

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA – LEÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



TEMA

“Centro de Recursos de Aprendizajes: Creación de Ludoteca, Dotación a Biblioteca y Reactivación de la Sala de Cómputo, en el Instituto Alberto Berrios Delgadillo de la Comunidad de Chacraseca de la ciudad de León”

(Estudio realizado en la Comunidad de Chacraseca, León Sureste)

**TESIS PARA OPTAR AL TÍTULO DE MASTER EN EDUCACION Y DESARROLLO
RURAL**

MAESTRANTE

Nicolás Manuel Sánchez Pérez

TUTORA

MSC. SUSANA QUIROZ

Con la colaboración de:



León, 15 de Mayo de 2009.

¡A LA LIBERTAD POR LA UNIVERSIDAD!

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA – LEÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



RECTORA
MSC. MARITZA VARGAS

SECRETARIO GENERAL
MSC. ROGER SÁNCHEZ CORRALES
DECANA
MSC. EVA MERCEDES CHAVARRÍA

DIRECTORA DE LA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO RURAL

DRA. MARTA ROSARIO RAMO GARZARÁN
MSC. EVA MERCEDES CHAVARRÍA

DIRECTORA DE TESIS
MSC. SUSANA QUIROZ

Con la colaboración de:



León, 15 de Mayo de 2009.

¡A LA LIBERTAD POR LA UNIVERSIDAD!

DEDICATORIA.

A Dios padre sobre todas las cosas, por permitirnos cada día abrir los ojos, observar el mundo que nos rodea, adquirir conocimientos y con ellos alcanzar nuestra metas.

A mí madre a la mujer que me trajo al mundo y que gracias a ella, soy lo que soy, por su comprensión, cariño, apoyo moral y sobre todo por su amor.

A todos los integrantes de mi familia por su apoyo moral e incondicional, durante este tiempo de estudio de profesionalización.

A Enmanuel Nicolás Sánchez López, mí niño, ese baroncito que me trajo alegría, y más amor, para él, con mucho cariño, de parte de su padre.

A mí compañera de vida, la mujer que me ha apoyado y que también ha sido participe de la culminación de mis estudios de Maestría.

AGRADECIMIENTO.

A Dios por haberme brindado la vida y la fuerza para seguir adelante en la culminación de mí estudios como Maestrante.

A la Master Susana Quiroz, tutora de mi trabajo de tesis, quien me brindó siempre, todo su apoyo, comprensión y conocimientos y que sin su ayuda no hubiese sido posible la culminación de este trabajo. A ella mil gracias

A l Dr. Gonzalo Alvarado Acetuno, que más que un compañero de trabajo, ha sido un amigo, quien me ha brindado todo su apoyo moral, material y económico incondicionalmente, a quien aprecio y respeto mucho.

A la Master Esther Marina, responsable de la extensión de la oficina de investigación y postgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación y humanidades, quien me brindo su apoyo de manera incondicional.

A la Licenciada Socorro Najar, quien desde un inicio me dio ánimo y me brindó todo su apoyo, también de manera incondicional.

A la Master Eva Mercedes Chavarría, Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanidades, quien siempre estuvo apoyándome.

A todos los profesores que me instruyeron en esta Maestría y compartieron sus experiencias.

A la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua UNAN – León, específicamente a su Rectora Msc. Maritza Vargas, por haberme dado la oportunidad de profesionalizarme.

A todas aquellas personas que contribuyeron a que superara los obstáculos, que se me pusieron en el camino

DEDICATORIA
 AGRADECIMIENTO
 INDICE

	pág.
I. INTRODUCCIÓN	1
1.1 Motivación.	4
1.2 Campo de investigación.	5
1.3 Planteamiento del problema de la investigación.	7
1.3.1 Formulación del problema.	8
1.4 Objetivos Generales y Específicos de la investigación.	9
1.4.1 Objetivo General.	
1.4.2 Objetivo Específicos.	
1.5 Descripción del desarrollo del proyecto.	10
1.6 Limitaciones.	12
1.7 ¿Por qué y para qué de la tesis, hacia donde va?	13
II. Marco de Referencia (teórico y contextual).	
2. Marco teórico.	16
2.1 Origen y evolución histórica de la ludoteca itinerante.	
2.1.2 El niño y el juego	17
2.1.3 ¡Los juguetes!	19
2.1.4 La educación y la comunidad	
2.1.5 Misión	22
2.1.6 Funciones y finalidad	23
2.1.7 Bases metodológicas	24
2.1.8 Recursos intervención	
2.1.9 Los espacios de juegos	
2.1.9.1 El diseño.	25
2.1.9.2 Sugerente.	
2.1.9.3 Estructurado.	
2.1.9.4 Dinámico.	
2.1.10 El fondo lúdico: los juguetes.	26
2.1.10.1 Estimulador.	
2.1.10.2 De calidad.	27
2.1.11 Origen y Evolución Histórica de la atención.	
2.1.12 Ludoteca Itinerante.	28
2.1.13 Funciones de una ludoteca.	29
2.1.14 Beneficios a obtenerse.	30
2.1.15 Otro tipo de ludoteca es la itinerante.	31
2.2 Origen y evolución histórica de las bibliotecas.	36
2.2.1 Historia.	
2.2.2 Tipología bibliotecaria.	43
2.2.2.1 Clasificación UNESCO.	
2.2.3 Organización de la biblioteca.	46
2.3 La computación en la educación.	51
2.3.1 Origen y evolución de las computadoras.	

2.4 La tecnología en la educación	53
2.4.1 Tecnología educativa.	
2.5 Tecnología educativa y calidad de la enseñanza.	54
2.6 Telemática y educación.	56
2.7 La computación aplicada a la educación.	
2.7.1 Programa de red escolar.	57
2.7.2 Programa Intel Educar para el futuro.	
2.8 La computación en la educación.	58
2.9 Los programas de actualización y capacitación.	
2.10 La enseñanza asistida por computadora.	59
2.11 La computadora en el aula.	
2.12 Uso de la computadora como apoyo didáctico.	60
2.13 La computación en el aula y la participación del maestro.	
2.14 El personal docente y no docente en las nuevas tecnologías de la información.	61
2.15 Informática educativa.	62
2.16 Robótica pedagógica.	63
2.17 Ministerio de Educación.	
2.18 HIPÓTESIS.	69
2. 19 MARCO CONTEXTUAL.	
2.19.1 Antecedente.	72
III. MARCO METODOLÓGICO.	74
IV. Proceso y resultados de la investigación a profesores.	80
4.1 Trabajo de Campo.	
4.2 Recolección de datos.	81
4.3 Proceso y resultados de la investigación a Docentes.	
4.4 Análisis y resultados de la investigación a estudiantes.	90
4.5 Análisis de los resultados a docentes.	96
4.6 Análisis de los resultados a estudiantes.	101
4.7 Análisis de la entrevista aplicada a la Directora.	103
4.8 Triangulación de datos.	107
4.9 Logros y Dificultades que se presentaron.	110
V. CONCLUSIÓN.	113
VI. Propuesta del Plan de Intervención.	114
VII. Perfil de los Recursos Humanos.	119
VIII. Normativas de funcionamiento y control de los recursos De aprendizaje, creado, dotado, y reactivado en el centro Educativo objeto de estudio.	121
IX. RECOMENDACIONES.	123
X. BIBLIOGRAFÍA.	124
ANEXOS	125

I. INTRODUCCIÓN.

En pleno Siglo XXI Nicaragua tiene un largo camino por recorrer y múltiples frentes sobre los cuales progresar, a fin de alcanzar mayores niveles de prosperidad para toda su población.

El bajo nivel de desarrollo del país es y ha sido agravado por muchos años de guerra civil, desastres naturales y una década de ruinoso estatismo ha provocado una crisis económica, política, social y moral que afecta a la población nicaragüense. Esta situación hace que el gobierno se enfrente al desafío de mejorar las condiciones de vida de la población, cuyas demandas son de enormes proporciones, de ahí la necesidad de atender en Nicaragua la demanda de apoyo hacia los jóvenes, tanto de la ciudad como del campo, analfabetas o que tiene una educación que no alcanza el mínimo de fundamento, ante tal situación me he motivado en la elaboración de este trabajo investigativo, formulado con su propuesta, el que se titula: Centro de Recursos de Aprendizaje: Creación de una Ludoteca, Dotación a Biblioteca y Reactivación de la Sala de Cómputo, en el Instituto Alberto Berrios Delgadillo de la comunidad de Chacra seca, ya que es necesario encontrar una repuesta educativa que proporcione a los jóvenes la oportunidad de participar en la Educación Básica, con amplia cobertura, con redefinición de objetivos y metodologías, incorporándolos a horizontes de acercamiento a la modernidad, en un contexto de escasez de recursos. Esto es absolutamente necesario para el logro del desarrollo del sector rural, transformación y equidad social, porque si bien es cierto que el plan educativo nacional del MINED, es para todos los centros escolares, pero no es cierto que haya equidad entre el área urbana y área rural, por tal razón es que se hace necesario proyectos que tengan como propósitos, contribuir y mejorar la educación, poniendo en prácticas el aprender haciendo, tratando de reproducir todo el proceso educativo en la forma más parecidas a las condiciones del medio real, para que permita desarrollar conocimientos, el desarrollo de habilidades, destreza intelectuales y motrices, la interiorización de valores y la adopción de actitudes orientadas al trabajo, a la producción y al desarrollo, pero esto no se puede lograr, sin los recursos de aprendizaje necesario, ni el apoyo para la

mejora del currículum educativo, por esa falta de recursos y de apoyo, es que se dan fracasos escolares, en escuelas de escasos recursos, que son principalmente las escuelas rurales y urbanas marginadas, dándose una continuidad de la practica del tradicionalismo en la Enseñanza – Aprendizaje, entre las que podemos mencionar:

- a) Metodología tradicional pasiva de clase magistral que enfatizan la memorización antes que la comprensión y no dan relevancia al desarrollo de habilidades de pensamiento.
- b) Planes o programas de estudio sobrecargados y poco o nada contextualizados.
- c) Carencia de texto, materiales educativos apropiados y coherente con metodologías activas – participativas.
- d) Poco tiempo dedicado al aprendizaje efectivo por falta de bibliografía.
- e) Zonas rurales con gran porcentaje de escuelas mono docentes y bidocentes y maestros (as), que no han sido capacitados en estrategias pedagógicas.
- f) Pocos conocimientos prácticos en materia tecnológica.

Por todas estas razones descritas anteriormente, se hace urgente la ejecución de esta propuesta, donde los niños (as), puedan aprender jugando, de manera que les permita la formación de valores democráticos y participativos, mediante estrategias vivenciales, a la vez dotando a la escuela con materiales de aprendizajes y la capacitación a docente , con el fin de mejorar su prácticas educativa, donde los estudiantes también desarrollen capacidades y habilidades tecnológicas con la reactivación de sala de cómputo, en una escuela que surja como respuesta a los persistentes problemas de ineficiencia interna y baja calidad de la educación, en escuelas de escasos recursos económicos.

El tema de la educación a nivel nacional, es uno de los rubros más delicados, ya que éste significa según foros y declaraciones mundiales de las Naciones Unidas: “Declaración **D’Iors**, es uno de los pilares del desarrollo de una Nación, pero el problema radica que en nuestro país, esto es solamente en teoría, ya que en los últimos 16 años de gobiernos neoliberales nos dejaron postrados con altos niveles de analfabetismo” (23 %), con un sistema educativo excluyente donde 500 mil niños/as no están incluidos en el sistema y otros 500 mil jóvenes se encuentran incluidos en el subsistema de Educación no formal que es de pésima

calidad, ¿Quiénes están acá? los más pobres de los pobres. A partir de los años noventa hasta la fecha, la inversión -por no decir gasto- en Educación ha sido ínfima no pasando de un 3% del PIB, mientras que en los países vecinos dicho rubro se considera una inversión, por ejemplo, Costa Rica invierte el 17% de su PIB en Educación con un presupuesto simbólico, todo lo contrario a lo que se dice, en los discursos políticos, es decir la inversión pública en el sector social local sigue sin ser significativa y sin mostrar cambio alguno, ya que para el año 2007 la partida presupuestaria, para Educación Básica significó el 3.7 %, respecto al PIB. En el 2008, representó el 3.4 %, y en el presente año, está significando el 3.7 % del PIB, es decir, hablamos que para el caso de Nicaragua no se consideraba el presupuesto para la Educación como una inversión, sino como un gasto. Así como estamos, no cumpliríamos las metas de los retos del Milenio ni en 30 años, se necesitan grandes esfuerzos de acciones y de capital para poder mejorar la educación nicaragüense, reto que se ha planteado el nuevo gobierno que asumió en el 2007.

Tal situación incide negativamente en los centros de estudio de nuestro país y el centro objeto de estudio de esta investigación "Alberto Berrios Delgadillo" no escapa a esto, donde las condiciones y el sin número de dificultades que se presentan como: la infraestructura del centro, aulas sin condiciones adecuadas, falta de materiales didácticos (ya que lo que existen están deteriorados), capacitación a los maestros, y la falta de una buena biblioteca que preste las condiciones para promover la lecto – escritura, así como la escasez de bibliografía, la existencia de una sala de cómputo acondicionada con todos sus accesorios que preste las condiciones para una excelente clase práctica.

Por todas las anteriores razones, es que me di a la tarea de la realización de este trabajo, como una aportación para el estímulo de capacidades creativas de aprendizaje, que favorezca el desarrollo psicomotor, afectivo y social del educando, así como la creación de hábitos de lectura, que fomenten la actividad cognoscitiva, para el desarrollo de habilidades, actitudes y así obtener estudiantes competentes, Autónomo y críticos, en fin contribuir para la mejora del Aprendizaje - Enseñanza del educando, con su propuesta: Centro de Recursos de Aprendizaje: creación de Ludoteca, Dotación a Biblioteca y

Reactivación de sala de Cómputo, sensibilizado al observar que son muchas las necesidades, pero que si puedo coadyuvar con este trabajo, a lo mejor no resolviéndolo todo, sino contribuyendo con un pequeñísimo aporte, pero que si se llega a realizar, va hacer muy significativo, ya que estoy convencido, que este pequeño aporte, será de mucha beneficencia, apoyo y utilidad, tanto para la planta de profesorado como a los estudiantes. Con esta investigación solamente estoy tocando unos de los tantos problemas de los que existen, el cual lo seleccioné por considerarlo muy sensible, pero que si logro llevarlo a cabo (ejecutarlo), es decir volverlo tangible, con la ayuda de la comunidad educativa del centro, se le estará dando una proyección social al centro, porque logrará mejorar la calidad educativa y por ende la mejora del nivel de vida de la comunidad.

1.1 Motivación.

La educación, como la vida es un extraordinario proceso de encuentro que nos abren, a dimensiones personales, humanas y sociales insospechadas.

La realización de este trabajo que se desarrolló en la escuela base del sector sur - este de la ciudad de León, donde se visitó muchas veces y se observó múltiples dificultades relacionado a aspectos educativos de los niños/as y adolescentes, hizo posible el reconocimiento de la realidad.

Lo observado durante las visitas trajo consigo recuerdos que se encontraban en el subconsciente como situaciones de marginalidad y otras muchas carencias que se vive en el área rural, donde los niños y niñas se encuentran en una posición muy vulnerable a los problemas del entorno y personales.

Lo observado directamente en estas comunidades, por sus características (gentes sencillas, amables y hospitalaria), y las problemáticas con las que conviven, particularmente el segmento educativo durante el desarrollo de la indagación, y las visitas, fue suficiente para sensibilizarme y comprometerme consigo mismo, adquiriendo mayor interés por relacionarme más aulas sin condiciones adecuadas, los maestros utilizando todavía pizarra de tiza, una sala de

computación con poco uso, una biblioteca en las peores condiciones, donde las ratas se están comiendo los libros, etcétera, que se encuentra desprotegido, por parte de las autoridades del MINED y que sólo con un plus esfuerzo de la comunidad educativa ha logrado salir adelante.

Según las visitas a la escuela base y lo observado, hicieron aún más evidente la necesidad de la intervención, estimulándome más por hacer tangible este trabajo, centrado en la atención sobre uno de los tantos problemas existentes en el centro, así como la propuesta para incidir con iniciativas a favor del mejoramiento de la problemática.

Lo antes expuesto es la principal razón que motiva la elección del tema en este trabajo de tesis para optar al Título a la Maestría en Educación Rural:

“Centro de Recursos de Aprendizajes: Creación de Ludoteca, dotación a Biblioteca y Reactivación de la Sala de Cómputo en el Instituto Alberto Berrios Delgadillo de la Comunidad de Chacraseca de la ciudad de León”.

1.2 Campo de investigación.

El Campo de Investigación de esta tesis estará referido al área **Socioeducativa**, ya que se basará en la aplicación de métodos, procedimientos y técnicas para la obtención de conocimientos, explicaciones y una comprensión científica de los fenómenos educativos, así como también la posibilidad de proponer soluciones a los problemas educativos y sociales (Hernández Pina 1995).

De acuerdo con lo que acabamos de señalar, la definición de investigación ha de hacer referencia al fenómeno o **campo** de estudio al que se refiere (en nuestro caso, la Educación o Ciencias de la educación), a los **métodos, procedimientos y técnicas** adecuados (métodos y metodología), y al **propósito** que desea resolver creación y acumulación del conocimiento y solución de problemas. No se resta importancia al método como base disciplinar, amplía su radio de acción, dando cabida a planteamientos metodológicos tanto cuantitativos como cualitativos, y tomando el ámbito educativo no como disciplina sino más bien como un “campo” de estudio (Howe 1992).

En todo proceso de búsqueda del conocimiento, inciden primeramente los sentidos, es decir el conocimiento empírico, lo que permite entrar en un proceso de análisis para poder llegar a una teoría o conclusión.

Esa búsqueda incesante del conocimiento del ser humano, por conocer lo que no se conoce, por transformar y renovar todas aquellas sabidurías que vayan en pro de la naturaleza, y de la misma humanidad, es lo que nos ha llevado a alcanzar tan espléndido desarrollo científico – técnico en la actualidad.

La Educación no es un punto y aparte, mucho menos ha sido a priori, sino que se ha venido construyendo históricamente, de ahí la necesidad interna de venirse renovando, como lo ha hecho hasta ahora, pasando por dominios de innovación e incluso de reforma y de transformación.

La educación es siempre un eje muy importante inherente al ser humano, ya que ésta crea, transmite conocimientos teóricos – prácticos, desarrolla el amplio potencial del ser humano en forma de destrezas, habilidades, competencias para su vida personal, social, productiva, y recrear los valores humanos sociales, éticos y culturales que dan sentido a la vida personal y social.

Esta debe ser una tarea permanente de la Educación de indagar científicamente para la mejora de la misma, para activar su desarrollo al máximo los espacios de la vida humana, insertarnos en un mundo de cambios acelerados que favorezcan el desarrollo, y el bienestar de toda la población.

En pleno Siglo XXI, siglo del conocimiento, la información del saber, la educación y el aprendizaje permanente, es donde nos encontramos, y en la que Nicaragua es partícipe. Sin el equipamiento intelectual mínimo necesario para competir en un mundo globalizado de mercados abiertos. Por tal razón, no podemos seguir esperando, indefinidamente que la cooperación internacional, y organismos foráneos, ajenos a nuestra realidad, siga asumiendo un alto rol de decisión de las políticas, y estrategias, para elevar la calidad y pertinencia de todos los niveles de nuestro sistema educativo, es a nosotros como nicaragüenses que nos corresponde realizar estudios, indagaciones y evaluarnos de ¿Cómo andamos? Preguntarnos ¿si nuestro modelo educativo abona a mejorar los procesos de

cambios, a mejorar la calidad de vida de la gente y a impulsar el desarrollo del país, y de la propia Educación? De lo anteriormente descrito, radica la importancia e interés científico y educativo del estudio de este trabajo, de buscar la autenticidad de contenidos educativos cercano a nuestra realidad, de buscar las mejoras, la integración, la participación de todas aquellos niños y jóvenes en el proceso educativo, de fortalecer la práctica educativa, de propiciar espacios para el desarrollo de acciones que refuercen e innoven el aprendizaje auténtico de los discentes.

1.3 Planteamiento del problema de la investigación.

La ubicación del Centro es: al noreste rural de la ciudad de León, se sitúa al norte con Telica, al sur con la comarca la Ceiba y Amatitlán, al oeste con la Comarca Abangasca norte y la ciudad de León y al este con Malpaisillo – La Reynaga. Todo este sector rural noreste esta situado al pie de la cordillera de las Maribios y está conformada por la comarca el Tololar, Palo de Lapa, Monte Redondo, Lechecuagos, el Platanal, ChacraSeca Miramar.

La localidad del Instituto “Alberto Berríos Delgadillo” cuenta con los servicios básicos de agua potable y luz eléctrica, Sus características socio – culturales: son: que la mayor parte de la población se dedica a la actividad agropecuaria tales como: La siembra de yuca, maíz, ajonjolí, crianza de vacas, cerdos y pollos para autoconsumo y comercialización en los mercados de la ciudad de León.

Las condiciones físicas (infraestructura) de la escuela no son las mejores, es decir, no son aulas que prestan las condiciones de una verdadera sala de clase para el aprendizaje. Existe una sala de computación, con una buena infraestructura, la que fue construida por donaciones y por personas de buen corazón. El equipamiento no es suficiente, tampoco existen recursos didácticos necesarios para una buena Enseñanza – Aprendizaje.

Por ejemplo:

No hay retroproyector, data show, existe un TV y un VHS, pero no funcionan, de igual manera existen 17 computadoras que no funcionan por la falta de accesorios

eléctricos como las baterías, estabilizador. Otro aspecto es que los CPU, tienen discos de poco tamaño, que hace que el Software Office y otros no corran adecuadamente. Existen algunas PC, que contienen el office, pero en el idioma inglés.

Es imprescindible e importante los conocimientos básicos de la informática y el Internet para la búsqueda de información, como un espacio del auto estudio.

Es importante también el fomento de la (lecto-escritura), contando con un espacio de orientación y préstamos de libros, etcétera.

La biblioteca de la escuela Base "Alberto Berrios Delgadillo" no presta ninguna de las condiciones antes mencionadas, pues no cuenta con la bibliografía actualizada, y en cantidades para préstamo, no existen estantes, por lo que los libros y materiales didácticos se colocan en cajas de cartón. Otro aspecto, es que los niños de preescolar no cuentan con los materiales didácticos para su aprendizaje, la razón, es que el centro de estudio es público y no dispone de ningún tipo de recursos económicos ni tampoco ingresos extraordinarios, ya que el MINED en sus políticas educativas prohibió el cobro de arancel en los centros educativos públicos, sin embargo, la comunidad educativa trata de dar una educación con calidad con la ayuda de organizaciones extranjeras, como la que recibía por parte de la HERMANDAD DE MARYKNOLL.

1.3.1 Formulación del problema.

Evidentemente que los/as niños/as y adolescentes de este centro de estudio de León Sureste, se encuentran en un escenario que los coloca en desventaja en relación con los niños (as) de algunos centros de estudio de la ciudad de León, por todo lo descrito anteriormente me lleva a plantearme el siguiente problema:

¿Incidirá el Centro de Recursos de Aprendizaje: Creación de Ludoteca, Dotación a Biblioteca y Reactivación de la sala de Cómputo, como recursos de acompañamiento a los objetivos educativos del Centro, estimulando las capacidades cognitivas y nivel de competencia, a la comunidad educativa de ChacraSeca, de la ciudad León, en el período comprendido entre Julio 2008 a Enero 2009?

1.4 Objetivos Generales y Específicos de la investigación.

1.4.1 Objetivo General.

Generar en los niños/as y adolescentes del instituto Alberto Berrios de la comunidad ChacraSeca de la ciudad de León, acceso a una calidad educativa mediante un centro de recursos de aprendizaje: Creación de Ludoteca, dotación a Biblioteca y reactivación de la sala de Cómputo.

1.4.2 Objetivos Específicos.

1. Estimular las capacidades creativas de aprendizaje, mediante la creación de una ludoteca que fomente el juego como una actividad recreativa - cultural que favorezca el desarrollo psicomotor, afectivo y social del educando.
2. Crear hábitos de lectura, que fomenten la actividad cognoscitiva, con el condicionamiento y dotación de bibliografía a la biblioteca, para el desarrollo de habilidades, actitudes, así obtener estudiantes competentes, Autónomo y críticos.
3. Reactivar la sala de cómputo, para fortalecer en los estudiantes, las capacidades, habilidades, destrezas, y desempeño cualitativos, en su formación académica, mediante el uso y manejo de la informática como recurso de aprendizaje.

1.5 DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DEL PROYECTO.

Descripción.

El proyecto comprende de tres componentes importantes, los cuales son recursos o medios que elevan la calidad del aprendizaje los que consisten en la creación de una ludoteca infantil para los niños de preescolar, de la comunidad educativa del instituto base Alberto Berrios de la comunidad de Chacra seca. La misma tendrá incidencia y cobertura en las 13 escuelas satélites a través de una ludoteca itinerante préstamo rotativos de juguetes didácticos y literatura infantil.

Se adecuará un lugar contiguo a la biblioteca, para que los niños tengan un espacio, donde desarrollen destrezas, habilidades de lecto - escritura y rompecabezas, legos, acompañados con la guía o facilitadora que atenderá la ludoteca etcétera.

Cabe destacar que las profesoras (res) de Educación inicial, tendrán la oportunidad de compartir los juegos que ellas (os) consideren, para cada actividad que van a desarrollar, ya que la ludoteca adquirirá todos lo juegos pertinente a una educación lúdica, y como se tratará de adquirir tres de cada uno, estos estarán a disposición en el centro(escuela base), el resto estará circulando o rotando por los colegios satélites, como una especie de rota caja, para que así pueda haber un aprendizaje equitativo en los niños.

Con respecta a la biblioteca se realizarán mejoras de infraestructura como: la construcción de la pared de la parte este, el repello o arenillado de la parte frontal, este y oeste, así como la pintura con los colores del MINED, a la vez se compraran tres muebles o estantes para el ordenamiento de los libros existentes y los que entregaremos, los que estarán acorde a los programas y planes de estudios, sirviendo a la vez como material didácticos para los docentes y dicentes. Con respecto a la modificación de la biblioteca, ésta se dividirá a través de un pleyboll, porque la ludoteca estará ubicada contiguo a ella, hay que resaltar que la biblioteca quedará un poco más amplia de lo que se encuentra ahora, con las

condiciones adecuadas, para que los estudiantes realicen sus investigaciones y tengan un ambiente agradable para realizar una buena lectura.

En el instituto Alberto Berríos Delgadillo, existe una sala de computación la que posee 17 máquinas, las que no están en condiciones para su utilidad.

Con la implementación de este proyecto se reactivará la sala de computación, reparándola o dándole mantenimiento a cada una de las computadoras e instalándole sus baterías y su estabilizador. Esta sala de computación está bien acondicionada, por lo que solamente, es reactivar los ordenadores, para que los estudiantes reciban su asignatura de computación.

La sala de computación tiene un aire acondicionado, el cual no funciona, por lo que se reactivará, dándole su mantenimiento, para que de esta forma, los estudiantes de primero a quinto año, tengan el desafío de reconocer, en la tecnología de la comunicación y la información un instrumento que potenciará, su crecimiento científico, cultural y económico, a la vez que desarrollaran conocimientos, habilidades en cuanto al uso y manejo de la informática

Hoy en día enfrentamos un deterioro de la calidad, eficiencia y pertinencia de la educación pública, donde el sistema educativo nicaragüense en los últimos quince años, ha afrontado un sin número de dificultades que van, desde infraestructura hasta problemas académicos, estos se acentúan más en los centros educativos del área rural, donde las condiciones se tornan más difíciles, galones utilizadas como aulas sin condiciones, falta de bibliografía y algunas maestras trabajan con tiza, siendo un problema en nuestro país, ya que ocasiona problemas de salud, específicamente en la garganta a los maestros (as) de algunos centros educativos, la práctica de un aprendizaje tradicional como consecuencia de la falta de materiales didácticos, esto es un factor que incide en la calidad educativa, por lo que los padres de familias, observan que sus hijos no están aprendiendo nada, y en virtud de mandarlo a la escuela se los llevan a que les ayuden en la labor del campo, donde ven más productividad que la propia educación, mas aun si tomamos en cuenta la situación económica que aqueja a nuestro país, desde este enfoque se está tomando el desarrollo personal e integral y desviando a los niños y jóvenes hacia objetivos desculturizantes, como

invertir horas y horas frente a la televisión en programas pocos constructivos para la adquisición de conocimientos y aprendizaje.

1.6 Limitaciones.

Conviene tener presente que no basta con las motivaciones y el interés que impulsan este proyecto de investigación, deben considerarse posibles obstáculos, tanto durante el proceso de indagación como en la ejecución de las perspectivas que se prevén como alternativas de impacto acerca del problema planteado.

Anteriormente se ha señalado que el campo de investigación es el área socioeducativa, por tanto el estudio se corresponde con el paradigma cualitativo de la investigación acción, en este sentido en nuestro país el desarrollo de los procesos de investigación de este tipo, no constituye una cultura arraigada. La tendencia es hacia una cultura de la investigación tradicional, lo que trajo durante la intervención limitaciones como las siguientes:

La poca receptividad que se tuvo al inicio de la investigación en la comunidad educativa y a la vez poco interés por parte de la población.

La credibilidad de la investigación por parte de las autoridades del centro de estudio.

El desinterés que se mostró en la comunidad educativa, porque no veían un producto mediano.

Cabe señalar que todas estas limitaciones señaladas anteriormente, fueron superadas, facilitándose de esta manera una comunicación más fluida y por ende la elaboración de la indagación.

No hay manera de entender el conocer y el actuar como parte de un mismo proceso de búsqueda o de plantearse las problemáticas de la relación entre lo que hacemos y lo que pretendemos, si a la vez se sigue manteniendo la separación entre -quien investiga y quienes actúan. Esto es así porque cambiar la práctica, es cambiar la forma en que los prácticos la entienden y las pretensiones que tienen para ella. El significado y el valor de lo que hacemos sólo

lo podemos transformar en la medida en que convertimos nuestras actuaciones y nuestras perspectivas en objeto de investigación.

Por tanto después de superada la dificultad fueron otras las limitantes presentadas como:

Al iniciar la intervención tenía que tener un Aval del MINED, para presentarme al centro de estudio lo que se dificultó un poco, hasta que se adquirió.

Los desastres naturales que provocaron deterioro en la infraestructura de carretera, caminos, lo que provocó limitante para realizar visitas al centro de estudio.

El transporte urbano colectivo, ya que este, hace un solo recorrido por la mañana, regresando a las doce del medio día.

La falta de accesibilidad del medio Tecnológico (computadora) propia, así como recursos económicos.

La incompreensión de los sujetos investigados por reconocer el rol protagónico que presupone la investigación acción participativa (IAP), para ellos/as.

Por otra parte los resultados de la intervención necesariamente crearán expectativas en los sujetos participantes durante el proceso e ideas sobre las alternativas en el aspecto organizativo y de ejecución material, las que podrían ser posibles con financiamiento y/o asesoría técnica. Éstas podrían ser alcanzables mediante gestiones Inter.-institucionales o con el apoyo de organizaciones interesadas en la mejoría de las condiciones de la Educación en Nicaragua. No obstante las posibilidades no están al alcance de los interventores, lo que constituye una limitación objetiva.

1.7 ¿Por qué y para qué de la tesis, hacia dónde va?.

Los nuevos ritmos de la vida urbana y rural junto con las nuevas tecnologías naturalizadas, impregnada en la vida cotidiana, junto a razones sociales y económicas, han desarrollado una gran brecha, una distancia entre los pueblos, ciudades e individuos, que dificulta y hace ruido en la comunicación entre los miembros de la sociedad, los miembros de un mismo barrio, de una misma familia, de una misma comunidad, entre el adulto y el niño.

Estos nuevos problemas de comunicación y de aprendizaje entre los seres humanos del mundo, se agravan cada día más, por esa desigualdad existente,

por la falta de oportunidades y por el poco apoyo de las instituciones gubernamentales, esto es más que obvio en el contexto actual, donde existe una marcada diferencia entre el área rural y urbana, situaciones antagónicas desde el punto de vista educativa, más aún manejado y / o dirigido por una misma institución y persona.

Ejemplificando ésta situación podemos encontrar que los niños de las escuelas rurales no tienen las condiciones óptimas para recibir una enseñanza de calidad, aulas pequeñas, pupitres deteriorados, poco material didáctico y largas distancias que tienen que caminar, etcétera. Jóvenes que carecen de materiales didácticos, bibliografía escasa, recursos para obtener lo novedoso, en cuanto a lo académico se refiere, ni si quiera un buen aprendizaje, porque no cuentan con el uso de la tecnología e informática. La enseñanza de los docentes tampoco cuenta con todos los recursos para compartir, entonces ¿Qué Educación? ¿Para qué sociedad?, ¿para qué desarrollo? En pleno Siglo XXI.

Cuando las exigencias en todos los ámbitos (laboral, académico y familiar) son muchas. Algo muy importante de hacer mención es que la Educación de los nicaragüenses no solo le compete al MINED, sino que debe ser preocupación de todos y cada uno de los nicaragüenses, el aporte que se pueda brindar, más aún las personas que nos encontramos involucradas dentro del sistema educativo, los que tenemos que dar, más que un aporte, es una obligación moral, coadyuvar a la mejora y transformación de la educación.

Por todas estas razones dadas, me he dado a la tarea de visitar el Instituto “Alberto Berrios Delgadillo” de la comunidad de ChacraSeca a 12 Km. de la ciudad de León, el cual no cuenta con una buena biblioteca, ya que en ella solo existe un libro de texto para cada asignatura o materia y quienes lo usan con mayor frecuencia son los facilitadores, esto lógicamente ocasiona que el proceso Enseñanza – Aprendizaje sea tradicional y una Educación pobre, por lo que los estudiantes no tiene la oportunidad de indagación, auscultación individual. Se cuenta con una sala de computación abandonada, donde existen 17 computadoras en mal estado y abandonadas, supuestamente era para enseñar a los educandos de secundaria (de primero a quinto año), las nociones básicas en

cuanto al uso y manejo de la informática, ya que los estudiantes solamente la recibían de manera teórica, cuando formaba parte del Currículum Educativo, ya que ahora en este año 2009 las autoridades del MINED la eliminaron como asignatura, sustituyéndola por la disciplina Educación Cultural Artística y Orientación Vocacional lo que limita aun más la capacidad indagatoria de los alumnos y maestros, poco desarrollo de habilidades, el mínimo o nada de conocimiento en cuanto al uso y manejo de la computación. Al existir todas estas situaciones, el estudiante del área rural una vez que culminan sus estudios diversificados y viene a la ciudad en busca de una oportunidad, deseoso de estudiar una carrera universitaria, éste se encuentra en desventaja en relación con los discentes de la ciudad.

Por tal razón, ante toda esta realidad, y como ciudadano inmerso en esta problemática creo que es deber moral, coadyuvar, tratando de dar un aporte a una pequeña parte de este problema, por lo que me he dado a la tarea de elaborar un proyecto: Centro de Recursos de aprendizajes: Creación de Ludoteca, Dotación a Biblioteca y Reactivación de la sala de Cómputo en el Instituto Alberto Berrios de la comunidad de ChacraSeca de la ciudad de León.

II. MARCO DE REFERENCIA (Teórico y Contextual)

2. Marco Teórico.

2.1 Origen y Evolución Histórica de la Ludoteca Itinerante.

Friedrich Froebel fue un influyente educador del Siglo XIX, debido a la forma en que introdujo el principio de la psicología y la filosofía en la ciencia de la educación. Fue alumno de Pestalozzi entre 1801 y 1810. De ahí su contacto con un gran pedagogo, pero agregando su particular visión religiosa y cuatro conceptos fundamentales: la libre expresión del alumno, el estímulo de su creatividad, de su participación social y de su motricidad. Sobre estas bases comenzó a trabajar, enfocado principalmente en las etapas pre - escolar, y consecuentes con su formación en Ciencias Naturales concibió este espacio como un “jardín” donde el niño y niña debían ser “cultivado” en condiciones seguras y controladas.

Según Froebel el jardín de infancia es la forma de Educación preescolar en la que el niño y la niña aprenden a través de juegos creativos, interacciones sociales y expresión natural. El jardín de infancia estaba basado en las ideas de la importancia del juego en la formación ideas de niño y niña. En un ambiente en el que Froebel intentaba educar a los niños y niñas tan libremente como las flores de un jardín (de ahí el nombre Kindergarten, que significa en alemán el jardín de los niños), utilizaba juegos, canciones, materiales especialmente elegidos para trabajar, e historia dirigidas a las necesidades de los pequeños.

Por otra parte Friedrich Froebel influyó, posteriormente, sobre María Montessori en lo que respecta a considerar el juego como una manera de enseñar a los niños pequeños una mayor gama de habilidades. Desde entonces, los educadores han dedicado especial atención al juego y a los juguetes. Muchos psicólogos consideran que los juguetes y el juego son elementos esenciales en la adaptación del desarrollo social de los niños y niñas. Así fue como Froebel se convirtió en el padre del kindergarten cuando en 1837 fundó su primera casa de estudio en Blakenburg Alemania.

Para sostener la educación en un ambiente lúdico, puso especial cuidado en la capacitación de maestro de buen carácter, amistoso y accesibles para el niño y la niña, enfatizando su capacidad para transmitir el simbolismo profundo de la Educación en cada una de sus educaciones. Posteriormente fue en Estados Unidos, en 1934, donde se abrió la primera ludoteca.

En la actualidad están recomendados por la UNESCO y en algunos países como Inglaterra, Canadá, Francia, Suiza, Bélgica y los países nórdicos hay un acelerado desarrollo de creación de nuevas ludotecas; estas se organizan alrededor de asociaciones nacionales o federaciones. En Londres, en 1978, se celebró el primer Congreso Mundial de Ludotecas. El segundo se realizó en Estocolmo y el tercero en Bruselas, en Mayo de 2001.

Cabe destacar, que en la mayoría de los caso, las ludotecas están vinculadas a los municipios o delegaciones provinciales de los ministerios de cultura, o estructuras ya existentes, como los casos del niño y las bibliotecas infantiles así como las escuelas y jardines de infancias, aunque algunas funcionan de forma independiente de estructuras públicas y/o asociaciones, constituidas como una identidad por si mismo.

Hoy en día los especialistas responsables de ellas, estiman que el juguete no es un objeto para la simple diversión, sino que lo reconocen como un útil instrumento de adecuación, que puede rivalizar con el disco y libro en la tarea educativa y en el uso constructivo del tiempo libre. De esta manera, han surgido a nivel mundial diferentes tipos de ludotecas: ludotecas fijas, ludotecas itinerantes (circulantes), ludotecas escolares, entre otras.

2.1.2 El niño y el juego.

El juego, junto con otras formas de expresión, es una actividad común a todas las civilizaciones.

Todas las culturas crean formas lúdicas propias como parte esencial de sus actividades comunitarias recreativas.

Aunque el juego es una constante en la vida de las personas, es especialmente en la infancia cuando adquiere una importante relevancia, La vida infantil no puede concebirse sin juegos.

El juego es un impulso que desde pequeños nos empuja a descubrir, manipular, observar e interpretar el mundo que nos rodea, es jugando que descubrimos al amigo, aprendemos a relacionarnos con los demás, ejercitamos nuestras habilidades y capacidades, nos aventuramos a asumir pequeños riesgos que nos ayudan a crecer y a conocer lo que tenemos a nuestro alrededor.

La Declaración Universal de los Derechos de la infancia reconoce el juego como un derecho fundamental, porque sin lugar a dudas, jugar posibilita situaciones óptimas para el desarrollo que influyen directamente en el sano crecimiento de los niños(as).

Así, podemos afirmar que una actividad lúdica rica en propuestas, posibilita un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia; la afectividad, la sociabilidad y creatividad. Es, sin lugar a dudas, una de las más importantes fuentes de aprendizaje para la infancia.

Según lo mencionado anteriormente, considero que el Ministerio de Educación Cultura y Deporte (MINED), debería retomar en su reforma Curricular la enseñanza lúdica, proporcionando a todos los Centros Educativos las literaturas infantiles requeridas, juguetes y las capacitaciones constantes a los maestros (as), para su aplicación y no solamente preocuparse por el vaso de leche y la galleta y el acceso de todos los niños a la educación, pero sin condiciones y calidad, porque la enseñanza sigue siendo la misma tradicional, simplemente lo que hacen es cambiar el nombre de Preescolar a Educación Inicial y no desarrollar esas habilidades, capacidades creativas, la afectividad, la sociabilidad, en fin el desarrollo de la inteligencia que necesita todo niño(a), para enfrentar con éxitos los subsiguientes niveles educativos.

2.1.3 ¡Los juguetes!

Los juguetes han acompañado la vida de la humanidad desde tiempos remotos. El objeto aparece, desde el primer momento, intrínsecamente vinculado al juego.

Podríamos definir los juguetes como creaciones de los adultos para estimular el juego y desarrollo de los niños. Son objetos culturales que nos ofrecen recreaciones en miniatura del mundo real y exhiben los últimos dominios técnicos del momento. Son testigos de su época que invitan a los más pequeños a realizar diferentes acciones que influyen notablemente en su socialización.

En ellos están presentes los valores latentes y los implícitos, por lo que es necesario conocerlos, analizarlos y prever la forma en la que serán presentados a los niños los diferentes usos que éstos le darán.

Sin embargo, ¿son sólo juguetes aquellos objetos creados para este fin?. La escoba que vuela o se convierte en un caballo también es. Indiscutiblemente un juguete. Es evidente que un niño que no tiene juguetes se los inventa y que en este sano ejercicio disfruta. Los niños y niñas necesitan disponer del juguete creado para proponer juego y del juguete inventado por el propio niño; unos les ofrecen información del mundo y otros les invitan a inventar y reinventar su mundo.

2.1.4 La educación y la comunidad.

La socialización y la adquisición de normas y pautas de comportamiento se constituyen cotidianamente y en comunidad, Los niños y las niñas son receptivos a los modelos que les rodean.

Entorno y comunidad, constituyen un campo de aprendizaje para los niños (as), a la vez un educativo de primera línea. Por este motivo, la sociedad debe ofrecer mecanismos capaces de transmitir modelos y valores de socialización y convivencia.

En este proceso de socialización el juego supone una herramienta extraordinaria. A través del juego los niños y niñas representan el mundo de los adultos, lo imitan y reproducen para conocerlo e interpretarlo. Supone una herramienta de socialización y comprensión de una cultura.

Por otro lado, compartiendo su juego con los demás aprenden a formar parte de una comunidad, a seguir sus normas y respetar sus límites. Jugando juntos los niños aprenden a compartir, participar cooperando y asociándose, a discutir y a encontrar soluciones (individuales y colectivas) a los problemas que surgen a lo largo del juego.

Cabe reconocer la inestimable influencia e importancia del juego en los procesos de socialización y desarrollo de los niños(as), no siempre podemos afirmar que los entornos en las que crece y convive la infancia reúnan las características necesarias para su correcto desarrollo, caso palpable, el de nuestra niñez, que son los que menos cuentan con juguetes para jugar, ya que la mayoría de los centros educativos, con lo único que cuentan son materiales como: tijeras de cortar, papeles de diferentes colores y algunos juguetitos que no tiene gran significación para el desarrollo psicomotriz y cognitivo del niño(a).

En primer lugar se necesitan espacios adecuados y estimulantes en donde se pueda jugar sin peligros y en libertad. Espacios que permitan gozar de los objetos a su alcance y de los elementos naturales y permitan la participación con otros niños y niñas.

Es necesario disponer de tiempo, rico y pausado, sin prisas, en donde se pueda desplegar la imaginación, tiempo para recrear todo lo visto y experimentar lo aprendido. Tiempo para soñar, imaginar, inventar.

Otro elemento imprescindible es la compañía. Amigos, amigas, papás, abuelos o vecinos quienes juegan un papel importante en el juego. Jugar solo tiene su valor, pero puede incrementar los sentimientos de, omnipotencia y limita enormemente las posibilidades del juego. Es en el contexto de los juegos compartidos, que el niño aprende como son los otros y va formando su propia imagen. Sin esta puesta en escena con los "otros", difícilmente el niño puede aprender a reconocer ¿Qué esperan de él y qué puede esperar él de los demás?.

Y, por último, son necesarios los juguetes y los materiales de juego, capaces de divertir e interesar, favoreciendo así el crecimiento.

Estas condiciones necesarias para que los niños y niñas desarrollen sus juegos de la forma más sana, libre y espontánea posible, deben ser promovidas por los diferentes agentes sociales, porque es a través de estos entornos amables al juego (y por lo tanto a la infancia) que favoreceremos el crecimiento y desarrollo de niños y niñas.

Es desde esta perspectiva que los programas educativos a través del juego y el juguete, y en particular las Ludoteca, se presentan como inestimables iniciativas educativas y sociales que garantizan las condiciones necesarias para el desarrollo de un juego sano y Educativo.

Las ludotecas como modelos diferenciados de intervención educativa, está estrechamente relacionado con el éxito de las bibliotecas en la primera mitad del Siglo XX.

Experiencias similares se describen en América Latina hacia los años 50 en los que tiendas de juguetes permiten que niños y niñas con pocas posibilidades económicas tengan acceso a sus productos en concepto de préstamo.

Muchas experiencias siguieron a éstas, pero cabe destacar un momento en particular. El 20 de noviembre de 1959. La Asamblea de la Naciones Unidas reconoce los derechos de la infancia y en concreto, en el principio 7^{mo}, el derecho del niño al juego y a actividades recreativas.

"El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia las fines perseguidos por la educación; La sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho".

Poco después, en 1960 la UNESCO lanza la idea de ludoteca como una manera de garantizar este derecho.

Así nace el movimiento de ludotecas, vinculadas desde un principio a tres ideas claves:

Los juguetes son buenos para los niños. Estimulan su capacidad de jugar. Les divierten y les ayudan a crecer y aprender.

- * Los niños necesitan cambiar rápidamente de juego y necesitan variar frecuentemente el tipo de juego que desarrollan, por tanto necesitan juguetes variados y suficientes.
- * Todos los niños sin excepción deben poder disponer de una correcta selección de juguetes.

Desde este momento las ludotecas hacen una lenta, pero importante recorrido, creciendo y, adoptando diversas formas, para siempre, vinculadas al concepto de dar una respuesta colectiva a las necesidades sociales y educativas de la infancia a través de asegurar el sano desarrollo de su juego con los juguetes adecuados.

2.1.5 Misión.

La ludoteca es por si misma un proyecto original y flexible que se propone la promoción de un juego **libre**, sano y creativo. Este principio es la clave que diferencia la ludoteca de cualquier otro equipamiento de intervención educativa dirigida a la infancia.

Así la inmensa importancia del juego en la vida del niño bastaría para justificar la presencia de ludotecas entre nuestras comunidades. Desde esta perspectiva podríamos concretar su misión en aplicar técnicas y recursos que permitan desarrollar y dinamizar la capacidad de jugar tanto de los niños como de sus familias.

Pero además, su influencia y misión va más allá de la intervención con niños, adolescentes y familias. Garon, D. (1996) apunta como misión un aspecto fundamental "La ludoteca puede fijarse una misión de socialización y proponerse equilibrar ciertas desigualdades socioeconómicas y culturales.

Implantadas en sectores menos favorecidas, la ludoteca permite que los niños tengan acceso a juegos y juguetes que su medio no puede ofrecerles. "La ludoteca aparece entonces como un oasis. Un lugar donde hechar raíces y un lugar de prevención."

2.1.6 Funciones y finalidad.

La ludoteca es por si misma un proyecto original y flexible que se propone la promoción de un juego libre, sano y creativo, probablemente el último espacio colectivo donde éste puede ser posible en una condición óptima. Este principio es el eje que diferencia claramente la ludoteca de cualquier otro servicio para la infancia.

Como servicio para la infancia y la comunidad, la ludoteca debe asumir una serie de funciones a través de un proyecto de intervención como:

- Socio-económica: ya que pone, al alcance de todos, material lúdico de calidad así como los elementos necesarios para que el juego se desarrolle en las mejores condiciones.
- Integradora: dado que el juego es una herramienta de relación y comunicación, lo que favorece la participación e integración de niños y niñas de diversas condiciones.
- Comunitaria: pues el juego es un lenguaje universal estrechamente vinculado a la fiesta, al intercambio cultural y a la participación intergeneracional.
- Investigadora, porque facilita explorar nuevas facetas del juego infantil y realizar investigaciones alrededor del juego; el juguete y la infancia.

Pero con toda [seguridad](#), la función que claramente define un proyecto de ludoteca es lo lúdico educativo (divertir y educar). Esta función se desprende de la misma definición de juego y se concreta en hacer posible una Educación a través del juego y el juguete, en la que el objetivo principal a formular es de favorecer a partir del juego que los niños crezcan sanos, alegres y felices. Para ello es necesario considerar también su potencia y como difusoras del juego y del juguete, proporcionando a la familia y a otros profesionales de la educación información y asesoramiento sobre juego; juguetes y juegos infantil.

2.1.7 Bases metodológicas.

Es evidente que la ludoteca basa su metodología de intervención en el juego, ya que tiene la finalidad de promover el juego entre los niños y las niñas de la comunidad en la que interviene, pero a su vez tiene también en este mismo juego la más importante herramienta de intervención: el juego libre.

El juego libre se basa, principalmente, en hacer recaer en el niño y la niña la decisión de a qué juega, como juega y con quién juega. Ésta es una actividad fundamental que les permite relajarse, divertirse, expresarse y experimentar porque es vivida en primera persona, el niño es el principal protagonista de su juego, pero a su vez supone una metodología que permite al educador/a conocerlos a fondo, ya que observando su juego recibe una valiosa información sobre sus gustos, sus intereses, sus compañeros o los hábitos de juego adquiridos.

Junto al juego libre, base metodológica de la intervención en la ludoteca, conviven otras actividades, relacionadas con el juego y el juguete, que tienen una intervención más dirigida por parte del adulto. A través de estas actividades se ofrece la oportunidad de dar a conocer nuevos juguetes, potenciar los juegos populares o realizar talleres de construcción de juguetes. Para no entrar en contradicción con el carácter libre del juego, estas actividades deben poder ser escogidas por los niños, porque para jugar es preciso escoger, el juego no puede ser “impuesto” (aunque sí animado, sugerido o estimulado).

2.1.8 Recursos intervención.

Para asegurar el buen funcionamiento de la ludoteca y a la vez garantizar su función educativa, la ludoteca dispone de tres recursos fundamentales:

- El espacio de juego.
- El fondo lúdico. La colección de juguetes y materiales lúdicos.

- Ludotecarios/as o personas que se encargan de organizar y dinamizar el proyecto educativo.

Particularidad de cada uno de estos elementos será lo que otorgará el proyecto de identidad propia.

La adaptación a su entorno, a los niños y niñas que participen y a las características de la comunidad con la que trabajan es lo que asegurará el éxito de su intervención.

2.1.9 Los espacios de juegos.

2.1.9.1 El diseño.

El diseño del espacio de juego es una de los elementos claves. El espacio no sólo es el lugar donde niños y niñas desarrollaran su actividad, sino que es el juego que presenta, estructura y motiva la actividad. Desde esta perspectiva, es un inestimable recurso Educativo.

Desde esta concepción de espacio que educa la ludoteca tiene que ofrecer un lugar:

2.1.9.2 Sugerente.

El espacio debe ser un estímulo al juego, diversión y a la relación con los otros niños y niñas. Los juguetes deben estar presentados bonitos, en buenas condiciones, dispuestos para ser utilizados tratados con mimo y respeto. Para ello es necesario velar por una impecable puesta en escena, en la que evitar juguetes rotos o deteriorados o zonas en las que en vez de colocar juguetes se amontonan. El espacio debe estar organizado teniendo en cuenta la actividad que desarrollarán.

2.1.9.3 Estructurado.

El espacio debe estar organizado teniendo en cuenta las actividades que desarrollarán los niños y sus edades. La disposición del material en la Ludoteca es un recurso Educativo más que estimula la autonomía y la adquisición de hábitos de orden y cuidado de las cosas. Cuidar lo que es de todos es un acto de generosidad,

responsabilidad y de respeto, además un buen indicador del sentimiento de pertenencia que los niños y niñas sienten hacia la ludoteca.

2.1.9.4 Dinámico.

Por último debemos proponer una ludoteca con capacidad de cambiarse y transformarse, que sorprenda a los niños con una nueva zona de juego o un nuevo juguete. Así, cabe tener en cuenta que no es necesario que todos los juegos y juguetes estén a disposición de los niños en todo momento, sino que es conveniente que algunos juegos permanezcan guardados y planificar en qué momento sacarlos, para asegurar su incidencia entre los niños(as).

Presentar a los niños pequeños escenarios sugerentes, estimulante y bonitos en los que desarrollen sus guiones de juegos.

Clasificar los juguetes en pequeños espacios facilitando a los niños la recogida y el orden.

Ofrecer una imagen más dinámica puesto que cambiando un rincón, ofrecemos un nuevo escenario de juego dentro de la ludoteca.

2.1.10 El fondo lúdico: los juguetes.

Los juguetes son el principal material educativo de una ludoteca, ya que esta parte de la consideración que los niños y niñas, necesitan contar con juegos y juguetes de calidad para desarrollar su juego en buenas condiciones, Pero, para asegurar su papel educativo es preciso que se tenga en consideración diversos aspectos.

Criterios de selección:

Si nos detenemos en las características principales de un fondo lúdico bien seleccionado, vemos que el juguete debe ser:

2.1.10.1 Estimulador.

De cualquier aspecto del desarrollo infantil: motriz, cognitivo, social o afectivo. Un juguete debe hacer disfrutar a los niños y niñas del agua, de la luz y de la oscuridad, de las sombras, del viento,..... de su capacidad de razonar, de deducir, de hablar, de imaginar de crear.

2.1.10.2 De calidad.

Sólido, bien hechos y seguros para cumplir el objetivo para el cual ha sido creado, porque es frustrante que un juguete se estropee sin motivo aparente. Por otra parte, el niño debe aprender a tratar los objetos con cuidado, que sean sólidos no debe significar que se pueda maltratar. Antes de escoger el juguete debemos de tener presente los indicadores de seguridad, pero además es necesario, tener un serio control de los fondos lúdicos y asegurar un estado adecuado para el uso, evitando aquellos que puedan suponer un riesgo para la salud (juguetes rotos que presentan bordes cortantes o puntiagudos, juguetes demasiados pequeños en manos de un niño menor de tres años, muñecos de peluche sucios...).

Variados y que respondan a las necesidades y gustos de niños y niñas teniendo en cuenta que lo que gusta a uno no tiene que coincidir con los intereses de otros.

En su justa medida, es decir, juguetes suficientes, pero no excesivos porque el exceso en vez de favorecer el juego lo dificulta.

Adecuados a la edad de cada niño teniendo presente aspectos de desarrollo físico (ergonomía del juguete) y de desarrollo psicológico.

2.1.11 Origen y Evolución Histórica de la Atención Educativa No Convencional.

Ante el reto de la educación de transformarse y replantearse metas y propósitos todos aquellos elementos que tienen que ver no solo con los aspectos organizativos, surge una toma de conciencia en cuanto a la necesidad de ofrecer espacio comunitario y familiares, preferentemente a los niños y niñas entre 0-3 años, sin descartar aquellos entre 3-6 años de edad, que no haya tenido acceso a la educación institucionalizada.

Así mismo en esta atención están altamente involucrados los docentes y adultos significativos o promotores de las comunidades de acuerdo a las experiencias y

aportes de las docentes de educación inicial. La atención no convencional se desarrolla mediante la atención en ambiente familiares y comunidades de acuerdo de las experiencias y aporte de las docentes de educación inicial. La atención no convencional se desarrolla mediante la atención en ambientes familiares y comunitarios a través de proceso de formación y organización a las familias incluyendo a las madres embarazadas y a las madres integrales y cuidadora del niño y la niña.

Así mismo la ejecución del programa educativo atención no convencionales, es un medio o vía a través en el cual el docente, la familia y la comunidad se integran en un proceso de construcción colectiva de un proyecto común que va dirigido a garantizar una atención integral infantil de calidad, con la participación de organizaciones e instituciones que prestan servicio en las distintas áreas: salud, Educación, nutrición, aspecto legales de protección, recreación, entre otros.

Con este enfoque la escuela como instrucción promotora de la educación inicial es concebida como un espacio en una comunidad donde todo es posible con un horario y vista flexible, distribuidos en semanales o quincenales de acuerdo a los diferentes espacio comunitario o sectores; atendiendo a las necesidades y característica de la población participante.

Sin embargo en la actualidad la gran mayoría de niños(as) que residen en la mayoría de los países y otras naciones, acuden a la escuela primaria habiendo tenido algún tipo de experiencia escolar previa; como son la modalidad que trabaja como guardería de niño y niña de 0-3 años.

2.1.12 Ludoteca Itinerante.

La ludoteca es un centro infantil de tiempo libre que pone a disposición de los niños una colección de juguetes para ser utilizados en el mismo local o para ser tomados en préstamo.

Es necesario señalar que cualquier ludoteca requiere siempre de un gran surtido de juguetes y debe estar en condiciones de afrontar la competencia de

tiendas y jugueterías manteniéndose al corriente de las innovaciones que se introducen en el mercado. Si bien es cierto la palabra ludoteca deriva del latín ludus que quiere decir juego, juguete, y del griego théke que significa cofre, caja.

Borja Solé define a la ludoteca como un “lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y donde puede jugar por mediación directa del juguete, con la ayuda de un ludotecario o animador infantil”. Por otra parte la ludoteca está considerada como institución recreativa cultural especialmente pensada para los niños y su misión es desarrollar la personalidad de éstos mediante el juego, ofreciendo los materiales necesarios (juguetes, material lúdico y juegos), así como orientaciones, ayudas y compañía que requieren para el juego. En muchos países su éxito ha sido relativo pues, como lo explica Borja Solé, existen algunas razones para que no se haya logrado en ellas un ambiente idóneo: problemas económicos, de espacio físico, falta de personal, etcétera.

Debe tomarse en cuenta la idea fundamental de la ludoteca: facilitar el préstamo de juguetes proporcionados por un educador. Así mismo la creación de ludotecas latinoamericanas ha sido reciente en comparación con algunos países europeos como Francia y España, donde estas instituciones son consideradas un fenómeno recreativo, social y educativo desde los años setentas.

2.1.13 Funciones de una ludoteca.

1. Proporcionar a los niños aquellos juguetes que hayan escogido en función de sus gustos, aptitudes y posibilidades.
2. Promover el juego en grupos, con compañeros de edades similares.
3. Favorecer la comunicación y mejorar las relaciones del niño con el adulto, en general, y de los hijos con los padres, en particular.
4. Orientar a los padres en relación a la adquisición de juguetes que convengan a sus hijos.

5. Proporcionar material lúdico adecuado para los niños con alguna discapacidad, cualquiera que sea su enfermedad, problema físico o psíquico.
6. Realizar actividades de animación infantil relacionadas principalmente con el juego y el juguete.
7. Probar los juguetes para conocer su calidad material y también las reacciones del niño ante ellos.
8. Facilitar esta información a los fabricantes de juguetes que la soliciten.
9. Reparar aquellos juguetes que se hayan estropeado.

2.1.14 Beneficios a obtenerse.

Las ludotecas satisfacen principalmente las necesidades de niños solos, con quienes los padres no juegan. En ella los lazos familiares adquieren fuerza y se estrechan las relaciones de los padres con los hijos. La ludoteca es una vigilante de la calidad del juego y brinda a los padres la posibilidad de probar diversos juguetes antes de comprarlos. Allí, el niño usuario se transforma en creador y receptor de juguetes, algunos de ellos, incluso, creados por otros niños de su edad. De tal forma la ludoteca constituye un intento de control del consumo irracional. Los precios de los juguetes, como los de todos los artículos, no cesan de aumentar, razón por la cual la ludoteca se ha vuelto una excelente opción.

Dentro de esta configuración actualmente las ludotecas comunitarias, es promovida entre niños y jóvenes a quienes se invita a pasar un rato de diversión y esparcimiento, compartiendo juegos y juguetes con otros niños, vecinos de la comunidad donde se ubica el centro lúdico.

Cabe destacar que las ludotecas escolares las hay en instituciones educativas muy diversas, algunas escuelas cuentan con centros que disponen de materiales lúdicos que responden a las características de los usuarios y de los objetivos que persiguen. En el nivel de Educación primaria, algunas escuelas cuentan con ludotecas.

2.1.15 Otro tipo de ludoteca es la itinerante.

Una de sus modalidades es la que funciona impulsada por instituciones, con el fin de acercar el juguete a núcleos rurales en lo que alguna asociación, centro de tiempo libre o escuela se convierten en sedes de dicha ludoteca itinerante. Las ludotecas de este tipo cuentan con un depósito central de juguetes y un medio de transporte, generalmente una camioneta o camión, en el que llevan los cofres que contienen los juguetes hacia las diversas entidades que se responsabilizan de los mismos.

Se realizan viajes a cada núcleo para cambiar los juguetes, para llevarse los que había dejado y dejar los nuevos ya solicitados y seleccionados por los responsables de las entidades a quienes se les dejó previamente un fichero descriptivo de juguetes existentes. Algunas ludotecas suelen combinarse con otros servicios de animación infantil como bibliotecas, diversas actividades culturales, recreativas y deportivas.

Dentro de este orden de ideas se consideran las ludotecas como instrumento de evolución del entorno lúdico infantil. Ante la difícil situación del juego infantil en la mayoría de los medios urbanos, de allí pues que las ludotecas podrían desempeñar un importante papel y tener aportaciones específicas en el desarrollo integral del niño. Para que esto sea posible se debe ampliar, mejorar el concepto de ludoteca.

En este sentido quisiéramos resaltar el importante papel que pueden desempeñar en el proceso de cambio en el mundo del juguete. Numerosas investigaciones han demostrado que éste puede convertirse en un instrumento de exploración de la realidad, de armonioso desarrollo motor, sensorial, imaginativo, creativo y social del niño.

Para que un juguete pueda ingresar a una ludoteca tiene que reunir ciertas características; algunas de ellas son: que despierte la imaginación, la habilidad del niño, que sea creativo, que sirva para tomar decisiones, que desarrolle la concentración, que sea estético, que no cuente con sustancias tóxicas y que no haga propaganda de algún tipo de ideología sociopolítica. Eligiendo juguetes

con estas características se pretende que mientras el niño se divierte y convive con su familia, estimule un mejor desarrollo físico y mental. Ante el contexto descrito, la ludoteca podría ser uno de los pivotes sobre los que podría girar una nueva política de animación infantil en cada sistema local.

Las funciones y objetivos generales susceptibles de ser alcanzados a través de la acción de cada ludoteca podrían ser los siguientes:

a) Posibilitar al conjunto de la población infantil el acceso al mundo de la actividad y el objeto lúdico, especialmente a aquellos sectores con menor capacidad adquisitiva y cultural y con un entorno menos favorecedor de la actividad lúdica.

b) Facilitar el surgimiento de una actividad lúdica favorecedora del desarrollo psicomotor, cognitivo, crítico, creativo y afectivo del niño.

c) Producir el surgimiento de una visión nueva del juguete, del objeto y de la actividad lúdica en el conjunto de niños, padres y educadores, para salir del dominio que ha mantenido el juguete comercializado. De este tipo de juguetes, seleccionar y ofrecer solamente aquellos que hagan una aportación al desarrollo integral del niño.

d) Posibilitar una relación cualitativamente distinta del niño con el objeto lúdico, extrayendo de tal objeto lo mejor que éste pueda aportar a su desarrollo integral. Es el niño quien debe manipular, recrear el uso que hace del objeto lúdico a través de un proceso globalizado de invención, construcción, reparación y transformación.

e) Crear una actitud nueva en los padres y educadores ante las posibilidades pedagógicas y educativas de la actividad lúdica (con o sin material), introduciendo nuevas pautas en la escuela, la familia y en sus interrelaciones.

- f) Iniciar un proceso de investigación psicológica, pedagógica y sociológica que oriente en la promoción de una actividad, equipamiento y material lúdico liberador, favorecedores del desarrollo integral del niño.
- g) Propiciar un movimiento de opinión que haga de la actividad lúdica (con o sin material) una acción liberadora.
- h) Que jugar sea una realidad cotidiana en la vida del niño del medio urbano.
- i) Lograr objetivos específicos en el desarrollo cognitivo, psicomotor y afectivo de los niños asistentes. Las actividades por desarrollar en la ludoteca para alcanzar tales objetivos podrían ser:
- Préstamo de juguetes al exterior.
 - Préstamo de juguetes en la sala de juego.
 - Adquisición de los juguetes de acuerdo con los criterios ya citados.
 - Desarrollo de talleres y actividades de animación.
 - Proceso de investigación estadística, psicológica, sociológica y pedagógica con el propósito de facilitar los objetivos planteados.
 - Realizar exposiciones, charlas y mesas redondas con padres y educadores a los que facilitará documentación relacionada con la problemática.

Si bien es cierto en las ludotecas los niños encontrarán el espacio de juegos que muchas veces les falta en sus casas, compañeros de juego de la misma edad y aun a sus propios padres u otros adultos con los que pueden jugar. El juego es una expresión libre y voluntaria, por lo que la escuela, tal como hoy se le concibe, tampoco es el lugar adecuado para favorecer la práctica y el desarrollo del juego.

Tradicionalmente, la escuela ha adoptado una actitud hostil hacia el juego por su supuesta oposición al trabajo en clases. No hay tiempo para el juego. Aunque podemos decir que en algunas instituciones se practican juegos

didácticos. Si el juego es una expresión voluntaria, ¿no existirían otros lugares más atractivos que un lugar cerrado? ¿No preferiría el niño espacios abiertos, al aire libre? Tienen la misma importancia y validez ambos, deben impulsarse con igual interés las ludotecas en espacios cerrados y al aire libre; así, nuestros niños podrán acudir a aquella que deseen. Las ludotecas en espacios cerrados tienen la ventaja de funcionar sea cual sea el estado del clima en la zona.

Todas las razones expuestas con anterioridad, más aun por la no existencia de una ludoteca en centros educativos públicos es que se hace necesaria en nuestra sociedad una ludoteca, con mayores urgencias en sectores menos favorecidos, que permita a los niños a que tengan acceso a juegos y juguetes, que su medio no puede ofrecerles, por tal razón es la propuesta original y flexible de este proyecto que pretende la Socialización, el juego sano y creativo con materiales lúdicos orientados hacia los fines educativos, tratando de acercar los juguetes y el juego al área rural, donde exista una sede central y un medio de transporte, (carreta, camión y/o camioneta), para acercarse a los otros centros, (satélites) donde se responsabilicen todos.

De hecho este tipo de proyectos es desarrollado por educadores especializados, que aplican técnicas y recursos para estimular la capacidad de jugar en los niños y sus mayores, de allí, pues que los padres y maestros encuentran en la ludoteca un excelente centro de recursos lúdicos donde no sólo jugar o ver jugar a sus niños con otros niños, sino conocer sus gustos y aficiones, informarse sobre la adecuación de los juguetes a las edades, etcétera..

Cuando pensamos en el juego, lo primero que se nos viene a la cabeza es una escena de niños jugando, es decir, pensamos en el juego infantil, tenemos asociados estos dos conceptos (juego y niños) de modo intenso, y esto es lógico ya que el juego es una actividad completamente necesaria para el pleno desarrollo del niño y a las actividades lúdicas dedica un buen tiempo de su existencia. En el juego, el niño realiza muchas cosas:

- Experimenta con personas y cosas.
- Almacena información en su memoria.
- Estudia causas y efectos.

- Resuelve problemas.
- Construye un vocabulario útil.
- Aprende a controlar reacciones e impulsos emocionales en sí mismo.
- Adapta su conducta a los hábitos culturales de su grupo social.
- Interpreta acontecimientos nuevos.
- Incrementa las ideas positivas relativas a su auto concepto.
- Desarrolla destrezas motrices finas y gruesas.

Sin embargo, a pesar de la importancia que tiene para los niños, el juego es un espacio que necesitamos todos, un espacio que va cambiando de objetos a lo largo de toda nuestra vida, pero que mantiene unas características, de modo que es el espacio donde priva:

- La libertad, elegimos a qué jugamos, cuando, con quién, con qué reglas...
- El control, el que juega tiene poder para controlar la situación, las actividades, los personajes, sus características, sobre todo cuando se da un juego espontáneo.
- La imaginación, la magia, la ilusión, las cosas se convierten en lo que nosotros queremos que sean, una fila de sillas es un tren, un palo es una espada...
- La liberación, nos permite escapar de la realidad, establecer reglas diferentes impulsos y sentimientos; "el deporte como válvula de escape de agresividad, frustración...".
- La diversión, jugamos para disfrutar y pasarla bien, podemos pasarnos horas enteras jugando, cuando se acaba la diversión se termina el juego.
- El reto, muchos juegos consisten en probarnos a nosotros mismos, conseguir hacer algo y hacerlo cada vez mejor o aumentando niveles de dificultad "un niño juega a saltar desde el segundo escalón de una escalera, primero agarrando una mano de un adulto, luego él solo, luego desde el tercer escalón, etcétera." o bien el reto puede ser competitivo, conseguir un objetivo antes que los demás "llegar el primero en una carrera, el ajedrez, las damas, el parchís, etcétera." son ejemplos de juegos competitivos.
- La colaboración, conseguir un objetivo con la ayuda del grupo, el juego se convierte en un poderoso elemento de socialización, "juegos deportivos en

equipo, juegos de cartas, dados,... por parejas, resolución de problemas en grupo, etcétera." son ejemplos de juegos colaborativos.

- El aprendizaje, mediante el juego los niños imitan las conductas de los adultos y aprenden normas y reglas sociales, los juguetes instructivos (puzzles, cuentos, bloques...), les enseñan conceptos básicos y desarrollan habilidades manuales, el juego les permite ensayar nuevas identidades y asumir su propia identidad (la niña se pone los zapatos de su madre y se convierte en la mamá...), (Pág. 69).

Por último, según Piaget (1961), de acuerdo con las necesidades que el juego satisface, se podrían clasificar en las siguientes categorías:

- Juegos de investigación: significa observación, descubrimiento, exploración, comprobación de ideas. Desde muy pequeño el niño investiga sobre el entorno más próximo, son los juegos de dominio que le permiten ir conociendo su medio explorando (tocan, chupan, miran, mueven...).
- Juegos terapéuticos: alivian el aburrimiento, el dolor, el estrés. Son juegos que surgen de forma espontánea. Se muestran expresiones, carcajadas, peleas o juegos de lucha, canciones.
- Juegos de aprender a vivir: prácticas que llevan a la competencia en las destrezas necesarias para la vida cotidiana. Se incluyen los juegos imitativos, juegos con objetos caseros, etcétera.
- Juegos de entretenimiento: tienen como finalidad la diversión.

Analizados diferentes tipos de juegos, debemos aludir a los medios que las personas necesitan para practicarlos. Hay cuatro medios de primordial importancia: cosas para jugar, espacio para jugar, tiempo de juego y compañeros de juego.

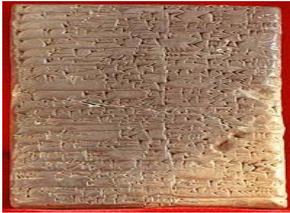
2.2 Origen y evolución histórica de las bibliotecas.

2.2.1 Historia.

Las bibliotecas son una realidad consolidada a lo largo de más de cuatro mil años de historia, que discurre paralela a la de la [escritura](#) y el [libro](#).

Antigüedad.

Tablilla cuneiforme de la colección Kirkor Minassian, Library Of. Congreso, EE.UU. 2400 antes cristo.



En sus orígenes tuvieron una naturaleza más propia de lo que hoy se considera un archivo de una biblioteca. Nacieron en los templos de las ciudades mesopotámicas, donde tuvieron en principio una función conservadora, de registro, de hechos ligados a la actividad religiosa, política, económica y administrativa, al servicio de una casta de escribas y sacerdotes. Los documentos se escribían en [escritura cuneiforme](#) en [tablillas de barro](#), un soporte basto y pesado, pero que ha garantizado su conservación. Destacaron especialmente las bibliotecas-archivo de [Mari](#), [Lagash](#) y [Ebla](#), así como la del rey asirio [Assurbanipal](#).

En el [Antiguo Egipto](#) existieron dos clases de Instituciones: Casas de los Libros, que hacían las veces de archivos para la documentación administrativa y Casas de la Vida, que eran centros de estudios para los [escribas](#), quienes poseyeron colecciones de las que se podía hacer copias. La escritura, en sus diversas formas, [jeroglífica](#), [hierática](#) o [demótica](#), se recogía en rollos de [papiro](#).

En la antigua Grecia el libro y las bibliotecas alcanzaron un gran desarrollo. Las bibliotecas adoptaron formas que pueden considerarse como antecedentes de las actuales. La escritura griega, derivada del [alifato](#) semítico, permitió generalizar en cierta forma el acceso a la lectura al libro que apareciera. Por primera vez, bibliotecas desvinculadas de los templos. El periodo helenístico fue el del nacimiento de grandes bibliotecas legendarias, como la [Biblioteca de Alejandría](#) o la [Biblioteca de Pérgamo](#), que se crearon con la voluntad de reunir todo el conocimiento social de su tiempo y ponerlo a disposición de los eruditos.

En Roma, deudora de la cultura griega, se empleó el mismo soporte escritórico, el rollo de papiro. Allí se fundó la primera biblioteca pública de la que hay constancia, por parte de Asirio Polión y existieron grandes bibliotecas como la Octaviana y Palatina, creadas por [Augusto](#), y la [Biblioteca Ulpia](#), del Emperador [Trajano](#). Las bibliotecas romanas acostumbraban tener una sección griega y otra romana.



Imagen idealizada de la antigua biblioteca de Alejandría.

Con el auge del cristianismo empieza a difundirse un nuevo formato, el códice de pergamino y la lectura comienza a desplazarse de las instituciones paganas, en franca decadencia, a las de la naciente [Iglesia cristiana](#).

En los tiempos medievales, con las invasiones bárbaras y la [caída del imperio romano de occidente](#), la cultura retrocede y se refugia en los monasterios y escritorios catedralicios, únicos lugares que albergan bibliotecas dignas de tal nombre. Estos eran centros donde se custodiaba la cultura cristiana y los restos de la clásica, al servicio de la religión. Bibliotecas de monasterios como [saint gall](#), [fulda](#), [reichenau](#), [monte casino](#), en Europa o [santo domingo de silos](#), [san millán de la cogolla](#), [sahagún](#) o [santa maría de ripoll](#) en España, se convirtieron en los centros del saber de su tiempo.

A partir de la Baja Edad Media con la creación de las universidades primero y con la invención y difusión de la imprenta después, se crean las nuevas bibliotecas universitarias, al tiempo que el libro alcanza a nuevos sectores de la población.



Vista de la biblioteca Coránica de Chinguetti, [Chinguetti](#), [Mauritania](#).

En Oriente, [Bizancio](#), actuó de nexo de unión con la cultura clásica, que sobrevivió de este modo, influyendo sobre el mundo árabe y eslavo, también sobre la atrasada Europa occidental. Aquí hubo grandes bibliotecas en monasterios y ciudades. El mundo árabe también creó sus bibliotecas ligadas a las mezquitas y centros de enseñanza coránica madrasas. También aquí se crearon algunas de las mayores bibliotecas de su tiempo como la del califa [Al-Mamun](#) en Bagdad o [Abd-al-Rahman III](#) y su hijo Al Hakam II en [Córdoba](#).



Edad Moderna el renacimiento marcado por la invención de la imprenta, creación de Johannes Gutenberg, y las

luchas derivadas de la reforma protestante, vio nacer, gracias a los ideales humanistas, un nuevo modelo de biblioteca principesca. Esta corriente desembocará en la aparición de bibliotecas reales y de la alta nobleza, que merced a los nuevos valores se abren a un público de eruditos y estudiosos. Destacan en el siglo XVI la francesa de Fointaneblau o las creadas en Austria y Baviera. En España destacan la de Hernando de Colón, la de la Universidad Complutense y la de El Escorial, creada por Felipe II, modelo de las posteriores bibliotecas barrocas.

Vista de la bibliothèque de Alençon [Alençon](#), [Francia](#).

En el Siglo XVII se crean grandes bibliotecas eruditas como la Bodleiana en Oxford, la Ambrosiana en Milán o la Mazarina en París, de la que fue bibliotecario [Gabriel Naudé](#) autor de *Advis pour dresser una Bibliothèque*, considerado como el Padre de la Bibliotecología (también conocida como Biblioteconomía).

Durante el Siglo XVIII se crearon la Biblioteca del Museo Británico, antecesora de la [British Library](#) actual y la [Biblioteca Real](#), germen de la [Biblioteca Nacional de España](#). En esta centuria nacen la [Biblioteca Braidense](#), en Milán, y la Real de Lisboa. También en este periodo nacieron las que serían andando el tiempo las Bibliotecas Universitarias de Yale, Harvard y Princeton.

Edad Contemporánea.

Las revoluciones francesas y americana, supusieron el inicio de la extensión por Europa y América de nuevos principios democráticos y el nacimiento de una verdadera voluntad de hacer accesible la cultura y la Educación para todos. En el mundo de las bibliotecas, esto supuso el nacimiento de una fiebre desamortizadora que se extendió por todo el continente y que transfirió a la sociedad un inmenso tesoro bibliográfico procedente de las instituciones del Antiguo Régimen, singularmente la [Iglesia Católica](#). Pese a todo, este deseo de acercar la cultura a toda la sociedad no consiguió hacerse realidad hasta mediados del Siglo XIX, con la aparición en el mundo anglosajón de la [biblioteca pública](#), (public library).

Paulatinamente se fue consolidando la idea de que todos los seres humanos tienen derecho al libre acceso a la información. Sin embargo, siguiendo a Carrión,

se puede afirmar que ante este hecho se establecieron tres corrientes que han determinado el pensamiento bibliotecario del Siglo XX.

1. La concepción europea continental, fuertemente marcada por el peso de los fondos antiguos y con una gran vocación conservadora y bibliófila, que ve a las bibliotecas de investigación como las auténticas bibliotecas. Asigna a las bibliotecas públicas una misión educativa.
2. La concepción anglosajona, muy influida por ideas como el libre acceso a la información, el deseo de lograr su máxima difusión, una activísima cooperación ínter bibliotecaria y la extensión bibliotecaria.
3. La concepción socialista, que ve en la biblioteca un instrumento esencial en la educación, pero también de propaganda y de control ideológico de la sociedad.

A partir de 1989 con la caída del muro de Berlín, el modelo socialista entra en crisis y en la actualidad prácticamente ha desaparecido, salvo algunas excepciones, intentando adaptarse a los nuevos valores democráticos y a continuos recortes presupuestarios. El modelo anglosajón se extendió por todo el mundo durante la segunda mitad del Siglo XX, y ha influido fuertemente en la Biblioteconomía actual, especialmente gracias a las doctrinas de la [IFLA](#) y de la [UNESCO](#), con programas como la [UAP](#) (Universal Availability Of. Publications), [UBC](#) (Universal Bibliografía Control), [PAC](#) (Preservación and Conservación) o [UDT](#) (Universal Dataflow and Telecommunications). La concepción continental pervive todavía ejerciendo una gran influencia sobre las bibliotecas nacionales y en el fondo sobre muchas bibliotecas de investigación y de carácter superior. Además ha influido aportando su carácter educativo a la biblioteca.

Cita ([Gabriel Naudé](#) in *Advis pour dresser une bibliothèque*). “La biblioteca es el lugar del ejercicio público de la razón”.

Biblioteca.

Biblioteca (del [griego](#) βιβλιοθήκη *biblion* = [libro](#) y *thekes* = caja), puede traducirse desde un punto de vista estrictamente etimológico como el lugar donde se guardan los libros.

En la actualidad esta concepción se ha visto hace tiempo superada para pasar a referirse tanto a las colecciones bibliográficas como a las instituciones que las crean y las ponen en servicio para satisfacer las demandas de los usuarios.

Definiciones.

Según la Norma UNE 50113-1:1992 sobre conceptos básicos de información y documentación, el término biblioteca puede definirse en dos sentidos:

1. Cualquier colección organizada de libros y publicaciones en serie impresos u otros tipos de documentos gráficos o audiovisuales disponibles para el préstamo o consulta.
2. Organismo, o parte de él, cuya principal función consiste en construir bibliotecas, mantenerlas, actualizarlas y facilitar el uso de los documentos que precisen los usuarios para satisfacer sus necesidades de información, investigación, educativas o de esparcimiento, contando para ello con un personal especializado.

Según la [ALA](#) (American Library Association), se define la biblioteca como una Colección de material de información organizada para que pueda acceder a ella un grupo de usuarios. Tiene personal encargado de los servicios y programas relacionados con las necesidades de información de los lectores.

La Norma [ISO](#) 2789-1991 (Norma UNE-EN ISO 2789) sobre estadísticas internacionales de bibliotecas, la define como: “Organización o parte de ella cuya principal función consiste en mantener una colección y facilitar, mediante los servicios del personal, el uso de los documentos necesarios para satisfacer las necesidades de información, investigación, educación y ocio de sus lectores.”

Manuel Carrión la define en su Manual de Bibliotecas como “Una colección de libros debidamente organizada para su uso”. Hay que aclarar que Carrión toma el

término libro en un sentido amplio como sinónimo de documento, esto es como soporte de información destinado a ser leído, que contiene una parte del conocimiento social. Esta última precisión excluye a los documentos de archivo, que han sido generados por una persona física o jurídica en el ejercicio de sus funciones y no pertenecen al conocimiento social.

En todas las definiciones distinguimos tres elementos fundamentales:

1. Colección.
2. Organización.
3. Uso.

A estos tres elementos acompaña un cuarto factor, el personal encargado de su gestión y que es pieza clave del conjunto.

Cuando hablamos de colección nos referimos a una realidad heterogénea y en constante evolución. Durante muchos Siglos se limitó a los libros en principio manuscritos, luego impresos. Posteriormente se incorporaron las publicaciones periódicas y otros impresos. Luego material cartográfico, música impresa, elementos gráficos, audiovisuales, microfichas, etcétera. En un paso siguiente se incorporaron los ficheros electrónicos en soportes físicos almacenados en la biblioteca y hoy día gracias al desarrollo de las telecomunicaciones e Internet, las bibliotecas empiezan a tener acceso a documentos que nunca poseerán físicamente, pues se hallan albergados en servidores remotos, a veces en otros continentes. Ello ha dado origen a la aparición de un nuevo concepto, el de [biblioteca digital](#).

Siguiendo al profesor García Gutiérrez, la organización se refiere a la aplicación de un conjunto de técnicas normalizadas ([análisis documental](#)), basadas en unos conocimientos científicos, a un conjunto documental con el objeto de hacerlo más controlable y utilizable en su posterior recuperación.

El uso se identifica con la satisfacción de las necesidades de los usuarios, esto es la obtención del documento o de la información demandada.

De los tres elementos mencionados, la moderna Biblioteconomía hace especial énfasis en el uso, esto es, en los usuarios, por ser la razón de ser de las bibliotecas; ya que los otros dos factores, la colección y su organización existen en función de la satisfacción de sus necesidades informativas. En este sentido observamos como a través de los tiempos el foco de atención ha pasado progresivamente de la colección y conservación, a su organización y luego al uso de la misma.

En 1931 el gran bibliotecario indio [Ranganathan](#) formuló sus cinco Leyes, que resumen a la perfección el espíritu de la moderna [Biblioteconomía](#):

1. Los libros están para usarse.
2. A cada lector su libro.
3. A cada libro su lector.
4. Hay que ahorrar tiempo al lector.
5. La biblioteca es un organismo en crecimiento.

Es un lugar destinado al resguardo de un acervo bibliográfico de diferentes materias María A. Escalona 5100.

2.2.2 Tipología bibliotecaria.

Las bibliotecas se pueden clasificar atendiendo a varios criterios (usuarios, acceso, ámbito geográfico, etcétera). Las clasificaciones más utilizadas son las que proponen la [UNESCO](#) y la [IFLA](#) (International Federation Of. Library Associations).

2.2.2.1 Clasificación UNESCO.

[Bibliotecas Nacionales.](#)

Las denominadas “Bibliotecas Nacionales” representan la cabecera del sistema de los estados. Están financiadas con fondos públicos y cumplen una doble finalidad: proporcionar material bibliográfico de investigación para cualquier disciplina, y conservar y difundir el patrimonio cultural (referente a información registrada a lo largo del tiempo) de cada país. En general, cada Estado tiene una biblioteca que es considerada “Nacional” y cuyos objetivos son los antes

señalados. Por sólo citar algunos casos paradigmáticos, sirvan como ejemplos la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos, la biblioteca Británica, la biblioteca Nacional de España, la biblioteca Nacional de Francia, la biblioteca Nacional de Argentina, la biblioteca Nacional de México, la biblioteca Nacional de Chile, la biblioteca Nacional de Colombia y la biblioteca Nacional de Venezuela.

Bibliotecas universitarias.

Son las bibliotecas de las facultades, escuelas y demás unidades académicas de las universidades y centros de enseñanza superior difieren de las bibliotecas de investigaciones. Están al servicio de sus estudiantes y tienen que apoyar los programas educativos y de investigación de las instituciones en que se encuentran integradas, de las que obtienen por regla general su financiación.

Otras bibliotecas importantes no especializadas: De carácter científico y erudito, ni universitarias ni nacionales. Ej.: Bibliotecas regionales.

Bibliotecas escolares.

Estas complementan los programas de las instituciones a las que pertenecen, aunque también disponen de libros no académicos para fomentar el hábito de la lectura. Muchas cuentan con distintos medios audiovisuales y electrónicos. Su financiación procede de las instituciones escolares en las que están integradas.

Bibliotecas especializadas.

Las bibliotecas especializadas están diseñadas para responder a unas necesidades profesionales concretas. Por ello, suelen depender de empresas, sociedades, organizaciones e instituciones específicas, que proporcionan a sus empleados y clientes estos servicios durante su trabajo. La formación del personal de una biblioteca especializada incluye conocimientos tanto de la materia que cubren sus fondos como de biblioteconomía.

Bibliotecas públicas.

Las bibliotecas públicas pretenden responder a la amplia gama de necesidades que pueden demandar sus usuarios. Además de obras literarias clásicas, sus fondos pueden estar integrados por textos que proporcionan información sobre servicios sociales, obras de referencia, discos, películas y libros recreativos. Muchas de ellas patrocinan, organizan actos culturales complementarios, tales como conferencias, debates, representaciones teatrales, conciertos musicales, proyecciones cinematográficas y exposiciones artísticas. En este sentido, deben ser mencionados los servicios infantiles, sección característica de las bibliotecas públicas que promueve sesiones literarias, procura la existencia de una pequeña biblioteca infantil y en ocasiones, hasta dispone de dependencias con juguetes. Dado que el objetivo de las bibliotecas públicas es satisfacer las necesidades del mayor número posible de ciudadanos, también suelen contar con máquinas de lectura y audición, así como con libros impresos en formatos especiales (por ejemplo con el sistema Braille) para personas que padecen problemas de visión. La financiación de estas bibliotecas procede de los poderes públicos locales.

Algunas de las nuevas formulas de bibliotecas infantiles son el bibliobús y las bebetecas. El bibliobús es una biblioteca móvil que se desplaza periódicamente por diferentes barrios de la ciudad, ofreciendo los servicios bibliotecarios a niños, jóvenes y adultos. Su objetivo es facilitar el acceso a la información, la cultura y el tiempo libre a todos los ciudadanos, sobre todo aquellos que por vivir en núcleos pequeños o dispersos carecen de una biblioteca estable. Las bebetecas se definen como un servicio de atención especial para la pequeña infancia (de 0 a 6 años) que incluye, además de un espacio y un fondo de libros escogidos para satisfacer las necesidades de los más pequeños y de sus padres, el préstamo de estos libros, charlas periódicas sobre su uso y sobre los cuentos, asesoramiento y una atención constante por parte de los profesionales de la biblioteca hacia los usuarios.

Según los diferentes conceptos de Biblioteca, vemos que tan importante es que un centro educativo tenga una biblioteca, en todo el sentido de la palabra, porque según ésta, debe de haber libros y documentos organizados para su uso o para ser leídos, a la vez que deben de satisfacer necesidades de investigación,

científica, educativa y de ocio para fomentar la lectura, a la vez que complementen los programas de estudio, todo esto es lo ideal, pero la realidad, es otra, ya el Centro de Estudio Alberto Berrios Delgadillo lo que contiene es una pseudo Biblioteca, con un espacio mínimo reducido, una desorganización total, libros en caja de cartón, un libro por cada asignatura, la cual ésta no cumple con las normas establecidas de una verdadera biblioteca para el fomento de la lectura y la lecto escritura, esto en la escuela base y las escuelas satélites, que están en peores condiciones, cuando digo en peores condiciones me refiero a que no existen del todo una biblioteca, caso específico escuela Maryknoll. De aquí me surgen algunas interrogante ¿De qué mejores escuelas, maestros y educación habla el Ministro de Educación de este gobierno, cuando existen situaciones como esta?

2.2.3 Organización de la Biblioteca.

La organización de la biblioteca, se rige por reglas, códigos, lenguajes, etcétera, que normalizan las operaciones dirigidas a: **A. Procesamiento. B. Almacenamiento. C. Recuperación** de documentos para acceder a la información.

A. PROCESAMIENTO.

La catalogación, indización y categorización, son frases de un proceso analítico-sintético, tendiente a la descripción y análisis de los documentos con el fin de identificarlos, agruparlos sistemáticamente conforme a su contenido y facilitar su accesibilidad.

- **Catalogación.**

La catalogación tiene por objeto describir las características sobresalientes de un documento para su identificación se fundamenta en las Reglas de **Catalogación Aglo-Americanas**, que están diseñadas para ser usadas en la elaboración de catálogos y otras listas de bibliotecas.

La descripción, se basa en la estructura de la **descripción Bibliográfica Internacional Estándar para Monografías (ISBD-M)** que tiene el propósito de

normalizar la catalogación. Prescribiendo un orden en el arreglo de los datos bibliográficos y una puntuación para facilitar el intercambio internacional de la información bibliográfica.

- **Indización.**

Es el proceso de describir el contenido temático de un documento, con el propósito de facilitar la recuperación de información.

La indización comprende básicamente las fases de análisis de contenido, traducción de los conceptos y registro de datos.

- **Análisis de contenido.**

Es la fase fundamental del proceso, consiste en identificar los conceptos que representan de manera exhaustiva, pertinente y específica el contenido temático del documento.

Se basa en el examen de las partes más significativas del documento (Título, índice, contenido, introducción, prefacio, etcétera).

- **Traducción de conceptos.**

En esta fase los conceptos seleccionados deben ser traducidos al lenguaje de indización.

- **Categorización**

Es la asignación del código de la categoría correspondiente al tema principal del documento, tiene por objeto el agrupar sistemáticamente todos los documentos conforme a su contenido temático para facilitar su accesibilidad. Es uso del **Esquema de Categorías de Materias de AGRIS/CARIS** y el **Tesoro Agrícola Multilingüe AGROVOC**, permiten expresar en forma concreta y precisa el tema que trata un documento.

- **Fichaje**

Producto del procesamiento, es la ficha catálogo gráfica, que constituye la unidad del catálogo y contiene los siguientes datos:

- **Signatura topográfica**

Está compuesta por el símbolo dado por el sistema de clasificación para determinada materia (el esquema de categorías de materias de AGRIS/CARIS utiliza una simbología alfanumérica constituida por una letra mayúscula y dos dígitos), y por el número de autor dado por tablas especiales (Cutter, Málaga), en caso de no poseer esas tablas puede utilizar la siguiente:

A	B	C	=	1
D	E	F	=	2
G	H	I	=	3
J	K	L	=	4
M	N	Ñ	=	5
O	P	Q	=	6
R	S	T	=	7
U	V	W	=	8
X	Y	Z	=	9

Al aplicar esta tabla, se escribe debajo del símbolo de clasificación, la primera letra del apellido del autor, y las tres letras siguientes se reemplazan con los números correspondientes:

Ej. Domínguez D653 Tirado T371

A signatura topográfica cumple la función de indicar la ubicación del documento en la estantería.

Encabezamiento de autor. El autor es la persona o entidad responsable del contenido intelectual de una obra.

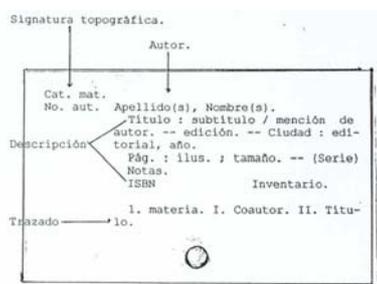
Descripción. La descripción de la ficha está constituida por las siguientes áreas:

1. Título y mención del autor. 2. Mención de edición (excepto la primera). 3. Pie de imprenta (ciudad, editor y año). 4. Colación (paginación ilustraciones,

tamaño). 5. Serie. 6. Notas. 7. ISBN (número internacional normalizado) y encuadernación y precio.

Trazado. Es la relación de los encabezamientos secundarios bajo los cuales el documento está representado en el catálogo. Los encabezamientos pueden ser de materia, autor, título, etcétera.

- **Redacción de la ficha y puntuación prescrita**



Juego de fichas. Para cada documento procesado, se elabora un juego de fichas, que representan al documento en el catálogo por su autor, materia, título, etcétera.

La ficha del autor, es la principal, comprende la descripción del documento, incluyendo la signatura topográfica y trazado de los encabezamientos.

Las fichas secundarias, (copia de la principal), tienen la función de representar al documento en el catálogo por su materia, título, etcétera. Se diferencia de la ficha principal por presentar el encabezamiento en la primera línea.

El encabezamiento de materia se coloca todo en letras mayúsculas.

- **Preparación física de los documentos.**

Fase complementaria de los procesos técnicos, es la preparación física de los documentos para su incorporación al fondo, documenta para su uso, el proceso comprende:

Sellado: consiste en imprimir el sello **cuadrado** con los datos administrativos, que legitiman la propiedad de la biblioteca, al reverso de la tapa y el sello largo identificativo de la biblioteca en los bordes laterales visibles.

Bolsillo: para dar cabida a las fichas de control de préstamos, colocado al reverso de la tapa posterior.

Rotulación: las etiquetas o rótulos con la signatura topográfica, debe pegarse en la parte inferior del lomo, a unos seis (6) centímetros del borde inferior; ello le da uniformidad y permite igual nivel visual.

B. ALMACENAMIENTO.

Concluido el procesamiento, se procede al almacenamiento, que comprende un aspecto pasivo, constituido por la ubicación de los documentos en los estantes y un aspecto activo apoyado en el catálogo.

- **Ubicación de los documentos en los estantes.**

Los documentos se almacenan en los estantes, agrupados por su contenido temático y un lugar específico de acuerdo con la signatura topográfica.

Con relación a plantas y animales útiles para evitar la dispersión de los documentos, pueden almacenarse en las áreas.

C. RECUPERACIÓN.

El procesamiento y almacenamiento, están dirigidos a la organización de los documentos para su posterior recuperación y acceso a la información.

Para acceder a la información, el paso inicial debe ser la consulta del catálogo,

que tiene el rol de informar sobre identificación, contenido y ubicación de los documentos, a través de la ficha catálogo gráfica.

Internacionales dentro de un ambiente de excelencia, calidad en servicios y productos.

Anteriormente hablamos de la existencia de una biblioteca y las funciones de la misma, pero creo que no basta solamente con echar una mirada a unos aspectos de este problema, ya que también, en la escuela Alberto Berrios de la comunidad de Chacra Seca, carece de una bibliotecaria graduada, la que existe es una docente que por razones de salud la ubicaron en este puesto, pero que carece de los conocimientos científicos de una bibliotecóloga y por ende del procesamiento y almacenamiento, que están dirigidos a la organización de documentos, el trabajo que ejerce ésta lo realiza de manera mecánica (anotando en un cuaderno los libros que presta y los nombres de los estudiantes).



Organigrama



2.3 La Computación en la Educación.

2.3.1 Origen y evolución de las computadoras.

El término *computador* originalmente se destinó a cualquier dispositivo que pudiera ayudar a realizar el proceso de calcular. En este sentido, una

computadora es tanto el ábaco, como la máquina sumadora mecánica, sin embargo, la aceptación moderna del término se refiere a equipos electrónicos que se emplean no sólo como auxiliares en los procesos de cálculo aritmético, sino de manera más general en el tratamiento de información, ya sea que ésta se presente en forma numérica, simbólica, gráfica, acústica, óptica o en cualquier otro formato.

Desde un punto de vista puramente funcional, las computadoras son dispositivos electrónicos diseñados expresamente para aceptar y guardar datos, procesarlos o producir resultados bajo la dirección de una lista de instrucciones. Entonces, al hablar de los computadores electrónicos, es importante no olvidar que el equipo por sí sólo, no puede operar.

El hombre ha necesitado crear, a través del tiempo, dispositivos que le permitan automatizar los cálculos matemáticos y la elaboración de registros; muestra de ello es la invención y creación del ábaco.

En el Siglo I, los hindúes introducen la representación simbólica de los números, así como su valor posicional y el concepto del cero. Este sistema pasa a diferentes pueblos y llega a Europa a través de los árabes, con las operaciones fundamentales potencias y raíces.

1614, John Napier (escocés) desarrolla una forma simplificada para realizar la multiplicación, la división, las Potencias y las raíces en forma de simples sumas y restas: los logaritmos.

1623, Francisco Bacon, de nacionalidad inglesa, utiliza por primera vez la aritmética con base 2, que es el sistema numérico en que se basa el funcionamiento de las computadoras.

1642, Blaise Pascal construye la primera calculadora mecánica, cuyo funcionamiento es semejante al ábaco.

1804, el telar de Joseph Jacquard, afecta directamente el desarrollo de los instrumentos de cálculo. Originalmente se utilizó en los talleres para ejecutar diferentes patrones de tejido a base de *tarjetas Perforadas*.

1820, Charles Babare (padre de las computadoras), se plantea la construcción de una máquina analítica Universal, la cual no fue posible por la complejidad mecánica que representaba, sin embargo la concepción de su máquina se comprueba en el Siglo XX y su diseño conceptual es utilizado actualmente para fabricar las computadoras.

1906, Lee de Forest descubre la válvula de vacío, que da paso a las primeras computadoras electrónicas.

1944, el sueño de Babbage se hace realidad cuando se construye la primera computadora llamada Mark I. El proyecto fue dirigido por Howard H. Aiken y realizado por la IBM (International Business Machines).

La primera computadora electrónica comercial, la UNIVAC I, fue también la Primera capaz de procesar información numérica y textual. Diseñada por J. Presper Eckert y John Mauchly, cuya empresa se integró posteriormente en Remington Rand, la máquina marcó el inicio de la era informática.

2.4 La tecnología en la Educación.

2.4.1 Tecnología educativa.

La tecnología es una manera sistemática de diseñar, llevar acabo y evaluar todo proceso de Aprendizaje - Enseñanza en términos de objetivos específicos, basados en la investigación del aprendizaje y la comunicación humana, empleando una combinación de recursos humanos y materiales para conseguir un aprendizaje más efectivo. (Pons, 1994).

Es aquella que reflexiona sobre la aplicación de la técnica a la resolución de problemas educativos, justificada en la ciencia vigente en cada momento histórico. Enfatiza el control del sistema de Enseñanza - Aprendizaje como

aspecto central y garantía de calidad, a la vez que entiende que las opciones más importantes están relacionadas con el tipo de técnica que conviene y cómo incorporarla adecuadamente (Sarramona, 1994). O estudio científico de las prácticas educativas, técnica-práctica fundada en el conocimiento científico, dado que la tecnología pretende borrar esa distancia entre la eficacia infundada y el saber científico, al servir de puente entre la técnica y la ciencia. (Quesada, 1990).

Por todo lo anterior podríamos concluir que la tecnología educativa, al igual que la didáctica, se preocupa por las prácticas de la enseñanza, pero a diferencia de ésta, incluye entre sus preocupaciones, el análisis de la teoría de la comunicación y de los nuevos desarrollos tecnológicos.

Tanto la palabra *técnica* como el término *tecnología* tienen la misma raíz, el verbo griego *tictēin*, que significa crear, producir. (Liddell and Scott Greek-English Lexicon, 1969).

Para la mentalidad moderna, la técnica es simplemente el conjunto de materias primas, herramientas, máquinas y mecanismos que se precisan para producir un objeto utilizable. El juicio definitivo del valor de una técnica es operativo: se basa en la eficiencia, habilidad y costo (Bookchin, 1993).

2.5 Tecnología Educativa y Calidad de la Enseñanza.

El concepto de *Tecnología educativa*, surgió por el decenio de 1950, vocablo en lengua inglesa para denominar dos fenómenos, uno que hacía referencia al impacto de los diversos descubrimientos tecnológicos en la educación, es decir, la utilización de esas invenciones, procesos o artefactos en el campo de la enseñanza y otro que apareció aparejado al mismo vocablo, que pretendía haber llegado el momento de establecer *la tecnología* que hiciera posible educar.

La tecnología puede ser considerada como un lenguaje que expresa la capacidad del ser humano para utilizar y combinar articuladamente procedimientos y medios que les permiten resolver sistemáticamente problemas a los que se enfrenta. En

este sentido, la tecnología educativa es el lenguaje que tiene que ver directamente con la solución de los problemas educativos o que tienen relación con ellos.

La tecnología como lenguaje sigue procesos de producción y reproducción. Cuando un ser humano tiene una vivencia, por la capacidad reflexiva que sólo él posee, se producen en su interior procesos de objetivación de esa misma experiencia; la objetivación tiende a expresar algo de esa vivencia.

La tecnología concreta, al igual que todo lenguaje, se aprende fundamentalmente por imitación, es decir existe un proceso inicialmente pasivo en el que la concatenación de acciones se va articulando para llegar a posibilitar la aplicación activa, de la misma se forma cuando el dominio de una situación específica exige el uso de aparatos o instrumentos ya elaborados, resulta fácil adecuar ese uso contextualmente, sin que el aparato como tal se convierta en el eje de la actividad, ni en el condicionar del sentido de la acción, para que la tecnología actúe en el terreno educativo, debe hacerlo primeramente en el proceso de aprendizaje, Se trata de vincular las teorías, metodologías, instrumentos, medios, estrategias y procedimientos, con los contenidos de aprendizaje y con las actividades que debe llevar a cabo el educando, partiendo en todo momento de sus conocimientos previos en el que hubiese sido inscrito.

La educación es de calidad cuando se logra que todo individuo egresado de cualquier nivel, sea competente para el auto didactismo, el ejercicio del pensamiento crítico, creativo, solidario y sepa a la vez, aprovechar los avances científicos y tecnológicos. (Benavides, 1990).

La calidad de la enseñanza, difiere de la educación. La calidad de la enseñanza se refiere a la validez de los procedimientos utilizados por el docente para activamente exponer, proponer o explicar un conjunto de contenidos que supuestamente deben ser aprehendidos por los estudiantes. Desde hace tiempo, se ha asumido que el énfasis de la acción educativa ha de ponerse en el aprendizaje por encima de la enseñanza y que por lo tanto, el papel del maestro consiste sobre todo en poner a los estudiantes en situación de aprendizaje.

Mientras que la calidad de la educación, es el proceso educativo en su totalidad, poniendo énfasis en los procesos de aprendizaje, en sus repercusiones, en la vida individual y social de los educandos. Es entonces de mayor relevancia la relación de la tecnología educativa con la calidad de la educación, que la calidad de la enseñanza, por lo que se considera que la educación es de calidad:

- Cuando promueve aprendizajes significativos en el ámbito de los valores, los métodos de pensamiento y acción.
- Cuando a través de procesos educativos se inserta a las personas en movimientos de educación permanente, que refuerzan el pensamiento crítico y auto evaluación. En suma, cuando se logra que todo individuo egresado de cualquier nivel educativo sea competente para el auto didactismo, el ejercicio del pensamiento crítico, creativo, y sepa, a la vez aprovechar los avances científicos y tecnológicos, integrados a su cultura y adaptados a sus hábitos, conocimientos y destrezas al cambio de las diversas técnicas modernas. (1990).

2.6 Telemática y Educación.

De las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, la telemática en la actualidad es la que tiene más auge y promueve no sólo modificaciones en todas las ramas de la economía, sino también podríamos decirse que ha inaugurado la cuarta rama económica, cuya materia prima es la información. Este nuevo medio tecnológico ha permitido superar las distancias, el tiempo, los costos de traslado y por lo tanto, ha posibilitado en muchos casos, el acceso a fuentes de información y de relaciones anteriormente casi inimaginables.

La telemática es el producto compartido del desarrollo que han logrado las *telecomunicaciones* y la *informática*; de allí su nombre.

La telemática permite acceder a servicios de información, comunicaciones y de transacciones. Los servicios telemáticos de nuestro país que están destinados exclusivamente a la educación son de reciente formación y aún en vías de crecimiento, si se considera el tipo y la cantidad de información que contienen, los

escasos presupuestos con los que se cuenta, la cantidad de usuarios que los utilizan, el tipo de uso que hasta el momento se les ha dado, la poca información, escasa capacitación de los directivos, los docentes y los alumnos en el uso de estos medios, (Litwin, 1995).

La integración de los medios tecnológicos en la educación propicia pugna entre el maestro y la tecnología, pues se piensa que ha llegado el momento de que ésta desplazará al profesor; olvidando la importancia del maestro como mediador pedagógico y transmisor de valores de autoestima en sus alumnos.

2.7 La Computación Aplicada a la Educación.

Desde el Siglo XIX hasta la actualidad las principales innovaciones pedagógicas son las que se han producido en la filosofía educativa, la psicología del aprendizaje y la tecnología educativa. Muestra de ello es la introducción de las computadoras en la educación, aplicando teoría y praxis educativas en forma más dinámica que otras innovaciones.

2.7.1 Programa de Red Escolar.

La Red Escolar es una comunidad formada por alumnos, profesores, padres de familia y cuerpos directivos que se comunican a través de una red de cómputo enlazada a Internet. Su objetivo principal es apoyar la Educación Básica, para elevar la calidad del aprendizaje. La diferencia fundamental estriba en las estrategias de comunicación y socialización del conocimiento.

2.7.2 Programa Intel Educar para el Futuro.

El Programa Intel Educar para el Futuro, es una iniciativa de capacitación dirigida a docentes al servicio, con el propósito de prepararlos en el desarrollo de ambientes de Aprendizaje significativos y constructivos, que integren la tecnología informática como un recurso facilitador de aprendizajes y no como un fin en sí misma, fortaleciendo las adquisiciones de los alumnos y de los educadores.

El objetivo principal de dicho programa, no es informatizar a los docentes, sino prepararlos para aplicar el uso de la computadora al currículo existente como un instrumento de producción, para imaginar y diseñar ambientes de aprendizaje concretos que pongan en marcha procesos activos de construcción de saberes.

2.8 La Computación en la Educación.

El acelerado desarrollo de la ciencia y la tecnología, provoca la obsolescencia rápida de gran parte del conocimiento y de la preparación adquirida. Por lo tanto, la educación tenderá a disminuir la cantidad de información a cambio de reforzar valores y actitudes que permitan a los educandos su mejor desarrollo y desempeño, así como a concentrarse en los métodos y prácticas que les faciliten aprender por sí mismos (modelo autogestivo). Como consecuencia de ese fenómeno, otra concepción habrá de cambiar; hasta ahora la educación ha sido un asunto primordialmente de la niñez y de la juventud, en adelante lo será durante toda la vida. Por lo que se deberá estimular la conciencia de su necesidad y crear los mecanismos para institucionalizar la educación permanentemente a gran escala. (Programa de Desarrollo Educativo, 1995).

2.9 Los Programas de Actualización y Capacitación.

Una de las características del hombre es, dudar de lo que aprende en cada época, independientemente del contexto histórico y del grado de desarrollo alcanzado, los grandes inventos han sido puestos en tela de juicio. Evidentemente la computación electrónica no constituye la excepción, pero con una variante: nadie duda de su eficiencia, nadie cuestiona su potencial y la magnitud de sus efectos, ya no existe controversia ni asombro, existe la búsqueda incesante de distintas formas de introducir esta invención en todos los campos de la ciencia.

Constituyéndose el proceso educativo, en un campo inmenso para la aplicación de la computación, ya que el proceso Enseñanza - Aprendizaje no se reduce sólo a las relaciones directas entre educador y educando, sino al conjunto de acciones hacia el desarrollo y realización plena del sujeto que aprende.

Esta forma de comprender el trabajo escolar, aunado a los avances de la computación electrónica, ha permitido construir alternativas educativas que impongan un desafío y que impliquen romper los esquemas clásicos (ILCE-SEP, 1986).

2.10 La Enseñanza asistida por Computadora.

La computadora como recurso didáctico con sus programas, ocupan el papel de un elemento del proceso Enseñanza – Aprendizaje, como medio para mejorar la cognición, en que ambos componentes se tornen en objetos con los que se aprenda a aprender, reconociendo así a la computadora como un recurso didáctico en dos orientaciones principalmente: como herramienta de aprendizaje y como auxiliar del docente.

2.11 La Computadora en el Aula.

La utilización de la computadora en el salón de clases puede ofrecer resultados muy diferentes; posiblemente enriquecer el interés, la capacidad, el logro de aprendizajes, la concepción del proceso que se sigue para aprender y para describir nuevas soluciones, nuevas situaciones y problemas; el desarrollo de la motivación para experimentar, la adopción de actividades ante los errores, la cooperación para realizar proyectos y compartir experiencias, el desarrollo de la confianza y la seguridad en lo que se sabe y lo que se puede hacer.

A profesores y estudiantes les corresponde un papel activo e irremplazable, en donde ambos comparten responsabilidades en el proceso de Enseñanza Aprendizaje.

Esto implica que el profesor ejerza un rol de facilitador del aprendizaje, orientador, guía o mediador y sea quien provea al estudiante de los recursos necesarios para que se logre la adquisición de aprendizajes significativos. Los resultados educativos, desde esta óptica, incidirán en los procesos de adquisición de habilidades que le permitan al educando conocer herramientas válidas para transferirlas a situaciones reales de la vida cotidiana.

2.12 Uso de la Computadora como apoyo Didáctico.

Debe considerarse el empleo de la computadora en el aula como una opción más para que el grupo y el profesor socialicen las ideas sustantivas, y como grupo en general expresen sus inquietudes, dudas y experiencias; el profesor interactuará directamente con el grupo y la computadora, mientras los alumnos se relacionan indirectamente con el recurso, pero directamente entre sí.

2.13 La Computación en el Aula y la Participación del Maestro.

Resulta innegable que los docentes, a pesar de la época en que vivimos y las demandas de la sociedad actual y futura, permanecemos y hemos permanecido al margen de la explotación de los recursos que la tecnología nos ofrece; ya sea por el perfil académico de formación, o bien, por la falta de recursos económicos que nos impide aspirar a la adquisición de un equipo de cómputo.

Todo ello, sin ignorar que la apatía (resultado tal vez de los factores antes expuestos) y nuestros propios esquemas mentales juegan finalmente un papel preponderante para permanecer en un nivel alarmante de ignorancia (analfabetismo tecnológico), que nos lleva a ser resistente al trabajo con estas nuevas herramientas.

Ante tal situación, no debemos olvidar que, para las generaciones actuales y futuras, no existen temores tecnológicos y han aprendido con facilidad y destreza, el uso de ingenios tecnológicos, resultando para ellos algo cotidiano como en su momento lo han sido la televisión o los propios videojuegos. Sólo que esta vez se encuentran ante una opción que abre para los niños y los jóvenes una infinita gama de saberes y habilidades que adoptan con una *fluidez tecnológica escalofriante*, (Papert, 1996) y nos hace aparecer como adultos ignorantes e incapaces ante nuestros educandos al no aprovecharlas en nuestra labor educativa cotidiana, como un recurso más dentro de los procesos didácticos y de investigación.

El desarrollo al que podemos aspirar a finales del siglo XX exige cambios profundos en los comportamientos que sólo puede ser producto de la educación. En consecuencia la educación como factor estratégico de desarrollo, tiene que hacer posible asumir modos de vida superiores que permitan el aprovechamiento de las oportunidades que ha abierto la ciencia, la tecnología y la cultura de nuestra época.

2.14 El Personal Docente y no Docente en las Nuevas Tecnologías de la información.

Aunque en la vida diaria interactuamos con algunos medios o sistemas computarizados, como los cajeros automáticos de los bancos, los juegos electrónicos, el vídeo programable, etcétera, muchas veces nos atemoriza pensar en tener que manejar una computadora.

Los temores tienen orígenes objetivos y subjetivos. Podemos mencionar factores objetivos tales como la amenaza de ser reemplazado en el puesto de trabajo o ser controlado de forma más eficaz por quienes tienen el poder. Entre los factores subjetivos, no menos importantes, el temor a lo desconocido, recelos frente al cambio en las reglas del juego, percepción de *quedarse atrás*, la falta de control sobre la máquinas, etcétera.

En el otro extremo están quienes brindan toda su confianza a las computadoras o las utilizan como medio de legitimación de los resultados obtenidos. En ambos casos se les asigna a las computadoras un lugar de poder independiente del hombre. Nuestro propio lenguaje muchas veces delata la mitificación que hacemos de la máquina, cuando decimos que *piensa, voy a preguntarle a la compu, la máquina es inteligente*. Le atribuimos a la computadora características que son propias del ser humano.

Saber manejar la computadora y utilizar distintos elementos (procesadores de textos, bases de datos, plantillas de cálculo] y *software*, constituyen un conjunto de saberes técnicos y habilidades importantes; sin embargo, no significa necesariamente que se esté capacitado para poder realizar la tarea docente de

manera autónoma. Para poder realizar una buena práctica de enseñanza deberíamos acompañar nuestros conocimientos técnicos del medio tecnológico con el análisis de los supuestos que prevalecen en nuestras propias creencias, pre - concepciones y prácticas dentro del contexto social, cultural en el que se inserte nuestro trabajo docente.

Hoy, el concepto de *analfabeta* no sólo abarca a personas que no saben leer, escribir, ni las operaciones aritméticas básicas, sino que se amplía para incluir además, a quienes no están capacitados para resolver los problemas cotidianos y no pueden adaptarse a las diferentes situaciones.

Desde una perspectiva democrática y pluralista, la educación básica, la capacitación y la formación en general, no sólo deben tener como objetivo la información científica - técnica, sino que deben confrontar las acciones propias de la capacitación tradicional y transferirlas por aquellas que fomenten el desarrollo de aptitudes y actitudes apropiadas para remitir la adaptación y la permanencia en los estándares de calidad, además de la formación de sujetos críticos y reflexivos para poder poner en entredicho los mitos, creencias que estructuran sus percepciones y experiencias, (Giroux, 1990).

Desde este punto de vista, el nuevo *analfabeta* no sólo es quien no es capaz de aprender a aprender, o el que no sabe adaptarse a los cambios, sino también, aquel que no puede reconsiderar sus propios errores o aciertos, ni reflexionar sobre sus propias acciones, experiencias y creencias, (Ligouri, 1995).

2.15 Informática Educativa.

Definir qué es la informática educativa implica la comprensión y caracterización del ámbito educativo informático y de la sociedad actual. Esto es la informática no es una realidad unitaria y su definición implicaría englobar las definiciones correspondientes a una variedad de estratos e intereses que se distinguen necesariamente. Es así que podemos considerar cuatro clasificaciones distintas de la informática:

La informática como ciencia, la informática en la industria, la informática en los negocios y la informática en la educación.

Si aplicamos a la informática que afecta a la escuela y a la educación, es propio hablar de la computadora como instrumento privilegiado de aprendizaje y, también, afirmar que su tecnología incorpora, como valor que debe descubrirse, la metodología de la información (Ruiz-Velasco, 1998).

2.16 Robótica pedagógica.

Desde hace mucho tiempo, las leyendas y los mitos hablan de la fabricación de objetos similares al ser humano construido y nombrado de diferentes maneras. Es hasta 1921 que Karel Capek en su obra de teatro *Los Robots Universales de Rossum* introdujo el término *robot*, etimología de la palabra *rabota* que en lengua checoeslovaca significa *trabajo forzado...* (1998).

A partir de 1975, aparece la primera utilización de la robótica con fines pedagógicos. Un objetivo tecnológico primordial de la robótica pedagógica es, mediante un uso pedagógico de la computadora, la generación de entornos tecnológicos que permitan a los estudiantes la integración de distintas áreas del conocimiento para la adquisición de habilidades generales y de nociones científicas.

La robótica pedagógica se inscribe en una teoría cognoscitivista de la Enseñanza Aprendizaje.

El aprendizaje se estudia, en tanto que el proceso constructivista, doblemente activo demanda al estudiante a actuar desde el punto de vista tanto intelectual como motriz.

2.17 Ministerio de Educación.

División de Tecnología Educativa, Centro Cívico Camilo Ortega, Módulo "S"

Planta Alta

TEL/fax: 22650144

... ¡y ahora vamos por la Calidad!

MINED 2008

Ministerio de Educación

División General de Currículo y Desarrollo Tecnológico

División de Tecnología Educativa

Sugerencias para el uso Pedagógico de las Tecnologías de

La Información y Comunicación TIC

SERIE EDUCATIVA: “EDUCACIÓN GRATUITA Y DE CALIDAD, DERECHO HUMANO FUNDAMENTAL DE LOS Y LAS NICARAGUENSES”

Managua, Nicaragua.

Año 2008.

Estimados (as) Docentes:

El Ministerio de Educación, a través de la División General de Currículo y Desarrollo tecnológico, específicamente de la división de tecnología educativa, pone a su disposición sugerencias para el uso pedagógico de las tecnologías de la Información y comunicación (TIC) en su quehacer docente, a fin de que sean retomadas en aquellos contenidos que se consideren necesarios para ser abordados con el apoyo de estos medios.

Cabe mencionar que estas sugerencias contribuirán a enriquecer los documentos curriculares y por ende el proceso educativo, al desarrollar competencias orientadas al aprendizaje activo y permanente, propiciando en las y los estudiantes, la investigación, observación, descubrimiento, reflexión, resolución de problemas, actitud crítica, en ambientes de aprendizaje motivadores.

Las tecnologías pueden apoyarnos a profundizar paradigmas innovadores donde el o la docente promueve el aprendizaje y trabajo colaborativo preparando a nuestros estudiantes con competencias necesarias e impostergables en la sociedad actual, basada en el conocimiento.

Cabe señalar que los recursos TIC sugeridos en los programas de estudios, así como todos los documentos curriculares se encuentran disponibles en el Portal Educativo Nicaragua Educa, del Ministerio de Educación.

Estimados (as) docentes, esperamos que las siguientes sugerencias sean de gran utilidad en su práctica pedagógica, teniendo presente que el éxito en el desarrollo de los contenidos apoyados con las tecnologías de la información y comunicación, dependerá en gran medida de la planificación docente, de su creatividad e innovación para incorporar este nuevo medio en la cotidianeidad escolar.

Fundamentación:

El sustento de este trabajo, se encuentra en las Políticas Educativas y la Política Nacional de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la Educación Básica y Media, componente de Diseño Curricular y Contenidos, así como en el Componente de Formación y Capacitación de los Recursos Humanos.

Los nuevos Programas y Planes de Estudios de las TIC han sido incorporados como un Eje transversal del currículo, además de ser un recurso innovador como herramienta de Enseñanza - Aprendizaje. En el quehacer educativo tradicional se ha considerado a las TIC como una herramienta de apoyo y consolidación en el tratamiento de los contenidos, limitando su verdadera utilidad para la labor docente y el aprendizaje de los y las estudiantes.

En las nuevas estrategias de aprendizaje centradas en el estudiante, las TIC han demostrado ser relevantes en el fortalecimiento de actitudes colaborativas, creativas, innovadoras, reflexivas, críticas y de investigación.

Algunas de las formas de uso de las TIC como recurso en la escuela son:

Modernización e Innovación de la práctica docente: Docentes y estudiantes pueden aprovechar la creciente oferta en calidad y cantidad de recursos tecnológicos como material didáctico que enriquecen la práctica docente y faciliten el proceso de Enseñanza - Aprendizaje.

Modernización de la gestión escolar: Los docentes y personal administrativo, pueden aprovechar las tecnologías para modernizar su quehacer haciendo más

eficiente y profesional sus tareas administrativas (registros académicos y estadísticos, evaluaciones formativas y sumativas, comunicaciones formales, etcétera).

Al utilizar las TIC en el ámbito educativo, las y los docentes deben sensibilizar a sus estudiantes y padres de familias para hacer un uso adecuado que contribuya con la construcción de aprendizajes, por lo que se sugiere:

Promover actitudes positivas y valores para el uso adecuado de las Tecnologías de la Información y Comunicación, estableciendo una política de uso apropiado sobre estos recursos.

Garantizar constantemente el seguimiento por parte del docente para evitar la distracción de los estudiantes.

Promover el uso de los medios como la televisión, radio u otro, al alcance de los estudiantes, con una orientación educativa.

Retomando lo anterior, así como las sugerencias obtenidas en la Consulta Nacional del currículo y las experiencias de diferentes Ministerios de Educación de países de la región, que implementan las TIC de manera satisfactoria, se pretende que las presentes sugerencias contribuyan a mejorar sus labores como educador(a).

Materiales Didácticos Digitales.

Procesadores de Textos.

Muchas personas relacionan los procesadores de textos con una hoja o cuaderno de trabajo, que les permite editar, corregir, insertar imágenes, gráficos, etcétera. En un documento determinado.

Entre los procesadores de textos más conocidos se encuentran: Microsoft Word, Bloc de notas y WordPad, sin embargo su uso estará sujeto a los estándares emitidos y aprobados por la instancia del Sector Público que faculte la Ley N° 290, su reglamento y reformas.

En el ámbito educativo, las y los docentes pueden utilizar los procesadores mencionados para fortalecer sus competencias y la de sus estudiantes en las diferentes actividades de su labor pedagógica.

Cabe mencionar que la creatividad del uso como apoyo a las diferentes áreas y disciplinas del currículo dependerá de la apropiación de cada docente.

A continuación se presentan algunas sugerencias de actividades para el quehacer educativo con el procesador de texto:

- Reelabora un mapa semántico de un tema social haciendo uso de auto formas.
- Elabora un informe sobre una nota periodística nacional utilizando columna, imágenes y la herramienta de Ortografía y gramática.
- Representa ecuaciones lineales o cuadráticas, utilizando la herramienta ecuación, del procesador de texto.
- Elabora un conjunto de imágenes sobre un tema de importancia en la comunidad.
- Elabora un glosario de referencias usando hipervínculos.
- Elabora una tabla de contenidos y sub. contenidos de un tema determinado.
- Elabora un documento sobre las festividades de su comunidad, y con la herramienta de revisar y control de cambios, en grupo, realiza las correcciones al trabajo de tus compañeros, recuerda revisar ortografía, sinónimos y gramática.
- Envía por correo electrónico una carta de presentación, primero elabora la carta en el procesador de texto y corrige ortografía y gramática y luego copia y pega al cuerpo del correo la misma.
- Transcriba una leyenda de tu comunidad, utilizando imágenes, formato de texto, letra capital, fondo e hipervínculo, guárdala como

página Web completa y compártala con tus compañeros y compañeras de clase.

- Elabora un ejercicio de encontrar una imagen determinada, uniendo con una línea los números, haciendo uso de la herramienta de dibujo de mano alzada.

Según como se utilicen en los procesos de Enseñanza - Aprendizaje, el software educativo en general, puede realizar diversas funciones, entre ellas se destacan las siguientes:

Proporcionar información: Todo software educativo proporciona explícitamente información (textos, vídeos, imágenes) sobre la realidad.

Guiar el aprendizaje (instruir). Ayudan a organizar la información, a relacionar conocimientos, a crear nuevos conocimientos y aplicarlos.

Desarrollar habilidades (entrenar), permiten al estudiante reforzar conocimientos adquiridos con anterioridad, llevando un control de los errores y retroalimentación positiva.

Motivar: Despertar y mantener el interés. Un buen material didáctico siempre debe resultar motivador para las y los estudiantes.

Evaluar los conocimientos, las habilidades que se tienen: realiza una evaluación y retroalimentación adecuada, llevando el control de avance del estudiante.

Corrección de los errores de las y los estudiantes: A veces se realiza de manera explícita (como en el caso de los materiales multimedia que tutorean las actuaciones de los usuarios), y en otros casos resulta implícita, ya que es el propio estudiante quien percibe sus errores (como sucede por ejemplo, cuando interactúa con una simulación).

Proporcionar simulaciones: Ofrecen entornos para la observación, la exploración, y apoyo en la experimentación.

Por ejemplo: la simulación de circuitos eléctricos, funcionamiento del Sistema Solar, reproducción celular y proceso de la fotosíntesis.

En la sección Docente del Portal Educativo Nicaragua Educa, apartado recursos, organizados por área (Física), encontrará algunos sitios sugeridos.

Proporcionar entornos para la expresión y creación: los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los estudiantes, mantener su interés y cuando sea necesario profundizar en ciertos contenidos para una mejor comprensión.

Cabe mencionar que es necesario que la o el docente conozca la clasificación de los software educativo, de esta manera seleccionará aquel que le permita alcanzar el objetivo educativo deseado.

2.18 HIPÓTESIS.

En base a la situación educativa del instituto Alberto Berrios Delgadillo de la comunidad rural de Chacra seca y la poca ayuda que recibe por parte del MINED, el Centro de Recursos de Aprendizaje: Creación de Ludo teca, Dotación a Biblioteca y Reactivación de la sala de Cómputo, dotará de recursos de acompañamiento a los objetivos del proyecto Curricular de Centro, creando hábitos de lecturas, estimulando las capacidades creativas de aprendizajes, así como el desarrollo de conocimientos, habilidades, destrezas, proporcionando a la vez un contexto estimulante a la comunidad educativa de las Chacra seca.

2.19 MARCO CONTEXTUAL.

El instituto “Alberto Berrios Delgadillo” es una escuela base del NERPE DE Chacra Seca, su ubicación es, del laboratorio Divina 12 Km. al este y 100 metros al norte, sector “Pedro Arauz Palacios” alrededor cuenta con 13 escuelas satélites las cuales son:

1. Escuela Hermandad Maricknoll; Santa Lucia Ermita Chacra Seca 7 ½ Km. al este, sector Raúl Cabeza.

2. Escuela nuevos horizontes de Miramar, laboratorios Divinas 18 Km. al este, villa unión de Miramar.
3. Escuela José Dolores Estradas, laboratorios Divinas 7 Km. al este 2 Km. al sur, sector mojón sur # 1.
4. Escuela Sagrado corazón de Jesús, laboratorios Divinas 8 Km. al este 3 Km. al sur, sector mojón sur # 2.
5. Escuela la concepción, laboratorios Divinas 6 Km. al este, sector la concepción.
6. Escuela el Paraíso, laboratorios Divinas 13 Km. al este, sector el paraíso.
7. Escuela Salomón Ibarra, la Ceiba 5Km al este, sector boca de cántaro.
8. Escuela Rafaela Herrera, laboratorios Divinas 12 Km. al este 3 Km. al norte, sector las Lomas.
9. Escuela Pedro Joaquín Chamorro, Posada del sol 5Km al este Comarca Lechecuagos, sector punta caliente.
10. Escuela emperatriz Pineda, laboratorios Divinas 14Km al este, sector las brisas.
11. Escuela San Ramón, laboratorios Divinas 3Km al este, Chacra Seca.
12. Escuela el Recreo, laboratorios Divinas 4Km al este, 3Km al sur sector la arenera.
13. Escuela la Majada, laboratorios Divinas 12Km al este, 5Km al norte sector la Majada Lechecuagos.

Desde que empezó a funcionar el centro en 1942, o sea su fundación, por la profesora Emperatriz Pineda Poveda, éste vino evolucionando y

reconstruyéndose poco a poco, tomando las características de un centro de estudio, pero con todas las dificultades comunes a cualquier casa de estudio del área rural, prueba de ello es que el centro desde sus orígenes, comenzó como una pequeña escuela bajo la sombra de un árbol de Guanacaste, donde tres años más tarde el señor Alberto Berrios Delgadillo de oficio Agricultor y propietario de tierra se dirigió a la profesora Pineda Emperatriz, a quien le comunicó la necesidad de una construcción de un edificio, tomando en conjunto los dos la iniciativa y haciendo participe a la comunidad, quienes respondieron positivamente, aportando dinero, mano de obra, madera y medios de transporte. Desde entonces el centro se ha preocupado por dar un buen servicio y mejorar la calidad educativa.

Los esfuerzos se siguieron dando, hasta que en 1946, concluyó la construcción de la escuela, atendiendo de primero a sexto grado, en 1987 se da la apertura a la secundaria, iniciando con séptimo grado, el colegio se iba ampliando, de acuerdo a la demanda de la población se construían más aulas, siempre con la ayuda de los padres de familia.

Las mayorías de los pobladores con características comunes como: La existencia de un Líder que vela por el bienestar de la comunidad, la mayor parte de la población se dedica a la actividad agropecuaria tales como: La siembra de yuca, maíz, ajonjolí, crianza de vacas, cerdos y pollos para autoconsumo y comercialización en los mercados de la ciudad de León, comercialización de leña lo que ha provocado un despale indiscriminado, además; de la siembra de frijol rojos y blancos, trigo, sorgo, etcétera.

Algunas de las escuelas satélites como José Dolores Estrada, Sagrado Corazón de Jesús, Salomón Ibarra y Rafaela Herrera carecen de servicios básicos de agua potable, Luz eléctrica y de un Centro de Salud, lo que les hace difícil la vida de las familias de este sector, siendo éstas comunidades las que viven en extrema pobreza de la comarca Chacra Seca.

El entorno social es muy pobre, ya que la mayoría de las personas adultas no alcanzan el nivel de primaria, en otros casos es muy bajo hasta 3er y 4to grado. En cambio los niños(as) y adolescentes sólo logran alcanzar hasta 3er año de

secundaria, son un grupo reducido de jóvenes los que logran Bachillerarse, esto por causas comunes en todos los colegios, tanto en el escuela base, como en los satélites por la ayuda que le brindan a sus padres en las labores del campo, lo que provoca ausencia en las aulas de clases en periodo de siembras.

El Instituto “Alberto Berrios Delgadillo”, es la única que atiende la modalidad enseñanza de secundaria, la escuela base y Hermandad Maricknoll son los únicos que atienden la modalidad de enseñanza primaria regular, en cambio los dos últimos colegios mencionados anteriormente más la escuela Nuevos Horizontes son las que atienden la modalidad de Preescolar Regular, mientras que los colegios José Dolores Estradas, Sagrado Corazón de Jesús, la Concepción y Salomón Ibarra, atienden la modalidad de enseñanza de Preescolar no Formal, luego los treces colegios satélites excepto la escuela base, atienden la modalidad de enseñanza primaria multigrado.

Actualmente el instituto atiende toda la primaria, secundaria y preescolar y su enfoque está dirigido hacia la búsqueda de la mejora de calidad educativa.

Todas estas modalidades de enseñanzas bajo patrones y valores de amor, respeto, solidaridad, fraternidad, responsabilidad, honradez y laboriosidad que además caracterizan a los pobladores de la comunidad, gente sencilla y humilde que a diario buscan el pan de cada día para ayudar a su familia.

2.19.1 ANTECEDENTE.

El instituto Alberto Berrios Delgadillo, desde sus orígenes ha venido surgiendo con sin número de dificultades que poco a poco ha venido superando, con la comunidad de Chacra Seca, la comunidad educativa y personal de buen corazón que a título personal han colaborado, entre los problemas que podemos mencionar está la infraestructura que se ha ido mejorando productos de ayuda de O. N .G y de gestiones de la dirección del centro con instituciones públicas y privadas, el uso todavía de pizarra con tiza, aulas sin condiciones, una biblioteca pobre en bibliografía y sin las condiciones adecuadas, las condiciones higiénicas

deplorables etcétera. Hago mención de esto porque la poca ayuda económica que ha conseguido la comunidad educativa ha sido solamente de conversación, ya que los profesores carecen del conocimiento científico para elaborar propuestas de proyectos educativos formales, que son los que piden los donantes, por lo tanto no han existido personas, ni entes educativos que elaboren propuestas de investigación acción participativa con su propuesta de proyecto de esta magnitud, muchos menos un proyecto con este nombre, por lo que no existe ningún otro trabajo que le anteceda a este, siendo mí persona el que propone por primera vez una propuesta tan significativa. Sobre un Centro de Recursos de Aprendizaje: Creación de una Ludoteca, Dotación a Biblioteca y Reactivación de la Sala de Cómputo en dicho instituto.

Cabe mencionar que son tantas las necesidades que se tienen, que este problema al que estamos tratando de dar solución solamente es una pequeñísima parte de los macros existentes.

III. MARCO METODOLÓGICO.

Paradigma: es un esquema teórico o una vía de percepción y comprensión del mundo que un grupo de científico ha adoptado. Es un conjunto de creencias y actitudes como una visión del mundo que implica específicamente una metodología determinada. (Elvira, 1982, 34).

Paradigma Interpretativo.

Conocido como cualitativo, fenomenológico, naturista, humanista o etnográfico, engloba un conjunto de corriente humanísticas – interpretativas, cuyo interés se centra en el estudio de los significados de las acciones humanas y de la vida social (Ericsson, 1986).

Enfatiza la comprensión e interpretación de la realidad educativa desde los significados de las personas implicados en los contextos educativos y estudia sus creencias, intenciones, motivaciones y otras características del proceso educativo no observable directamente ni susceptibles de experimentación.

Paradigma Socio – Crítico.

Su finalidad es la transformación de la estructura de las relaciones sociales y da respuestas a determinados problemas generados por ésta.

Algunos de sus principios son:

- Conocer y comprender la realidad como praxis.
- Unir teoría y práctica.
- Orientar el conocimiento a emancipar y liberar al hombre.
- Implicar al docente a partir de la auto – reflexión, (Popkewitz, 1988, 75).

Tipo de Investigación.

El tipo de estudio es investigación - acción, que consiste en acompañar la solución de un problema, a través de la intervención sobre un grupo determinado, para conocer – actuar – transformar, siendo esta solamente una parte de la acción transformadora global.

Este trabajo lo ubicamos en el paradigma cualitativo, ya que examinamos una situación real y objetiva, antes de proceder a desarrollarlo en el centro de estudio, la cual fue construida a partir de la información obtenida de la observación, encuesta, entrevista y conversaciones con la comunidad, siendo esta una forma de intervención al sensibilizar a la población sobre sus propios problemas y ahondar sobre ellos.

Además es de tipo de indagación es a su vez Fenomenológico, porque busca conocer los significados que los individuos dan a su experiencia, lo importante es aprender del proceso de interpretación por el que la gente define su mundo y actúa en consecuencia.

Población y Muestra.

Universo.

El universo con que cuenta el Instituto Alberto Berrios Delgadillo de la comunidad de Chacra Seca, es una población escolar de 441 estudiantes.

Población.

Es el conjunto de todos los individuos de los cuartos y quinto años de secundaria, siendo estos 42 estudiante de cuarto año y 30 de quinto año, para un total de 72, estudiantes, más 14 maestros, se hace una población de (86).

Tipo de Muestreo.

Muestreo Probabilística, ya que todos los individuos tiene la probabilidad de salir elegido en una muestra.

Tipo de Muestreo Probabilística.

Se seleccionó a un subgrupo o comunidad, del objeto de estudio, los cuales ejercen una función y se encuentran en una institución. Ésta alcanza mayor rigor científico.

Garantiza la misma probabilidad de ser elegido a cada elemento de la población y a la independencia de selección de cualquier otro, es decir que cualquier individuo de la muestra (40) puede ser tomado en cuenta.

Aleatorio simple.

Los estudiantes pueden ser seleccionados, a través del listado del profesor, pero puede ser cualquiera del total de los cuartos o quintos años.

Muestra.

Siendo este el caso extraído de una población, seleccionados por algún método de muestreo, se seleccionó 17 estudiantes de cuarto año, que equivale al 40 % y 12 estudiantes de quinto año que es igual al 40 %, 14 maestros que es igual al 100%

Operacionalización de las Variables.

Variable General.	Variables de objetivos	Dimensión	Indicadores
Creación de Ludoteca, Dotación a Biblioteca y Reactivación de la sala de Cómputo, en el Instituto Alberto Berrios Delgadillo.	Estimular capacidades creativas de aprendizaje, mediante juego.	Creación de una ludoteca.	Capacitación a las maestras de preescolar. Rota caja. Juegos didácticos.
	Condicionamiento y dotación de bibliografía a la biblioteca.	Desarrollo de habilidades y actitudes. Condicionamiento de la biblioteca. Dotación de bibliografía a la biblioteca.	¿Qué tipo de condicionamiento y bibliografía se utilizarán? Estantes nuevos. Construcción de dos paredes. Bibliografía actualizada para secundaria.
	Habilitación de la sala de cómputo.	Reactivación de la sala de cómputo.	Capacitación a bibliotecaria. Reactivación de la sala de cómputo dotándola de todos los accesorios como: Baterías, Estabilizadores, y programas Actualizados.

Instrumentos para la Recopilación de la Información.

Una fuente de información es una persona o bibliografía que proporciona datos, entre ellas se distinguen dos tipos: fuentes primarias y secundarias.

Fuentes primarias: en esta investigación se obtuvieron datos mediante testimonios o evidencias directa con las autoridades del MINED delegado departamental en funciones y delegada municipal de León, así como también del director(a), encargado de área, subdirectores, maestros, estudiantes y padres de familia del NER “Alberto Berrios Delgadillo”.

El método inicial que se utilizó fue la observación, la que me permitió, sistematizar, organizar y clasificar la información del problema específico que tratamos de dar solución.

Otro método fue la encuesta para obtener la información de los sujetos sobre las opiniones, actitudes y sugerencias respecto al problema planteado. La encuesta se dividió en entrevistas a los directores, subdirectores, jefes de áreas y padres de familia. Cuestionarios a profesores y alumnos del grupo de acción conformado. Y por último utilizamos el Método de contactos a través, de visitas al NER y uso del teléfono.

Fuentes secundarias.

Se consultó planes de los profesores, guías didácticas, textos para los estudiantes y programas de los quintos y sextos grados, monografías en la biblioteca de la facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, relacionadas con el tema, el Internet y documentos proporcionados por la Maestría de Educación y Desarrollo Rural 2007 – 2008.

Plan de Análisis y Tabulación.

Con los datos que se obtuvieron, con la aplicación de los instrumento, se procedió a la distribución de frecuencias en el agrupamiento de datos en categoría que muestran el número de observaciones de cada categoría, es decir que ésta indica el número de veces que ocurre en cada valor o datos en una tabla de resultados.

Para el procesamiento de los datos se hizo uso de la herramienta estadística, con el apoyo de la informática, específicamente Excel.

Se procesaron los datos (dispersos, desordenados, individuales), obtenidos de la población, objeto de estudio durante el proceso de investigación, los cuales

proporcionaron resultados (datos agrupados y ordenados), a partir de los cuales se realizó el análisis, según los objetivos e hipótesis o preguntas de la indagación realizadas.

IV. Proceso y Resultados de la Investigación a Profesores.

4.1 Trabajo de Campo.

Una vez que me di a la tarea de realizar este proyecto, estuve indagando un poco, sobre si en algún centro educativo estatal, existía un centro de recursos de aprendizaje, encontrándome que solamente el colegio Calasanz de la ciudad de León, es que tienen una ludoteca, biblioteca y sala de cómputo, pero que este centro de estudio es privado, funcionando este para sus estudiantes, pero también hay que hacer mención, que a pesar que el centro es privado, la ludoteca funciona también para la población infantil de la comunidad de Sutiava. Por lo que hacen uso de ésta, la comunidad educativa del colegio y la comunidad de Sutiava. Con respecto a la ludoteca, existe una persona encargada la cual es la que presta y recibe los juegos, la encargada de realizar las actividades con los niños que llegan de la comunidad de Sutiava, ya que cualquier poblador puede llevar a sus hijos al centro, para que juegue o le lean cuentos, literatura infantil, para el desarrollo de habilidades, destreza, conocimientos, cabe señalar que para todo esto existe un horario establecido (por las tardes).

Otro centro que tiene una ludoteca y una biblioteca, es el Centro de Información y Servicio de Asesoría en Salud (CISAS), siendo este un organismo que atiende a personas con el VIH, también cuenta con una biblioteca pública, la que puede asistir cualquier ciudadano y una ludoteca la que funciona de la siguiente manera: Cualquier ciudadano de León puede asistir con sus hijos, ya sea para llegar a prestar juguetes y llevarse los por una semana a su casa, el padre de familia se hace responsable, de reponer el juguete si éste se deteriora, o para que a sus hijos le apliquen juegos didácticos, le cuenten cuentos o le lean literatura, para desarrollar capacidades cognitivas, psicomotoras, etcétera. ya que el centro cuenta con un espacio para desarrollar esta actividad y personas capacitadas encargadas de la ludoteca, ésta también cuenta con un espacio donde están los juguetes guardados por orden de edad, ya que este proyecto es más amplio y es para niños que van de 0 a 12 años de edad, todo esto es totalmente gratuito.

El centro de estudio Calasanz y el organismo CISAS, son los dos únicos lugares en la ciudad de León, donde se encuentra una ludoteca.

Si realmente este proyecto propuesto se hiciese tangible, fuese el primer proyecto de este tipo y la primera ludoteca en un centro de estudio público o estatal.

4.2 Recolección de datos.

4.3 Proceso y Resultados de la Investigación a Docentes.

TABLA N° 1

¿Principales problemas que existen en el centro de estudio y que deben resolverse según, opinión de los profesores del instituto Alberto Berrios Delgadillo de la comunidad de Chacra Seca?.

Problemas	N° de Profesores	Porcentaje
A	2	14.2
B	4	28.5
C	2	14.2
D	6	43
Total	14	100

Clave:

- a. Creación de una ludoteca.
- b. Condicionamiento y dotación de bibliografía de la biblioteca.
- c. Rehabilitación de sala de cómputo.
- d. Mejora de la infraestructura de la biblioteca.

Al preguntarles en la tabla número uno, sobre los principales problemas que existen, en el centro de estudio y que deben resolverse, dos profesores opinaron, que es la creación de una ludoteca para un total de 14.2 %, cuatro docentes dijeron que el principal problema que existe y que debe resolverse, es el condicionamiento y dotación de bibliografía a la biblioteca lo que equivale al 28.5 %, otro dos encuestados, dijeron que debe ser la rehabilitación de la sala de cómputo, el problema que debe resolverse, para un total de 14.2 % y finalmente seis maestros expresaron que es la mejora de la infraestructura de la biblioteca que debe resolverse lo que equivale a un 43 %.

TABLA N° 2

¿Qué entiende usted por ludoteca?.

¿Que es Ludo Teca?	N° de Profesores	Porcentaje
A	3	21.4
B	4	28.6
C	2	14.2
D	2	14.2
E	3	21.4
Total	14	100.0

Clave:

- a. Medio de enseñanza concreto, como juguete, rompecabezas y tan grama.
- b. Una sección de la biblioteca donde los niños pueden obtener juegos y juguetes para su aprendizaje.
- c. No respondió.
- d. Son juegos.
- e. Una biblioteca para niños con juegos.

Al hacerle la pregunta sobre el concepto de ludo teca, tres profesores (21.4%), expresaron que es un medio de enseñanza concreto como:

Juguetes, rompecabezas y tan grama, en cambio cuatro docentes (28.6%), manejan que ludo teca es una sección de la biblioteca, donde los niños pueden obtener juegos y juguetes, para su aprendizaje, existe una coincidencia de cuatros maestros con un porcentaje igual al 14.3% , en donde dos de ellos no respondieron y los otros dos, simplemente contestaron que ludo teca son juegos, pero sin embargo, los últimos tres maestros restantes (21.4%), contestaron que es una biblioteca para niños con juegos.

TABLA N° 3

¿Desde su punto de vista la ludoteca fomentará?.

Punto de Vista-Ludo Teca	N° de Profesores	Porcentaje
A	2	14.2
B	3	21.4
C	7	50
D	1	7.1
E	1	7.1
Total	14	100

Clave:

- a. Para estimulación de capacidades creativas.
- b. El juego como actividad de aprendizaje.
- c. Creatividad, así, como el desarrollo afectivo y social en los niños.
- d. Un aprendizaje que enriquecerá las relaciones, tanto personales como grupales.
- e. No respondió.

En la tabla número tres, se les preguntó a los maestros que emitieran su punto de vista, sobre lo que fomentará la ludoteca, obteniendo que dos maestros (14.2 %), dijeron que la ludoteca fomentará, el estímulo de capacidades creativas, en cambio tres de los encuestados (21.4%), expresaron que el juego como actividad de aprendizaje, mientras que siete maestros (50 %), afirman que fomentará la creatividad, así como el desarrollo afectivo y social en los niños (as), pero un profesor (7.1 %) respondió, que fomentará un aprendizaje que enriquecerá las relaciones, tanto personales como grupales, al igual que otro profesor (7.1 %), no respondió.

TABLA N° 4

El aprendizaje que ejercerá la ludoteca en los niños será.

Aprendizaje - Ludo Teca	N° de Profesores	Porcentaje
A	5	35.7
B	9	64.2
Total	14	100

Clave:

- a. Altos Niveles de autonomía personal y grupal, sensación de exploración y descubrimiento del mundo, y de las propias actitudes y capacidades, la promoción de la imaginación, estimulación de la fantasía y el pensamiento divergente.
- b. Capacidad expresiva en todas sus formas: verbal, gestual, corporal y escrita. Sensaciones continuas de exploración y descubrimiento del mundo, así como sus propias actitudes y capacidades.

En relación al aprendizaje que ejercerá la ludoteca en los niños, cinco maestros (35.7 %), respondieron, que altos niveles de autonomía personal y grupal, sensación de exploración y descubrimiento del mundo y de las propias actitudes y capacidades, la promoción de la imaginación, estimulación de la fantasía y el pensamiento divergente, mientras que nueve profesores (64.2 %), dijeron que la ludoteca ejercerá, capacidades expresivas en todas sus formas: verbal, gestual, corporal y escrita, así como sensaciones continuas de exploración y descubrimiento del mundo, así como sus propias actitudes y capacidades.

TABLA N° 5

Impacto que producirá la creación de una ludoteca, dotación a biblioteca y reactivación de la sala de cómputo.

Impacto	N° de Profesores	Porcentaje
A	2	14.2
B	2	14.2
C	2	14.2
D	6	43
E	1	7.1
F	1	7.1
Total	14	100.0

Clave:

- a. Algo increíble para el centro y la comunidad.
- b. Motivación al estudio por parte de los alumnos y para el docente material para su trabajo.
- c. Optimismo y mejores alumnos, desarrollando nuevos y mejores habilidades.
- d. No respondió.

- e. Mayor asistencia a matricula a estudiantes.
- f. Una enseñanza de mayor calidad.

Con respecto a la tabla número cinco, se puede observar las diferentes opiniones, sobre la Creación de Recursos de Aprendizaje: Creación de Ludoteca, Dotación a Biblioteca y Reactivación de la sala de cómputo, habiendo una coincidencia en porcentaje de 14.2 %, de seis maestros de los cuales dos de ellos, dijeron que es algo increíble para el centro y la comunidad, otros dos afirmaron que esto es una motivación al estudio por parte de los alumnos y para los docentes materiales para su trabajo, los últimos dos expresaron que el impacto será de optimismo y mejores alumnos desarrollando nuevas y mejores habilidades, en cambio otros seis maestros 42.9 % respondieron, pero también se puede apreciar otra coincidencia, en porcentaje de dos maestros más 7.1 %, en donde uno de ellos expresó, que el impacto será de mayor asistencia a la matricula a estudiantes y un último encuestado, afirma que este centro de recursos de aprendizaje producirá una enseñanza de mayor calidad.

TABLA N° 6

¿Cree usted que dotando de bibliografía actualizada y con el condicionamiento de la biblioteca se logren las siguientes actitudes?.

Condicionamiento	N° de Profesores	Porcentaje
A	6	43
B	1	7.1
C	2	14.2
D	5	35.7
Total	14	100

Clave:

- a. Desarrolla más hábitos de lectura.
- b. Fomenta actividad cognoscitivista.
- c. Mayores préstamos de libros.
- d. Haya más asistencia a la biblioteca.

Con respecto a la pregunta ¿Si considera que con la dotación de bibliografía actualizada y con acondicionamiento a la biblioteca, se logren actitudes, de los cuales seis maestros expresaron que el desarrollo de más hábitos de lectura, para un total de 43 %, sin embargo un docente 7.1 % dijo que es el fomento de la actividad cognoscitiva, la actitud que se lograría, en cambio dos maestros 14.2 % contestaron que habría mayor préstamo de libros, otros cinco 35.7 % maestros, afirman que la actitud que se lograría con el acondicionamiento y dotación a la biblioteca, es que halla más asistencia a la misma.

TABLA N° 7

¿Considera viable la transformación y dotación a la biblioteca, como un nuevo espacio de aprendizaje con actividades de carácter transversal en todas las áreas y materias?.

Opinión	N° de Profesores	Porcentaje
Si	12	85.7
No	2	14.2
Total	14	100

Con respecto a la viabilidad de la transformación y dotación a la biblioteca como un nuevo espacio de aprendizaje con carácter transversal a todas las áreas y materias, hubo una opinión dividida, ya que doce docentes 85.7 %, estuvieron de acuerdo, mientras que dos del total de los encuestados 14.2 % niegan esa viabilidad.

TABLA N° 8

Considera usted que la biblioteca es una herramienta valiosa e imprescindible para alcanzar los objetivos educativos.

Biblioteca – Herramienta	N° de Profesores	Porcentaje
Si	12	85.7
No	2	14.2
Total	14	100.

Al hacer la pregunta sobre si la biblioteca es una herramienta valiosa e imprescindible para alcanzar los objetivos educativos, doce maestros 85.7 % estuvieron de acuerdo, mientras que solamente dos de ellos 14.2 %, no ven esa viabilidad.

TABLA N° 9

¿Usted como docente hace uso de la biblioteca, como un recurso para su trabajo?.

Uso de la Biblioteca	N° de Profesores	Porcentaje
Siempre	7	50.0
Casi siempre	0	0.0
Algunas veces	7	50.0
Nunca	0	0.0
Total	14	100.

Con respecto a la tabla número nueve, referente al uso de la biblioteca por parte de los docentes como recursos para su trabajo, solamente siete profesores 50%, dijeron que siempre la utilizan como recurso para su trabajo, mientras que los otros siete maestros 50 %, aseguran que solamente algunas veces hacen uso.

TABLA N° 10

¿Considera necesario que la biblioteca debe de estar dotada de materiales bibliográficos renovados?.

Dotación de Biblioteca	N° de Profesores	Porcentaje
Si	14	100.0
No	0	0.0
Total	14	100.0

Al interrogar a los maestros sobre si la biblioteca, deba estar dotadas de materiales bibliográficos renovados, hubo una contundente respuesta de los catorce maestros 100 %, al considerar necesario, la renovación de los materiales bibliográficos de la biblioteca.

TABLA N° 11

¿La estantería de la biblioteca es abierta y le permite el libre acceso a los documentos?.

Uso de la Biblioteca	N° de Profesores	Porcentaje
No	7	50.0
Si	3	21.4
No siempre	1	7.1
No respondió	3	21.4
Total	14	100.

La pregunta relacionada a la estantería de la biblioteca, sobre si esta permite el libre acceso a los documentos siete maestros 50 %, respondieron que no, sin embargo un docente 7.1 %, afirma que no siempre, en cambio tres profesores 21.4 % dijeron que la estantería permite el libre acceso a los documentos y otros tres encuestados 21.4 %, no respondieron.

TABLA N° 12

¿Cuenta la biblioteca con muebles apropiados, para exponer y archivar revistas, libros, etcétera?.

Opinión	N° de Profesores	Porcentaje
Si	1	7.1
No	13	92.9
Total	14	100.

Al interrogar a los encuestados si la biblioteca cuenta con muebles apropiados, para exponer y archivar revista, libro etcétera. Un facilitador 7.1 %, afirmó que si, mientras que trece de los encuestados 92.9 %, contradicen, expresando negativamente las condiciones de los muebles apropiados de la biblioteca.

TABLA N° 13

¿Según su opinión, la rehabilitación de la sala de cómputo, desarrollará capacidades, habilidades y destrezas, en la formación académica de los estudiantes en el uso y manejo de la informática?.

Opinión	N° de Profesores	Porcentaje
Si	14	100
No	0	0.0
Total	14	100

Al preguntarles a los docentes sobre si la rehabilitación de la sala de cómputo desarrollará capacidades, habilidades y destrezas en la formación académica de los estudiantes en el uso y manejo de la informática, los catorce encuestados dijeron que si, se da esa rehabilitación y desarrollará todas esas cualidades en los docentes, siendo esto igual al 100%.

TABLA N° 14

Considera usted que la reactivación de la sala de cómputo será.

Reactivación	N° de Profesores	Porcentaje
poco utilidad	0	0.0
mucha utilidad	13	92.9
Ninguna utilidad	1	7.1
Total	14	100.0

Al interrogar a los docentes, sobre la reactivación de la sala de cómputo, el 92.9% respondió que será de mucha utilidad, mientras que una minoría el 7.1 % afirma que no tendrá ninguna utilidad.

4.4 Proceso y Resultados de la Investigación a Estudiantes.

¿Qué comprende usted por Ludoteca?.

TABLA 1

Conocimiento de Ludoteca	Nº de Alumnos	Porcentaje
A	7	24.1
B	3	10.3
C	11	37.9
D	2	6.9
E	6	20.7
Total	29	100.0

Clave:

- a. Donde se guardan los libros de investigación.
- b. Es un nuevo espacio de aprendizaje que contribuye a mejorar la biblioteca.
- c. Es un aula en donde los niños de pre-escolar puede divertirse.
- d. Es una mini biblioteca para los niños de preescolar.
- e. Enseñanza a través de juegos para niño de preescolar.

En la primera pregunta sobre lo que comprenden los encuestados por ludoteca se obtuvo que siete de los interrogados (24.1%), expresaron que ludoteca es donde se guardan los libros de investigación, en cambio tres (10.3%), respondieron que es un nuevo espacio de aprendizaje que contribuye a mejorar la biblioteca, mientras que once estudiantes (37.9%), consideran como ludoteca a una aula donde los niños de pre escolar pueden divertirse, pero dos de ellos (6.9%), afirman que esta es una mini biblioteca para los niños de pre escolar y finalmente seis docentes (20.7%), consideran a la ludoteca como una enseñanza a través de juegos para niños de pre escolar.

TABLA 2

¿Considera importante la creación de una ludoteca en tu centro de estudio?.

Importancia	Nº de Alumnos	Porcentaje
A	3	10.3
B	5	17.2
C	8	27.6
D	13	44.8
Total	29	100.0

Clave:

- a. Para tener más espacio y amplitud para conocer.
- b. Es importante porque así pueden compartir juego.
- c. Así los niños se pueden recrear.
- d. Sería la mejor manera de enseñar a los niños.

En relación a nuestra segunda interrogante, sobre si considera importante la creación de una ludoteca, se obtuvo que tres estudiantes (10.3%), respondieron que es para tener más espacios y amplitud para conocer, en cambio cinco de los encuestados (17.2%), consideran que es importante, porque así pueden compartir juegos, ocho de los estudiantes (27.6%), creen que así los niños pueden recrearse, y una gran mayoría trece del total de los encuestados (44.8%), consideran que es importante la creación de una ludoteca, porque sería la mejor manera de enseñar a los niños.

TABLA 3

¿Cómo valora ría las condiciones en que se encuentran los materiales bibliográficos en la biblioteca actualmente?.

Valoración Biblioteca	Nº de Alumnos	Porcentaje
A	5	17.2
B	18	62.1
C	4	13.8
D	2	6.9
Total	29	100.0

Clave:

- a. Actualmente algunos libros se encuentran en caja y así, se pueden destruir.
- b. No tienen mucho espacio, no están situados en buenas condiciones.
- c. Están más o menos, aunque que hay pocos y no sirven para nada.
- d. Los libros están en muy buen estado porque los cuidan.

En lo concerniente a la pregunta número tres sobre como valorarían las condiciones en que se encuentran los materiales bibliográficos en la biblioteca actualmente, cinco (17.2%), encuestados respondieron que actualmente algunas libros se encuentran en caja y así se pueden destruir, mientras que dieciocho estudiantes (62.1%), dijeron que los libros no tienen mucho espacio, que estos no están situados en buenas condiciones, sin embargo cuatro de ellos (13.8%), afirman que los libros están mas o menos, aunque hay pocos y no sirven para nada, finalmente dos encuestados (6.9%), afirman todo contrario a lo que respondieron el resto, ya que dicen que los libros están en muy buen estado porque los cuidan.

TABLA 4

¿Qué habría que mejorar para usted la biblioteca?.

Qué Mejorar Biblioteca	Nº de Alumnos	Porcentaje
A	20	69.0
B	2	6.9
C	1	3.4
D	1	3.4
E	2	6.9
F	3	10.3
Total	29	100.0

Clave:

- a. Condiciones en que se encuentran los materiales bibliográficos, ampliar la biblioteca, más libros, textos que no hay, mejorar donde están y repararlos.
- b. Mesas, sillas, aulas y aire acondicionado.

- c. Mejorar la sala, paredes y techos.
- d. Nada hay que mejorar.
- e. Mejorar la atención y actitud de la bibliotecaria.
- f. Ponerlos en orden, en estantes.

Continuando siempre con nuestros resultados, queriendo conocer un poco la opinión de los estudiantes sobre los que ellos creen que hay que mejorar en la biblioteca, veinte estudiantes (69%), consideraron que son las condiciones en que se encuentran los materiales bibliográficos, ampliar más la biblioteca, proporcionar más libros, textos que no hay, mejorar donde están y repararlo, en cambio dos estudiantes (6.9%), consideraron que lo que hay que mejorar son las mesa, sillas, aulas y aire acondicionado de la sala de cómputo, existiendo una coincidencia de un estudiante (3.4%), y otro con el mismo porcentaje, el primero considera que lo que hay que mejorar es sala, paredes y techos, el otro estudiante contradice lo anterior afirmando que no hay nada que mejorar, pero dos estudiantes (6.9%), consideran que hay que mejorar la atención y la actitud de la bibliotecaria, finalmente tres de los encuestados (10.3%), responden que lo que se debe mejorar es poner en orden y en estantes los libros.

TABLA 5

¿Según la demanda estudiantil, los libros que están en la biblioteca cubren tus necesidades para tus estudios?.

Libros Cubren Necesidades	Nº de alumnos	Porcentaje
A	4	13.8
B	7	24.1
C	15	51.7
D	1	3.4
E	2	6.9
Total	29	100.0

Clave:

- a. Son pocos los libros nuevos y actualizados, necesitamos muchos.
- b. Algunos libros ya que la biblioteca no cuenta con todos.
- c. No cubren todas nuestras necesidades, para realizar nuestras investigaciones tenemos que viajar a León a Internet.
- d. No opinó.
- e. Si, porque encontramos lo que necesitamos de ello, pero a veces todos los libros están ocupados y tenemos que esperar.

Se les preguntó a los estudiantes en nuestra quinta interrogante sobre si los libros que existen en la biblioteca cubren sus necesidades de estudio, obteniendo que cuatro estudiantes (13.8%), respondieron que son pocos los libros nuevos y actualizados y que se necesitan muchos más, en cambio siete de ellos (24.1%), dijo que algunos libros, ya que la biblioteca no cuenta con todos, pero quince estudiantes (51.7%), que es la mayoría afirma que los libros no cubren todas sus necesidades, para realizar todas sus investigaciones, por lo que tienen que viajar a León, en busca de Internet y solamente un estudiante (3.4%), no respondió, pero algo muy curioso que dos de los encuestados (6.9%), consideran que los libros cubren todas sus necesidades, porque encuentran lo que ellos necesitan, aunque a veces todos los libros están ocupados y tienen que esperar.

TABLA 6

¿Considera importante la asignatura de computación?.

importancia de computación	Nº de alumnos	Porcentaje
A	12	41.4
B	5	17.2
C	6	20.7
D	3	10.3
E	3	10.3
Total	29	100.0

Clave:

- a. Si, porque podré manejar una PC para realizar mis investigación o para cuando vaya a la universidad.
- b. Es muy importante, porque conocemos imágenes y programas.
- c. Porque a través de la computación se puede facilitar más rápido cualquier información.
- d. Si, porque me puede servir como un trabajo como secretaria.
- e. Es importante, porque uno debe de aprender más en la práctica que en la teoría.

Con respecto a la pregunta seis, queriendo conocer la opinión de los estudiante sobre la importancia que tiene para ellos la asignatura de computación, doce estudiantes (41.4%), respondieron que es importante porque así podrá manejar un PC para realizar sus investigaciones o para cuando vaya a la universidad, en cambio cinco encuestados (17.2%), contestaron que es muy importante, por que conocen imágenes y programas, seis de ellos (20.7%), respondieron que a través de la computación se puede facilitar más rápido cualquier información, en los últimos encuestados hubo una coincidencia de tres estudiantes (10.3%), para un total de seis, el cual los primeros tres afirman que la asignatura de computación es importante porque le puede servir para un trabajo como secretaria (o), en cambio los otros tres (10.3%), respondieron que uno debe aprender mas en la práctica que en la teoría.

TABLA 7

¿En la clase de computación recibe más práctica que teoría o viceversa?.

practica /teoría computación	Nº de alumnos	Porcentaje
A	4	13.8
B	23	79.3
C	2	6.9
Total	29	100.0

Clave:

- a. Más teoría, ya que carecemos de los recursos de PC y necesitamos más practica.
- b. Teoría, porque la mayoría de las maquinas están dañada con programas en ingles y otras no funciona del todo.
- c. Recibimos más teoría, porque la sala de computación no presta las condiciones para practicar.

En una última interrogante, siempre relacionada al tema de la asignatura de computación, se les preguntó a los estudiantes si reciben más clase teórica que práctica, obteniendo que cuatro (13.8%), respondieron que reciben más teoría, ya que carecen de los recursos de los PC y que necesitan más prácticas, en cambio veinte y tres encuestados (79.3%), que es la mayoría coinciden también que reciben más teoría, argumentando que las mayorías de la máquinas están dañadas, otras con programas en inglés y otras no funcionan del todo, mientras que dos de ellos (6.9%), reafirma lo dicho por los otros encuestados, afirmando que reciben más teoría, pero con un argumento diferente, ya que expresa que es porque la sala de computación no presta las condiciones para practicar.

4.5 Análisis de los Resultados a Docentes.

Después de haber aplicado la encuesta a los profesores obtuve los siguientes resultados:

En la primera interrogante, queriendo conocer la opinión de los docentes, enfatizado en las siguientes problemáticas que existe en el centro de estudio y que ellos (as), consideran que deben resolverse, seis maestros el (43 %), afirmaron, que es la mejoría de la infraestructura de la biblioteca, mientras que en una coincidencia de dos maestros (14.2 %), dijeron, que es la creación de una ludoteca (uno) y el otro (14.2 %), aseguró que es la rehabilitación de la sala de cómputo, si bien es cierto que la mayoría de los maestros ven como prioridad, la mejora de la infraestructura de la biblioteca, esto no es un indicador, que nos diga

que no existen otros problemas y que no tengan relevancia, simplemente se puede decir que es el problema que los maestros consideran de mayor prioridad.

En relación a la pregunta sobre lo que entienden por ludoteca, cuatro encuestados (28.6 %), la entienden como una sección de la biblioteca donde los niños pueden obtener juegos y juguetes para su aprendizaje, mientras que dos maestros (14.2 %), no respondieron, dando a entender que no tienen conocimiento sobre lo que es una ludoteca, en cambio el otro (14.2 %), afirmaron que ludoteca simplemente son juegos. Si analizamos estas respuestas podemos notar claramente que la gran mayoría de los docentes, no respondieron correctamente, ya que las ludoteca, no son una sección de las bibliotecas, pero si acertaron en cuanto a que ellas, son espacios lúdicos, donde los niños (as), a través del juego y los juguetes aprenden, además se recrean y se desarrollan.

En una tercera interrogante, siempre relacionada a las ludotecas indagamos sobre los que consideran los encuestados que ésta fomentará, respondiendo siete maestros (50 %), que esta fomentará creatividad, así como el desarrollo afectivo y social en los niños (as), contrario a estos un maestro (7.1 %), dijo que fomentará un aprendizaje que enriquecerá las relaciones, tanto personales como grupales, otro maestro (7.1 %), no respondió, la respuesta del (50 %), es bien acertada, aunque existen otras habilidades y valores que fomentan las ludotecas, ahora si nosotros agrupamos el mayor porcentaje con el menor, podemos ver que son respuestas acertadas y ambas (juntas) nos darían ocho maestros para un porcentaje de (57 %), y no como lo explicamos anteriormente.

La cuarta pregunta está íntimamente ligada a la anterior, ya que en la pregunta anterior se conoció sobre lo que fomentaría la ludoteca y en esta cuarta interrogante, el aprendizaje que ejercerá en los niños (as), obteniendo una respuesta muy acertada, ya que nueve maestros (64.2 %), aseguraron que el aprendizaje que ejercerá, es de capacidad expresiva en toda sus formas: verbal, gestual, corporal y escrita, así como sensaciones continuas de exploración y descubrimiento del mundo con sus propias actitudes y capacidades, en cambio cinco maestros (35.7 %), respondieron que ejercerá altos niveles de autonomía personal y grupal, sensación de exploración y descubrimiento del mundo, actitudes y capacidades, imaginación, estimulación de fantasía y el pensamiento

divergente, a como se puede ver claramente estas respuestas que nos dan los maestros son bastantes acertadas lo que significa que tienen conocimientos y están bien informados en relación a las ludotecas.

Según la quinta pregunta la que esta relacionada al impacto que producirá la creación de la ludoteca, dotación a biblioteca y reactivación de la sala de Cómputo, seis maestros (43 %), no respondieron, siendo estos la gran mayoría, pero algo muy curioso en esta interrogante, es que dos maestros (uno y uno) dicen que el impacto será la mayor asistencia a matricula y el otro (7.1 %) afirma que será en una enseñanza con más calidad.

El nombre del proyecto es, Centro de Recurso de Aprendizaje: Creación de Ludoteca, Dotación a Biblioteca y Reactivación de la sala de cómputo, es por tal razón que se abordan aspectos relacionados a la biblioteca, preguntándoles a los encuestados, si consideraban que dotando a la biblioteca de bibliografía actualizada y acondicionándola se logre desarrollar hábitos de lecturas, más asistencia a la biblioteca, mayor préstamos de libros y fomento de la actividad Cognoscitiva, por lo que el resultado fue, que seis maestros (43 %), dijeron que lo que se lograría, es el desarrollo de hábitos de lecturas, en cambio un encuestado (7.1 %), dijo que es el fomento de la actividad Cognoscitiva, se puede deducir de esta respuesta, que independientemente del porcentaje de los docentes, anteriormente descrito, sus apreciaciones son concretas, acertadas y seguras, ya que realmente si una biblioteca está bien acondicionada, ésta fomenta la asistencia de los estudiantes a la misma desarrollando hábitos de lectura y conocimiento.

Siempre relacionada a la biblioteca, en la séptima pregunta, relacionada a la viabilidad de la transformación de la biblioteca, como un nuevo espacio de aprendizaje con actividades de carácter transversal a todas las áreas y materias, obtuve una respuesta contundente de doce maestros (85.7 %), que afirman que si es viable una transformación y dotación, pero contrario a éstos dos docentes (14.2 %), dicen que no es viable, por lo que seguramente estos últimos profesores que niegan esta transformación, no son docentes de preescolar, ya que es la gran mayoría la que está de acuerdo.

En la octava interrogante se les preguntó a los maestros que si consideraban que la biblioteca es una herramienta valiosa e imprescindible para alcanzar los objetivos educativos, esta respuesta, está muy relacionada a la anterior, ya que el (85.7 %), consideraron viable la transformación y dotación de la biblioteca, el mismo porcentaje (85.7 %), en esta pregunta afirman que la biblioteca es una herramienta valiosa e imprescindible para alcanzar los objetivos educativos, convencidos que el saber se encuentra en los libros, pero dos maestros (14.2 %), afirman que no es valiosa e imprescindible, seguramente este porcentaje son de los maestros acomodado.

Todo maestro debe ser amigo, profesor, especialista, facilitador, mediador el que debe tener las habilidades y destreza, para luego saber transmitirla, por eso es que en la novena interrogante, se les preguntó a los docentes, si ello hacen uso de la biblioteca como un recurso fundamental de su trabajo, obteniendo una opinión dividida de siete maestros (50 %), que dijo hacer uso de la biblioteca siempre, los otros siete docentes (50 %), respondieron que algunas veces la usan, realmente dentro del gremio de los maestros, existe de todo, algunos profesores que se preocupan por dar una enseñanza con calidad y otros que la ejercen simplemente por cumplir con su trabajo, en el instituto Alberto Berrios Delgadillo, puede ser que se esté dando ésta situación por escasez de bibliografía del cual es conocimiento de los profesores, algunos se animan a visitar la biblioteca, otros nos les importa, porque saben que no la van hallar, es por tal razón que en nuestra décima pregunta se les interrogó a los docentes, si consideraban necesario que la biblioteca fuera dotada de materiales bibliográficos renovados, obteniendo una respuesta unánime de los catorces docentes (100 %), que afirmaron que debe haber materiales renovados, seguramente este sea un factor del porqué los maestros visitan poco la biblioteca, relacionando esta respuesta con la pregunta anterior.

Para que una biblioteca preste todas las condiciones de un buen servicio, no sólo se trata de la bibliografía, sino también de su condición de infraestructura y organización, por tal motivo se les preguntó a los maestros, si las estanterías de la biblioteca son abierta y permiten el acceso libre a los documentos, respondiendo siete maestros (50 %), de que no son abierto, ni tampoco permiten

el acceso libre a los documentos, en cambio un maestro (7.1 %9), dijo que no siempre, esta respuesta realmente viene a reafirmar, lo que es tangible en el Instituto, donde se puede observar a simple vista los libros en caja de cartón o las pequeñas vitrinas bien cargadas, el maestro que consideró que no siempre, es porque seguramente considera estanterías a las pequeñas mesas que se encuentran ahí.

La pregunta doce, está relacionada a la pregunta once, ya que en ésta se les preguntó a los profesores si la biblioteca cuenta con muebles apropiados para exponer y archivar revistas, libros etcétera, las mayorías de los profesores trece (92.9 %), afirman que no, similar a la respuesta anterior, pero un maestro (7.1 %), afirma lo contrario.

Queriendo conocer la opinión de los maestros con respecto a la rehabilitación de la sala de cómputo, se les preguntó en la décima tercera interrogante, si la rehabilitación de la sala de cómputo desarrollará capacidades, habilidades y destrezas en la formación académica de los estudiantes en el uso y manejo de informática, obteniendo una respuesta única de los catorce docentes (100 %), quienes afirman que la rehabilitación de la sala de cómputo desarrollará todas esas cualidades en los dicentes, coincidiendo esta respuesta con la décima cuarta pregunta, en la cual se les interrogó, si consideraban que la reactivación de la sala de cómputo será de: mucho utilidad, poca utilidad o ninguna utilidad, la gran mayoría trece maestros (92.9 %), consideró que la reactivación de la sala de cómputo será de mucha utilidad y solamente un maestro (7.1 %), afirmó que ninguna utilidad, lo que significa que la gran mayoría, está consciente de la importancia que tiene el uso y manejo de la informática en el mundo de las competencias, pero el otro maestro (87.1 %), no sabe en lo absoluto de la importancias de la informática o no le interesa o es porque él no tiene ningún conocimiento de la misma.

4.6 Análisis de los Resultados a Estudiantes.

Los estudiantes son parte de una comunidad educativa, son las personas que conviven, comparten logros y dificultades, son también conocedores de las diferentes problemáticas que ocurren o persisten en el centro de estudio, por tal razón es que también le preguntamos a ellos sobre el proyecto: Centro de Recursos de Aprendizaje: Creación de Ludoteca, Dotación a Biblioteca y Reactivación de la sala de Cómputo, para recoger datos que nos ayudará a discernir mejor sobre nuestra indagación.

En relación a nuestra primera pregunta sobre lo que comprenden por ludoteca once estudiantes de veinte nueve (37.9 %), respondieron que es una aula de preescolar donde los niños pueden divertirse, este porcentaje de estudiantes, si bien es cierto que no dieron una respuesta excelente, pero al menos tienen idea bastante acertadas, porque si bien es cierto que una ludoteca no solamente es para niños de preescolar, pero es un lugar donde los niños, además de recrearse aprenden, en cambio dos estudiantes (6.9 %), respondieron que es una mini biblioteca para los niños de preescolar contestando desacertadamente.

De acuerdo a la segunda interrogante sobre la importancia de la creación de una ludoteca, trece estudiantes (44.8 %), respondieron que sería la mejor manera de enseñar a los niños, según esta respuesta, parece ser que los estudiantes saben de lo trascendental o significado que tienen los juguetes, pero no los juegos en si y digo esto porque en la respuesta anterior, la mayoría de los estudiantes expresaron que es una aula de preescolar para divertirse, más no sabiendo que el significado de los juegos tiene mucha importancia en el aprendizaje, contrario a este porcentaje tres estudiantes (10.3 %), aseguran que es importante para tener más espacio y amplitud para conocer, pero sin especificar sobre espacio y amplitud para conocer ¿qué?.

Según la pregunta número tres se le interrogó a los estudiantes, sobre cual es su valoración de las condiciones en que se encuentran los materiales bibliográficos en la biblioteca, respondiendo dieciocho estudiantes (62.1%), que no tienen mucho espacio y no están situado en buenas condiciones, contrario a este

porcentaje dos estudiantes (6.9 %), respondieron que los libros están en muy buen estado, porque los cuidan, en esta respuesta claramente se puede observar que el mayor porcentaje de estudiantes, tienen conocimiento sobre las condiciones en que están los materiales bibliográficos en la biblioteca y el porcentaje que dice lo contrario, la respuesta que dan se puede interpretar al cuidado de los libros y no en las condiciones en que se encuentran.

Continuando con las interrogantes, se les preguntó a los estudiantes que si habría algo que mejorar en la biblioteca ¿Qué sería?, obteniendo que veintidos estudiantes (69 %), del total de los encuestados afirman que lo que habría que mejorar, son las condiciones en que se encuentran los materiales bibliográficos, ampliar la biblioteca, textos que no hay, mejorar donde están y repararlos, en cambio un estudiante, afirma que no hay nada que mejorar. Analizando esta respuesta, la cual está relacionada a la anterior viene a reafirmar, la valoración de las condiciones que habría que mejorar en la biblioteca, ya que en la respuesta anterior afirman que las condiciones de los libros, es que estos se encuentran en cajas de cartón, por lo que en esta pregunta, cuatro estudiantes prácticamente vuelven hacer mención del problema de las condiciones de los libros.

Lo concerniente a nuestra quinta interrogante, siempre relacionada a la biblioteca, se les preguntó a los estudiantes si los libros que se encuentran en la biblioteca, cubren sus necesidades para sus estudios, respondiendo quince estudiantes (51.7 %), que no cubren las necesidades, para realizar las investigaciones, por tal razón tienen que viajar a la ciudad en busca del uso del Internet y solamente un estudiante (3.4 %), no respondió, seguramente éste es uno de los estudiantes que tiene facilidad o accesibilidad a bibliografía.

En la sexta pregunta, la que está relacionada a la informática, se le preguntó la importante que tiene la asignatura de computación, respondiendo doce estudiantes (41.4 %), que es importante porque así podrán manejar un PC, para realizar sus investigaciones o para cuando ingresen a la universidad, se puede analizar claramente la vinculación que hacen los estudiantes en sus respuestas, porque en la respuesta anterior, ellos afirman que los libros no cubren sus necesidades para sus investigaciones, pero ven a la asignatura de computación

como una alternativa para realizarlas e incluso la minoría tres alumnos (10.3 %), ven a la asignatura de computación, como algo que le puede servir, hasta para un trabajo como secretaria o para aprender más prácticas que teoría, es por eso que en la séptima interrogante, se le preguntó si ellos reciben más práctica que teoría en la clase de computación, obteniendo una respuesta negativa, ya que veinte y tres alumnos (79.3 %), respondieron que reciben más teoría, ya que las mayorías de las máquinas, están dañadas, con programas en inglés y otras no funcionan del todo, reafirmando esta respuesta la minoría dos estudiantes (6.9 %), los cuales aseguran que reciben más teoría, pero argumentando otras razones como: La sala de computación no presta las condiciones para practicar, pero esto se puede interpretar como que las máquinas están dañadas o no funcionan, porque la sala de computación es amplia con buena infraestructura y con aire condicionado.

4.7 Análisis de la Entrevista Aplicada a la Directora.

Una vez que se le aplicó la entrevista a la directora, se procedió a realizar el análisis, obteniendo lo siguiente:

Al preguntarle a la directora del centro de estudio, en una primera interrogante ¿Si consideraba que la creación del centro de recursos de aprendizaje contribuirá a elevar la calidad educativa? Respondió de una manera positiva, argumentando que esta también motivaría tanto a docente como a estudiantes, es decir la respuesta de la directora nos da a entender que no solamente cree que el proyecto creación de recursos de aprendizaje, elevaría la calidad educativa, sino que sería un elemento motivador, para los involucrados en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje, éstas última palabra es muy importante y clave en cualquier acción educativa, por tal razón se le hizo una segunda interrogante, sobre lo que entiende por ludoteca, obteniendo una respuesta acertada , ya que ésta fue, que es centro de recursos para motivar el aprendizaje, digo acertada porque según la UNESCO 1960, las ludotecas ejercen la misión y función de (educar y jugar), es decir educar al niño a través del juego y los juguetes, donde estos aprenden a compartir, les ayuda a crecer, a reconocerse, desarrollar su capacidad cognitiva, el desarrollo de habilidades y destreza, un fin socializadora, para un desarrollo socio – educativo que garantice un crecimiento sano del niño.

Podemos apreciar que la respuesta anterior, tienen relación con la tercera interrogante, ya que esta cuestiona sobre como contribuiría en los educandos, la creación de una ludoteca, respondiendo la entrevistada que ésta despertará el interés, desarrollo del pensamiento, lenguaje, el compañerismo y la sociabilidad, proporcionándonos una respuesta muy bien acertada.

Al continuar con nuestras interrogantes, se le preguntó, que si transformando la biblioteca en nuevo espacio de aprendizaje, estimularía la comodidad del mismo, tanto al profesorado como a los estudiantes, no obteniendo ninguna respuesta, por lo que podemos decir con seguridad, que no quiso emitir ningún juicio al respecto, pero no porque no hayan tenido conocimiento al respecto.

En la quinta interrogante queriendo conocer su opinión, acerca de la dotación a la biblioteca de bibliografía, se le preguntó que si esto se daba sería un nuevo instrumento y oportunidad para fomentar, el conocimiento, la investigación y la documentación, respondiendo que si, no solamente para estudiantes, sino para maestros y la comunidad, esta respuesta, es una clara señal del conocimiento que tiene la directora sobre las funciones que hacen las bibliotecas, además de su importancia, algo muy importante todavía, es la visión que tiene de extenderla hacia la comunidad Chacra Seca, para su culturización y desarrollo de los mismos.

En relación a la sexta pregunta sobre la contribución que tendrá, la reactivación de la sala de cómputo, respondió que esta contribuirá en la actualización de las nuevas tecnologías, sin explicar a quien, pero según su redacción se entiende que a los estudiantes, ya que sigue diciendo: el cual le servirá en sus vidas diarias y en sus estudios, considerando esta respuesta, creo que la directora está consciente de la importancia en cuanto a la adquisición de conocimiento de la informática así como su uso y manejo en pleno siglo XXI.

Siguiendo siempre con nuestras interrogantes en relación a la dotación de bibliografía a la biblioteca se le preguntó, si ella consideraba que esta es suficiente para satisfacer las necesidades de información de los estudiantes, contestando, que quizás, no es suficiente, pero si beneficiará en un noventa por ciento, según esta respuesta viene a corroborar la indagación hecha sobre la

necesidad de mejorar y dotar a la biblioteca de bibliografía, ya que por la carencia de éstas ha traído como consecuencias del uso de la metodología tradicionalista, por parte de los profesores, todo por la falta de bibliografía, siempre siguiendo con nuestras interrogantes y en relación a la biblioteca, se le interrogó sobre su valoración en relación a las condiciones actuales en que se encuentran los libros y materiales didácticos, respondiendo que no son las condiciones necesarias, pero que quizás mañana, las tendrán, esto significa que la directora está consciente de las condiciones que se tiene, pero que no pierde la esperanza de tenerla algún día.

En relación a la pregunta relacionada a la biblioteca y queriendo conocer su opinión sobre lo que hace falta por hacer o se necesita para mejorarla, dio una respuesta firme y categórica, que primeramente es la infraestructura y muebles para almacenar los libros, documentos para su protección, si bien es cierto que en esta respuesta la entrevistada menciona como prioridad éstos problemas, no significa que no existan otros que sean de prioridad, simplemente hace mención, de estos problemas como prioridad por considerarlo urgente, ya que unas de las paredes de la biblioteca está por caerse y lo otro es que los libros están en caja de cartón.

En relación a la décima pregunta, la que concierne a la ludoteca, le preguntamos si considera necesario un espacio de aprendizaje adaptado a los niños, por lo que nos respondió que es necesario para darles condiciones.

Considerando todas las respuestas de la entrevistada, se puede notar que ella tiene conocimiento con lo que respecta a la ludoteca, ya que en los procesos de socialización y desarrollo de los niños (as), no siempre se puede afirmar que en los entornos en que crecen y conviven reúna las características necesarias para su correcto desarrollo, es por eso que se necesita espacios adecuados y estimulante.

En la onceava pregunta, se le interrogó sobre la cantidad de libros que existe en la biblioteca son suficiente para el uso de los estudiantes, por lo que obtuvimos una respuesta negativa, argumentando que estas son pocas y no se puede abastecer suficiente, esta respuesta simplemente corrobora, la respuesta de la

pregunta siete, la que hace mención que la bibliografía no es suficiente, pero si beneficiará a un noventa por ciento.

En la pregunta número doce, se le interrogó ¿Qué capacidades considera que desarrollará en los estudiantes la creación de la ludoteca? respondiendo específicamente, la expresión lectora, análisis, reflexión y responsabilidad, de estos podemos decir que esta respuesta es simplemente una continuidad de la tercera por su estrecha relación.

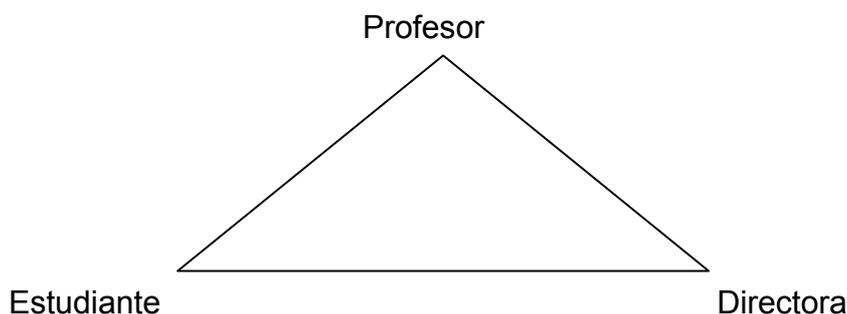
Si analizamos la pregunta trece y catorce, podemos notar la estrecha relación que guardan, ya que la primera es sobre la reactivación de la sala de cómputo, donde expresó que contribuiría en los educandos facilitando el desarrollo de habilidades mentales, conocer las nuevas tecnologías y profundizar en los nuevos conocimientos adquiridos, mientras que en la pregunta catorce, afirma que la sala de cómputo se debe reactivar, ya que permite la actualización, se adquiere habilidades que son muy importantes para la vida diaria, donde se relaciona la teoría con la práctica, ambas respuestas son acertadas, ya que sin el conocimiento de las tecnologías los estudiantes no desarrollarán habilidades, conocimientos tan necesarios para la formación integral y para la formación de estudiantes competentes.

4.8 Triangulación de datos.

La triangulación es conjunto de datos y métodos que conllevan a la comprobación de los distintos puntos de vista que se dan en un fenómeno determinado, que revelan diferentes aspectos de la realidad y deben ser problemas de consistencia para ofrecer fiabilidad en la convergencia y divergencia de los componentes que están inmersos en el programa de la investigación.

Este tipo de técnica para los comportamientos humanos, intenta explicar con validez la riqueza y complejidad de las acciones humanas y analizarla en múltiples formas, a través de los datos cualitativos como cuantitativos. Elliot, 1980 sostiene que el principio básico de la triangulación es de recoger observaciones y apreciaciones de diferentes ángulos para compararlos y contrastarlos.

El objeto de triangulación de datos es enfocar en las investigaciones educativas la credibilidad como factor fundamental en el análisis de una acción educativa.



Al aplicar nuestro instrumento, se obtuvo una coincidencia o punto en común como:

Al preguntarle a la directora, si consideraba que el centro de recurso de Aprendizaje, contribuiría a elevar la calidad educativa, respondiendo que si, y que además motivaría tanto a maestro como el estudiante, de igual manera, se le preguntó a los docentes, sobre el impacto que producirá el centro de recursos de aprendizaje, obteniendo, que el (43%), no respondió, pero sin embargo, un maestro consideró, que el impacto será de mayor asistencia a clase, siendo este (7.1%), a la vez que hubo otro (7.1 %), o sea otro docente, que aseguró que será una enseñanza con calidad, en relación a la encuesta aplicada a los estudiante se

puede notar en diferentes preguntas, sobre la importancia que dan a cada una de ella, lo que implícitamente se entiende en las diferentes respuestas, que este trabajo servirá para elevar la calidad del aprendizaje y por ende educativa.

Al entrevistar a la directora, en una tercera interrogante, sobre la contribución que tendría la creación de una ludoteca afirmó que esta despertará, el interés, desarrollando el pensamiento, lenguaje, compañerismo y sociabilidad, en cambio los docentes, en su mayoría (35.7 %), respondieron que el aprendizaje que ejercerá una ludoteca son altos niveles de autonomía personal y grupal, sensación de exploración y descubrimiento del mundo, actitudes y capacidades, imaginación, estimulación de fantasía y el pensamiento divergente, cuando a los estudiantes se les encuestó sobre la importancia que tendría la creación de una ludoteca, el (44.8 %), respondieron que sería la mejor manera de enseñar a los niños.

En relación a la quinta pregunta que se le realizó a la directora, sobre la dotación a la biblioteca de bibliografía, si sería un nuevo instrumento y oportunidad para fomentar el conocimiento, investigar y documentarse, dio una respuesta contundente, al afirmar, que no solo sería una oportunidad, para los estudiantes, sino para los maestros también, coincidentemente dieron respuestas similares, los maestros al preguntarle, si dotando de bibliografía actualizada y acondicionando, la biblioteca desarrollaría más actitudes, respondiendo que desarrollaría, más hábitos de lecturas y fomento a la actividad cognoscitiva, de igual manera en la séptima pregunta, se les interrogó si consideraban viable la transformación de la biblioteca como un nuevo espacio de aprendizaje, dando una única respuesta positiva, que si es viable una transformación y dotación de bibliografía, de igual manera respondieron los estudiantes, ya que se les preguntó, que si hay algo que mejorar en la biblioteca ¿ qué sería?, respondiendo que son las condiciones en que se encuentran los materiales bibliográficos, ampliar la biblioteca, textos que no hay, mejorar donde están y repararlo, realmente que esta respuesta viene a corroborar, la respuesta de la directora y la de los maestros, ya que si se mejoran estas condiciones, que afirman los estudiantes, se lograría desarrollar lo que afirman la directora y los maestros.

Cuando se le interrogó a la directora ¿De qué manera contribuiría en los educandos la reactivación de la sala de cómputo?, respondió que facilitando el desarrollo de habilidades mentales y conociendo nuevas tecnologías, de igual manera, se les preguntó, a los docentes su opinión sobre lo que desarrollará la reactivación de la sala de cómputo, obteniendo una respuesta única del (100 %), afirmando que si se reactiva la sala de cómputo, desarrollará capacidades, habilidades destreza, de igual manera trece maestros (92.2 %), consideran, que si se reactiva la sala de cómputo será de mucha utilidad, sin embargo al preguntarle a los estudiantes sobre la importancia de la asignatura de computación, obtuvimos que doce alumnos la gran mayoría (41.4 %), creen que es importante porque así podrán tener un PC para realizar sus investigaciones o para cuando ingresen a la universidad, esto se puede constatar, cuando se le realizó otra pregunta ¿Si ellos reciben más prácticas que teoría, respondiéndonos que más teoría, argumentándonos, que las mayorías de las máquinas están dañadas, otras con programas en inglés y otras que no funcionan del todo.

Se puede notar claramente, en esta triangulación que las interrogantes son similares y que las respuestas se corroboran unas a otras.

4.9 Logros Y dificultades que se presentaron.

Conviene tener presente que no basta con las motivaciones y el interés que impulsan este proyecto de investigación, deben considerarse posibles obstáculos, durante el proceso de indagación como en la ejecución de las perspectivas que se prevén como alternativas de impacto acerca del problema planteado.

Anteriormente se ha señalado que el campo de investigación es el área socioeducativa, por tanto el estudio se corresponde con el paradigma cualitativo de la investigación acción, en este sentido en nuestro país el desarrollo de los procesos de investigación de este tipo no constituye una cultura arraigada. La tendencia es hacia una cultura de la investigación tradicional, lo que trajo durante la intervención limitaciones como las siguientes:

La poca receptividad que se tuvo al inicio de la investigación en la comunidad educativa y a la vez poco interés por parte de la población.

La credibilidad de la investigación por parte de las autoridades del centro de estudio.

El desinterés que se mostró en la comunidad educativa, porque no veían un producto mediato.

Cabe señalar que todas estas limitaciones señaladas anteriormente, fueron superadas, facilitándose de esta manera una comunicación más fluida y por ende la elaboración de la indagación.

No hay manera de entender el conocer y el actuar como parte de un mismo proceso de búsqueda o de plantearse las problemáticas de la relación entre lo que hacemos y lo que pretendemos, si a la vez se sigue manteniendo la separación entre -quien investiga y quienes actúan. Esto es así porque cambiar la práctica es cambiar la forma en que los prácticos la entienden y las

pretensiones que tienen para ella. El significado y el valor de lo que hacemos sólo lo podemos transformar en la medida en que convertimos nuestras actuaciones y nuestras perspectivas en objeto de investigación.

Por tanto después de superada la dificultad fueron otras las limitantes presentadas como:

Al iniciar la intervención tenía que tener un Aval del MINED, para presentarme al centro estudio lo que se me dificultó un poco, hasta que se adquirió.

Los desastres naturales que provocaron deterioro en la infraestructura de carretera, caminos, lo que provocó limitante para realizar visitas al centro de estudio.

El transporte, ya que este sólo hace un solo recorrido por la mañana, regresando a la doce del medio día.

La falta de accesibilidad del medio Tecnológico (computadora) propia, así como recursos económicos.

La incompreensión de los sujetos investigados por reconocer el rol protagónico que presupone la IPA, para ellos/as.

Por otra parte los resultados de la intervención necesariamente crearán expectativas en los sujetos participantes durante el proceso e ideas sobre las alternativas en el aspecto organizativo y de ejecución material, las que podrían ser posibles con financiamiento y/ o asesoría técnica. Éstas podrían ser alcanzables mediante gestiones Inter.-Institucionales o con el apoyo de organizaciones interesadas en la mejoría de las condiciones de la Educación en Nicaragua. No obstante las posibilidades no están al alcance de los interventores, lo que constituye una limitación objetiva.

A pesar de los obstáculos que se me presentaron, descrito anteriormente, también obtuve logros los que fueron conseguidos a través de gestiones propias, y una autogestión en empresa, Organismos e Instituciones que apoyan a la

Educación, logrando conseguir una donación de 119 libros con la Biblioteca Nacional de Nicaragua, entre los que se encuentran libros de poesía, Atlas y directorio culturales, libros de Lengua y literatura, de boxeo, revistas deportivas etcétera.

Además pude adquirir 292 libros usados, pero en buen estado, entre los que se encuentran libros de inglés de textos y textos prácticos, de Lengua y Literatura, Novelas, de Química y de Ciencias Sociales, estos donados por una persona.

Ver al final de Anexo

V. CONCLUSIÓN.

Una vez analizado los resultados de la investigación y elaborado la triangulación, se obtuvo las siguientes conclusiones:

- El centro de recursos de Aprendizaje: Creación de una Ludoteca, Dotación a Biblioteca y Reactivación de la sala de Cómputo en el Instituto Alberto Berrios Delgadillo, contribuiría a elevar la calidad educativa, motivando a maestros como a estudiantes.
- La creación de una ludoteca, despertará interés, desarrollará el pensamiento, lenguaje, compañerismo, sociabilidad, así como niveles de autonomía personal y grupal, sensaciones de exploración y descubrimiento del mundo, la imaginación, estimulación de fantasía y el pensamiento divergente, en fin la ludoteca sería una mejor manera de enseñar.
- La dotación de bibliografía a la biblioteca como un nuevo instrumento y oportunidad para fomentar el conocimiento,, investigar y documentarse, ésta no solamente sería una oportunidad para estudiante, sino también para los maestros, ya que desarrollaría más hábitos de lecturas y fomento de la actividad cognoscitiva.
- La transformación de la biblioteca, en nuevo espacio de Aprendizaje, es viable ya que lo que habría que mejorar, son las condiciones en que se encuentran los materiales bibliográficos, ampliar la biblioteca, textos que no hay, mejorar donde están y repararlo.
- La reactivación de la sala de cómputo contribuiría en los educando, desarrollando capacidades, habilidades y destreza sí como el manejo de un PC.

VI. Propuesta del plan de intervención



PLAN DE INTERVENCIÓN Y REHABILITACIÓN PROPUESTO PARA LA MEJORA DEL CENTRO DE RECURSOS DE APRENDIZAJE: CREACIÓN REACCIÓN DE LUDOTECA, DOTACIÓN A BIBLIOTECA Y REACTIVACIÓN DE LA SALA DE CÓMPUTO EN EL INSTITUTO ALBERTO BERRIOS DELGADILLO DE LA COMUNIDAD DE CHACRA SECA DE LA CIUDAD DE LEÓN.

Este trabajo de Tesis está basado en la investigación acción, principalmente que se desarrolla en tres etapas: planificación, acción y evaluación, por múltiples limitaciones no fue posible ejecutar la acción directa en el Centro objeto de estudio, y por ende no se realizó la correspondiente evaluación. Por tal motivo se plantea y queda como propuesta este Plan de Intervención y Rehabilitación que a continuación se detalla.

En este Plan de Intervención describe cada uno de los recursos de aprendizaje propuestos para su debida ejecución, se especifican las diversas acciones, se plantea el costo total, retomado de las cotizaciones respectivas, se señala el período preciso de su ejecución y se nombran los organismos e instituciones con las cuales se ha hecho contactos exploratorios para el posibles financiamiento de dicho plan de intervención y rehabilitación.

Para desarrollar este plan, existe un proyecto adyacente, para presentarlo a diferentes organismos e instituciones.

En las páginas 93,94,95 y 96 de Anexo se puede ver claramente como se encuentra el colegio actualmente, mientras que en la páginas 98 y 99 se puede observar la propuestas de los planos de cómo se encuentra y como quedará dividida la biblioteca de la ludoteca con sus respectivas descripciones.

CUADRO ILUSTRATIVO DE RECURSOS DE APRENDIZAJE A INSTALAR.

Recurso de Aprendizaje Número Uno.	Acciones.	Costo Total US\$.	Tiempo de ejecución.	Organismos e instituciones Posibles para otorgar financiamiento.
LUDOTECA.	Crear un espacio exclusivo para Ludoteca en el centro. Reconstruir y hacer divisiones. Pintar el interior del espacio con colores y motivos alusivos al fin.	1,669.80	3 meses. Un mes. Una semana.	Oxfam Internacional.
	Compra de 381 ejemplares de Literatura infantil (Cuentos, fábulas, narraciones etcétera). --Compra de 110 ejemplares de juguetes didácticos.	337.50 240.40	Segundo semestre 2009. Segundo semestre 2009.	Biblioteca Nacional de Nicaragua. Distribuidora La Universal, Managua, Nic.
	Mobiliario para resguardo de Material lúdico.	230.80	Segundo semestre 2009.	MUEBLISA.
	Desarrollar capacitaciones a las tres profesoras de educación inicial con profesional especializado (CISAS).	250.00	Segundo semestre 2009.	ONG El Ayudante.
	Utilización del material lúdico en el desarrollo del programa de educación inicial y en tiempos libres.	-	Permanente.	-
	Designar a una persona encargada de la sala de Ludoteca. Capacitar a encargada de Ludoteca organización, guarda y atención a la comunidad educativa.	2,187.50 salario anual incluyendo 13vo mes 250.00.	Contratación enero 2010 Permanente Segundo semestre 2009.	MINED. ONG El ayudante.

TOTAL GENERAL US 5,166.0

CUADRO ILUSTRATIVO DE RECURSOS DE APRENDIZAJE A INSTALAR.

Recurso de Aprendizaje Número dos.	Acciones.	Costo total US\$.	Tiempo de ejecución.	Organismos e instituciones Posibles para otorgar financiamiento.
DOTACIÓN DE BIBLIOTECA.	Remodelar y ampliar espacio para biblioteca en el centro educativo. Compra de tres estantes metálicos, 18 bandejas de 1.2 metros, patas biangular de 2 por 2 por un octavo, pintura especial, armado cada bandeja empernada con Tuercas y arandelas más escudos esquineros dobles. Tamaño 215 cm. Alto por 42cm de fondo por 326 cm. de largo.	2,504.80 2,091.30	3 meses. Segundo semestre del año 2009.	Asociación de Hermandad Lund, Suecia, León Nic. Oxean Internacional Capacitación inicial a la bibliotecaria.
	Compra de 102 ejemplares de Libros de texto conforme programa de secundaria estipulado por el MINED, áreas de física, biología, ciencias naturales castellano básico, historia de Nicaragua, geografía, español etcétera.	1,460.20	Agosto-Octubre.	Gestionar con Hispamer, y otras librerías para conseguir donación.
	Desarrollo de Plan de promoción, divulgación y talleres de lectura recreativa y académica.	80.00 dólares viáticos.	Julio a Octubre 2009.	Colaboración Biblioteca Nacional de Nicaragua.
TOTAL		6,436.30		

CUADRO ILUSTRATIVO DE RECURSOS DE APRENDIZAJE A INSTALAR.

Reactivación de la sala de cómputo.

Recurso de Aprendizaje número tres.	Acciones.	Costo US\$.	Organismos e instituciones posibles de otorgar financiamiento.
REACTIVACIÓN DE LA SALA DE CÓMPUTOS.	Reparación y mantenimiento a 17 CPU, Monitor, Teclado, y Mouse(cambio del sistema operativo de inglés a español, limpieza interna y externa, cambio de la batería del CMOS).	340.00	Proyecto TIC Ministerio de Educación.
	Compra e instalación de 10 Batería con estabilizador FPC 500VA.	600.00	Proyecto TIC Ministerio de Educación.
	Dar mantenimiento al cableado eléctrico en la sala de computación una vez al semestre, dos al año.	400.00	Dirección de Informática UNAN. León
	Compra e instalación de 17 Discos Duros de 40 GB.	850.00	Dirección de Informática UNAN, León
	Compra e instalación de 17 Memorias SDRAM, 256MB – PC100.	595.00	Vicerrectoría de Investigación y Postgrado.
TOTAL.		2,785.00	
TOTAL GENERAL.		14,387.30	

El costo total general para implementar el plan de intervención y rehabilitación en el funcionamiento de los recursos de aprendizaje descritos, en el Centro Educativo Alberto Berríos Delgadillo, suman un total de **US\$ 14,387.30** dólares. Se dolariza por la fluctuación de la moneda nacional. Se toma en consideración un porcentaje del 10% para imprevistos, lo que corresponde a **US\$ 14,387.30** dólares.

El período de gestión, implementación y ejecución es desde el segundo semestre del 2009, para implementarlo en el año académico 2010.

Dentro del presupuesto de la reactivación de la sala de cómputo no va incluido el salario del Maestro de computación, porque, éste ya existe, de manera que solamente, asumirá la responsabilidad de de sala de cómputo, en su organización, inventario, limpieza y atención a la comunidad estudiantil.

VII. PERFIL DE LOS RECURSOS HUMANOS.

Esta iniciativa con sus correspondientes tareas, se plantea ¿Qué hacer? ¿Por dónde empezar? ¿Cómo hacerlo?, para esto es conveniente ordenar el trabajo y saber que es lo que va antes y que va después, ya que no podemos abordar todo al mismo tiempo.

Con este proyecto Creación de recursos de aprendizaje: Creación de ludoteca, dotación a biblioteca y reactivación de la sala de cómputo, existe un sin número de responsabilidades, para que se pueda llevar con éxito la ejecución de este proyecto tales como:

1) La creación de la ludoteca, será un espacio más de aprendizaje, para los niños, la que estará contribuyendo para el desarrollo de conocimientos, habilidades, hábitos y actitudes. Ésta funcionará de acuerdo a los días y horas académicas, en acuerdo común entre profesores, encargada de la sala de la ludoteca, ya que los maestros pueden utilizar la ludoteca como recursos de aprendizaje, ya que son ellos quienes tendrán la tarea de llevar acabo el proceso educativo, recreativo de aprendizaje con sus estudiantes. La ludotecaria será la encargada de organizar, guardar y dar atención a la comunidad educativa, pero para eso será capacitada por personas especialistas y con basta experiencias. Esta estará instalado en la escuela base, pero como se va adquirir tres de cada juego, así mismo tres de cada literatura infantil, una parte de esto quedará en la escuela base y la otra parte viajará rotando, por las escuelas satélites, a través de caballo o carreta o cualquier medio de transporte que permita su traslado, cabe mencionar que los juguetes y las literaturas infantiles viajarán en un tiempo estipulado de 25 días por colegio, para que de esta manera se beneficie todo el NERPE de Chacraseca, esta coordinación la realizará la directora del centro en conjunto con los profesores.

2) Con respecto a la biblioteca, ya existe una persona encargada de atender a los estudiantes y profesores. Con el acondicionamiento y la adquisición de materiales bibliográficos, así como estantes para la organización y el arreglo de los

libros, ésta tendrá que organizar la biblioteca, además que será la persona encargada de su mantenimiento y seguridad.

Los materiales bibliográficos nuevos que se adquieran, serán tres de cada uno, de manera que dos de cada bibliografía quedará en la escuela base, los otros rotarán, como una especie de rota caja, por las escuelas satélites, los que tendrán la oportunidad de tenerlos al menos 25 días en cada escuela, coordinado siempre entre directora, profesores y padres de familia.

3) En la escuela Alberto Berrios Delgadillo, existe una sala de cómputo donde los estudiantes de primero a quinto año del curso diversificado, reciben la asignatura de computación, pero ésta en la actualidad está inactiva, puesto que no funciona ninguna computadora, razón por la cual se reactivará, para que los estudiantes tengan una formación integral.

En la escuela base existe un profesor de computación, quien actualmente imparte esta asignatura, solamente de manera teórica, por tal razón una vez reactivada la sala de cómputo, los estudiantes recibirán sus clases de computación de manera teórica – práctica, de acuerdo al día y la hora establecida por el centro. Este maestro de la asignatura de computación es quien a su vez, será el encargado de la sala de cómputo, ya que es el único profesor que imparte dicha asignatura desde primero hasta quinto año, por lo tanto cada vez que tenga una actividad, él será el encargado de vigilar por la buena utilización de las máquinas por parte de los estudiantes, inventarios, organización, limpieza, su respectivo mantenimiento, así como la atención a la comunidad educativa.

Para lograr estos objetivos se convocará a reuniones a los padres de familia, de la comunidad para plantearles el proyecto, sensibilizarlo y solicitarles su disponibilidad para que hagan suyo y cuiden las instalaciones de las mismas.

VIII. NORMATIVAS DE FUNCIONAMIENTO Y CONTROL DE LOS RECURSOS DE APRENDIZAJE, CREADO, DOTADO Y REACTIVADO EN EL CENTRO EDUCATIVO OBJETO DE ESTUDIO.

LUDOTECA.

- El horario de atención deberá ser el estipulado por el Centro educativo, salvo excepciones de acuerdo a actividades extracurriculares.
- Los objetos lúdicos pueden ser utilizados en el local de la Ludoteca o bien llevarse a las aulas en carácter de préstamos por los profesores de educación inicial.
- Se harán préstamos itinerantes de los objetos lúdicos hacia las escuelas satélites por un periodo no mayor de 25 días hábiles.
- La organización, el registro y control de los juegos y literatura infantil será responsabilidad de la encargada de Ludoteca, quien deberá cotejar los inventarios continuamente.
- En caso de deterioro de un elemento lúdico, será responsabilidad del personal de las escuelas satélites de su reposición.
- El control general de los objetos, funcionamiento, encargada de la Ludoteca, es responsabilidad del equipo de dirección del Centro

BIBLIOTECA.

- El horario de atención en la biblioteca será el mismo del Centro, desde las 7 de la mañana a 12 del día.
- La guarda, cuidado y preservación será supervisada por la encargada de la biblioteca.
- El préstamo de material bibliográfico será en sala y a domicilio.
- El tiempo máximo préstamo del material documental a domicilio será como máximo de dos días.
- En caso de pérdida o deterioro, el estudiante o padre de familia serán los responsables de su reposición.

- El monitoreo, control y seguimiento del servicio bibliotecario será responsabilidad del equipo de dirección del Centro.
- Para el uso de los materiales en sala, trabajos de grupos, etc. Se prohíbe el ingreso de alimentos, y se exige el máximo silencio.
- Si el material a domicilio no se regresa en el tiempo estipulado, el estudiante será objeto de llamado de atención, se reincide se le suspenderá el servicio por el término de un mes.

SALA DE CÓMPUTOS.

- Los estudiantes que asistan a la sala de computación en tiempos libre, es solamente para realizar sus trabajos de estudio y/o practicar bajo la supervisión del responsable.
- El responsable debe de llevar un inventario de la asistencia de los estudiantes a la sala de cómputo.
- Prohibido entrar con alimentos a la sala de cómputo y se deberá mantener silencio.
- Todos los estudiantes deben cumplir con el horario establecido.
- El monitoreo, control y seguimiento de los servicios brindados en la sala de cómputos será responsabilidad del equipo de dirección del Centro Educativo.

IX. RECOMENDACIONES.

- A las autoridades del MINED que den más apoyo a este tipo de investigaciones, que vienen a mejorar la calidad educativa.
- A las autoridades del centro educativo, escuela base, Alberto Berrios Delgadillo, que procuren como sostener, mantener y preservar este proyecto.
- A toda la comunidad educativa del centro, escuela base, Alberto Berrios Delgadillo, que procuren como mantener en buenas condiciones los juegos didácticos, para los niños que ingresaran el próximo año académico.
- A la dirección del centro que procure como halla capacitación continuas para los maestros de preescolar, para mejorar el Aprendizaje – Enseñanza con juegos didácticos.
- A la directora del centro y maestros, que busquen mecanismo, para involucrar más a los padres de familias en las diferentes problemáticas del instituto y en el Aprendizaje de sus hijos.
- A las autoridades de la educación superior (UNAN - LEÓN), que promueva más la investigación Acción en sus egresados de las diferentes carreras.
- Que las autoridades del centro de estudio se apodere de este tipo de proyecto, para futuras soluciones a problemas existentes, involucrando a los maestros de los colegios satélites para difundir la cultura de la indagación y la mejora de la educación.

X. BIBLIOGRAFÍA.

1. Claudio Domínguez., lineamientos para la organización de bibliotecas red Fonaiap (Procesos Técnicos) Versión preliminar, de Investigaciones Agropecuarias del estado Monagas San Agustín, 1997.
2. Visite www.monografias.com
3. Apuntes de la asignatura, Modulo Investigación, Materiales Y Ejercicios. (Artículo) / Profesora: R. Marta Ramo Garzarán. Universidad de Zaragoza Facultad de Ciencias Sociales y Humanas. Departamento: Ciencias de la Educación.
4. Planeación, gestión del Currículo y fortalecimiento del sistema de Educación en la formación inicial del profesorado (artículo) / María del Carmen Cruz. Universidad Autónoma de Madrid.
5. Del Carmen Cruz María. el proyecto educativo institucional (artículo) / Universidad Autónoma de Madrid.
6. ® Encarta ® 2008. © 1993-2007 Microsoft Corporación.
7. Ministerio de educación, división de Tecnología educativa, centro cívico Camilo Ortega, módulo “S”, planta alta, disponible en <http://www.portaleducativo.gob.ni>.
8. www.mined.gob.ni.
9. SARDELICH, M. Las nuevas tecnologías en educación: aplicación e integración de las nuevas tecnologías en el desarrollo curricular. España, Vigo, 2006.
10. WARLICK, D.F. Redefining Literacy for the 21st Century. Linworth Publishing, 2004.

ANEXOS.

Anexo 1.

Como se encuentra el Colegio Alberto Berrios Delgadillo de la comunidad de Chacraseca.



Realmente que las imágenes hablan por si solas, estas dos fotos es el costado este, de lo que es actualmente la biblioteca, pero esa pared que estoy señalando, en la foto de abajo, está partida, por lo que cerraron una aula que quedaba situada en donde se observa la puerta roja, siendo esta la parte trasera de la biblioteca, y formando parte de ella, la primera foto es la parte frontal de la biblioteca, como toda esta pared está reventada, hay que votarla y reconstruirla o sea hacerla nueva y reestructurarla, haciendole dos ventanas, para que haya ventilación.

Toda esta parte este, de esta estructura, es la que será dividida, para establecer en una parte de ella la ludoteca, la que estará ubicada, en la parte donde estoy señalando en la foto de abajo, a la que se le hará una división por dentro y su respectivo acondicionamiento.

Anexo 2.



Esto es el interior de la biblioteca, en donde se observa claramente las condiciones en que se encuentran los materiales didácticos y algunas bibliografía que están en cajas de cartón, las cuales se están deteriorando y hasta siendo devoradas por ratas de montes.

Anexo 3.



Estas son vitrinas, las únicas dos, que posee la biblioteca para guardar los libros, las cuales están llenas de los mismos de una manera desordenada, en la foto de abajo se puede observar que en la parte superior de la vitrina están algunos medios, es decir, que la biblioteca no presta las condiciones adecuadas para que esta sea verdaderamente una biblioteca.



Anexo 4.



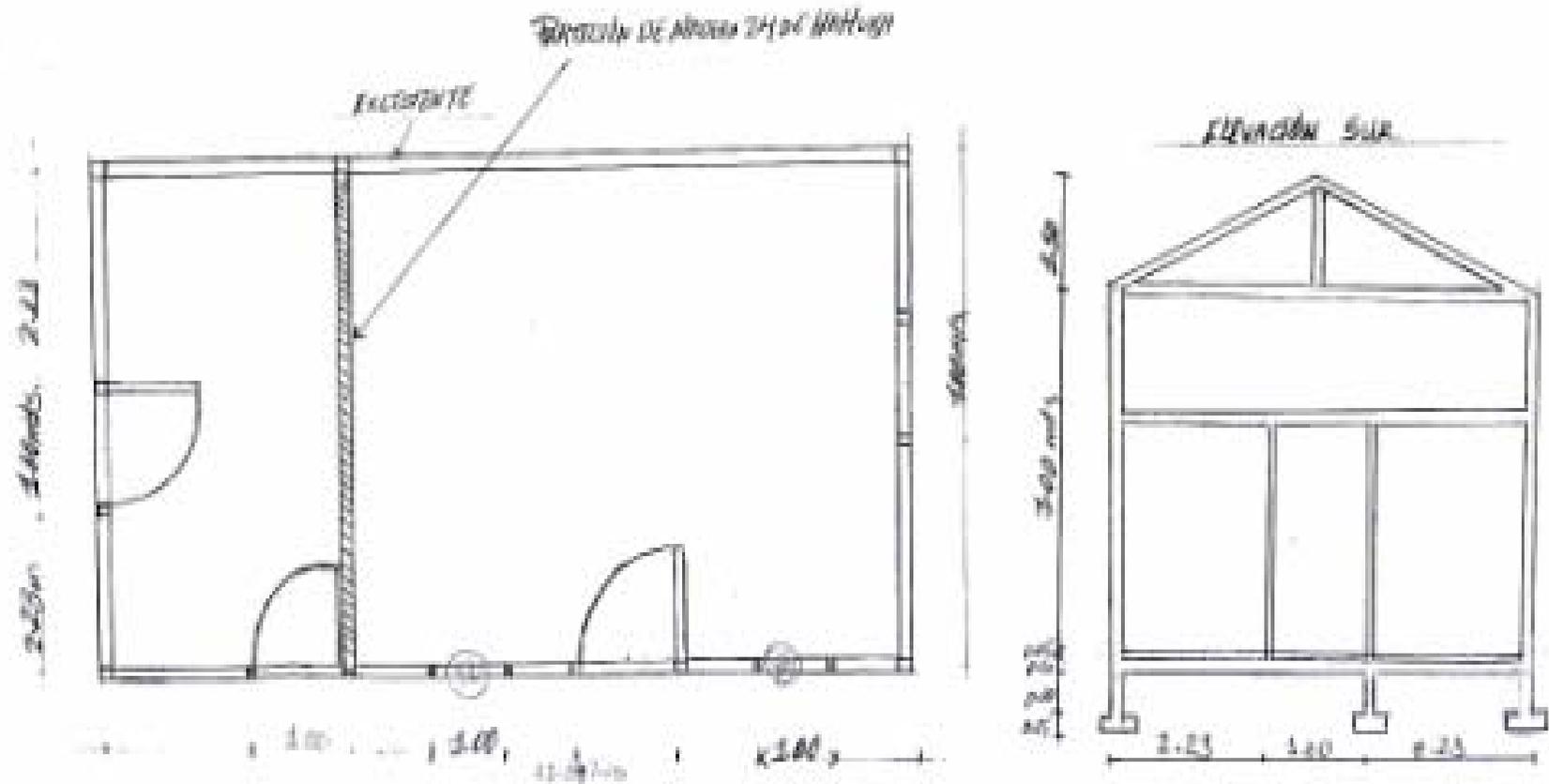
Esta es la sala de cómputo, en donde en su interior se observa en la parte del fondo tres computadoras con sus muebles, pero sin embargo las mayorías de ella se encuentran en el suelo, cabe resaltar que ningunas de éstas tienen sus baterías, estabilizador, muchos menos están conectadas en Red. Las computadoras que encienden no es que estén buenas, se puede hacer uso de ella, pero solamente para trabajar, por ejemplo en Word, pero no para que los docentes adquieran habilidades y conocimientos en la computación, ante tal situación los estudiantes solamente reciben esta asignatura de manera teórica y no práctica. Hay que hacer mención que esta asignatura no formaba parte del currículum académico, esto es el centro el que había estipulado ésta como una asignatura y como una iniciativa propia, por lo tanto en este año 2009, la eliminarán, pero eso no quiere decir que el centro no haga funcionar ésta a través de este proyecto, para dejarla como una asignatura extracurricular o para que los estudiantes asistan a ella para practicar, orientado por el maestro o para realizar sus tareas en periodo de tiempo ocioso.

Anexo 5.



Aquí me encuentro observando a la bibliotecaria, para constatar la forma de cómo ella lleva su registro cuando presta libros, la cual lo hace llevando un registro manual, apuntando en un cuaderno universitario, anotando solamente los nombres de los estudiantes, a pesar que tiene una computadora al lado, pero este préstamo es solamente para trabajar en la escuela y no para que el estudiante se lo lleve a casa. También se puede observar las condiciones de las mesas en donde está escribiendo la bibliotecaria y las condiciones de la misma biblioteca, siendo esta la parte frontal, la que en la propuesta será reconstruida y ampliada, para que haya un poco más de condiciones.

Anexo 6.



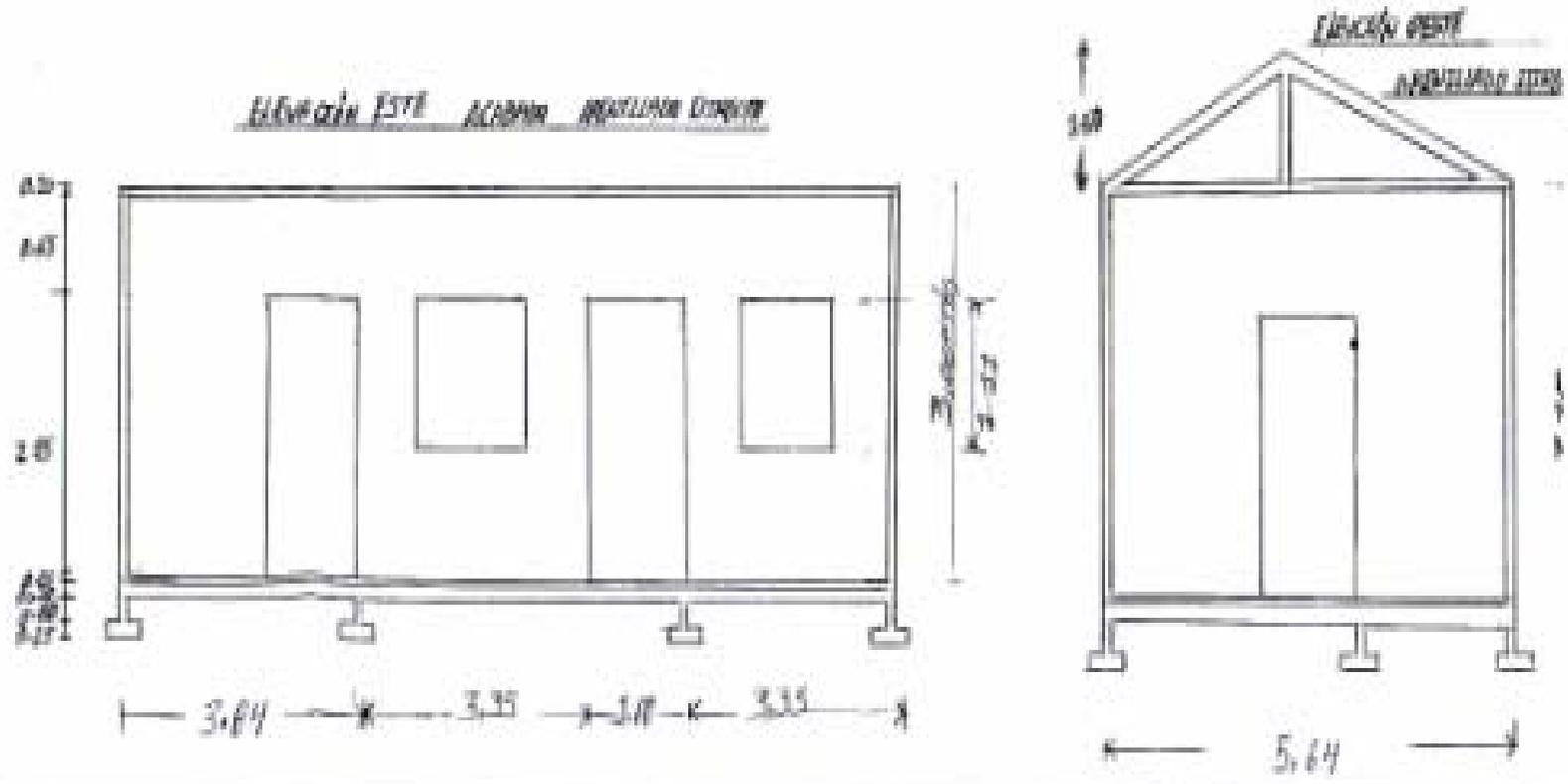
Plano número 1.

Como se encuentra actualmente la infraestructura donde está localizada la biblioteca.

En este primer plano se puede observar las modificaciones que sufrirá la infraestructura del edificio donde se encuentra la biblioteca, la cual quedará más amplia y con mejores condiciones, a la que se encuentra ahora mismo, siendo la propuesta la siguiente.

Actualmente la parte frontal de la biblioteca tiene tres metros de altura con una anchura, de dos punto veinte y tres metros y una puerta de un metro, de igual forma la elevación oeste, lo que corresponde a la parte interna actualmente mide tres metro cuadrado, con una puerta de once punto cincuenta y cuatro metros y con una altura de dos punto veinte tres metro. En la parte interna de toda esa infraestructura existe una división de madera deteriorada con veinte y cuatro metros de altura y una puerta en la parte este y trasera de un metro.

Anexo 7.



Plano número 2.

Como quedará la infraestructura donde está localizada la biblioteca.

Creación de ludoteca.

Esta es la forma de como quedará la infraestructura una vez se lleve a cabo la ejecución del proyecto y la mejora de la biblioteca, así como la creación de la ludoteca.

Lo que corresponde a la parte frontal de la biblioteca quedará con una anchura de cinco punto sesenta y cuatro metros y con una altura de tres punto quince metros, lo que es la cúspide sufrirá una elevación más de uno punto cincuenta metros, tanto en la parte sur como oeste, así mismo lo que corresponde a la parte frontal se le hará un arenillado. Con esta amplitud se podrá introducir tres estantes que se pretende conseguir para organizar los libros.

Lo que corresponde a la biblioteca, esta quedará con un largo de tres punto treinta y cinco metros cuadrado y una puerta de un metro, así como con dos ventanas de tres metros estas serán persianas de vidrio, por lo tanto lo que corresponde a la ludoteca quedará con un espacio de tres punto ochenta y cuatro metros cuadrados, con una puerta de un metro,.

Hay que hacer mención que lo que corresponde a la ludoteca esta será acondicionada por dentro pintada con dibujos lúdicos.

Toda la pared este, que se hará nueva, se arenillará directamente

Anexo 8.



Sala de cómputo.

Anexo 9.

Encuesta.

Estimadas (os) docentes, estoy realizando un trabajo de Tesina, el que se titula: Centro de Recursos de Aprendizaje: Creación de Ludo teca, Dotación a Biblioteca y Reactivación de la Sala de Cómputo, para el cual le estoy pidiendo su valiosa colaboración, respondiendo objetivamente a las preguntas. Su respuesta será de mucha importancia y de gran utilidad para el éxito de mí trabajo, agradeciéndole de antemano su apoyo.

Datos personales.

I. Edad -----

Sexo -----

Profesión -----Área de trabajo -----

Marque con una x su respuesta.

1) Cuales de las siguientes problemáticas que existen en el Centro de Estudio y que a continuación le presentamos, deben resolverse.

a) Acondicionamiento y Dotación de Bibliografía a la Biblioteca.

b) Rehabilitación de la Sala de Cómputo.

c) Creación de una Ludoteca.

d) Mejora de la infraestructura a la Biblioteca.

2) ¿Qué entiende usted por Ludoteca?

3) Desde su punto de vista la Ludoteca fomentará.

4) El Aprendizaje que ejercerá la Ludo teca en los niños será de:

a) Altos niveles de autonomía personal y grupal.

b) capacidades expresivas en todas sus formas: verbal, gestual, corporal y escrita.

c) Sensaciones continúa de exploración y descubrimientos del mundo y de las propias actitudes y capacidades.

d) La promoción de la imaginación, estimulando la capacidad de fantasía, el pensamiento divergente y las búsquedas de nuevas alternativas.

e) Un clima de seguridad y de confianza.

5) ¿Qué impacto producirá la creación de una Ludoteca, Dotación a Biblioteca y Reactivación de la Sala de Cómputo?

6) Cree usted que dotando de bibliografía actualizada y con el acondicionamiento a la biblioteca, se logre las siguientes actitudes:

a) Desarrolle más hábitos de lecturas.

b) Haya más asistencia a la Biblioteca.

c) Mayor préstamo de libros.

d) Que fomente actividad Cognoscitivas.

7) ¿Considera viable la transformación y dotación a la Biblioteca, como un nuevo espacio de Aprendizaje, con actividades de carácter transversal a todas las áreas y materias?

Si ----- no -----

8) ¿Considera usted que la Biblioteca escolar es una herramienta valiosa e imprescindible para alcanzar los objetivos Educativos?

Si ----- no -----

9) ¿Cómo docente usted hace uso de la Biblioteca como un recurso fundamental de su trabajo?

a) Siempre.

b) Algunas veces.

c) Nunca.

10) ¿Considera necesario que la Biblioteca deba estar dotada de materiales bibliográficos renovados?

Si ----- No ----- ¿Por qué?

11) ¿Las estanterías de la Biblioteca son abiertas y permite el acceso libre a los documentos?

12) ¿Cuenta la Biblioteca con muebles apropiados para exponer y archivar revista, libros etc.?

13) Explique. Según su opinión

¿La Rehabilitación de la Sala Cómputo, desarrollará capacidades, habilidades y destrezas, en la formación académica de los estudiantes, en el uso y manejo de la Informática?

Si ----- No ---- ¿Por qué?

14) De acuerdo a la pregunta anterior, considera usted que la reactivación de la sala de cómputo será.

a) De mucha utilidad. -----

b) Poca utilidad. -----

b) Ninguna Utilidad. -----

15) ¿Consideras que son suficiente los libros que posee el Centro para el uso del Alumnado?

Anexo 10.

ENTREVISTA A LA DIRECTORA.

Estimada Directora, estoy realizando un trabajo de Tesina, el que se titula Centro de Recursos de Aprendizaje: Creación de Ludoteca, Dotación a Biblioteca y Reactivación de la sala de Cómputo, para la cual le pido su valiosa colaboración, respondiendo objetivamente a las preguntas que se le hace, ya que su respuesta será de mucha importancia y de gran utilidad para el éxito de este trabajo, agradeciéndole de ante mano su apoyo.

Responda brevemente a las preguntas.

- 1) ¿Considera usted que la creación del Centro de Recursos de Aprendizaje, contribuirá a elevar la calidad educativa?
- 2) ¿Qué entiende usted por Ludoteca?
- 3) ¿De qué forma contribuiría la creación de una Ludoteca en los Educandos?
- 4) Transformando la Biblioteca en un nuevo espacio aprendizaje, considera usted que ¿fomentará aún más la comodidad para el aprendizaje tanto al profesorado como a los Estudiantes?
- 5) La dotación a la Biblioteca de bibliografía, ¿considera que será para los Estudiantes un nuevo instrumento y oportunidad para fomentar el conocimiento, investigar y documentarse más?
- 6) ¿De qué forma considera usted que contribuirá en los estudiantes, la Reactivación de la Sala de Cómputo?
- 7) Con la Dotación a la biblioteca de Bibliografía, ¿Cree usted que esto es suficiente para satisfacer las necesidades de información de los estudiantes?
- 8) ¿Cómo valora usted las condiciones actuales en que encuentran los libros y materiales Didácticos que se ubican en la biblioteca?
- 9) De acuerdo a la pregunta anterior ¿Qué cree usted que hace falta por hacer o se necesita para mejorarla?
- 10) Con respecto a la Ludoteca ¿Es necesario un espacio de Aprendizaje adaptado para los estudiantes?
- 11) ¿Considera suficiente los libros que posee el Centro para el uso de los Estudiantes?
- 12) ¿Qué capacidades considera usted que desarrollará en los Estudiantes la creación de la Ludoteca?

13) Con la reactivación de la sala de cómputo ¿De qué forma contribuirá a la formación de los Educando?

14) ¿Por qué cree usted que se debe Reactivar la sala de Cómputo?

Anexo 11.

ENCUESTA A ESTUDIANTES.

Estimadas (os) Estudiantes, estoy realizando un trabajo de Tesina, el que se titula: Centro de Recursos de Aprendizaje: Creación de Ludoteca, Dotación a Biblioteca y Reactivación de la Sala de Cómputo, para dicho Instituto, para el cual le estoy pidiendo su valiosa colaboración, respondiendo objetivamente a las preguntas. Su respuesta será de mucha importancia y de gran utilidad para el éxito de mí trabajo, agradeciéndole de antemano su apoyo.

- 1) ¿Qué comprende usted por Ludoteca?

- 2) ¿Consideras importante la creación de una Ludoteca en tu Centro de Estudio? ¿Por qué?

- 3) ¿Cómo valorarías las condiciones en que se encuentran los Materiales bibliográfico en la biblioteca actualmente?

- 4) De acuerdo a la pregunta anterior ¿Si habría algo que mejorar en la biblioteca, para que usted qué sería? enumérelo

- 5) ¿Según la demanda estudiantil, los libros que están en la biblioteca cubren sus necesidades para tus estudios?

- 6) ¿Consideras importante la asignatura de Computación? Argumenta ¿por qué?

- 7) ¿En la clase de computación, recibe más prácticas que teoría o viceversa? ¿A qué se debe su respuesta?