

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.

Mary Cristy Martínez Suárez

ARLENIS DEL CARMEN ROMERO ALBA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA
FACULTAD DE EDUCACIÓN, EDUCACIÓN Y LENGUAJE,
PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS,
CARTAGENA

2010.

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.

MARY CRISTY MARTÍNEZ SUAREZ

ARLENIS DEL CARMEN ROMERO ALBA

CONSTANZA ARIAS ORTIZ

Magister en Desarrollo Educativo y Social, Constanza Arias Ortiz

Directora

Trabajo de grado presentado Para optar por el título de: Magíster en E-Learning.

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA

FACULTAD DE EDUCACION, EDUCACIÓN Y LENGUAJE,

PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS

CARTAGENA

2010.

CONTENIDO

	Pág
<u>INTRODUCCIÓN</u>	8
1. <u>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</u>	10
1.1 <u>DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA</u>	10
1.2 <u>FOMULACION DEL PROBLEMA</u>	11
2. <u>JUSTIFICACIÓN</u>	12
3. <u>OBJETIVOS</u>	13
3.1 <u>OBJETIVO GENERAL</u>	13
3.2 <u>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</u>	13
4. <u>ESTADO DEL ARTE</u>	14
5. <u>MARCO TEÓRICO</u>	19
6. <u>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</u>	42
7. <u>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA</u>	43
8. <u>RESULTADOS ALCANZADOS</u>	45
8.1 <u>ANALISIS DE LA ENCUESTA</u>	45
8.2 <u>RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA A LA DOCENTE</u>	57

9.	<u>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</u>	59
10.	<u>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</u>	61

LISTA DE FIGURAS

	Pág
Figura 1	46
Figura 2	47
Figura 3	48
Figura 4	50
Figura 5	51
Figura 6	52
Figura 7	53
Figura 8	54
Figura 9	55
Figura 10	56

LISTA DE ANEXOS

	Pág
Anexo A	63
Anexo B	66
Anexo C	68
Anexo D	71

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 TICs, 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 Educación Infantil de tal manera que fuera significativa en su experiencia de aprender.

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. 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 los autores: 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.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En pleno siglo XXI las universidades ven la necesidad de incursionar en nuevas formas de implementar estrategias pedagógicas que faciliten la comprensión y la construcción de conocimientos en los educandos utilizando las nuevas tecnologías de la información y la comunicación buscando una transformación del quehacer pedagógico de la enseñanza, volviendo este proceso más interactivo, dinámico y significativo que contribuya cada vez más al aprendizaje autónomo de los estudiantes.

De esta manera los docentes vuelven los escenarios de la enseñanza aprendizaje más pertinentes, contextualizados y más acorde proporcionando a las nuevas inquietudes de sus estudiantes, por consiguiente la cartilla virtual se constituye como una herramienta importante, que le permite al maestro mostrarle formas diferentes de enseñar y aprender para interiorizar nuevos conocimientos.

Por esta razón se buscan estrategias para que los futuros docentes comprendan y analicen la importancia de la socioafectividad en la estructuración de las dimensiones del desarrollo del niño de tres a seis años, para que desde el ejercicio de la práctica pedagógica se contribuya a su sano crecimiento en los ámbitos escolar, social y familiar. Aprovechando las bondades que nos pueden ofrecer las TIC en dichos procesos de enseñanza y aprendizaje, se crea espacios de interacción mediante el uso de una cartilla virtual como una herramienta innovadora que sirva de apoyo para orientar y fortalecer la formación de los estudiantes de Educación Infantil.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo mediante el uso de la tecnología de la información y comunicación (TIC), se apoya la formación de estudiantes en educación Infantil, para favorecer desde la práctica pedagógica el desarrollo socio afectivo de los niños de 3 a 6 años?

2. JUSTIFICACIÓN

El proyecto desarrollado como estrategia pedagógica: “La Cartilla Virtual” una herramienta innovadora para apoyar la formación de educadores Infantiles en el fortalecimiento del desarrollo socioafectivo en los niños de 3 a 6 años, nació de la necesidad de incursionar en las nuevas formas de enseñanza y aprendizaje con la implementación de estrategias que se desarrollan actualmente en muchas universidades colombianas y extranjeras en temas como el e-learning y de esta forma ir de acuerdo con las nuevas exigencias generadas en el presente siglo.

El objetivo de esta investigación gira alrededor de proporcionar a las futuras docente de la Licenciatura de Educación Infantil un espacio de apoyo innovador e interactivo con ayuda de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje; para la construcción, la comprensión y orientación del tema de la socio afectividad de niños de tres a seis años de manera didáctica y significativa para los futuros docentes.

Otra de las razones por lo que se adelantó la presente investigación consistió en la pertinencia de transformar el quehacer pedagógico, en un proceso con espacios académicos mucho más flexibles, interactivos y dinámicos donde los estudiantes sean el centro de su propio aprendizaje, por medio de la construcción colaborativa y con ayuda de las herramientas web 2.0 las cuales proporcionan mayor interés y motivación en las temáticas, que una clase tradicional basada en la oralidad y la escucha pasiva.

La “cartilla Virtual” como una herramienta lúdica y pedagógica combina de manera eficiente la parte teórica y las nuevas tecnologías para comprender las características del desarrollo socio afectivo de los niños de tres a seis años con el propósito de facilitar su futura labor docente.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar una cartilla virtual con estrategias lúdico-pedagógicas que lleven a los estudiantes del programa de educación Infantil, a comprender como a través de la práctica pedagógica se favorece el desarrollo socioafectivo del niño de 3 a 6 años.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar los referentes teóricos acerca de la socioafectividad para establecer los contenidos que se incluirán en la cartilla virtual, a través de las diferentes fuentes que dan a conocer el tema en mención.
- Revisar y seleccionar estrategias lúdico-pedagógicas por medio de documentos y material existentes, que se adapten al ambiente de aprendizaje virtual como apoyo a la presencialidad.
- Diseñar una cartilla virtual apoyada en la didáctica para orientar la formación de los estudiantes de Educación Infantil
- Evaluar la eficacia de la cartilla con una población piloto de estudiantes de educación Infantil para comprobar la viabilidad de la misma, en el proceso de enseñanza del fortalecimiento del desarrollo socioafectivo.

4. 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 tecnologías 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 sea significativo.

5. MARCO TEÓRICO

La comprensión de la afectividad es más difícil que la de cualquier otro componente del psiquismo infantil. Aquí median factores que dependen de las experiencias emocionales del recién nacido, por lo cual se deben considerar como reacciones inciertas e hipotéticas. El desarrollo socioafectivo se estructura en los primeros años de vida, incluyendo el periodo de tres a seis años.

A partir del nacimiento *no* se puede decir que el neonato o bebé es una unidad psíquica. Durante el primer año de vida, la diada madre-infante constituye una unidad. La madre es el primer entorno del infante. Si todo recién nacido sano tiene una tendencia innata a desarrollarse como una persona total y creadora, ha de poseer sin embargo un entorno inicial como base para tal desarrollo. En los primeros meses de vida (especialmente durante el período de la lactancia), el entorno es casi sinónimo de la madre. En ese momento, la intervención del padre está mediatizada por la madre y, en un primer momento, el padre cumple la función de favorecer al entorno: el padre interviene ayudando a la madre y preservando a la diada madre-lactante, aportando a la madre (en cuanto entorno) sentimientos de seguridad y de amor que ésta transmite al hijo.

Al producirse la ruptura de la unidad madre-lactante, el niño logra ir independizándose mediante espacios, fenómenos y objetos transicionales. Winnicott¹ descubre que espacios, fenómenos y —sobre todo— objetos transicionales son factores substitutivos que —en un principio ilusoriamente— substituyen a la madre. Un juguete preferido del niño es un ejemplo de objeto

¹ Winnicott y la teoría de los fenómenos transicionales[en línea]<<
<http://www.eljuegoinfantil.com/psicologia/evolutiva/autores/winnicott.htm>>> [Consulta: 10 febrero de 2010]

transicional. Las actitudes que en este momento tiene el niño junto a los fenómenos y a los objetos transicionales, le sirven de nuevo entorno y de base para lograr paulatinamente su autonomía y autosuficiencia.

En el desarrollo emocional primitivo, la noción de holding describe la función de la madre que permite la continuidad del ser del bebé: todo lo que la madre es y hace con devoción corriente. La madre que sostiene al bebé con tranquilidad (sin miedo a dejarlo caer), adecuando la presión de sus brazos a las necesidades de su bebé, lo mece con suavidad, le susurra o le habla cálidamente, etcétera, proporcionándole la vivencia integradora de su cuerpo y una buena base para la salud mental.

El principal logro de la dualidad madre e hijo corresponde al desarrollo socio-afectivo el cual juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, autoimagen, autoconcepto y autonomía del niño, las cuales son herramientas esenciales para la consolidación de su subjetividad, como también les permite definir las relaciones que establece el niño con los padres, hermanos, docentes, pares y adultos cercanos a él, de esta forma va logrando crear su manera personal de vivir, sentir y expresar emociones y sentimientos frente a los objetos, animales y personas del mundo, la manera de actuar, disentir y juzgar sus propias actuaciones y las de los demás, al igual que la manera de tomar sus propias determinaciones.

“los niños de tres años frecuentemente están más dispuestos a estar separados de sus padres y disfrutan jugar con otros. Con ayuda, un niño podría desarrollar la capacidad de turnarse y de compartir cosas. Una niña podría hacer la cuenta de ser un personaje de un programa de televisión o un cuento. Muchos niños de tres años evidencian marcadas diferencias de género sexual en sus actividades. Podrían aprender a resolver los desacuerdos menores con los compañeros de juego para que el juego pueda seguir en marcha. A esta edad muchos niños

tienen amigos imaginarios. A veces, podrían necesitar ayuda para saber distinguir lo real de lo fantástico.

Entre los 3 y los 6 años de edad, los niños frecuentemente gozan de estar con sus amigos tanto que quieren agradarles y ser como ellos. Puede que están más dispuestos a aceptar las reglas. Podría parecer que les importa lo que dicen y hacen sus amigos, más que las normas de sus padres. Necesitan que se les enseñe la diferencia entre tener accidentes y portarse mal a propósito, así como la diferencia entre una acción mala y una persona mala. Usualmente comprenden la diferencia entre lo real y lo imaginario. Muchos niños de esta edad evidencian tener empatía a otras personas. A esta edad, los niños empiezan a evidenciar un interés en las diferencias del género sexual y podría parecer que compiten con su progenitor del mismo sexo por la atención del otro progenitor (American Academy of Pediatrics , 1993).”²

En la parte de la sexualidad, el sexo se refiere a la dimensión biológica de ser hombre o mujer, el género se refiere a las dimensiones psicológicas y sociales de ser hombre o mujer.

“Existen dos aspectos del género a los que debemos presentar una atención especial: la identidad de género y el papel del género. La identidad de género es el sentimiento de ser hombre o mujer que, la mayoría de los niños adquieren a los 3 años. El papel del género es el conjunto de expectativas que determinan como deben pensar, actuar o sentir hombres o mujeres”³

² Proyecto Illinois Early Learning, ¿Qué necesito saber sobre el desarrollo social y emocional entre el nacimiento y los cinco años de edad?[en línea] <<<http://illinoisearlylearning.org/faqs-sp/socemotdev-sp.htm#1>>>[Consulta: 10 febrero de 2010]

³ SANTROCK, John. Psicología del desarrollo de la infancia. 7 ed. McGraw Hill, 2003 p. 252

“Los niños y niñas aprenden papeles de género a través de la imitación y el aprendizaje observacional mirando lo que otra gente dice y hace, los padres son agentes socializantes clave para el desarrollo de los papeles de género de los niños.”⁴

Con las acciones y los ejemplos, ya que son psicológicamente muy importantes en su desarrollo responsabilizándose de que los niños y las niñas se ajusten a las normas culturales existentes.

Influyen también la cultura, el colegio, los iguales, los medios de comunicación y otros miembros de la familia.

Según la teoría cognoscitiva social de Albert Bandura los niños aprenden los roles de género gracias a la socialización. Bandura considera que la identidad de género es producto de un conjunto complejo de influencias, personales y sociales que interactúan. La interpretación que un niño le da a las experiencias con padres, maestros, compañeros e instituciones culturales desempeña una función medular.⁵

El desarrollo emocional influye directamente en la evolución intelectual del niño. Un desarrollo emocional poco satisfactorio puede tener incidencias en aspectos del desarrollo intelectual como: limitaciones en la memoria, dificultades en la percepción y en la atención y disminución de las asociaciones mentales satisfactorias.

⁴ Ibid., p. 253.

⁵ PAPALIA, Diane. Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia. 9 E, Mc Graw Hill p. 315

El correcto desarrollo emocional supone ser consciente de los propios sentimientos, estar en contacto con ellos y ser capaz de proyectarlos en los demás. Ser capaz de involucrarse con otras personas de forma adecuada relacionándose positivamente.

El desarrollo emocional correcto supone poseer una capacidad de empatizar con los demás, de simpatizar, de identificación, de tener unos vínculos e intercambios de sentimientos satisfactorios. La consciencia de los propios sentimientos, su expresión correcta mediante la verbalización de los mismos ayuda a una más clara individualidad, a una aceptación propia, a una seguridad y autoestima correcta. Los niños deben expresar y experimentar sus sentimientos de forma completa y consciente, de otra forma se expone a ser vulnerables a la presión de sus coetáneos y aceptar sus influencias negativas.

El desarrollo social en el individuo empieza en la infancia y podría definirse como un proceso mediante el cual la cultura es inculcada a los miembros de la sociedad, transmitiéndose así de generación en generación. Los individuos aprenden conocimientos específicos, desarrollan sus potencialidades y las habilidades necesarias para la participación adecuada en la vida social y su adaptación a las formas de comportamiento organizado característico de su sociedad. En este sentido, las relaciones sociales del niño, son probablemente una de las dimensiones más importantes del desarrollo infantil. El niño es un ser fundamentalmente social desde el mismo momento de su nacimiento. Su conducta está modulada por la interrelación con los otros y su conocimiento sobre sí mismo lo va a adquirir mediante la imagen que va a recibir a través de los demás.

“En el proceso de socialización, mediante el cual como hemos dicho, el niño asume y acepta todas las normas sociales imperantes, intervienen no sólo personas significativas para el niño, como por ejemplo los padres o los hermanos, sino también instituciones como la escuela, la iglesia, etc. A todos estos entes que

influyen de alguna manera en el proceso socializador del niño, se les denomina agentes de socialización. Existen diversos agentes de socialización, que juegan un papel importante según las características concretas de la sociedad, de la etapa en la vida del sujeto y de su posición dentro de la estructura social.

En la medida en que la sociedad se va haciendo más compleja y diferenciada, el proceso de socialización también se hace más complejo y se ve en la necesidad a su vez de homogeneizar a los miembros de la sociedad, con el fin de que exista tanto la indispensable cohesión entre todos ellos, como la adaptación de los individuos a los diferentes grupos y contextos socioculturales en que tienen que desempeñarse asumiendo distintos roles o papeles tales como padre, empresario, profesor, etc.

Uno de los principales agentes de socialización en la vida de los individuos, en la historia de la humanidad, ha sido la familia. Realmente, el proceso de socialización se da a través de las instituciones que conforman a la sociedad, la familia en primer lugar, y después, la escuela y otras instancias como los medios de comunicación, los grupos de amigos, etc. Este proceso tiene como función primordial, aunque no la única, la de garantizar la reproducción de la ideología dominante, siendo Althusser el principal representante de la teoría de la reproducción.

El hombre se somete desde su nacimiento a una educación que, desde sus comienzos, cultiva sólo algunos de sus atributos, concretamente aquéllos de los cuales la sociedad espera extraer una utilidad posterior. El individuo aprende lo que el sistema requiere y, de esta manera, es inducido a organizar lo que Gouldner denomina su sí mismo y su personalidad, de acuerdo con las normas operativas de la utilidad.

Por ejemplo, una niña nacida en un pequeño pueblecito del campo, será probablemente educada dentro de unas normas que son las que imperen en ese

mundo que la rodea. Su familia, la escuela, etc., ejercerán un papel importante para que esa niña probablemente sea feliz sin ir a la universidad, teniendo hijos, atendiendo a su esposo, etc. Sin embargo, la misma niña nacida en una gran ciudad, con unos padres habituados a otro tipo de cultura, es probable que estudie, vaya a la universidad y sus aspiraciones profesionales y personales sean otras muy diferentes.

Así, se asumirán diferentes papeles o roles en función de que nuestro entorno nos informe de alguna manera, de si dicho comportamiento es o no correcto. De la misma forma, los sentimientos, se llegan a desarrollar de manera natural, encargándose muy bien la estructura social de reforzar el aprendizaje de los roles.

Por tanto, a partir del proceso de socialización, entendido como interiorización de normas y valores, se ha ido estructurando la personalidad del niño, su manera de pensar, sus conductas, su identidad y, en resumidas cuentas, su desarrollo mental y social, configurando finalmente un adulto perfectamente adaptado a su grupo social.”⁶ En la experiencia humana la adquisición del desarrollo moral es válidamente importante, en el niño, ha sido un tema ampliamente discutido por psicólogos, filósofos y sociólogos entre otros.

Piaget⁷ concluyó que los niños piensan de dos formas diferentes sobre la moralidad, dependiendo de su madurez evolutiva. La moralidad heterónoma es la primera etapa del desarrollo moral según Piaget. Se presenta aproximadamente de los 4 a los 7 años. La justicia y las reglas se conciben como propiedades inalterables del mundo, fuera del control de la gente. La moralidad autónoma es la segunda etapa del desarrollo moral de acuerdo con la teoría de Piaget. Se

⁶ Montserrat Conde Pastor y M. Consuelo Conde Pastor, ¿Quién interviene en el proceso de socialización del niño y cómo influyen en su futuro? [en línea] <<http://www.saludalia.com/docs/Salud/web_saludalia/vivir_sano/doc/psicologia/doc/doc_desarrollo_psicologico.htm>> [Consulta: 8 febrero de 2010]

⁷ PIAGET, J. Desarrollo moral, Citado por SANTROCK, John. Psicología del desarrollo de la infancia. 7 ed. McGraw Hill, p. 250

alcanza a partir de los 10 años en esta etapa, el niño se da cuenta de que las reglas y leyes son creadas por los hombres y que al juzgar una acción se debe considerar tanto las intenciones de quien la lleva a cabo como las consecuencias del mismo. Los niños entre los 7 y los 10 años transitan entre ambas etapas por lo que muestran características de ambas.

Según Federico Rossi⁸ se destacan adquisiciones importantes alrededor de estas edades, como la de realización de la marcha y el progresivo dominio motor, que señala un camino hacia una cierta independencia. Unido a esto, están los comienzos de socialización, que no sólo estaban implicados en la consecución de los hábitos de limpieza, sino que son también demandas que señalan la maduración del aparato psíquico, del Yo y del Superyo. Esto acompaña la aparición de nuevos sentimientos como la vergüenza y la repugnancia. Es el Superyo el que a consecuencia de su evolución, se halla más organizado, lo mismo que el Yo, e impone principios morales que hacen posible la adquisición de la cultura, el desarrollo de amistades, valores y roles sociales. En el transcurso de su evolución, a medida que pasa por las diferentes etapas de su conformación, él yo sufre algunas transformaciones en lo que respecta a su modo de actuar.

El yo reproduce las primeras percepciones luego lo hace con todos los estímulos que le llegan. Otro de los mecanismos del yo primitivo es la tendencia a introyectar lo agradable y expulsar lo desagradable. El yo, es el primero de los periodos insustanciales, y es netamente placentero, ya que introyecta lo que es agradable y proyecta fuera de lo que es desagradable, desde que está íntimamente unido a ello, donde rige el principio del placer.

De acuerdo con Ferenczi, se considera que él yo pasa, en el lugar de la evolución, por cuatro fases de magia y de omnipotencia, que son las siguientes:

⁸ Federico Rossi. La teoría freudiana. [en línea] << <http://www.monografias.com/trabajos7/trapsi/trapsi.shtml>>> [consultada: 20 de febrero 2010]

1. Fase de la omnipotencia incondicional, que correspondería a la del estado fetal
2. Etapa de las alusiones mágicas, este periodo es más fácil de comprobar, ya que todos los impulsos en este estado de la evolución del yo es inmediatamente satisfecho por medio de las alucinaciones.
3. Etapa de la omnipotencia con el auxilio de gestos mágicos. Gran parte de los síntomas histéricos pueden ser considerados como el resultado de una ficción inconsciente, en la que las necesidades no satisfechas son igualmente recompensadas por medio de gestos artificiosos.
4. Esta etapa de la superioridad del pensamiento, parece iniciarse simultáneamente con el lenguaje, durante los periodos anteriores solo estaba integrado por sonidos articulados a los cuales se les atribuía una significación mágica.

Todas estas etapas mágicas del yo, desaparecen casi en su totalidad cuando son sustituidas por el sentido de la realidad, pero en este sentido puede fracasar en las alucinaciones típicas, que son, por ejemplo en el caso de los exploradores sedientos que, en medio del desierto ven un oasis.

El yo tiene dos funciones importantes, que son el examen de la realidad y el trabajo de síntesis. En examen es todo impulso emotivo que procede del ello, pero su acción depende completamente del yo.

“La tarea fundamental del yo, es percibir, atribuir y al mismo tiempo establecer si lo percibido se encuentra en el mundo interno o en el externo. Posteriormente se conserva la necesidad de prevalencia de la integridad física, moral y afectiva. Esto responde a los instintos de conservación, denominado por Freud como impulsos de vida, lo cual cubre la categoría por parte del ser humano de velar y crear comportamientos que garanticen orientaciones saludables en sus estilos de vida. He allí la necesidad desde el momento de la concepción de un individuo de mantenerse estable desde prácticas biológicas y ambientales. El niño trabaja

consecuentemente por resolver los estados de relación con otros niños, defender su territorio de juego, respetar su horario de alimentación, asegurar un mayor confort emocional mediante adecuadas prácticas de relación afectiva con su madre, padre, hermanos, amigos y personas significativas de su contexto.”⁹

Tomando como referencia lo citado en el párrafo anterior, es importante destacar que los niños realizan sus juicios sobre su valía general. Harter¹⁰ Desde una perspectiva neopiagetiana, la autoestima se basa en la capacidad cognoscitiva creciente de los niños para describirse y definirse. Los infantes generalmente no articulan un concepto de auto valía sino hasta los ocho años, aproximadamente, pero los niños más pequeños manifiestan por su comportamiento que tienen uno. Sin embargo, la autoestima de los niños de corta edad no necesariamente se basa en una valoración realista. Aunque hacen juicios sobre su competencia en diversas actividades, aún no pueden clasificarlas en orden de importancia; y suelen aceptar la opinión de los adultos, quienes a menudo efectúan una retroalimentación positiva poco crítica y, por lo tanto, tal vez sobreestiman las capacidades de los menores (Harter, 1990, 1996, 1998). La autoestima en la niñez temprana suele ser en términos de todo o nada. No es sino hasta la niñez intermedia cuando las evaluaciones personales sobre la competencia(basada en la interiorización de las normas paternas y sociales) se vuelven cruciales, normalmente para moldear y mantener un sentido de valía personal (Harter, 1990, 1996, 1998).

Cuando el grado de autoestima es elevado, el niño se siente motivado a desempeñarse bien. Sin embargo, si la autoestima es contingente al éxito, los

⁹ BRAINSKY, Simón. **Manual de psicología y psicopatología dinámicas - Fundamentos de psicoanálisis**. Carlos Valencia Editores, Bogotá, 1986 (2da. Edición), 302 páginas

¹⁰ Harter, 1990, 1996, 1998. Citado por: Diane E. Papalia, *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia*. 9 E, Mc Graw Hill p. 309

niños pueden percibir el fracaso o la crítica como censura a su valía y sentirse incapaces de desempeñarse mejor. Aproximadamente entre una tercera parte y la mitad de los pequeños que van a preescolar, jardín de niños y primer grado de primaria manifiestan elementos de este patrón de incapacidad: autodenigración o autoculpa, emociones negativas, falta de persistencia y reducción en las expectativas personales (Burhans y Dweck, 1995; Ruble y Dweck, 1995).

Otra herramienta conceptual que sustenta la presente investigación corresponde fundamentalmente a la Teoría del Apego “en la que se contempla el estado de seguridad, ansiedad o zozobra de un niño o un adulto determinado en gran medida por la accesibilidad y capacidad de respuesta de su principal figura de afecto. Cuando Bowlby se refiere a presencia de la figura de apego quiere decir no tanto presencia real inmediata sino accesibilidad inmediata. La figura de apego no sólo debe estar accesible sino responder de manera apropiada dando protección y consuelo.

Su teoría defiende tres postulados básicos:

1. Cuando un individuo confía en contar con la presencia o apoyo de la figura de apego siempre que la necesite, será mucho menos propenso a experimentar miedos intensos o crónicos que otra persona que no albergue tal grado de confianza.
2. La confianza se va adquiriendo gradualmente durante los años de inmadurez y tiende a subsistir por el resto de la vida.
3. Las diversas expectativas referentes a la accesibilidad y capacidad de respuesta de la figura de apego forjados por diferentes individuos durante sus años inmaduros constituyen un reflejo relativamente fiel de sus experiencias reales.

Bolwby parte de una perspectiva evolutiva de sesgo darwiniano, sin embargo, a pesar de mostrar una indudable orientación etológica al considerar el apego entre madre e hijo como una conducta instintiva con un claro valor adaptativo de sobrevivencia, su concepción de la conducta instintiva iba más allá de las explicaciones que habían ofrecido etólogos como Lorenz, con un modelo energético-hidráulico muy en consonancia con los antiguos postulados de la física mecánica. Basándose en la teoría de los sistemas de control, Bolwby planteó que la conducta instintiva no es una pauta fija de comportamiento que se reproduce siempre de la misma forma ante una determinada estimulación, sino un plan programado con corrección de objetivos en función de la retroalimentación, que se adapta, modificándose, a las condiciones ambientales (Oliva, s/a)

Es interesante señalar que la Teoría del Apego investiga la ontogenia de las respuestas a la separación e incluye referencias a Piaget al hablar de la interacción del apego con el desarrollo cognitivo del bebé en la segunda mitad del primer año de vida, cuando este logra permanencia del objeto. En las 28-30 semanas de vida se da el punto de viraje es decir aparecen las respuestas a la separación como evidentes; el bebé ha empezado a percibir el objeto como algo que existe independientemente de sí mismo, aún cuando no lo perciba directamente por lo cual puede iniciar su búsqueda. Hay experimentos de los 70 que demuestran que la permanencia de las personas se produce primero que la permanencia de los objetos inanimados (Oliva, s/a).

La tendencia a reaccionar con temor a la presencia de extraños, la oscuridad, los ruidos fuertes, etc, son interpretados por Bolwby como el desarrollo de tendencias genéticamente determinadas que redundan en una predisposición a enfrentar peligros reales de la especie y que existen en el hombre durante toda la vida. Aunque inicialmente esta postura podría evaluarse como demasiado sesgada hacia la carga biológica, en realidad, Bolwby completa su postura refiriéndose a una serie de circunstancias psicológicas y culturales que dan lugar a estas

reacciones. En este sentido hace referencia a los peligros imaginarios, los indicios culturales aprendidos de otras personas sobre el peligro, la racionalización, la atribución de significado a las conductas de los niños por parte de los padres, la proyección y el contexto familiar (Bolwby, 1985).

Ainsworth encontró que los niños exploraban y jugaban más en presencia de su madre, y que esta conducta disminuía cuando entraba la desconocida y, sobre todo, cuando salía la madre. A partir, de estos datos, quedaba claro que el niño utilizaba a la madre como una base segura para la exploración, y que la percepción de cualquier amenaza activaba las conductas de apego y hacía desaparecer las conductas exploratorias (Oliva, s/a).

Como resultado de este experimento Ainsworth y Bell postularon lo que se conoce como los diferentes tipos de apego:

Apego seguro

Es un tipo de relación con la figura de apego que se caracteriza porque en la situación experimental los niños lloraban poco y se mostraban contentos cuando exploraban en presencia de la madre. Inmediatamente después de entrar en la sala de juego, estos niños usaban a su madre como una base a partir de la que comenzaban a explorar. Cuando la madre salía de la habitación, su conducta exploratoria disminuía y se mostraban claramente afectados. Su regreso les alegraba claramente y se acercaban a ella buscando el contacto físico durante unos instantes para luego continuar su conducta exploratoria.

Apego inseguro evitativo

Es un tipo de relación con la figura de apego que se caracteriza porque los niños se mostraban bastante independientes en la *Situación del Extraño*. Desde el primer momento comenzaban a explorar e inspeccionar los juguetes, aunque sin

utilizar a su madre como base segura, ya que no la miraban para comprobar su presencia, por el contrario la ignoraban. Cuando la madre abandonaba la habitación no parecían verse afectados y tampoco buscaban acercarse y contactar físicamente con ella a su regreso. Incluso si su madre buscaba el contacto, ellos rechazaban el acercamiento. Su desapego era semejante al mostrado por los niños que habían experimentado separaciones dolorosas. En la observación en el hogar las madres de estos niños se habían mostrado relativamente insensibles a las peticiones del niño y/o rechazantes. Los niños se mostraban inseguros, y en algunos casos muy preocupados por la proximidad de la madre, lloraban incluso en sus brazos.

Apego inseguro -ambivalente

Estos niños se mostraban muy preocupados por el paradero de sus madres y apenas exploraban en la *Situación del Extraño*. La pasaban mal cuando ésta salía de la habitación, y ante su regreso se mostraban ambivalentes. Estos niños vacilaban entre la irritación, la resistencia al contacto, el acercamiento y las conductas de mantenimiento de contacto. En el hogar, las madres de estos niños habían procedido de forma inconsistente, se habían mostrado sensibles y cálidas en algunas ocasiones y frías e insensibles en otras. Estas pautas de comportamiento habían llevado al niño a la inseguridad sobre la disponibilidad de su madre cuando la necesitase (Oliva, s/a).¹¹

REVISIÓN Y SELECCIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICO - PEDAGÓGICAS

Se encuentran una variedad de teorías cuyas estrategias metodológicas apoyan la construcción de la cartilla virtual como apoyo a la presencialidad, pero básicamente se tendrán en cuenta aquellas que hacen alusión a la construcción

¹¹ ANTOINETTE, Alom. teoría del apego. [en línea] <<http://www.angelfire.com/psy/ansiedaddeseparacion/new_page_6.htm.>> [consulta: 18 de febrero de 2010]

de aprendizaje a partir de un trabajo interactivo, colaborativo y autónomo que dé lugar a la interiorización del conocimiento.

Por lo anterior la cartilla virtual se basa en los fundamentos del aprendizaje activo el cual se caracteriza por dar un amplio sentido a la conducta activa del educando, centrándose en la acción (experiencia) actividad que surge del medio espontáneo o solo es sugerida por el maestro. Es preciso plantear este tipo de elección ya que ésta depende de las necesidades e intereses de los educandos como también favorece el espíritu de solidaridad y cooperación de los alumnos, Según Mel Ainscow “muchos de los procedimientos utilizados en el aprendizaje activo prevén varios tipos de trabajos cooperativos en grupo, en los cuales los participantes se dedican a la solución de los problemas, considerando puntos de vistas alternativos y recalcan la importancia de la colaboración” ¹²

De igual manera se tienen en cuenta los principios del constructivismo social propuestos por Bonk y Cunningham¹³ en los que sugieren experiencias mediadas socialmente donde los individuos construyen el conocimiento basado en las interacciones con su medio social y cultural, por consiguiente desde este punto de vista las estrategias están encaminadas a trabajar en grupos y partiendo de los contextos socioculturales, buscando dar a los estudiantes la oportunidad de participar en las actividades de aprendizaje y fomentar la autonomía, la iniciativa, el liderazgo y el aprendizaje activo, a través de un libre intercambio y generación de saberes tanto colectivos como individuales. Todo lo anterior se fundamenta en autores como Driscoll (2000) quien define el aprendizaje como “un cambio persistente en el desempeño humano o en el desempeño potencial... [el cual]

¹² AINSCOW, Mel. Necesidades especiales en el aula: guía para la formación del profesorado. Narcea Ediciones, 2001 p47.

¹³ Bonk, C. Cunningham, D. Searching for learner-centered, constructivist, and sociocultural components of collaborative educational learning tools. Citado por BAUTISTA, Guillermo., et al. Del docente presencial al docente virtual . Eureka media, 2006 p 64-65

debe producirse como resultado de la experiencia del aprendiz y su interacción con el mundo".¹⁴

Por otro lado, uno de los más importantes constructivistas del siglo XX, cuya teoría ha incidido y trascendido a lo largo de los años, es Vygotsky el cual "reconoce la formación de las cogniciones individuales a través de procesos de interacción social, donde cobra relevancia la intervención de los otros miembros del grupo social como mediadores entre la cultura y el individuo (Utilización de signos sociales). En este contexto, el individuo reconstruye o reelabora los significados que le son transmitidos por el grupo cultural (Castorina y col., 1999), siendo éste un proceso individual pero promovido y complementado por la discusión con otros (Sánchez Ilabaca, 2004)." ¹⁵

Otras de las teorías y estrategias que aportan a la construcción de la cartilla son las que facilitan el ambiente para el intercambio y colaboración entre los usuarios y son las nuevas tecnologías de información y comunicación dentro de las que actualmente se destacan el conjunto de servicios y herramientas de la Web 2.0, ya que se basan en la conformación de redes sociales y la construcción colaborativa de conocimientos.

Dentro de éstas se hace referencia al conectivismo, Berners – Lee (2000:156) quien señala que: “deberíamos ser capaces no sólo de encontrar cualquier tipo de documento en la Web, sino también de crear cualquier clase de documento fácilmente. Deberíamos no sólo poder interactuar con otras personas, sino crear

¹⁴ Dri scoll, M. Psychology of Learning for Instruction, Citado por SIEMENS, George. Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era [en línea] << <http://www.scribd.com/doc/201419/Conectivismo-una-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital> >> [consultada: 5 de abril de 2010]

¹⁵ Vygotsky. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Citado por CENICH, Gabriela. (2009, octubre) Una propuesta para diseño de situaciones de enseñanza y aprendizaje colaborativas online desde la perspectiva de la Teoría de la Actividad. Heka demus [en línea] << http://hekademus.calidadpp.com/numeros/06/Hekademus_06_09.pdf >> volumen, (2), 71. Disponible

con otras personas. La intercreatividad es el proceso de hacer cosas o resolver problemas juntos”¹⁶

Al respecto O’Reilly cita que una de las cualidades de la Web2.0 es que provee innumerables instrumentos de cooperación, que no sólo aceleran las interacciones sociales entre personas que se encuentran separadas por las dimensiones del tiempo y/o el espacio, sino que además su estructura reticular promueve la gestación de espacios abiertos a la colaboración y la inteligencia colectiva gracias a que muchos interactúan con muchos.¹⁷

Foros virtuales, documentos, hojas de cálculo y presentaciones on line, wikis y blogs son herramientas de la web 2.0 que facilitan la construcción colaborativa de conocimientos. Cada uno de estos espacios ofrece variadas posibilidades para la confrontación y la construcción. En el foro virtual se da el intercambio de mensajes entre los participantes en relación a un tema determinado, los participantes intervienen para aportar ideas y estas pueden estar encaminadas a apoyar y complementar o a refutar con argumentos las ideas de sus compañeros o del docente, este es entonces un espacio propicio para realizar o apoyar actividades de aprendizaje autónomo y colaborativo y el hecho de que la comunicación se dé de forma asincrónica le da tiempo al estudiante para que elabore con calma los aportes que pondrá a consideración de los demás y de los cuales quedará un registro permanente. A través de google docs por ejemplo se puede editar en línea y de forma compartida documentos, hojas de cálculo y presentaciones, aquí el foro virtual puede servir para establecer acuerdos de lo que entre todos elaborarán a través de ésta herramienta. Por su parte las wikis

¹⁶ Berners-Lee, Tim. On Simplicity, Standards, and interactivity, citado por: 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, p 45

¹⁷ Ibid., p. 49.

son como páginas web dinámicas que permiten la creación de contenido de forma colaborativa, dicho contenido puede ser creado, modificado y borrado por distintos usuarios y siempre quedan abiertas para ser modificadas generalmente por los usuarios que tienen permisos, en otros casos como el de la wikipedia cualquier usuario puede editar sin requerimientos de permisos. “Un blog a diferencia del wiki, es una página personal donde docentes y estudiantes pueden crear con intención para que el resto de compañeros lo lean y la información se va ordenando cronológicamente. Los compañeros pueden opinar sobre lo que ahí está escrito, pero no pueden modificar el texto original”¹⁸

Por otra parte la interacción que en este espacio (cartilla virtual) se dará entre estudiantes-estudiantes, estudiantes-contenidos y estudiantes-profesor se propiciará teniendo como base que el colaborativismo que es una estrategia “que centra la mayor parte de la responsabilidad de aprender en los estudiantes, requiriendo de ellos conceptualizar, organizar, poner a prueba las ideas, en un proceso continuo de evaluación y reconsideración de las mismas, asistidos por el profesor como facilitador del proceso de enseñanza y aprendizaje (Biesenbach-Lucas, 2004). Bonk y col. (2004), reconocen que un elemento clave en el desarrollo de procesos colaborativos es que al aplicar los conocimientos y la experiencia personal en la resolución de un problema en grupo se favorece el logro de un objetivo que individualmente no se podría alcanzar. El problema cuya resolución es el objetivo del proceso de colaboración, debería estar estructurado o definido en forma insuficiente, requiriendo de los alumnos establecer límites y restricciones a la situación propuesta (Jonassen, 2000). Su solución se caracteriza por no ser predecible o convergente, puede haber una o varias soluciones y en algunos casos hasta ninguna (Jonassen, 1997).”¹⁹

¹⁸ OTAMENDI HERRERA, Ainhoa., et al. Guía de innovación metodológica en e-learning evolutivos e instruccionales. España : Programa EVA, 2009. p 73.

¹⁹ Jonassen, D. (1997). Instructional Design Models for Well-Structure and Ill- Structure Problem-Solving Learning Outcomes. Citado por: CENICH, Gabriela. (2009, octubre) Una propuesta para diseño de situaciones de enseñanza y aprendizaje colaborativas online desde la perspectiva de la Teoría de la Actividad. Hekademos

En el aprendizaje colaborativo, los grupos se enfrentan a situaciones de la vida real compleja, mal estructurada y sin una clara y única solución correcta. El objetivo de la metodología de aprendizaje colaborativo es cambiar el lugar de control de la clase, del profesor a los grupos paritarios de alumnos, considerando a los estudiantes como co-constructores del conocimiento más que consumidores de él (Brufee, 1999 en Dirkx y Smith, 2004).²⁰

Teniendo como referencia que el objetivo de una cartilla “es abordar un tema con cierta profundidad y desde un sentido educativo, éste puede ser exclusivamente informativo, también puede proponer debates o dinámicas grupales.”²¹ En este sentido, la cartilla virtual como una herramienta de apoyo a la presencialidad en este trabajo de investigación, tendrá unos contenidos a los que se accederá en línea y se emplearán dinámicas grupales orientadas por la pedagogía activa, para el aprendizaje significativo de los contenidos, las dinámicas se desarrollarán a través de herramientas tecnológicas y se manejarán actividades con soluciones diversas, novedosas y de interés personal para fomentar el diálogo entre estudiantes y entre profesor y estudiantes compartiendo ideas y expresando puntos de vista. Se debe buscar la participación del estudiante y la justificación de las respuestas a través de la discusión, preguntas interactivas y presentaciones en grupos.

Hablar de las TIC en la enseñanza, en el aprendizaje y en la formación, exige ubicarse en el tema relativo a los "Medios, estrategias y Recursos", que incorporamos para desarrollar actividades, contenidos y objetivos educativos. De

[en línea] << http://hekademus.calidadpp.com/numeros/06/Hekademus_06_09.pdf>> volumen, (2), 72. Disponible

²⁰ Ibid., p. 72.

²¹ Herramientas y productos de comunicación [en línea] << <http://www.conabip.gov.ar/Contenidos/Documentos/08ArticuloPrincipal.pdf>>> [Consulta: 10 abril de 2010]

ahí que sea fundamental elegir y considerar el tipo de medio o estrategias lúdico - pedagógicas que vamos a emplear en la elaboración de la presente cartilla, para aseguramos que las actividades planteadas en ella, favorezcan la construcción de conocimiento para situar a los estudiantes en un punto de partida eficaz de su realidad contextual profesional futura.

Además se tomaron en cuenta cuatro estrategias principales dentro de los métodos didácticos como: el aprendizaje colaborativo mencionado anteriormente, el aprendizaje basado en problemas - ABP-, metodología didáctico de CASOS, dramatización todas enfocadas desde una perspectiva de las tecnologías de la información y la comunicación se contribuirá a que los estudiantes que tengan acceso a la cartilla realicen adecuadamente su proceso de aprendizaje sobre el tema.

El aprendizaje basado en problemas se caracteriza como un sistema didáctico que requiere que los estudiantes se involucren de forma activa en su propio aprendizaje, según la autora esta estrategia promueve un aprendizaje integrado, en el sentido de que aglutina el qué, el cómo y el para qué se aprende. “De tal suerte que tan importante es el conocimiento, como los procesos que se generan para su adquisición de forma significativa y funcional. Procesos que incorporan factores sociales y contextuales que se hacen presentes a través de la interacción comunicativa del alumno con el grupo y de éste con el profesor.”²²

Esta estrategia metodológica es muy útil para los integrantes del proceso, ya que plantea un problema al grupo que ha de ser resuelto buscando, analizando y depurando información y llegando finalmente a unas conclusiones que den respuesta al problema. Al trabajar de esta forma, cada miembro del grupo lee y

²² ESCRIBANO, Alicia. El aprendizaje basado en problemas: una propuesta metodológica en educación superior. Narcea Ediciones, 2008, p. 20

analiza lo presentado por el compañero, contrasta con la información propia, discrimina, sintetiza y elabora un documento rico, completo más organizado. Son los propios estudiantes los que descubren lo que han de aprender y construyen un documento donde se plasma lo aprendido. El proceso de buscar, analizar, depurar y llegar a conclusiones permite aprender unos determinados contenidos más profundamente y retenerlos durante más tiempo, porque se enlazan mejor unos contenidos con otros y se entiende mejor su significado y lo que conlleva.

El aprendizaje basado en problemas es una estrategia de aprendizaje que consiste en construir el conocimiento sobre la base de problemas de la vida real. Este proceso se lleva a cabo de manera inversa a como se acostumbra a realizar mediante la metodología tradicional. Se parte de un supuesto para generar las ideas con la activación del conocimiento previo y el trabajo en grupos reducidos. El aprendiz adquiere un rol protagónico y se hace responsable de su propio proceso de aprendizaje. En este contexto la función del docente pasa a un plano diferente. Deja de ser un transmisor de conocimientos para pasar a ser un facilitador del proceso de aprendizaje del alumno. El trabajo se lleva a cabo en el seno de grupos reducidos y la importancia de hacer claridad sobre esta estrategia en la enseñanza por medio del aprendizaje basado en problemas con la utilización las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), es una alternativa retadora e interdisciplinaria, que introduce en el proceso educativo estímulos e intereses porque trabaja con situaciones del mundo real que tienen un propósito y un significado específicos. Todo esto se da iniciando desde los conocimientos previos, concebidos como el “bagaje” cultural individual que favorece la comprensión de problemas nuevos. La mejor actividad de aprendizaje es la que más se asemeja a la vida profesional, puesto que el tener que solucionar problemas semejantes a los que se presentan en la vida profesional favorece la transferencia y la asimilación de conocimientos, el procesamiento de las ideas y el desarrollo del trabajo. Las diferentes actividades requeridas para resolver un problema ABP (discusiones, lecturas, resúmenes, toma de notas, etc.) favorecen

la asimilación de la información. Mientras mayor es la capacidad de hablar de lo que se está aprendiendo, más reiterativa se vuelve la información y más fácilmente penetra en la memoria a largo plazo, puesto que requiere un procesamiento por parte del alumno.

Otra estrategia que permite centrar el proceso de aprendizaje en el estudiante y que se tendrá en cuenta es la metodología de **CASOS** que según Ontoria “es aplicable a todos los niveles de enseñanza y trata de poner al alumno frente a la realidad para examinarla y tomar decisiones.”²³ El uso de esta estrategia exige a los estudiantes ser partícipes activos, evitando "el desarrollo de clases carentes de <<vida>> y de carácter puramente informativo en las que el profesor se convierte en un puro emisor de contenidos.”²⁴ Con este acercamiento a la realidad abre muchas posibilidades para el proceso de aprendizaje gracias al análisis que se efectúa de las distintas variables que intervienen. En su descripción se presenta un escenario y un problema o situación que hay que estudiar para posteriormente tomar decisiones en función de los datos de los que se dispone. Para el tratamiento correcto del caso es necesario que los datos se organicen y se tomen en consideración otras aportaciones prácticas y teóricas. Es por eso que junto a la narración se ofrecen también algunos anexos con información complementaria y ciertos documentos bibliográficos relacionados con la temática a abordar. Como se puede comprobar al igual que en la acción cotidiana nos vemos limitados por un tiempo determinado y unos testimonios siempre reducidos o incompletos. Se impone en consecuencia: combinar trabajo personal y en equipo; relacionar información y deliberar con juicio crítico. El docente podrá ayudar pero es simplemente otra fuente para obtener aportaciones y orientación.

²³ ONTORIA, Antonio Aprendizaje Centrado en el alumno, ed Narcea, 2006 p 157

²⁴ Ibid., p. 157

Por otro lado, “el constructivismo mira el aprendizaje como el resultado de construcciones mentales, se aprende construyendo nuevas ideas o conceptos, basándose en sus conocimientos actuales previos (Karlin & Vianni, 2001).”²⁵ Los proyectos de aprendizaje son considerados estrategias metodológicas que partiendo de necesidades e intereses de los estudiantes, brinda la oportunidad para construir un aprendizaje significativo e integrador tomando como punto de partida la planificación y aplicación de actividades didácticas globalizantes. Los principales beneficios del aprendizaje basado en proyectos es que prepara al estudiante para los puestos de trabajo, ya que permite desarrollar gran variedad de habilidades y competencias, como la colaboración, planeación de proyectos, toma de decisiones y manejo del tiempo a partir de la solución de un problema específico, algunas de las ventajas que aporta valor esta estrategia a nuestra investigaciones que permite, realizar conexiones entre lo académico, la vida y las competencias laborales, genera oportunidades de retroalimentación y evaluación por parte de expertos y la oportunidad para la reflexión y la auto evaluación por parte de los estudiantes.

En conclusión, en el diseño de la cartilla se tuvo en cuenta no solo las estrategias y recursos de la WEB 2.0, sino también los métodos didácticos utilizados en las clases presenciales como el aprendizaje basado en problemas, CASOS y dramatizaciones, con las TIC's se logran procesos de enseñanza –aprendizaje más interactivos, dinámicos, colaborativos y autónomos, logrando de esta forma que los estudiantes puedan construir con mayor facilidad el aprendizaje, propiciando el desarrollo y fortalecimiento de las competencias no sólo tecnológicas sino cognitivas al resolver problemas y analizar y reflexionar sobre situaciones problemáticas semejantes a las de la vida diaria.

²⁵ Aprendizaje por proyectos, NorthWest Regional Educational Laboratory [en línea]<<
<http://www.eduteka.org/AprendizajePorProyectos.php>>> [Consulta: 20 abril de 2010]

6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La metodología utilizada para el desarrollo de este proyecto de investigación, gira alrededor del paradigma cualitativo “El método cualitativo se orienta a profundizar en algunos casos específicos y no a generalizar con base en grandes volúmenes de datos. Su preocupación no es prioritariamente medir, sino describir textualmente y analizar el fenómeno social a partir de sus rasgos determinantes”²⁶

Con la metodología de la 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, elaborada como apoyo a la presencialidad en las clases de pregrado de la licenciatura Pedagogía infantil.

La verificación de la viabilidad de la cartilla mencionada se realizó con una población piloto de 26 estudiantes y un docente del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad de Cartagena. Igualmente se aplicó un cuestionario para aplicar la técnica de la entrevista a la docente y la técnica de la encuesta a los estudiantes el cual nos llevó al análisis de las sugerencias y las conclusiones.

²⁶ BONILLA, Elsy; SHEK, Penélope. Más allá del dilema de los métodos: la investigación en ciencias sociales. Norma, 2005, pág 110.

7. 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.

8. 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:

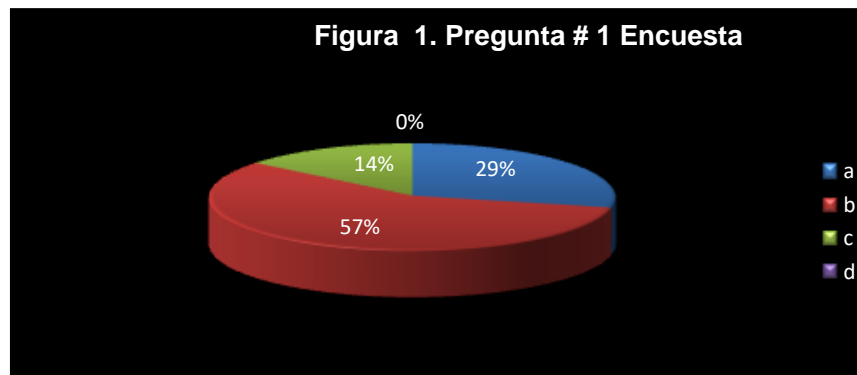
8.1 ANALISIS DE LA ENCUESTA

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

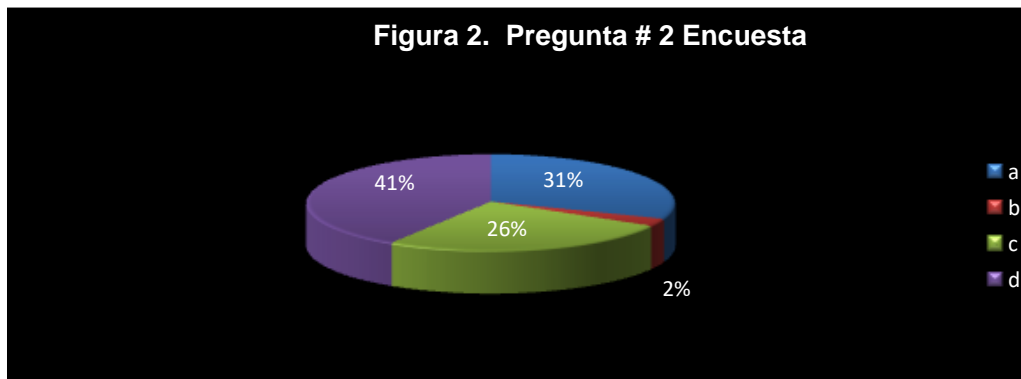
presentan son pertinentes a cada una de las categorías del desarrollo socioafectivo, pero habría que realizar una nueva revisión a la ubicación de los contenidos de las diferentes categorías para establecer una secuencia más clara de los mismos y por último solo el 14 % expresa que se tienen en cuenta 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%

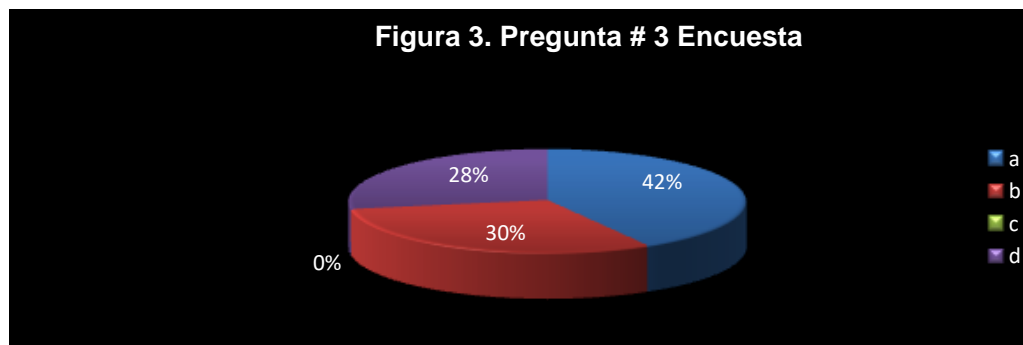
expresa que presenta fácil navegación, representando este porcentaje aproximadamente la mitad de los encuestados, habría que revisar que mejoras se podrían hacer en cuanto a navegación para mejorar el acceso a la misma. El 26% dice que la cartilla es agradable a la vista en cuanto al color del fondo, 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



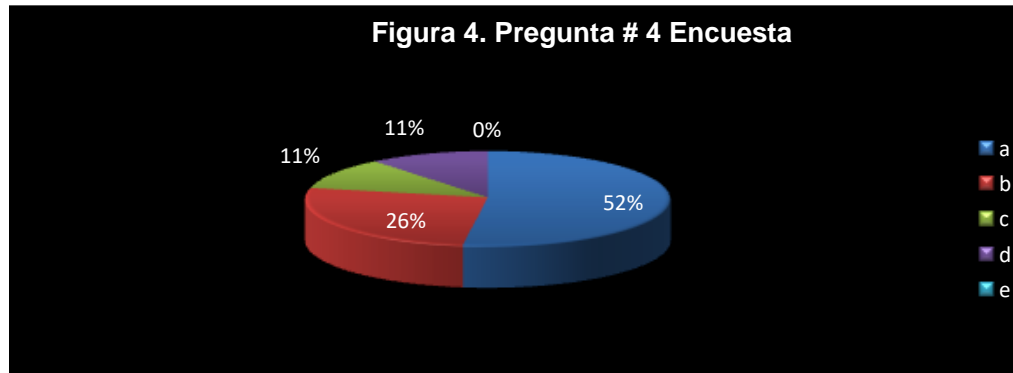
Análisis: el 42% afirma que hay una secuencia lógica acorde a cada categoría o tema presentado, lo que indica que se cumple con un aspecto importante para el aprendizaje significativo e igualmente estos conocimientos presentados en cada categoría se convierten en conocimientos necesarios para comprender 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



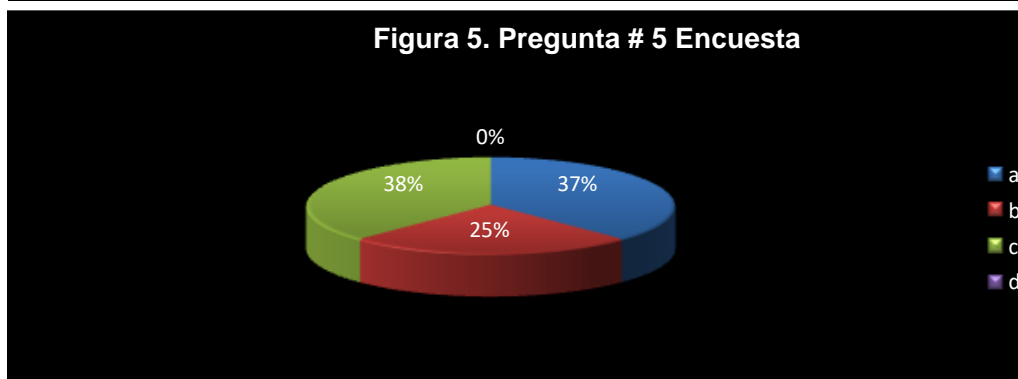
Análisis: Al respecto de las herramientas web 2.0 utilizadas el 52% ha escogido el foro y el 26% se inclina por el Blog, lo que muestra una mayor acogida hacia estas herramientas para propiciar la interacción y construcción de conocimientos de forma colaborativa. En menor porcentaje el 11% escogió a Google docs y Wiki, lo que indica que la mayoría de los encuestados se les dificultad 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



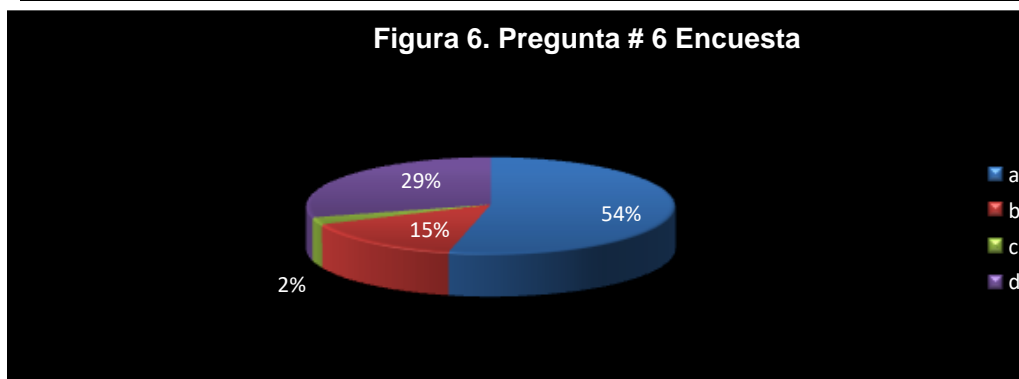
Análisis: En cuanto a los componentes que contienen las actividades, el 38% que corresponde (15 personas), dice que éstas contienen componentes de evaluación y retroalimentación y el 37% (14 personas) afirma que también contienen el explicativo. por lo que se puede decir que los componentes de cada pregunta 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



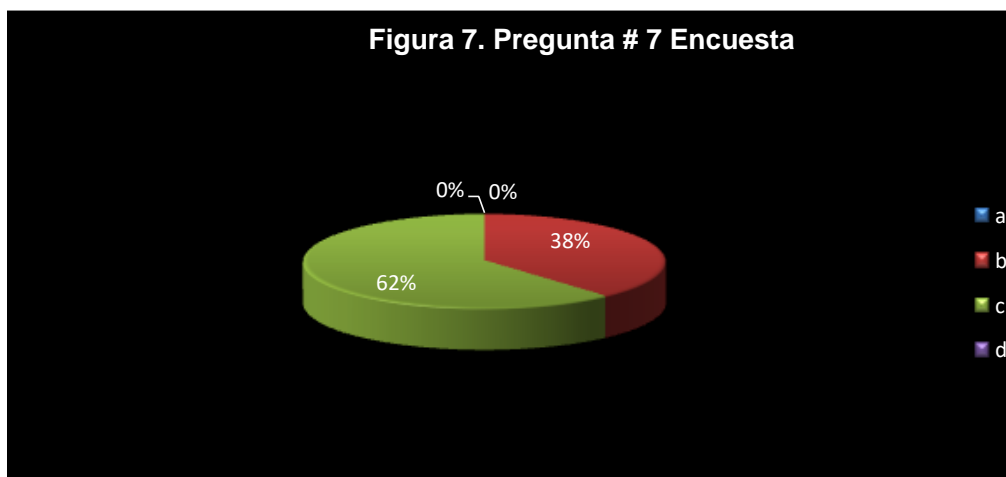
Análisis: En lo relacionado con la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas –ABP- el 54% dice que ésta contribuye al aprendizaje significativo y el 29% que ayuda al aprendizaje reflexivo, por lo que se puede resaltar esta metodología como apropiada para la comprensión de la temática tratada. Sin embargo se encuentra que el porcentaje de encuestados que considera que esta 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

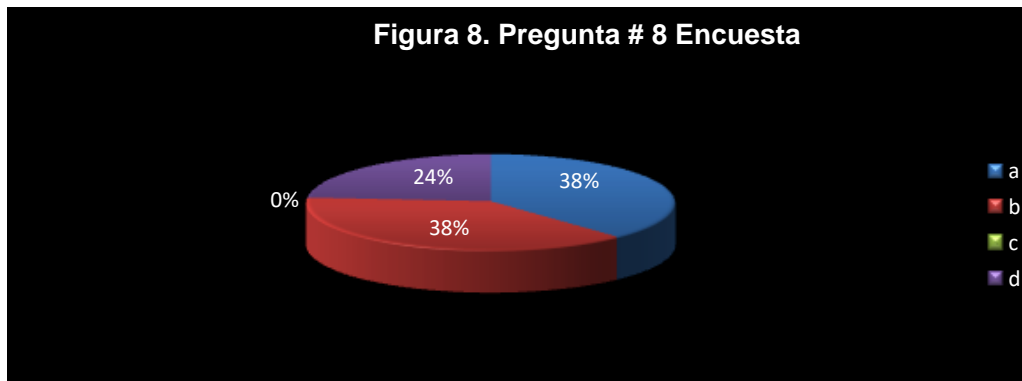
situaciones en el aula. Además se observa que ninguna dijo que el método de caso las llevara a una mejor comprensión de la temática relacionada con el caso, por lo se muestra como una metodología que puede ir de la mano con otras que cumplan con este último aspecto.

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

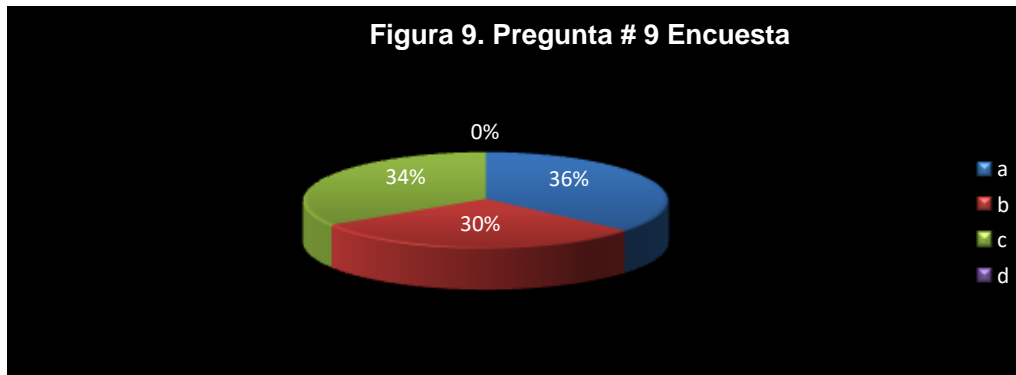
puede plantear la posibilidad de articular las tres metodologías (ABP, casos y dramatización) para conseguir que las estudiantes logren mayor comprensión y aplicabilidad de cada tema.

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

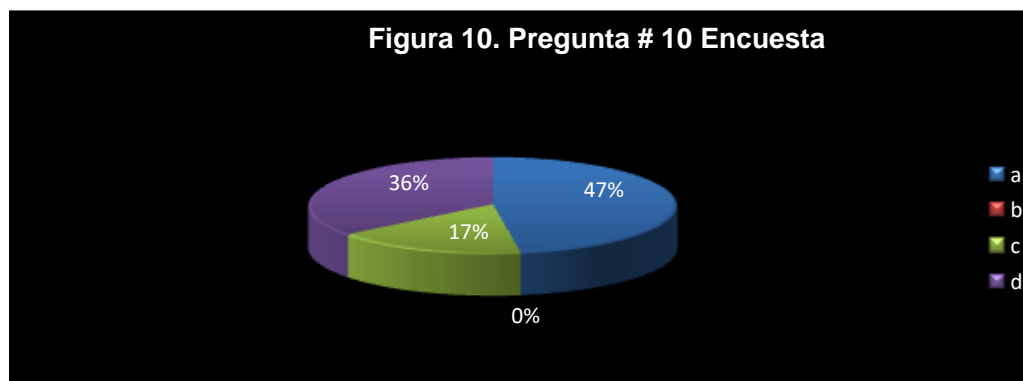
significativa. Esto también indica que la cartilla contiene unas muy buenas metodologías puesto que lleva al usuario a cumplir los objetivos de la misma.

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.

8.2 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

9. 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 vivenciar 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 generó 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

BONILLA, Elsy; SEHK, Penelope. Más allá del dilema de los métodos: la investigación en ciencias sociales. Norma, 2005, 421p.

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

ANEXO A

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

A través del siguiente listado de preguntas deseamos conocer su opinión en cuanto a la forma (contenidos y navegación) de la cartilla virtual sobre el desarrollo socioafectivo en niños de 3 a 6 años. Es importante determinar si es una estrategia pedagógica apropiada para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la presencialidad y por consiguiente es necesario evaluar la estructura metodológica en sus actividades. Igualmente establecer la utilidad de las herramientas virtuales de web 2.0 en la construcción colaborativa del conocimientos por medios de las tic.

Usted podrá marcar una o varias de las diferentes opciones planteadas en cada pregunta:

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.

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.

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

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

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

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

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.
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.
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
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.

ANEXO B

ENTREVISTA A LA MAESTRA

Nombre: _____

Fecha: _____

Profesión: _____

Asignatura: _____

Esta entrevista tiene como finalidad determinar si la cartilla virtual construida como apoyo a la presencialidad, cumple con los propósitos tanto pedagógicos como didácticos, facilitando el proceso de enseñanza y aprendizaje de las temáticas relacionadas con el desarrollo socioafectivo del niño y niña de 3 a 6 años.

Por esta razón y teniendo en cuenta su experiencia y conocimiento sobre el tema, le formularemos una serie de preguntas cuyas respuestas requieren también de su completa sinceridad para la valoración objetiva de este instrumento.

1. ¿Considera usted que la cartilla virtual apoya a las clases presenciales en cuanto a que lleva a la clarificación de los conceptos fundamentales para el conocimiento del desarrollo socioafectivo del niño de 3 a 6 años?
2. ¿Teniendo en cuenta que es fundamental que las estudiantes interioricen en las clases para la apropiación de las mismas Cual es su concepto sobre la estructura pedagógica y metodológica de la cartilla respecto a la presentación de las temáticas?
3. ¿En relación con las actividades planteadas en la cartilla las cuales tienen en cuenta estrategias didácticas tanto presenciales y virtuales.Cuál es su opinión de apoyarse en ellas mutuamente, para el desarrollo y comprensión del tema, por parte de las estudiantes?

4. ¿Respecto a la forma como está construida la cartilla usted cree que esta realizada adecuadamente para apoyar la labor docente. Explique claramente el por qué de su respuesta?

5. ¿Considera que en las metodologías como caso, ABP y dramatización son apropiadas para la interiorización y apropiación del tema por parte de las estudiantes, explique sus respuestas?

ANEXO C

EVIDENCIAS DE LA PRUEBA PILOTO

A continuación se muestran algunas imágenes claves del uso de la cartilla y la realización de actividades lúdico pedagógicas en la clase presencial y las desarrolladas a través de las herramientas web 2.0

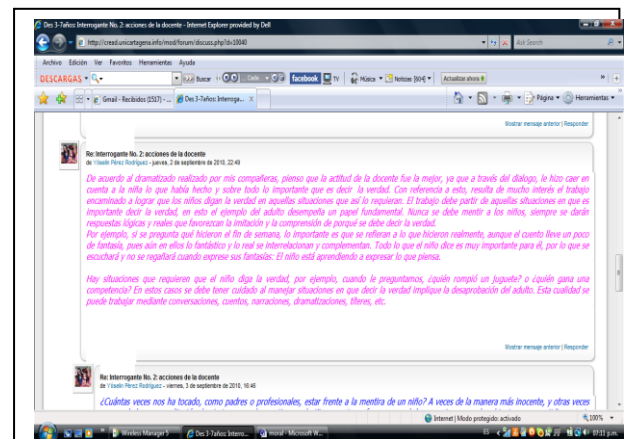
Estudiante haciendo uso de la cartilla



Estudiantes desarrollando la actividad # 9 relacionada con el desarrollo moral en la que primero se prepara una dramatización y posteriormente se realiza un foro virtual



Dramatización del caso planteado en la actividad



Foro guiado por la dramatización y el contenido de la carilla

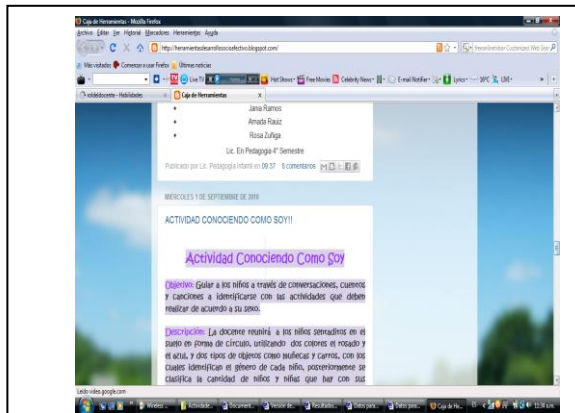
Estudiantes participando de una actividad # 4 relacionada con el apego, primero se realiza un foro virtual en base a una noticia que se muestra en la actividad y a la información presentada en la cartilla y después en grupos las estudiantes diseñan afiches que promuevan el apego y lo socializan en la clase presencial



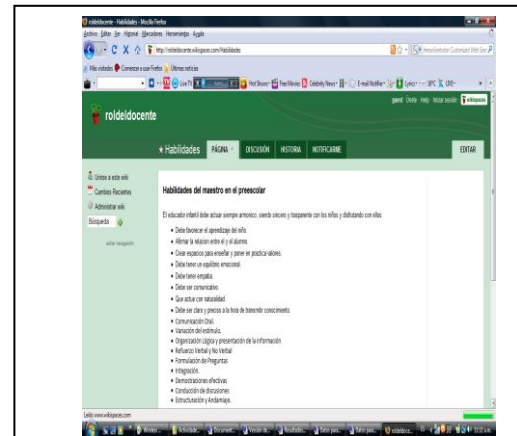
Imágenes del uso de herramientas web 2.0

Uso de google docs, para la elaboración de una tabla resumen en la actividad # 3

ESTILOS DE CRIANZA	CONSECUENCIAS	INTERVENCIÓN DEL DOCENTE
	<ul style="list-style-type: none"> Se desarrollan problemas de adaptación social. Agresividad. Desobediencia. 	<ul style="list-style-type: none"> Abordar al niño para brindarle ayuda. Preguntarle el porqué de su comportamiento. Que quiere lograr o que busca por medio de



Uso de la herramienta Blog en la actividad # 14



Uso de la herramienta Wiki en la actividad # 13

ANEXO D

ENCUESTAS APLICADAS

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Nombre: Claudia Bn
Universidad: de cartagena
Programa: Licenciatura en Pedagogía infantil
Asignatura: Desarrollo del niño de 3 a 6 años
Fecha: Sept 4 / 2010

A través del siguiente listado de preguntas deseamos conocer su opinión en cuanto a la forma (contenidos y navegación) de la cartilla virtual sobre el desarrollo socioafectivo en niños de 3 a 6 años. Es importante determinar si es una estrategia pedagógica apropiada para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la presencialidad y por consiguiente es necesario evaluar la estructura metodológica en sus actividades. Igualmente establecer la utilidad de las herramientas virtuales de web 2.0 en la construcción colaborativa de conocimientos por medio de las tecnologías de información y comunicación –TIC-.

Usted podrá marcar una o varias de las diferentes opciones planteadas en cada pregunta:

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.
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.

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
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

Claudia Bru

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

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
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.
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.
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
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.

Nota: El resto de las encuestas no se anexó debido a que sobrepasa la capacidad de memoria.