

DISEÑO E IMPLEMENTACION DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA
PROMOVER LA LUDICA COMO ESPACIO DE CONVIVENCIA FAMILIAR Y
SOCIAL DIRIGIDO A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS ESTUDIANTES DE
JARDIN B DEL COLEGIO TECNICO DIVERSIFICADO DE BARRANQUILLA,
UTILIZANDO EL PROGAMA DE FLASH

DINETH PATIÑO ARRIETA
FLOR SANCHEZ DE MOLANO
JOSE DE LA HOZ

FUNDACION UNIVERSITARIA DEL AREA ANDINA
CENTRO DE EDUCION A DISTANCIA
ESPECIALIZACION EN INFORMATICA Y TELEMATICA
BARRANQUILLA
GRUPO AD 2010

DISEÑO E IMPLEMENTACION DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA
PROMOVER LA LUDICA COMO ESPACIO DE CONVIVENCIA FAMILIAR Y
SOCIAL DIRIGIDO A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS ESTUDIANTES DE
JARDIN B DEL COLEGIO TECNICO DIVERSIFICADO DE BARRANQUILLA,
UTILIZANDO EL PROGAMA FLASH

DINETH PATIÑO ARRIETA
FLOR SANCHEZ DE MOLANO
JOSE DE LA HOZ

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR EL TITULO DE ESPECIALISTA EN
INFORMATICA Y TELEMATICA

ASESOR: EDUARDO MOZUCA RUIZ
DOCENTE MODULO TECNOLOGIA Y SOCIEDAD

FUNDACION UNIVERSITARIA DEL AREA ANDINA
CENTRO DE EDUCION A DISTANCIA
GRUPO AD 2010
ESPECIALIZACION EN INFORMATICA Y TELEMATICA
BARRANQUILLA

DEDICATORIA

A mis hijos, estudiantes y demás jóvenes que se puedan beneficiar de esta obra que con mucho amor se realizó.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco.

A Dios por dotarme de fortaleza para asumir los grandes retos planteados

A mi familia por su amor y apoyo incondicional.

A mis profesores por su paciencia, comprensión y dedicación en el proceso de enseñanza.

CONTENIDO

	Pág
RESUMEN.....	9
INTRODUCCIÓN.....	10
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	11
1.2 ANTECEDENTES.....	12
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	14
2. JUSTIFICACIÓN.....	15
3. OBJETIVOS.....	17
3.1 OBJETIVO GENERAL.....	17
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	17
4. MARCO REFERENCIAL.....	18
4.1 MARCO TEÓRICO.....	18
4.1.1 Introducción sobre las T.I.C y la incidencia que tienen en el tema propuesto	18
4.1.2 Sustento teórico acerca del software Educativo.....	22
4.1.3 Sustento teórico de las herramientas informáticas utilizadas para desarrollar e implementar el aplicativo.....	25
4.1.4 Teoría de la temática desarrollada en el software.....	27
4.2 MARCO CONTEXTUAL.....	37
4.2.1 Información de la institución educativa para la cual se desarrollará el software.....	37
4.2.2 Información de la población objeto de investigación.....	38
4.3 MARCO METODOLÓGICO.....	39
4.3.1 Tipo de investigación.....	39
4.3.2 Técnicas e instrumentos de recolección de la información.....	41
4.3.3 Análisis de la información.....	42
4.3.4 Evidencias de Diseño.....	48
4.3.4.1 Mapa de Contenido.....	48
4.3.4.2 Descripción del software.....	48
4.3.4.3 Mapa de navegación.....	50
4.3.4.4 Interfaces.....	50
4.3.5 Requerimientos técnicos.....	58
BIBLIOGRAFIA.....	59
ANEXOS.....	60

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Tabulación de datos de la encuesta aplicada a los padres de Familia.	42
Tabla 2-9. Análisis Estadístico de las encuesta a los Padres de Familia.....	42-47

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Estructura ficha técnica instrumentos de recolección de información	60
Anexo B. Cronograma de tareas para el desarrollo de la investigación en las cuatro etapas.....	61
Anexo C. Manual del usuario.....	62
Anexo D. Manual técnico de instalación.....	72
Anexo E. Resumen analítico de investigación.....	74
Anexo F. Artículo Científico.....	80

LISTA DE GRÁFICAS

	Pág
Gráfica nº1. Justificación del software.....	20
Gráfica. nº 2 - 9 Análisis Estadístico de las encuesta a los Padres de Familia	42
Gráfica. nº 10. Mapa de contenido.....	48
Gráfica. Nº 11. Mapa de navegación.....	50
Gráfica. Nº 12 Interfaces y guion.....	50
Grafica nº 13 - 19 Interfaces del aplicativo.....	51

RESUMEN

La propuesta está encaminada a la creación de un software educativo para promover la lúdica como espacio de convivencia familiar y social dirigido a los padres de familia de los estudiantes de jardín b del Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla.

El aplicativo pretende diseñar e implementar un software educativo para promover la lúdica como espacio de convivencia familiar y social dirigido a los padres de familia de los estudiantes de Jardín B del Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla, utilizando el programa flash.

El proyecto se apoya en las observaciones hechas a lo largo de los últimos 10 años por los docentes del Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla en las cuales se ha observado que los padres de familias o acudidos de los niños de la primera infancia le dan poca importancia a la lúdica, dentro del desarrollo físico y afectivo del niño.

La aplicación del software El software pretende promover la lúdica como espacio de convivencia familiar y social, con el fin de concienciar a los padres de familia sobre la importancia de la lúdica en el desarrollo socio afectivo ya que esto le va a permitir al niño desarrollar aspectos positivos en el desarrollo físico y psicológico y bajar los índices de intolerancia y violencia en el contexto familiar y social en el que el niño y niña de la primera infancia interactúa.

Se trabajará con una metodología de la Investigación tecnológica aplicada. Se creará un cronograma, que permita la ejecución de lo planeado; el diagnóstico apoyado en encuestas que arrojó la necesidad de promover la lúdica como espacio de convivencia familiar y social, con el fin de concienciar a los padres de familia sobre la importancia de la lúdica en el desarrollo socio afectivo

INTRODUCCION

La población con la cual se va a trabajar está representada en 26 estudiantes y los padres, del grado jardín B del Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla; con ellos se investigó la pertinencia del proyecto a través de una encuesta; las encuestas arrojaron que los padres de familias o acudidos de los niños de la primera infancia le dan poca importancia a la lúdica, dentro del desarrollo físico y afectivo del niño.

Los resultados son analizados con sus respectivas gráficas y tablas, así como se presentan conclusiones generales de cada encuesta.

La estructura general que presenta el trabajo consta de los preliminares donde aparecen las generalidades del proyecto escrito, el Cuerpo del mismo, con argumentos que respaldan la pertinencia del tema y la parte Complementaria donde se determinan las aplicaciones de la investigación.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCION DEL PROBLEMA

A lo largo de los últimos 10 años los docentes del Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla han observado que los padres de familias o acudidos de los niños de la primera infancia le dan poca importancia a la lúdica, dentro del desarrollo físico y afectivo del niño.

Entendiendo que el término lúdica proviene del latín ludus. Y que lúdica es lo perteneciente, o lo relativo al juego. Y en pedagogía el concepto de lúdica se refiere a la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, exprese y producir en sus semejantes una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Se evidencia que la no importancia de la lúdica por parte de los padres de familia en el contexto familiar afecta a los niños de la primera infancia porque dentro del hogar no se nota que existan espacios lúdicos entre los padres y los hijos generando un distanciamiento físico y psicológico en dicha relación que conlleva a una precaria comunicación entre padre e hijo.

Los padres de familia no le dan importancia a lúdica dentro del desarrollo físico y socio afectivo del niño por que el padre de familia tiene el concepto que a través del juego no se aprende sino que se pierde el tiempo o es solo una actividad que el niño puede realizar solo o con su grupo de iguales.

Directamente los más afectados en la aplicación o no aplicación de la lúdica, son los niños de la primera infancia, ya que los estudios científicos que se ha hecho sobre lúdica han arrojado que es muy importante que a los niños se les trabaje a través de la lúdica para desarrolla aspectos como:

- La Socio afectividad
- La Fluidez Verbal
- Las Relaciones Interpersonales
- El Respeto
- La Tolerancia
- El Compartir con el otro

Y a un niño que no se le trabaje a través de la lúdica va presentar los siguientes aspectos:

- Intolerancia
- Violencia
- Poca aceptación por el otro
- Bajo nivel de estimulación psicoafectiva
- Poca fluidez verbal

También para el soporte de las evidencias antes mencionadas se aplicó a los padres de familia una encuesta donde los resultados arrojados fueron los siguientes; de 26 estudiantes en el grado de la primera infancia jardín B; 10 niños se les viene aplicando la lúdica en casa, esto se observa porque los niños demuestran una buena fluidez verbal, aceptación por el otro, desarrollo socio afectivo, y a los 16 restantes no se les trabaja la lúdica en casa esto se observa porque los niños presentan las siguientes características: poca fluidez verbal, poca aceptación por el otro, poco o nulo su desarrollo socio afectivo.

La aplicación del software para promover la lúdica como espacio de convivencia familiar y social, es con el fin de concienciar a los padres de familia sobre la importancia de la lúdica en el desarrollo socio afectivo ya que esto le va a permitir al niño desarrollar aspectos positivos en el desarrollo físico y psicológico y bajar los índices de intolerancia y violencia en el contexto familiar y social en el que el niño y niña de la primera infancia interactúa.

1.2 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Durante los últimos 10 años los docentes de la institución educativa COTEDIBA han observado que los padres de familia no tienen conocimiento sobre el concepto de lúdica como estrategia de aprendizaje en los niños ya que los padres piensan que a través del juego el niño no aprende y en casa también le dan poca o nada a la importancia de la lúdica.

En el colegio COTEDIBA específicamente en el grado jardín B correspondiente a la primera infancia, nos preguntamos contantemente ¿porqué el padre de familia no le da importancia a la lúdica o al juego del niño?

¿Porqué dentro del hogar no se nota que existan espacio lúdicos entre los padres y los hijos? lo que genera un distanciamiento físico y psicológico en la relación padre e hijo dando lugar una serie de brotes como la precaria comunicación, en el proceso afectivo, entre otros a demás se debe señalar que hasta el momento en el plantel educativo COTEDIBA no hay investigación sobre el tema de la lúdica, y no existe ningún tipo de documento que aborden el tema. Tampoco hay un software que toque la materia, porque el acceso a los sistemas entre los estudiantes es sumamente limitado, dado el estrato socioeconómico de los padres de y los alumnos.

El antecedente más cercano a la idea para desarrollar el proyecto sería los videojuegos que algunos niños juegan con sus padres, bien sea en la casa, o en los llamados "SAI" donde alquilan consolas electrónicas.

También se hizo una indagación externa sobre el tema y encontramos el siguiente artículo Científico que aporta antecedentes para desarrollar el proyecto:

Titulo de la Investigación:

LAS TIC Y LAS NUEVAS CORRIENTES LUDICAS EN EL SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL Y EL PRIMERO DE EDUCACIÓN BASICA (HN.1.18)

Autora: Ana Liliam Licona Vega, Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán, Departamento de Ciencias de la Educación, Carrera de Educación Preescolar, Honduras, nofreth@yahoo.com

Resumen:

Por la actual fase en que se encuentra la educación y las nuevas tecnologías, es importante analizar las potencialidades de los videojuegos como un recurso lúdico alternativo, eficaz, inteligente y flexible, disponible dentro de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, razón por la cual se considera oportuno buscar los pro y contra de este objeto de juego, utilizado de forma voluntaria y opcional por los video jugadores (Sánchez, 97/98)

Objetivos: Demostrar que aportan los videojuegos cuando se juegan e interactúa con ellos.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Uno de los aspectos detectados dentro de la cotidianidad de los niños que estudian en el preescolar está relacionado con que la familia no posee un buen concepto con respecto a la lúdica. En otras palabras se ha encontrado por medio de la observación exploratoria que la lúdica no es una pauta de crianza en la relación padres-Hijos.

Partiendo que, por parte de los padres de familia se desconoce, la importancia de la lúdica en el proceso de la educación de los niños, se puede inferir que tampoco se tienen estrategias lúdicas para realizar actividades que involucren y relacionen los padres con los niños en los procesos educativos de estos. Dichas estrategias deben caracterizarse por generar formas de conocimiento basadas en el juego que genere interés tanto a los padres como a los niños afianzando así los vínculos entre estos y fortaleciendo la educación de los infantes.

Ante estos fenómenos de desconocimiento y la necesidad de dar respuesta a ello con estrategias que involucren los diferentes actores surge la pregunta de investigación.

- ¿Qué características debe tener un software educativo que permita concienciar a los padres de la familia de la importancia de las actividades lúdicas como formas de educación y fortalecimiento personal de los niños del Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla?

2. JUSTIFICACIÓN.

Partiendo que la lúdica es un proceso indispensable en el desarrollo de los niños del grado jardín B de la sección de la primera infancia del Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla y ellos son el presente y futuro de una sociedad que decide desarrollarse el trabajo es pertinente y prioritario, porque es una estrategia que posibilita el desarrollo de la lúdica como estrategia de aprendizaje.

Uno de los impactos significativos que tendrá el presente proyecto es que los niños se verán beneficiados ya que sus padres van aprender por medio del software la relevancia que tiene el juego dentro de su desarrollo tanto psicológico como social.

En la medida que los niños de clases populares logren desarrollarse integralmente esto impactará a la sociedad en general, pues tendremos adultos más armoniosos en el futuro con alta calidad de vida y mejor adaptación en su entorno familiar, social y laboral.

La investigación aportará nuevos conocimientos en el área de educación y lúdica a su vez puede ofrecer herramientas novedosas para la implementación de la lúdica en las relaciones familiares. De la misma forma, le facilitará la labor educativa a los docentes y es una herramienta para que los padres de familia aprendan como usar la lúdica en su casa.

Luego de haber descrito el problema relacionado con que los padres no tienen una conciencia sobre la importancia de la lúdica dentro del desarrollo psicológico, afectivo de sus hijos, por medio de la presente investigación se podrá solventar en forma positiva éste tipo de dificultad, ya que por medio del software educativo los adultos responsable de los niños aprenderán como estimular a sus niños en el área afectiva, social y académica por medio del juego.

Otra relevancia que tiene el presente proyecto consiste en que al diseñar el presente software se estará dando comienzo a una proceso de innovación ya que por medio de éste se estaría utilizando nuevas estrategias de tipo educativa para concientizar a los padres sobre la importancia de la lúdica en el desarrollo y estimulación del crecimiento tanto físico como psicológico de los niños.

Finalmente la investigación llenará un vacío en el conocimiento que existe en el área de la lúdica en Barranquilla, pues como se señaló anteriormente en barranquilla no se ha desarrollado un proyecto de este tipo hasta la fecha.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar un software educativo para promover la lúdica como espacio de convivencia familiar y social dirigido a los padres de familia de los estudiantes de Jardín B del Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla, utilizando el programa flash.

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Recolectar información acerca de las problemáticas lúdicas que afectan a los alumnos del Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla.
- Analizar la información y diagnosticar cómo inciden los conceptos errados que poseen los miembros de la familia con relación a los espacios de convivencia de los niños y niñas pertenecientes al preescolar del Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla.
- Diseñar un software educativo utilizando flash, para sensibilizar a los padres de los niños y niñas de jardín B sobre el significado de la lúdica como espacio de convivencia familiar y social.
- Desarrollar el software educativo que permita programar, realizar y aplicar actividades que acerquen a los padres con la lúdica.

4. MARCO REFERENCIAL

En el presente anteproyecto se desarrollara los marcos que dan sentido a este proyecto; aquí definimos; software educativo, las herramientas informáticas utilizadas para desarrollar el software y su utilidad para la población a la que va dirigido el proyecto. Se tratarán de forma resumida los temas referentes a la lúdica y los videos juegos .Se mencionan las competencias desarrolladas en la aplicación del software. Al final se agrega información puntual sobre la institución educativa, donde se desarrollara el software educativo.

4.1 MARCO TEORICO

4.1.1 Introducción sobre las T.I.C y la incidencia que tienen en el tema propuesto.

Con el desarrollo acelerado y constante de las nuevas tecnologías, el éxito de los videojuegos es cada vez mayor, a tal grado que hoy forman parte de los juguetes más vendidos del mercado. Al convertirse el videojuego en una actividad doméstica, estos han ido variando con el paso del tiempo, hasta el grado de tener una gran diversificación en sus contenidos, argumentos, periféricos, diseños, etc.

Basándonos en Silva H. (2003) podemos afirmar que la TV, los videojuegos e Internet tienen, como casi todo en la vida, un lado positivo y un lado negativo, por lo que prohibirlos dicha actividad lúdica sería privar al educando de poderosas herramientas de apoyo para su formación, ya que, como podemos comprobar en la actualidad, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación poseen condiciones para ser utilizadas por la niñez, como un recurso u objeto de juego y aprendizaje, siempre y cuando dichos elementos tengan un contenido sano y recreativo. Es por esta razón que podemos afirmar que las tecnologías citadas no son buenas o malas sino que su beneficio o perjuicio estará determinado por la selección de los videojuegos y por el uso que de ellas se haga.

Desde hace mucho tiempo, (Piaget, Huizinga, Wallon) hasta la actualidad (Garaigordobil, 1990; Lacayo 2003) y desde diferentes autores, escuelas y corrientes, se explica que el juego infantil para ser juego tiene que tener, entre otras, las siguientes características:

- Obedecer a una época y contexto determinados
- El juego es una actividad que permite el desarrollo integral del ser humano y le permite su adaptación sociocultural.
- Formar parte de una constante antropológica
- Realizarse de forma espontánea, voluntaria y libremente elegida
- Se desarrolla por el placer de jugar por jugar,

De manera que si el juego deja de cumplir estos principios que lo caracterizan, entonces dicha actividad se anula y deja como tal. Basándose en lo anterior, es importante considerar que los videojuegos, podrían ser integrados como

elementos de juego, que al utilizarse, favorecerían el desarrollo de algunas habilidades, razón por la cual se exponen a continuación algunos estudios que expertos han realizado, con el objetivo de analizar el papel que pueden cumplir en el ámbito lúdico, especialmente del juego infantil que realizan los niños de 5 a 8 años de edad.

En otras palabras, siendo que los videojuegos son considerados hoy como los juguetes de la era tecnológica y virtual y ya que se consideran como el entretenimiento y recreación del futuro, (Home PC, agosto 1999) es importante ofrecer a los mismos una oportunidad a fin de integrarlos a las actividades lúdicas y de aprendizaje escolar.

El porqué de las tic en educación

El computador electrónico fue inventado a mediados del siglo pasado; el computador personal llegó al mercado después de 1975; e Internet se hizo público y la Web comenzó a enriquecerse a mediados de la década de los 90. Esos grandes hitos están entre los más visibles de la revolución que han experimentado las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los últimos 60 años. Esa revolución ha ido acompañada, y ha sido impulsada, por una reducción dramática, sin precedente en la historia de las tecnologías, en los costos de manejar, guardar y transmitir información.

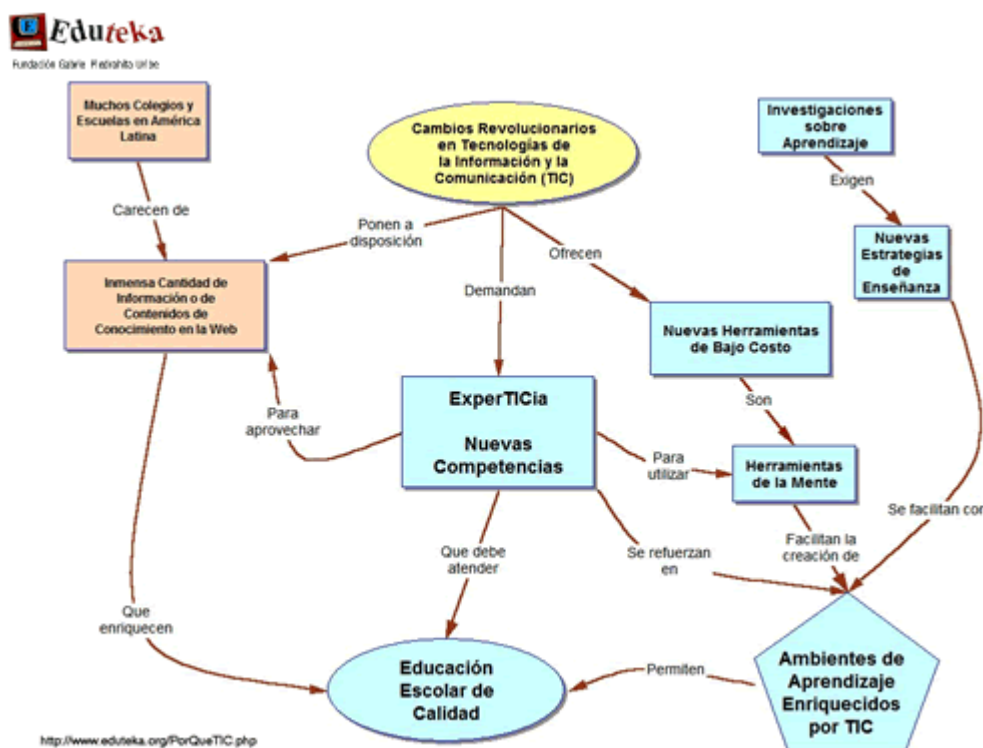
Desde hace varias décadas se comenzó a especular sobre el impacto que la revolución en las TIC podría tener en la educación, en todos sus niveles. Esa especulación, y los múltiples ensayos que la siguieron, se han convertido en los últimos años, especialmente a partir del desarrollo de la Web, en un gran movimiento que está transformando la educación en muchos lugares del mundo desarrollado.

Infortunadamente, no se ha cumplido una de las predicciones de la especulación inicial, a saber: que la revolución de las TIC permitiría a los países en desarrollo mejorar sus sistemas educativos a pasos agigantados, hasta alcanzar a los de los países ricos. Por el contrario, lo que se observa en años recientes es un aumento en la brecha entre la típica escuela latinoamericana y la típica escuela en muchos países de la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos)

Eso no tiene necesariamente que ser así: los gobiernos de América Latina tienen ahora la gran oportunidad de transformar sus sistemas educativos; de mejorar la calidad de sus escuelas; de reducir la inequidad en las oportunidades que se ofrecen a los jóvenes de los diferentes estratos socioeconómicos de sus países; y de preparar a su población para los retos que entraña la economía globalizada, muy competitiva, de la sociedad del conocimiento característica del siglo XXI.

Los cambios tecnológicos en los microprocesadores y en los dispositivos de memoria digital, así como el aumento de capacidad de transmisión de información en fibra óptica y en sistemas inalámbricos y, la disponibilidad de muchísimos recursos gratuitos en la Web han reducido los costos de aprovechamiento del potencial de las TIC en la educación a niveles no soñados por educadores o gobernantes hace sólo 10 años.

Este artículo expresa la posición de la FGPU y de Eduteka sobre las razones por las que se hace urgente aprovechar esta oportunidad que se presenta a las naciones de América Latina para transformar su educación; y pretende servir de material de información y persuasión para argumentar con solidez este tema ante directivos educativos, gobernantes y legisladores.



GRAFICA No 1. Justificación del software

La pobreza de recursos educativos en la mayoría de las escuelas latinoamericanas es bien conocida. En particular, la escasez de materiales en sus bibliotecas es una de las más serias limitaciones para la formación de niños y jóvenes de los sectores menos favorecidos económicamente. Esa carencia podría resolverse con una dotación mínima de computadores con acceso a Internet de banda ancha en las bibliotecas escolares. La gran cantidad de libros, revistas, periódicos, diccionarios, enciclopedias, mapas, documentos, videos, muchísimos de ellos gratuitos y con capacidad de multimedia, justifican una inversión inicial en

dotación e instalación de equipos y un gasto de sostenimiento cuyo valor sería marginal si se lo compara con el gasto educativo de cualquier país latinoamericano. El acceso a Internet permitiría, además, una cantidad de experiencias educativas nuevas como visitas a museos de arte y de ciencias, acceso a laboratorios virtuales, viajes virtuales a ciudades o regiones remotas, utilización de software educativo interactivo, etc.

Ese esfuerzo de dotación general a las bibliotecas escolares traería importantes cambios a las instituciones educativas, abriría las puertas de un nuevo mundo para sus estudiantes y ayudaría a mejorar la calidad de la educación latinoamericana¹

¹ Documento elaborado por EDUTEKA. Publicación de este documento en EDUTEKA: Septiembre 01 de 2007. Última modificación de este documento: Septiembre 01 de 2007

4.1.2 SUSTENTO TEORICO ACERCA DEL SOFTWARE EDUCATIVO

SOFTWARE EDUCATIVO

Se denomina software educativo al destinado a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y que, además, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

Así como existen profundas diferencias entre las filosofías pedagógicas, así también existe una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo, atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje: educador, aprendiz, conocimiento, computadora.

Como software educativo tenemos desde programas orientados al aprendizaje hasta sistemas operativos completos destinados a la educación, como por ejemplo las distribuciones GNU/Linux orientadas a la enseñanza.

SOFTWARE EDUCATIVO ABIERTO

El enfoque del software abierto educativo por el contrario enfatiza más el aprendizaje creativo que la enseñanza. El software resultante no presenta una secuencia de contenidos a ser aprendida, sino un ambiente de exploración y construcción virtual, también conocido como micromundo. Con ellos los aprendices, luego de familiarizarse con el software, pueden modificarlo y aumentarlo según su interés personal, o crear proyectos nuevos teniendo como base las reglas del micromundo. Las críticas más comunes contra este tipo de software son:

- En un ambiente donde se use software educacional abierto, no todos los aprendices aprenderán la misma cosa, y por consiguiente los métodos de evaluación tradicionales son poco adecuados.
- La dirección de tales ambientes de aprendizaje requiere mayor habilidad por parte del educador. Ya que en este caso su papel no será el de enseñar contenidos sino de hacer notar las estrategias de aprendizaje que el estudiante encuentra valiosas (al abordar un proyecto concreto) y ayudarlo a transferirlas a otros contextos.

Ejemplos típicos de este tipo de software son: Logo, Etoys, Scratch, GeoGebra etc.

No se deben confundir los conceptos de apertura del código con el que es escrito el software (código abierto), con el concepto de apertura del enfoque educativo

con el que el software es creado. Existe software educativo cerrado (tutorial, instruccional, estrictamente pautado) que tiene su código abierto.²

PENSAMIENTOS SOBRE "SOFTWARE EDUCATIVO"

En el pasado mucha gente, profesores incluidos, consideraba que el software educativo eran los juegos llamativos y programas para practicar ejercicios repetitivos que funcionaban en las PC. Mientras que estos programas similares a PC-Tutor pueden ser adecuados para algunos estudiantes hemos encontrado que el papel de la computadora en la sala de clase está cambiando. Hoy en día los estudiantes que tienen suficientes habilidades técnicas usan las PCs de la misma manera los adultos las utilizan en sus lugares de trabajo y en la universidad. Hay cuatro usos principales que hemos identificado:

Colaboración - Nuestros estudiantes utilizan las PC para el E-mail, compartiendo archivos para completar los proyectos del grupo, compartir enlaces a sitios web y a artículos de bases de datos en línea. No es infrecuente tener dos o tres estudiantes que trabajan juntos con uno siendo el "secretario" registrando información que luego es archivada y compartida más adelante, electrónicamente, con los otros miembros del grupo. ¿No es esta la manera que usted trabaja como adulto? Para nuestros estudiantes, su carpeta /home se convierte en un cuaderno virtual donde organizan sus cosas de importancia y la carpeta /public se convierte en un sitio de intercambio.

Nuestros estudiantes incorporaron rápidamente un ambiente en computadoras en red en su vida cotidiana en la escuela. La utilizan para realizar su trabajo y han encontrado también muchas adaptaciones sociales ingeniosas. Como herramientas para la colaboración, las PCs en red están cambiando la sala de clase de la misma manera que han cambiado el lugar de trabajo.

Comunicación - Las aplicaciones más utilizadas en nuestras salas de clase no son los programas tutoriales llamativos, y basados en multimedia, que se ven en las secciones educativas de los almacenes del software. Cuando nuestros estudiantes están trabajando utilizan los mismos programas que el resto del mundo utiliza, el procesamiento de textos, el E-mail, las hojas de cálculo y software de presentación. Hay poco lugar para la computadora como instructor en el ocupado salón de clase de hoy en día.

² Documento elaborado por http://es.wikipedia.org/wiki/Software_educativo. publicación de este documento el 4 de nov. de 2010. Última modificación el 4 nov. 2010, a las 17:31.

Los paquetes de software de presentación como PowerPoint se incorporan fácilmente en salas de clase en red. Los profesores pueden utilizar software de presentación para agregar contenido multimedia a sus lecciones. Los estudiantes utilizan estas herramientas de software como "tablones o carteles virtuales" para sus informes de clase. Algunas cosas simplemente no cambian y mostrar a todos lo que uno sabe sigue siendo una parte importante del proceso de aprendizaje. Crear una presentación sigue siendo la manera para juntar, resumir y conciliar todo lo que se ha aprendido, para muchos estudiantes.

El proceso de autoedición es un uso importante de las PC en las escuelas de hoy. Desde volantes de una página hasta periódicos realizados por estudiantes, las PCs lo hacen posible. Esta es un área donde el uso de la computadora ha actuado como ecualizador que ahora permite a todos publicar sus ideas.

Análisis - Aquí está un área en donde las computadoras han cambiado la educación (o deberían...). Con las hojas de cálculo y con las herramientas de graficación ahora en cada PC, los estudiantes tienen la capacidad para realizar preguntas del tipo "y qué tal si..." y hacer comparaciones de datos. Cualquiera persona que ha utilizado una hoja de cálculo para investigar algo tan simple como el costo de un viaje a Disneyland entenderá cuán útiles son estas herramientas en el salón de clase. Existen ejemplos de buena programación en cosas como el "wizard" para gráficos en Microsoft Excel. Los botones de inspección previa y las ventanas wysiwyg hacen fácil para que los estudiantes interactuar con el software y seleccionar opciones. Ellos pueden utilizar a un "wizard" pero aun así están en el control de lo que sucede.

Creatividad - Algunos de nuestros usuarios más adelantados en su uso de la tecnología son estudiantes de arte y de música. Nuestros profesores de arte rápidamente apreciaron el potencial de las computadoras. Las PC fueron vistas como herramientas creativas por nuestros estudiantes después de tomar las clases de arte de la PC cuando, antes, eran vistas solamente como herramientas de producción.³

³ Thoughts on "Educational Software"
http://k12linux.org/educational_software.html

4.1.3 Sustento teórico de las herramientas informáticas utilizadas para desarrollar e implementar el aplicativo.

4.1.3.1. Adobe Flash

Adobe Flash Es una aplicación en forma de estudio que trabaja sobre "fotogramas", destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para las diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma. Es actualmente desarrollado y distribuido por Adobe Systems, y utiliza gráficos vectoriales e imágenes ráster, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia Flash Communication Server). En sentido estricto, Flash es el entorno y Flash Player es el programa de máquina virtual utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash.

Los archivos de Flash, que tienen generalmente la extensión de archivo SWF, pueden aparecer en una página web para ser vista en un navegador, o pueden ser reproducidos independientemente por un reproductor Flash. Los archivos de Flash aparecen muy a menudo como animaciones en páginas Web y sitios Web multimedia, y más recientemente Aplicaciones de Internet Ricas. Son también ampliamente utilizados en anuncios de la web.

En versiones anteriores, Macromedia amplió a Flash más allá de las animaciones simples, convirtiéndolo en una herramienta de desarrollo completa, para crear principalmente elementos multimedia e interactivos para Internet.

Originalmente Flash no fue un desarrollo propio de Adobe, sino de una pequeña empresa de desarrollo de nombre FutureWave Software y su nombre original fue FutureSplash Animator. En diciembre de 1996 Macromedia adquiere FutureWave Software, y con ello su programa de animación vectorial que pasa a ser conocido como Flash 1.0. Fue hasta 2005 perteneciente a la empresa Macromedia conocido hasta entonces como Macromedia Flash y adquirido por Adobe Systems (y desde entonces conocido como Adobe Flash) ampliando con ello su portafolio de productos dentro del mercado.

ActionScript es un lenguaje orientado a objetos que permite ampliar las funcionalidades que Flash ofrece en sus paneles de diseño y además permitir la creación de películas o animaciones con altísimo contenido interactivo. Provee a Flash de un lenguaje que permite al diseñador o desarrollador añadir nuevos efectos o incluso construir la interfaz de usuario de una aplicación compleja, puesto que está basado en el estándar ECMAScript. La versión 3.0 de ActionScript ha marcado un cambio significativo en este lenguaje, puesto que en esta versión prácticamente se ha decidido prescindir de los prototipos y se lo ha

encaminado a ser un lenguaje orientado a objetos solamente a través de clases. También se han hecho grandes cambios en cuanto a la sintaxis del lenguaje.

Las versiones de Flash iguales o superiores a Flash CS3 emplean la versión 3.0 de ActionScript

Diferencia Entre Adobe Flash Y La Animación

La diferencia es que Adobe Flash utiliza las imágenes y sonidos "fotogramas" para crear animaciones 2D además es más fácil y con menos tiempo son utilizados en páginas web y sitios web multimedia. Estos pueden ser reproducidos por un reproductor Flash que también sirve para hacer multimedia como para crear animaciones, multimedia, juegos, etc.

Por otra parte, la animación es estilo de dar la sensación de movimiento a dibujos o imágenes tomadas a objetos reales y actores con el más minúsculo movimiento para crear una animación más real y en tercera dimensión que puede ser un trabajo muy intensivo y tedioso.

Como cualquier aplicación que trata archivos recibidos de Internet es susceptible a los ataques. Los archivos especialmente elaborados podrían hacer que la aplicación funcionara mal, permitiendo la ejecución potencial de código maligno. No se tiene conocimiento de problemas reales y concretos, pero el plug-in del Player ha tenido defectos de seguridad que teóricamente podrían haber puesto en peligro un ordenador a los ataques remotos. No ha habido (publicados) incidentes de seguridad desde entonces. Flash Player es considerado seguro de usar, especialmente cuando se compara con los navegadores modernos y aplicaciones de uso.

Los archivos de aplicaciones Flash pueden ser descompilados muy fácilmente en su código fuente y sus valores. Hay disponibles varios programas que extraen gráficos, sonido y código de programa a partir de archivos swf. Por ejemplo, un programa de código abierto denominado Flasm (<http://flasm.sourceforge.net>) permite a los usuarios extraer ActionScript a partir de un archivo swf como máquina virtual de lenguaje intermedio ("bytecode"), editarlo, y luego volverlo a insertar en el archivo. La ofuscación de los archivos swf hace prácticamente imposible la extracción en la mayoría de los casos.⁴

⁴ Obtenido de http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash. Esta página fue modificada por última vez el 8 nov. 2010, a las 14:22.

4.1.4. Teoría de la temática desarrollada en el software.

4.1.4.1. Concepto de Lúdica: ¿Lúdica o Juego?

Un primer equívoco que debe evitarse es el de confundir lúdica con juego, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos.

Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. No se trata de un simple malabarismo de palabras, se trata de empezar por reconocer que la lúdica no se reduce o agota en los juegos, que va más allá, trascendiéndolos, con una connotación general, mientras que el juego es más particular.

De hecho resulta fácil aceptar que coleccionar estampillas, escuchar música o hacer chistes no son juegos, aunque reporten emociones y sentimientos similares. ¿Qué es entonces lo lúdico o la lúdica?

La lúdica se asume aquí como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc.

En tanto que dimensión del desarrollo humano, la lúdica se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar y, por tanto, a ambientes que bloqueen o limiten la expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en el desarrollo humano, tanto así como si se reprime o bloquea la sexualidad y el conocimiento.

Sin embargo, afirmar que la lúdica es una dimensión humana, no es más que una definición genérica, será necesario caracterizarla aún más para efectos de su comprensión.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento.

Si se acepta esta definición se comprenderá que la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos.

Puede asegurarse, con base en lo expuesto, que la lúdica se expresa en

actividades tan diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol, el jumping (saltar al vacío desde un puente, atado a una cuerda elástica) o leer poesía.

Lo que hay de común en este abanico es la búsqueda de emoción placentera, la vivencia de tensiones excitantes que pudieran clasificarse como de bajo (escuchar música) medio (paseo) y alto impacto (jumping).

Estas actividades difieren de las comúnmente aceptadas como juegos, evidenciando el carácter genérico de la lúdica y la inconveniencia de reducirla a una forma particular de expresión. De la misma manera como la dimensión cognitiva del hombre no se agota con el estudio matemático o con la memoria, ni la sexualidad se reduce a genitalidad, la lúdica no es solo juego.

Este equívoco puede llevar a pensar, por ejemplo, al profesor de Educación Física en que solamente ofrecerá a sus estudiantes la opción lúdica del juego - deporte, imposibilitando otras manifestaciones tan apetecidas por los jóvenes, como las ya citadas.

Con Max Neef se puede expresar que la lúdica debe ser concebida no solamente como una necesidad del ser humano sino como una potencialidad creativa. Esto es que el hombre no solo requiere de la lúdica para su desarrollo armónico sino que también puede, y en verdad lo hace, producir satisfactores de dicha necesidad, durante su desarrollo histórico, social y ontogenético.⁵

⁵ Tomado de <http://www.eumed.net/rev/ced/index.htm>

4.1.4.2. La Lúdica Dentro Del Contexto Familiar Y La Educación Y Su Importancia En La Formación Familiar

La escuela infantil es un tramo del sistema educativo que comienza a ser considerado como un período de educación peculiar y de mucha relevancia. Desde el comienzo de la escolarización obligatoria, la escuela ha sido entendida como un lugar donde se aprenden conocimientos y habilidades específicos que la sociedad valora útiles para la integración en el mundo social, así como un contexto de desarrollo y progreso personal.

Con la incorporación de la mujer al trabajo y los cambios en la vida doméstica las sociedades industriales se han planteado estudiar y atender a la Educación Infantil. Hasta hace poco la familia eran los depositarios de la responsabilidad del desarrollo de los niños, su función educativa se concretaba en lograr que los niños conocieran y dominaran hábitos de conducta dentro de los propios procesos de crianza -motricidad fina, control de esfínteres, etc.-, además del proceso de desarrollo del lenguaje -muy relacionado con las actividades de la escuela en lo referente a la adquisición simbólica-, la adquisición de capacidades de comprensión y comunicación social, desarrollo y dominio psicomotor, hábitos de atención y respuesta a las demandas de los adultos, interacción personal compleja ya que unos padres están más bien formados que otros, etc.

Otro aspecto relevante dentro de la familia son las prácticas educativas que pueden influir tanto positiva -haber ayudado en su desarrollo personal- como negativamente -haber limitado potencialidades que el niño tenía al nacer-. Por tanto es fundamental la educación de los niños/as desde los primeros años de su vida.

Con esto no se quiere decir que la Educación Infantil deba ser un corrector de determinadas situaciones familiares, sino que se debe atender socialmente desde el principio la educación de los niños/as e incorporarla adecuadamente al sistema educativo y para ello debe existir un lazo de unión entre familia-escuela.

Una característica de la educación Infantil es la necesaria armonía y la buena comunicación que debe existir entre el contexto familiar y el centro educativo. El niño pequeño por su propia inmadurez y heteronomía no puede ser comprendido fuera de su contexto ya que este nos da las claves de la personalidad y la disponibilidad educativa del niño/a. Para ello hace falta conocer y comprender los sistemas de crianza, valores, hábitos y costumbres de las familias de los niños/as y así poder interpretar sus características, necesidades y posibilidades.

La escuela infantil debe asumir la cultura del contexto social inmediato, sólo así encontrará armonía y coherencia en el contexto educativo escolar.

Un aspecto importante dentro de la Educación Infantil, y que no presta atención el sistema educativo, es la incorporación al mundo de los afectos, emociones y la vida de relación social. Esta hace referencia a las relaciones interpersonales, al progreso de la vida afectiva y la búsqueda del equilibrio emocional.

La Educación Infantil debe actuar como contexto en el que el clima socio-afectivo sea corrector de déficit, además de contribuir a que el crecimiento intelectual no evite el desarrollo armónico de los sentimientos positivos como la solidaridad y la conducta pro social.

Las niñas/os pequeños en las escuelas infantiles.

La escuela infantil es un tramo del sistema educativo que comienza a ser considerado como un período de educación peculiar y de mucha relevancia. Desde el comienzo de la escolarización obligatoria, la escuela ha sido entendida como un lugar donde se aprenden conocimientos y habilidades específicos que la sociedad valora útiles para la integración en el mundo social, así como un contexto de desarrollo y progreso personal.

Con la incorporación de la mujer al trabajo y los cambios en la vida doméstica las sociedades industriales se han planteado estudiar y atender a la Educación Infantil. Hasta hace poco la familia eran los depositarios de la responsabilidad del desarrollo de los niños, su función educativa se concretaba en lograr que los niños conocieran y dominaran hábitos de conducta dentro de los propios procesos de crianza -motricidad fina, control de esfínteres, etc.-, además del proceso de desarrollo del lenguaje -muy relacionado con las actividades de la escuela en lo referente a la adquisición simbólica-, la adquisición de capacidades de comprensión y comunicación social, desarrollo y dominio psicomotor, hábitos de atención y respuesta a las demandas de los adultos, interacción personal compleja ya que unos padres están más bien formados que otros, etc.

Otro aspecto relevante dentro de la familia son las prácticas educativas que pueden influir tanto positiva -haber ayudado en su desarrollo personal- como negativamente -haber limitado potencialidades que el niño tenía al nacer-. Por tanto es fundamental la educación de los niños/as desde los primeros años de su vida.

Con esto no se quiere decir que la Educación Infantil deba ser un corrector de determinadas situaciones familiares, sino que se debe atender socialmente desde el principio la educación de los niños/as e incorporarla adecuadamente al sistema educativo y para ello debe existir un lazo de unión entre familia-escuela.

Una característica de la educación Infantil es la necesaria armonía y la buena comunicación que debe existir entre el contexto familiar y el centro educativo. El

niño pequeño por su propia inmadurez y heteronomía no puede ser comprendido fuera de su contexto ya que este nos da las claves de la personalidad y la disponibilidad educativa del niño/a. Para ello hace falta conocer y comprender los sistemas de crianza, valores, hábitos y costumbres de las familias de los niños/as y así poder interpretar sus características, necesidades y posibilidades.

La escuela infantil debe asumir la cultura del contexto social inmediato, sólo así encontrará armonía y coherencia en el contexto educativo escolar.

Un aspecto importante dentro de la Educación Infantil, y que no presta atención el sistema educativo, es la incorporación al mundo de los afectos, emociones y la vida de relación social. Esta hace referencia a las relaciones interpersonales, al progreso de la vida afectiva y la búsqueda del equilibrio emocional.

La Educación Infantil debe actuar como contexto en el que el clima socio-afectivo sea corrector de déficit, además de contribuir a que el crecimiento intelectual no evite el desarrollo armónico de los sentimientos positivos como la solidaridad y la conducta pro social.

El desarrollo, un objetivo de la educación infantil.

Los objetivos de un proceso educativo no son sólo la transmisión de conocimientos, sino el desarrollo de la autonomía personal, potencialidad cognitiva y maduración socio-afectiva. La educación y el desarrollo no son procesos separados en ningún tramo del sistema, deben estimular y optimizar las posibilidades de progreso personal.

Una concepción importante en la Educación Infantil es la relación existente entre aprendizaje y el desarrollo, hoy consideramos que el aprendizaje es el motor de desarrollo y que todo desarrollo lleva implícito un aprendizaje. El aprendizaje y el desarrollo personal debe constituir la preocupación dominante con variadas actividades, tareas, ejercicios y juegos; todas ellas que se deriven de un sistema de comunicación y convivencia para que los niños/as tengan experiencias enriquecedoras en su vida.

El Desarrollo Psicomotor

El niño necesita desarrollar su cuerpo como fundamento de su crecimiento y como dominio de su propia situación en este mundo. Cuando el niño se convierte en un escolar, no domina aún muchas habilidades motoras y de expresión corporal que necesita desplegar. El contexto espacial, que debe ser sensible a las necesidades, y las rutinas diarias se convierten en escenarios para poder expresarse y donde la maduración psicomotora debe recibir una continua estimulación. Por ejemplo, se debe contar con un espacio amplio y dotado de materiales que permita desarrollar

retos psicomotores -motricidad fina (arrastrarse, saltar, balancearse, etc.) y gruesa (manipulación, equilibrio, etc.)- que son estimulantes para el niño/a.

Hay que tener en cuenta otros elementos aparte del niño, como son los educadores, el centro, el clima, la actividad, la metodología, el tiempo, el espacio, etc. Todos estos factores se articulan entre sí y se hacen realidad en la vida cotidiana del centro, constituyendo una Institución que tiene rasgos específicos.

El juego como factor de desarrollo.

El juego es una actitud ante los objetos, los otros y ante nosotros mismos que marca la situación de tal forma que decimos que "estamos jugando". Es una actividad natural, un comportamiento en el que el uso de los objetos y las acciones no tiene un objetivo obligatorio para el niño, es decir, supone un "hacer sin obligación" de tal forma que esta capacidad de hacer refleja para el propio niño y para los que les rodean la dimensión humana de la libertad frente al azar y la necesidad. Es un factor de desarrollo que ejercita la libertad de elección y de ejecución de actividades espontáneas y eso proporciona al ser humano la dimensión de ser libre, activo y seguro.

El juego deja de ser adaptativo y se convierte en un proceso simbólico de comunicación social; a través de él, el niño logra el autodomínio y la precisión de movimientos que requiere para sentirse integrado en su medio a la vez que autónomo y libre en sus desplazamientos. El juego psicomotor modela y regula la capacidad perceptiva del niño al verse capaz y libre de actuar en un medio, que reconoce como propio, porque lo explora a través de su movimiento.

El juego simbólico, según Piaget, ingresa a los niños/as en el mundo de las ideas, en el mundo de la verdadera inteligencia humana. Con esto los niños/as comienzan a aprender reglas que prescriben las actividades y los procesos humanos. La regla es el conjunto de normas internas de una actividad lúdica, que la define y diferencia de cualquier cosa.

Estar jugando presupone atravesar la línea divisoria que separa lo que no es juego de lo que sí es. Juego nace de la realidad que rodea al niño, de la cual toma sus elementos y nunca se aleja de ella más allá que lo preciso para volver a ella de nuevo, recrearla y enriquecerla.

Los juegos infantiles pueden ser serios, en el sentido de exigir y provocar actitudes rigurosas en los niños/as, sin que por ello dejen de ser juegos. Por eso, no hay que confundir toda actividad infantil con juego; los niños son perfectamente conscientes de cuando están jugando y cuando no, hay que ser respetuosos y partir de que no todo acto puede ser un juego ni todo acto está fuera de juego.

El juego siempre es interesante y significativo para el niño, ya que si se pierde interés la actividad deja de tener significado y el juego muere como tal. El juego tiene motivación y esto lo convierte en una poderosa herramienta de crecimiento y desarrollo personal.

Vigotski define la actividad como un núcleo central para explicar la naturaleza sociocultural de muchos procesos psicológicos y especialmente el entramado de relaciones, sentimientos, percepciones y conocimientos que constituyen los micro-contextos en los cuales se produce el aprendizaje y el desarrollo de los niños. El entramado de relaciones interpersonales que rodea toda actividad humana le proporciona su sentido sociocultural. Hay actividades que tienen un solo sentido lúdico y placentero, pero están tan bien incorporadas a los sistemas de vida que les damos pleno sentido cultural y espiritual. Son también de esta categoría las actividades de diversión, de tiempo libre, artísticas o culturales.

Los niños/as perciben la actividad incluida en un contexto de relaciones interpersonales que es lo que le da verdadero sentido social y personal a la acción. Toda actividad en la que un niño está incluido proporciona un campo de intereses que pueden ser explorados a través del juego.

El juego proporciona recursos suficientes para participar en muchas actividades sin un despliegue económico muy grande. Algunas requieren la presencia de determinados objetos y materiales, un espacio concreto y un tiempo determinado, pero hay otras que utilizan muy pocos recursos -estas son las que en la vida real tampoco los precisa-.

Si permitimos el juego libre y espontáneo entre los niños de la clase, aparecerán juegos de reproducción de actividades humanas que constituyen el gran banco de centro de interés de los que debemos partir en la intervención educativa. Lo que debemos hacer es potenciar y permitir que los niños las realicen de forma lúdica en los rincones de juego.

La organización espacial y temporal del aula y el centro debe ser flexible y permitir que los niños aporten en el día a día a través de sus juegos sus temas de conversación y sus intereses cognitivos mediante los procedimientos que utilizan cuando están solos y se hace propuesta de juego.

El juego adquiere la fuerza necesaria para que el sujeto se implique en ella como cosa propia y subjetiva, y así se convertirá en una actividad significativa. Cada niño "se juega" sus ideas, sus intereses y sus motivaciones.

Un factor importante es la afectividad infantil en el juego, este es un factor de equilibrio emocional que proporciona a los niño/as una gama de sensaciones y emociones personales que les resultan benéficas. Las experiencias del juego

constituyen una historia de placer y autosuficiencia que permite asociar juego-felicidad y juego-alegría.

Los niños relacionan el juego con los estados de bienestar emocional y con momentos de comunicación afectiva con sus seres queridos. La participación constante entre niño-adulto en diversas situaciones va creando una línea de conciencia sobre el juego que lo convirtió en un escenario privilegiado para la satisfacción y la autocomplacencia. Muchas emociones son practicadas por los niños en sus experiencias con los adultos y con otros niños.

El juego es una caja de emociones positivas que el niño aprende desde que comienza en situaciones y experiencias lúdicas con sus cuidadores. Es importante que los centros ofrezcan situaciones diarias donde puedan practicar la alegría y desplegar un estado emocional de plena satisfacción social y personal.

También se harán presentes en escenarios lúdicos abundantes conflictos personales, sin embargo la resolución de conflictos interpersonales es una vía importante para la maduración afectiva y el progresivo equilibrio de las emociones.

Clases de juegos.

Piaget descubre el papel del juego dentro del sistema de desarrollo que él establece y describe las formas que adquieren los juegos espontáneos y los identifica con las formas que adquiere las capacidades infantiles.

Clasifica los diferentes juegos en tres apartados, dependiendo de la relación que tienen con el cambio del niño a lo largo de la vida: sensoromotor, simbólico y reglado.

* Juegos Sensoromotores: estos implican la puesta en acción de la capacidad de los niños de construir y operar desde los estímulos que en él provoca el entorno físico, los objetos y su propio cuerpo, elaborando respuestas complejas de carácter motórico-manipulativo, es decir, utilizando su cuerpo. Un ejemplo de este juego son los espontáneos. A través de estos, el desarrollo se va encontrando con su aprendizaje.

* Juego Simbólico; son todas las actividades representativas que se realizan dentro de un marco no estrictamente serio o de comportamiento acomodativo. Un ejemplo de juego simbólico son las imitaciones de movimientos, acciones, etc. Las actividades que los niños/as realizan entre tres y seis años son actividades simbólicas de carácter lúdico.

Para Piaget, el juego se diferencia de la actividad seria porque en él los niños/as no se preocupan mucho de que lo que hacen sea exactamente lo que se espera

de ellos y lo que deben hacer, ellos se relajan y se olvidan de la necesidad de ajustar su acción.

Para él, el juego simbólico es más una dimensión de expresión que un instrumento de aprendizaje.

* Juego de Reglas: Es el único juego que Piaget lo consideró de naturaleza social, este juego se refiere a un cambio en el concepto de necesidad interna que tiene todo proceso mental. Los niños/as no son capaces de pensar en forma lógica y operar razonadamente, por lo que no podrán comprender los juegos de reglas.

Los niños se pueden incluir en juegos ricos e interesantes sin tener dominado completamente las normas, esto les va a ayudar en el progreso de sus capacidades mentales, físicas y motoras.

La clasificación de los juegos de Piaget relaciona el juego y el desarrollo cognitivo, por tanto comprende la actuación de los niños dentro de los juegos, pero no es muy práctica para analizar la relación entre el juego, el desarrollo y el aprendizaje.

Valoración Personal

Considero que el juego es una actividad fundamental en la educación infantil ya que nosotros como educadores tenemos que educar a los niños a través del juego. Con este hemos aprendido que se puede estimular, fomentar en el niño actitudes de respeto, de participación, de tolerancia, etc.

Creo que el juego forma parte de la vida del niño porque es lo que le ayuda a hacerse y a descubrir el entorno que le rodea, por eso hay que potenciarlo desde edades muy tempranas. Hay padres que ven el juego como juego en sí y no como aprendizaje, considero que esas personas que creen eso no conocen las funciones que genera, piensan que deberían de enseñarles mucha materia y así es cuando los niños no aprenden nada.

Como define muy bien Escudero y Jiménez en una de sus obras , "el juego contribuye a la formación de la persona ya que responde a necesidades del proceso evolutivo".

Para concluir considero el juego una actitud activa que implica en su totalidad al niño y que refleja en este un compromiso emocional, físico e intelectual con respecto al mundo que le rodea.

La tarea que tiene que desempeñar el niño de estas edades es jugar, jugar con sus compañeros, con los maestros y con su familia. Un aspecto importante que considero es que los padres tienen que jugar con el niño y divertirse con él, deben

de reprimir la sensación de estupidez y volver a ser niños otra vez. Considero que si vuelven a su niñez ayudarán en el aprendizaje de los niños.

4.2 MARCO CONTEXTUAL

4.2.1 Información de la institución educativa para la cual se desarrollará el software

IDENTIFICACION DE LA INSTITUCION

NOMBRE: Institución Educativa Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla “COTEDIBA”

LOCALIZACIÓN: Se encuentra ubicada en la localidad suroriente del Distrito de Barranquilla y tiene su influencia sobre los siguientes barrios: Las Nieves, Santa Elena, La luz, la Chinita, Rebolo, Los trupillos y Simón Bolívar

DIRECCIÓN: La Institución Educativa Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla está ubicada en la Carrera 13 N° 27B- 11 Barrio Las Nieves.

CARÁCTER: Mixto

JORNADAS: Diurnas y Nocturna

NIVELES DE EDUCACIÓN:

El nivel de Pre-escolar

El nivel de la Básica Primaria

El nivel de la Básica Secundaria

El nivel de la Media Técnica

4.2.2 Información de la población objeto de investigación

La Institución Educativa Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla “COTEDIBA” se encuentra ubicada al sur occidente de Barranquilla, en el barrio las nieves. El entorno cuenta con una población de estrato social medio bajo, donde la mayoría de sus habitantes manejan un alto nivel de desempleo a pesar de que se encuentra a su alrededor fabricas, talleres y negocios.

En esta comunidad las mujeres son cabeza de hogar y los hombres laboran en trabajos independientes como: ventas callejeras, negocios pequeños y algunos son recolectores de basuras, los niños manejan niveles bajos de nutrición por la falta de ingresos económicos en sus hogares.

En cuanto al campo cultural en el lugar donde se encuentra situada la institución se desarrollan grandes eventos culturales más que todo en lo que tiene que ver con las festividades del carnaval, pues el barrio se identifica como cuna de la creatividad cultural en danzas, comparsas y disfraces también han ido poco a poco desarrollando el nivel académico de tal manera, que en la actual población ya se encuentran distintos niveles de profesionalismos lo que ha permitido que el factor económico de la comunidad institucional haya mejorado notablemente.

Los padres de familia de los estudiantes de jardín B del Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla se caracterizan por una pasividad en sus comportamientos, en donde los domingos se dedican a la bebida de licores y dentro del hogar no buscan un espacio lúdico entre ellos y los hijos.

4.3 MARCO METODOLOGICO

4.3.1 TIPO DE INVESTIGACION

De acuerdo con los planteamientos de esta investigación, la metodología más Adecuada para abordarla es la Investigación Tecnológica Aplicada. La cual “es una actividad orientada a la generación de nuevo conocimiento tecnológico, que puede ser aplicado directamente a la producción y distribución de bienes y servicios; que puede conducir a una innovación”

La expresión "Investigación Aplicada" hace referencia, a los estudios Científicos orientados a resolver problemas de la vida cotidiana o a controlar Situaciones prácticas.

Otra definición clara de la investigación tecnológica aplicada es: “se entendería como aquella que genera conocimientos o métodos dirigidos al sector productivo de bienes y servicios, ya sea con el fin de mejorarlo y hacerlo más eficiente, o con el fin de obtener productos nuevos y competitivos en dicho sector (irónicamente, las armas, bajo este marco, caerían dentro del sector "productivo" de "bienes" y servicios"). Sus productos pueden ser prototipos y hasta eventualmente artículos científicos publicables. En el caso de la investigación médica que mencionábamos antes, la investigación tecnológica se realizaría alrededor del desarrollo de una droga específica para la cura de una determinada dolencia. Se pretendería, evidentemente en este caso, que la droga fuera a dar al mercado. En el contexto que manejamos, si la aplicación del conocimiento no buscará acceder al sector productivo, se consideraría, o bien ingeniería o bien investigación aplicada fundamental. En este último caso podría considerarse, por ejemplo, el desarrollo de instrumentación sofisticada que coadyuvara a la solución de algún otro problema de investigación aplicada, como cierta instrumentación utilizada para las naves de investigación espacial; también en este caso caería el desarrollo de instrumentación para actividades astronómicas. Su desarrollo, por su complejidad,

Puede considerarse, investigación aplicada fundamental y no debe considerarse, en el sentido que estamos manejando, como investigación tecnológica, pues no pretendería impactar, en el sector productivo. Este resultado, sin embargo, puede convertirse en una tecnología en el momento que su dueño, la agencia espacial, o el observatorio, lo transfiera, o pretendiera transferirlo al sector productivo”⁶

⁶ Tomado de <http://www.asenmac.com/cursos/glosario.htm> el 28 de marzo de 2010

4.3.2 Técnicas e Instrumentos de recolección de la Información.

Para el diseño de esta investigación se utilizará la herramienta de la encuesta.

FICHA TÉCNICA INSTRUMENTO RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Nombre del instrumento: ENCUESTA.

PROPÓSITO: Recopilar información de la comunidad educativa Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla, COTEDIBA; con el fin de crear un Software educativo para promover la lúdica como espacio de convivencia familiar y social

Objetivos. Determinar el grado de aceptación que tenga en los miembros de la comunidad educativa la creación del Software educativo.

Población: padres de 26 estudiantes del grado Jardín B cuyas edades oscilan entre 4 y 6 años.

Muestra: 26 padres.

Tamaño de muestra: 100% de la población.

Fecha de aplicación: del 8 al 11 de Junio de 2.010.

4.3.3 Análisis de la información

4.3.3.1 TABLA DE TABULACION DE DATOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES.

RESPUESTA PREGUNTA	A		B		C		TOTAL
		%		%		%	% 100
1	8	30	18	70			26
2	4	15	6	23	16	62	26
3	5	17	3	14	18	69	26
4	9	35	15	58	2	7	26
5	5	17	12	48	9	35	26
6	8	30	16	63	2	7	26
7	10	37	16	63			26
8	8	30	18	70			26

TABLA. 1

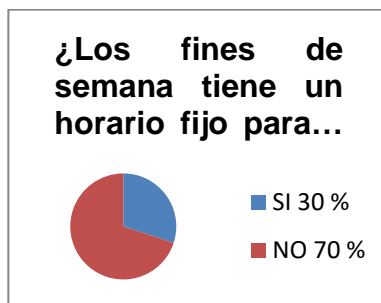
4.3.3.2 Análisis Estadístico de la encuesta aplicada a los padres.

1ª) pregunta: ¿Los fines de semana tienen especificado un horario fijo para jugar con sus hijos?

SI	NO
30 %	70 %

TABLA. 2 ¿Los fines de semana tienen especificado un horario fijo para jugar con sus hijos?

Con referencia al tiempo disponible para compartir o jugar con los hijos, se observa que el 70% no cuenta con horario fijo para jugar, y el 30% si cuenta con el horario para este fin.



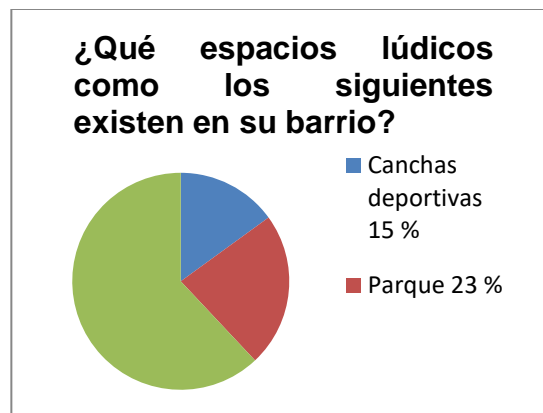
GRAFICA 2: Tiempo para jugar con los hijos.

2ª) pregunta: ¿Qué espacios lúdicos como los siguientes existen en su barrio?

CANCHAS DEPORTIVAS	PARQUES	ALQUILER DE VIDEOS JUEGOS
15 %	23 %	62 %

TABLA 3 ¿Qué espacios lúdicos como los siguientes existen en su barrio?

Con referencia a los espacios lúdicos que existen en el barrio, se observa que el 15% corresponden a canchas Deportivas, el 23% a parques y 62 % a Video Juegos.



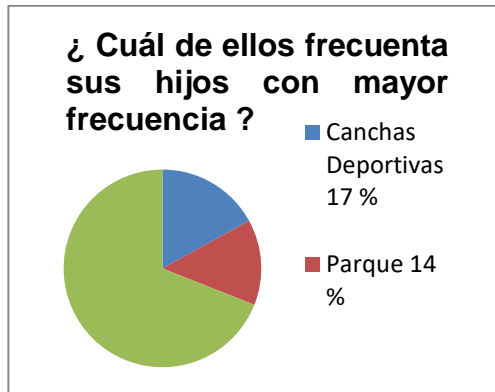
GRAFICA 3. Espacios lúdicos que existen en el barrio.

3ª) pregunta: ¿Cuál de ellos frecuenta sus hijos con mayor frecuencia?

CANCHAS DEPORTIVAS	PARQUES	ALQUILER DE VIDEOS JUEGOS
17 %	14 %	69 %

TABLA. 4 ¿cuál de ellos frecuenta sus hijos con mayor frecuencia?

Con referencia a la frecuencia con la que los hijos frecuentan los espacios lúdicos, se observa que el 17% frecuenta las canchas Deportivas, el 14% frecuenta los parques y 69 % frecuenta los alquileres de Video Juegos.



GRAFICA 4: Frecuencia de sitios lúdicos.

4ª) pregunta: ¿Qué Importancia le da usted al hecho de que sus hijos necesitan recrearse?

MUCHA	POCA	NINGUNA
35%	58%	7 %

TABLA. 5 ¿Qué Importancia le da usted al hecho de que sus hijos necesitan recrearse?

Con referencia a la importancia le que le da el padre al hecho de que sus hijos necesitan recrearse, se observa que el 35% le da mucha importancia, el 58% le da poca y el 7% no le da ninguna importancia.



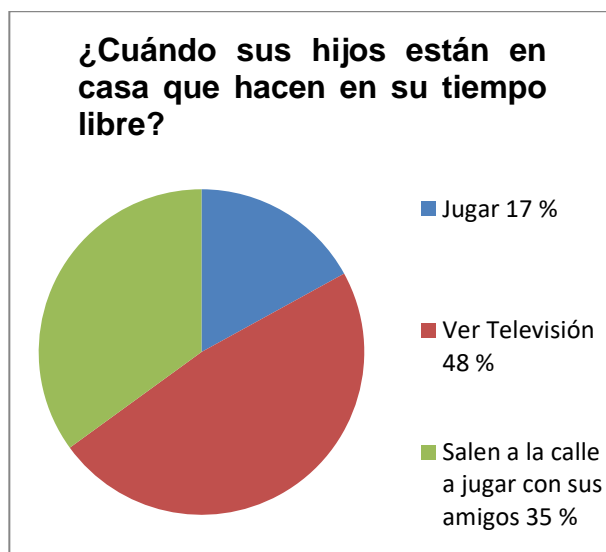
GRAFICA 5; Importancia que le da el padre a la recreación de sus hijos

5ª) pregunta: ¿Cuándo sus hijos están en casa que hace en su tiempo libre?

JUGAR	VER TELEVISION	SALEN A LA CALLE A JUGAR CON SUS AMIGOS
17 %	48 %	35 %

TABLA. 6 ¿Cuándo sus hijos están en casa que hace en su tiempo libre?

Con referencia a la utilización del tiempo libre de los hijos, se observa que el 17% se dedica a jugar, el 48 % se dedica a ver televisión y 35 % sale a jugar con sus amigos.



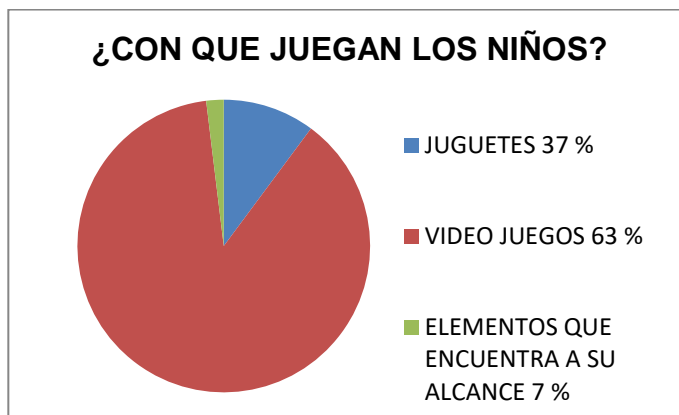
GRAFICA 6; Que hacen los hijos en su tiempo libre.

6ª) pregunta: ¿Con qué juegan sus hijos?

JUGUETES	VIDEO JUEGOS	ELEMENTOS QUE SE ENCUENTRAN A SU ALCANCE
30 %	63 %	7 %

TABLA 7. ¿Con qué juegan sus hijos?

Con referencia a lo que utilizan los niños para jugar, se observa que el 30% utiliza sus juguetes, el 63% recurre a los videos juegos, y 7% recurre a elementos que se encuentran a su alcance.



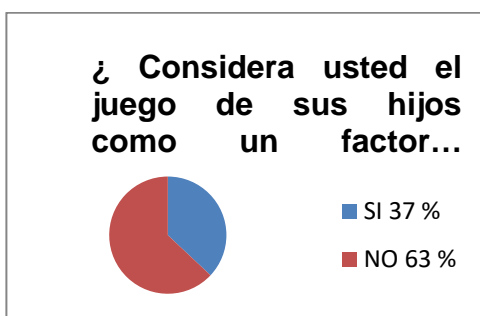
GRAFICA 7; Que Utilizan los niños para jugar

7ª) pregunta: ¿Considera usted el juego de sus hijos como un factor importante para el desarrollo integral de de ellos?

SI	NO
37 %	63 %

TABLA 8. ¿Considera usted el juego de sus hijos como un factor importante para el desarrollo integral de de ellos?

Con referencia al hecho que los padres consideran el juego como un factor importante en el desarrollo integral de sus hijos, se observa que el 37% si considera que es importante y que el 63% no lo consideran importante.



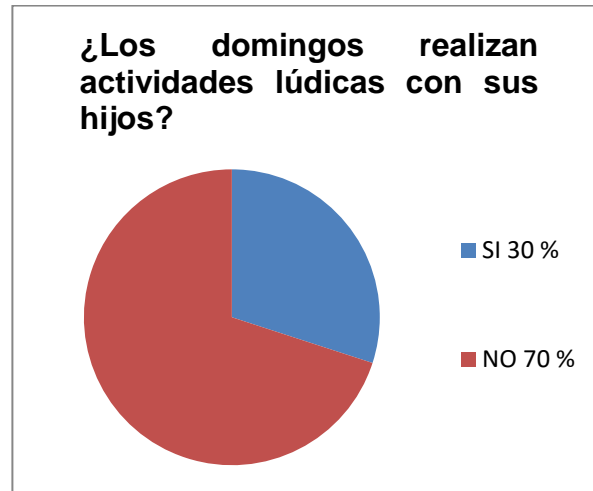
Grafica 8; El Juego como Factor importante para el desarrollo integral de los hijos.

7ª) pregunta: ¿Los domingos realizan actividades lúdicas con sus hijos?

SI	NO
30 %	70 %

TABLA 9. ¿Los domingos realizan actividades lúdicas con sus hijos?

Con referencia al hecho de si realizan actividades lúdicas con sus hijos los domingos, se observa que el 30% si lo hace, mientras que el 70% no lo hace.

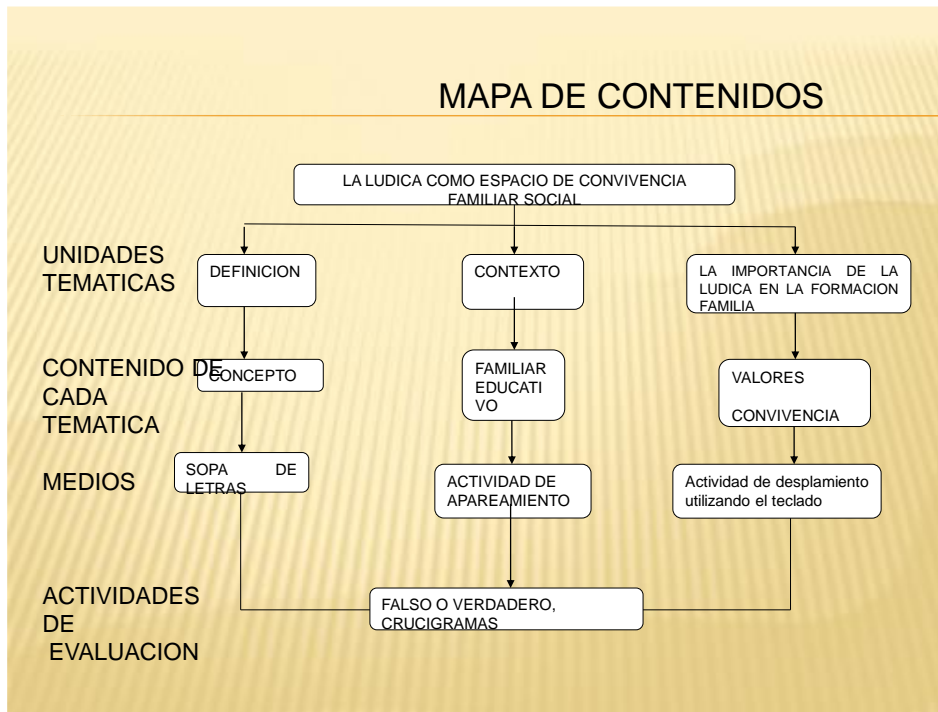


GRAFICA 9; Actividades Lúdicas que realizan los niños el domingo

4.3.4 Evidencias de Diseño

4.3.4.1 Mapa de contenido

Grafica 10: Mapa de contenido



4.3.4.2 Descripción del software.

El software educativo para promover la lúdica como espacio de convivencia familiar y social está diseñado en flash, versión 8.

Consta de una pantalla inicial con seis links que permiten las opciones de orientar al estudiante, en todo lo referente al aprendizaje basado en la lúdica.

Estos links muestran:

- La Definición
- El contexto
- Su importancia.
- La implementación de ludotecas
- Actividades con animales y operaciones con el ratón.

El primer link denominado definición de la lúdica, la define como una interpretación del aprendizaje basado en el juego, y es sobre este aparte que se explica a través de cuatro pantallas con el aporte de distintos autores.

El segundo link denominado el contexto de la lúdica la enmarca en un contexto educativo desde la óptica de la aprehensión del conocimiento basado en lo amigable para los estudiantes. Sobre este contexto se hace explicación en cuatro pantallas, referente al contexto educativo y su entorno.

El tercer link denominado la importancia de la lúdica presenta en estas pantallas lo bien que le hace al proceso de aprendizaje de los niños o de estudiantes de la primera infancia. Se muestra también como se articula con las áreas y los aportes que deja al trabajar de manera lúdica.

El cuarto link denominado la implementación de las ludoteca; muestra las características que debe tener este escenario. De igual manera se presenta los elementos constitutivos y aportantes en el proceso de aprendizaje basado en el juego.

El quinto link denominado actividades tiene la opción de dos actividades con animales las cuales se operen con el ratón y con el teclado:

En la primera actividad se presenta la situación de que hay tres animales que deben cumplir con una condición. Cabe anotar que solamente uno es el correcto y que el estudiante, mediante el puntero del mouse, debe hacer la elección correcta.

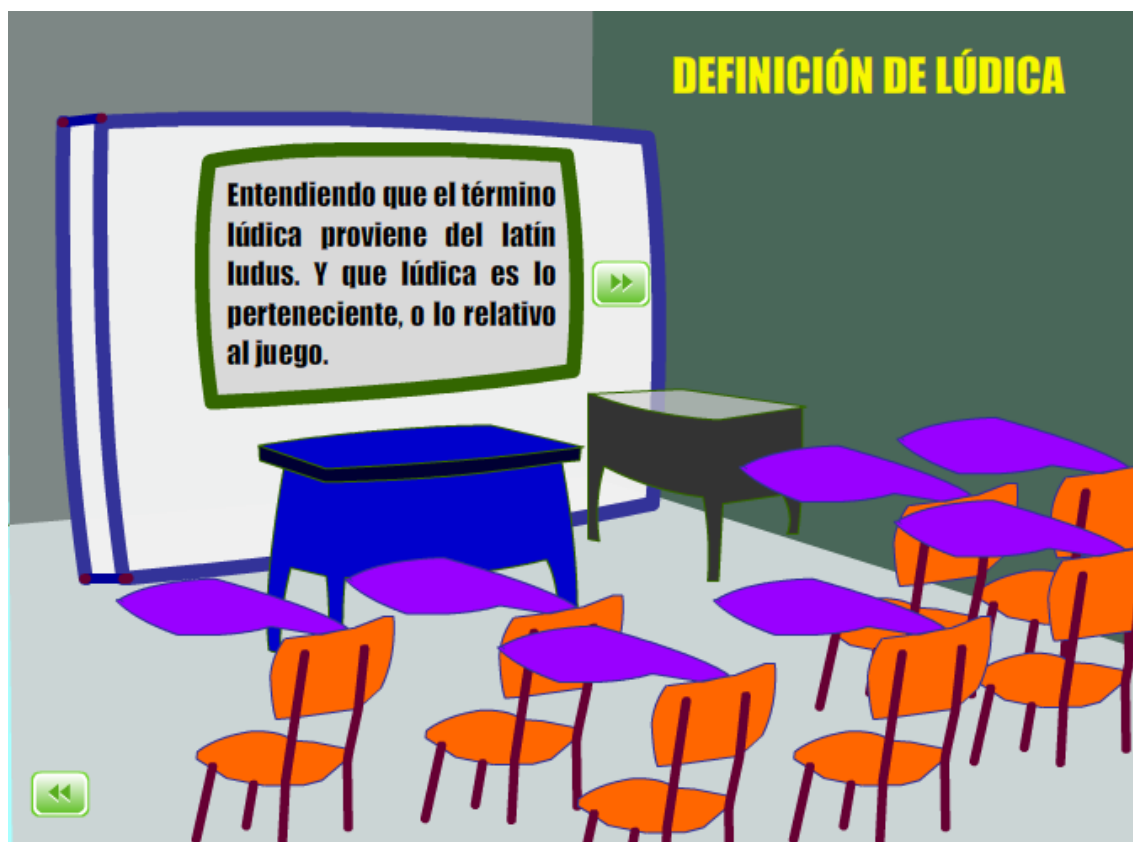
En este caso, el estudiante al colocar la respuesta correcta sobre la pregunta que se le hace, se muestra un mensaje de que ha sido correcta su elección. Mientras que el estudiante no coloque en la correcta no se despliega ningún mensaje.

En la segunda actividad, el teclado deberá guiar al estudiante hacia la respuesta de una pregunta que se hace en el aplicativo. Esta elección se hace a través de la orientación de un animalito llamado tortuga, que recorre la pantalla en búsqueda de la respuesta correcta. En el caso en el que el estudiante mueva la tortuga hacia la respuesta correcta de la pregunta, mostrara un mensaje de acierto, indicando que es CORRECTA la respuesta elegida.

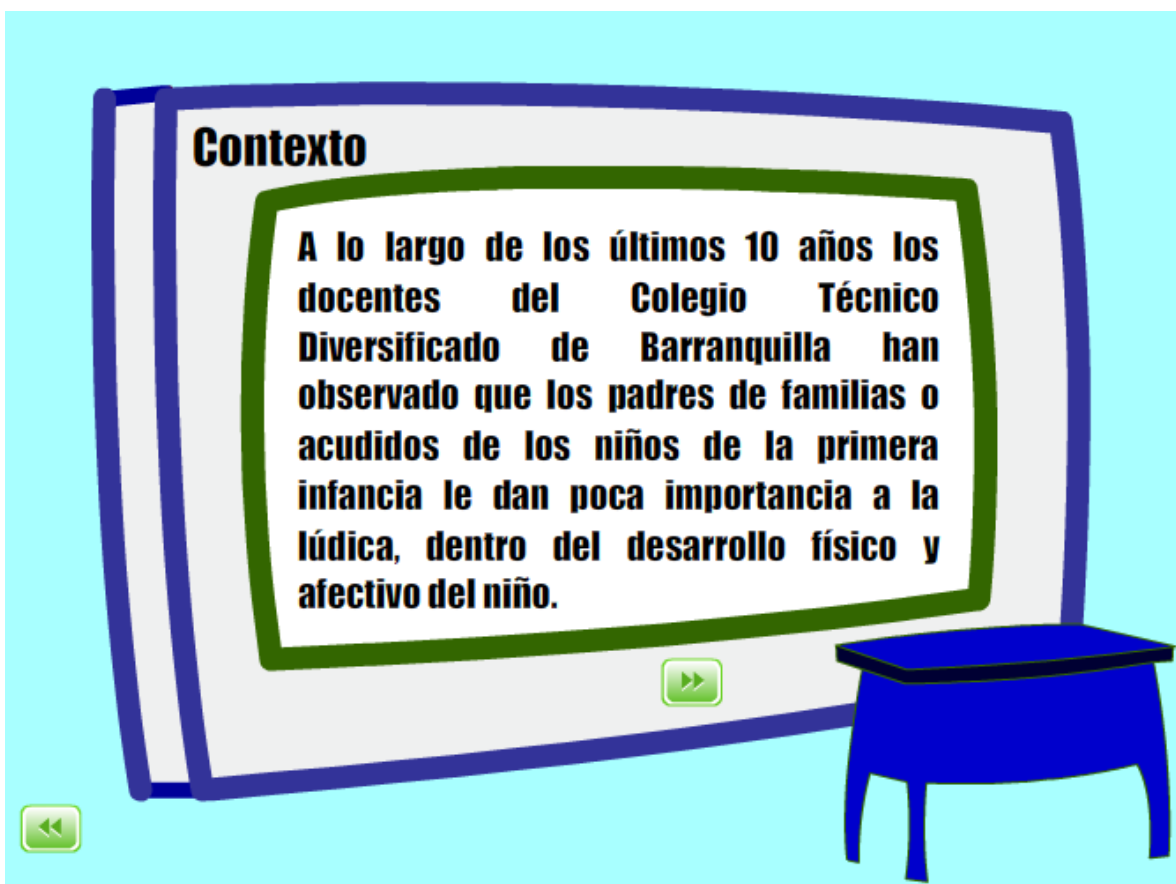
Interface nº1. Pantalla Inicial del aplicativo



Grafica 13. Pantalla Inicial



GRAFICA 14. Definición de Lúdica

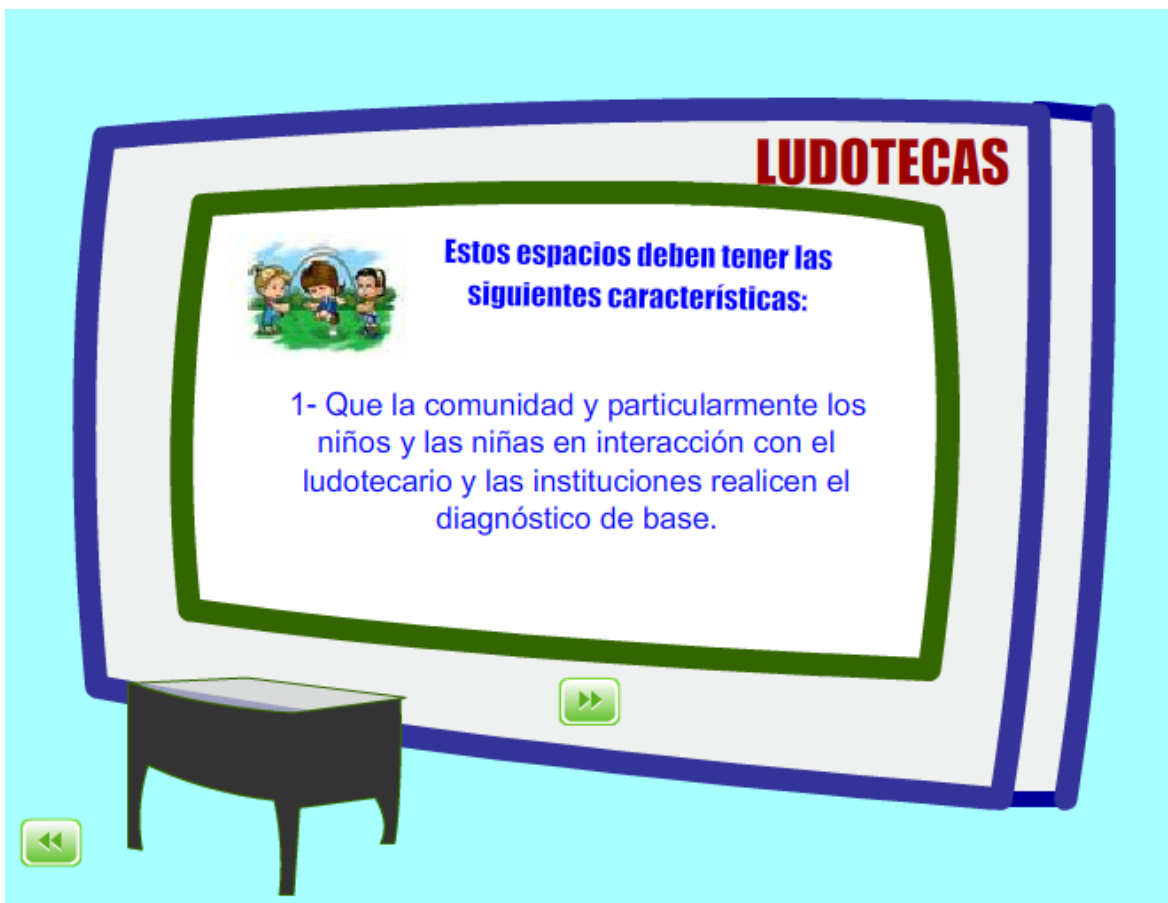


Grafica 15. Contexto de la Lúdica

Interface nº 4. Opción de Importancia de la Lúdica en el aula de clases



Grafica 16. Importancia de la Lúdica



Grafica 17. Ludotecas



Grafica 18. Actividad de Apareamiento.

Interface nº 7. Opción de Actividad de juego de la tortuga



Grafica 19. Actividad de Desplazamiento.

4.3.5 Requerimientos Técnicos

- a) Describir hardware/software necesaria para ejecutar el sitio web
- b) Resolución de Pantalla
- c) Descripción de Software

a) Procesador Pentium III con mínimo 512 Megabyte de memoria RAM disponibles, mínimo 40 Megabyte en disco duro poseer unidad lectora de CD ROM debe tener un adaptador SVGA o superior (SUPER VIDEO GRAPHIS ADAPTOR) preferiblemente Windows XP o superior

b) La pantalla Para la utilización de este aplicativo se debe configurar a una resolución de 1024 por 768 a 16bt como mínimo esto hará que se visualice de manera óptima las imágenes y los videos.

- c) Debe tener los siguientes plugins instalados
 - Macromedia shock ware
 - QuickTime
 - Adobe acrobat reader
 - Maquina virtual de java

BIBLIOGRAFÍA:

- ANCÍN, M.T. (1989): Cuerpo, espacio, lenguaje. Ed. Narcea. Madrid.
- ARRANZ, J.D. (1995): Juegos al aire libre. Educación Infantil y Primaria. Ed. Escuela Española. Madrid.
- GUTIERREZ, R. (1997): El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid.
- OPPENHEIM, J.F. (1990): Los juegos Infantiles. Ed. Martínez Roca. Barcelona.
- SPENCER, Z.A. (1976): 150 Juegos y actividades Preescolares. Ed. CEAC. Barcelona.

EDUTEKA.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Software>

Thoughts on "Educaional Software

http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash

<http://www.eumed.net/rev/ced/index.htm>

Cuadernos de educación y desarrollo
revista académica semestral vol. 2, nº 20 (octubre 2010)

ANEXO A:

Estructura ficha técnica instrumentos de recolección de información.

ENCUESTA

En compañía de mamá, papá y hermanos favor contestar los siguientes interrogantes.

1) ¿Los fines de semana tiene especificado un horario fijo para jugar con sus hijos? SI_____ NO_____

2) ¿Que espacios lúdicos como los siguientes existen en su barrio?

Canchas deportivas_____ Parque_____ Alquiler de videos juegos_____

3) ¿cuál de ellos frecuenta sus hijos con mayor frecuencia?

Canchas deportivas_____ Parque_____ Alquiler de videos juegos_____

4) ¿Qué Importancia le da usted al hecho de que sus hijos necesitan recrearse?

Mucha___ Poca___ Ninguna_____

5) ¿Cuándo sus hijos están en casa que hace en su tiempo libre?

Jugar _____ Ver Televisión_____ Salen a calle a jugar con sus amigos_____

6) ¿Con qué juegan sus hijos?

Juguetes: ___ Video Juegos: ___ Elementos que se encuentran a su alcance: ___

7) ¿Considera usted el juego de sus hijos como un factor importante para el desarrollo integral de de ellos?

SI_____ NO_____

8) Los domingos realizan actividades lúdicas con sus hijos

SI _____ NO_____

ANEXO B

Cronograma de tareas para el desarrollo de la investigación en las cuatro etapas.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ETAPAS	AÑO 2010							AÑO 2011		
	J	J	A	S	O	N	D	E	F	M
Elaboración del Anteproyecto	X	X	X							
Elaboración del <i>Marco referencial</i>				X						
Desarrollo metodológico del proyecto	X	X	X	X	X	X			X	
Presentación de los resultados									X	
Sustentación										X

ANEXO C
MANUAL DE USUARIO

A continuación se describen las pantallas del Software.

PANTALLA INICIAL



IMAGEN No 1. Pantalla inicial del aplicativo

DESCRIPCION

Esta es la pantalla inicial del software y se constituye en la pantalla que presenta seis (6) opciones que orientan al estudiante, todo lo referente al aprendizaje basado en la lúdica. Este muestra el contexto, su importancia, la implementación de ludotecas y actividades que hacen del aprendizaje, un proceso atractivo para el estudiante, al interactuar con animales y operaciones con el ratón.

OPCION DE DEFINICIONES



IMAGEN No 2. Pantalla de Definición de la Lúdica

DESCRIPCIÓN

La lúdica es definida como una interpretación del aprendizaje basado en el juego, y es sobre este aparte que se explica en este conjunto de cuatro pantallas el cómo se define por distintos autores.

OPCION DE CONTEXTO DE LA LÚDICA

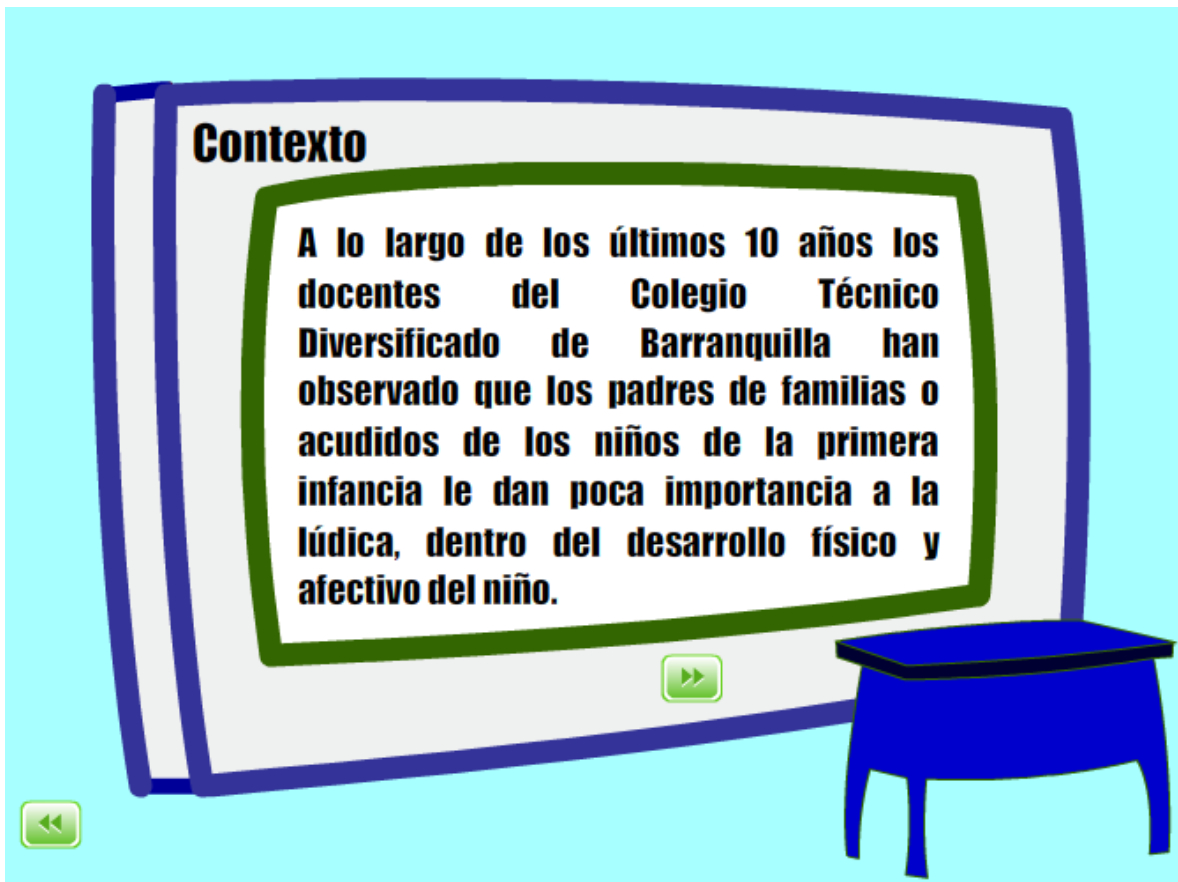


IMAGEN No 3. Contexto de la lúdica

DESCRIPCIÓN

La lúdica se enmarca en un contexto educativo desde la óptica de la aprehensión del conocimiento basado en lo amigable para los estudiantes.

Sobre este contexto se hace explicación en cuatro pantallas, referente al contexto educativo y su entorno.

OPCION DE IMPORTANCIA DE LA LÚDICA EN EL AULA DE CLASES



IMAGEN No 4. Importancia de la lúdica en el aula de clases

DESCRIPCIÓN

Sobre la importancia de la lúdica, se presenta en esta pantalla lo bien que le hace al proceso de aprendizaje de los niños o de estudiantes de la primera infancia. Se muestra también como se articula con las áreas y los aportes que deja al trabajar de manera lúdica.

OPCION DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LAS LUDOTECAS

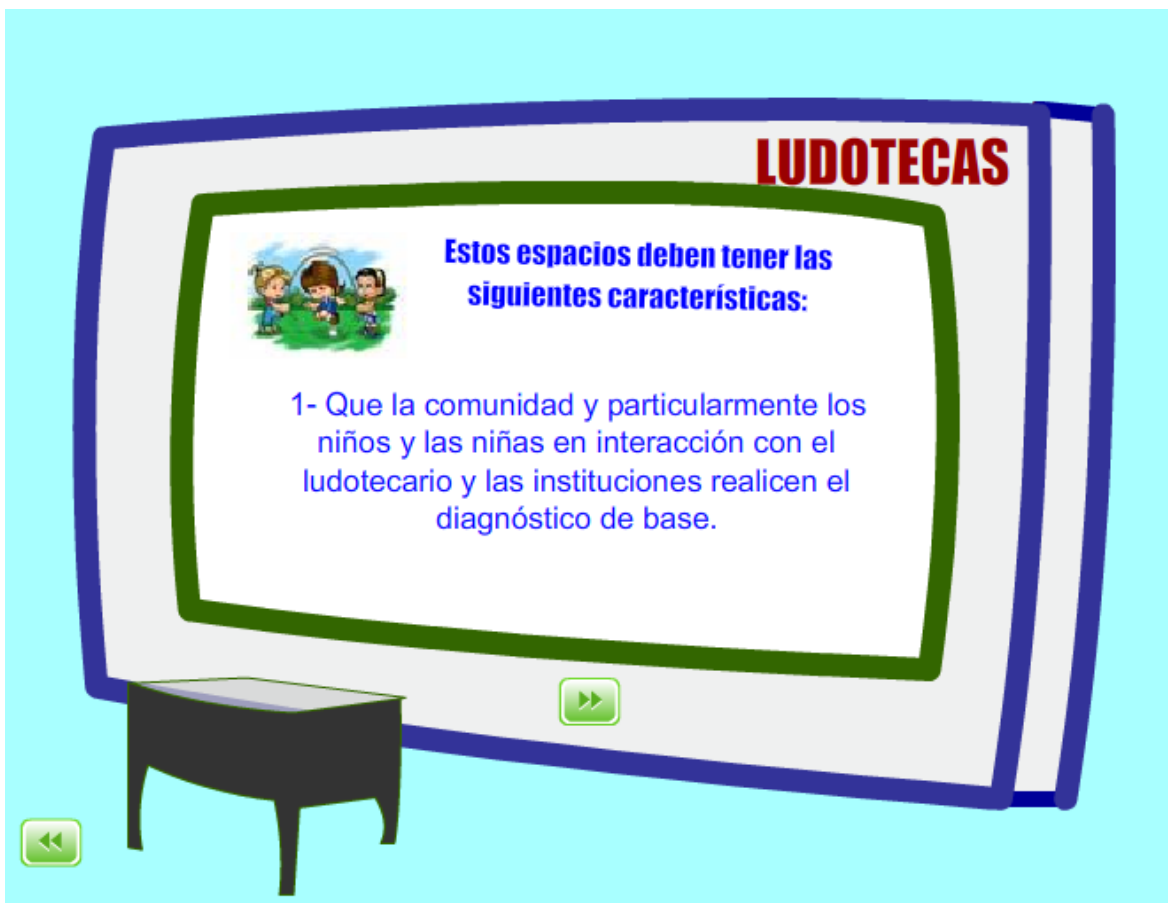


IMAGEN No 5. Implementación de las ludotecas

DESCRIPCIÓN

Sobre este aspecto de las Ludotecas, en esta pantalla se muestran las características que debe tener este escenario. De igual manera se presenta los elementos constitutivos y aportantes en el proceso de aprendizaje basado en el juego.

OPCION DE ACTIVIDAD DE APAREAMIENTO



IMAGEN No 6. Actividad de apareamiento.

DESCRIPCIÓN

En esta pantalla se presenta la situación de que hay tres animales que deben cumplir con una condición. Cabe anotar que solamente uno es el correcto y que el estudiante, mediante el puntero del mouse, debe hacer la elección correcta.

Más adelante se muestra la elección correcta.

PANTALLA DE OPCION ACERTADA



IMAGEN No 7. Opción acertada por parte del estudiante.

DESCRIPCIÓN

En este caso, el estudiante al colocar la respuesta correcta sobre la pregunta que se le hace, se muestra un mensaje de que ha sido correcta su elección. Mientras que el estudiante no coloque en la correcta no se despliega ningún mensaje.

OPCIÓN DE ACTIVIDAD DE JUEGO DE LA TORTUGA



IMAGEN No 8. Actividad de juego utilizando el teclado.

DESCRIPCIÓN

En este caso, el estudiante deberá guiar al estudiante hacia la respuesta de una pregunta que se hace en el aplicativo. Esta elección se hace a través de la orientación de un animalito llamado tortuga, que recorre la pantalla en búsqueda de la respuesta correcta.

PANTALLA DE ACIERTO DE LA TORTUGA



IMAGEN No 9. Escogencia de error en la opción.

DESCRIPCIÓN

El estudiante, al pulsar las teclas y llevando la tortuga hasta la opción incorrecta, muestra una pantalla que dice que ha cometido un error.

En ese caso el estudiante tiene la opción de corregir el rumbo de la tortuga hacia una opción correcta.

OPCIÓN ACERTADA



IMAGEN No 10. Escogencia de opción acertada.

DESCRIPCIÓN

En el caso en el que el estudiante mueva la tortuga hacia la respuesta correcta de la pregunta, mostrara un mensaje de acierto, indicando que es CORRECTA la respuesta elegida.

En este caso se muestra en pantalla que ha contestado bien.

ANEXO D

MANUAL TECNICO O DE INSTALACION

REQUERIMIENTOS MINIMOS.

- Procesador Pentium III con mínimo 512 Megabyte de memoria RAM disponibles, mínimo 40 Megabyte en disco duro.
- Poseer unidad lectora de CD ROM
- Debe tener un adaptador SVGA o superior (SUPER VIDEO GRAPHIS ADAPTOR)
- Preferiblemente Windows XP o superior
- Debe tener los siguientes plugins instalados:
 1. Macromedia shock ware
 2. QuickTime
 3. Adobe acrobat reader
 4. Maquina virtual de java

RESOLUCION DE PANTALLA.

Para la utilización del aplicativo la pantalla para la utilización de este aplicativo se debe configurar a una resolución de 1024 por 768 a 16bt como mínimo, esto hará que se visualice de manera óptima las imágenes y los videos.

FORMA DE INSTALACION.

- Encienda su computador y periféricos e inicie Windows.
- Inserte el disco en la unidad de CD ROM.
- El software de instalación se ejecuta automáticamente, si no ocurre, ubíquese en la ventana del explorador de Windows, seleccione la unidad de CD, ubique el archivo AUTORUN.EXE y presione enter

DESINSTALACION

Si se desea desinstalar el aplicativo, diríjase a la carpeta panel de control, escoja el icono Agregar/Remove programas y luego la pestaña Instalar o Desinstalar, actívela y seleccione de la lista el nombre del aplicativo, realizado esto oprima Agregar/remove y continúe las instrucciones.

ANEXO E
RESÚMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN
R. A. I.
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y TELEMÁTICA
2011

TITULO:

DISEÑO E IMPLEMENTACION DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA PROMOVER LA LUDICA COMO ESPACIO DE CONVIVENCIA FAMILIAR Y SOCIAL DIRIGIDO A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS ESTUDIANTES DE JARDIN B DEL COLEGIO TECNICO DIVERSIFICADO DE BARRANQUILLA, UTILIZANDO EL PROGAMA DE FLASH

AUTORES:

DINETH PATIÑO ARRIETA

FLOR SANCHEZ DE MOLANO

JOSE RAMÓN DE LA HOZ SANJUAN

DIRECTOR

EDUARD MOZUCA

PALABRAS CLAVES:

Lúdica, Aprendizaje, Convivencia, Comunidad Educativa.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar un software educativo para promover la lúdica como espacio de convivencia familiar y social dirigido a los padres de familia de los estudiantes de Jardín B del Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla, utilizando el programa flash.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Recolectar información acerca de las problemáticas lúdicas que afectan a los alumnos del Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla.
- Analizar la información y diagnosticar cómo inciden los conceptos errados que poseen los miembros de la familia con relación a los espacios de convivencia de los niños y niñas pertenecientes al preescolar del Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla.
- Diseñar un software educativo utilizando flash, para sensibilizar a los padres de los niños y niñas de jardín B sobre el significado de la lúdica como espacio de convivencia familiar y social.
- Desarrollar el software educativo que permita programar, realizar y aplicar actividades que acerquen a los padres con la lúdica.

MACO REFERENCIAL

MARCO TEORICO

Se denomina software educativo al destinado a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y que, además, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

Así como existen profundas diferencias entre las filosofías pedagógicas, así también existe una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo, atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje: educador, aprendiz, conocimiento, computadora.

MARCO LEGAL

La propuesta se apoya en las Leyes que regulan la implementación de materiales educativos computarizados, a nivel internacional y a nivel nacional, en la Constitución Política, La Ley 115 de 1994 o Ley general de Educación.

RECOMENDACIONES

Una de las recomendaciones de esta investigación consta de sugerir a quienes emplean este software, acompañar con lecturas guiadas en clase, a fin de mantener la concordancia entre lo observado en el software y los procesos de aprendizaje que puedan darse al interior de determinada temática.

CONCLUSIONES

Las nuevas tecnologías han aportado una nueva forma de entretenimiento, inversión y juego, por lo tanto aunque no todo está dicho sobre este tema, si podemos permitir, con algunas precauciones, (especialmente en los más jóvenes) la utilización de estos recursos tecnológicos, durante sus momentos de ocio.

Cada vez es más frecuente que los niños y niñas vivan en ambientes mucho más ricos en medios de comunicación e información; sus habitaciones y la casa en general, están dotadas de vídeos, televisión por cable, consolas de videojuegos y ordenadores personales. (Livingston citado por Sanger 1999).

Adicionalmente se añade a esto una realidad evidente, las nuevas tecnologías de la comunicación e información ha generado en la actualidad una nueva forma de juego. El individuo, especialmente los jóvenes y los niños, tienen opciones que le permiten variar los medios u objetos lúdicos que manipula durante su juego.

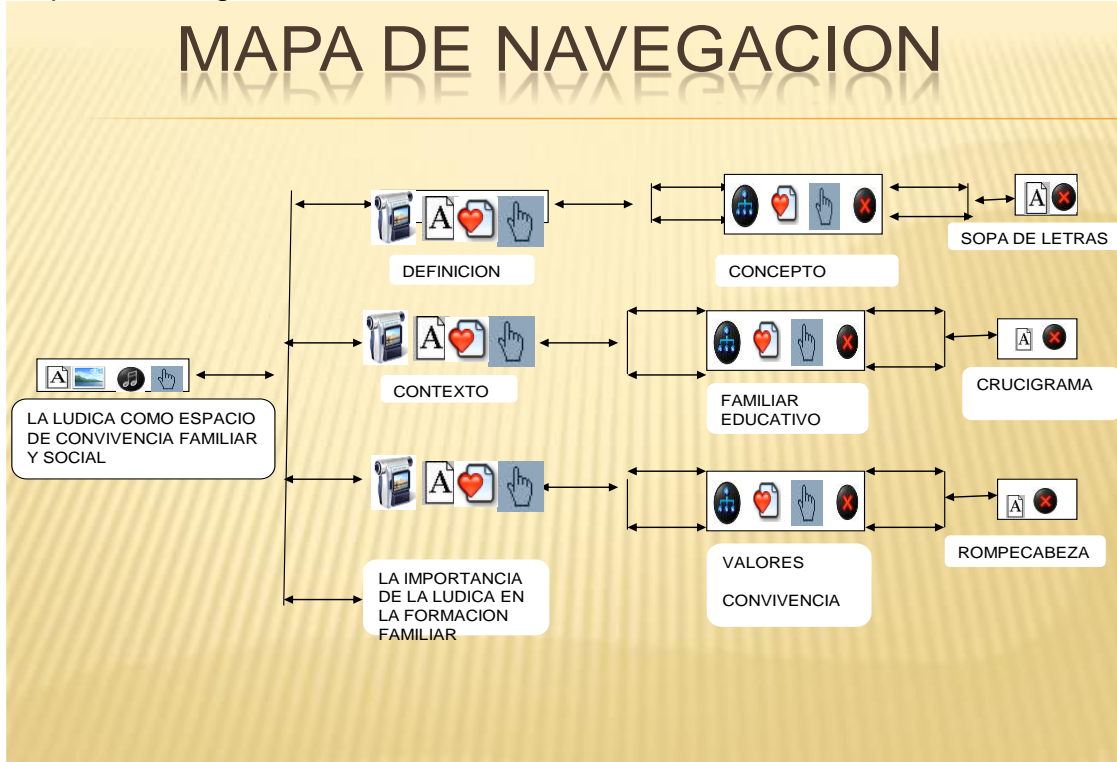
Es por ello que es necesario descubrir y estudiar las incidencias que tienen los videojuegos en el niño y/o joven que juega. Aunque se continúa investigando sobre los videojuegos hasta el día de hoy, a partir de los autores citados podemos afirmarlos siguientes enunciados a favor de los videojuegos al estimular o/y reforzar las conductas positivas del usuario así como el aprendizaje de habilidades favorables:

- Se ha comprobado que cuando el niño juega con videojuegos éste desarrolla habilidades y destrezas propias de la psicología social que inciden el proceso enseñanza-aprendizaje, de las cuales se mencionan las siguientes:
- Su capacidad para emplear símbolos aumenta, ya que por medio de estos juegos, puede representar diferentes fenómenos, analizar sus experiencias conscientes, planear, imaginar y actuar de manera previsoramente.
- El jugador, utiliza sus procesos de autorregulación de tal manera que puede controlar, seleccionar y organizar las influencias externas de modo que no se limita a reaccionar ante las situaciones lúdicas que tiene durante el juego.
- El sujeto interactúa con el entorno, de forma que durante el juego la persona maneja las riendas de la situación y establece los límites de su autonomía.

BIBLIOGRAFIA

- ANCÍN, M.T. (1989): Cuerpo, espacio, lenguaje. Ed. Narcea. Madrid.
- ARRANZ, J.D. (1995): Juegos al aire libre. Educación Infantil y Primaria. Ed. Escuela Española. Madrid.
- GUTIERREZ, R. (1997): El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid.
- OPPENHEIM, J.F. (1990): Los juegos Infantiles. Ed. Martínez Roca. Barcelona.
- SPENCER, Z.A. (1976): 150 Juegos y actividades Preescolares. Ed. CEAC. Barcelona.

Mapa de Navegación:

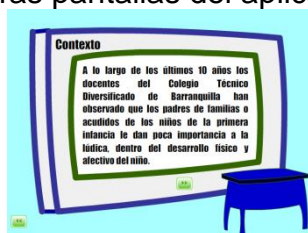


Aplicativo:



Esta es la pantalla inicial del software y se constituye en la pantalla que presenta seis (6) opciones que orientan al estudiante, todo lo referente al aprendizaje basado en la lúdica. Este muestra el contexto, su importancia, la implementación de ludotecas y actividades que hacen del aprendizaje, un proceso atractivo para el estudiante, al interactuar con animales y operaciones con el ratón.

A continuación se muestran otras pantallas del aplicativo:



ANEXO F
Artículo Científico

DISEÑO E IMPLEMENTACION DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA
PROMOVER LA LUDICA COMO ESPACIO DE CONVIVENCIA FAMILIAR Y
SOCIAL DIRIGIDO A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS ESTUDIANTES DE
JARDIN B DEL COLEGIO TECNICO DIVERSIFICADO DE BARRANQUILLA,
UTILIZANDO EL PROGAMA DE FLASH

DINETH PATIÑO ARRIETA - FLOR SANCHEZ DE MOLANO – JOSE RAMON DE
LA HOZ SANJUAN

PALABRAS CLAVES

Lúdica, Aprendizaje, Convivencia, Comunidad Educativa.

INTRODUCCIÓN: A lo largo de los últimos 10 años los docentes del Colegio Técnico Diversificado de Barranquilla han observado que los padres de familias o acudidos de los niños de la primera infancia le dan poca importancia a la lúdica, dentro del desarrollo físico y afectivo del niño.

Entendiendo que el término lúdica proviene del latín ludus. Y que lúdica es lo perteneciente, o lo relativo al juego. Y en pedagogía el concepto de lúdica se refiere a la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, exprese y producir en sus semejantes una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Se evidencia que la no importancia de la lúdica por parte de los padres de familia en el contexto familiar afecta a los niños de la primera infancia porque dentro del hogar no se nota que existan espacios lúdicos entre los padres y los hijos generando un distanciamiento físico y psicológico en dicha relación que conlleva a una precaria comunicación entre padre e hijo.

Los padres de familia no le dan importancia a lúdica dentro del desarrollo físico y socio afectivo del niño por que el padre de familia tiene el concepto que a través del juego no se aprende sino que se pierde el tiempo o es solo una actividad que el niño puede realizar solo o con su grupo de iguales.

Directamente los más afectados en la aplicación o no aplicación de la lúdica, son los niños de la primera infancia, ya que los estudios científicos que se ha hecho sobre lúdica han arrojado que es muy importante que a los niños se les trabaje a través de la lúdica para desarrolla aspectos como:

- La Socio afectividad
- La Fluidez Verbal
- Las Relaciones Interpersonales
- El Respeto
- La Tolerancia Y El Compartir con el otro

EL APLICATIVO MULTIMEDIA (SOFTWARE EDUCATIVO). La implementación de este Software Educativo sobre la lúdica, en una Institución educativa pública, con elementos de diseño bajo el paquete Macromedia Fireworks y Flash, con un adecuado manejo del material didáctico, textos precisos y amenos, imágenes y dibujos animados, con colores sugestivos, permite no solo la realización de actividades propias del proceso educativo, sino que además permite una relación interactiva entre toda la comunidad educativa y un acercamiento de esta con el entorno social. Es así como este software se convierte en una estrategia pedagógica para la interacción y mejoramiento de la calidad de la educación de la comunidad académica que lo utiliza. Pretendemos de una manera diferente, que los estudiantes se involucren con los contenidos a través de la lúdica, con el fin de facilitar el acceso a la información por parte de estos.

El manejo del “Mapa de Navegación” de este proyecto le ofrece una visión general de la ubicación de los contenidos, así como de la información que éste contenga por presentar, acompañado de ilustraciones, animaciones y audibles.

CONCLUSIÓN

Las nuevas tecnologías han aportado una nueva forma de entretenimiento, inversión y juego, por lo tanto aunque no todo está dicho sobre este tema, si podemos permitir, con algunas precauciones, (especialmente en los más jóvenes) la utilización de estos recursos tecnológicos, durante sus momentos de ocio.

Cada vez es más frecuente que los niños y niñas vivan en ambientes mucho más ricos en medios de comunicación e información; sus habitaciones y la casa en general, están dotadas de vídeos, televisión por cable, consolas de videojuegos y ordenadores personales. (Livingston citado por Sanger 1999).

Adicionalmente se añade a esto una realidad evidente, las nuevas tecnologías de la comunicación e información ha generado en la actualidad una nueva forma de juego. El individuo, especialmente los jóvenes y los niños, tienen opciones que le permiten variar los medios u objetos lúdicos que manipula durante su juego.

Es por ello que es necesario descubrir y estudiar las incidencias que tienen los videojuegos en el niño y/o joven que juega. Aunque se continúa investigando sobre los videojuegos hasta el día de hoy, a partir de los autores citados podemos afirmarlos siguientes enunciados a favor de los videojuegos al estimular o/y reforzar las conductas positivas del usuario así como el aprendizaje de habilidades favorables:

- Se ha comprobado que cuando el niño juega con videojuegos éste desarrolla habilidades y destrezas propias de la psicología social que inciden el proceso enseñanza-aprendizaje, de las cuales se mencionan las siguientes:
- Su capacidad para emplear símbolos aumenta, ya que por medio de estos juegos, puede representar diferentes fenómenos, analizar sus experiencias conscientes, planear, imaginar y actuar de manera previsor.

- El jugador, utiliza sus procesos de autorregulación de tal manera que puede controlar, seleccionar y organizar las influencias externas de modo que no se limita a reaccionar ante las situaciones lúdicas que tiene durante el juego.
- El sujeto interactúa con el entorno, de forma que durante el juego la persona maneja las riendas de la situación y establece los límites de su autonomía.

BIBLIOGRAFÍA

- ANCÍN, M.T. (1989): *Cuerpo, espacio, lenguaje*. Ed. Narcea. Madrid.
- ARRANZ, J.D. (1995): *Juegos al aire libre*. Educación Infantil y Primaria. Ed. Escuela Española. Madrid.
- GUTIERREZ, R. (1997): *El juego de grupo como elemento educativo*. Ed. CCS. Madrid.
- OPPENHEIM, J.F. (1990): *Los juegos Infantiles*. Ed. Martínez Roca. Barcelona.
- SPENCER, Z.A. (1976): *150 Juegos y actividades Preescolares*. Ed. CEAC. Barcelona.