecuados a la edad de los niños. Además, se construyeron dos aulas para nivel primario con baños sectorizados para niños y niñas.

Segunda etapa –

En el año 1998, se construyeron, en total, 458,56 m² a partir de la construcción original.

Tercera etapa –

En 1999, se construyeron 102,10 m² más.

En junio del 2000, con todas las ampliaciones realizadas, la institución ya contaba con 1278,30 m². En ese mismo año se fijó como fecha de vencimiento del contrato de comodato el día 28 de junio del año 2019, mientras se mantuviera la situación actual de la superficie edificada. El terreno y la casa a partir del cual se construyó el resto de la escuela pertenecen a la Municipalidad de Villa Allende y fue cedido a través de un contrato de comodato. Su terreno ocupa gran parte de la manzana y se halla limitado al sureste por un arroyo y al este por una vivienda particular.

Teléfonos: (03543) 432239/433629/435656

Página: www.maryland.edu.ar

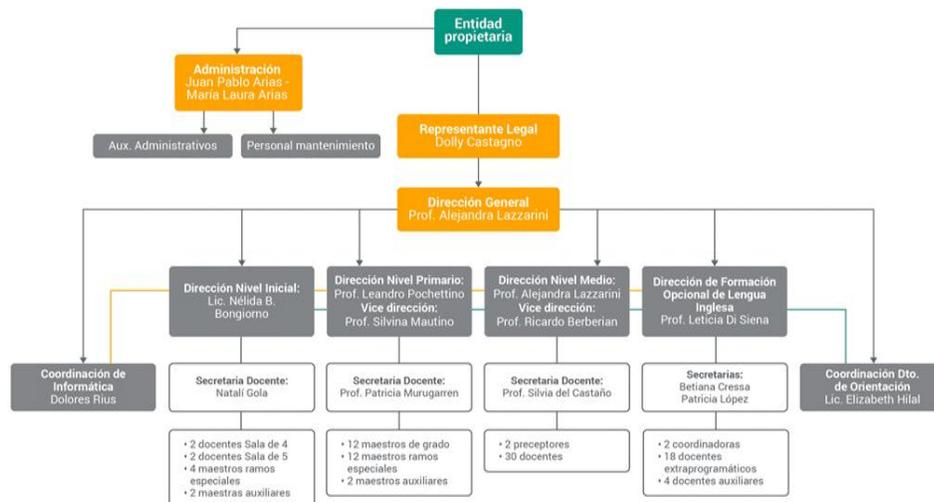
Mail de referencia: administración@maryland.edu.ar.

3.2- Misión, visión y valores

Su nombre responde a las expectativas e identidad que quería resaltar una de sus fundadoras, que era: “La formación en la lengua inglesa” (Lazzarrini, 2018), ya que ella tenía una fuerte vinculación con el estado de Maryland, en Estados Unidos, de modo que esto se planteaba con la posibilidad de intercambios de alumnos en un futuro. Estos anhelos de intercambios no se pudieron concretar con el tiempo. Pero sí se le pudo dar una orientación y formación en lengua inglesa que se dicta en contra turno bajo el nombre de F. O. L. I. Cuenta con tres niveles educativos obligatorios: nivel inicial, nivel primario y nivel medio, en la actualidad con dos secciones por cada curso. Es una escuela de gestión privada y laica. Ambos niveles funcionan por la mañana con opción de doble turno (no obligatorio) en Formación Opcional de Lengua Inglesa. Además, tiene una fuerte orientación en Comunicación y formación de Lengua Inglesa. Sus primeros pasos inician en el año 1994, cuando Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry comenzaron con las gestiones pertinentes para fundar una escuela. En septiembre de ese mismo año, el grupo societario, que ahora contaba con Dolly Arias, organizó las primeras reuniones destinadas a presentar el proyecto a la sociedad de Villa Allende y a convocar a las personas que luego se harían cargo de la puesta en marcha de ese proyecto. Algunas de esas personas aún pertenecen a la institución, como las maestras de jardín, Viviana y Bettina, y Eduardo, encargado de mantenimiento. Las organizadoras partieron de la premisa de que querían formar un centro educativo donde se practicaran valores y comportamientos, tales como la tolerancia, la solidaridad y la participación. Que los mismos estuvieran presentes en todo momento y

donde se ofreciera la posibilidad de acceder a una modalidad bilingüe del idioma inglés, no obligatorio. La Licenciada Lazzarini, una de las integrantes fundadoras de la institución, tuvo la idea de crear una nueva institución educativa. Ella, como licenciada en Ciencias de la Educación, tuvo la tarea de redactar y materializar en un documento los anhelos de sus fundadoras de crear una nueva escuela en la localidad de Villa Allende, de gestión privada, laica y con una fuerte orientación en lengua inglesa. Una vez redactado el documento, fue presentado por primera vez en DIPE (Dirección General de Enseñanza Privada) en 1992. La propuesta fue aprobada y allí comenzaron las diferentes gestiones y requerimientos solicitados por las autoridades de DIPE y del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. Toda esta gestión previa duró dos años y finalmente lograron abrir sus puertas en 1994. En la actualidad cuenta con una matrícula de 620 alumnos en los tres niveles.

Organigrama Institucional



El barrio Centro donde se encuentra dicha Institución, es un punto neurálgico al que asisten alumnos de clase media-alta, y su población está conformada por un 80% de alumnos de Villa Allende de distintos barrios, de los cuales un gran porcentaje vive en barrios cerrados aledaños al lugar. En estos últimos cuatro años, se sumó una nueva

población, que conforma el 20% restante, y está compuesta por niños que concurren desde Unquillo, Mendiolaza y, en menor medida, La Calera, principalmente debido a un incremento, en estas localidades, de nuevos barrios cerrados (Patricia López, 1998).

Recursos humanos con los que cuenta: aproximadamente 12 docentes de grado, 7 de Ramos Especiales y 140 estudiantes en Primer Ciclo

Recursos Materiales: 20 computadoras, un cañón, pantalla Digital.

Presenta los siguientes objetivos generales:

- ✓ Asumir como parte fundamental de la tarea educativa –desde los diferentes lugares y roles Institucionales– la de articulación como núcleo prioritario de la construcción de la escuela desde su cotidianeidad a su posibilidad de pensarse a sí misma como lugar de producción de un conocimiento y meta conocimiento.
- ✓ Generar un trabajo colectivo y permanente de relevamiento de información de las prácticas existentes, siempre ponderando su cualidad relacional y sistémica para advertir esa matriz que nos hace ser parte de y pertenecer.
- ✓ Coordinar tareas, esfuerzos, voluntades y prácticas profesionales para aunar criterios de mejora constantes al interior de la escuela.
- ✓ Promover un trabajo –desde los equipos de gestión– que tienda a la construcción como unidad en las líneas generales, albergando la multiplicidad al interior, pero con criterios dialécticos y no fragmentados, con prácticas coherentes y construidas desde un sentido discutido y problematizado y no desde una acción irreflexiva y reactiva.
- ✓ Fortalecer el vínculo en un sentido amplio, extenso y, a la vez, profundo, que soporte como verdadera trama los desafíos de lo nuevo, que encuadre pensamientos nómades en torno a lo educativo y que sirva de referencia tanto de

aquello que se decida cuidar y continuar como de aquello que se defina cambiar y renovar.

✓ Transferir los marcos de discusión y problematización en torno a qué articular, cómo y por qué a definiciones y decisiones prácticas comprometidas con el acto de educar en su condición más radical: lo humano.

✓ .Generar proyectos, estrategias, debates y encuentros entre todos los miembros de la comunidad educativa para llevar delante le escuela como espacio de relación, la escuela en su complejidad, la escuela que se construye y reconstruye conforme aprende y enseña.

La escuela tiene la finalidad de comunicar a las nuevas generaciones el conocimiento elaborado por la sociedad. Para poder hacerlo, el objeto de conocimiento o, lo que es lo mismo, el saber científico o las prácticas sociales transformarse en objeto de enseñanza, se modifican: se selecciona, se privilegia, se organiza, se distribuye en el tiempo, etcétera. Así, tanto la lengua escrita como la práctica de la lectura se vuelven fragmentadas, se desmenuzan de tal modo que pierden identidad.

Al término del Nivel primario el alumno Egresado estará capacitado para:

- Convivir en el ámbito escolar y social ejercitando los valores democráticos y manifestando a través de ellos su sentido de pertenencia.
- Procesar información, explorar, e investigar en el ámbito social y natural, enfrentándose al conocimiento con una actitud creativa y crítica.

- Identificar distintos códigos en la expresión personal, oral y escrita a favor de un aprendizaje conceptual de construcción y producción de significados.
- Valorar hechos, personas, sucesos de la historia propia, de la historia de su comunidad y de entornos cada vez más alejados en una mirada superadora del presente y anticipadora del futuro que lo tendrá como agente de cambio.
- Manifestar actitudes de solidaridad, respeto, tolerancia, cooperación y responsabilidad en el trabajo compartido, logrando apertura para ver lo diferente y valorarlo ante la diversidad socio-cultural. (Unidad Educativa Maryland, s. f. h, <https://goo.gl/jZh5eq>).

4-Delimitación del Problema

Actualmente el uso de las tecnologías de la información y Comunicación están extendidas ocasionando transformaciones y cambios en las últimas décadas en diferentes aspectos de la vida humana, cambios económicos, sociales, políticos y culturales, que demandan seres autónomos, creativos, críticos y emprendedores con capacidades y competencias para desenvolverse en un contexto cada vez más variable e incierto. Desde esa perspectiva la educación en todos los niveles como motor de desarrollo y cambio social, le corresponde formar un ser humano que responda a las características requeridas para la sociedad actual.

La Institución cuenta con una infraestructura y recursos tecnológicos adecuados hacia todos los niveles pero la problemática se observa en el Primer Ciclo, donde hay

ausencia de Proyecto Educativo referido a las Tecnologías de la Información y Comunicación (Tic). Si bien se trabaja en ellas pero se lo hace desde los contenidos Curriculares de cada área y como herramienta de apoyo al aprendizaje integral de cada alumno. Si se pretende que en Segundo Ciclo los estudiantes reciban el Certificado de “Operador de PC”, la propuesta es comenzar trabajando ya en Primer Ciclo para que vayan adquiriendo habilidades de lo básico de la PC y desarrollen actitudes que los ayuden a desenvolverse en cualquier ámbito como personas independientes. Y así a medida que vayan avanzando de acuerdo al grado y/o ciclo adquieran habilidades cada vez más complejas y tengan la capacidad de buscar información, seleccionarla, analizarla y evaluarla con juicio crítico, de manera que la misma les permita tomar decisiones trascendentes. Ya que la computadora es un medio técnico excelente para ejercer una fuerte función motivadora, que tiene un gran poder de atracción. Dicha intervención es aportar y favorecer los procesos de aprendizaje que se dan en la escuela y adquirir habilidades que se trabajan, para que de esta manera los estudiantes puedan ir explorando, manipulando, conociendo y aprendiendo sobre los diferentes recursos que estas ofrecen. Es importante rescatar que las actividades y los trabajos no solo apuntan a que el estudiante se familiarice y pueda ir conociendo esta moderna tecnología que es la computadora, Y así aspirar a estimular la capacidad viso motor y psicomotor, a fin de favorecer el desarrollo de la lectoescritura, la iniciación al conocimiento matemático y la creatividad.

La introducción de la computadora debe realizarse teniendo en cuenta factores como su pertinencia en función a las necesidades curriculares, el modo de combinarla con la utilización de otros medios no tecnológicos, y el empleo de una metodología adecuada al tipo de actividad, y la organización del aula. Es un medio didáctico que puede participar en

la creación de entornos de aprendizaje en los que se lleven a cabo actividades orientadas a la construcción del conocimiento y en los que el aprendizaje se haga significativo.

5-Objetivos

5.1-Objetivo general

➤ Potenciar el uso de las tecnologías de la Información y de la Comunicación como herramienta de trabajo en el proceso Enseñanza – Aprendizaje en los estudiantes de Primer Ciclo del Nivel Primario de la Institución Unidad Educativa Maryland, ofreciendo e incorporando nuevas herramientas como Software (programas) que favorecen a la construcción de aprendizajes significativos más complejos.

5.2-Objetivos específicos

- Ampliar el conocimiento, acercando a los estudiantes a programas innovadores (software) de las tecnologías de la información y comunicación.
- Implementar diferentes actividades que integren nuevas herramientas para que el conocimiento se traduzca en un uso generalizado de las TIC logrando, libre, espontánea y permanentemente, una formación a lo largo de toda la vida.
- Aplicar las herramientas de programas procesadores de textos para la correcta presentación de la información.

- Aportar otras herramientas, Software de aplicación (programas básicos o utilitarios y de productividad) a los docentes que les permitan realizar cambios en la metodología mediante el uso de las TIC.

6-Justificación

La Institución Unidad Educativa Maryland cuenta con características que atienden a los intereses e inquietudes de la comunidad educativa y para que siga creciendo a nivel institucional, se piensa en este proyecto para los/las niños/as del Primer Ciclo proponiendo incorporar nuevas herramientas que poseen las TIC. Es por eso que los usos de las computadoras son cada vez más ilimitados y su importancia vital, en todos los contextos los datos en bruto son transformados en valor y conocimiento significativo. A medida que los estudiantes crecen, la necesidad de herramientas computacionales continúa cambiando y creciendo: investigación, redacción, elaboración de informes, prestaciones; todo lo hacen con apoyo del computador. Para eso debemos tener presente que la computadora, también denominada computador u ordenador, es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información conveniente y útil. Una computadora está formada, físicamente, por numerosos circuitos integrados y otros muchos componentes de apoyo, extensión y accesorios, que en conjunto pueden ejecutar tareas diversas con suma rapidez y bajo el control de un programa. Dos partes esenciales la constituyen, el hardware, que es su composición física (circuitos electrónicos, cables, gabinete, teclado, etcétera) y su software, siendo esta la parte intangible (programas, datos, información, etcétera). Una no funciona sin la otra. Teniendo en cuenta que estamos viviendo en un mundo donde las nuevas tecnologías de información y comunicación

incorporan en nuestra vida cotidiana una serie de elementos que modifican nuestra forma de trabajar, de movernos, de pensar, de estudiar, de investigar, de comunicarnos, de relacionarnos, etc.

Desde este punto de vista, podemos considerar que los ordenadores, combinados con las comunicaciones (y fundamentalmente, Internet) permiten trabajar con un tipo nuevo de conocimiento, un conocimiento que es también acción. Efectivamente, los programas de ordenador son conocimiento, pues se componen básicamente de la secuencia de instrucciones para realizar una tarea. Desde este punto de vista, no son muy diferentes a una receta de cocina, aunque desde luego, muchísimo más complejos. Pero a diferencia de las recetas de cocina, los programas de ordenador, cuando se ponen a funcionar en un ordenador, hacen cosas, "funcionan", "actúan". Incluso si no se comprende cómo funciona un programa, puede usarse y de esa manera actuar sobre nuestro entorno. Los programas pueden hacer muchas, muchas cosas. Especialmente si tienen acceso a los recursos adecuados. Y con Internet, la cantidad de recursos a disposición de cualquier programa (y de la persona que lo maneje) es enorme. Si disponemos de las herramientas y los conocimientos adecuados. Afortunadamente, las herramientas están ampliamente disponibles y los conocimientos, si estamos hablando de programas sencillos, son adquiribles por cualquier persona interesada. Están cada vez más presentes en nuestro mundo, y nos son de tanta utilidad, de este modo surge la necesidad no sólo de ser capaces de usarlas, sino también de comprender cómo funciona, al menos hasta el punto en que podamos razonar sobre sistemas complejos donde las TIC son un componente fundamental.

Las TIC y su utilización es un potente instrumento de cambio y transformación social, por lo que las actuales características de las computadoras, convierten a las mismas en una herramienta importantísima para la educación, pues la posibilidad de integración de

imagen, sonido, movimiento, capacidad de simulación, comunicación con todo el mundo y sobretodo la interactividad que ella permite, constituyen un medio ideal en donde los estudiantes están inmerso y a la vez son el futuro de este mundo que está en permanentes cambios. Se percibe que estas tecnologías producen diferencias en las oportunidades de desarrollo de las poblaciones y que se establece una distancia entre aquellas que tienen o no tienen acceso a las mismas, es el deber de la escuela brindar oportunidades y/o posibilidades tecnológicas para que los estudiantes puedan acceder al conocimiento. Si la escuela no llega a esto hablamos de una brecha digital, expresión que se utiliza indistintamente con dos sentidos. Uno de alcance restringido que remite a las diferencias socioeconómicas entre aquellas comunidades o grupos sociales que disponen del servicio de Internet y aquellas que no lo tienen. Tiene otro alcance amplio cuando entendemos que se trata, no solo de Internet, sino de todos aquellos instrumentos relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación (teléfonos móviles, tecnologías de redes, telecomunicaciones y demás dispositivos) lo que se viene a denominar TIC. Es probablemente el tema del impacto social y se relaciona al de alfabetización digital, que hace referencia a aquellas competencias básicas que debe poseer el individuo para el uso normalizado de las nuevas tecnologías. Estas competencias se adquieren vía formación, ya sea reglada o no reglada y permiten mejorar la posición de los ciudadanos para que en un futuro se introduzcan al mercado del trabajo. Esta alfabetización digital está siendo uno de los retos más importantes de lo que se ha dado en llamar una formación continua. Ante la rapidez con la que se han expandido las nuevas tecnologías en el tejido productivo se hace necesario un esfuerzo por formar a los ciudadanos y que aprendan el manejo de estas herramientas que se han convertido en instrumentos indispensables en todos los entornos.

Siguiendo a Evelio Martínez y Arturo Serrano (Serrano y Martínez 2003) el acceso y uso a las tecnologías de la información conlleva tres procesos:

- que exista infraestructura de telecomunicaciones y redes (disponibilidad);
- accesibilidad de los servicios que ofrece la tecnología;
- poseer habilidades y conocimientos para hacer un uso adecuado de la tecnología.

Entender como los docentes median entre el conocimiento que los alumnos aprenden, lleva a pensar que es un factor necesario para que se comprenda mejor porqué los estudiantes difieren en lo que aprenden, las actitudes hacia lo aprendido y la distribución social de lo que se aprende. La escuela, como agente educativo básico, debe asumir los cambios de la sociedad, en general, y de los niños/as, en particular incorporando estos modelos innovadores como herramientas cotidianas en los procesos de aprendizaje.

7- Marco Teórico

Los cambios permanentes y acelerados que experimentan las nuevas tecnologías de la información y la comunicación impactan en las actividades vinculadas a la producción y el empleo e inciden con especial magnitud en la educación y formación.

Es en el seno de las instituciones educativas donde el desafío se profundiza, donde el docente debe repensar su rol y donde debe crear un nuevo escenario para el proceso enseñanza – aprendizaje. Si esto no ocurre, y como tradicionalmente ha sucedido a lo largo de la historia, la escuela y en el proyecto que nos ocupa específicamente, quedará sumida en un pasado que no da respuestas a los estudiantes del presente, de la posmodernidad.

A la escuela y centros de formación y capacitación se les exige un cambio profundo que respondan a las necesidades de formar ciudadanos críticos, participativos, capaces de tomar decisiones sobre la necesidad de pertenencia. La idea misma de escuela debe cambiar para ser concebida como un entorno educativo donde la educación permanente y continua sea el objetivo a concretar. Ese cambio que a la escuela se le exige, plantea la necesidad de un reajuste curricular que contemple a las actitudes, contenidos, procedimientos y que, en definitiva, nos traslade a un nuevo concepto de educación superador del tradicional en el que hemos sido formados. Roger (2003:71) Plantea:

“que el enfoque del software educativo abierto por el contrario enfatiza más el aprendizaje creativo que la enseñanza. El software resultante no presenta una secuencia de contenidos, sino un ambiente de exploración y construcción virtual, con ellos los aprendices pueden familiarizarse con el mismo, al igual modificarlo según su interés personal o crear proyectos nuevos teniendo como base las reglas de la construcción virtual.”

Los programas informáticos o software, es la colección de programas de ordenador y los datos relacionados que proporcionan las instrucciones que le dicen a una computadora lo que debe hacer.

El software educativo hace referencia a los programas educativos o programas didácticos por ordenador, creado con la finalidad específica de ser utilizados para facilitar los procesos de enseñanza – aprendizaje. Es un producto tecnológico diseñado para apoyar procesos educativos, dentro de los cuales se concibe como uno de los medios que utilizan quien enseña y quien aprende para alcanzar determinados propósitos. El uso del ordenador, como soporte en el que los estudiantes realizan las actividades que ellos proponen, son interactivos, contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un

diálogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y éstos. Individualizan el trabajo, se adaptan al ritmo de trabajo de cada estudiante y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de ellos. Son fáciles de usar, los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas son mínimos, aun cuando cada programa tiene reglas de funcionamiento que es necesario conocer.

Software es un medio de presentación y desarrollo de contenidos educativos como lo puede ser un libro o un video, con su propio sistema de códigos, formato expresivo y secuencia narrativa. De esta manera el software educativo puede ser visto como un producto y también como un medio. Los software brindan la posibilidad de enseñarles a los niños de una manera más dinámica y divertida a través de las diferentes actividades que dan, actualmente los niños se sienten muy atraídos por las computadoras y más cuando se trata de juegos, si los software los ven como un juego se les hará más divertidos a los niños y estos estarán más dados a aprender. Existe el software de aplicación, en el que las funciones de una aplicación dependen de su propósito, según el cual pueden clasificarse en dos categorías: 1) Programas básicos o utilitarios: Son aplicaciones cuyo propósito es mejorar, en alguna forma, el desempeño del ordenador. 2) Programas de productividad: Son aplicaciones cuyo propósito es facilitar, agilizar y mejorar para el usuario, la ejecución de ciertas tareas. Es por eso que hay que brindarles a los niños/as todo sobre las tecnologías y luego serán ellos quienes elegirán, optarán sobre los diferentes programas a utilizar. Cabe mencionar a Ramón J., el cual señala que:

“Las Tic son herramientas computacionales e informáticas que procesan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Son medios y no fines. Por lo tanto son instrumentos y materiales de construcción que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades de diferentes formas de aprender, estilos y

ritmos de los estudiantes”. Otros autores reconocidos también dan sus teorías sobre las TIC:

Ausubel en su Teoría significativa señala:

“que las TIC son medios eficaces para el proceso de enseñanza aprendizaje. Esta afirmación se debe a que a través del ordenador se pueden hacer simulaciones, se puede rescatar los saberes previos, se propicia el descubrimiento; sin embargo todo esto no puede reemplazar a la realidad”.

Según Piaget, ¿Cómo se relacionan las teorías psicopedagógicas con el uso de las TIC?

Esquema: Representa lo que puede repetirse y generalizarse en una acción.

Estructura: Son el conjunto de respuestas a elementos del exterior.

Organización: Conocimientos que conducen a conductas diferentes en situaciones específicas.

Adaptación: busca en algún momento la estabilidad y, en otros, el cambio.

Asimilación: incorporación de los objetos dentro de los esquemas de comportamiento

Acomodación: Modificación de la organización actual en respuesta a las demandas del medio.

Equilibrio: regulan las interacciones del sujeto con la realidad .Esquema de la construcción del aprendizaje o estadios del desarrollo humano.

¿Para qué hacer uso de las TIC en la educación?

En la actualidad los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan al desafío de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para proveer a sus alumnos con las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren en el siglo XXI.

¿De qué manera podemos hacer uso de la tecnología en el ámbito educativo?

Para poder lograr un serio avance es necesario capacitar y actualizar al personal docente, además de equipar los espacios escolares con aparatos y auxiliares tecnológicos, como son televisores, videograbadoras, computadoras y conexión a la red. La adecuación de profesores, alumnos, padres de familia y de la sociedad en general.

Relación de las Teorías de Bruner con las TIC.

Siguiendo a José Joaquín Bruner (2.000 P.26), podemos afirmar que la educación experimenta hoy en día un cambio lento pero radical en relación a la manera como se comprende el conocimiento y el hecho de la comunicación. Este cambio está favorecido por el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. En tal sentido, el autor afirma:

“que la educación se encuentra ante la eventualidad de hacer un giro radical, de naturaleza similar a aquellos otros, que dieron origen, sucesivamente, a la escuela, luego a la educación pública, y más adelante a la enseñanza masiva; las tres revoluciones que han alterado de forma sustantiva, la forma de concebir y producir la educación. ”Ø Cabe destacar que Bruner no hace referencia a otros factores que en conjunción con el desarrollo de las mencionadas tecnologías, confluyen para dar lugar a una nueva manera de concebir la educación.”

La mayoría de esos factores está relacionada con el ambiente intelectual que comienza a gestarse con el movimiento posestructuralista o postmoderno, que aboga por la

caída de las explicaciones totalizadoras de la realidad. En todo caso, dicho ambiente intelectual también es alimentado o potenciado por el avance de las TIC. Ø Siguiendo la línea argumentativa de Brunner (2000), expondré el sentido de las tres revoluciones que menciono en la cita anterior, a fin de comprender la relevancia del cambio que estamos viviendo en materia de educación, gracias a las TIC, y la pertinencia de la introducción de éstas en las aulas de clase.

Relación de las Teorías de Vigotsky con las TIC.

La relación que existe en el aprendizaje Sociocultural con la nueva tecnología de la información y comunicación, se habla de que el docente es el mediador en el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de la computadora y de los alumnos.

En el proceso de enseñanza se da la relación del individuo con los diferentes conocimientos obtenidos por medio de las TIC en el medio en que se desarrolla.

Si bien la presencia de las tecnologías en la educación básica no es un fenómeno reciente dado que desde sus orígenes el sistema educativo ha contado con diversos dispositivos y recursos para uso pedagógico— durante los últimos años se desplegaron en nuestro país diversas políticas de dotación universal de equipamiento y recursos tecnológicos para estudiantes y docentes. Éstas fueron impulsadas por la legislación vigente, bajo el supuesto de que la incorporación de las TIC en las aulas puede resultar beneficiosa tanto para cerrar las brechas de Acceso a las tecnologías, como también para mejorar las prácticas de enseñanza y favorecer los aprendizajes de los estudiantes, elementos íntimamente relacionados.

En la planificación docente, la evaluación no es una práctica en la que el docente se detenga demasiado, sólo establece ciertos criterios a los fines de obtener la calificación en el tiempo fijado por las autoridades educativas y lograr entrar el Boletín con las notas. Si

por el contrario, nos detenemos a pensar y diseñar la planificación de la evaluación en el proceso enseñanza y aprendizaje, desde una actitud reflexiva y crítica seguramente estaremos ante una nueva cultura evaluativa y se convertirá en la razón de ser de nuestra práctica docente. En la cotidianeidad del aula, en el trabajo del docente con sus estudiantes, es en donde se concreta la renovación y transformación de la educación. Ninguna perspectiva teórica se pone en juego más que en el aula, es el lugar propicio de construcción del conocimiento y adquisición de las competencias básicas. Según Pierrri Prerrenoud (2004) define a las competencias como "síntesis combinatorias de procesos cognitivos, saberes, habilidades, conductas en la acción y actitudes, mediante las cuales se logra la solución innovadora a los diversos problemas que plantea la vida humana y las organizaciones productivas" En Santiago Castillo Arredondo(2009) p.61.

Arredondo y Cabrerizo (2009) definen cuatro conceptos que se relacionan con el concepto de competencia y que se vinculan entre sí a la hora de definir si un estudiante o profesional es competente.

- Aptitud: capacidad para operar competentemente en una determinada actividad.
- Capacidad: Aptitud, talento, cualidad que dispone alguien para el buen ejercicio de algo.
- Habilidad: capacidad o disposición para algo.
- Destreza: Habilidad específica, arte con que se hace una cosa concreta. Un estudiante competente será aquel que haya alcanzado el dominio de saber (Contenidos de una Disciplina) del saber hacer (Habilidades) del saber ser (Actitudes y Valores) y del saber aprender (Estrategias de aprendizaje).

Y si de evaluación se trata se puede decir que:

“La evaluación de los aprendizajes es el proceso que permite obtener evidencias, elaborar juicios y brindar retroalimentación sobre los logros de aprendizaje de los alumnos a lo largo de su formación; por tanto, es parte constitutiva de la enseñanza y del aprendizaje”.

Los juicios sobre los aprendizajes logrados durante el proceso de evaluación buscan que estudiantes, madres y padres de familia o tutores, autoridades escolares y educativas, en sus distintos niveles, tomen decisiones que permitan mejorar el desempeño de los estudiantes. SEP, (2011). Plan de Estudios 2011. Educación Básica, p.31

Según Casanova, María Antonia. La Evaluación Educativa. Escuela Básica, México, la define como:

“La evaluación aplicada a la enseñanza y el aprendizaje consiste en un proceso sistemático y riguroso de obtención de datos, incorporado al proceso educativo desde su comienzo, de manera que sea posible disponer de información continua y significativa para conocer la situación, formar juicios de valor con respecto a ella y tomar las decisiones adecuadas para proseguir la actividad educativa mejorándola progresivamente.”

Se conocen variados tipos de evaluaciones:

- Autoevaluación: Evaluación propia, de uno mismo.
- Heteroevaluación: El docente evalúa a los /as estudiantes o viceversa.
- Coevaluación: Grupal, en equipo.
- Inicial o Diagnóstica: Valorar el punto de partida del estudiante.
- Formativa o Procesual: Analiza y mejora los procesos educativos.

- Sumativa o Final: Valora solamente los resultados finales.
- Meta evaluación: Evalúa como se ha evaluado. Evaluar la evaluación.
- Global: Valorar el proceso general de aprendizaje y la evolución del estudiante en su totalidad.

Según Díaz, F. Y Barriga, A. (2002) Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: una interpretación constructivista. Estas tres clases de evaluación son las llamadas: diagnóstica, formativa y sumativa.

Cada una de estas tres modalidades de evaluación deben, de hecho, considerarse como necesarias y complementarias para una valoración global y objetiva de que lo que está ocurriendo en la situación de enseñanza y aprendizaje.

Evaluación Diagnóstica

“es aquella que se realiza previamente al desarrollo de un proceso educativo, cualquiera que éste sea. También se le ha denominado evaluación predictiva. Cuando se trata de hacer una evaluación de inicio a un grupo o a un colectivo se le suele denominar prognosis, y cuando es específica y diferenciada para cada alumno lo más correcto es llamarla diagnosis (Jorba y Casellas, 1997).

La evaluación diagnóstica también puede ser de dos tipos: inicial y puntual (Rosales, 1991).

Evaluación diagnóstica inicial. Entendemos por evaluación diagnóstica inicial, la que se realiza de manera única y exclusiva antes de algún proceso o ciclo educativo amplio. Para la evaluación diagnóstica de tipo macro, lo que interesa es reconocer especialmente si los alumnos antes de iniciar un ciclo o un proceso educativo largo poseen o no una serie de

conocimientos prerrequisitos para poder asimilar y comprender en forma significativa los que se les presentarán en el mismo.

Una primera interpretación la define como aquella que se realiza con la intención de obtener información precisa que permita identificar el grado de adecuación de las capacidades cognitivas generales y específicas de los estudiantes, en relación con el programa pedagógico al que se van a incorporar.

Evaluación formativa

Esta forma de evaluación es aquella que se realiza concomitantemente con el proceso de enseñanza-aprendizaje por lo que debe considerarse, más que las otras, como una parte reguladora y consustancial del proceso. La finalidad de la evaluación formativa es estrictamente pedagógica; regular el proceso de enseñanza- aprendizaje para adaptar o ajustar las condiciones pedagógicas (estrategias, actividades) en servicio de aprendizaje de los alumnos (Allal, 1979; Jorba y Sanmartí, 1993; Jorba y Casellas, 1997). Este tipo de evaluación, como ya lo preconizara desde los sesenta M. Scriven, parte de la idea de que se debe supervisar el proceso del aprendizaje, considerando que éste es una actividad continua de reestructuraciones producto de las acciones del alumno y de la propuesta pedagógica. Por tanto, no importa tanto valorar los resultados, sino comprender el proceso, supervisarlos e identificar los posibles obstáculos o fallas que pudiera haber en el mismo, y en qué medida es posible remediarlos con nuevas adaptaciones didácticas in situ.

En la evaluación formativa interesa cómo está ocurriendo el progreso de la construcción de las representaciones logradas por los alumnos. Además, importa conocer la naturaleza y características de las representaciones y, en el sentido de la significatividad de los aprendizajes, la profundidad y complejidad de las mismas; es decir, la riqueza

cualitativa de las relaciones logradas entre la información nueva a aprender y los conocimientos previos (conexiones internas y externas, véase capítulo 5) así como el grado de compartición de significados que se está logrando por medio del discurso y/o de la situación pedagógica.

También importan los “errores” cometidos por los alumnos, que lejos de ser meramente sancionados son valorados.

Evaluación Sumativa

La evaluación sumativa, también denominada evaluación final, es aquella que se realiza al término de un proceso instruccional o ciclo educativo cualquiera. Por medio de la evaluación sumativa el docente conoce si los aprendizajes estipulados en las intenciones fueron cumplimentados según los criterios y las condiciones expresadas en ellas. Pero, especialmente, esta evaluación provee información que permite derivar conclusiones importantes sobre el grado de éxito y eficacia de la experiencia educativa global emprendida.

En la evaluación sumativa la función social generalmente ha prevalecido sobre la función pedagógica. Las decisiones que se toman a partir de esta evaluación son aquellas asociadas con la calificación, la acreditación y la certificación. Si bien debe reconocerse que la evaluación asume una importante función social, hay que señalar de inmediato que la evaluación sumativa no necesariamente debe ser sinónimo de acreditación.

7.1- Integración de TIC en el Nivel Primario.

Antecedente

El antecedente más temprano es la Red Rionegrina de Educación Digital (Río Negro, 2006) que privilegió el sistema de aula móvil: un módulo de recursos itinerante al interior de la escuela, que puede trasladarse al aula de clase cuando el docente lo requiere. Un año después la provincia de San Luis lanzó el programa Todos los chicos en la Red, que entregó computadoras de uso individual para todos los alumnos y docentes del nivel primario. Programas similares se desplegaron en el año 2010 en Córdoba (Proyecto Conexión Total) y La Rioja (Programa Joaquín V. González), tomando siempre como destinatarias a las escuelas estatales de nivel primario.

... la “tecnología” es una actividad social centrada en un saber hacer que, mediante el uso racional, organizado, planificado y creativo de los recursos materiales y la información propios de un grupo humano, en una cierta época, brinda respuestas a las necesidades y a las demandas sociales en lo que respecta a la producción, distribución y uso de bienes, procesos, y servicios... (MCyE de la Nación; Contenidos básicos comunes para la EGB,

1995). Cabe mencionar que autores como Esnaola y García afirman que:

... la Tecnología Educativa considera tanto el aspecto tecnológico, relacionado con el uso de los medios didácticos y la producción de materiales didácticos para la enseñanza, como el aspecto de la tecnología de la gestión. Este se refiere a la organización de los procesos de enseñanza- aprendizaje en propuestas educativas innovadoras que tiendan a superar prácticas tradicionales, adaptándolas al contexto socio- histórico- cultural- económico y político para el cual se elabora...(Esnaola- García. “Módulo cátedra TICs”. UNTREF. 2007 Pág. 41).

Cuando hablamos de las TIC hacemos referencia a aquellas que generan nuevas formas de comunicación en la sociedad de la información y del conocimiento descubriendo

tres componentes esenciales, estratégicos y vinculantes. Tecnología: genera infraestructura en función a las necesidades de la sociedad. Información: datos estructurados disponibles y Conocimiento: habilidades y saberes que deben poseer los individuos para que sean capaces de apropiarse de las tecnologías. Para esto son los docentes los que deben estar preparados para entender y acompañar a esta nueva generación que se encuentran más familiarizados con lo digital, haremos hincapié en el cambio social, económico y, por tanto, tecnológico que el que estamos inmersos. Es por ello por lo que, las nuevas tecnologías, no pueden quedar al margen, dado que, en las últimas décadas del siglo XX, han sido las causantes de la revolución digital y, por tanto, hoy se llaman Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante TIC).

7.2-Nativos e inmigrantes digitales.

En la actualidad nos encontramos con docentes que no tienen demasiados conocimientos y manejo de las nuevas tecnologías, vale citar a Antonio Valdecantos que considera “Analfabeto Digital” a quién , aun estando alfabetizado en el sentido ordinario del término, carece de la debida pericia para el uso del internet y en general de las técnicas con él relacionadas.

Los niños/as de hoy, no comprenden un mundo sin teléfonos celulares, sin computadoras, internet. Ellos desconocen y hasta descreen del “antes” de las tecnologías que utilizan prácticamente desde su nacimiento; son para ellos un verdadero derecho adquirido. Es lo que Marc Prensky señala cuando diferencia entre “nativos digitales” frente a los “inmigrantes digitales”.

“Los nativos” nacieron en un ambiente digital, la PC, internet, el teléfono móvil, SMS siempre han sido sus herramientas naturales. Los “inmigrantes” hablan con acento, les cuesta entender y por tanto expresarse digitalmente. Los inmigrantes digitales debemos con el tiempo ir aceptando la “invasión tecnológica”. El impacto, como personas, ya sea” nativos/os o inmigrantes”, es la adaptación, el aprendizaje constante. La incorporación de las nuevas tecnologías trae indefectiblemente un cambio de hábitos y costumbres que abarcan todas nuestras actividades”.

En el siglo XXI, somos considerados “nativos digitales” y es por ello por lo que el sistema educativo no puede quedar al margen, dado que, vivimos, nos guste o no, en una sociedad globalizada donde las TIC desempeñan un papel crucial y han propiciado una revolución en diferentes ámbitos sociales. Es por ello por lo que las TIC nos aportan un proceso fiable y rápido de todo tipo de datos, donde encontrar algo está al alcance de todos con tan solo un “clic”. Ellas nos permiten acceder a una gran cantidad de información, pero el ser humano debe saber discernir entre la información relevante y la que no lo es y, además, erradicar del copiar y el pegar. Asimismo, es una sociedad en la que la información ocupa un lugar tan importante, es necesario cambiar de pedagogía y, por tanto, integrar las tecnologías para pasar de estrategias de enseñanza a estrategias de aprendizaje. Por todo ello, las TIC deben ocupar un papel fundamental en todos los ámbitos de nuestra vida, siendo el ámbito educativo en el de mayor importancia. (Muñoz Calvo, Laura, 2017 publicado). Las TIC como metodología innovadora de aprendizaje en los centros educativos.

En el documento Alfabetización Mediática e Informativa. Currículo para profesores, la (UNESCO, 2011) define el concepto de TIC de la siguiente manera.

“Tecnologías de la Información y la Comunicación son todos los medios técnicos que se utilizan para manejar la información y facilitar la comunicación, incluyendo hardware de computadoras y redes, así como también todo el software necesario. En otras palabras, las TIC abarcan la tecnología de la información, así como la telefonía, medios de transmisión y todos los tipos de procesamiento y transmisión de audio y vídeo. Enfatiza el papel de las comunicaciones (líneas telefónicas y señales inalámbricas) en la moderna tecnología de la información”. Dado que son consideradas como un motor de cambio y avance hacia una sociedad inclusiva, donde se respete la diversidad de todos los individuos y se eliminen las posibles barreras y diferencias entre el alumnado, es necesario que el profesorado esté capacitado en consecuencia con esta labor. De este modo, en una escuela del siglo XXI, el docente debe ser el encargado de organizar y sintetizar la información para que todo el alumnado se sienta reconocido. Por tanto, la responsabilidad del proceso en el cual se integren las TIC en el ámbito educativo depende, en gran medida, de los quehaceres profesionales de los docentes. Por consiguiente, el uso de las mismas en las escuelas supone la concreción de una educación de calidad, entendida como un deber y derecho para todos. Es por ello por lo que la presencia de ellas en la sociedad viene siendo una realidad manifiesta que ha ido incrementándose a lo largo de los últimos años a gran velocidad, especialmente en el ámbito educativo como medio para reforzar el aprendizaje y como una herramienta de innovación y cambio. Es necesaria una enseñanza que responda a los nuevos modelos comunicativos de la sociedad actual. Ante los nuevos modos de enseñar e igualmente nuevos modos de aprender, pues la responsabilidad no es únicamente del docente. El estudiante debe cambiar también su rol y buscar un rol activo en la construcción de su propio aprendizaje, que no se limite solo a asimilar información, sino que ha de ser crítico, indagador, reflexivo, investigador y creativo.

7.3-El uso de TIC en las aulas

El ser humano ha desarrollado una serie de tecnologías que se han ido incorporando en el día a día y que facilitan la vida social y laboral. Por ello, la incorporación de tecnologías dentro de las aulas es una práctica cada vez más extendida. Las TIC permiten el acceso a una gran cantidad de información, incentivan el conocimiento y el aprendizaje y mejoran la comunicación alumno-docente. Existen muchos tipos de necesidades en las aulas que la tecnología ha sido capaz de suplir, pero uno de los puntos claves para la correcta inserción de las TIC es encontrar la herramienta adecuada para cada una de las actividades. Por ello es necesaria una correcta planificación de todas las tareas y partes de una clase para buscar la tecnología que mejor se adapte a sus requerimientos. Es muy importante explorar todas las opciones que nos ofrecen para conocerlas muy a fondo.

Se ha demostrado que el uso en las aulas incrementa la motivación de los alumnos y estos muestran más interés y se implican más en las áreas que estudian. Permite utilizar nuevos recursos educativos y renueva los métodos de aprendizaje, permitiendo una colaboración más activa de los alumnos y la adquisición simultánea de conocimientos tecnológicos. Su forma de recibir y procesar la información y de relacionarse con el entorno hace imprescindible incluir la tecnología en las aulas. Además, nuestro compromiso para formar ciudadanos de la sociedad futura nos obliga a adaptarnos a los cambios tecnológicos. De esta manera nuestro alumnado podrá sacarles el máximo partido. La tarea principal, por tanto, es lograr que los alumnos mejoren sus métodos de aprendizaje mediante la utilización de las tecnologías de la información.

.(Leticia Arribas <https://www.emagister.com/blog/uso-tic-las-aulas/>)

Las nuevas tecnologías pueden utilizarse en el sistema educativo de tres maneras distintas: como objeto de aprendizaje, como medio para aprender y como apoyo al aprendizaje. Esto permite que los estudiantes se familiaricen con el ordenador y adquieran las competencias necesarias para hacer del mismo un instrumento útil a lo largo de los estudios, en el mundo del trabajo o en la formación continua cuando sean adultos.

Las tecnologías así entendidas de hayan pedagógicamente integradas en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje, tienen su sitio en el aula, responden a unas necesidades de formación más proactivas y son empleadas de forma cotidiana. La integración pedagógica de las mismas difiere de la formación en ellas y se enmarca en una perspectiva de formación continua y de evolución personal como un “saber aprender”.

7.4-Rol del docente en la construcción del conocimiento.

El rol docente es complejo, ya que se conciben muchas formas de aprendizajes, para las cuales el educador debe estar preparado desde lo más simple hasta lo más complejo.

“El conocimiento y la enseñanza en acción condicionan la práctica de quién la gobierna y diseña” (Sacristán, 1988, p.197 -216).

Si pensamos en la enseñanza como práctica social en un entorno específico, veremos que está atravesada por una gran cantidad de variables que de alguna manera la condicionan. Una de esas variables es el currículum prescripto que provoca en el instructor una especie de tensión entre aquello que está señalado debe hacer y lo que desea hacer en función del conocimiento que tiene del contexto.

Es en el espacio del aula donde el instructor da forma a la enseñanza y de alguna manera la distribuye y traslada en función del aprendizaje que ha recibido.

De esta manera”...el profesor es el único árbitro de aplicación y enseñanza del currículum en las aulas” (Sacristán, 1988).

Distintos enfoques pedagógicos ubican al docente como transmisor de conocimiento, animador, supervisor, etc., pero no podemos reducir su rol a esas funciones cuando anhelamos que los estudiantes construyan sus conocimientos. De esta manera el docente reorienta su misión ubicándose como organizador y mediador entre el estudiante y el objeto de conocimiento.

Enseñar no sólo implica informar, y muy por el contrario, enseñar se constituye en ayuda al que aprende y es aquí donde el docente pone en juego sus saberes expertos para conocer a sus estudiantes, cuáles son sus conocimientos previos, sus cualidades y capacidades para aprender. Pero, debemos convenir, no todos aprenden de la misma forma y es aquí donde Díaz Barriga (1998) propone en la tarea docente una ejecución diversificada y plástica reflexionando constantemente sobre lo que ocurre en el aula, sin olvidar la necesidad de una planificación diseñada con cuidado.

7.5-Uso del Software en el aprendizaje de los niños del Nivel Primario.

Las tecnologías constituyen un medio como jamás haya existido que ofrece un acceso instantáneo a la información, a cada uno le toca enriquecer y construir su saber a partir de esa información a la educación y proporcionar las bases para que esto se produzca.

Las barreras del espacio y el tiempo en la relación profesor – alumno y alumno – escuela también puede ayudar a reducir el cansancio de aprender y estar más interactivo. La propagación de la información libera la elección de los tiempos y espacios para el aprendizaje. En este sentido Cartier, M.(1992) propone el modelo del Software que responde a cuatro características: comprensivo, integral, continuo y permanente.

- Es comprensivo: por el hecho de qué pretende abarcar en la medida de lo posible, la mayoría de los escenarios y aspectos que los constituyen.
- Integral: ya que tiene como pretensión incorporar todos aquellos aspectos que conforman el objeto de estudio tales como: procesos, variables, categorías y criterios.
- Continuo: porque cuenta con estrategias o acciones de evaluación de los principales procesos involucrados; diseño o planeación, producción, aplicación u operación y la propia evaluación.
- Permanente: puesto que busca que las acciones o estrategias diseñadas, se tornen como parte integral de cada etapa que conforma los procesos, y por lo tanto no se puede dejar a la evaluación como parte final.

Los beneficios de este modelo, son aquellas personas que están involucradas de alguna manera en los procesos de diseño, evaluación, administración y uso del software educativo, y que esperan un apoyo para conducir y llevar a buen término su tarea.

7.6-Finalidad de software educativo para los estudiantes.

De acuerdo con Muñoz (1996:331)” la descripción de los programas educativos y programas didácticos creados con la finalidad específica de ser utilizado como para facilitar el proceso de aprendizaje”.

- 1- Son fáciles de usar, conocimientos informáticos necesarios para utilizar, la mayoría de estos programas son similares a los conocimientos de electrónica necesarios para usar un video, es decir, son mínimo, aunque cada programa tiene unas reglas de funcionamiento que es necesario conocer.

- 2- Son interactivos, contesta inmediatamente las acciones de los estudiantes y permite un diálogo y un intercambio de informaciones entre el computador y los alumnos.
- 3- Individualiza el trabajo de los estudiantes que se adaptan al ritmo de trabajo de cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.

Los tipos de finalidad de software son diversos, han sido instruidos en la educación atendiendo a diversos criterios, sin embargo es aceptable reconocer que no a todos se les puede brindar este beneficio. Estas experiencias se han realizado o tal vez por iniciativa del docente y sólo han trascendido en su práctica y en la de sus estudiantes o programas oficiales, que han quedado en la historia de la educación como proyectos experimentales sin evaluar y dando una enseñanza pero no, un aprendizaje.

Estos programas proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos generales de tratamiento de la información: escribir, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar datos, etc. No obstante, se han elaborado algunas versiones de estos programas” para niños” que limitan sus posibilidades a cambio de una, no siempre clara, mayor facilidad de uso.

Muñoz (1996:331) menciona los programas más utilizados para lograr el desarrollo del aprendizaje y se describen de la siguiente manera:

- Editores gráficos: se emplean desde un punto de vista instrumental para realizar dibujos, portadas para los trabajos, murales, anuncios, etc. Además constituyen un recurso idóneo para desarrollar parte del curriculum de Educación Artística: dibujo, composición artística, uso del color, etc.

- Programa de experimentación asistida: a través de variados instrumentos y convertidores analógicos – digitales, recogen datos sobre el comportamiento de las variables que inciden en determinados fenómenos. Posteriormente con estas informaciones se podrán construir tablas y elaborar representaciones gráficas que representen relaciones significativas entre las variables estudiadas.

- Procesadores de textos: son programas que, con la ayuda de una impresora, convierten el ordenador en una fabulosa máquina de escribir, a lo largo del nivel primario y así, su avance en los siguientes niveles, ha de permitir a los alumnos familiarizarse con el teclado y con el ordenador en general. Al escribir con los procesadores de textos los alumnos pueden concentrarse en el contenido de las redacciones. Además el corrector ortográfico que suelen incorporar, ayudará a la revisión.

- Gestores de bases de datos: sirven para generar potentes sistemas de archivo ya que permiten almacenar información de manera organizada y posteriormente recuperarla y modificarla. Entre las muchas actividades con valor educativo que se pueden realizar están las siguientes: revisar una base de datos ya construida para buscar determinadas informaciones.

- Programa de comunicaciones: son programas que permiten que ordenadores lejanos, en donde se comuniquen entre sí a través de líneas telefónicas y pueden enviarse mensajes y gráficos, etc. Desde una perspectiva educativa estos sistemas abren un gran abanico de actividades posibles para los alumnos.

- Lenguaje y sistemas de autores: son programas que facilitan la elaboración de programas tutoriales a los profesores que no disponen de grandes

conocimientos informáticos, pero sin embargo tienen esa información para aplicarla con los alumnos. Algunos incluso permiten controlar videos y dan facilidades para crear gráficos y efectos musicales.

8-Actividades

Este proyecto tiene como propósito trabajar con estudiantes y docentes de Primer Ciclo durante todo el Ciclo Lectivo, potenciando el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en herramientas ya conocidas e incorporando nuevos “programas educativos” Software o “programas didácticos” como también le hacen referencia. Por lo que el mismo está enfocado en especial a los estudiantes de primer ciclo y luego a docentes a cargos (de grado e informática), coordinando diferentes actividades. Se trabajará con un Libro de Informática “Mi Tienda Online” de Demarco Sabrina, Link <https://sabdemarco.com/tienda/>. En donde el Libro de 1er grado, posee 47 páginas. Sus ejercicios están orientados a niños de entre 6 y 7 años y se relacionan con las diferentes áreas (Prácticas del Lenguaje, Matemáticas, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales). El de 2do grado, contiene 39 páginas repletas de actividades y están orientadas a niños de más de 7 años, asimismo se relacionan con las diferentes áreas (Prácticas del Lenguaje, Matemáticas, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales). Y el de 3er grado, contiene 42 páginas. Dichos ejercicios están orientados a niños de entre 8 y 9 años, también se relacionan con las diferentes áreas mencionadas anteriormente. Las mismas se llevarán a cabo durante todo el año del Ciclo Lectivo, el lugar será en la sala de informática que dicha institución ya posee con los equipamientos adecuados instalados, serán 3 horas semanales, distribuidos en tres días, uno para cada grado y así ir graduando los contenidos

a trabajar con cada uno de ellos. Los estudiantes trabajarán de manera individual, en pareja y/o grupal. Se hará en primera instancia encuentros con los docentes en el mes de febrero cuando se incorporen nuevamente a las escuelas, para informarles sobre el material, la modalidad, horarios, días y contenidos a trabajar para que tengan claridad al momento de realizar las propuestas didácticas pedagógicas del grado y al comenzar el ciclo lectivo ya con cada uno de los grados en días y horarios establecidos con anterioridad. Para dichas actividades se llevarán a cabo evaluaciones diagnósticas, formativas y sumativas. De esta manera se podrá observar en los niveles de aprendizajes tecnológicos que se encuentran los estudiantes para saber ¿Dónde estamos? ¿Hacia dónde vamos? y ¿Cómo seguir avanzando? utilizando diversos instrumentos para los estudiantes. Que luego se irán implementando seguimientos para compartir con docentes y directivos primero, posteriormente con las familias. Las mismas se distribuirán por trimestres, etapas, fases, etc. Otros encuentros con las docentes están pensados a fines de Mayo, fines de Agosto y Fines de Noviembre al culminar cada trimestre.

La evaluación de los software educativos es un proceso variable que estará sujeto al tipo de programa, a las características de los usuarios, la disposición del docente ante su uso y la disponibilidad del equipamiento mínimo requerido para su funcionamiento en las instituciones educativas, por tanto requerirá de mucho entusiasmo, buena voluntad y capacidad de respuesta ante las dificultades que se presenten en el ánimo de evolucionar en positivo y llevar al aula de clase lo mejor de todos. Cabe aclarar en esta instancia la observación permanente está presente en cada actividad desarrollada.

La institución cuenta con recursos materiales tales como computadoras, fotocopiadora, mesas, sillas cañón, pantalla y/o pizarra digital, electricidad, internet. etc. Como también de recursos humanos: docentes, directivos, capacitador. En cuanto a los

costos económicos de materiales a utilizar ante, durante y después de las diferentes actividades, estarán a cargo de la misma institución.

8.1--Cronogramas

8.2-Cronograma de actividades con docentes.

-Actividades del primer encuentro.

| Objetivos: -Incentivar al uso del software educativo en las prácticas docente. -Conocer concepto, características y funciones del software. | | | | |
|--|---|--------------|---|--|
| Desarrollo de actividades | Recursos y tiempo | Responsables | Presupuesto | Evaluación |
| <u>1º Encuentro</u> Concepto de software, software educativo. Características, ventajas y desventajas. | <u>Recursos materiales</u> Pendrive. Power point, cañón, pantalla, para mostrar. Tiempo: 2 horas | Capacitador | Los costos de electricidad para el uso del cañón estarían a cargo de la institución | -Asistencia de la totalidad de docentes de primer ciclo. -Cuestionario de consignas para completar. |

Fuente de elaboración propia.

-Actividades del segundo encuentro.

| Objetivos: -Articular contenidos a trabajar con docentes de cada grado. -Enriquecer el campo de la Pedagogía al incorporar la tecnología que revoluciona los métodos de enseñanza - aprendizaje. | | | | |
|---|--|--------------|---|---|
| Desarrollo de actividades | Recursos y tiempo | Responsables | Presupuesto | Evaluación |
| <u>2º Encuentro</u> Presentación de -Contenidos por grado. -Diagrama de horarios y días. -Evaluación | <u>Recursos materiales</u> -Cañón y micrófono. -Fotocopias impresas para cada docente con el contenido teórico. Tiempo: 2 horas | Capacitador | Los costos de electricidad para el uso del cañón estarían a cargo de la institución | -Asistencia a docentes. -Registro personal de docentes encargadas de cada grado. |

Fuente de elaboración propia.

-Actividades del tercer encuentro.

| Objetivo: -Mostrar la interdisciplinariedad de las asignaturas. | | | | |
|--|---|---------------------|---|---|
| Desarrollo de actividades | Recursos y tiempo | Responsables | Presupuesto | Evaluación |
| 3° <u>Encuentro</u> Presentación de actividades llevadas a cabo en la primera etapa (Cierre del primer trimestre) | <u>Recursos materiales</u> -Power point, cañón y micrófono para mostrar lo trabajado. Tiempo: 2 horas | Capacitador | Los costos de las fotocopias y electricidad estarían a cargo de la institución. | Asistencias de docentes. -Elaboración de seguimientos. |

Fuente de elaboración propia.

-Actividades del cuarto encuentro.

| Objetivo: -Mostrar la interdisciplinariedad de las asignaturas. | | | | |
|---|---|--------------------|---|---|
| Desarrollo de actividades | Recursos y tiempo | Responsable | Presupuesto | Evaluación |
| 4° <u>Encuentro</u> Presentación de actividades plasmadas en la segunda etapa (Cierre del segundo trimestre) | <u>Recursos materiales</u> -Power point, cañón y micrófono para mostrar lo trabajado. Tiempo: 2 horas | Capacitador | Los costos de las fotocopias y electricidad estarían a cargo de la institución. | Asistencias de docentes. -Elaboración de seguimientos. |

Fuente de elaboración propia.

-Actividades del quinto encuentro.

| Objetivo: -Mostrar la interdisciplinariedad de las asignaturas. | | | | |
|--|--|---------------------|---|---|
| Desarrollo de actividades | Recursos y tiempo | Responsables | Presupuesto | Evaluación |
| 5° <u>Encuentro</u> Presentación de actividades realizadas en la tercera etapa (Cierre del tercer trimestre). | <u>Recursos materiales</u> -Power point, cañón y micrófono para mostrar lo trabajado. Tiempo: 2 hora | Capacitador | Los costos de las fotocopias y electricidad estarían a cargo de la institución. | Asistencias de docentes. -Elaboración de seguimientos. |

Fuente de elaboración propia.

8.3-Cronograma de actividades para estudiantes.

-Primer grado.

| Desarrollo de actividades | Primera Etapa |
|----------------------------------|---|
| Marzo | Reglas de convivencia. Partes de la computadora. El otoño. |
| Abril | Uso de Mouse. Software: Pekepint y sus herramientas. Las vocales. Día de los derechos a las Malvinas. |
| Mayo | Uso del teclado. Cuentas matemáticas. Las consonantes. |
| Recursos materiales | Computadoras, cañón, pantalla, micrófono, sillas, mesas, electricidad, internet. |
| Tiempo | 1 hora por semana, 4 horas por mes, 12horas totales. |
| Responsables | Capacitador en colaboración con el docente de grado e informática. |
| Presupuesto | Los costos de electricidad estarían a cargo de la institución. |
| Evaluación | -Diagnóstica-Inicial , para determinar nivel de conocimiento previo de los estudiantes, disposición para nuevos temas, utilizando instrumentos educativos o actividades diversas(test, interactuando con los estudiantes, etc) |

Fuente de elaboración propia.

| Desarrollo de actividades | Segunda etapa |
|----------------------------------|---|
| Junio | Mi barrio. Software: Colorea 5.0 y sus herramientas. El invierno. El cuerpo humano. |
| Julio | Software: Tuxpaint y sus herramientas. Figuras geométricas (Receso escolar) |
| Agosto | Mis amigos. Figuras geométricas. Los animales. |
| Recursos materiales | Computadoras, cañón, pantalla, micrófono, sillas, mesas, electricidad, internet. |
| Tiempo | 1 hora por semana, 10 horas totales. |
| Responsables | Capacitador en colaboración con el docente de grado e informática. |
| Presupuesto | Los costos de electricidad estarían a cargo de la institución. |
| Evaluación | Formativa o procesual para observar y analizar el desarrollo de los procesos de aprendizajes de nuevas nociones. Localizando deficiencias y valorando conductas para corregir de ser necesario. A través de trabajos, conversaciones abiertas, dramatizaciones, etc. |

| | |
|--|---|
| | Para tomar decisiones como re enseñar, profundizar y/o avanzar. |
|--|---|

Fuente de elaboración propia.

| Desarrollo de actividades | Tercera Etapa |
|----------------------------------|--|
| Septiembre | Software: Paint y sus herramientas. La ciudad. Software: Sebran y sus herramientas. La primavera. |
| Octubre | Sumas y restas. Día de la familia. Palabras divertidas. |
| Noviembre | Sumas y restas. Taller de escritura. |
| Recursos materiales | Computadoras, cañón, pantalla, micrófono, sillas, mesas, electricidad, internet. |
| Tiempo | 1 hora semanal. 4 horas por mes. 12 horas totales. |
| Responsables | Capacitador en colaboración con el docente de grado e informática. |
| Presupuesto | Los costos de electricidad estarían a cargo de la institución. |
| Evaluación | Sumativa o final. Estudiando los procesos de aprendizajes para verificar cuanto han aprendido y las competencias alcanzadas, utilizando instrumentos sencillos como la trivial. |
| Diciembre | Actividades integradoras para reforzar conocimientos. Vocales y consonantes, taller de escritura, sumas y restas.(2 horas). |

Fuente de elaboración propia.

Segundo Grado.

| Desarrollo de actividades | Primera Etapa |
|----------------------------------|--|
| Marzo | Reglas de convivencia. Las partes de la computadora. Software: Paint y sus herramientas. |
| Abril | Uso de mouse. Figuras geométricas. La ciudad. |
| Mayo | El día y la noche. Software: Paint las profesiones. |
| Recursos materiales | Computadoras, cañón, pantalla, micrófono, sillas, mesas, electricidad, internet. |
| Tiempo | 1 hora semanal. 4 horas por mes. 12 horas totales. |
| Responsables | Capacitador en colaboración con el docente de grado e informática. |
| Presupuesto | Los costos de electricidad estarían a cargo de la institución. |
| Evaluación | -Diagnóstica-Inicial, para determinar nivel de conocimiento previo de los estudiantes, disposición para nuevos temas, utilizando instrumentos educativos o actividades diversas(test, interactuando con los estudiantes, etc) |

Fuente de elaboración propia.

| Desarrollo de actividades | Segunda Etapa |
|----------------------------------|----------------------|
|----------------------------------|----------------------|

| | |
|----------------------------|--|
| Junio | Los animales y su hábitat. Uso del teclado. Software: Bloc de notas y sus herramientas. |
| Julio | Los útiles escolares. Mis datos personales (Receso escolar) |
| Agosto | Cosas de trabajo. Sebran uso matemático. Calculamos. |
| Recursos materiales | Computadoras, cañón, pantalla, micrófono, sillas, mesas, electricidad, internet. |
| Tiempo | 1 hora semanal.4 horas por mes. 10 horas totales. |
| Responsables | Capacitador en colaboración con el docente de grado e informática. |
| Presupuesto | Los costos de electricidad estarían a cargo de la institución. |
| Evaluación | Formativa o procesual para observar y analizar el desarrollo de los procesos de aprendizajes de nuevas nociones. Localizando deficiencias y valorando conductas para corregir de ser necesario. A través de trabajos, conversaciones abiertas, dramatizaciones, etc. Para tomar decisiones como re enseñar, profundizar y/o avanzar. |

Fuente de elaboración propia.

| | |
|----------------------------------|--|
| Desarrollo de actividades | Tercera Etapa |
| Septiembre | Software: Word Pad y sus herramientas. Palabras compuestas. Las fábulas. |
| Octubre | Palabras sueltas. Cuentos. Los seres vivos. Los sentidos |
| Noviembre | Poesías y los transportes. El ciclo de las plantas. Desplazamiento de los animales. |
| Recursos materiales | Computadoras, cañón, pantalla, micrófono, sillas, mesas, electricidad, internet. |
| Tiempo | 1 hora semanal.4 horas por mes. 12 horas totales. |
| Responsables | Capacitador en colaboración con el docente de grado e informática. |
| Presupuesto | Los costos de electricidad estarían a cargo de la institución. |
| Evaluación | Sumativa o final. Estudiando los procesos de aprendizajes para verificar cuanto han aprendido y las competencias alcanzadas, utilizando instrumentos sencillos como la trivial. |
| Diciembre | Actividades integradoras para reforzar conocimientos: Palabras compuestas. Uso matemático. Cuentos. (2 horas). |

Fuente de elaboración propia.

Tercer grado.

| | |
|----------------------------------|----------------------|
| Desarrollo de actividades | Primera Etapa |
|----------------------------------|----------------------|

| | |
|----------------------------|--|
| Marzo | Régimen de convivencia. Bienvenidos. |
| Abril | La computadora y sus partes. ¿Dónde encontramos computadoras? |
| Mayo | Uso del teclado alfabético, numérico, etc.. Características sobre el uso del mouse: los botones. |
| Recursos materiales | Computadoras, cañón, pantalla, micrófono, sillas, mesas, electricidad, internet. |
| Tiempo | 1 hora semanal. 4 horas por mes. 12 horas totales. |
| Responsables | Capacitador en colaboración con el docente de grado e informática. |
| Presupuesto | Los costos de electricidad estarían a cargo de la institución. |
| Evaluación | -Diagnóstica-Inicial , para determinar nivel de conocimiento previo de los estudiantes, disposición para nuevos temas, utilizando instrumentos educativos o actividades diversas (test, interactuando con los estudiantes, etc) |

Fuente de elaboración propia.

| Desarrollo de actividades | Segunda Etapa |
|----------------------------------|--|
| Junio | Windows: ventana – tamaño – botones – carpetas, etc. |
| Julio | La calculadora. Software: Word Pad y sus herramientas. (Receso escolar). |
| Agosto | La noticia. La historieta y su estructura. |
| Recursos materiales | Computadoras, cañón, pantalla, micrófono, sillas, mesas, electricidad, internet. |
| Tiempo | 1 hora semanal. 4 horas por mes. 10 horas totales. |
| Responsables | Capacitador en colaboración con el docente de grado e informática. |
| Presupuesto | Los costos de electricidad estarían a cargo de la institución. |
| Evaluación | Formativa o procesual para observar y analizar el desarrollo de los procesos de aprendizajes de nuevas nociones. Localizando deficiencias y valorando conductas para corregir de ser necesario. A través de trabajos, conversaciones abiertas, dramatizaciones, etc. Para tomar decisiones como re enseñar, profundizar y/o avanzar. |

Fuente de elaboración propia.

| Desarrollo de actividades | Tercera Etapa |
|----------------------------------|--|
| Septiembre | Las tablas. Software: Sebran ABC. |
| Octubre | La higiene personal. Software; Word y sus herramientas. |
| Noviembre | El cuento. El Sistema Solar. Producciones. |
| Recursos materiales | Computadoras, cañón, pantalla, micrófono, sillas, mesas, electricidad, internet. |
| Tiempo | 1 hora semanal. 4 horas por mes. 12 horas totales. |
| Responsables | Capacitador en colaboración con el docente de grado e informática. |
| Presupuesto | Los costos de electricidad estarían a cargo de la institución. |
| Evaluación | Sumativa o final. Estudiando los procesos de aprendizajes para verificar cuanto han aprendido y las competencias alcanzadas, utilizando |

| | |
|------------------|---|
| | instrumentos sencillos como la trivial. |
| Diciembre | Actividades integradoras para reforzar conocimientos: Las tablas. Producciones. |

Fuente de elaboración propia.

✓ **Objetivos.**

-Conocer el software educativo para adquirir conocimientos y desarrollar habilidades en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

-Introducir a los estudiantes en las técnicas más avanzadas.

-Constituir una nueva, atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos.

-Estimular la curiosidad sobre herramientas didácticas que ofrecen las TIC.

-Utilizar la didáctica como recurso de aprendizaje en el reconocimiento de vocales, consonantes y ABC.

-Proponer actividades que permitan la observación directa del aprendizaje del estudiante en el que se revela la capacidad desarrollada.

-Promover actividades de simulación de alguna acción que permita la aplicación del conocimiento.

✓ **Objetivo de actividades integradoras**

-Contribuir a la integración y articulación de las competencias adquiridas.

9-Recursos

9.1-Recursos Humanos:

-Estudiantes de Primer ciclo (varones y mujeres).

-Docentes de cada grado.

-Docente de sala de informática.

-Capacitador.

-Directivos

9.2-Recursos materiales

-Sala de informática (parte edilicia).

- Computadoras, mesas, sillas, pantalla, pizarra digital, cañón, fotocopia, electricidad, internet. Micrófono, parlante, auriculares, hojas, tinta.

10-Evaluación

Para que la evaluación de los aprendizajes logre convertirse en un recurso didáctico óptimo es necesario elaborar un diseño metodológico de evaluación, el que tendrá correspondencia con el tipo de competencias a evaluar según la disciplina y que no sólo manifiesta la intencionalidad ¿para qué evalúo?, sino que además nos permite reflexionar acerca de por qué evaluamos este contenido en este momento y no otro. Este diseño debe expresar los criterios de evaluación establecidos previamente para esa disciplina en ese periodo de aprendizaje, las técnicas e instrumentos a utilizar para el seguimiento, monitoreo y recogida de la información. Las técnicas e instrumentos seleccionados para evaluar las competencias en un grado, curso o nivel darán cuenta del grado de avance de éstas y, deberán proporcionar información que garanticen la calidad de la misma. A continuación se presentan algunos ejemplos de rúbrica y/o Lista de cotejos de los cuales el cuadro n° 1 diseñado para docentes y los cuadros 2 y 3 siguientes diseñados para los estudiantes.

-Cuadro 1

| INDICADORES | MUCHAS VECES | NUNCA | POCAS VECES |
|---|--------------|-------|-------------|
| Utiliza herramientas tecnológicas en sus planificaciones. | | | |

| | | | |
|---|--|--|--|
| Integra las TIC en sus clases diarias. | | | |
| Realiza actividades basadas en las TIC para los estudiantes | | | |
| Las TIC facilitan la generación de estrategias educativas innovadoras. | | | |
| Los estudiantes presentan una mejor disposición para el aprendizaje utilizando las TIC. | | | |
| Participa en cursos sobre las Tic para la educación | | | |

Fuente de elaboración propia

-Cuadro 2

| Lista de cotejo para la evaluación del software “ Tux Paink” | | |
|--|----|----|
| INDICADORES | SI | NO |
| 1-Es motivador para los estudiantes | | |
| 2-Los estudiantes pueden elegir, crear y construir. | | |
| 3-Los colores y dibujos llaman la atención a los estudiantes. | | |
| 4-Los estudiantes pueden navegar fácilmente dentro del software. | | |
| 5-Los estudiantes tienen conocimientos sobre el software presentado. | | |
| 6- | | |

Fuente de elaboración propia

-Cuadro 3

| Actividades de grupo Grupo /curso: _____ | Fecha: ___/___/___ | | | | |
|--|--------------------|--------------|---------|------------|-------|
| INDICADORES | Siempre | Casi siempre | A veces | Casi nunca | Nunca |
| 1-Participa activamente en la actividad propuesta. | | | | | |
| 2-Comprende las instrucciones solicitadas. | | | | | |
| 3-Cumple las normas establecidas para llevarla a cabo. | | | | | |
| 4-Generaliza contenidos trabajados previamente. | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| ETAPA 1 | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 1 | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 2 | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 3 | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 4 | | | | | | | | | | | | |
| Evaluación | | | | | | | | | | | | |
| ETAPA 2 | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 1 | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 2 | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 3 | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 4 | | | | | | | | | | | | |
| Evaluación | | | | | | | | | | | | |
| ETAPA 3 | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 1 | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 2 | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 3 | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 4 | | | | | | | | | | | | |
| Evaluación | | | | | | | | | | | | |
| ETAPA 4 | | | | | | | | | | | | |
| Actividades integradoras | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 1 | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 2 | | | | | | | | | | | | |
| Actividad 3 | | | | | | | | | | | | |

Fuente de elaboración propia

13- Resultados esperados

Se espera que con este proyecto los estudiantes desarrollen competencias, habilidades, actitudes y conocimientos necesarios para el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación (Tic) en la educación. Con las cuales se busca que sean capaces de implementar las herramientas digitales innovadoras llamadas software para la educación, para la realización de diversas actividades en el aula y adaptándolas al contexto ambiente educativo que se le presente. Para con esto ser capaz de crear y gestionar comunidades virtuales para el aprendizaje, que brinden soporte a la clase presencial mientras se fomenta el trabajo colaborativo en línea a través de múltiples actividades.

Las competencias se plasmarán en los usos de herramientas digitales (objetos de aprendizaje, herramienta de colaboración y educación en línea software para la educación, herramientas para la gestión de contenidos en la web, entre otras) en los que se identifica el potencial educativo para su uso. Ya que se considera a los software como herramientas muy innovadoras en el aula, que pueden lograr el alcance de los aprendizajes esperados porque son muy atrapantes para quienes la utilizan y ofrecen motivación, interactividad y colaboración gracias a que estimulan las capacidades de los alumnos para el desarrollo de estrategias encaminadas a la resolución de problemas y con esta la concentración más duradera y perseverancia para conseguir una meta.

14-Conclusiones

Dentro del sistema educativo no deben hacerse a un lado los nuevos cambios que hay dentro de la labor educativa, día a día se escuchan diferentes situaciones que presentan las docentes, una de ellas, la falta de motivación e interés de los estudiantes al momento de aprender, haciendo difícil la labor del docente con el estudiante.

Al momento que el profesor inicia a estimular el desarrollo y proceso del aprendizaje, no todos los/as niños/as pueden encontrar rápidamente el desarrollo de lo cognitivo. A través de las TIC se puede alcanzar más efectivamente los propósitos del docente debido a que el software educativo contribuye a facilitar al estudiante nuevos conocimientos.

Las nuevas tecnologías intervienen y exigen un cambio de rol docente dentro del aula, para que brinde el desarrollo del proceso de aprendizaje. El profesor no puede seguir ejerciendo sus funciones tradicionales extensas a la hora de instruir al alumno, hay que comprender el valor que los programas del software educativo traen al estudiante. Se pretende en un primer momento poner a trabajar la mente del/la niño/a acercándolo/a con su imaginación ante el ejercicio y por ende, al aprendizaje.

La integración de las tecnologías es entendida como una estrategia de enseñar a una estrategia de aprender. La utilización del software educativo para la enseñanza y el aprendizaje son flexibles, así puedan los estudiantes facilitar la materia y obtener su aprendizaje. Estos programas del software son teóricos pero dan más énfasis a lo práctico. El rol del docente en la educación es muy importante, una de estas razones es estar en una constante actualización, es decir; ser innovador día a día. La enseñanza que puede transmitir una máquina servirá para que el estudiante pueda desarrollar ciertas competencias y habilidades de aptitud y cognoscitiva. Del software educativo se da a conocer que es un

modelo clave para quien necesite facilitar su trabajo diario, en este caso se habla del docente .La importancia de las TIC ha dado impacto en las escuelas y en la enseñanza.

El estudiante no solamente conoce sino también opera. Deben interpretar las entradas y salidas del programa en lenguaje de máquina, lo cual hace posible que los conocimientos ya adquiridos puedan ser revisados, controlados, reforzados y profundizados, se contribuye de esta manera al desarrollo de la capacidad de abstracción. Así quedan abiertas preguntas como: ¿Los docentes tendrán las suficientes competencias pedagógicas en utilización de las TIC para fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje? ¿Poseerán las competencias tecnológicas para seleccionar y utilizar de forma pertinente y eficiente una variedad de herramientas educativas? Los docentes requieren cambiar sus concepciones y prácticas respecto a las TIC. Jonassen (2002) plantea que hay que emplear las TIC como “herramientas de la mente” (mind tools) en el sentido de que hay que aprender “con” ellas y no “de” ellas.

El planteo debe ser cómo usar las tecnologías para hacer las cosas que todavía no podemos hacer y no sólo cómo poder usarlas para mejorar aquéllas que ya hacemos.

(Minian, 1999).

15-Referencias

- Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (2), 801-811.
- Antonio Valdecantos. *Analfabeto Digital*.
- Casanova, María Antonia. *La Evaluación Educativa*. Escuela Básica. México.
- Díaz F. y Barrigaz A. (2002) *Estrategias Docentes para un Aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. Capítulo 8.
- Evelio Martínez y Arturo Serrano (2003) *La brecha digital*.
- Esnaola- García. (2007 Pág. 41) “Módulo cátedra TICs”. UNTREF.
- <https://marialuisacano.wordpress.com/teorias-psicopedagogicas-que-respaldan-el-uso-de-las-tic-en-educacion/>.
- <https://www.emagister.com/blog/uso-tic-las-aulas/>.
- Krüger, K. (2006). El concepto de sociedad del conocimiento. *Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*, XI(683). Recuperado de <http://www.ub.edu/geocrit/b3w-683.htm>.
- Las Tic como metodología innovadora de aprendizaje en los centros educativos.
- Marc Prensky 16. (2001: 2). *Nativos e Inmigrantes Digitales*.
- (Ministerio de Cultura Educación de la Nación (1995). *Contenidos básicos comunes para la EGB*.
- Pescador, B. (2014). ¿Hacia una sociedad del conocimiento?. *Revista Med.*, 22(2), 6-7. doi: 10.18359/rmed.1194.
- SEP,(2’011).*Plan de Estudios2.011; Educación Básica,p.31*.
- Tecnologías de la Información y la Comunicación*. (UNESCO, 2011)

16-Anexos



LIBROS DE INFORMÁTICA

Mi Tienda online:

<https://sabdemarco.com/tienda/>



by
Demarco, Sabrina

PRIMER GRADO.

El Libro de 1er grado, posee 47 páginas. Sus ejercicios están orientados a niños de entre 6 y 8 años y se relacionan con las diferentes áreas (Prácticas del Lenguaje, Matemáticas, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales).



CONTENIDOS



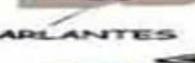
- Reglas de convivencia
- Las Partes de la Computadora
- Uso del Mouse
- Software Educativo: Pekepint y sus herramientas
- Uso de las Matemáticas: cuentas
- Uso de Practicas del Lenguaje: Las vocales
- Uso del Teclado
- Uso de Practicas del Lenguaje: Las Consonantes
- Uso de Ciencias Sociales: Mi barrio
- Software educativo: Colorea 5.0 y sus herramientas
- Software educativo: Tuxpaint y sus herramientas
- Uso de Ciencias Naturales: El cuerpo humano
- Uso de Matemáticas: Figuras geométricas
- Uso de Ciencias Naturales: Los animales
- Software Educativo: Paint y sus herramientas
- Uso de Ciencias Sociales: Mis amigos
- Uso de Ciencias Sociales: La Ciudad
- Software educativo: Sebran y sus herramientas
- Uso de Matemáticas: Sumas y restas
- Uso de Practicas del lenguaje: Palabras divertidas
- Uso de Practicas del lenguaje: Taller de escritura
- Actividades complementarias: Bienvenido el otoño, Día de los derechos de las malvinas, El invierno, Día de la Familia y La primavera.
- Notas
- Bibliografía




INFORMÁTICA | 1º Grado

ACTIVIDAD N°8- CONSONANTES
USO DE LA P

• BODEAR, COLE, COLOR, LO QUE CREAS, QUE ES CORRECTO.

| | | | |
|---|---------------|--|--------------|
|  | PIRATA |  | PLUTO |
|  | PIRARA |  | PULPO |
|  | PLATO |  | PORY |
|  | PATO |  | PERO |
|  | PERRO |  | PERO |
|  | PELO |  | PERO |

• BODEAR, COLE, COLOR, LAS PALABRAS



1er Grado

Diana María Sabina Página 18

SEGUNDO GRADO

El libro de 2do grado de informática en pdf, contiene 39 páginas repletas de actividades y están orientadas a niños de entre 6 y 8 años, asimismo se relacionan con las diferentes áreas (Prácticas del Lenguaje, Matemáticas, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales).



CONTENIDOS



- Reglas de Convivencia
- La computadora: Las Partes de la computadora
- Software Educativo: Paint y sus herramientas
- Uso del Mouse
- Uso de las Matemáticas: Figuras Geométricas
- Uso de las Ciencias Sociales: La ciudad
- Uso de las Ciencias Naturales: El día y la noche
- Software: Paint
- Uso de las Ciencias Sociales: Las Profesiones
- Uso de las Ciencias Naturales: Los animales y su hábitat
- Uso del Teclado
- Software Educativo: Bloc de notas y sus herramientas
- Uso de Practicas del Lenguaje: Los útiles escolares
- Uso de Practicas del Lenguaje: Mis datos personales
- Uso de Las ciencias Sociales: Cosas de trabajo
- Uso de las Matemáticas: Sebran
- Uso de las matemáticas: Calculamos
- Software Educativo: Word Pad y sus herramientas
- Uso de Practicas del Lenguaje: Palabras compuestas
- Uso de Practicas del lenguaje: Las fábulas
- Uso de Practicas del Lenguaje: Palabras Siretas
- Uso de Practicas del Lenguaje: Cuento
- Uso de Ciencias Naturales: Los seres vivos
- Uso de Ciencias Sociales y Practicas del lenguaje: Poesia y los transportes
- Uso de Ciencias Naturales: El ciclo de las plantas
- Uso de Ciencias Naturales: Desplazamiento de los animales
- Uso de Ciencias Naturales: Los **sentidos**.
- Bibliografía




INFORMÁTICA | 2º Grado

Actividad nº13

- Uso de las Matemáticas

SEBRAN

Este programa te ayuda a utilizar para resolver cuentas de suma y resta. Cuentas de números y mucho más. Para acceder al programa debemos ir al icono del corazón, luego nos aparecerá la pantalla inicial del programa con los distintos juegos.



CONSIGNAS:

- 1- Ejecutar el programa Sebran para realizar
- 2- En cada caso se te recopiarán los números y...

2do
Grado

| | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 331 | 311 | 333 | | 405 | 337 | 319 |
| 330 | 332 | 323 | 325 | | 328 | 339 |
| | | 344 | | | 357 | |

Demarco, Sabrina L.E. Página 24

TERCER GRADO

El libro de informática pdf de 3er grado, Contiene 42 páginas. Dichos ejercicios están orientados a niños de entre 7 y 9 años y se relacionan con las diferentes áreas (Prácticas del Lenguaje, Matemáticas, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales).



CONTENIDOS



- Régimen de convivencia
- Bienvenidos
- La Computadora y sus partes
- ¿Donde encontramos computadoras?
- Uso del teclado: Alfabético, teclado numérico etc
- Uso del Mouse: Características, botones.
- Windows: Ventanas, tamaño, botones, carpetas etc,
- Actividades complementarias
- Uso de las Matemáticas: La calculadora
- Uso de las Matemáticas: Las tablas
- Software educativo: Sebran ABC.
- Software educativo: Word Pad y sus herramientas
- Uso de Practicas del lenguaje: La noticia
- Uso de Practicas del Lenguaje: La historieta y su estructura.
- Uso de Ciencias Naturales: La higiene personal
- Software: Word y sus herramientas
- Uso de Practicas del Lenguaje: El cuento
- Uso de Ciencias Naturales: El sistema solar
- Uso de Practicas del Lenguaje: Cuento

INFORMÁTICA | 3º Grado

Actividad n°4

El teclado numérico

Hay computadoras que tienen el teclado numérico, es el caso de las computadoras de escritorio. Hay otras que no lo tienen, como las netbooks. Como sabemos el Teclado numérico tiene solo una función que es escribir solo números, pero si miramos bien en la imagen de abajo, algunas teclas tienen palabras escritas, esas teclas tienen una función que se utilizan cuando abrimos un archivo.

Por ejemplo:

| | |
|-----------|--|
| INICIO | Al apretar esta tecla va al primer trabajo. |
| FIN | Es lo contrario a Inicio, si apretamos en la tecla estamos en el primer trabajo. |
| EL PAJO | El teclado numérico, si estamos en el primer trabajo. |
| AVPAG | Avanzar a la página siguiente. |
| BICAJ NUM | Activa o desactiva el teclado numérico. |
| INMS | Si estamos en el primer trabajo. |
| MFR | Se utiliza para mover o sacar. |

Consignas:

1. Completa el nombre de cada tecla.





Diemarco, Sabina L.E.
Página 12

