

**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN BLOG COMO MEDIACIÓN
PEDAGÓGICA PARA LA APLICACIÓN, APRENDIZAJE Y DESARROLLO DE
LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO CUARTO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ DEL MUNICIPIO DE LORICA –
CÓRDOBA**

**ANA ELIA LÓPEZ ESCUDERO
CÉSAR GARCÍA
DINELYS DE JESUS MORELO BALLESTEROS**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN
CERETE
2015**

**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN BLOG COMO MEDIACIÓN
PEDAGÓGICA PARA LA APLICACIÓN, APRENDIZAJE Y DESARROLLO DE
LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO CUARTO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ DEL MUNICIPIO DE LORICA –
CÓRDOBA**

**ANA ELIA LÓPEZ ESCUDERO
CÉSAR GARCÍA
DINELYS DE JESUS MORELO BALLESTEROS**

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de
Especialista en Informática y Multimedia en Educación**

**Tutor:
Juan Carlos Serna López**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN
CERETE
2015**

NOTA DE ACEPTACION

PRESIDENTE DEL JURADO

JURADO

JURADO

Cereté, enero de 2015

Las directivas de la Fundación Universitaria Los Libertadores, los jurados califcadores y el cuerpo docente no son responsables por los criterios e ideas expuestas en el presente documento. Éstos corresponden únicamente a los autores.

DEDICATORIA

A Dios, que es nuestro mejor amigo y nos guía, nos acompaña y nos renueva cada día como las águilas en el camino de la vida.

A nuestras familias, son el apoyo y la esperanza, la motivación y las ganas de continuar a pesar de las dificultades.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a Dios por su guía e iluminación.

A la comunidad educativa de Los Gómez, nos ayudaron siempre con sus hermosas experiencias enriqueciendo nuestros conocimientos.

A cada uno de los tutores de la Fundación Universitaria Los Libertadores. Por su colaboración, sus enseñanzas y sus orientaciones llenas de sabiduría.

A cada uno de los integrantes de este equipo de trabajo, su apoyo fue incalculable, siempre dispuestos.

A quienes nos apoyaron de alguna manera, por sus aportes. Mil gracias.

.

CONTENIDO

	Pág.
GLOSARIO	12
INTRODUCCIÓN	13
TÍTULO	14
1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	15
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	16
1.3 ANTECEDENTES.....	16
1.3.1 Contexto y caracterización	16
1.3.2 Antecedentes internacionales	16
1.3.3 Antecedentes nacionales	18
1.3.4 Antecedentes locales	19
1.3.5 Antecedentes empíricos.....	20
2. JUSTIFICACIÓN	20
3. OBJETIVOS	22
3.1 OBJETIVO GENERAL	22
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	22
4. MARCO REFERENCIAL.....	23
4.1 MARCO CONTEXTUAL	23
4.1.1 Reseña Histórica de la Institución Educativa Los Gómez	25
4.1.2 Reseña Histórica de Santa Cruz de Lorica	25
4.2 MARCO CONCEPTUAL.....	27
4.3 MARCO TEÓRICO	28
4.3.1 La motricidad fina.....	31
4.3.2 Educación y tecnología	35
4.3.3 Las TIC.....	35
4.3.4 Los blog.....	38
4.3.5 Motricidad fina y la informática.....	41
4.4 MARCO LEGAL.....	45

4.4.1	Constitución política de Colombia	45
4.4.2	Ley 115 general de educación	46
4.4.3	TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación)	47
4.4.4	Motoricidad fina	47
5.	DISEÑO METODOLÓGICO	49
5.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN	49
5.2	POBLACIÓN Y MUESTRA	49
5.3	INSTRUMENTOS	50
5.3.1	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	52
5.4	ANÁLISIS DE RESULTADOS	53
5.5	DIAGNÓSTICO	71
6.	PROPUESTA	73
6.1	TÍTULO DE LA PROPUESTA	73
6.2	DESCRIPCIÓN	73
6.3	JUSTIFICACIÓN	74
6.4	OBJETIVOS	75
6.5	BENEFICIARIOS	76
6.6	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES (CRONOGRAMA)	76
6.7	CONTENIDOS	77
6.8	RECURSOS (HUMANOS, TÉCNICOS Y DIDÁCTICOS)	78
6.8.1	Material didáctico	78
6.8.2	Material humano	79
6.8.3	Material técnico	79
6.9	EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO	79
7.	CONCLUSIONES	80
7.1	RECOMENDACIONES	81
	BIBLIOGRAFÍA	83
	ANEXOS	87

LISTA DE TABLAS

	pág.
Tabla 1. Utilizar el computador en el tiempo libre	53
Tabla 2 La actividad que más disfrutas en el computador	54
Tabla 3 Actividades artísticas	55
Tabla 4 Te gusta la clase de tecnología e informática	56
Tabla 5 Tienes computador en tu casa	57
Tabla 6 Entrar semanalmente a internet	58
Tabla 7 Importancia para el manejo del blog aplicado a la motricidad fina	59
Tabla 8 Utilizar el blog y manejar la motricidad fina	60
Tabla 9 Colorea sin salirse del contorno del dibujo.....	61
Tabla 10 Muestra destrezas al realizar doblados o filigrana?	62
Tabla 11 Utiliza el mouse con agilidad.....	63
Tabla 12 Recorta figuras siguiendo el contorno?	64
Tabla 13 Moldea con plastilina figuras	65
Tabla 14 Maneja adecuadamente el renglón	66
Tabla 15 Realiza ejercicios de escritura con letras proporcionadas	67
Tabla 16 Enhebra con facilidad una aguja	68
Tabla 17. Estrategias y cronograma de actividades de la propuesta	76

LISTA DE GRÁFICAS

	pág.
Gráfico 1 Mapa de Santa Cruz de Lorica	26
Gráfico 2 Mapa conceptual Marco teórico	45
Gráfico 3. Utilizar el computador en el tiempo libre.....	54
Gráfico 4. La actividad que más disfrutas en el computador	55
Gráfico 5 Disfrutas las actividades artísticas	56
Gráfico 6 Te gusta la clase de tecnología e informática	57
Gráfico 7 Tienes computador en tú casa	58
Gráfico 8 Entrás semanalmente a internet.....	59
Gráfico 9 Importancia para el manejo del blog aplicado a la motricidad fina	60
Gráfico 10 Utilizar el blog y manejar la motricidad fina	61
Gráfico 11 Colorea sin salirse del contorno del dibujo	62
Gráfico 12 Muestra destrezas al realizar doblados o filigrana	63
Gráfico 13 Utiliza el mouse con agilidad?	64
Gráfico 14 Recorta figuras siguiendo el contorno	65
Gráfico 15 Moldea con plastilina figuras	66
Gráfico 16 Maneja adecuadamente el renglón	67
Gráfico 17 Realiza ejercicios de escritura con letras proporcionadas.....	68
Gráfico 18 Enhebra con facilidad una aguja	69
Gráfico 19 Navegando, jugando y pintando aprendo.....	74

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo 0-A. Encuesta	88
Anexo 0-B. Formato de entrevista	89
Anexo 0-C. Ovas.....	90
Anexo 0-D Guía de observación	102
Anexo 0-E. Fotografías	103

GLOSARIO

APLICAR: que alude a posicionar algo sobre otra cosa o poner en contacto con otra cosa.

BLOGS: blogs o bitácoras son sitios web donde se publican de forma cronológica artículos de diversa temática.

COORDINACIÓN VISOMOTORA: La coordinación viso motriz es parte de la motricidad fina, pero aquí, además de la destreza con las partes finas del cuerpo implica la coordinación de éstas con la vista.

DISEÑAR: se define como el proceso previo de configuración mental, "prefiguración", en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Utilizado habitualmente en el contexto de la industria, ingeniería, arquitectura, comunicación y otras disciplinas creativas.

MEDIACIÓN: es un mecanismo de resolución de conflictos, en cual un tercero imparcial busca facilitar la comunicación para que las partes por sí mismas sean capaces de resolver un conflicto.

MOTRICIDAD se emplea para referirse al movimiento voluntario de una persona, coordinado por la corteza cerebral y estructuras secundarias que lo modulan.

MOTRICIDAD FINA: La coordinación motora fina es toda aquella acción que compromete el uso de las partes finas del cuerpo: manos, pies y dedos. Se refiere más a las destrezas que se tienen con dichas partes en forma individual o entre ellas, por ejemplo, recoger semillas con los dedos de la mano o pañuelos con los dedos de los pies.

INTRODUCCIÓN

La motivación que ha tenido La tecnología a través de las TIC en el proceso de creación de blogs como mediación pedagógica para la aplicación, aprendizaje y desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas se ha ido incrementando en los últimos años, debido a las nuevas estrategias pedagógicas con la revolución de tecnologías avanzadas en los cuales se involucra en todos los campos de la vida cotidiana, ha obligado a los individuos a capacitarse en su uso y a utilizarla en las diferentes actividades que realizan a diario.

Los medios didácticos (materiales educativos) combinados con los MEC (Medios Educativos Computarizados), facilitan la forma de construir diferentes conocimientos, dada la facilidad de su manejo y los diversos ambientes de aprendizajes que se pueden lograr gracias a las amplias herramientas con que estos cuentan.

El proyecto sobre el Diseño e implementación de un blog como mediación pedagógica para la aplicación, aprendizaje y desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado cuarto de la Institución Educativa Los Gómez se caracteriza por usar una serie de conceptos amplios y fundamentales los cuales serán presentados a través de imágenes, sonidos y videos, permitirán adquirir amplios conocimientos sobre esta importante temática de la interdisciplinariedad de las áreas del conocimiento, el estudiante podrá conocer las características esenciales de la forma de manipular los objetos y las actividades cotidianas a que se enfrentan a diario y en cada una de las áreas fundamentales desarrolladas en donde aplicarán la motivación de manejar la motricidad fina de cada uno de los niños y niñas de la Institución Educativa mencionada.

TÍTULO

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN BLOG COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA PARA LA APLICACIÓN, APRENDIZAJE Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO CUARTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GÓMEZ DEL MUNICIPIO DE LORICA – CÓRDOBA

1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Institución Educativa de Los Gómez se encuentra ubicada en el corregimiento que lleva el mismo nombre del municipio de Lórica, departamento de Córdoba. En él se encuentran personas de distintas clases sociales y costumbres lo cual hace que exista heterogeneidad en los comportamientos de los estudiantes dentro del aula de clases.

Los niños, del grado cuarto, presentan algunas dificultades con respecto al manejo de la motricidad fina, la cual, es importante en el desarrollo de otras habilidades y conocimientos en el logro de sus objetivos y conclusión del plan de estudio propuesto para el año lectivo.

Esta dificultad se manifiesta en que los estudiantes presentan deficiencias en la coordinación manual en actividades que requieren de movimientos con las manos, muñecas, antebrazo y brazo, en acciones sencillas que le quitan agilidad para trabajar en espacios reducidos, que ya han debido ser superados por ellos en los años de escolaridad que llevan hasta el momento y por las experiencia que viven en su cotidianidad, pero que persisten en ciertos estudiantes. Esto ha traído como consecuencia retraso en algunas actividades que se sirven de apoyo a los talleres que propone el docente tales como: pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar, colorear, entre otras; siendo la más importante la escritura ya que a consecuencia su letra no es legible o se demoran mucho al escribir lo que afecta el proceso de enseñanza – aprendizaje.

En la escuela, no existe un proyecto que favorezca el desarrollo de la motricidad fina y fuera de las actividades que cada docente implementa en el aula, las cuales no están enfocadas a este fin, no se nota una preocupación real por darle solución a dicha falencia, por considerarse secundaria frente a otros problemas como la lectoescritura, sin considerar que éste puede ser un factor asociado a la situación antes mencionada.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De que manera se puede mejorar la motricidad fina en los niños y niñas del grado cuarto de la Institución Educativa Los Gómez del municipio de Lórica – Córdoba a través del diseño e implementación de un blog en la mediación pedagógica para la aplicación, aprendizaje y desarrollo?

1.3 ANTECEDENTES

Al efectuar la revisión bibliográfica para detectar estudios, análisis, relaciones con diseño e implementación de un blog como mediación pedagógica para la aplicación, aprendizaje y desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas se encontraron las siguientes investigaciones.

1.3.1 Contexto y caracterización

Los niños y niñas del grado cuarto de la Institución Educativa Los Gomez están conformados por 32 estudiantes, 20 niños y 12 niñas, con un promedio de edades entre 8 y 12 años.

Estos niños son de estrato 1 pero con muchas ganas de aprender.

1.3.2 Antecedentes internacionales

Los autores: L. M. Ruiz; Mata, E.; Moreno, J. A. realizaron para la Facultad de Educación y Humanidades, Universidad de Granada (Campus de Melilla), un proyecto titulado: LOS PROBLEMAS EVOLUTIVOS DE COORDINACIÓN MOTRIZ Y SU TRATAMIENTO EN LA EDAD ESCOLAR: ESTADO DE LA CUESTIÓN¹, en la cual se determinó que la presencia de escolares con dificultades y problemas evolutivos de coordinación motriz es un hecho patente y presente en numerosas investigaciones llevadas a cabo en las últimas décadas. A la clásica noción de torpeza motriz se le unen en la actualidad un conjunto de denominaciones que manifiestan el interés que por estos problemas tienen pedagogos, médicos y psicólogos. El desarrollo de procedimientos de intervención para remediar o paliar estas dificultades ha mostrado un amplio abanico de propuestas y de metodologías, unas fundamentadas en la necesidad de fortalecer los componentes procesuales del comportamiento motor de los escolares y otras

¹ Ruiz, L. M., Mata, E., & Moreno, J. A. (2010). Los problemas evolutivos de coordinación motriz y su tratamiento en la edad escolar: estado de la cuestión. *Motricidad. European Journal of Human Movement*, 18, 1-17.

centradas en desarrollar las habilidades específicas necesarias para desenvolverse de forma más competente.

El objetivo de este estudio fue: analizar el impacto que los diversos programas de intervención han podido tener, y el soporte empírico que éstos tienen, para que se destaque el papel que la educación física puede tener en este proceso de mejora de la competencia motriz de los escolares.

Se pudo concluir que es tiempo de que la educación física tome conciencia de la existencia de una dificultad oculta que afecta a un porcentaje nada desdeñable de escolares y qué les impide disfrutar y aprovechar los beneficios derivados de la práctica de actividades físicas y el aprendizaje de habilidades motrices gruesas y finas. La preocupación existente en la actualidad por la inactividad y la creciente obesidad de nuestros escolares debe alertarnos ante estas circunstancias añadidas, y tratadas en este artículo, circunstancias que pueden empujar a estos escolares a adoptar comportamientos poco activos y, en definitiva, afectar a su vitalidad física.

También que es cierto que cuanto antes comiencen estas intervenciones de las instituciones educativas en el manejo del problema, mayores posibilidades de mejorar la competencia motriz de los escolares.

Este proyecto es de suma importancia dentro del entorno de la investigación teniendo en cuenta que aporta elementos de juicio para definir la asociación que existe entre la motricidad fina y gruesa en espacios en donde la primera (motricidad fina) no se limita exclusivamente a las manos, sino también a los procesos comunicativos, gesticulares y faciales.

En cuanto al mejoramiento de la motricidad fina empleando las TIC, también se puede reseñar el estudio realizado por De-Castro-Maestre, I. (2014), titulado: Análisis de una propuesta para la mejora del déficit de motricidad fina mediante tabletas digitales en Educación Infantil² para la Universidad Internacional de la Rioja, en el cual se pretendía probar la utilización de las TIC en las aulas para mejorar la inclusión de los niños con algún tipo de déficit, en concreto con déficit de motricidad fina y además mejorar la autoestima de los mismos. A su vez se pretenden proporcionar unas pautas acerca de cómo innovar en las aulas. Se analizarán las características que presentan los niños con déficit de motricidad fina y trataremos las respuestas educativas que encontramos en la actualidad en un marco curricular inclusivo. Se fundamentó la necesidad de promover la integración de las TIC en el marco de procesos de investigación-acción en la escuela. A partir del análisis descrito, se presentó un proyecto para desarrollar buenas prácticas con TIC en la escuela, en concreto se centraran las TIC en la utilización de la

² De-Castro-Maestre, I. (2014). Análisis de una propuesta para la mejora del déficit de motricidad fina mediante tabletas digitales en Educación Infantil.

tableta digital, describiendo las etapas, las acciones y los mecanismos de revisión y mejora.

El objetivo principal de la investigación fue diseñar, implementar y analizar una propuesta de investigación para mejorar la motricidad fina y la autoestima en niños en la etapa de educación infantil.

Se llegaron a conclusiones muy importantes para este estudio que se está desarrollando con los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Los Gómez, debido a que con el diseño del programa para el mejoramiento de la motricidad fina, herramientas como las tabletas digitales se pueden trabajar diferentes aplicaciones que facilitan su desarrollo. Además, como el trabajo es individual los niños van trabajando a su ritmo y el desarrollo es también garantizado para cada uno de ellos.

1.3.3 Antecedentes nacionales

Otro estudio es el estudio realizado por: Castaño Portillo, E., Martínez Avellaneda, Y., Montañez Pinto, H., Pérez Rodríguez, L. J., & Rojas Sánchez, L. D. (2009), el cual titularon: Diseño de batería de tareas para afianzar la motricidad fina en estudiantes de aula integradora³. El proyecto de los autores mencionados anteriormente se diseña a través de un estudio de caso, llevado a cabo en un establecimiento particular subvencionado, allí se abre la posibilidad de referenciar tres ejes importantes sobre los cuales se ocuparon en el proceso investigativo: Aula integradora, motricidad fina y batería de tareas y a la vez darán respuesta a la pregunta problema que de una u otra forma dio origen a nuestro proyecto de grado ¿Es posible lograr el diseño de una batería de tareas donde las artes plásticas, el lenguaje y la informática se integren para afianzar la motricidad fina en niños y niñas de aula integradora del grado cuarto?.

Para el presente trabajo es importante porque los estudiantes beneficiados se encuentran en el mismo grado de estudio y además porque manejan una serie de actividades a las que ellos llaman: “batería de tareas” que están encaminadas al desarrollo de las habilidades motrices finas que son fundamentales para este estudio, las cuales se plasmaron a través de un aplicativo multimedia la cual titularon: Desarrollo mi creatividad.

Estos ejes trabajados por los autores antes mencionados permitirán a la vez la construcción de parte de la argumentación teórica y la comprensión del tema a tratar.

³ Castaño Portillo, E., Martínez Avellaneda, Y., Montañez Pinto, H., Pérez Rodríguez, L. J., & Rojas Sánchez, L. D. (2009). Diseño de batería de tareas para afianzar la motricidad fina en estudiantes de aula integradora.

En el blog se plasmaron actividades de recortar, pintar, armar dibujar y relacionar llegando a conclusiones importantes para tener en cuenta en este estudio, dentro de las cuales se destaca que se debe respetar el ritmo de aprendizaje cada uno de los estudiantes, que las actividades y vocabulario que se emplee debe ser acorde a los intereses y cotidianidad del niño, la inclusión de imágenes y sonidos se hace importante porque capta la atención de los niños y que el aprendizaje y ejecución automática de la escritura exige un considerable esfuerzo, y depende de algunos aspectos que el maestro debe valorar y reconocer adecuadamente: coordinación ojo – mano, agudeza visual, desarrollo moriz grueso y fino, desarrollo perceptual, coordinación bilateral, dominación manual, etc., todos ellos posibles si se preocupan por conseguir en los estudiantes un adecuado desarrollo de su psicomotricidad.

1.3.4 Antecedentes locales

En el municipio de Lórica – Córdoba se ha elaborado un proyecto llamado “**CON PAINT DIBUJANDO MI MOTRICIDAD VOY MEJORANDO**”. Este proyecto fue elaborado por la docente Nuris Suárez en un “DIPLOMADO ESTRATEGIAS DE FORMACIÓN Y ACCESO PARA LA APROPIACIÓN PEDAGÓGICA DE LAS TIC” en la Universidad Tecnológica de Bolívar – Computadores para educar.

Este proyecto de investigación fue realizado con el objetivo de aplicar acciones lúdicas en el ambiente de Paint que permitan el perfeccionamiento de trazos intencionales y la conservación del espacio en el desarrollo de figuras, así como valorar la importancia que tiene el proceso metodológico en la consecución de habilidades motrices.

El cuál demostró la importancia de crear ambientes significativos de aprendizajes para los estudiantes, ya que a través de ellos se pueden evidenciar procesos motrices que facilitan la adquisición de desempeños, destrezas y habilidades necesarias para el logro de competencias.

El link del proyecto: <http://es.slideshare.net/NURISSUAREZ2012/proyectos-pedaggicos-de-aula-con-tic-nuris-suarez>

Otro proyecto elaborado en el municipio de Lórica - Córdoba con el título: “**ELABORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA ESTIMULAR LA CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN LOS NIVELES DE PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA UNIÓN SEDE LA ASUNCIÓN DE NARIÑO**”. El cual utilizan recursos didácticos para ayudar a desarrollar mejor la motricidad fina.

El link del proyecto: <https://es.scribd.com/doc/137685717/Proyecto-de-Grado-Luis>

1.3.5 Antecedentes empíricos

Varios profesores en el área de Artística y Lengua castellana de la Institución Educativa los Gómez han tratado de realizar unos informes de estudiantes con falencias en la motricidad fina el cual, el punto más crítico, que es la mala escritura de los estudiantes. Estos docentes crearon unos talleres de gramática para ayudar a mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de los grados más bajos para poder reducir esta falencia.

Pero ese proyecto se ha quedado estancado, debido a que los directivos de la institución no han prestado atención a dicho problema que están presentado los estudiantes.

2. JUSTIFICACIÓN

La motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos. Se ubica en la tercera unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central y aunque como educadores no se puede influir anatómicamente en el funcionamiento cerebral, a través de las actividades que se proponen en cada una de las estrategias de enseñanza – aprendizaje, las experiencias cotidianas y demás espacios de reconocimiento del estudiante, se pueden motivar o estimular ciertos desarrollos con objetivos precisos y direccionados a estos logros en los niños y niñas.

Es importante reconocer, que este tipo de motricidad es compleja y exige la participación de muchas áreas corticales, hace referencia a la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para producir movimientos precisos y que se adquiere a través del desarrollo del proceso de refinamiento de la motricidad gruesa y se desarrolla a medida que el sistema neurológico madura, lo cual implica que requiere cierto tipo de actividades que propicien esta precisión, que vayan encaminados a permitir que la persona sea cuidadosa y ejerza voluntariamente el control sobre estos movimientos, lo cual sólo es posible a través de la práctica.

La motricidad fina, implica precisión, eficacia, economía, armonía y acción, lo que es llamado movimientos dotados de sentido útil, y es lo que hace la gran diferencia entre el hombre y los animales. También puede definirse como las acciones del ser humano en cuya realización se relaciona la intervención del ojo, la mano, los dedos en interacción con el medio, aunque no es exclusiva de la mano, donde además se incluyen los pies y los dedos, la cara con referencia a la lengua y los labios, es por esto, que el presente trabajo investigativo es de gran importancia, porque por medio de las actividades que se proponen en el blog para el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa

Los Gómez se pueden abrir estos espacios de acción hacia el mejoramiento de su motricidad fina, también se podrá poner de manifiesto ante los demás docentes y miembros de la comunidad educativa de la Institución, que no se debe limitar las actividades de motricidad fina al simple dibujo y la caligrafía como muchos han considerado y que además, esto, abre una serie de posibilidades en el manejo de un sin número de acciones que podrán mejorar en los niños y niñas dicha habilidad.

Tras considerar, por medio de este estudio, que la motricidad es la estrecha relación que existe entre los movimientos, el desarrollo psíquico, y desarrollo del ser humano, se busca por medio de la acción investigativa y práctica que se plantea en el proyecto, motivar a los estudiantes en las actividades a realizar, que pueda, a través de las facilidades que ofrece el internet y los elementos multimedia del computador hacer uso de todos sus sentidos y con ello que pueda poner en juego su desarrollo social, cognitivo afectivo y motriz haciendo del aprendizaje y desarrollo de habilidades específicas algo divertido y satisfactorio lo que dará significado al proceso educativo.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Mejorar la motricidad fina en los niños y niñas del grado cuarto de la Institución Educativa Los Gómez del municipio de Lórica Córdoba a través de un blog como estrategia pedagógica.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar los factores que dificultan el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Los Gómez del municipio de Lórica – Córdoba
- Determinar actividades lúdicas que posibilitan el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Los Gómez del municipio de Lórica – Córdoba para que sean aplicadas con ellos.
- Identificar la importancia de la mediación de las TIC en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes del grado cuarto Institución Educativa Los Gómez del municipio de Lórica – Córdoba

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

La Institución Educativa los Gómez. Está ubicado en la margen izquierda del Municipio de Santa Cruz de Lórica Córdoba – Colombia.

Se tiene como año de la fundación de Santa Cruz de Lórica en 1740 el 3 de mayo por esto es que se conmemora la fecha de cumpleaños en este día. Después del primer asentamiento, situado en la pequeña isla de Gaita, los habitantes de esta fueron guiados por el colonizador Antonio de la Torre y Miranda a un sitio más alto, ya que toda la zona era inundable por ser parte del ecosistema de la Ciénaga Grande de Lórica.

Se situaron en la isla de Orica, gobernada por el cacique del mismo nombre por lo cual la población dejó de llamarse Santa Cruz de Gaita para llamarse Santa Cruz de Lórica, en honor al cacique.

La población se inició con 35 familias que se dedicaban a las actividades agropecuarias y al comercio fluvial, lo cual influyó para que él se extendiera y destacara como puerto debido a su ubicación estratégica.

Aspecto importante para que muchos inmigrantes turcos, sirios y libaneses, le tomaran como lugar de posesión; se convierte entonces Santa Cruz de Lórica en un importante puerto donde se comercializaban todos los productos de la región.

Gracias a estos nuevos habitantes, llegaron a la ciudad ideas que permitieron un crecimiento rápido en cuanto a la construcción e industria, y es así como se inician la construcción de la Iglesia, en el año 1800, del palacio Municipal en 1880, el puente "20 de Julio" en 1910. A principios de siglo, exactamente en 1919 un gran incendio arrasó con toda la población, la cual en un 95% era de construcciones de madera, bahareque, techos de paja y zinc. A raíz de este incidente se empezaron a construir edificaciones en mampostería por maestros y artesanos Cartageneros. Un ejemplo de ello fue el mercado existente llamado "El Ranchón" en 1929.

En ese entonces ya existían construcciones como el edificio Martínez, La isla de Diego Martínez, el edificio de Pedro Barrios, y se construyeron otros como el edificio Martínez (después Edificio González), Edificio Afife Matuk llamada Casa del Pastelillo, etc.

Lórica tiene un auge comercial e industrial sorprendente, que se debe a la facilidad de salida de los productos que allí se procesan, tales como: Fábrica Nacional de mantequilla de Diego Martínez y Cía., que data desde 1882, Fabrica de ron de

Pedro Porras en 1902, Fabrica de jabón "Angelito" de Checry S. Fayad, Fábrica de jabón "El Diablito" de David H. Juliao, Fabrica de gaseosas "León" de Juan H. De León, Fabrica de gaseosas "Corona" de Miguel Montoya, Cafetería "León" de Juan H. De León e hijos, cafetería "El Español" de Marcelo Vega, cafetería "Lorica" de Rachid Haydar, cafetería "Morales" de Juan Morales Castro, fábrica de velas "Venus" de Jattin Hermanos, etc.

Todas estas obras arquitectónicas han sido declaradas como Patrimonio Arquitectónico Nacional y le han dado a Santa Cruz de Lorica un puesto privilegiado en estudios de las Facultades de Arquitectura de las más prestigiosas Universidades del País, además, ha atraído a muchos turistas que quieren conocer

En cuanto a su aspecto cultural, en Santa Cruz de Lorica, no solamente se da en procesiones y entierros sino también en la expresión oral como son: las coplas, canciones, dichos, refranes, cuentos, personajes, anécdotas que una región o país crea para hablar de sus costumbres, leyes, creencias, temores, sus ideas, sus sentimientos y fantasías.

Los antepasados grupos indígenas conservaron a través de la tradición oral muchos de sus relatos y creencias, las tradiciones dentro de la comunidad tienen mucha importancia porque a través de ellas se muestra la cultura de las comunidades.

En la comunidad de Santa Cruz de Lorica a pesar de que se practican algunas costumbres tradicionales como son los entierros con gran cantidad de gente y en el cual se lleva la caja con el cadáver en hombros para sepultarlos; los velorios en honor a la persona fallecida, durante nueve noches después del entierro; las procesiones multitudinarias como la de la Virgen del Carmen, patrona del municipio en el mes de Julio, la procesión de la Soledad, la del Santo Sepulcro en Semana Santa que entre otras cosas es una semana de comilona en donde tradicionalmente se encontraban los guisos de hicoatea, el famoso mongo – mongo hecho con plátano maduro, la torta de ñame, se han ido perdiendo la autenticidad debido a la influencia de foráneos y a los adelantos tecnológicos y a la incidencia de música rock, champeta y otros.

También son tradiciones los diferentes juegos y rondas infantiles que debían rescatarse y enseñársele a los niños para que tengan un medio más sano de diversión como son: la marisola, el bollo negrito, Emiliano, la tapilla, bolita de uña, el trompo, el burrión – burrión, la patilla, la avispa, el sol y la luna, el tren, la bolita de caucho, etc.

En este aspecto se destacan algunos personajes importantes como: Manuel Zapata Olivella, David Sánchez Juliao, Nelson Castillo, Fernando Díaz Díaz, entre otros. Además, se destaca en cuanto al manejo de las bellas artes el pintor y

escultor, Adriano Ríos Sossa y Marcial Alegría. También es bueno mencionar a la cantante loriquera, Adriana Lucía.

4.1.1 Reseña Histórica de la Institución Educativa Los Gómez

La Institución Educativa Los Gómez Margen Izquierda del municipio de Santa Cruz de Lorica, fue creado en el año 2002 teniendo en cuenta el artículo 9 de la ley 715 del 2001, el Gobernador del departamento y su Secretario de Educación crearon el Centro Educativo bajo el decreto 001321 del 20 de septiembre de 2002, el cual está conformado por las siguientes escuelas: Los Gómez Margen Izquierda, la cual es la sede principal, Maracayo, La Gola, Nueva Lucía y Cañaveral. Al inicio este nuevo Centro cuenta con un director encargado, nombrado provisionalmente de nombre Medardo Luís Hernández Petro y con un número de quince docentes seccionales, en abril de 2003, fue designada la función de director al docente Cristo Enan Lengua Viloría, y con el mismo número de docentes seccionales los cuales fueron los siguientes: Elvira Martínez de Llorente, la cual esta nombrada en propiedad, Lelys Altamiranda Espitia, nombrada en propiedad, Medardo Luís Hernández nombrado provisionalmente por el departamento, Hugo Pérez Doria nombrado en propiedad, Eliecer Hernández Díaz, Yolima de Jesús Díaz Safar, Esperanza Díaz, Jesús Palacio Palacio, Angélica Madera López, Arnaldo Arteaga Arteaga, Víctor Doria Lengua, Aracelys Ramos Arteaga y Diana Marcela Páez, todos los anteriores y el director estaban trabajando por contratos O.P.S del municipio, también laborando Eleuterio Conde Pérez y Edwin Néstor Urango, los cuales están nombrados en propiedad. Esto fue durante el año 2003.

La Institución Educativa los Gómez de carácter Oficial, administrado por el departamento de Córdoba.

La finalidad de la Institución es brindar un servicio Educativo Eficiente y con Calidad, otorgando el Título de Bachiller Académico.

4.1.2 Reseña Histórica de Santa Cruz de Lorica

“La ciudad de Santa Cruz de Lorica⁴, municipio de Córdoba (Colombia), también conocida como ciudad Antigua y Señorial, La capital del Bajo Sinú y La capital de Bocachico. Está ubicada en la porción septentrional del departamento de Córdoba y en la zona más baja del río Sinú, muy próxima al Mar Caribe. Ocupa el segundo lugar en importancia, luego de la ciudad capital, tanto por el número de habitantes (128.507 personas según el censo de 2005), potencial económico y desarrollo en general.

⁴ DIAZ DIAZ, Fernando. Breve Historia de Santa Cruz de Lorica, Tercer mundo editores, 1994. pág. 117

Debe su nombre al cacique de L`Orica de los indios zenúes que habito y gobernó la región en el siglo XVIII.

Santa Cruz de Loricá tuvo hasta mediados del siglo XX una importancia económica basada en su ubicación al norte del río Sinú, navegables por entonces, y por su proximidad al mar, lo que la hacia como puerto regional del antiguo departamento de bolívar, el paso obligatorio a esa despensa agrícola y ganadera de Cartagena que era el valle del Sinú.

Al construirse la troncal de occidente, que unió el interior del país con la costa, Loricá perdió su importancia relativa para serlo solamente en el ámbito del bajo Sinú, pero su historia habría de plasmarse en una mezcla de familias tradicionales de la capital bolivarenses e inmigrantes libaneses, venidos desde finales del siglo XIX hasta los años treinta, y de un estilo arquitectónico que funde lo republicano con lo vernáculo y lo mudéjar, mezcla de andaluz y árabe.

Santa Cruz de Loricá se destacó como una localidad con gran movimiento comercial y social con el río Sinú como primer vial importante y el puerto de Loricá como el primero en donde llegaban toda la mercancía y pasajeros de otras localidades; se dio un auge en su arquitectura por ser los terratenientes de la región, personas de buen gusto que asimilaban los avances que en este campo se sucedían en otras ciudades, al igual que ellos los inmigrantes sirio-libaneses trataban de construir sus propiedades con gran esplendor.

Santa Cruz de Loricá es cuna de dos grandes escritores colombianos, Manuel Zapata Olivella y David Sánchez Juliao.”

Gráfico 1 Mapa de Santa Cruz de Loricá



[Geolocalización de Loricá en google MAPS](#)

4.2 MARCO CONCEPTUAL

La Psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Así mismo la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc (Berruezo, 1995).

Según Juan Jiménez la motricidad es el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo. (Jiménez, Juan, 1982). Los principales centros nerviosos que intervienen en la motricidad son el cerebelo, los cuerpos estriados (pallidum y putamen) y diversos núcleos talámicos y subtalámicos. El córtex motor, situado por delante de la cisura de Rolando, desempeña también un papel esencial en el control de la motricidad fina. La Motricidad puede clasificarse en Motricidad Fina y Motricidad Gruesa.

Francisco Garza Fernández considera la motricidad gruesa o global como el control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.) El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebé, el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura. Y de tener un control motor grueso pasa a desarrollar un control motor fino perfeccionando los movimientos pequeños y precisos. (Garza Fernández, Francisco. 1978)

La motricidad se refiere al control fino, es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, se desarrolla después de ésta y es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. El control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento y requieren inteligencia sensibilidad normal. (Berruezo, 1990). normal (de manera tal

que se pueda planear y ejecutar una tarea), fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal. (Berruezo, 1990).⁵

4.3 MARCO TEÓRICO

Para Zabaleta, J. A., “la motricidad fina, micro-motricidad o motricidad de la pinza digital tiene relación con la habilidad motriz de las manos y los dedos. Es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas; orientada a la capacidad motora para la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual”.⁶

“La actividad motriz de la pinza digital y manos, forma parte de la educación psicomotriz del escolar. Su finalidad es la de adquirir destrezas y habilidades en los movimientos de las manos y dedos”.

Le Boulch considera imprescindible la actividad manual y la propia coordinación ojo-mano, por cuanto de ella depende la destreza manual indispensable para el aprendizaje de otras habilidades como por ejemplo la escritura. Especialmente la destreza fina o movimiento propio de la pinza digital.⁷ Esto es importante en el proceso de esta investigación, asumir que, el desarrollo de la coordinación óculo manual es muy fundamental para la ejecución de actividades que los niños requieren en todas las asignaturas y en su cotidianidad lo que da relevancia a la motricidad fina en el contexto educativo.

Cratty, en un detallado estudio sobre la actividad manual plantea que: "a medida que los niños establecen contacto con objetos por medio de sus manos, pasan por tres fases generales:

1) contacto simple;

2) presión palmar rudimentaria e inspección; y

⁵ BERRUEZO, P.P. (1990): La pelota en el desarrollo psicomotor. Juegos y actividades con pelota, Madrid: CEPE-García Núñez (ISBN: 84-7869-009-3).

⁶ ZABALETA, J. A. La psicomotricidad fina, paso previo al proceso de escritura.

⁷ Chávez Siguenza, L. M. (2012). LA MOTRICIDAD FINA Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE LA PRE-ESCRITURA DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “BERTHA VINUEZA”, DELA COMUNIDAD DE SAN ANTONIO DE GAPAL, PARROQUIA EL VALLE, CANTÓN CUENCA, PROVINCIA DEL AZUAY (Doctoral dissertation).

3) formación de copias motrices exactas de los objetos, mediante su inspección táctil precisas".⁸

A través del Blog que se propone en este estudio, los estudiantes podrán pasar por estas fases en el perfeccionamiento de su destreza motriz fina. De tal manera que tendrán un contacto simple con las distintas acciones que se proponen: laberintos, rompecabezas, plegados, filigrana, entre otros a través de videos, explicaciones teóricas, revisión de imágenes y modelos que permitirán captar su atención y la comprensión visual de lo que se desea desarrollar con ellos. Luego podrán tener contacto con los distintos materiales, palparlos y reconocerlos con el fin de establecer conciencia de sus posibilidades con el papel, los lápices, tijeras, pegantes, entre otros, que lo llevarán a un espacio creativo en donde pondrán en juego todas sus habilidades. El inicio de los mismos serán un poco rudimentario, por lo cual se ofrece la posibilidad de acceder a distintos modelos de un mismo ejercicio para que se vaya perfeccionando la técnica y la habilidad, y de esta manera llegar a la última fase que corresponde a la formación de copias motrices exactas de los objetos ya que ellos han tenido cercanía teórico – práctica con el mismo para su ejecución y valoración final.

Cuando se hace referencia a la motricidad fina, se concluye que son todas aquellas actividades que llevan al niño a la manipulación de las cosas, a la escritura, además de otras grandes funciones con las manos que conlleva a una mejor precisión y coordinación en la realización de diversas actividades que no requieren de mayor amplitud si no que son de mayor manipulación, construcción, interacción y creación.

Se cree que la motricidad fina se inicia en el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje empieza a emborronarse y poner bolas o cualquier objeto en una botella o agujero, implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión; para conseguirlo se ha de seguir unos procesos cíclicos: iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos según las edades.

El autor, Granda Álvarez, afirma que: "la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia, de las vivencias y referencias espacio temporales, y del conocimiento. El control requiere conocimiento y planificación para la ejecución de

⁸ Tulmo, O., & Beatriz, Z. (2013). LA IMPORTANCIA DE LA PINZA DIGITAL EN LA PRE-ESCRITURA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN CENTRO DE DESARROLLO "LEMCIS" EN EL CANTÓN AMBATO EN EL PERÍODO ABRIL-SEPTIEMBRE DEL 2011 (Doctoral dissertation).

una tarea, al igual que equilibrio en las fuerzas musculares, coordinación y sensibilidad natural.”⁹

El niño coge objetos y a través de esa acción estimula los receptores táctiles. La manipulación como actividad del niño se da en todo el manejo de las cosas, los trabajos con arcilla, modelado de ceras, plastilina, amasamientos, presiones sobre pelotas de espuma, adaptaciones a las pelotas de juego, en la utilización de los instrumentos musicales, al dibujar, escribir, recortar, juegos de canicas, tareas de autonomía propias como lavarse, comer, vestirse, etc. Que va conduciendo a un mejor desarrollo en la manipulación de los objetos y texturas que habitan en su alrededor que le dan una mejor formación y familiarización de las cosas. Por lo tanto no es suficiente con determinar la importancia de que el niño pueda solo moverse de manera coordinada sino establecer la relación de la conducta motriz humana con las distintas tareas educativas como la de escribir. La escritura representa una actividad motriz común que requiere el control de esos movimientos, regulados por los nervios, músculos y articulaciones del miembro superior. Está asociada a la coordinación viso manual. La escritura requiere la organización de movimientos coordinados para reproducir los ológrafos propios de las letras que se desean escribir.”¹⁰

Isabel Cabanellas (1994) analiza el proceso de aprendizaje consciente en el acto del dibujo y la manipulación con la materia plástica, que son actividades motrices finas que se adoptarán dentro del Blog como atractivas para los niños, ya que esta autora ha establecido la importancia que tienen estas actividades y la influencia sobre la maduración de la psicomotricidad fina destacando que a través de ellas:

- La creación de un acto no es algo PRE-dado, sino que es algo construido.
- Parte de la interacción entre el sujeto y el objeto.
- Destaca el carácter interactivo de los sistemas de actuación.
- Se apoya en la existencia de una conciencia primaria desde la que se originan diversos impulsos de actuación, por los que en el sujeto se genera un interés por conocer y mejorar.
- Considera los procesos conscientes como parte esencial del acto para integrar la conciencia primaria con una conciencia de orden superior.

Lo mencionado anteriormente por Isabela es un porte que nos permite construir, socializar mejores conocimientos ya que como ella lo menciona el niño debe

⁹ Granda Álvarez, A. E., & Endara Granda, D. C. (2012). Diseño y aplicación de recursos didácticos para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5–6 años de edad de la escuela Carlos Montúfar del barrio Chantilín Chico perteneciente a Poaló, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi en el año Lectivo 2010-2011.

¹⁰ Martínez Díaz, J. I., & González, D. ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS DIRIGIDAS A LOS DOCENTES PARA EL FORTALECIMIENTO DEL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PREESCOLAR ARAGUANÉY DE VALLE DE LA PASCUA, ESTADO GUÁRICO.

interactuar primero con el objeto o la textura de trabajo que se va realizar permitiéndole que lo conozca y luego haga lo que se está planeando.

La actividad manipulativa es tan importante, que buena parte de la conducta humana está basada en la manipulación. Todas las referencias orientadas a la medición de la fuerza en los niños están referidas a la fuerza prensil de las manos. Incluso la misma formación de la voluntad pasa por esta constancia de trabajos manuales.

Otros autores como, Rodríguez Laínez, (2013), han afirmado que: “toda conducta motriz está regulada por funciones neuromusculares. La conducta motriz está regulada por lo que llamamos coordinación motriz de los movimientos lo que permite que el niño realice las actividades manuales para adquirir habilidades y conocimientos de los objetos que hay en su alrededor.”¹¹

4.3.1 La motricidad fina

Está organizada de igual manera por unidades motrices. El estudio neurológico sobre unidades motoras ha sido realizado por Feinstein y colaboradores, y Chris tensen quienes encontraron grandes diferencias en el número medio de fibras por unidad motora: desde el oponente del pulgar con trece células por neurona, el cutáneo del cuello con veintidós como unidades más pequeñas, o el gemelo interno que tiene por encima de las mil. Estos valores confirman que los músculos con movimientos delicados, como los de la motricidad fina, tienen unidades más pequeñas que los músculos de actividades posturales y encargados de fuertes impulsos que poseen unidades con gran número de células musculares.

Todos los movimientos se componen de conjuntos de contracciones de unidades motoras ordenadas en su acción para producir el movimiento ideado. Cada músculo se compone de un conjunto de células musculares que, a su vez, están innervadas por varias neuronas motrices. En cada músculo hay varios cientos de unidades motrices en perfecta organización para su contracción. Según la función de cada músculo, las unidades motrices están formadas por mayor o menor número de células musculares por moto neurona. Así, los músculos de la motricidad fina tienen unidades más pequeñas que los músculos posturales que son los de unidades de mayor número. Esto no surge de la nada, es necesario una serie de estimulaciones que dirijan las reacciones hacia la actividad motriz fina. Para ello el Blog, se convierte entonces en este elemento motivador que provocará dichas reacciones en los estudiantes en busca del desarrollo de dichas habilidades en los estudiantes.

¹¹ Rodríguez Laínez, T. A. N. I. A. (2013). manual didáctico para el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de educación inicial de la escuela particular mixta gandhi del recinto olón en la provincia de santa elena en el año 2011 (Doctoral dissertation).

Todo el proceso regulador de los movimientos del brazo, antebrazo, muñeca, mano y dedos, están relacionados con la función de diferentes áreas cerebrales, sobre las cuales recae el fenómeno del aprendizaje. Entre las más importantes podemos destacar:

- El área prefrontal: encargada de la elaboración del pensamiento y la emoción.
- Áreas motoras: incluye la corteza motora, corteza premotora y área de Broca. Están relacionadas con el control y la actividad muscular. Controla y regula los movimientos corporales mediante la percepción y la regulación de contracciones musculares coordinadas.
- Área de Broca y habla: controla el habla. La primera localización cerebral conocida ha sido la del lenguaje articulado, situada por Broca en el pie de la tercera circunvolución frontal izquierda.
- Área sensitiva somática (lóbulo parietal). Detecta sensaciones táctiles, presión temperatura, dolor.
- Área visual (lóbulo occipital). Detecta sensaciones visuales.
- Área de Wernicke (lóbulo temporal). Analiza información sensitiva de todas las fuentes.
- Área auditiva (lóbulo temporal) Detecta sensaciones auditivas.

En el funcionamiento de estas áreas, cada una tiene su misión: la vista debe recibir la imagen y colaborar en la transferencia viso-motriz; las áreas de interrelación establecen los ajustes necesarios para que el proceso perceptivo, de pensamiento y emocional, contribuyan en el comportamiento ideal del niño en formación. La función auditiva al igual que la percepción táctil, se integran de manera simultánea para colaborar al resultado de aprendizaje y ejecución que deseamos conseguir en la persona que practica una acción como la de escribir, manipular o crear otros movimientos posibles.

Como se menciona en esta teoría los movimientos que se ejecutan en el brazo, antebrazo, muñeca, mano y dedos proviene de varias áreas cerebrales, las cuales nunca nos damos cuenta que intervienen a la hora de trabajar y poner en práctica las habilidades motoras finas.

Es muy importante conocer acerca de todo lo que interviene en nuestro cuerpo a la hora de realizar un movimiento como por ejemplo agarrar un objeto, al realizar este movimiento en donde estamos utilizando nuestras manos, inmediatamente empiezan a funcionar las áreas cerebrales.

El desarrollo motor del cuerpo es una cualidad que dentro de los primeros años de vida juega un papel no solo de acondicionamiento físico para realizar tareas vitales como el caminar o el mover brazos, también representa un desarrollo de la mente y de la coordinación entre el pensamiento y las acciones del cuerpo. La motricidad se clasifica en las siguientes clases: fina y gruesa, la motricidad gruesa se define dentro de los movimientos drásticos e inestructurales que implican mayor fuerza,

velocidad y/ o movimiento; la motricidad fina se define dentro de los movimientos voluntarios y concisos que implican concentración y precisión. La motricidad como un concepto general, la motricidad fina y gruesa como arterias de los procesos motores del ser humano, están en primera instancia relacionadas con el desarrollo muscular y óseo de la anatomía física y fisiología del hombre que puntualmente hace parte de la medicina en el campo de la Terapia Ocupacional. El termino motricidad fina se emplea para el campo de la educación en los procesos cognitivos y de creación en la educación inicial, donde el niño comienza su proceso cognoscitivo desde un autoreconocimiento y un reconocimiento del contexto social y de este modo avanza para llegar a un proceso lecto-escritural de conceptos que generan un conocimiento y un replanteamiento de conceptos propios de su pensamiento adolescente y adulto.

Motricidad fina. El uso de las facultades motoras de la mano en convenio con la coordinación ocular permite el desarrollo de habilidades motrices finas que involucran las manos, los dedos, las muñecas y los antebrazos; este desarrollo que le permite al niño experimentar situaciones como el amarrar sus zapatos, moldear figuras con materiales como la plastilina y entregar al mundo su perspectiva del mismo. La secuencia que nos acerca a la motricidad fina pasa primero por la motricidad gruesa, donde el niño experimenta con materiales gruesos en espacios amplios y sin ningún tipo de intensión en este proceso los músculos más gruesos son los intermedarios que hacen posible esta estimulación motora, tal como lo muestra Lowenfeld en las fases del niño, más específicamente en la etapa del garabateo y la etapa preoperacion¹²

Al desarrollar la motricidad fina se obtiene mayor manejo de actividades en la vida diaria como son amarrarse los zapatos o usar cubierto, de esta manera se logra que los infantes tengan mayor coordinación en el uso de los movimientos de ojos, manos y dedos, por medio de este trabajo se quiere potencializar el manejo de esta para que los niños se puedan desarrollar mejor en su entorno cotidiano. Este desarrollo se posibilita a través del blog que sugiere una serie de actividades detalladas paso a paso para que los niños adquieran este tipo de coordinación, de tal manera que tratando de conservar el espacio dentro de un laberinto o armando rompecabezas empleando con precisión el mouse del pc, pueda luego trasladar estos aprendizajes a las situaciones de su vida antes mencionadas.

La teoría de la motricidad fina en los niños se basa para el presente proyecto en los aportes de John Berger, un crítico del arte que nos habla un poco de cómo se expresa y desarrolla el arte y la motricidad fina en la primera infancia. De acuerdo con Berger (2006): “La motricidad fina implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos; como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc. Estas acciones involucran pequeños movimientos del cuerpo

¹² Lowenfeld V. (1961) “La importancia del arte para la educación” Buenos Aires: Paidós

(especialmente de las manos y sus dedos) por lo tanto es mucho más difícil de dominar que la motricidad gruesa”¹³ Por ello en el Blog se proponen ejercicios como laberintos, filigrana, plegados, modelados, ensartados, entre otros que están vinculados al desarrollo de la motricidad fina con orientaciones precisas y motivantes para los estudiantes.

Sosteniendo la intensión de Berger, y la intensión de mejorar los procesos motrices en la primera infancia, podemos decir que los procesos de motricidad fina requieren un desarrollo de todas las capacidades motoras del cuerpo, la simultaneidad de la que habla Berger no es otra que la presión evidente entre el ojo, la mano y el trazo, precisión que dentro de la educación inicial es necesario desarrollar, para iniciar con los procesos lecto-escriturales de las edades siguientes a la primera infancia.

Para el desarrollo de las motricidades finas hay que tener paciencia y tenacidad, algo muy difícil de hacer para los niños de primera infancia, para potencializar se requieren muchas técnicas y actividades, es en este punto donde las artes plásticas pueden contribuir para la creación de talleres que involucren materiales como tijeras, colores, papel, pintura, cuerdas para trenzar o cocer.

La mayoría de los docentes en su práctica didáctica en clase intervienen con estos materiales para realizar talleres con fines netamente de desarrollo, evadiendo el hecho de que el proceso cognitivo y el proceso creativo-estético para la primera infancia es un punto crucial para el desarrollo de la dimensión cultural y estética del niño frente al mundo artístico que lo rodea.

La educación inicial y el ligamento de la motricidad fina con las artes nos dan como resultado una idea de lo que en la actualidad aprenden los niños de la primera infancia dentro de sus primeros años escolares. La importancia de los procesos motrices son evidentes no solamente en la producción que realiza el niño en el aula de clase, también son relevantes en los procesos de desarrollo creativo, autónomo y en la capacidad del niño para darle un significado a su creación. Los anteriores ítems son muy importantes para determinar la eficacia de la didáctica aplicada por las docentes de la primera infancia.

Por ejemplo: el hecho de que el niño pinte sobre una hoja de papel con la posibilidad de escoger los colores y realizar un dibujo libre nos muestra la precisión del niño con el pincel, el uso que le da a la pintura, la forma como mezcla el color, la forma de los trazos y además de esto la explicación verbal que el niño de sobre su creación nos determinara cual coherente es con su propia realidad y con la realidad en general, donde posiblemente puede ser este el primer paso para incentivar el amor por el arte plástico en este caso específico de las tareas motrices que implique la pintura o el lápiz. Sin embargo, en el Blog no lo desarrollará de tal manera que emplee lápiz y papel, sino que empleará el mouse

¹³ Berger K. (2006) Psicología del desarrollo infancia y adolescencia. Madrid: Panamerican

seleccionando colores, formas y demás elementos llevando con precisión el puntero a diferentes zonas dentro del espacio limitado que le ofrece la pantalla de su computador, lo que trae los beneficios de la pintura y el dibujo a las nuevas tecnologías.

4.3.2 Educación y tecnología

Encaminados al punto clave del proyecto y enlazando todo el concepto de educación, primera infancia, artes plásticas y educación artística, se inicia el hacia nuestro aporte didáctico a la educación inicial desde la tecnología, para finalmente entregar un blog que cumpla con todos y cada uno de los parámetros antes nombrados.

La educación y la tecnología tienen su génesis en Colombia en el siglo XXI con el fenómeno de la globalización. El plan Decenal de Educación en conjunto con el Ministerio de Educación Nacional son los agentes reguladores del uso de las nuevas tecnologías para la educación colombiana. La educación como un derecho fundamental de todos los seres humanos, se ha visto beneficiada con la creación de las nuevas tecnologías (TIC) ¹⁴.

4.3.3 Las TIC

Se definen como las tecnologías de información y comunicación, están dotadas de equipos y programas informáticos que logran almacenar, transmitir, procesar y distribuir información en cualquier formato auditivo, visual, de imagen, táctil y textos. La fusión de la educación y las TIC ha permitido la incorporación de población vulnerable al mundo de la educación superior, ha logrado también replantear las didácticas y estrategias de evaluación para los alumnos de la educación formal en básica y media, ha permitido la inclusión de otros países al nuestro con fines educativos y de progreso brindando oportunidades de estudio y acercamiento a nuevas culturas para personas con recursos escasos o impedimentos para viajar al exterior, todo esto es posible con la creación de las redes sociales, aulas virtuales, plataformas, páginas interactivas, universidades a distancia y por supuesto los blog.

La "sociedad de la información" en general y las nuevas tecnologías en particular inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo. Las nuevas generaciones van asimilando de manera natural esta nueva cultura que se

¹⁴ Rico C. (2011) "Diseño Y Aplicación De Ambiente Virtual De Aprendizaje En El Proceso De Aprendizaje En El Proceso De Enseñanza-Aprendizaje De La Física En El Grado Décimo De La I.E. Alfonso López Pumarejo De La Ciudad De Palmira" Trabajo Final de Maestría. Universidad Nacional De Colombia. Palmira, Colombia. Recuperado de: <http://www.bdigital.unal.edu.co/5737/1/7810039.2011.pdf>

va conformando y que para nosotros conlleva muchas veces importantes esfuerzos de formación, de adaptación y de "desaprender" muchas cosas que ahora "se hacen de otra forma" o que simplemente ya no sirven. Los más jóvenes no tienen el peso experiencial de haber vivido en una sociedad "más estática" (como nosotros hemos conocido en décadas anteriores), de manera que para ellos el cambio y el aprendizaje continuo para conocer las novedades que van surgiendo cada día es lo normal.

Precisamente para favorecer este proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos educativos informales (familia, ocio...), la escuela debe integrar también la nueva cultura: alfabetización digital, fuente de información, instrumento de productividad para realizar trabajos, material didáctico, instrumento cognitivo.... Obviamente la escuela debe acercar a los estudiantes la cultura de hoy, no la cultura de ayer. Por ello es importante la presencia en clase del ordenador (y de la cámara de vídeo, y de la televisión...) desde los primeros cursos, como un instrumento más, que se utilizará con finalidades diversas: lúdicas, informativas, comunicativas, instructivas... Como también es importante que esté presente en los hogares y que los más pequeños puedan acercarse y disfrutar con estas tecnologías de la mano de sus padres. Pero además de este uso y disfrute de los medios tecnológicos (en clase, en casa...), que permitirá realizar actividades educativas dirigidas a su desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y social, las nuevas tecnologías también pueden contribuir a aumentar el contacto con las familias (en España ya tienen Internet en casa cerca de un 30% de las familias). Un ejemplo: la elaboración de una web de la clase (dentro de la web de la escuela) permitirá acercar a los padres la programación del curso, las actividades que se van haciendo, permitirá publicar algunos de los trabajos de los niños y niñas, sus fotos... A los alumnos (especialmente los más jóvenes) les encantará y estarán supermotivados con ello. A los padres también. Y al profesorado también. ¿Por qué no hacerlo? Es fácil, incluso se pueden hacer páginas web sencillas con el programa Word de Microsoft.

Las principales funcionalidades de las TIC en los centros están relacionadas con:

- Alfabetización digital de los estudiantes (y profesores... y familias...)
- Uso personal (profesores, alumnos...): acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos...
- Gestión del centro: secretaría, biblioteca, gestión de la tutoría de alumnos...
- Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Comunicación con las familias (a través de la web de centro...).
- Comunicación con el entorno.
- Relación entre profesores de diversos centros (a través de redes y comunidades virtuales): compartir recursos y experiencias, pasar informaciones, preguntas...

La Era Internet exige cambios en el mundo educativo. Y los profesionales de la educación tenemos múltiples razones para aprovechar las nuevas posibilidades

que proporcionan las TIC para impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo más personalizado y centrado en la actividad de los estudiantes. Además de la necesaria alfabetización digital de los alumnos y del aprovechamiento de las TIC para la mejora de la productividad en general, el alto índice de fracaso escolar (insuficientes habilidades lingüísticas, matemáticas...) y la creciente multiculturalidad de la sociedad con el consiguiente aumento de la diversidad del alumnado en las aulas (casi medio millón de niños inmigrantes en 2004/2005 de los que una buena parte no dominan inicialmente la lengua utilizada en la enseñanza), constituyen poderosas razones para aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrecen las TIC para lograr una escuela más eficaz e inclusiva.

Sin duda las nuevas tecnologías pueden suministrar medios para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje y para la gestión de los entornos educativos en general, pueden facilitar la colaboración entre las familias, los centros educativos, el mundo laboral y los medios de comunicación, pueden proporcionar medios para hacer llegar en todo momento y en cualquier lugar la formación "a medida" que la sociedad exija a cada ciudadano, y también pueden contribuir a superar desigualdades sociales; pero su utilización a favor o en contra de una sociedad más justa dependerá en gran medida de la educación, de los conocimientos y la capacidad crítica de sus usuarios, que son las personas que ahora estamos formando.

Lo relevante debe ser siempre lo educativo, no lo tecnológico las TIC no tienen efectos mágicos sobre el aprendizaje, ni generan automáticamente innovación educativa (ni se es mejor o peor profesor, ni los alumnos aumentan motivación, interés, rendimiento...).

Es el método o estrategia didáctica, junto con las actividades planificadas, las que promueven un tipo u otro de aprendizaje (recepción, descubrimiento...).

Los alumnos deben hacer cosas con la tecnología.

Las TIC deben usarse tanto como recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares, como para la adquisición y desarrollo de competencias específicas en TIC.

Las TIC pueden usarse tanto para la búsqueda, consulta y elaboración de información como para relacionarse y comunicarse con otras personas (tareas intelectuales y sociales).

Las TIC se deben utilizar tanto para el trabajo individual como para el desarrollo de procesos de aprendizaje colaborativo entre grupos de alumnos (tanto presencial como virtualmente).

Cuando se planifica una lección, proyecto o actividad con TIC debe explicitarse tanto el objetivo y contenido del aprendizaje curricular como el tipo de competencia o habilidad tecnológica que promueve.

Evitar la improvisación en el aula de informática. Planificar: tareas, agrupamientos, proceso de trabajo, tiempos.

El uso de las TIC no debe planificarse como una acción paralela al proceso de enseñanza habitual; se debe integrar.

4.3.4 Los blog

El fenómeno de los blogs ha influido notablemente en los usos y costumbres de los usuarios de la internet. El formato blog, weblog o bitácora, se ha generalizado como el medio más aceptado de publicación (personal, profesional o grupal). Los blog se pueden emplear en ámbitos tan variados como el periodismo, la política, la religión, el idioma, los negocios y pos supuesto en la educación.

Ante esta realidad, es importante reconocer que la palabra blog, procedente del vocablo inglés weblog, o bitácora en castellano se refiere a sitios web actualizados periódicamente que recopilan cronológicamente textos, artículos, publicaciones o entradas (post) de uno o varios autores, donde lo más reciente aparece primero. Éstos tratan de una temática en particular y el autor tiene la libertad de publicar lo que crea pertinente.

Estas entradas, por lo general incluyen la posibilidad de que los visitantes del blog añadan comentarios a los mismos, fomentando así la interacción entre el autor y el lector.

Los blogs son herramientas para la gestión de contenidos, la publicación y comunicación de información que se asemejan a los diarios, en los que se van realizando anotaciones, creando y ubicando contenidos, que por lo general provocan la reflexión personal y social sobre los temas tratados en el blog. Los blogs permiten incluir recursos multimedia como textos, imágenes, sonidos y videos.¹⁵

Una característica que hace muy peculiar su estructura, es que los artículos añadidos aparecen ubicados en una secuencia inversa al orden de introducción. Lo que se introduce de último, es lo primero que se muestra (Sistema LIFO: Last Input First Output)

¹⁵ Lara, T. (2005). Blogs para educar. Usos de los blogs en una pedagogía constructivista. Revista Telos, 65, 86-93

Así como hay warblogs, klogs, blongs y tantas otras palabras para distinguir los weblogs según el uso propuesto para el que están publicados, nos encontramos con el término edublog, que nace de la unión de education y blog. En este sentido, podríamos entender los edublogs como aquellos weblogs cuyo principal objetivo es apoyar un proceso de enseñanza-aprendizaje en un contexto educativo.

Tanto la educación como los weblogs comparten una característica fundamental: ambos conceptos pueden definirse como procesos de construcción de conocimiento. Recientemente, en esta misma revista, el coordinador de este monográfico se refería a este uso de los blogs como “una conversación interactiva durante un viaje por el conocimiento”¹⁶

Para un desarrollo efectivo de la Sociedad de la Información y del Conocimiento (SIC), la educación debe asumir el reto de la alfabetización digital de los ciudadanos para que puedan hacer un uso libre y responsable de los recursos en Internet. Según Trejo Delarbre¹⁷, el ciudadano requiere de destrezas específicas para su supervivencia en este nuevo entorno: «La capacitación, no sólo para encontrar información y saber discriminar entre ella, sino también para colocar contenidos en las redes informáticas, se ha convertido en requisito indispensable en la formación cultural, la competitividad laboral y las opciones sociales de las personas».

La Red debe ser utilizada como medio y objeto de conocimiento, de tal manera que se desarrollen didácticas adaptadas a la demanda de formación continua y a distancia en un nuevo modelo de aprendizaje centrado en el alumno. La enseñanza con y sobre blogs responde a esta nueva realidad social, puesto que puede contribuir a gestionar la sobreabundancia de información y a extraer sentido de la misma.

Hasta ahora, el desarrollo de los edublogs ha evolucionado en gran parte como imitación y/o reemplazo de la clásica web del profesor que utilizaba este medio a modo de tablón de instrucciones y materiales para sus alumnos. Al mismo tiempo, la motivación desde el aula para iniciar a los estudiantes como autores de blogs también ha seguido modelos clásicos de enseñanza: el profesor suele ser quien sugiere el tema del contenido, el ritmo de actualización, el número de posts, el tono y estilo, el tipo y número de enlaces en el blogroll, etc., y establece además estos criterios como los elementos evaluables para la calificación final.

¹⁶ SÁEZ VACAS, F.: «La blogosfera: un vigoroso subespacio de comunicación en Internet», TELOS, 64, julio-septiembre, 2005.

¹⁷ TREJO DELABRE, R.: «La persona en la Sociedad de la Información», citado en La Sociedad de la Información en el siglo XXI: un requisito para el desarrollo (Vol.2). Reflexiones y conocimiento compartido. Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información libro en borrador, 2005.

Cuando la introducción de una nueva tecnología reproduce modelos de enseñanza dominantes y simplemente se utiliza para “hacer lo mismo de siempre pero sobre nuevos soportes”, adquiere un inmerecido halo de modernidad que no aporta nada a su función didáctica. Los weblogs, así como cualquier nueva tecnología, no garantizan una mayor eficacia educativa por su mera utilización. El resultado dependerá del enfoque, de los objetivos y de la metodología con que sean integrados en cada programa educativo.

Después de estos primeros años de experimentación, nos encontramos en un momento propicio para que la aplicación educativa de los weblogs madure y evolucione hacia su integración dentro de una pedagogía constructivista¹⁸

Independientemente de su contenido, entenderemos el weblog como formato –con una estructura contenedora determinada– y como proceso dentro de un ecosistema propio de la Red¹⁹. Las implicaciones de ambas perspectivas tendrán que ser contempladas cuando se quiera desarrollar un proyecto integral de aplicación de los weblogs en educación.

Baumgartner²⁰ considera que los weblogs «tienen un potencial intrínseco para revolucionar la estructura organizacional de los entornos tradicionales de enseñanza». La gran diferencia del formato blog, para este autor, es que permite controlar el nivel de apertura deseado, lo cual facilita su integración en las instituciones educativas frente a otros sistemas de gestión de contenido más abiertos – como los wikis – que pueden producir cierto rechazo o suspicacia.

Además, los weblogs cuentan con la ventaja de su carácter exógeno con respecto al espacio educativo, ya que se construyen a través de los hiperenlaces en la Red y no dependen de un único servidor centralizado.

En gran parte de las experiencias educativas con blogs se observa que la asignación concreta de creación de weblogs como requisito académico y para una clase concreta no siempre produce la motivación esperada en los estudiantes. Cuando el profesor ciñe la actividad del blog de sus alumnos a criterios demasiado estructurados, éstos no encuentran el espacio suficiente para experimentar con el medio de una forma natural. Con esta didáctica, el blog termina siendo una “escritura forzada”, donde el alumno escribe para el profesor y cuya actividad abandona tan pronto como se termina el periodo lectivo²¹.

¹⁸ O'DONNELL, M.: «Blogging as pedagogic practice: artefact and ecology», BlogTalk conference paper, Sydney, 2005.

¹⁹ DOWNES, S.: «Educational Blogging», Educause Review, Vol. 39 (5), 14-26, Septiembre/Octubre 2004.

²⁰ BAUMGARTNER, P.: «The Zen Art of Teaching. Communication and Interactions in eEducation», Proceedings of the International Workshop ICL2004, Austria, octubre 2004.

²¹ REMMELL, P. Kairosnews: A Weblog for Discussing Rhetoric, Technology and Pedagogy. En Falling out of love with blogging [en línea]. (Octubre, 2004). Disponible en <<http://kairosnews.org/node/4003>> [citado el 17 de diciembre de 2014]

Una propuesta de modelo de enseñanza con weblogs dentro de una pedagogía constructivista entiende el blog como un medio personal y propio del alumno, de tal manera que pueda utilizarlo de un modo transversal a lo largo de su vida académica y no dentro de una clase determinada. El papel del profesor en este modelo sería el de facilitador en este nuevo espacio de libertad, acompañando al alumno en su propio camino de experimentación y aprendizaje a través del blog.

4.3.5 Motricidad fina y la informática

A nivel de informática se afianzan las posibilidades de uso del recurso informático en los estudiantes apuntando fundamental y especialmente a las deficiencias motrices que estos puedan tener.

Algunos autores plantean que el uso de softwares con niños puede ser de gran ayuda para los docentes en el desarrollo de diversas habilidades en las diferentes áreas de desarrollo. Según Romero (1999) las habilidades desarrolladas en los programas (softwares) pensados para niños más pequeños son las siguientes²²:

Desarrollo psicomotor: a través del manejo del ratón se consigue:

- Estimular la percepción óculo-manual.
- Desarrollar la motricidad fina.
- Reforzar la orientación espacial.
- Recortar, doblar y pegar, etc.

Habilidades cognitivas:

- Trabajar la memoria visual.
- Relacionar medio-fin.
- Desarrollar la memoria auditiva.

Identidad y autonomía personal:

- Identificación de las características individuales: talla, físico, rasgos...
- Identificar los sentimientos en función de los gestos y ademanes.
- Fomentar la autoconfianza y la autoestima a través de las actividades.

Uso y perfeccionamiento del lenguaje y la comunicación:

- Narrativa de cuentos, expresando ideas (aprendizaje del inicio, nudo y desenlace de toda la historia).
- Escuchar y trabajar con cuentos interactivos.
- Crear tarjetas de felicitación donde reflejen sus sentimientos.
- Dibujar libremente sobre experiencias vividas.

²² Garassini, M. E. (2010). Evaluación de recursos electrónicos como herramientas de apoyo para la enseñanza de la lectura y escritura en Educación Preescolar y Básica.

- Expresar y resaltar sus vivencias, ideas, experiencias y deseos.

Pautas elementales de convivencia y relación social:

- Hábitos de buen comportamiento en clase.
- Trabajo en grupo, valorando y respetando las actividades de su compañero.
- Relacionarse con el entorno social que le rodea creando vínculos afectivos.
- Desarrollar el espíritu de ayuda y colaboración.
- Aportar y defender sus propios criterios y puntos de vista.

Descubrimiento del entorno inmediato:

- Representar escenas familiares a través de programas de diseño gráfico.
- Crear juegos cuyas imágenes reflejen su vida cotidiana (familia, mascotas...)

La incorporación de las nuevas tecnologías de información y comunicación al contexto educativo ha sido vista como la posibilidad de ampliar la gama de recursos, estrategias didácticas y las modalidades de comunicación que se pueden ofrecer para el mejoramiento, optimización y alcance del quehacer educativo. No obstante su uso en el contexto específico de la educación preescolar o inicial ha sido controversial. Elementos como el costo de los equipos y su uso para la enseñanza de conceptos básicos, el tiempo que invierten los niños en el uso del computador vs. actividades que promueven mejor el desarrollo de destrezas comunicativas y de integración social, la magnitud de producción, publicidad y venta de software para niños pequeños vs. la poca investigación sobre su uso adecuado en estas edades y el uso de las computadoras para entretenimiento vs. actividades para el desarrollo de destrezas básicas, entre otros mantienen en alerta a las personas ligadas al mundo de la educación preescolar o inicial en referencia a su uso.

Algunos investigadores se preguntan si la introducción de la tecnología en la escuela infantil, no es puro producto de la moda y de la manía de los artilugios. En realidad, la informática introduce o, por lo menos, generaliza una nueva manera de tratar la información y de resolver ciertos problemas, lo que constituye un enfoque de interés muy general. Según Mathews (1999) el uso de la tecnología en educación preescolar no es adecuada ni reemplaza las actividades tradicionales de aprendizaje como el juego con agua y arena. Plantea además que "The Parents Information Network" señala que es un riesgo que los padres utilicen softwares educativos para forzar a sus niños a aprender a leer y escribir antes de que estén listos para ello²³.

En una investigación realizada por Kelly, K. (2001) con niños de 4 y 5 años en la cual se buscaba comparar el lenguaje expresivo de los niños mientras utilizaban el área de computación y mientras se encontraban en el período de juego libre dentro de aulas preescolares evidenció que no se encontraban diferencias en la

²³ MATHEWS, V. (1999): The real learning centre. The Independent, April, 1999 p E6 (2)

cantidad de lenguaje (MLU) utilizado por los niños en ambas situaciones. Por ende los resultados indican que el uso de las computadoras como una actividad autoseleccionada por los niños puede ser tan enriquecedora del lenguaje como otros centros tradicionales de aprendizaje dentro de las aulas preescolares²⁴.

Por otra parte Bowman, B (1993) señala que en su experiencia de evaluación de programas para el nivel preescolar con incorporación de la tecnología le permite afirmar que el contexto social de acceso a la tecnología es mucho más importante que el contexto Instruccional especialmente para niños desventajados económicamente. Análisis del programa Head Start y otros programas dirigidos a niños desfavorecidos señalan que para los niños y sus familias es una experiencia social de tener el poder, de no intimidarse frente a las computadoras, además de una ganancia en el desarrollo de su coordinación óculo manual y sus destrezas comunicativas. Los padres están orgullosos de ver a sus hijos utilizando el computador, es una experiencia de elevar el autoestima familiar²⁵.

Lohr (1998) reseña el auge de la producción de software destinado a niños menores de 5 años conformado por cuatro grupos: 18 meses a 3 años, de 2 a 4 años y 3 a 5 años. Señala además que el futuro de los softwares según los especialistas sobre desarrollo pareciera ser el juego de roles tales como el Dr. Seuss o Babar. Preocupado por este enorme auge productivo de softwares plantea que el profesor Clifford Nass de Stanford University, quien se especializa en la interacción entre las personas y las computadoras, llama la atención a los docentes preescolares señalando que los niños pequeños pueden desarrollar sus destrezas sociales y tácticas con métodos más tradicionales²⁶.

Según Vail (2003) la moderación en el uso de la tecnología es la clave: un análisis de la práctica docente de maestros preescolares y particularmente de la experiencia de docentes que laboran en el nivel preescolar como Cathy Thomley, señalan que el computador continuará siendo una herramienta de enseñanza, que se debe utilizar de manera reflexiva, que requiere preparación y debe usarse con moderación. Esta docente es consciente de las posibilidades y los límites de la Tecnología. Junto a sus "iMacs", Thomley tiene una grabadora que usa para poner música a sus alumnos. Ella dice, "ésta me recuerda que los niños tienen muchas necesidades que el computador no puede satisfacer"²⁷

²⁴ KELLY, K.; SCHORGER, J. (2001). "Let's Play 'Puters": Expressive Language Use at the Computer Center. .Information Technology in Childhood Education Annual, Annual 2001 p125

²⁵ BOWMAN, B. (1993) Early childhood and school success. Electronic Learning, Feb 1993 v12 n5 p23(1)

²⁶ LOHR, S. (1998) Now playing: babes in cyberspace: digital diaper set is next gleam in software industry's eye. (Industry Trend or Event) The New York Times, April 3, 1998 v147 pC1(N) pD1(L) col 2 (32 col in)

²⁷ Vail, K (2003) Las computadoras en la edad temprana ¿Qué tan joven es demasiado joven ? EDUTEKA. Abril 2003

Romero nos comenta que en España los diseños curriculares de educación primaria señalan la necesidad de incluir los programas informáticos entre los principales materiales didácticos a utilizar, sin embargo no se hace ninguna aclaración sobre el tipo de programas a utilizar, ni sobre el destinatario de estos materiales didácticos (profesor ó alumno), ni sobre las condiciones de su utilización. Uno de los objetivos generales de la Educación primaria española recoge la idea de que la informática puede constituir un medio de aprendizaje adecuado siendo su función plantear y resolver problemas relativos al entorno físico y social de los alumnos.²⁸

Majó (2003) plantea que en la incorporación del medio informático en la escuela debe irse más allá de la enseñanza de las nuevas tecnologías y de la enseñanza a través de ellas, sino en cómo tiene que cambiar la enseñanza, no para acoger las nuevas tecnologías, sino porque la sociedad cambiará a consecuencia de las nuevas tecnologías. Estamos pasando de la sociedad industrial a la sociedad del conocimiento, y en esta sociedad del conocimiento ¿cuáles son las nuevas exigencias educativas? : aprender a procesar la inmensa cantidad de información disponible (los profesores se convierten en tutores como intermediarios de filtro de la información), la educación es permanente (es más importante saber dónde está la información y cómo podemos obtenerla que tener los conocimientos como objetivo final) y los currículos no pueden seguir enseñando las mismas cosas de la misma manera (debe haber un paso de la información escrita a la información multimedia).²⁹

Los estudios y consideraciones presentados en los párrafos anteriores nos señalan que la polémica sobre la pertinencia del uso de las nuevas tecnologías en Educación preescolar y básica queda abierta. Pareciera muy importante entonces no sólo plantearse si es pertinente o no su uso, sino como se plantea el mismo dentro de estos niveles educativos y los cambios que debe generar la escuela a partir de su incorporación.

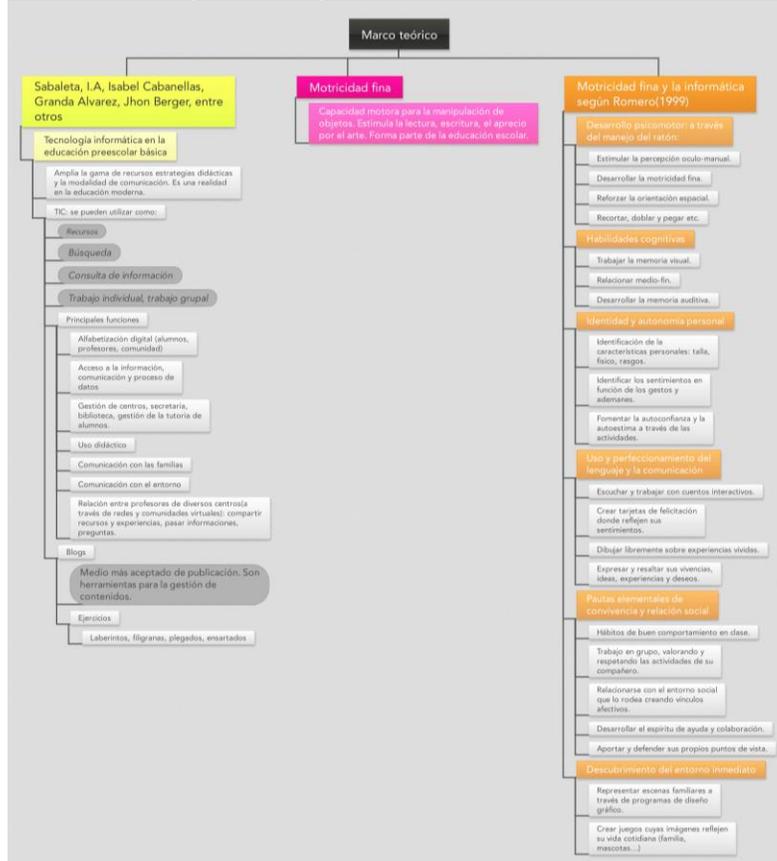
Teniendo en cuenta la amplia información presentada anteriormente, es necesario realizar un resumen por medio de un mapa conceptual en donde se pueda ver con más claridad todos los puntos que se trataron en este marco teórico.

A continuación se encuentra el gráfico y en la parte de abajo podemos dirigirnos a la página web donde se encuentra el mapa conceptual acerca del marco teórico.

²⁸ ROMERO, R (1999): La integración de las nuevas tecnologías: Los grupos de trabajo. España: Editorial MAD

²⁹ MAJO, J (2003) “ Nuevas tecnologías y Educación.” Ponencia presentada en el 1er. Informe de las Tics en los centros de enseñanza no universitaria. UOC

Gráfico 2 Mapa conceptual Marco teórico



Fuente: <https://www.mindmeister.com/519947131/marco-te-rico>

4.4 MARCO LEGAL

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia, y en la práctica para el trabajo y la recreación para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

4.4.1 Constitución política de Colombia

ARTÍCULO 27: El estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra.

ARTÍCULO 67: La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y servicios de la cultura. La educación formara al colombiano e n el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la

democracia, y en la práctica para el trabajo y la recreación para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

ARTICULO 70: El estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística, y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.

ARTÍCULO 71: La búsqueda de conocimientos y la expresión artística son libres. El estado creará incentivos para quienes fomentan la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones de la cultura.

4.4.2 Ley 115 general de educación

ARTÍCULO 5: Fines de la Educación, los literales:

5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

10. La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.

11. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.

13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

ARTÍCULO 13: Objetivos comunes de todos los niveles:

f. Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional

ARTÍCULO 23: Áreas obligatorias fundamentales:

Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional.

Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes:

9. Tecnología e informática.

4.4.3 TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación)

Ahora bien, Las Tecnologías de la Información y comunicación, contribuirán en el desarrollo cultural, cognitivo, competitivo y productivo de los estudiantes, y más aún cuando se toma estas tecnologías para diseñar e implementar aplicativos que conlleve a todo lo anterior, esto está enmarcado en la ley 1341 de 30 de julio de 2009 y específicamente en su artículo 2, partiendo desde el punto de vista que se cuenta con un área obligatoria que facilita el manejo de herramientas interactivas como lo es el área de Tecnología e informática legalizada a través de la ley 115 del 8 de febrero de 1994 en su artículo 23, numeral 9.

Es por esto que a través del uso de los medios informáticos se desea fomentar y desarrollar en los estudiantes competencias donde aprenda el saber y el saber hacer como lo plantea el Ministerio de educación Nacional en la versión 15, de los estándares de tecnología e informática del 14 de febrero de 2006

La Constitución Política de Colombia promueve el uso activo de las TIC como herramienta para reducir las brechas económica, social y digital en materia de soluciones informáticas representada en la proclamación de los principios de justicia, equidad, educación, salud, cultura y transparencia

La Ley 1341 del 30 de julio de 2009 es una de las muestras más claras del esfuerzo del gobierno colombiano por brindarle al país un marco normativo para el desarrollo del sector de Tecnologías de Información y Comunicaciones. Esta Ley promueve el acceso y uso de las TIC a través de su masificación, garantiza la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura y el espectro, y en especial, fortalece la protección de los derechos de los usuarios.

4.4.4 Motricidad fina

Artículo 15: Definición de educación:

Corresponde al niño para su desarrollo integral, en los aspectos biológicos, cognoscitivos, psicomotriz, socio afectivo y espiritual, a través de experiencias de socializaciones pedagógicas y recreativas.

Artículo 16: Objetivos específicos de la educación:

- El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también la capacidad de aprendizaje.
- La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.
- El estímulo de la curiosidad para observar y explorar el medio natural familiar y social.
- El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impiden relaciones y operaciones matemáticas.

Principios de la educación:

El niño y la niña pasan a ser integrantes de un nuevo grupo diferente a su ámbito familiar, en el que van a compartir actividades, materiales, ideas, sentimientos e intereses con otras personas que se convertirán en sus compañeros y compañeras de clase. Por ello, el docente debe favorecer y aprovechar este gran espacio de socialización para lograr nuevos aprendizajes.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

En el desarrollo del Diseño e Implementación de un Blog como mediación pedagógica, en la aplicación, aprendizaje y desarrollo en la motricidad fina de los niños y niñas de grado cuarto de la Institución Educativa Los Gómez es la “implementación tecnológica a través de un blog”, la cual está orientada a resolver problemas de las habilidades y motricidades que controla las situaciones prácticas de los niños y niñas, en este caso la motivación, aplicabilidad y destrezas de la motricidad finas a través de diseños de un Blog o bitácora se refiere de la creatividad y desarrollo cognitivo desde la perspectiva de su propio conocimiento y su espacio tecnológico y ambiental.

Por lo tanto la investigación es cualitativa, porque busca determinar características del objeto de estudio, se pretende identificar de manera no cuantificable con cada una de las variables que permiten que los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Los Gómez mantengan estos problemas en la motricidad fina y la manera cómo el diseño e implementación de un blog puede llegar a mejorar dichas condiciones y favorecer otros procesos en los que dicha habilidad está inherente.

El método empleado es la investigación acción participativa, debido a que se basa en la recolección de la información detallada sobre cada alumno o grupo que es el estudio dentro de la institución Educativa Los Gómez, con los estudiantes del grado cuarto, y puede hacerse extensivo a los estudiantes de otros grados y otras instituciones. Por tratarse de una alternativa tecnológica que se publica en la web, se tiene en cuenta que esta información puede ser de utilidad para muchas familias o instituciones a nivel mundial.

Esta información puede ser extraída por medio de encuestas, entrevistas u observaciones directas.

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población objetivo está constituida por estudiantes que se encuentran en el nivel de básica primaria en el grado Cuarto. Dentro del transcurso de reflexión llevado a cabo durante el proceso de investigación se corroboró la necesidad de incluir a estudiantes que estuvieran en la presentación de un cambio de ciclo educativo y por lo tanto que estuviesen en la etapa importante de su formación

básica por lo tanto se tomó este grupo. La población total de la Institución en Básica Primaria es de 257 estudiantes.

La muestra está constituida por 15 estudiantes, número significativamente alto para la naturaleza de la investigación. Sin embargo, se asume el reto de trabajar con dicho grupo sacando provecho del grupo investigador y de otras condiciones institucionales favorables. Se toma este grupo teniendo en cuenta la clasificación por conjunto de grados que hace el Ministerio de Educación Nacional en donde se da el primer grupo de primero a tercero y el segundo grupo de cuarto y quinto asumiendo que los estudiantes al llegar a este segundo grupo deben haber adquirido ciertas habilidades y competencias y fue notoria su debilidad en cuanto al manejo de la motricidad fina.

El proyecto va dirigido a estudiantes del grado cuarto, 10 niños y 5 niñas cuyas edades oscilan entre los 8 y 12 años, los cuales manifiestan interés por el uso de las tecnologías, demostrando destrezas y habilidades en el uso del computador, el 100% distingue un Blog o bitácora y su incidencia en el aprendizaje significativo, pero un 30% no reconoce un Blog o Bitácora, sólo conocen y en un porcentaje bajo su diseño y creación, son estudiantes activos, de estrato 1, se muestran inquietos por aprender.

Se tomó como muestra a todos los estudiantes de este grupo de 32 alumnos, 20 niños y 12 niñas, de allí se partió en el proceso investigativo.

5.3 INSTRUMENTOS

La técnica de investigación utilizada por el grupo investigador fue la observación directa, una encuesta y entrevista la cual nos permitió identificar la problemática expuesta en el diagnóstico.

- Observación directa: Se realizará durante todas las fases del proceso investigativo para observar la realidad de la comunidad educativa, específicamente de los estudiantes del grado 4° sede principal.

Esta técnica consistió en observar atentamente a la muestra, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

La observación fue un elemento fundamental durante todo este proceso investigativo; en ella se apoyó el grupo investigador para obtener el mayor número de datos que se podían evidenciar dentro del proceso enseñanza aprendizaje de los niños, lo cual los motivó para identificar y fortalecer la dificultad encontrada, como lo es la falta de habilidades motoras finas .

GUIA DE OBSERVACIÓN:

Aspectos a observar

1. Colorea sin salirse del contorno del dibujo?
 2. Muestra destrezas al realizar doblados o filigrana?
 3. Utiliza el mouse con agilidad?
 4. Recorta figuras siguiendo el contorno?
 5. Moldea con plastilina figuras?
 6. Maneja adecuadamente el renglón?
 7. Realiza ejercicios de escritura con letras proporcionadas?
 8. Enhebra con facilidad una aguja?
- Encuesta y actividades diagnósticas: esta se aplicará a los estudiantes las cuales tienen como fin identificar la problemática en ellos y algunos elementos característicos de los niños, para así a la vez reconocer sus gustos relacionados con la tecnología y tener la posibilidad de utilizar una estrategia motivadora que lleve a fortalecer el desarrollo del proyecto de investigación.
Se evaluarán los siguientes aspectos:

1. Te gusta utilizar el computador en tu tiempo libre?
- 2.Cuál es la actividad que más disfrutas en el computador?
3. Que es lo que más te gusta hacer en la clase de artística?
4. Que es lo que más disfrutas de la clase de tecnología e informática?
5. Tienes computador en tu casa?
6. Cada cuantos días entras a internet?

7. Es importante para ti conocer y manejar un blog en la aplicabilidad de la motricidad fina?
8. Te gustaría conocer los blog para identificar las diferentes formas de manejar la motricidad fina?

- Entrevista

FECHA: _____

Objetivo: Recolectar información pertinente para el diseño e implementación de un blog como mediación pedagógica en la aplicación, aprendizaje y desarrollo de la motricidad fina en los niños

y niñas del grado cuarto de la institución educativa los Gómez margen izquierda del departamento de Córdoba municipio de Iorica.

NOMBRE:

CARGO:

GUÍA DE PREGUNTAS:

- ¿Cómo considera usted la implementación de un blog para mediar la motricidad fina para usted y sus compañeros?
- ¿La institución educativa en donde es usted estudia tiene conocimiento de sus logros obtenidos y sus compañeros?
- ¿Considera necesario que los padres de familias mantengan comunicación con la institución y sus compañeros?
- ¿En su calidad de representante de los estudiantes le gustaría colaborar en la creación de un medio de comunicación a través de un blog donde se proporcione información?
- ¿Dado el auge de las tecnologías de la información y la comunicación ¿qué opinión tiene acerca de la creación de un blog para la utilización de material didáctico en donde evidencia la motricidad fina con los compañeros de estudios?
- ¿Cuántos grados cursaste de pre-escolar? ¿Por qué?

5.3.1 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Para el desarrollo de esta investigación se aplicó como técnica de recolección de información la encuesta (ver anexo 0-B). Esta se aplicó a través de un cuestionario

como instrumento, el cual estuvo conformado por ocho preguntas de tipo cerrado en donde se le dieron al estudiante tres opciones de respuesta SI , NO y ALGUNAS VECES de las cuales él debía seleccionar la que le pareciera de acuerdo a su criterio, marcando en una casilla con una X.

También se aplicó una guía de observación conformado por ocho preguntas de tipo cerrado en donde se le dieron a los estudiantes dos opciones de respuestas SI y NO de las cuales él debía seleccionar la que le pareciera de acuerdo a su criterio, marcando en una casilla con una X.

Esta se aplicó a los 15 estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Los Gómez en jornadas de clase en donde se les sugirió completa honestidad y se les explicó las razones por las cuales se desarrollaba dicho estudio con el fin de que ellos tomen conciencia de lo fundamental que resulta responder correctamente y con responsabilidad.

5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS

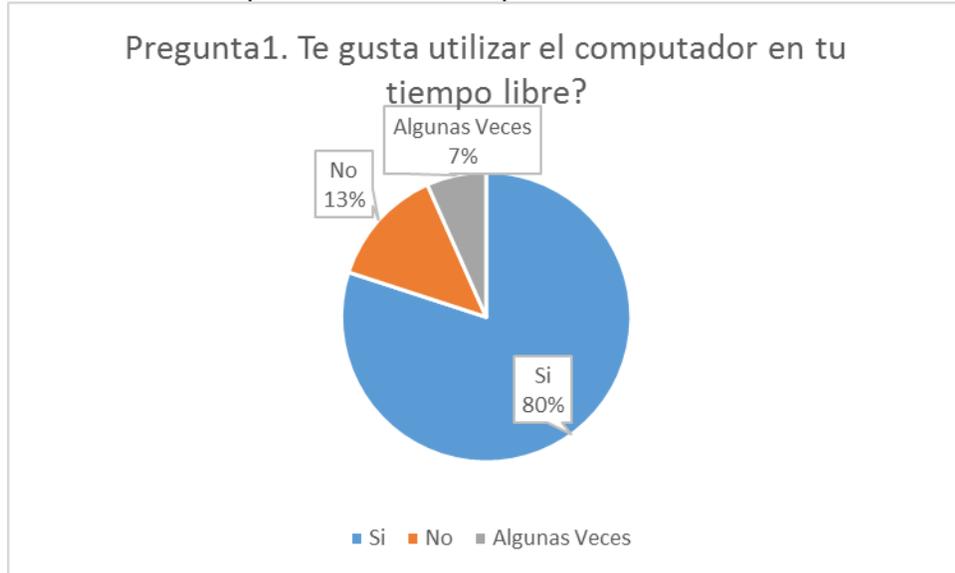
Luego de aplicada la encuesta a los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Los Gomez, se tienen los siguientes resultados y su respectivo análisis.

Tabla 1. Utilizar el computador en el tiempo libre

Pregunta1. Te gusta utilizar el computador en tu tiempo libre?	N°	%
Si	12	80%
No	2	13%
Algunas Veces	1	7%

Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Gráfico 3. Utilizar el computador en el tiempo libre



Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Preguntar N° 1 Análisis de la preguntar

Te gusta utilizar el computador en tu tiempo libre?

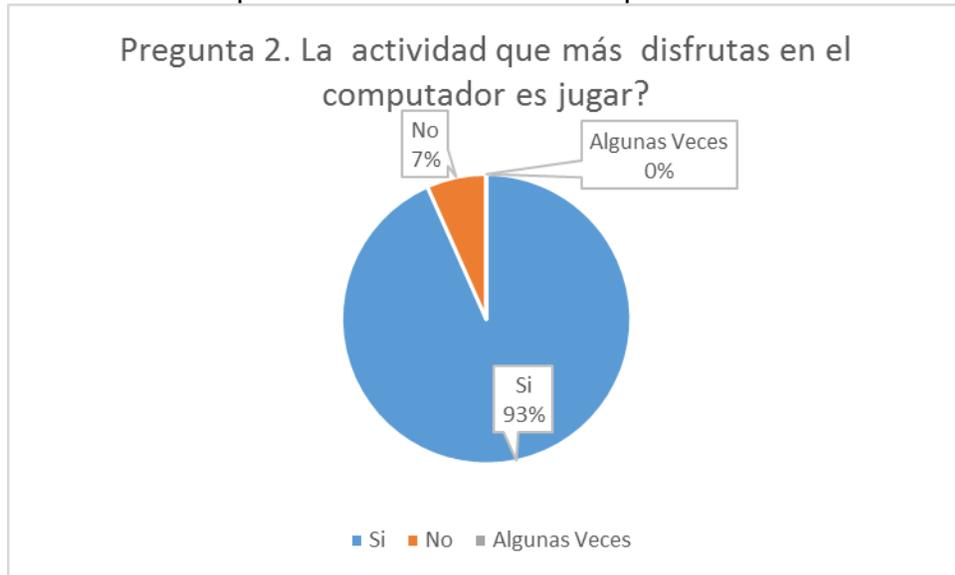
Rta. Con una muestra aleatoria de 15 personas, 12 respondieron afirmativamente, que es el 80%, 2 no estuvieron de acuerdo y 1 niño algunas veces. Lo anterior demuestra que el 80% de los encuestados le gusta utilizar el computador en su tiempo libre.

Tabla 2 La actividad que más disfrutas en el computador

Preguntar 2. La actividad que más disfrutas en el computador es jugar?	N°	%
Si	14	93%
No	1	7%
Algunas Veces	0	0%

Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Gráfico 4. La actividad que más disfrutas en el computador



Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Análisis de la pregunta 2

La actividad que más disfrutas en el computador es jugar?

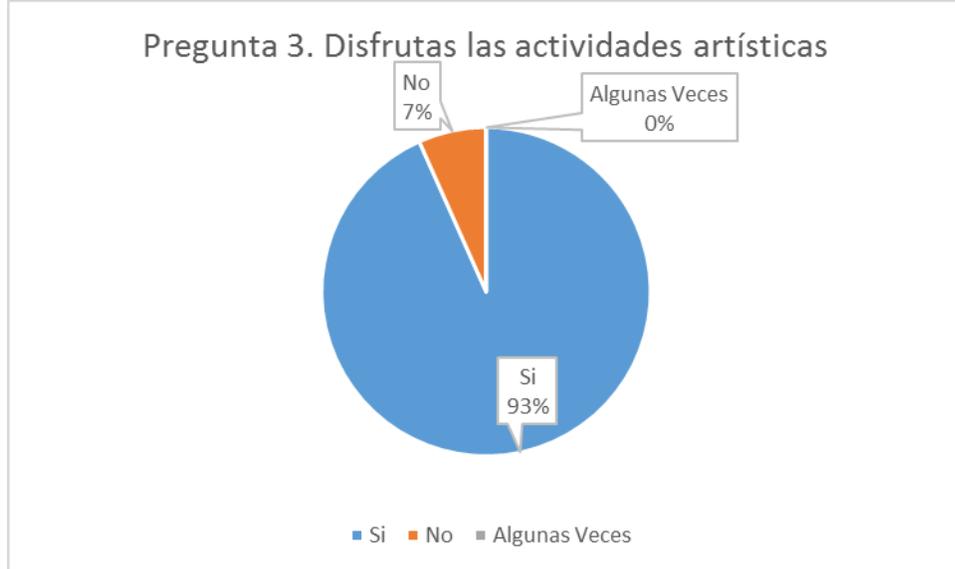
Rta. Después de tabular y analizada el interrogante N° 2, 1 de 15 encuestado respondieron negativamente que es el 7%, el mayor porcentaje el 93% correspondiente fueron positivos, demostrando que a los niños les gusta jugar en los computadores.

Tabla 3 Actividades artísticas

Pregunta 3. Disfrutas las actividades artísticas	N°	%
Si	14	93%
No	1	7%
Algunas Veces	0	0%

Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Gráfico 5 Disfrutas las actividades artísticas



Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Análisis de la pregunta 3

Disfrutas las actividades artísticas?

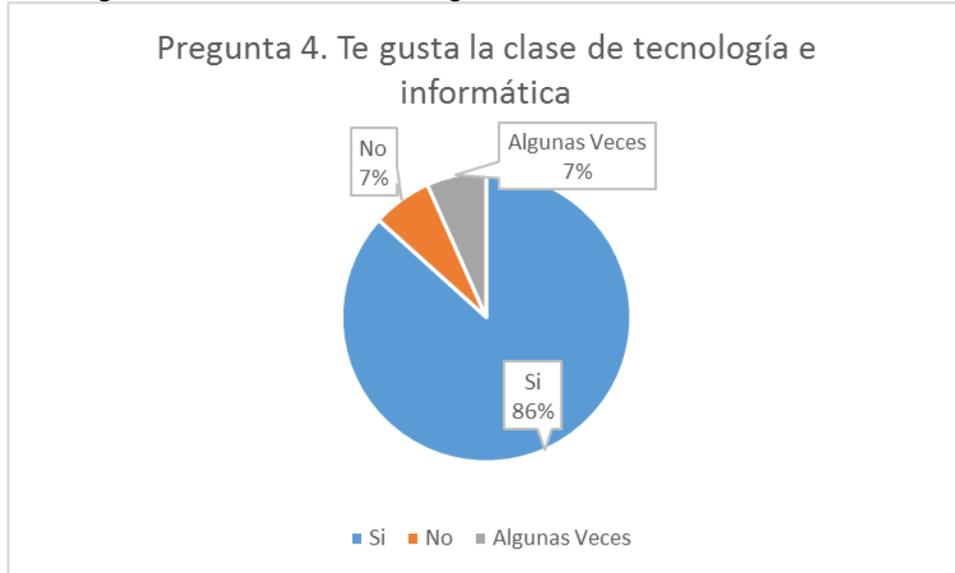
Rta. Después de tabular y analizada el interrogante N° 3, 1 de 15 encuestado respondieron negativamente que es el 7%, el mayor porcentaje el 93% correspondiente a 14 estudiantes fueron positivos, demostrando que los niños disfrutan de las actividades artísticas.

Tabla 4 Te gusta la clase de tecnología e informática

Pregunta 4. Te gusta la clase de tecnología e informática?	N°	%
Si	13	86%
No	1	7%
Algunas Veces	1	7%

Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Gráfico 6 Te gusta la clase de tecnología e informática



Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Análisis de la pregunta 4

Te gusta la clase de tecnología e informática?

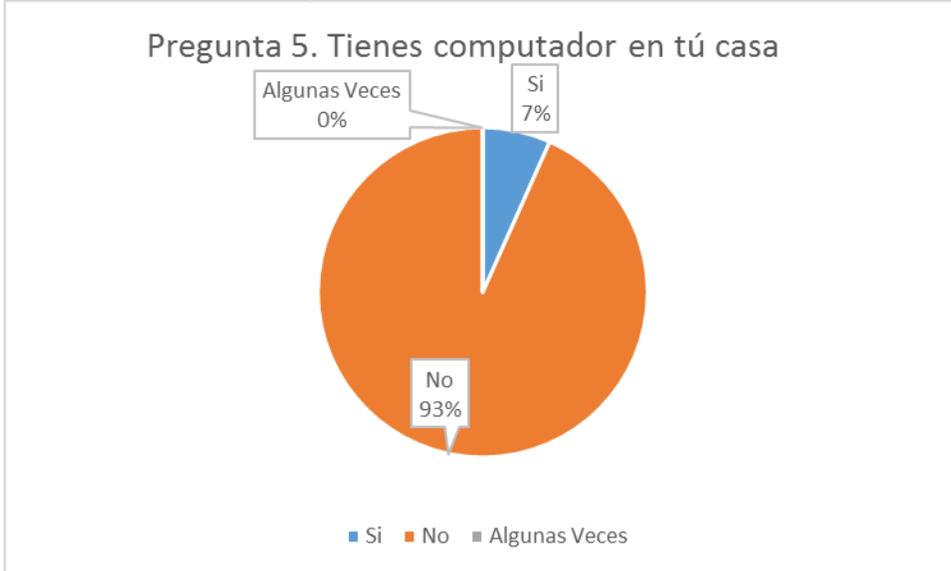
Rta. Después de tabular y analizada el interrogante N° 4, 1 de 15 encuestado respondieron negativamente que es el 7%, y algunas veces 1 que es el 7% el mayor porcentaje el 86% correspondiente a 13 estudiantes fueron positivos, demostrando que a los niños les gusta la clase de tecnología e informática.

Tabla 5 Tienes computador en tu casa

Pregunta 5. Tienes computador en tú casa?	N°	%
Si	1	7%
No	14	93%
Algunas Veces	0	0%

Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Gráfico 7 Tienes computador en tú casa



Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Análisis de la pregunta 5

Tienes computador en tú casa?

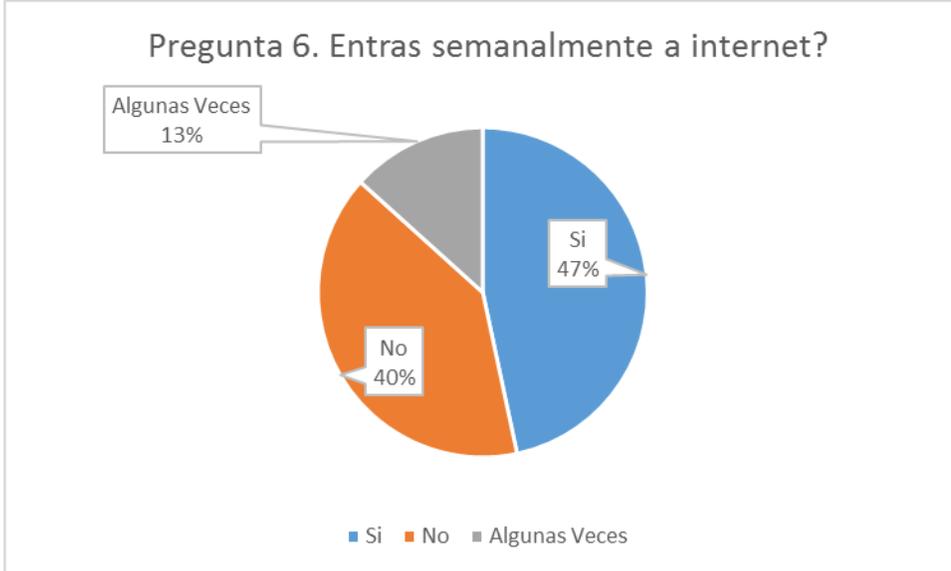
Rta. Después de tabular y analizada el interrogante N° 5, 14 de 15 encuestado respondieron negativamente que es el 93%, el menor porcentaje el 7% correspondiente a 1 estudiante fue positivo, demostrando que los niños no tienen computador en su casa.

Tabla 6 Entrar semanalmente a internet

Pregunta 6. Entrar semanalmente a internet?	N°	%
Si	7	47%
No	6	40%
Algunas Veces	2	13%

Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Gráfico 8 Entrar semanalmente a internet



Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Análisis de la pregunta 6

Entrar semanalmente a internet?

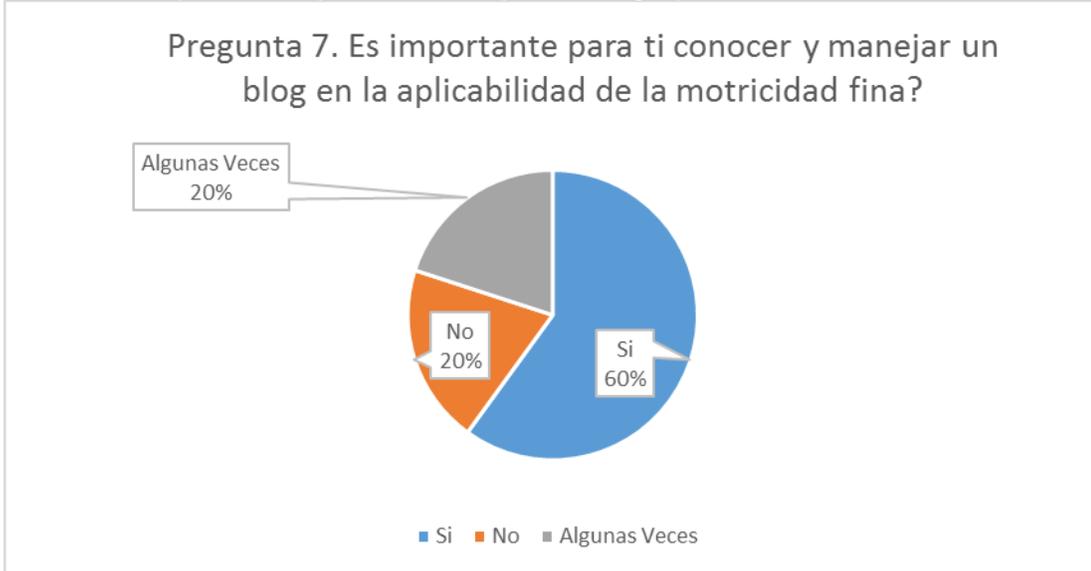
Rta. Después de tabular y analizada el interrogante N° 6, 6 de 15 encuestado respondieron negativamente que es el 40%, y algunas veces 2 que es el 13% el mayor porcentaje el 47% correspondiente a 7 estudiantes fueron positivos, demostrando que los niños Entran periódicamente a internet.

Tabla 7 Importancia para el manejo del blog aplicado a la motricidad fina

Pregunta 7. Es importante para ti conocer y manejar un blog en la aplicabilidad de la motricidad fina?	N°	%
Si	9	60%
No	3	20%
Algunas Veces	3	20%

Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Gráfico 9 Importancia para el manejo del blog aplicado a la motricidad fina



Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Análisis de la pregunta 7

Es importante para ti conocer y manejar un blog en la aplicabilidad de la motricidad fina?

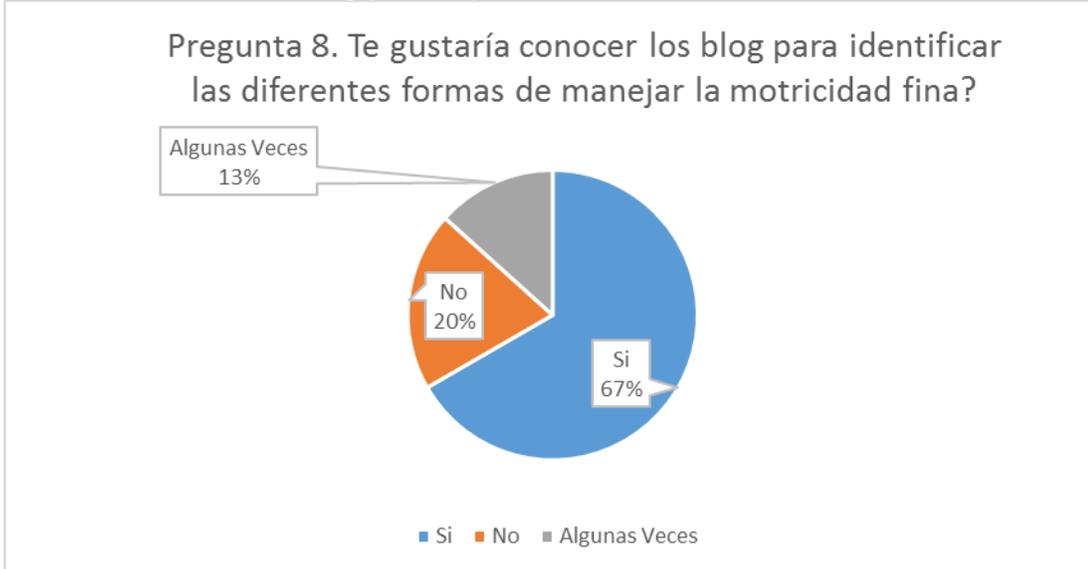
Rta. Después de tabular y analizada el interrogante N° 7, 3 de 15 encuestado respondieron negativamente que es el 20%, y algunas veces 3 que es el 20% el mayor porcentaje el 60% correspondiente a 9 estudiantes fueron positivos, demostrando que a los niños le sería importante conocer y manejar un blog en la aplicabilidad de la motricidad fina.

Tabla 8 Utilizar el blog y manejar la motricidad fina

Pregunta 8 Te gustaría conocer los blog para identificar las diferentes formas de manejar la motricidad fina?	N°	%
Si	10	67%
No	3	20%
Algunas Veces	2	13%

Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Gráfico 10 Utilizar el blog y manejar la motricidad fina



Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Análisis de la pregunta 8

Te gustaría conocer los blog para identificar las diferentes formas de manejar la motricidad fina?

Rta. Después de tabular y analizada el interrogante N° 8, 3 de 15 encuestado respondieron negativamente que es el 20%, y algunas veces 2 que es el 13% el mayor porcentaje el 67% correspondiente a 10 estudiantes fueron positivos, demostrando que a los niños les gustaría conocer los blog para identificar las diferentes foras de manejar la otricidad fina.

Ahora los resultados de la guía de observación fueron los siguientes:

Tabla 9 Colorea sin salirse del contorno del dibujo

Pregunta 1. Colorea sin salirse del contorno del dibujo?	N°	%
Si	5	33%
No	10	67%

Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Gráfico 11 Colorea sin salirse del contorno del dibujo



Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Análisis de la pregunta 1

Colorea sin salirse del contorno del dibujo?

Rta. Después de tabular y analizada el interrogante N° 1, 10 de 15 encuestado respondieron negativamente que es el 67%, el menor porcentaje el 33% correspondiente a 5 estudiantes fueron positivos, demostrando que los niños presentan falcias para colorear sin salirse del contorno del dibujo.

Tabla 10 Muestra destrezas al realizar doblados o filigrana?

Pregunta 2. Muestra destrezas al realizar doblados o filigrana?	N°	%
Si	7	47%
No	8	53%

Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Gráfico 12 Muestra destrezas al realizar doblados o filigrana



Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Análisis de la pregunta 2

Muestra destrezas al realizar doblados o filigrana?

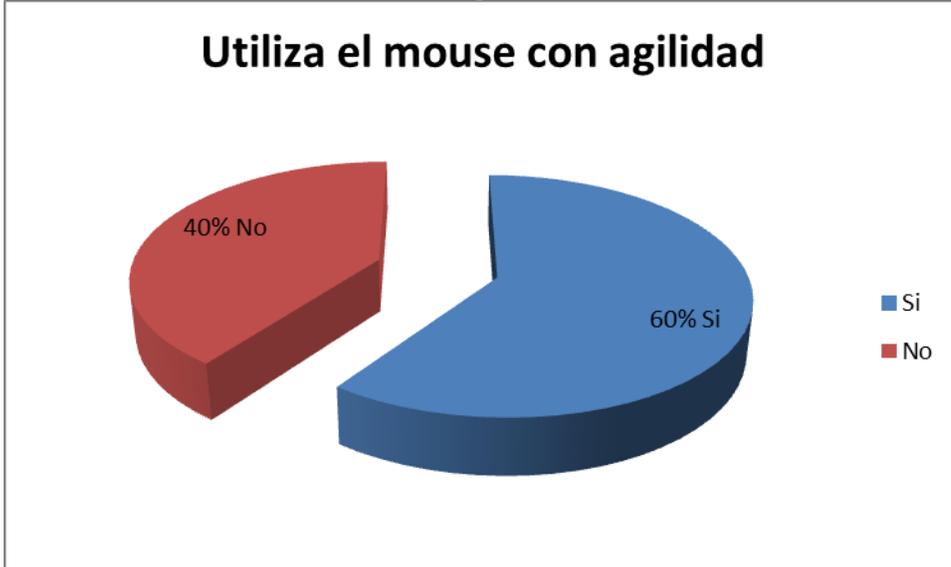
Rta. Después de tabular y analizada el interrogante N° 2, 8 de 15 encuestado respondieron negativamente que es el 53%, el menor porcentaje el 47% correspondiente a 7 estudiantes fueron positivos, demostrando que los niños Muestran un nivel intermedio en destrezas al realizar doblados o filigrana?.

Tabla 11 Utiliza el mouse con agilidad

Pregunta 3. Utiliza el mouse con agilidad?	N°	%
Si	9	60%
No	6	40%

Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Gráfico 13 Utiliza el mouse con agilidad?



Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Análisis de la pregunta 3

Utiliza el mouse con agilidad?

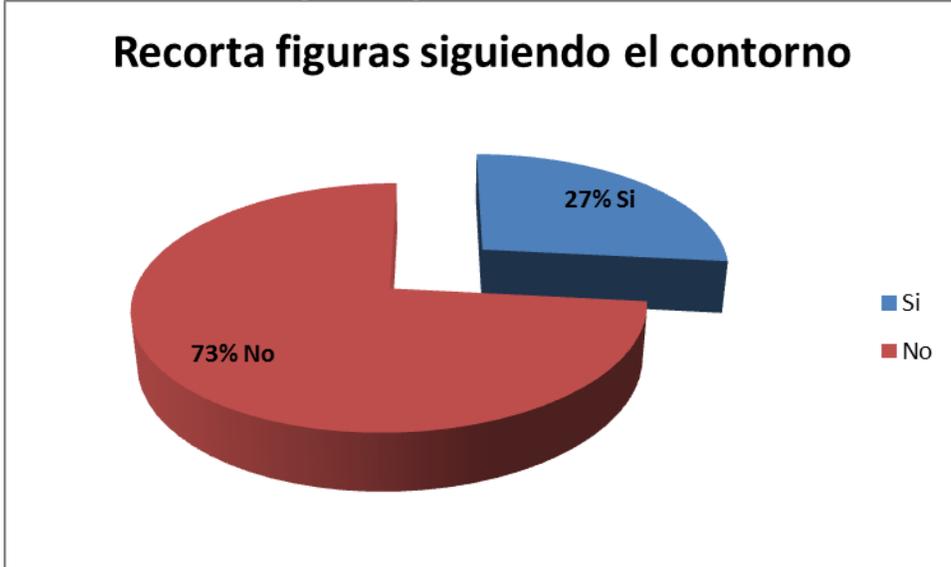
Rta. Después de tabular y analizada el interrogante N° 3, 6 de 15 encuestado respondieron negativamente que es el 40%, el mayor porcentaje el 60% correspondiente a 9 estudiantes fueron positivos, demostrando que la mayoría de los estudiantes Utilizan el mouse con agilidad.

Tabla 12 Recorta figuras siguiendo el contorno?

Pregunta 4. Recorta figuras siguiendo el contorno?	N°	%
Si	4	27%
No	11	73%

Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Gráfico 14 Recorta figuras siguiendo el contorno



Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Análisis de la pregunta 4

Recorta figuras siguiendo el contorno?

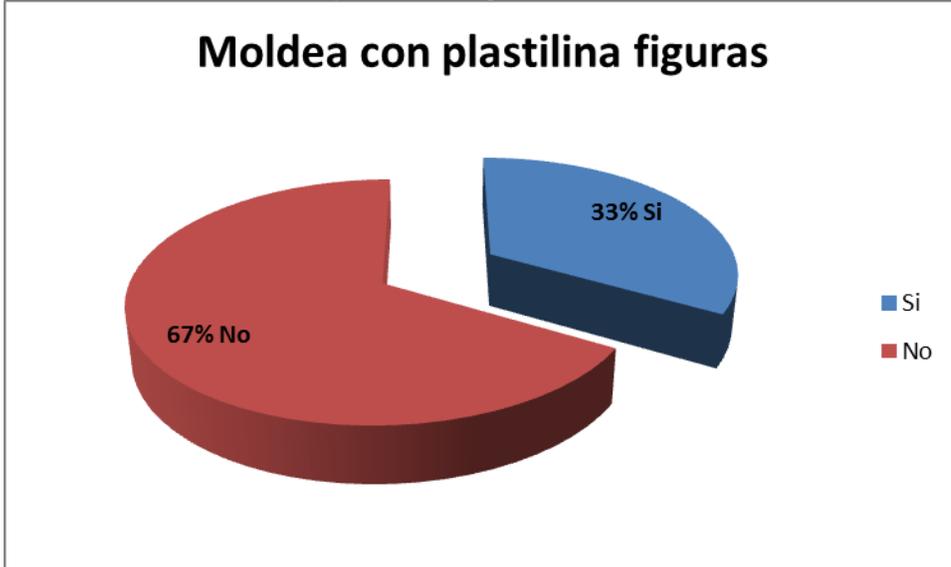
Rta. Después de tabular y analizada el interrogante N° 4, 11 de 15 encuestado respondieron negativamente que es el 73%, el menor porcentaje el 27% correspondiente a 4 estudiantes fueron positivos, demostrando que la mayoría de los estudiantes no recorta figuras siguiendo el contorno.

Tabla 13 Moldea con plastilina figuras

Pregunta 5. Moldea con plastilina figuras?	N°	%
Si	5	33%
No	10	67%

Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Gráfico 15 Moldea con plastilina figuras



Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Análisis de la pregunta 5

Moldea con plastilina figuras?

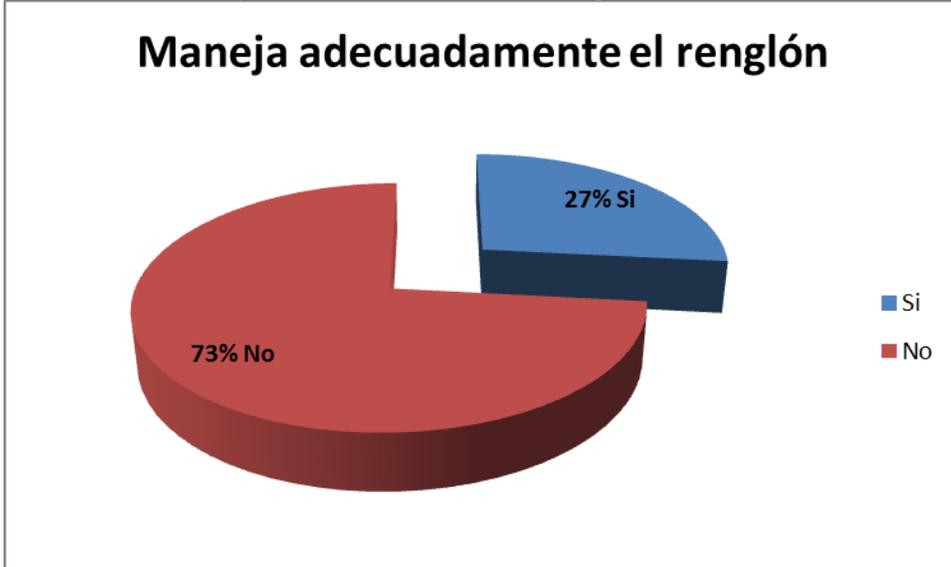
Rta. Después de tabular y analizada el interrogante N° 5, 10 de 15 encuestado respondieron negativamente que es el 67%, el menor porcentaje el 33% correspondiente a 5 estudiantes fueron positivos, demostrando que la mayoría de los estudiantes no Moldean con plastilina las figuras.

Tabla 14 Maneja adecuadamente el renglón

Pregunta 6. Maneja adecuadamente el renglón?	N°	%
Si	4	27%
No	11	73%

Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Gráfico 16 Maneja adecuadamente el renglón



Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Análisis de la pregunta 6

Moldea con plastilina figuras?

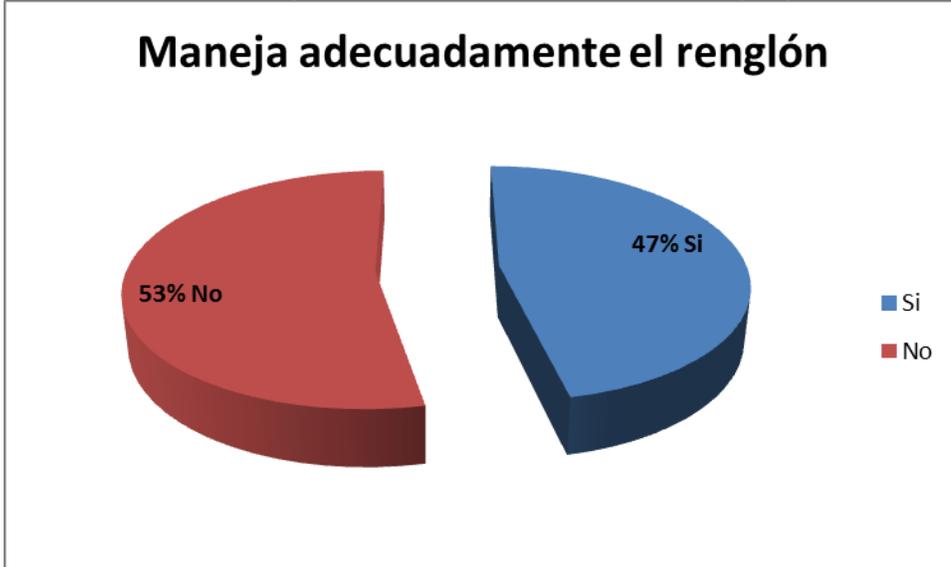
Rta. Después de tabular y analizada el interrogante N° 6, 11 de 15 encuestado respondieron negativamente que es el 73%, el menor porcentaje el 27% correspondiente a 4 estudiantes fueron positivos, demostrando que la mayoría de los estudiantes no manejan adecuadamente el renglón.

Tabla 15 Realiza ejercicios de escritura con letras proporcionadas

Pregunta 7. Realiza ejercicios de escritura con letras proporcionadas?	N°	%
Si	7	47%
No	8	53%

Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Gráfico 17 Realiza ejercicios de escritura con letras proporcionadas



Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Análisis de la pregunta 7

Moldea con plastilina figuras?

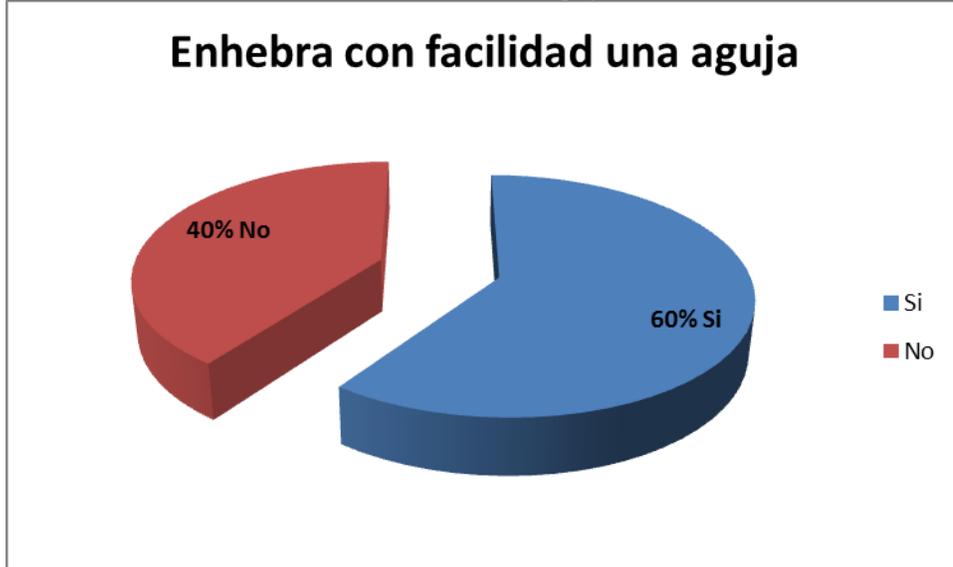
Rta. Después de tabular y analizada el interrogante N° 7, 8 de 15 encuestado respondieron negativamente que es el 53%, el menor porcentaje el 47% correspondiente a 7 estudiantes fueron positivos, demostrando que más de la mitad de los estudiantes no realiza ejercicios de escritura con letras proporcionadas.

Tabla 16 Enhebra con facilidad una aguja

Pregunta 8. Enhebra con facilidad una aguja?	N°	%
Si	9	60%
No	6	40%

Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Gráfico 18 Enhebra con facilidad una aguja



Fuente: Institución Educativa Los Gómez

Análisis de la pregunta 8

Moldea con plastilina figuras?

Rta. Después de tabular y analizada el interrogante N° 8, 6 de 15 encuestado respondieron negativamente que es el 40%, el mayor porcentaje el 60% correspondiente a 9 estudiantes fueron positivos, demostrando que la mayoría de los estudiantes Enhebra con facilidad una aguja.

Con el desarrollo de este tipo de acciones pedagógicas es conveniente que se consideren las funciones especiales que tienen las tecnologías de información y comunicación en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Los niños, se sienten motivados y atraídos hacia su uso y en consecuencia esta motivación puede ser convertida en un punto de enlace entre el docente y la estrategia a emplear.

Aun teniendo en cuenta lo que dicen algunos autores citados, el uso de los computadores e internet como herramientas de aprendizaje no garantizan que este sea eficiente o significativo, por lo menos si es motivante para los estudiantes, lo demás, requiere de la intervención constante del maestro en la conducción de las acciones que permitan el manejo de este interés y la canalización de la motivación hacia el contacto con el conocimiento.

Como se trata de habilidades de motricidad fina que el niño debe adquirir, el empleo de los equipos de cómputo en sí mismos implican ciertas acciones que requieren de la actividad motriz:

- El manejo del ratón
- La direccionalidad en la selección de opciones, dibujos, etc.
- El manejo del teclado y la ubicación de las teclas en el mismo

Además, las actividades que se propongan en el blog deben considerar actividades orientadas hacia el desarrollo de acciones que promuevan el desarrollo de las habilidades motrices de los pequeños.

En cuanto al manejo que actualmente se da a los equipos de cómputo y la internet en la escuela con respecto al desarrollo de la motricidad fina, los objetivos de las actividades que se desarrollan no incluyen el desarrollo de dicha habilidad, sin embargo, no puede desconocerse que aún en estos casos los niños adquieren cierto tipo de destrezas de manera espontánea.

Los juegos, también se convierten en herramientas de ayuda en el manejo de reflejos y elementos de coordinación óculo manual que es relevante en el desarrollo de dicho trabajo con los estudiantes.

Los niños participaron en forma entusiasta, demostrando agrado por lo novedoso, interés y motivación, logrando así el objetivo propuesto.

Durante el proceso el grupo investigador pudo evidenciar algunas falencias en el desarrollo de las habilidades motoras en los niños como son salirse del contorno del dibujo al colorear, presentan dificultad al realizar doblados y filigrana, al igual que se le dificulta recortar figuras siguiendo el contorno, le es difícil moldear figuras con plastilina, no maneja adecuadamente el renglón, su letra es desproporcionada; se hicieron las actividades respectivas en el aula de clases utilizando actividades presentes en el blog aprovechando que los niños muestran agilidad al usar el mouse y les motiva utilizar el computador. Logrando así un mejor desempeño en las habilidades motoras finas, siendo notorio en el uso de las tijeras al recortar, en la realización de ejercicios de escritura con letras proporcionadas, su capacidad para moldear figuras con plastilina, colorear sin salirse del contorno entre otras.

Otro aspecto a resaltar fue la falta de computadores en sus casas lo cual dificulta la utilización de los mismos en sus casas. Con la guía y explicación constante del grupo investigador durante la aplicación de la actividad en el blog lograron los objetivos de cada actividad..

Gracias a algunas actividades se destacaron las habilidades de algunos niños al seguir las instrucciones dadas en las OVAS, quienes colaboraron de manera significativa a los demás.

Al culminar las actividades planteadas en la estrategia de forma satisfactoria, el grupo investigador resaltó el gusto y el agrado que los niños sintieron hacia el desarrollo de las mismas. También cabe resaltar la motivación que sentían en la participación del proyecto, lo que a su vez facilitó el desarrollo de éste.

5.5 DIAGNÓSTICO

La Institución Educativa Los Gómez, la cual es de carácter oficial se encuentra ubicada en el Municipio de Lorica, margen izquierda del río Sinú.

La población de esta institución es de aproximadamente 567 estudiantes, de los cuales 257 pertenecen a la educación básica primaria, distribuidos en las cinco sedes de la misma, y entre todas cuentan con una población de 32 estudiantes entre niños y niñas en el grado cuarto. El grupo investigador seleccionó como muestra 15 estudiantes.

Los estudiantes del grado cuarto son niños que se destacan por ser activos, colaboradores, participativos, amorosos, tiernos, responsables, respetuosos, entusiastas, curiosos por descubrir nuevas cosas en especial lo relacionado con la tecnología, específicamente con computadores y la red Internet; por lo general están muy motivados a asistir a las clases; aunque muchas veces algunos factores le impiden asistir con la regularidad que desean.

Una de las dificultades que presentan los estudiantes, es que su acceso a la escuela es difícil mucho más en épocas de invierno debido a que sus viviendas están localizadas en promedio de un perímetro cercano a los 3 o 4 Kilómetros, además en la zona hay arroyos que se crecen con la lluvia y afectan de sobremanera la asistencia a sus labores académicas, en especial en los grados obligatorios de pre-escolar.

El estrato socio económico al cual pertenecen todas las familias que hacen parte de este grado es Estrato 1 - Nivel 1. Los padres o cuidadores de estos niños poseen algún grado de escolaridad, habiendo cursado algunos la educación básica primaria y otros los primeros grados de bachillerato, lo cual les permite por lo menos leer y escribir. Así mismo, no tienen tiempo suficiente, no viven con ellos, trabajan fuera y durante el día los dejan a cargo de un familiar, además, los educandos no cuentan con herramientas necesarias para estudiar.

Para nadie es un secreto que los factores antes mencionados en cualquier comunidad que se presenten influyen de manera directa y negativa en la

formación de los niños, pesa más el entorno, por eso se hace necesario mencionar los problemas más relevantes que hay en el proceso de motricidad fina de los estudiantes, los niños también pueden mostrar signos de dificultad con tareas como cortar con tijeras, realizar doblados, plegados, dibujar líneas, doblar la ropa, sostener un lápiz, seguir laberintos escribir y pegar una cremallera. Estas son tareas que implican habilidades motoras finas, y si un niño tiene dificultad con éstos, podría tener una mala coordinación ojo-mano y aunque cabe resaltar que estos niños cuentan con acceso a la tecnología en especial a los computadores y la red internet, tanto en la escuela como en la comunidad. Por otra parte el ocio cultural, no es ocupado casi nunca por las actividades de desarrollo de habilidades sino en el trabajo del campo.

Por lo tanto es importante atender a estas necesidades motrices que muchas veces influyen para que los niños se sientan intimidados frente a ciertas acciones en el aula y se sientan frustrados al ver que sus resultados son inferiores a los de otros estudiantes de su mismo grupo.

Entre los factores que dificultan el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes del grado cuarto Institución Educativa Los Gómez del municipio de Lórica – Córdoba se encuentran algunos elementos metodológicos, ya que en la escuela se emplean métodos tradicionales para llevar a cabo las actividades de tal manera que éstos no logran captar la atención de los estudiantes y despertar su interés, conduciendo a la monotonía y la desmotivación. Por lo tanto la aplicación de estrategias innovadoras en las que se incluya el uso positivo de las TIC abre paso a una serie de habilidades, destrezas, competencias y demás logros en los estudiantes porque además de captar su atención mantienen en ellos el interés con el cual pueden lograr grandes desafíos escolares y personales.

6. PROPUESTA

6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA

Navegando, jugando y pintando aprendo.

6.2 DESCRIPCIÓN

Se propone la construcción de un blog con el propósito de brindar los niños y niñas una herramienta significativa que brinde la posibilidad de desarrollar la motricidad fina a través de procesos didácticos, metodológicos y divertidos como es el juego, guiados por medio de enlaces, vínculos y portales en los cuales ellos pueden escoger las actividades a desarrollar de acuerdo a sus necesidades inherentes a sus quehaceres motrices.

Este blog se desarrolla con el fin de proponer actividades que promuevan el desarrollo de la habilidad motriz fina en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Los Gómez. Estas actividades surgen de un estudio en el cual se determina que los niños presentan algunas falencias y que además, están de acuerdo en que se empleen las TIC como mediáticas en dicho proceso.

Es importante reconocer que las actividades mediadas con las TIC no sólo permitirán el logro de este objetivo sino que además, promoverán otro tipo de competencias que también son determinantes en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño antes mencionado.

El Blog “Navegando, jugando y pintando aprendo” está estructurado por medio de entradas en las cuales los estudiantes pueden acceder a través de un clic de tal manera que aparecen en forma secuencial, encontrándose inicialmente las introducidas de manera reciente hasta las más lejanas. Esta se encuentra en una única página que va permitiendo ingresar a las presentaciones de las actividades. De tal manera que en ella se verifican las distintas acciones que el niño debe desarrollar.

Cada una de las actividades viene acompañada de información escrita y estructurada en forma de OVA (Objetos virtuales de aprendizaje) que contiene su objetivo primordial y también información multimedial a través de videos o gráficas que facilitan la comprensión de la técnica que el estudiante debe aplicar para presentar su trabajo al docente.

Son acciones de tipo lúdico, porque además aparecen juegos en donde pueden poner en práctica las habilidades adquiridas y así mejorar su motricidad fina.

Gráfico 19 Navegando, jugando y pintando aprendo



Fuente: <http://motricidadfina-1.blogspot.com/p/bienvenida.html>

El blog, que se llamará Navegando, jugando y pintando aprendo está compuesto por una serie de entradas en las cuales se hallarán actividades orientadas a través de OVAS que permiten el desarrollo de acciones dirigidas a los niños que ellos deberán ir desarrollando con el fin de adquirir habilidades manuales, pero que además conducen a un manejo libre de las actividades que les provoque hacer, repetirlas cuantas veces deseen y además, desarrollarlas en el orden, secuencia, interés y ritmo que ellos mismos propongan haciendo de este un proceso de aprendizaje personalizado.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Es importante el desarrollo de actividades escolares que posibiliten la maduración de los estudiantes en lo que respecta a la motricidad fina, teniendo en cuenta que ésta habilidad permite el éxito en el aprendizaje de otras áreas y/o destrezas tales como: la escritura, la pintura y demás artes e incluso la agudeza visual que se requiere para la escritura, el análisis de secuencias e imágenes, entre otras.

Esta propuesta, a través del diseño e implementación del Blog Motricidad Fina, á permitirá que los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Los Gómez potencialicen esta motricidad fina en la que presentan cierto retraso que ha sido descrito en los capítulos anteriores, pero que por medio de esta herramienta de la web 2.0, puede fortalecerse con actividades tales como: escribir,

intercambiar ideas, trabajar en equipo, visualizar de manera instantánea lo que se produce., ya que también se le preferirá la posibilidad al docente de orientar a los estudiantes procesos de síntesis, sin limitar su interacción en el aula, permitiendo el acceso a la información o a los recursos necesarios para realizar proyectos y actividades de aula a través del aprendizaje colaborativo en actividades que van encaminadas a la motricidad fina y que pueden ser socializadas en grupos brindando orientación y aportes para que los niños puedan reforzar su habilidad en la escuela como en su casa de ser necesario.

También es importante porque se hace uso de la tecnología a través del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación ya que éstas han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y por medio de el blog Motricidad Fina se proporciona al educando una formación que tiene en cuenta esta realidad, ya que muchos teóricos han considerado el blog como una herramienta didáctica y metodológica de soporte didáctico para desarrollar en los niños y niñas la motricidad fina, entre otros aspectos del desarrollo.

Esta propuesta surge entonces, con el fin de motivar a los estudiantes a realizar una serie de actividades que propuestas en el aula empleando métodos tradicionales no han logrado los objetivos propuestos. Los estudiantes, que poseen ciertas habilidades dejan atrás a quienes no las han desarrollado aún y lo que se genera es frustración y muchas veces abandono de las mismas por parte de aquellos niños que realmente requieren de ellas. A través del blog, los niños podrán realizar las actividades en el aula con la orientación del docente, guiados por diferentes herramientas multimedia que pueden colaborar a su entendimiento de una manera más fácil. Los elementos podrán ser manipulados a su ritmo lo cual facilitará el logro de los objetivos y además, quienes posean alternativas de acceso en sus viviendas podrán ensayar en casa algunas estrategias con el fin de perfeccionar la técnica y hacerse mucho más hábiles.

6.4 OBJETIVOS

- Proponer actividades didácticas basadas en OVAS para adquirir habilidades y destrezas necesarias en el proceso de desarrollo de la motricidad fina con el apoyo de una herramienta tecnológica como es el “BLOG o BITACORA”
- Motivar a los estudiantes en el desarrollo de la motricidad fina a través de actividades lúdico-pedagógico por medio de un blog
- Estimular el uso de herramientas de la web 2.0 en la institución para el logro de diferentes objetivos pedagógicos con los estudiantes.

6.5 BENEFICIARIOS

Alumnos del grado cuarto, Profesores y comunidad educativa en general.

6.6 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES (CRONOGRAMA)

Tabla 17. Estrategias y cronograma de actividades de la propuesta

CRONOGRAMA			
Fecha	Actividad	Responsable	Evidencia
Julio de 2014	Estudio de la realidad de los estudiantes del grado cuarto de la I.E. Los Gómez	Grupo investigador	Proyecto de investigación
Septiembre de 2014	Aplicación de técnicas de recolección de información	Grupo investigador	Tabulación, graficación y análisis de las encuestas aplicadas a los estudiantes
Septiembre de 2014	Detección de intereses por parte de los estudiantes	Grupo investigador	Selección de actividades a desarrollar en el blog
Octubre de 2014	Construcción de ovas a publicar en el blog	Grupo investigador	Ovas publicados en el blog con temáticas relacionadas con la motricidad fina
Octubre de 2014	Diseño de la presentación del blog Motricidad Fina	César García	Blog publicado en la dirección electrónica: http://motricidadfina-1.blogspot.com/
Octubre a noviembre de 2014	Publicación de las actividades en el blog Motricidad Fina	Grupo investigador	Actividades publicadas por los integrantes del grupo investigador

CRONOGRAMA			
Fecha	Actividad	Responsable	Evidencia
Octubre de 2014	Realizar los ejercicios propuestos por el profesor a través del blog.	Ana Lopéz	Alcanzar los logros propuestos a través de los ejercicios.
Octubre de 2014	Jugar a través de los distintos dibujos en los que debes dimensionar para completar la dinámica.	Dinelys Morelo	Alcanzar la forma de que el niño maneje la direccionalidad y la lateralidad de sus extremidades.
Noviembre de 2014	Armar un rompecabezas para concretar una imagen que lleva alusiva un valor	César García	Tener en cuenta para que logre conocer los valores humanos y humanistas
Noviembre de 2014	Análisis de los resultados de la propuesta	Grupo investigador	Conclusiones finales y recomendaciones de la investigación
Diciembre de 2014	Sistematización final de resultados	Grupo investigador	Informe final presentado de manera sistematizada

6.7 CONTENIDOS

El blog manejará una secuencia en cada una de las entradas propuestas. En él se hallarán seis entradas que corresponden a OVAS (ver anexo 3) y en ellas contienen lo siguiente:

1. Título de la actividad
2. Descripción: en donde se explica en qué consiste la técnica y algunos elementos importantes de la misma.
3. Objetivos. Éstos definen claramente lo que se busca a través del desarrollo de la actividades
4. Problema: el cual resuelve a través de esta actividad peagógica

5. Público: a quien va dirigida la actividad estudiantes de que rango de edades para que sea tenido en cuenta en otras comunidades educativas e incluso en hogares
6. Tecnología: en la cual se pueden desarrollar las actividades
7. Contenidos: estos plantean el concepto de la técnica a desarrollar. Además se cuenta con videos o gráficas ilustrativas que faciliten la comprensión de la temática
8. Recursos: los que sean requeridos para llevar a cabo las actividades de aprendizaje
9. Metodología: a seguir en la evolución de la actividad para el logro de los objetivos que esta propone.

Para ello se presentan las siguientes técnicas que son las que permitirán el desarrollo de la motricidad fina en los niños:

- Origami
- Laberintos
- Juegos
- Filigrana
- Rompecabezas
- Dibujos en distintas aplicaciones

Con estas actividades los niños podrán desarrollar una serie de actividades que irán dando paso a paso las acciones a seguir.

En cada OVA el niño realizará una evaluación siguiendo los video tutoriales que se encuentran en las entradas pertinentes. El niño ve el video, lo puede parar, retroceder, adelantar y va realizando la actividad. Al final el docente calificará la actividad elaborada por los alumnos, obteniendo los resultados evaluativos de dichas entradas del blog.

El link del blog es: <http://motricidadfina-1.blogspot.com/p/bienvenida.html>

Este blog fue elaborado con video tutoriales que se encuentran en youtube realizados por diversos autores, también algunas imágenes usadas en el blog fueron tomadas de internet. Los textos son de libros e internet. En las referencias bibliográficas se puede verificar estos contenidos multimedia y textos.

6.8 RECURSOS (HUMANOS, TÉCNICOS Y DIDÁCTICOS)

6.8.1 Material didáctico. Herramientas diseñadas, el computador, (Mouse, teclado)

6.8.2 Material humano. Alumnos del grado cuarto, profesor del grupo y grupo investigador

6.8.3 Material técnico. Pc con conectividad a internet

6.9 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

La evaluación de esta propuesta se llevará a cabo a través de la presentación y socialización de los resultados obtenidos del seguimiento de las actividades propuestas en los OVAS que aparecen en el Blog Navegando, jugando y pintando aprendo. Estas actividades apuntan a ciertas habilidades específicas y serán tenidas en cuenta por el docente.

Por tratarse de un sistema de aprendizaje personalizado, no se tendrá en cuenta el tiempo en el que el niño desarrolla la actividad y ni la secuencia en la que determina hacerlas. En la medida en la que va efectuando cada una de ellas se valorará también de manera individual en los logros obtenidos, de tal manera que al final, valdrán más los procedimientos empleados, la disposición a su realización que el resultado mismo en conceptos de belleza y perfección; como estrategia de motivación a continuar día a día en la práctica como camino al logro de resultados mucho más impecables.

Para cada una de las OVAS se recibirá el trabajo que en ella se propone, los niños deberán presentar la técnica aplicada a sus compañeros y profesores y además, se hará el seguimiento a través de los comentarios que niños y padres de familia hagan en el blog en donde deberán dejar sus percepciones acerca de la funcionalidad y eficiencia del Blog. Con esto el docente podrá hacer la retroalimentación de la bitácora periódicamente y además permite a los participantes sugerir algunas entradas adicionales que alimentarán el diseño inicial mejorando la interacción con los estudiantes.

7. CONCLUSIONES

Después de desarrollado el presente trabajo se puede concluir que:

Los niños desarrollaron los trabajos de forma entusiasta, demostrando agrado por lo novedoso, interés y motivación, logrando así el objetivo propuesto, al culminar las actividades planteadas en la estrategia de forma satisfactoria, el grupo investigador resaltó el gusto y el agrado que los niños sintieron hacia el desarrollo de las mismas. También cabe resaltar la motivación que sentían en la participación del proyecto, lo que a su vez facilitó el desarrollo de éste.

De acuerdo a los resultados obtenidos puede decirse que la propuesta “Navegando, jugando y pintando aprendo” deja un grupo de estudiantes con una mejoría notoria en el desarrollo de habilidades motoras finas, demostrando así que el uso de la tecnología en este caso el blog ayudó en cierta manera a entusiasmar y dinamizar a los niños en dichas destrezas.

Se evidencia que los estudiantes aprenden más cuando se les orienta a través de estrategias que capten su atención y despierten su interés por aprender. Es así como el servicio Blogger ha sido un gran motivante para tratar de fortalecer las debilidades encontradas, resaltando también el entusiasmo desde el mismo momento en que se le dio a conocer la propuesta “Navegando, jugando y pintando aprendo”.

Por tanto se puede concluir que las TIC tienen gran importancia en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes del grado cuarto Institución Educativa Los Gómez del municipio de Lorica – Córdoba y de manera particular se pudo establecer que los blogs son un excelente mediador en su mejoramiento, ya que posee todas las características y permite la ejecución de actividades que potencializan la motricidad fina, a través del dibujo, colorear, la ubicación espacial, el manejo de la lateralidad, el uso de las distintas clases de clic, la construcción y conservación de contornos, entre otras acciones que exigen de los niños precisión y ejercitación de las extremidades superiores y especialmente de las manos.

7.1 RECOMENDACIONES

Finalizada la Propuesta y puestas en marcha las actividades que buscaban fortalecer el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Los Gómez- sede principal – municipio de Loricá – Córdoba, el grupo investigador establece las siguientes recomendaciones:

- Al docente

- Estar en constante actualización acorde con los avances tecnológicos para así enriquecer su proceso enseñanza – aprendizaje.
- El estudiante de hoy vive en un mundo globalizado que exige la utilización de su entorno tecnológico para fortalecer los diferentes procesos de formación como persona útil a la sociedad. Por lo que el docente debe brindarle solución a los diferentes problemas que a éste se le presenten entre ellos los relacionados con el desarrollo de habilidades motoras finas.

-Al estudiante

- Mantener la motivación en el desarrollo de actividades que le permite la adquisición de habilidades y destrezas motoras.
- No olvidar que la tecnología es un gran avance que nos abre las puertas a un mundo globalizado que si lo sabemos utilizar enriquece sus saberes.

-A los padres de familia

- Demostrar más apoyo en el proceso de formación de sus hijos impartiendo en ellos valores y resaltándoles la importancia que tiene la educación en la vida del hombre.
- Inculcar en sus hijos el uso adecuado de la tecnología como recurso de comunicación y desarrollo de habilidades.

-A la Institución educativa

- Reconociendo el apoyo que se brindó para el desarrollo del proyecto en esta sede, se sugiere implementar la propuesta “Navegando, jugando y

pintando aprendo” en todas las sedes y en todos los cursos, teniendo en cuenta el grado de profundidad que requiere cada uno.

BIBLIOGRAFÍA

- ASENSIO, José M^a. Biología, educación y comportamiento, Barcelona, C.E.A.C. 1986.
- BAUMGARTNER, P.: «The Zen Art of Teaching. Communication and Interactions in eEducation», Proceedings of the International Workshop ICL2004, Austria, octubre 2004.
- BEQUER, D. (2002) "El comportamiento del desarrollo motor de los niños cubanos en el primer año de vida". Tesis en Opción al grado Científico de Doctora. Ciudad de La Habana.
- BERGER K. (2006) Psicología del desarrollo infancia y adolescencia. Madrid: Panamericana
- BERRUEZO, P.P. (1995): La psicomotricidad: definición, conceptos básicos, objetivos y contenidos, en C. del BARRIO, P.P. BERRUEZO y J.A. GARCÍA NÚÑEZ. Desarrollo cognitivo y motor. Madrid: MEC, pp. 111-150 (ISBN: 84-369-2431-2) y Guía del tutor, pp. 79-86.
- BOSCAINI, F. (1993). "Le tonus: une fonction de synthèse corps-esprit". Evolutions Psychomotrices. nº 19, 29-34.
- BOWMAN, B. (1993) Early childhood and school success. Electronic Learning, Feb 1993 v12 n5 p23
- CHÁVEZ SIGUENZA, L. M. (2012). La Motricidad Fina Y Su Influencia En El Proceso De La Pre-Escritura De Los Niños De Primer Año De Educación Básica De La Escuela "Bertha Vinuesa", Dela Comunidad De San Antonio De Gapal, Parroquia El Valle, Cantón Cuenca, Provincia Del Azuay (Doctoral dissertation).
- DIAZ DIAZ, Fernando. Breve Historia de Santa Cruz de Lorica, Tercer mundo editores, 1994. pág. 117
- DOWNES, S.: «Educational Blogging», Educause Review, Vol. 39 (5), 14-26, Septiembre/Octubre 2004.
- GARCÍA César. Mapa conceptual: marco teórico En mindmeister [en línea]. (Diciembre, 2014). <<https://www.mindmeister.com/519947131/marco-te-rico>> [citado el 20 de diciembre de 2014]

GARCÍA César. Navegando, jugando y pintando aprendo: Motricidad fina En Blogger [en línea]. (Noviembre, 2014). <<http://motricidadfina-1.blogspot.com/p/bienvenida.html>> [citado el 14 de noviembre de 2014]

GARASSINI, M. E. (2010). Evaluación de recursos electrónicos como herramientas de apoyo para la enseñanza de la lectura y escritura en Educación Preescolar y Básica.

Granda Álvarez, A. E., & Endara Granda, D. C. (2012). Diseño y aplicación de recursos didácticos para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5–6 años de edad de la escuela Carlos Montúfar del barrio Chantilín Chico perteneciente a Poaló, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi en el año Lectivo 2010-2011.

JIMÉNEZ VARGAS, Juan (1992), neurofisiología psicológica fundamental, Ed. Científico médica, España

KELLY, K.; SCHORGER, J. (2001). "Let's Play 'Puters": Expressive Language Use at the Computer Center. .Information Technology in Childhood Education Annual, Annual 2001 p125

KNAPP, Barbara. La habilidad en el deporte. Valladolid. Minón 1981

LARA, T. (2005). Blogs para educar. Usos de los blogs en una pedagogía constructivista. Revista Telos, 65, 86-93

Lara, T. (2005). Blogs para educar. Usos de los blogs en una pedagogía constructivista. Revista Telos, 65, 86-93

LOHR, S. (1998) Now playing: babes in cyberspace: digital diaper set is next gleam in software industry's eye. (Industry Trend or Event) The New York Times, April 3, 1998 v147 pC1(N) pD1(L) col 2 (32 col in)

LÓPEZ HURTADO, Josefina. El carácter científico de la pedagogía en Cuba. Ciudad de laHabana: Editorial Pueblo y educación, 1996.

LOWENFELD V. (1961) "La importancia del arte para la educación" Buenos Aires: Paidós

MAJO, J (2003) " Nuevas tecnologías y Educación." Ponencia presentada en el 1er. Informe de las Tics en los centros de enseñanza no universitaria. UOC

MARTÍNEZ DÍAZ, J. I., & González, D. Estrategias Pedagógicas Dirigidas A Los Docentes Para El Fortalecimiento Del Desarrollo De La Psicomotricidad En Los Niños Y Niñas Del Preescolar Araguaney De Valle De La Pascua, Estado Guárico.

MATHEWS, V. (1999): The real learning centre. The Independent, April, 1999 p E6 (2)

O'DONNELL, M.: «Blogging as pedagogic practice: artefact and ecology», BlogTalk conference paper, Sydney, 2005.

REMMELL, P. Kairosnews: A Weblog for Discussing Rhetoric, Technology and Pedagogy. En Falling out of love with blogging [en línea]. (Octubre, 2004). Disponible en <<http://kairosnews.org/node/4003>> [citado el 17 de diciembre de 2014]

RICO C. (2011) “Diseño Y Aplicación De Ambiente Virtual De Aprendizaje En El Proceso De Aprendizaje En El Proceso De Enseñanza-Aprendizaje De La Física En El Grado Décimo De La I.E. Alfonso López Pumarejo De La Ciudad De Palmira” Trabajo Final de Maestría. Universidad Nacional De Colombia. Palmira, Colombia. Recuperado de:
<http://www.bdigital.unal.edu.co/5737/1/7810039.2011.pdf>

RODRÍGUEZ LAÍNEZ, T. A. N. I. A. (2013). Manual Didáctico Para El Desarrollo De La Motricidad Fina De Los Estudiantes De Educación Inicial De La Escuela Particular Mixta Gandhi Del Recinto Olón En La Provincia De Santa Elena En El Año 2011 (Doctoral dissertation).

ROMERO, R (1999): La integración de las nuevas tecnologías: Los grupos de trabajo. España: Editorial MAD

SÁEZ VACAS, F.: «La blogosfera: un vigoroso subespacio de comunicación en Internet», TELOS, 64, julio-septiembre, 2005.

TORRES CASTILLO, A. N. D. R. E. A., TORRES CASTILLO, A. N. D. R. E. A., TORRES RENTERÍA, R. M., & TORRES RENTERÍA, R. M. (2011). El material didáctico y su incidencia en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas del primer año de educación básica del centro educativo “José Alejo Palacios” de la ciudad de Loja. Periodo 2010-2011 (Doctoral dissertation).

TREJO DELABRE, R.: «La persona en la Sociedad de la Información», citado en La Sociedad de la Información en el siglo XXI: un requisito para el desarrollo (Vol.2). Reflexiones y conocimiento compartido. Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información libro en borrador, 2005.

TULMO, O., & Beatriz, Z. (2013). La Importancia De La Pinza Digital En La Pre-Escritura En Niños De 4 A 5 Años En Centro De Desarrollo “Lemcis” En El Cantón Ambato En El Período Abril-Septiembre Del 2011 (Doctoral dissertation).

VAIL, K (2003) Las computadoras en la edad temprana ¿Qué tan joven es demasiado joven ? EDUTEKA. Abril 2003

VIGOTSKI, Lev. (1982) Pensamiento y Lenguaje: Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana

ZABALETA, J. A. La psicomotricidad fina, paso previo al proceso de escritura.

ANEXOS

ANEXOS

Anexo 0-A. Encuesta

ENCUESTA APLICADA A NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO CUARTO DE LA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GOMEZ.

	SI	NO	ALGUNAS VECES
Pregunta1. Te gusta utilizar el computador en tu tiempo libre?			
Pregunta 2.Cual es la actividad que más disfrutas en el computador?			
Pregunta 3. Que es lo que más te gusta hacer en la clase de artística?			
Pregunta 4. Que es lo que más disfrutas de la clase de tecnología e informática?			
Pregunta 5. Tienes computador en tú casa?			
Pregunta 6. Cada cuantos días entras a internet?			
Pregunta7. Es importante para ti conocer y manejar un blog en la aplicabilidad de la motricidad fina?			
Pregunta 8 Te gustaría conocer los blog para identificar las diferentes formas de manejar la motricidad fina?			

Anexo 0-B. Formato de entrevista

FORMATO DE ENTREVISTA

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN BLOG COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA APLICACIÓN, APRENDIZAJE Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO CUARTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS GOMEZ MARGEN IZQUIERDA DEL DEPARTAMENTO DE CORDOBA MUNICIPIO DE LORICA.

FECHA: _____

Objetivo: Recolectar información pertinente para el diseño e implementación de un blog como mediación pedagógica en la aplicación, aprendizaje y desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado cuarto de la institución educativa los Gómez margen izquierda del departamento de Córdoba municipio de lorica.

NOMBRE: _____

CARGO: _____

GUÍA DE PREGUNTAS:

- ¿Cómo considera usted la implementación de un blog para mediar la motricidad fina para usted y sus compañeros?
- ¿La institución educativa en donde es usted estudia tiene conocimiento de sus logros obtenidos y sus compañeros?
- ¿Considera necesario que los padres de familias mantengan comunicación con la institución y sus compañeros?
- ¿En su calidad de representante de los estudiantes le gustaría colaborar en la creación de un medio de comunicación a través de un blog donde se proporcione información?
- ¿Dado el auge de las tecnologías de la información y la comunicación ¿qué opinión tiene acerca de la creación de un blog para la utilización de material didáctico en donde evidencia la motricidad fina con los compañeros de estudios?
- Cuantos grados cursaste de pre-escolar? ¿Por qué?

Anexo 0-C. Ovas

OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE BLOG “MOTRICIDAD FINA”

Veamos varias formas en que los niños puedan desarrollar la motricidad fina por medio de Objetos Virtuales de Aprendizaje (**OVA**):

OVA Plegados Origami

DESCRIPCIÓN

Desarrollar la capacidad de representar de forma personal y creativa distintos aspectos de la realidad vivida o imaginada y expresarlos a través de las posibilidades simbólicas del plegado y otras formas de representación y expresión habituales.

OBJETIVOS

- Desarrollar la coordinación óculo-manual y la progresiva precisión de las habilidades motoras a través de plegados para el desarrollo de la motricidad fina.
- Ofrecer soporte que permite al niño adquirir unas percepciones y sensaciones que le permitan conocer y controlar su cuerpo y, a través de él, conocer el mundo que le rodea.

PROBLEMA:

Falta de estimulación de la motricidad fina lo que dificulta el aprendizaje de la lecto-escritura, por no desarrollar correctamente las destrezas de los músculos finos de dedos y manos.

PÚBLICO: NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS

TECNOLOGIA: Tablet, Pc, Portátiles, Internet

CONTENIDOS:

LEE ESTOS CONTENIDOS Y PODRÁS COMPRENDER MEJOR LA TÉCNICA DEL ORIGAMI

Plegado Origami

El plegado y forma de efectuarlo Los procesos de plegado son varios y muy complejos, es por eso que como terminadores debemos conocerlos de principio a fin para poder lograr nuestro objetivo.

El conocimiento de estos procesos no implica un dominio de los mismos, sin embargo mientras mejor los conozcamos y entendamos, mejores podremos desempeñar sobre los mismos y esto se reflejará en el resultado que obtendremos.

Los plegados es el proceso de la producción después de la impresión y conociendo todos estos procesos es posible que podamos elegir correctamente entre los diferentes tipos de dobléz y plegado que existen, así como determinar el método más adecuado y el tipo de plegado que daremos a nuestros impresos, al término al terminar el informe de lectura el estudiante diferenciará los tipos de plegados que se llevan a cabo dentro del proceso de postprensa y seleccionará los más convenientes de acuerdo con los requerimientos de presentación y calidad del proyecto gráfico a realizar.

ORIGAMI

El origami (折り紙?) es el arte de origen japonés consistente en el plegado de papel sin usar tijeras ni pegamento para obtener figuras de formas variadas, muchas de las cuales podrían considerarse como esculturas de papel.

La particularidad de esta técnica es la transformación del papel en formas de distintos tamaños partiendo de una base inicial cuadrada o rectangular que pueden ir desde sencillos modelos hasta plegados de gran complejidad. En el origami se modela el medio que nos rodea y en el cual vivimos: Fauna y flora de todos los continentes, la vida urbana, herramientas de nuestra cotidianidad, animales mitológicos y un sinfín de otras figuras.

RECURSOS:

Colores, temperas, tijeras, lápices, hojas de block, cámaras fotográficas, láminas,,

MATERIALES DEL MEDIO:

Video beam, página web, youtube, blog educativo, slideshare, video procesador de texto.

METODOLOGÍA:

Página para encontrar más información

<http://www.taringa.net/comunidades/taringamexico/5544511/El-Origami.html>

AHORA ANALIZA ESTOS VIDEOS Y POCO A POCO VE HACIENDO LOS PLEGADOS QUE EN ELLAS TE ENSEÑAN. ¡VERÁS QUE ES FÁCIL Y DIVERTIDO! RECUERDA QUE PUEDES PARARLO, DEVOLVERLO, REPETIRLO CUANTAS VECES DESEES HASTA QUE OBTENGAS UN

HERMOSO PLEGADO PARA MOSTRAR A TU MAESTRA Y COMPAÑEROS

Videos de plegados

MIREMOS UN JUEGO MUY DIVERTIDO EN DONDE PUEDES REALIZAR TUS PLEGADOS EN COMPUTADOR Y VERÁS QUE FÁCIL ES. ¡A JUGAR Y A DIVERTIRTE!

OVA FILIGRANA

DESCRIPCIÓN

A través de estas actividades los estudiantes lograrán desarrollar actividades que permiten mejorar su habilidad motriz fina con el desarrollo de adornos en filigrana sobre algunos elementos de uso cotidiano que pueden embellecerse de manera sencilla y con recortes de papel que se recicle de las actividades escolares diarias.

OBJETIVOS

- Desarrollar la coordinación óculo-manual y la progresiva precisión de las habilidades motoras a través de filigranas para el desarrollo de la motricidad fina.
- Ofrecer soporte que permite al niño adquirir unas percepciones y sensaciones que le permitan conocer y controlar su cuerpo y, a través de él, conocer el mundo que le rodea.

PROBLEMA:

¿Cómo embellecer nuestro mundo a través de actividades manuales sencillas con material reciclable?

PÚBLICO: NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS

TECNOLOGIA: Tablet, Pc, Portátiles, Internet

CONTENIDOS:

LEE ESTOS CONTENIDOS Y PODRÁS COMPRENDER MEJOR LA TÉCNICA DEL FILIGRANA

FILIGRANA

Filigrana o en inglés Quilling es un arte que consiste en enrollar tiras de papel para crear diseños decorativos. La tira de papel se coloca en la ranura del enrollador, y se comienza a enrollar, se retira el círculo, se coloca en la plantilla y depende el diseño que se quiera hacer se pellizca alguna parte del círculo, y se pega en la punta.

La historia del filigrana se remonta al Antiguo Egipto en donde el papiro era utilizado como base, siendo también notable en Oriente Medio y China.

Posteriormente, a comienzos del siglo V, esta técnica fue utilizada en Francia y en Italia por los monjes conventuales para embellecer y adornar imágenes sagradas, como sustituto pobre de la misma labor en oro y plata. Desde estos países se difundió a Inglaterra, donde fue muy practicada por las damas nobles del tiempo de los Estuardos; se afirmó posteriormente, en el periodo victoriano.

Actualmente es una técnica artística que sirve para tarjetas, cuadros y accesorios de decoración y adornos de fiestas.

RECURSOS:

Tijeras, lápices, hojas de block, cajas, portarretratos, carpetas, cuadernos, papel en filigrana, pegante.

MATERIALES DEL MEDIO:

Video beam, página web, youtube, blog educativo, slideshare, video procesador de texto.

METODOLOGÍA:

AHORA ANALIZA ESTOS VIDEOS Y POCO A POCO VE HACIENDO LOS ADORNOS QUE EN ELLAS TE ENSEÑAN. ¡VERÁS QUE ES FÁCIL Y DIVERTIDO! RECUERDA QUE PUEDES PARARLO, DEVOLVERLO, REPETIRLO CUANTAS VECES DESEES HASTA QUE OBTENGAS UNA HERMOSA DECORACIÓN EN FILIGRANA PARA MOSTRAR A TU MAESTRA Y COMPAÑEROS

Videos de Filigrana

Puedes encontrar muchos más en la página:

http://manualidades.facilísimo.com/reportajes/mas-manualidades/como-hacer-figuras-de-filigrana_1163759.html

OVA LABERINTOS CON EL MOUSE

DESCRIPCIÓN

Desarrollando actividades con el uso del mouse, entre ellas los laberintos que permiten que los estudiantes desarrollen habilidades motrices para llevar objetos de un lugar a otro de manera divertida y así puedan desarrollar su habilidad óculo - motriz

OBJETIVOS

- Desarrollar la coordinación óculo-manual y la progresiva precisión de las habilidades motoras a través de laberintos para el desarrollo de la motricidad fina.
- Ofrecer soporte que permite al niño adquirir unas percepciones y sensaciones que le permitan conocer y controlar su cuerpo y, a través de él, conocer el mundo que le rodea.

PROBLEMA:

¿De qué manera conduzco con el mouse a estos personajes a su destino final por este laberinto en el menor tiempo posible y con el menor número de errores?

PÚBLICO: NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS

TECNOLOGIA: Tablet, Pc, Portátiles, Internet

CONTENIDOS:

LEE ESTOS CONTENIDOS Y PODRÁS COMPRENDER MEJOR LA TÉCNICA DE LOS LABERINTOS

LABERINTOS

Suelen ser empleados como juegos recreativos pero sus beneficios van más allá. En algunos casos sirven para detectar la rapidez y precisión de un aprendizaje, en otros las perturbaciones de la memoria o de la motricidad. Resolver laberintos proporciona una oportunidad para desarrollar funciones ejecutivas y habilidades espaciales. Se recomienda proponer al niño que primero recorra el laberinto con sus dedos y, una vez que lo haya logrado, intente resolverlo utilizando el lápiz.

Realizándose en actividades en el computador son mucho más enriquecedoras, ya que a través de ellas se pueden lograr mayor precisión y la actividad se hace interactiva. Con ella los estudiantes logran ver los personajes e identificarse con su necesidad de desplazamiento. Además, ayudan a través de estas acciones a mejorar su precisión con respecto al contorno de ciertas figuras y a desarrollar acciones óculo – manuales que fortalezcan las habilidades motrices finas.

RECURSOS:

Computador con conectividad a internet.

MATERIALES DEL MEDIO:

Video beam, página web, youtube, blog educativo, slideshare, video procesador de texto.

METODOLOGÍA:

MIREMOS LOS SIGUIENTES JUEGOS Y AYUDEMOS A LOS PERSONAJES A ENCONTRAR LA MANERA DE SALIR DE SU LABERINTO. INTENTA CUANTAS VECES SEA NECESARIO PARA QUE LOGRES EL OBJETIVO. DIVIÉRTETE APRENDIENDO....

JUEGOS DE LABERINTOS CON EL MOUSE

<http://juegosdelaberintosgratis.com/view/289/Laberinto-para-tu-mouse-15.htm>

<http://juegosdelaberintosgratis.com/view/286/Laberinto-de-un-Robot.htm>

<http://juegosdelaberintosgratis.com/view/284/Laberinto-de-Bob-Esponja.htm>

Puedes encontrar muchos más en la página:

<http://juegosdelaberintosgratis.com/cat/2/Laberintos-Clasicos/newest/p1>

OVA JUEGOS

DESCRIPCIÓN

Desarrolla juegos de diferentes tipos que permitan el desarrollo de tus habilidades motrices finas. Recréate mientras aprendes. Será muy divertido aprender a través de estas actividades. ¡JUEGA, RÍE, DIVIÉRTETE!

OBJETIVOS

- Motivar el desarrollo de la motricidad fina a través de juegos en línea que permiten el manejo de destrezas manuales.
- Despertar la creatividad de los estudiantes hacia juegos divertidos y didácticos que posibiliten el desarrollo de la motricidad fina.

PROBLEMA:

¿Jugando puedo desarrollar ciertas habilidades motrices que me hagan competente en el manejo de mis destrezas finas que necesito en otras actividades educativas y de mi cotidianidad?

PÚBLICO: NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS

TECNOLOGIA: Tablet, Pc, Portátiles, Internet

CONTENIDOS:

LEE ESTOS CONTENIDOS Y PODRÁS COMPRENDER MEJOR LA TÉCNICA DE LOS LABERINTOS

JUEGOS INFANTILES

Estos juegos motivan a los niños a desarrollar diferentes maniobras para su desarrollo.

El uso del mouse, el teclado ayuda a los niños a mantener la atención, la concentración, a ejercitar la memoria, a realizar acciones coordinadamente con ambas manos, a coordinar los movimientos de los dibujos animados con las actividades que pueda ejecutar manualmente con estos dos elementos del computador.

RECURSOS:

Computador con conectividad a internet.

MATERIALES DEL MEDIO:

Video beam, página web, youtube, blog educativo, slideshare, video procesador de texto.

METODOLOGÍA:

ENTRA A LOS JUEGOS QUE SE ENCUENTRAN EN LA SIGUIENTE PÁGINA:

<http://www.juegaspeque.com/>

TE SUGERIMOS QUE REVISES LOS SIGUIENTES JUEGOS, OJALÁ TE GUSTEN MUCHO:

SNAIL BOB



Descripcion

Ayuda a nuestro amigo Bob a llegar a la salida. Estudia los mecanismos necesarios para saltar los obstáculos y que Bob llegue a la salida. Agudiza tu ingenio e incluso la memoria para utilizar los mecanismos de la manera apropiada para llegar a la salida y pasar de nivel.

Instrucciones

Utiliza el botón izquierdo del ratón para activar los mecanismos necesarios para mover los obstáculos que impien que Bob llegue a la salida.

http://www.juegaspeque.com/Accion/snail_bob_2.html

MONO



Descripción

Divertido juego para niños dónde debes explotar los globos para pasar de nivel.

Instrucciones

Utiliza el ratón para apuntar y haz clic en el botón izquierdo del ratón para disparar. Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón para lanzar más lejos.

<http://www.juegaspeque.com/Accion/mono.html>

CASA DE MONTAÑA



Descripción

Llega el frío y hay que decorar la casa de la montaña. Diseña una bonita casa para la llegada del invierno. Dispones de muchos elementos para crear una acogedora casa de montaña en este divertido juego. Deja volar tu creatividad combinando colores y formas en este juego.

Instrucciones

Utiliza el botón izquierdo del ratón para elegir las ventanas, puertas, tejados e incluso árboles de alrededor. Puedes mover los elementos del exterior (árboles, flores, buzón etc).

http://www.juegaspeque.com/Simulacion/casa_montaña.html

OVA DIBUJOS EN DISTINTAS APLICACIONES

DESCRIPCIÓN

Una de las formas de trabajar en el manejo de la motricidad fina es a través de actividades de pintura. Esta se puede realizar de manera libre en papel, pero también es posible empleando juegos de computadora o aplicaciones que permitan este tipo de actividades como Paint.

OBJETIVOS

- Emplear el dibujo como una estrategia para el desarrollo visomotor de los estudiantes que permita de una forma lúdica superar sus dificultades en el manejo de la motricidad fina.
- Motivar el proceso de enseñanza aprendizaje a través del empleo de técnicas educativas mediadas con las TIC en cuanto al desarrollo de habilidades motrices finas por medio del dibujo y la pintura.

PROBLEMA:

¿Existen formas de desarrollar las habilidades motrices finas empleando el dibujo y la pintura en programas o aplicaciones por computador?

PÚBLICO: NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS

TECNOLOGIA: Tablet, Pc, Portátiles, Internet

RECURSOS:

Tijeras, lápices, hojas de block, cajas, portarretratos, carpetas, cuadernos, papel en filigrana, pegante.

MATERIALES DEL MEDIO:

Video beam, página web, youtube, blog educativo, slideshare, video procesador de texto.

METODOLOGÍA:

SIGUE ESTE TUTORIAL DE PAINT Y REALIZA EN TU COMPUTADORA DIBUJOS LIBRES CON ESTA APLICACIÓN TAN DIVERTIDA.

Videos de Paint

TAMBIÉN PUEDES ENCONTRAR JUEGOS EN DONDE PUEDES DIBUJAS Y PINTAR QUE SON MUY DIVERTIDOS. DIVIÉRTETE.

<http://www.disney.es/juegos-disney/jugar/mickey-mouse/pizarra-magica/>

<http://www.cerotec.net/aplicaciones/pizarra/>

Anexo 0-D Guía de observación

ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO
➤ Pregunta 1. Colorea sin salirse del contorno del dibujo?		
➤ Pregunta 2. Muestra destrezas al realizar doblados o filigrana?		
➤ Pregunta 3. Utiliza el mouse con agilidad?		
➤ Pregunta 4. Recorta figuras siguiendo el contorno?		
➤ Pregunta 5. Moldea con plastilina figuras?		
➤ Pregunta 6. Maneja adecuadamente el renglón?		
➤ Pregunta 7. Realiza ejercicios de escritura con letras proporcionadas?		
➤ Pregunta 8. Enhebra con facilidad una aguja?		

Anexo 0-E. Fotografías
GALERÍA FOTOGRÁFICA















