

TÍTULO

ESTRATEGIA PEDAGÓGICA “LA CARTILLA VIRTUAL” COMO UNA HERRAMIENTA INNOVADORA PARA APOYAR LA FORMACIÓN DE EDUCADORES INFANTILES EN EL FORTALECIMIENTO DEL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO EN LOS NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS.

AUTORAS Y DIRECTORA

Mary Cristy Martínez Suárez

Arlenis del Carmen Romero Alba

Directora (Mg. Constanza Arias Ortiz)

RESUMEN

Esta investigación se orientó a proporcionar una herramienta de apoyo a los futuros docentes infantiles, para favorecer desde la práctica pedagógica el desarrollo socio afectivo de los niños de 3 a 6 años, buscando generar nuevas maneras de aprender y construir conocimientos, por medio de una “**cartilla virtual**” con estrategias lúdico – pedagógicas en interacción con las ofrecidas por las TIC, enfocadas a la educación. Además se verificó y se comprobó la efectividad de dicha cartilla siendo aplicada a un grupo piloto de estudiantes en Licenciatura de Pedagogía Infantil de tal manera que fuera significativa en su experiencia de aprender.

ABSTRACT

This investigation was directed to give tools of support to the childhood education teachers of the future, in order to make easier from the pedagogical practice the socio-affective in children from 3 to 6, trying to make new to learn and get knowledge, through a “Cartilla Virtual” with ludic-pedagogical strategies in interaction with those given by TIC, focused on the education. Moreover was checked and verified the efficiency of this cartilla being applied in a pilot group of postgraduate Pre-school Education students in order to this learning experience was significant.

PALABRAS CLAVES

Socioafectividad, niños, cartilla virtual, TIC y estrategias lúdica-pedagógicas.

KEY WORDS

Socio-affective, children, cartilla virtual, TIC, ludic-pedagogical strategies

INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación sobre la implementación de una estrategia pedagógica “la cartilla virtual” como una herramienta innovadora para apoyar la formación de educadores infantiles en el fortalecimiento del desarrollo socioafectivo en los niños de 3 a 6 años ofrece una alternativa de apoyo pedagógico y didáctico en interacción con las TIC a los actuales procesos de enseñanza – aprendizaje. De igual manera se buscó facilitar la comprensión y la construcción de conocimientos en los educandos sobre la temática, para que desde el ejercicio de la práctica pedagógica se contribuya a su sano crecimiento en los niños en la edad de 3 a 6 años en los ámbitos escolar, social y familiar.

Además se buscó transformar el quehacer pedagógico de la enseñanza, volviendo este proceso más interactivo, dinámico y significativo que contribuya cada vez más al aprendizaje autónomo de los estudiantes.

Teniendo en cuenta una serie de pasos desde la apropiación del conocimiento sobre la temática abordada y el estudio de las herramientas lúdico-pedagógicas que se incluyeron en nuestro trabajo, se planeó, desarrolló y diseñó tecnológicamente la cartilla virtual con una metodología didáctica basada en Casos, Aprendizaje basado en problemas (ABP) y dramatizaciones, pensando siempre en dos aspectos fundamentales. El primero para que de una manera más interactiva los educadores infantiles en formación, comprendan la importancia del desarrollo socioafectivo y como fortalecerlo y a la vez para que contaran con esta herramienta didáctica en su formación y en su futura práctica pedagógica.

En cuanto a la temática a tratar en la cartilla, se tomó como referencia a autores reconocidos en el estudio del desarrollo socioafectivo como son Papalia, Winnicott, Santrock, Piaget entre otros. Para la revisión de estrategias lúdico pedagógicas tuvo en cuenta a Vygotsky, Alicia Escribano, Antonio Ontoria y en lo relacionado a uso de las Tic como apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje se destaca a Sandra Riascos, Ainhoa Otamendi, Driscoll, y Berners-Lee.

La investigación se desarrollo bajo paradigma cualitativo basándose en la metodología de investigación descriptiva e interpretativa en el que además de estudiar un problema como tal alrededor del desarrollo socioafectivo del niño de 3 a 6 años se analizó y reflexionó para llegar a interpretar y establecer la viabilidad de la cartilla virtual.

Para la validez y seriedad de la investigación se aplicó la cartilla virtual a un grupo piloto de estudiantes de la licenciatura en Pedagogía Infantil, los cuales tuvieron la oportunidad de interactuar desde sus clases presenciales al conocer su manejo y utilización. Los resultados fueron favorables con una abierta aceptación al uso de estas estrategias dentro de sus clases, puesto que tuvieron la posibilidad de acceder al conocimiento y de comprender el tema de una manera diferente con la implementación de estrategias didácticas y multimediales que facilitaron su aprendizaje. Igualmente la opinión de la docente en ejercicio sobre la

viabilidad y utilidad de la cartilla para apoyar el aprendizaje de los estudiantes fue positiva, debido a que se estableció que el ambiente virtual ofrece la oportunidad de interactuar de una manera distinta abriendo el camino para lograr una mejor y mayor profundización del tema como tal, facilitando además la labor docente.

ESTADO DEL ARTE

Después de realizar consultas en diferentes bibliotecas virtuales, se encuentran los siguientes trabajos de grado relacionados con el problema de investigación:

En la Universidad de California por Langsam(2009) se desarrolló una investigación titulada: implementación de un programa basado en una web diseñada para mejorar la conciencia del profesor en lo relacionado con la adopción de niños y como estos temas influyen en el aprendizaje de los mismos. Se identificó la necesidad de ayudar a los profesores a conocer y a profundidad el tema de la adopción con el fin de que puedan dar respuesta adecuada al comportamiento que los niños adoptados presentan, con el fin de desarrollar las competencias pertinentes para una adecuada intervención en el proceso de formación.

El proyecto se centra en realizar una prueba piloto con un módulo diseñado para aumentar la conciencia del profesor en los temas de adopción y de como éstos, pueden afectar el aprendizaje del estudiante adoptado. El primer paso consistió en localizar la página web que se emplearía en la prueba piloto, por medio de la utilización de motores de búsqueda, teniendo en cuenta el nombre de la institución y la del dominio de los temas relacionados con adopción. El segundo paso consistió en conseguir las fuentes de financiación interesadas en programas de asistencia destinados a mejorar la experiencia de aprendizaje para los niños adoptados, lo cual se hizo a través de motores de búsqueda de Internet. La fuente de financiación indicada fue La Fundación Stuart la cual determinó la población sobre la que se aplicaría la prueba piloto. Como tercer paso está por realizarse y consiste en la evaluación de la eficacia del programa a través de la utilización del módulo web por los profesores y administradores. Para esta evaluación se utilizarán y se aplicarán pre y post tests a los profesores y administradores.

No existen estudios de la efectividad de la web escogida y los resultados de la prueba piloto deben esperar aproximadamente un año (septiembre de 2009-junio de 2010), el Director del proyecto volverá a la escuela tres meses después de esta aplicación y llevará a cabo una reunión de seguimiento con los profesores en el que aplicará un cuestionario para obtener información sobre la pertinencia de los conocimientos adquiridos relacionados con experiencias de aula real y será entonces cuando podrán darse resultados definitivos.

Lo que se puede resaltar de este proyecto es la firme convicción de que los profesores tienen en sus aulas estudiantes con diferentes comportamientos, que obedecen a la historia con la que cada niño llega y que el docente debe estar preparado para resolver de la mejor forma, ayudándoles en su proceso de formación integral teniendo en cuenta las diferentes dimensiones del desarrollo siendo la socioafectividad la que más incide debido a la gran cantidad de problemas que muchos de los niños tienen y que el docente podría acrecentar en caso de no estar lo suficientemente preparado.

Aunque a la fecha el proyecto no tiene resultados de la efectividad de la prueba piloto, si muestra una buena justificación desde diferentes autores sobre el uso de la educación basada en web, abriendo posibilidades de consulta para la realización del marco teórico.

La segunda referencia titulada: “las percepciones que tienen las enfermeras de la utilidad de la tecnología de alta fidelidad de simulación en un programa de educación clínica por Alex Bux, de la universidad de Phoenix desarrollado en el 2008; a un grupo de 63 enfermeras en un hospital de la ciudad de Nueva York, con la intención de introducir la tecnología al servicio de la adquisición de habilidades y la capacidad de la toma de decisión para mejorar la calidad de la atención a los pacientes, por medio de la simulación clínica gracias a un maniquí de tamaño natural e interfaces con los programas de ordenador con las experiencias de aprendizaje que imitan en tiempo real clínico y sin poner en peligro la seguridad de los pacientes y así evaluar los ruidos respiratorios.

Esta investigación nos parece importante ya que muestra la utilidad de las tecnología para la comprensión a fondo de una temática y la adquisición de habilidades para la aplicación de estos conocimientos una vez que los estudiantes en formación se encuentren en el ejercicio de su profesión tanto en el ámbito de salud y como en el de la educación.

Los resultados de este estudio arrojan una relación satisfactoria entre el uso de un simulador clínico y el aprendizaje obtenido, identificados en el análisis de datos cualitativos, lo que indica que las enfermeras perciben con agrado y motivación el uso de este tipo de herramienta educativa útil para capacitar. Una limitación encontrada fue que en este estudio se tomo una muestra cerrada puesto que solo se práctica en un solo hospital, lo ideal hubiera sido haber tomado una muestra más proporcional para garantizar mayor validez del estudio. Esta investigación deja claro las ventajas que la tecnología educativa ofrece, mostrando una amplia gama de aprendizaje interactivo y vivencial de oportunidades, permitiendo al alumno sintetizar, evaluar y comparar la información que puede mejorar la calidad de sus futuras prácticas pedagógicas.

La tercera referencia trata de un estudio de caso realizado por **Radosevich** en la Montclair State University, el estudio fue diseñado para comparar la eficacia de la tecnología en el aprendizaje de los alumnos en tres clases diferentes: Psicología de la Personalidad, Comportamiento Organizacional, y Gestión de Recursos Humanos, estas son enseñadas por el mismo profesor.

La investigación plantea la siguiente pregunta: ¿puede la integración de software de grabación / reproducción y de tabletas digitalizadoras en la pedagogía de un instructor hacer una diferencia en el aprendizaje del estudiante? Y para dar respuesta se hizo una comparación entre tres grupos que cursaron las asignaturas con apoyo de las tecnologías y otros tres grupos que cursaron las mismas asignaturas con el mismo profesor, pero sin ayuda de las tecnologías. Se obtuvieron los siguientes resultados de tipo mixto (cuantitativo y cualitativos): la tecnología tuvo un impacto significativo en el aprendizaje del estudiante en dos de las tres clases (Comportamiento Organizacional, y Gestión de Recursos

Humanos), y parece que la tecnología de grabación da mayor impacto en las calificaciones de los estudiantes en las clases que eran más técnicas. En las tres clases que emplea la tecnología, los estudiantes indicaron alta satisfacción y la motivación por utilizarla. El profesor informó que había utilizado las mismas estrategias de enseñanza- aprendizaje y que en los grupos que recibieron las clases con apoyo de las tecnologías hubo una participación más significativa y se dio un mayor intercambio de ideas entre estudiantes y entre estudiantes y profesor.

En este proyecto se resalta la idea de que la integración efectiva de tecnología en la pedagogía de un profesor puede mejorar aún más el ambiente de aprendizaje y promover una dinámica centrada en el estudiante, con un ambiente en donde el énfasis está en aprender haciendo en espacios colaborativos e interactivos.

La cuarta referencia se ha tomado de un artículo que trata sobre la investigación realizada en la universidad de la sabana con título: Qué hacer con la tecnología en el aula: inventario de usos de las TIC para aprender y enseñar.

El objetivo del proyecto fue identificar los distintos usos de las TIC que hacen los profesores de Administración de Empresas en dos universidades colombianas y cuáles fomentan en sus estudiantes. En la primera de tres fases se aplicó una encuesta a 117 profesores, de una población de 333, y se realizaron 16 entrevistas semiestructuradas con algunos de ellos. Los resultados sugieren que los profesores usan las TIC de casi un centenar de formas diferentes, la mayoría de ellas centradas en el apoyo a las labores administrativas o logísticas que están asociadas a sus cursos, pero que a pesar de la diversidad de usos no se está aprovechando el potencial que ofrecen las TIC en el mejoramiento de los ambientes de aprendizaje.

La pertinencia de esta investigación con nuestro proyecto está en la afirmación que en ella hacen de que las TIC deben ser consideradas como elementos que favorecen las estrategias pedagógicas y enriquecen el ambiente de aprendizaje. y que su efectividad depende de la forma como se integren a cada ambiente de aprendizaje específico. Por lo que pensamos que para sacarles provecho en los procesos de enseñanza y aprendizaje, tal uso deberá alcanzar los niveles de reorientación y evolución, puesto que son los más indicados para que el estudiante sea tomado como el centro del proceso de aprendizaje y se le proporcionen a través de las TIC espacios para que dicho proceso significativo.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La presente investigación se desarrolló en varias etapas, iniciando por la selección de la temática y su posible director, luego pasamos a la elaboración de una ficha tema donde se incluyeron unos componentes básicos: Descripción y formulación del problema, objetivos, cronograma de actividades y resultados esperados. El siguiente paso fue la elaboración del anteproyecto, en el que además de tener en cuenta lo anterior, se incluye el estado del arte complementándolo con las orientaciones de la directora y la evaluadora.

Para ampliar el estado del arte se realizó la búsqueda de trabajos que tuvieran relación con nuestra investigación. Dentro de las primeras cinco semanas contempladas en el cronograma de actividades se trabajó en la construcción del marco teórico relacionado con el tema a tratar en la cartilla virtual: desarrollo de la socioafectividad en niños de 3 a 6 años.

Luego pasamos a la revisión y la selección de las diversas estrategias lúdicas – pedagógicas para el aprendizaje significativo, donde se escogieron el aprendizaje basado en problemas, Casos, dramatizaciones, el aprendizaje colaborativo y las herramientas virtuales de la Web 2.0 (Foro, Google Docs, Blog y Wiki) explicándolas para su uso adecuado, utilizando la plataforma Moodle de la universidad de Cartagena. Estas actividades se llevaron a cabo durante 6 semanas de acuerdo a lo planteado en el cronograma.

Se procedió a la elaboración y la planeación de la cartilla, (www.socioafectividad.com) con base en las categorías del desarrollo socioafectivo del niño de 3 a 6 años, cada una con sus respectivas temáticas. Se diseñaron 14 actividades en las que se utilizaron las estrategias didácticas mencionadas con la finalidad de facilitar la construcción colaborativa de los conocimientos en línea y la comunicación e interacción entre las estudiantes y la docente.

Para la validación de la cartilla, se llevó a cabo la experiencia como apoyo a la presencialidad con el grupo piloto conformado por veintiséis (26) estudiantes de la asignatura: el desarrollo del niño de 3 a 7 años, de cuarto semestre de la Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad de Cartagena y a la docente a cargo de la misma.

Igualmente se aplicó la técnica de la entrevista con su respectivo cuestionario a la docente, para conocer su opinión profesional respecto al uso didáctico de la cartilla como herramienta web en sus clases presenciales. Del mismo modo a las estudiantes se les aplicó la técnica de la encuesta para que a partir de sus respuestas se verificar la viabilidad del uso de la cartilla al utilizar las tecnologías de la información y la comunicación facilitando la presentación, comprensión e interiorización del tema.

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

De acuerdo a los objetivos planteados en la investigación, se lograron los siguientes resultados:

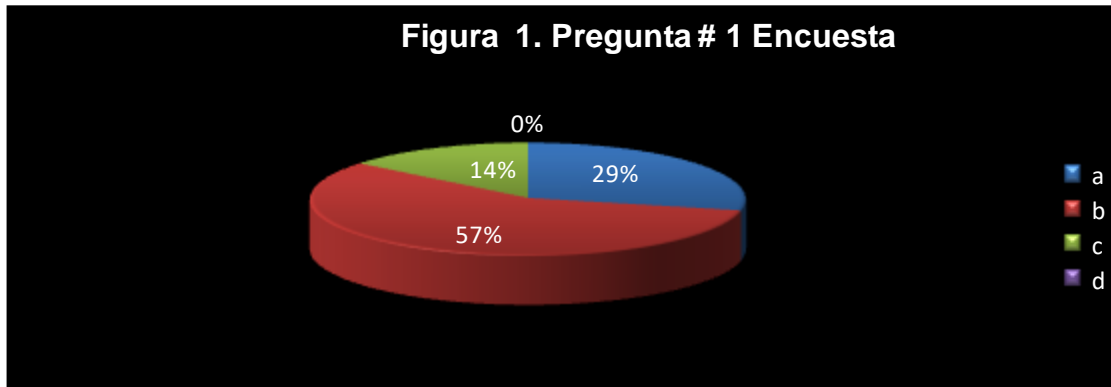
- ✓ Se estableció la importancia de que las futuras docentes comprendieran la temática relacionada con el desarrollo socioafectivo en niños de 3 a 6 años y para ello la necesidad de estructurar claramente y consecuencia lógica el contenido de cada una de las categorías que se incluyeron en la cartilla.
- ✓ La revisión de diferentes estrategias lúdico pedagógicas y la escogencia de las metodologías de Casos, Aprendizaje Basado en Problemas y Dramatización permitió darle un enfoque lúdico-pedagógico a la cartilla que llevo a las estudiantes a asimilar y comprender la importancia del tema en su formación como futuras pedagogas infantiles. Ver anexo.
- ✓ Se comprobó que la cartilla es realmente un instrumento didáctico facilitador de aprendizaje, en este caso específico del aprendizaje de la temática: desarrollo socioafectivo en niños de 3 a 6 años. Esto se evidenció al analizar explicando los logros del cuarto y último objetivo como se presenta a continuación.
- ✓ La evaluación de la eficacia de la cartilla como instrumento pedagógico permitió conocer las opiniones de las estudiantes respecto a este aspecto debido a que ellas vivieron el proceso de manera directa y por consiguiente sus respuestas nos permitieron realizar el siguiente análisis:

Al aplicar la encuesta al grupo piloto (conformado por 26 estudiantes del programa de licenciatura en pedagogía infantil de la Universidad de Cartagena) se obtuvieron los siguientes resultados en cuanto a las 10 preguntas planteadas con respuesta múltiple:

1. En cuanto a los contenidos usted considera que en la cartilla:
 - a) Éstos se presentan pertinentes a cada una de las categorías del desarrollo socioafectivo.
 - b) Las imágenes y videos utilizados guardan relación con el texto y son necesarios para una mejor comprensión.
 - c) Se tienen en cuenta los derechos de autor al citar contenidos de otros autores.
 - d) Ninguna de las anteriores.

Tabla de datos

Opciones	A	B	C	D
Resultados	10	20	5	0

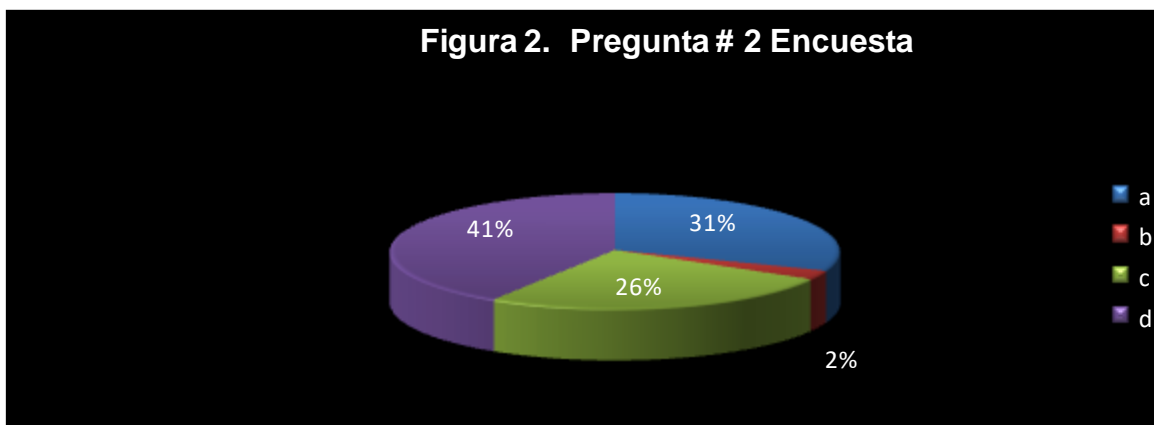


Análisis: En cuanto al contenido de la cartilla, el 57% afirma que las imágenes y videos utilizados guardan relación con el texto y son necesarios para una mejor comprensión, esto quiere decir que la cartilla tiene buena estructura, puesto que las imágenes y videos presentan correlación con el texto por lo que se hace sencilla la comprensión de la misma. El 29 % dice que los contenidos que se presentan son pertinentes a cada una de las categorías del desarrollo socioafectivo, pero habría que realizar una nueva revisión a la ubicación de los contenidos de las diferentes categorías para establecer una secuencia más clara de los mismos y por último solo el 14 % expresa que se tienen en cuenta los derechos de autor al citar contenidos de otros autores, aunque estos están citados se hace necesario resaltar la ubicación de dichas citas en la cartilla o abrir una página por tema donde se encuentre referenciados.

2. En lo relacionado al diseño usted puede decir que la cartilla:
 - a) Presenta fácil navegación.
 - b) Contiene mucho texto en las presentaciones.
 - c) Es agradable a la vista (color del fondo y texto, tamaño de la letra)
 - d) Utiliza un estilo didáctico e innovador.

Tabla de datos

Opciones	A	B	C	d
Resultados	12	1	10	16



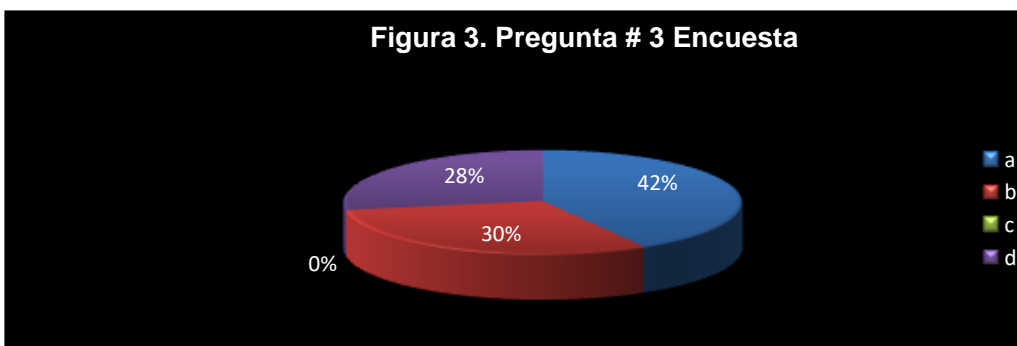
Análisis: En lo relacionado con el diseño de la cartilla el 41% dice que ésta utiliza un estilo didáctico e innovador, lo que indica que la cartilla ayuda en la motivación como aspecto importante para el aprendizaje significativo. El 31% expresa que presenta fácil navegación, representando este porcentaje aproximadamente la mitad de los encuestados, habría que revisar que mejoras se podrían hacer en cuanto a navegación para mejorar el acceso a la misma. El 26% dice que la cartilla es agradable a la vista en cuanto al color del fondo, texto y tamaño de la letra. Observando en la tabla de datos se tiene que este porcentaje se refiere a un total de 10 personas, por lo tanto es conveniente realizar mejoras en este aspecto y sólo el 2% encuentra que la cartilla contiene mucho texto en las presentaciones lo que indica que el contenido presentado es necesario para la comprensión del tema.

En cuanto al diseño de las actividades usted nota que:

3. En la estructura general de las actividades :
 - a) Hay una secuencia lógica acorde a cada categoría o tema presentado.
 - b) Se utilizan estrategia metodológica lúdica pedagógica.
 - c) Son muy largas y de difícil realización
 - d) Hay claridad en las instrucciones para su adecuada realización

Tabla de datos

Opciones	A	B	C	d
Resultados	15	11	0	10

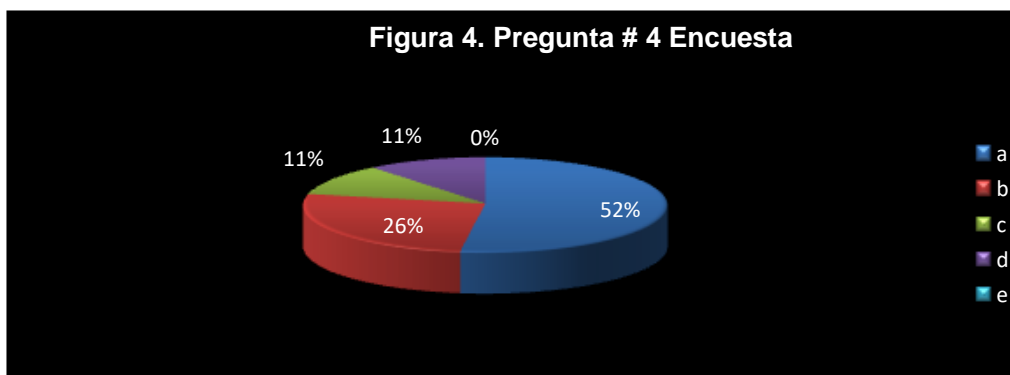


Análisis: el 42% afirma que hay una secuencia lógica acorde a cada categoría o tema presentado, lo que indica que se cumple con un aspecto importante para el aprendizaje significativo e igualmente estos conocimientos presentados en cada categoría se convierten en conocimientos necesarios para comprender la siguiente categoría. El 30% dice que se utilizan estrategias lúdico- pedagógicas, y este porcentaje corresponde a 11 encuestados. A pesar de que este resultado no es tan significativo puesto que se acerca a la mitad del total (13) nos hace reflexionar sobre la importancia de utilizar más estrategias en el desarrollo de la cartilla. El 28% piensa que hay claridad en las instrucciones para su adecuada realización de las actividades, como este porcentaje corresponde a 10 persona de 26 se ve la necesidad de mejorar dichos planteamientos y ninguna (0%) dice que son muy largas y de difícil realización, por lo que se puede decir que las actividades cumplen con uno de los requerimientos de la para el aprendizaje significativo al asignar a las estudiantes tareas con un grado de dificultad adecuado a su nivel. Nos parece importante aclarar que estos dos últimos porcentajes se contradicen de alguna manera puesto que sí la pregunta hace referencia al cómo están planeadas las instrucciones se puede decir que como no son largas y de difícil realización no se pierde la comprensión es decir que si se presenta claramente.

4. Del siguiente listado de herramientas virtuales de la Web 2.0 resalte la(s) que usted considere que son de fácil manejo para la construcción colaborativa de conocimientos:
- a) Foro b) Blog c) Wiki d) Google docs e) Ninguna de las anteriores

Tabla de datos

Opciones	A	B	C	D	e
Resultados	24	12	5	5	0

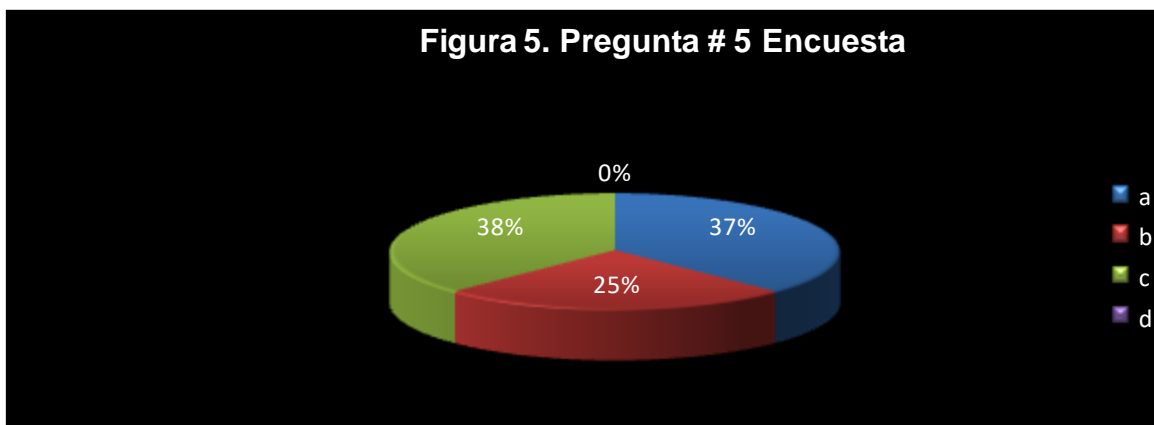


Análisis: Al respecto de las herramientas web 2.0 utilizadas el 52% ha escogido el foro y el 26% se inclina por el Blog, lo que muestra una mayor acogida hacia estas herramientas para propiciar la interacción y construcción de conocimientos de forma colaborativa. En menor porcentaje el 11% escogió a Google docs y Wiki, lo que indica que la mayoría de los encuestados se les dificulta en el manejo de estas herramientas para la realización de actividades grupales. Esto puede indicar que las herramientas como el foro y el blog al ser más utilizadas por ellas puesto que se les facilita la interacción entre los participantes haciendo que su empleo sea más dinámico y por consiguiente hace más agradable el trabajar.

5. Las actividades contienen los componentes
- a) De explicaciones
 - b) De desarrollo
 - c) De evaluación y retroalimentación
 - d) Ninguna de las anteriores.

Tabla de datos

Opciones	A	B	C	D
Resultados	15	10	14	0



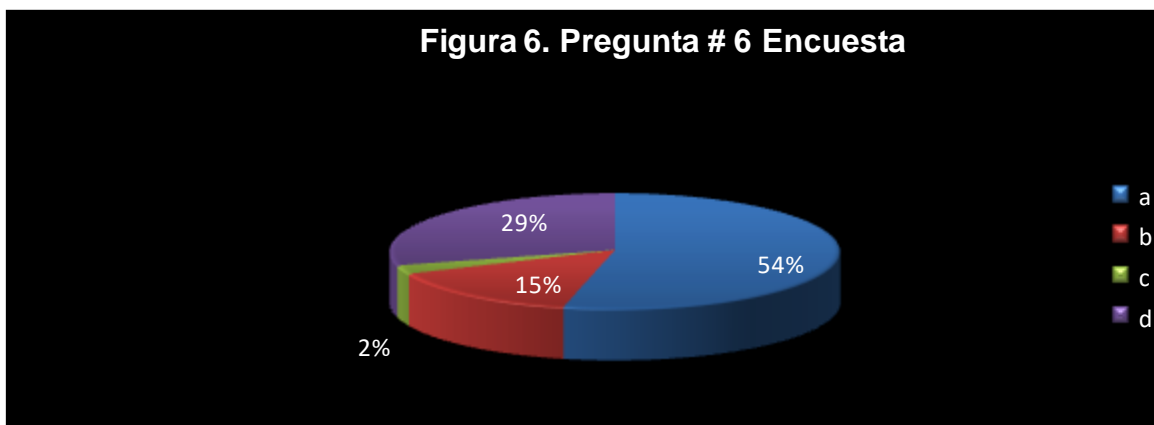
Análisis: En cuanto a los componentes que contienen las actividades, el 38% que corresponde (15 personas), dice que éstas contienen componentes de evaluación y retroalimentación y el 37% (14 personas) afirma que también contienen el explicativo. por lo que se puede decir que los componentes de cada pregunta sí llevan a la comprensión de lo planteado en la cartilla, con una adecuada retroalimentación para que los conceptos queden claros y una evaluación que hace reflexionar sobre lo adquirir, sin embargo, se tiene que solo el 25%, es decir 10 encuestados encuentran que no hay casi explicaciones sobre cómo desarrollar las actividades, aunque no es representativo este porcentaje es conveniente la revisión de este aspecto.

En cuanto a la metodología utilizada:

6. El aprendizaje basado en problemas ABP, utilizado en la actividad estilos de crianza contribuye a un aprendizaje
 - a) Significativo
 - b) Colaborativo
 - c) Memorístico
 - d) Reflexivo

Tabla de datos

Opciones	A	B	C	d
Resultados	22	6	1	12

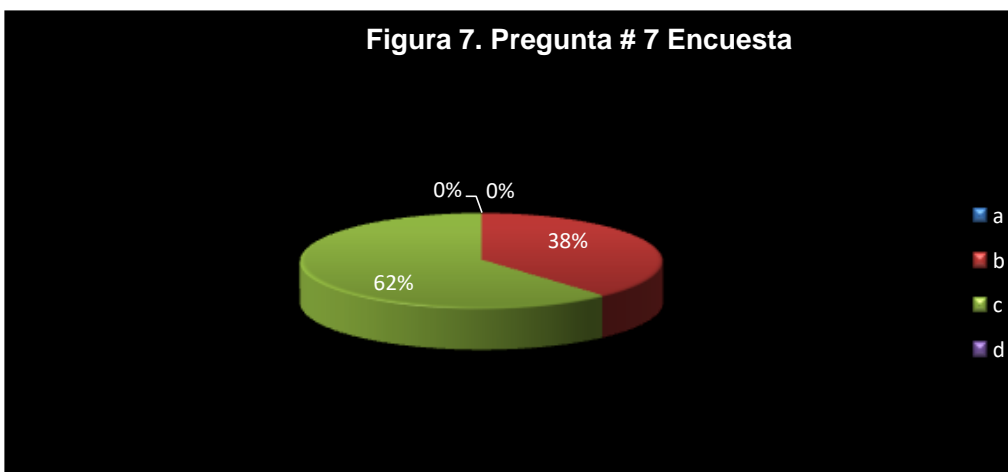


Análisis: En lo relacionado con la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas – ABP- el 54% dice que ésta contribuye al aprendizaje significativo y el 29% que ayuda al aprendizaje reflexivo, por lo que se puede resaltar esta metodología como apropiada para la comprensión de la temática tratada. Sin embargo se encuentra que el porcentaje de encuestados que considera que está metodología ha propiciado aprendizaje colaborativo es el 15% (6 personas), por lo que habría que hacer nuevas revisiones en la forma en que se está propiciado el encuentro a través de esta estrategia. Solo el 2% ha mencionado que con el ABP se consigue aprendizaje de tipo memorístico. De las respuestas se puede inferir que la mayoría de las estudiantes tienen claro las competencias que desarrolla o fortalece el ABP puesto que solo una estudiante escoge dice que esa estrategia favorece el aprendizaje memorístico o sea que favorece el aprendizaje significativo, por lo que se piensa en el ABP como una de las metodologías indicadas a seguir utilizando

7. El Método didáctico de caso utilizado en algunas actividades como la de pares y amistad la lleva a usted a :
- a) No facilita el planteamiento de conclusiones a la problemática presentada.
 - b) reflexionar sobre la problemática presentada, sus causas y posibles consecuencias.
 - c) plantear estrategias para la solución de posibles casos que podría encontrar en su futura labor docente.
 - d) Una mejor comprensión de la temática relacionada con el caso.

Tabla de datos

Opciones	A	B	C	d
Resultados	0	15	24	0

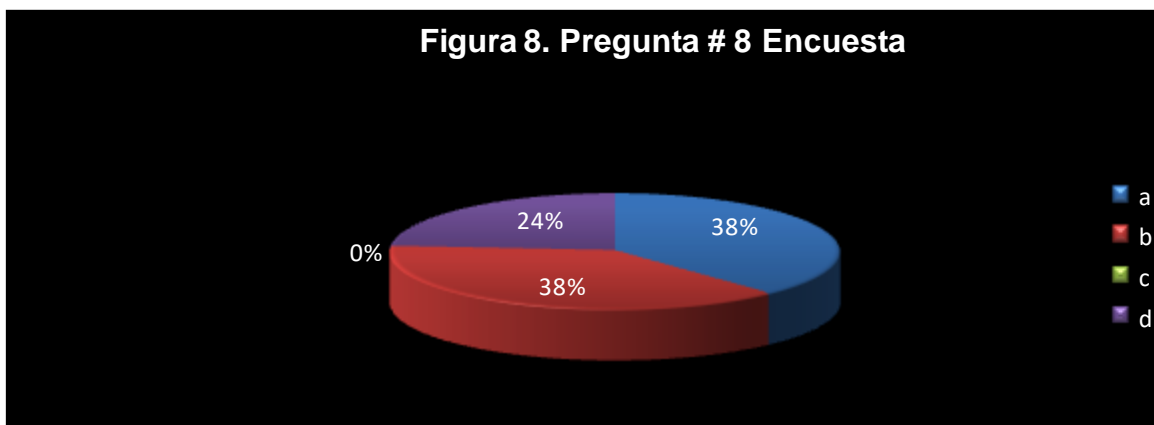


Análisis: Al indagar sobre el método didáctico de caso, se tiene que el 62% consideran que este ayuda a plantear estrategias para la solución de posibles casos que podría encontrar en su futura labor docente y el 38% dice que también ayuda a reflexionar sobre la problemática presentada, sus causas y posibles consecuencias, por lo que se piensa en esta metodología como apropiada para ubicar a los futuros docentes de educación infantil en escenarios en los que puedan ir afianzando sus habilidades necesarias al momento de enfrentar situaciones en el aula. Además se observa que ninguna dijo que el método de caso las llevara a una mejor comprensión de la temática relacionada con el caso, por lo se muestra como una metodología que puede ir de la mano con otras que cumplan con este último aspecto.

8. La dramatización como estrategia metodológica utilizada en una de las actividades
- a) Permite la fácil comprensión del tema.
 - b) Facilita el aprendizaje colaborativo para la toma de decisiones
 - c) No aporta a la comprensión del tema
 - d) Es adecuada para incentivar la participación grupal.

Tabla de datos

Opciones	A	B	C	d
Resultados	16	16	0	10

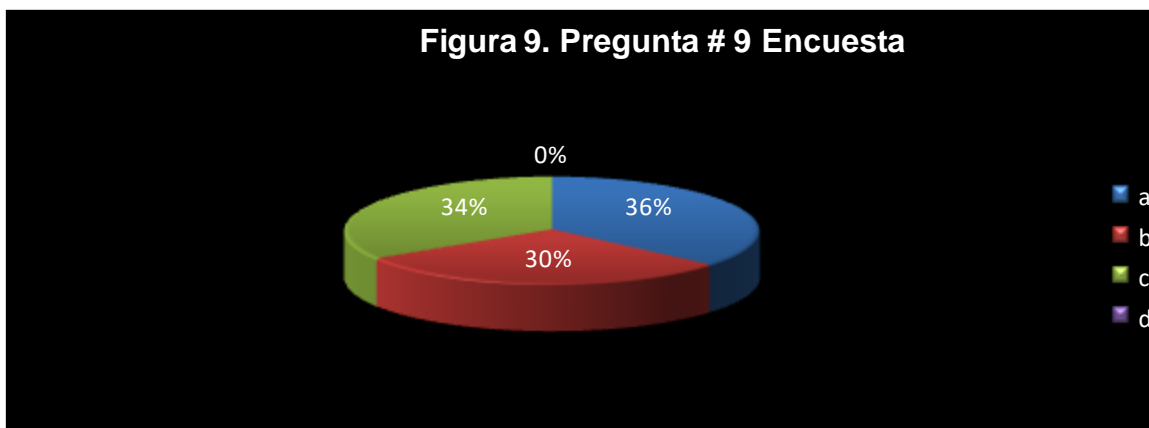


Análisis: 38% Permite la fácil comprensión del tema. 38 % manifiesta que facilita el aprendizaje colaborativo para la toma de decisiones y el 24 % la considera adecuada para incentivar la participación grupal. Se puede decir que esta estrategia contribuye a la construcción del aprendizaje y por consiguiente a la interiorización del conocimiento puesto que facilita su comprensión, también se puede plantear la posibilidad de articular las tres metodologías (ABP, casos y dramatización) para conseguir que las estudiantes logren mayor comprensión y aplicabilidad de cada tema.

9. De las estrategias didácticas utilizadas ¿cuál considera que facilitan el aprendizaje significativo?
- a) Aprendizaje Basado en Problemas – ABP.
 - b) Estudio de casos
 - c) Dramatización.
 - d) Ninguna de las anteriores

Tabla de datos

Opciones	A	B	C	D
Resultados	16	13	15	0

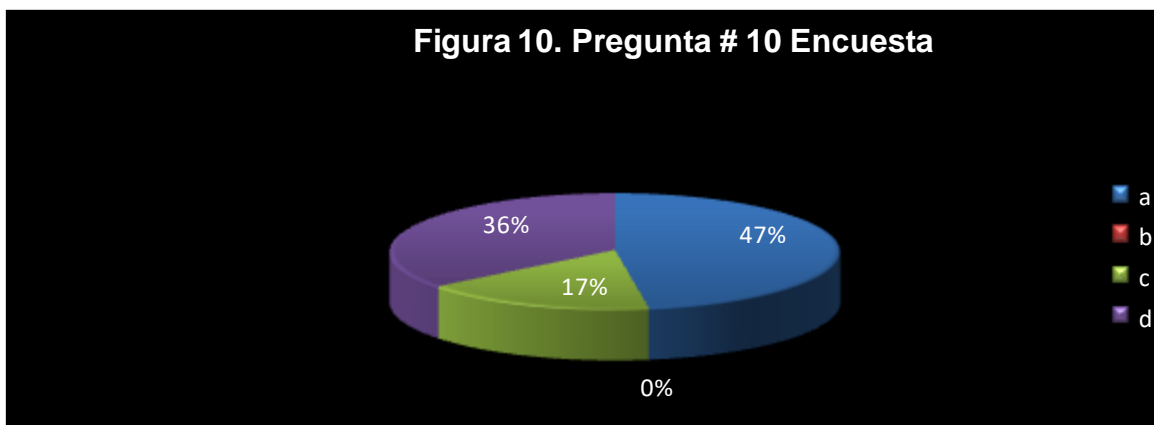


Análisis: En cuanto a las estrategias didácticas utilizadas para facilitar el aprendizaje significativo, el 36% se inclina por Aprendizaje Basado en Problemas – ABP, el 34% por la dramatización y el 30% por Casos, lo que indica que las tres metodologías son apropiadas para ser utilizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje y que ayudan en la construcción de conocimientos de forma significativa. Esto también indica que la cartilla contiene unas muy buenas metodologías puesto que lleva al usuario a cumplir los objetivos de la misma.

10. En cuanto al uso de herramientas virtuales de la Web 2.0 como foros, blog, wiki y google docs como apoyo a las clases presenciales:
- a) Facilita la interactividad con los compañeros y docente
 - b) Dificultan el abordaje de los temas.
 - c) Motivan el encuentro extra clase.
 - d) Propician el aprendizaje autónomo.

Tabla de datos

Opciones	A	B	C	D
Resultados	20	0	7	15



Análisis: Al indagar sobre las herramientas Web 2.0 (foros, blog, wiki y google docs) utilizadas en la experiencia, se tiene que el 47% dice que éstas facilitan la interactividad con los compañeros y docente y el 36% expresa que también propician el aprendizaje autónomo, lo que muestra como acertada la decisión de haberlas utilizado. En menor porcentaje 17% han dicho que estas motivan el encuentro extra clase, este porcentaje es bajo que corresponde a 7 personas por consiguiente no sería una falencia puesto que se sabe de las herramientas de la web 2.0 como el blog y el foro contribuye a la interacción de los usuarios de forma asincrónica.

RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA A LA DOCENTE

En cuanto al diseño de la cartilla, la docente expresa que ésta tiene una buena fundamentación teórica, que es amplia, que trata los diferentes aspectos de la socioafectividad de manera clara en un lenguaje sencillo al nivel de las estudiantes de pedagogía infantil y está acompañada de unos gráficos y de una manera amigable y agradable a la vista. De acuerdo a lo dicho por las estudiantes la cartilla contiene texto necesario en el cual se presenta la explicación del tema ilustrado con imágenes, es válida la apreciación de la maestra acerca de que el estudiante de hoy no le gusta leer recomienda presentar más situaciones gráficas que se muestren como posibles problemas a resolver

En lo relacionado con las estrategias lúdico pedagógicas (Casos, aprendizaje Basado en Problemas-ABP- y Dramatización), comenta que hay que irse a la vida real, por lo que le parece interesante el uso de éstas, puesto que permiten ubicar a los estudiantes en una realidad que pueden encontrar en un salón de clases y además de esta situación pueden ir surgiendo preguntas u otras situaciones que generan debate haciendo el tema enriquecedor. Dice también que con el uso de estas estrategias a las estudiantes les agrada participar más y aportan sus experiencias personales.

Y con respecto al uso de herramientas web 2.0 la docente expresa que dado que muchas de las estudiantes de la licenciatura de pedagogía infantil trabajan, por ser las actividades virtuales asincrónicas, se hace posible que ellas en cualquier momento puedan acceder a esas actividades y también les permite estudiar cuando estén en mejor disposición no solo de tiempo sino también de ánimo. Además de eso brinda, muchas posibilidades para la interacción con el docente y también para el manejo de la tecnología que hoy en día es fundamental

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

De acuerdo al análisis realizado se plantean las siguientes conclusiones y recomendaciones:

- La cartilla virtual presenta una buena estructura en cuanto a sus contenidos, ya que estos son pertinentes a las categorías presentadas y están fundamentados en los diferentes referentes teóricos, aunque por sugerencia de la docente ésta debe presentar más ilustraciones que muestren situaciones problemáticas del aula.
- Las estrategias lúdico – pedagógicas escogidas (ABP, Casos y Dramatización) por adaptarse al ambiente virtual como apoyo a la presencialidad, fueron acertadas puesto que motivaron a las estudiantes a participar de las actividades mostrándose siempre dispuestas en la construcción de los procesos dinamizados, manifestando una gran aceptación puesto que a través de éstas construyeron un aprendizaje significativo.
- Además con el apoyo de la Web 2.0 las estudiantes consiguieron mayor interacción entre ellas y la docente, debido a que resultaron novedosas logrando en varios casos aprovechar el tiempo extraclase. Se recomienda contar con el tiempo suficiente para la capacitación de las estudiantes en el manejo de dichas herramientas para un mejor aprovechamiento y evitar frustraciones en los futuros nuevos espacios.
- El producto final de esta investigación materializada en la cartilla virtual es una herramienta didáctica que facilitó el aprendizaje significativo de la socioafectividad en niños de 3 a 6 años, puesto que logró motivar a las estudiantes quienes interactuaron con los contenidos de cada actividad para dar solución a las situaciones planteadas en las mismas, para una mejor comprensión de la temática.
- En las respuestas obtenidas en las encuestas aplicadas a las 26 estudiantes se tiene que hay una buena apreciación en cuanto al diseño de la cartilla, ya que les resultó novedosa e innovadora, fácil de navegar, con recursos multimediales que facilitan la comprensión y hacen más dinámico el espacio.
- Las actividades incluidas en la cartilla siguen una secuencia lógica de cada categoría del desarrollo socioafectivo lo que facilita la comprensión del tema.
- En lo relacionado con las estrategias pedagógicas empleadas como el ABP, Casos y Dramatización, estas tuvieron gran aceptación puesto que a través de ellas se pueden vivir las diferentes situaciones del desarrollo socioafectivo del niño de 3 a 6 años.
- De las herramientas web 2.0 utilizadas las de mayor aceptación por el grupo piloto fueron el foro y el Blog, por la facilidad en su aplicación.
- Actualmente se ve continuidad en cuanto al uso de la cartilla por parte de la docente participante de la experiencia piloto, puesto que le pareció significativa para seguir aplicándola con otros grupos de estudiantes de la licenciatura en educación infantil,

debido a que la cartilla genero en ellas mayor motivación y compromiso en el transcurso de la profundización y construcción del aprendizaje.

- Por lo anteriormente mencionado se recomienda generar más espacios donde se apliquen con más frecuencia estrategias virtuales como la cartilla para apoyar las clases presenciales.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

AINSCOW, Mel. Necesidades especiales en el aula: guía para la formación del profesorado. Narcea Ediciones, 2001 205p

BAUTISTA, Guillermo., et al. Del docente presencial al docente virtual. Eureka media, 2006 129p

BUX, Alex. Nurses' perceptions of the usefulness of high fidelity simulation technology in a clinical education program. Universidad de Phoenix, 2009. 504p

COBO, Cristóbal; PARDO, Hugo. Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fase food. Grup de Recerca d'interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona/ México DF. 2007, 162p

ESCRIBANO, Alicia. El aprendizaje basado en problemas: una propuesta metodológica en educación superior. Narcea Ediciones, 2008, 175p

LANGSAM, Rachel. Implementation of a web-based program designed to enhance teacher's awareness of adoption issues and how these issues impact student learning: a grant proposal. California State University, Long Beach, 2009. 66p

PAPALIA, Diane. Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia. 9 E, Mc Graw Hill 309p

RADOSEVICH David y KAHN Patricia, "Using Tablet Technology and Recording Software to Enhance Pedagogy" [en línea]. <<http://www.innovateonline.info/pdf/vol2_issue6/Using_Tablet_Technology_and_Recording_Software_to_EnhancePedagogy.pdf>> [Consulta: 10 enero 2010].

RIASCOS, Sandra. QUITERO, Diana. y ÁVILA, Gloria. "Las TIC en el aula: percepciones de los profesores universitarios" [en línea] <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/149661> [consulta: 17 de febrero 2010]

ONTORIA, Antonio Aprendizaje Centrado en el alumno, ed Narcea, 2006 180p

OTAMENDI HERRERA, Ainhoa., et al. Guía de innovación metodologica en e-learning evolutivos e instruccionales. España : Programa EVA, 2009. 202 p.

SANTROCK, John. Psicología del desarrollo de la infancia. 7 ed. McGraw Hill, 2003 p. 250