

UNIVERSIDAD DE GRANADA
Facultad de Ciencias de la Educación
Departamento de Didáctica y
Organización Escolar



PERCEPCIONES DE LOS PROFESORES
SOBRE EL USO DE LA INFORMÁTICA
EN LA EDUCACIÓN INFANTIL.

TESIS DOCTORAL

Doctoranda: M^a del Carmen López Fernández

Director: Manuel Lorenzo Delgado

Granada, 2010

Editor: Editorial de la Universidad de Granada
Autor: María del Carmen López Fernández
D.L.: GR 763-2011
ISBN: 978-84-694-0149-1

DEDICATÓRIA

A mis padres Lourdes y Eduardo.

A mis hijos Alejandro, Eugenia y Lourdes.

AGRADECIMIENTOS:

Expreso mi sincero agradecimiento al director de la tesis Don Manuel Lorenzo Delgado, por su permanente apoyo así como su inestimable contribución científica a este trabajo.

A los doctores Don Pedro Antonio García López, a Don José Antonio Ortega Carrillo y a Dña. M^a Cruz Torres Alcalde por su valiosa contribución.

Así mismo agradezco la colaboración de todos los profesores que amablemente han cumplimentado los cuestionarios escritos que constituyen el núcleo experimental de esta investigación.

INTRODUCCIÓN

DECISIONES DE INVESTIGACIÓN:

La incorporación de las Nuevas Tecnologías a la Escuela, supone un cambio en la educación, aporta elementos innovadores en la práctica educativa y abre múltiples posibilidades con la utilización del ordenador en el aula, todo ello supone una renovación pedagógica en el sentido más amplio.

Mi interés por las Nuevas Tecnologías y por conseguir mejorar la propia práctica educativa me ha llevado al estudio sobre el tema y al diseño de la investigación, con la que pretendo aportar ideas útiles de trabajo con el ordenador en la etapa de Educación Infantil.

Según el enfoque pedagógico actual debemos partir de las teorías constructivistas y del aprendizaje significativo (Ausubel).

El aprendizaje es un proceso activo en el que el alumno tiene que realizar una serie de actividades para asimilar los contenidos informativos que recibe. Si relaciona unos contenidos con otros entonces es cuando realizará ese aprendizaje significativo.

Por tanto nuestro programa innovador presentará entornos heurísticos centrados en los alumnos, teniendo en cuenta las teorías constructivistas y los principios del aprendizaje significativo donde además de comprender los contenidos puedan nuestros alumnos de infantil investigar y buscar nuevas relaciones. De este modo el alumno será constructor de sus aprendizajes mediante la interacción con el entorno que le proporciona el programa (mediador) y a través de la organización de sus esquemas de conocimiento.

ÍNDICE

CAPÍTULO 1. APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

1.LAS NUEVAS TECNOLOGIAS	p. 10
1.2 LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA INNOVACIÓN	p. 18
1.2.1 La innovación a través de los Medios y/o las Nuevas Tecnologías	p. 18
1.3 TECNOLOGÍA EDUCATIVA: UN TÉRMINO, UN CONCEPTO	p. 26
1.3.1 Tecnología Educativa en el Escuela	p. 28

CAPITULO 2. UNA NUEVA TECNOLOGÍA: LA INFORMÁTICA

2.1 LA INFORMÁTICA EN EDUCACIÓN	p. 33
2.2 INTRODUCCIÓN AL ORDENADOR	p. 41
2.2.1 Componentes físicos HARDWARE	p. 43
2.2.2 Componentes no físicos SOFTWARE	p. 47
2.3 SISTEMA OPERATIVO WINDOWS	p. 47
2.4 INTERNET, LA RED	p. 51
2.4.1 Portales, centros de recursos y comunidades virtuales	p. 53
2.5 EL CORREO ELECTRÓNICO	p. 59
2.6 RECIENTES APLICACIONES DE INTERNET	p. 59

CAPITULO 3. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN INFANTIL

3.1 LA EDUCACIÓN INFANTIL	p. 62
3.1.1 Definición	p. 62
3.1.2 Legislación	p. 70

3.1.3 Características generales del alumnado de Educación Infantil	p. 81
3.1.4 Características del profesorado de Educación Infantil	p. 89
3.1.5 Características del aula de Educación Infantil	p. 92
CAPÍTULO 4. LA INFORMÁTICA EN EDUCACIÓN INFANTIL	p. 99
4.1 INFORMÁTICA Y EDUCACIÓN INFANTIL	p. 99
4.2 EL NUEVO ROL DEL PROFESOR ANTE EL USO DEL ORDENADOR EN EL AULA	p. 103
4.3 ESQUEMA DE PLANIFICACIÓN DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA	p. 107
4.3.1 Objetivos de la informática en la educación infantil	p. 116
4.4 SOFTWARE EDUCATIVO	p. 120
4.4.1 Programas educativos para el nivel de educación infantil: kid pix, el país de los juguetes, pipo, stanley, clic, kid smart...	p. 125
4.5 SELECCIÓN, REVISIÓN, EVALUACIÓN Y VALORACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVO	p. 143
CAPITULO 5. EXPERIENCIAS DE INFORMÁTICA Y TELEMÁTICA EN EL AULA DE INFANTIL	p. 151
5.1 EL RINCÓN DE LA INFORMÁTICA	p. 162
5.2 MANEJO BÁSICO DEL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS	p. 173
5.3 INTERNET EN LA PRÁCTICA EDUCATIVA INFANTIL	p. 182
5.3.1 Páginas WEB de Infantil	p. 183
5.3.2 Algunos buscadores	p. 184
5.4 CORREO ELECTRÓNICO	p. 187
5.4.1 Envíos de dibujos y fotos a otros Centros Escolares	p. 187

CAPITULO 6. VALORACIÓN /EVALUACIÓN DEL USO DE LA INFORMÁTICA EN

EL AULA DE INFANTIL p. 189

CAPITULO 7. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN p. 192

7.1 INTRODUCCIÓN p. 192

7.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS p. 192

7.3 MUESTRA p. 193

7.4 INSTRUMENTOS PARA LA RECOGIDA DE DATOS. p. 204

7.5 LOS ITEMS DEL CUESTIONARIO. p. 205

7.5.1 Personales y profesionales. p. 205

7.5.2 Ítems de opinión y valoración p. 209

7.5.3 Ítems de forma de trabajo o prácticas docente p. 220

7.6 MEDIANTE UNA ENCUESTA POR MUESTREO. p. 225

7.7 FUENTES DE INFORMACIÓN, DOCUMENTACIÓN p. 226

7.8 DETERMINACIÓN DEL MODO DE ADMINISTRACIÓN Y TRABAJO DE CAMPO. p. 226

7.9 CALCULO DE ERRORES MUESTRALES p. 226

7.10 GRABACIÓN Y DEPURACIÓN DE DATOS p. 227

7.11 OBTENCIÓN DE RESÚMENES Y ANÁLISIS ESTADÍSTICOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS. p. 228

7.11.1 Frecuencias y gráficos de barras p. 228

7.11.2 Contrastes t-student p. 228

CAPITULO 8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DEL CUESTIONARIO	
8.1 RESULTADOS GLOBALES	p. 273
8.1.1 Los ítems personales y profesionales	p. 273
8.1.2 Los ítems de opinión y valoración	p. 300
8.1.3 Los ítems de la práctica docente	p. 413
8.2 RESPUESTA MÚLTIPLE	p. 466
8.2.1 Respuesta múltiple por tipo de centro	p. 468
8.3 RESPUESTAS ABIERTAS	p. 469
CAPITULO 9. CONCLUSIONES	p. 475
9.1 EN LO PERSONAL Y LO PROFESIONAL	p. 476
9.2 CARACTERÍSTICAS DE LO QUE OPINAN	p. 476
9.3 LAS CARACTERÍSTICAS DE LO QUE HACE CADA DOCENTE.	p. 478
9.4 CONTRASTES T-STUDEN	p. 479
9.5 RESPUESTAS MÚLTIPLES	p. 480
9.6 RESPUESTAS ABIERTAS	p. 480
9.7 OTRAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓ	p. 481
CAPITULO 10. BIBLIOGRAFÍA	p. 482
ANEXO 1 TABLAS DE FRECUENCIAS	p. 496
ANEXO 2 PROGRAMAS INFORMATICOS INFANTILES	p. 694
ANEXO 3 CUESTIONARIO	p. 698

CAPITULO 1:
APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

CAPITULO 1: APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS



1.1 LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Podemos definir el término Nuevas Tecnologías como el uso de la informática en el aula o bien como recursos y herramientas que se utilizan en el entorno educativo. Y en ese entorno educativo las podemos utilizar como recurso didáctico pero también como método de investigación y objeto de estudio, así como elemento de gestión y organización de actividades en el aula.

Las Nuevas Tecnologías están revolucionando la forma de dar respuestas a los procesos de aprendizaje, y esto ha generado muchos estudios e investigaciones relacionadas con el componente socioeducativo de las nuevas tecnologías.

Si hablamos del concepto de nuevas tecnologías, tendremos que comenzar por aquello que las caracteriza: la interactividad, la interconexión y la diversidad.

La interacción entre grupos de personas, la interconexión que genera una nueva condición cognitiva y la diversidad que nos permite realizar diversas funciones.

Las TIC en el ámbito educativo provocan importantes cambios como pueden ser el de la organización de nuestras escuelas, el rol del profesor y del alumno así como del resto de la comunidad educativa. Y cuando decidimos su integración sabemos lo que suponen, pues afectan al currículum, y a la organización de espacios y tiempos.

Las TIC son uno de los últimos avances que han llegado a la escuela y han cambiado el panorama virtual de las aulas.

Las Nuevas Tecnologías han llegado a los Centros docentes y esto ha producido cambios estructurales, relacionales, y comunicativos que se estaban demandando en el nuevo contexto de la enseñanza con la inserción de las nuevas tecnologías en la Educación. La escuela de hoy debe contar con el marco propicio para aprovechar didácticamente la evolución y desarrollo vertiginoso de las Nuevas Tecnologías. La influencia de las Nuevas Tecnologías tiene una repercusión significativa en nuestra sociedad, pues supone cambios que van desde las formas de acercarnos al conocimiento, de generarlo, hasta el tipo de interacción que establecemos las personas. Están desarrollando nuevas formas de coexistencia de los seres humanos coordinados a través de las pantallas de los ordenadores.

Los individuos, organizaciones, sociedades y países deben aprovechar todas las posibilidades que las tecnologías ofrecen, y la supeditación a éstas no solo será económica y técnica sino también cultural e ideológica.

En la actualidad, gracias a las Nuevas Tecnologías, tenemos acceso a información ilimitada y en cualquier momento. En el plano de la enseñanza hay una individualización por parte de los docentes mediante la utilización de multimedia, también programas de autor, se alarga y se divulga el conocimiento y la investigación entre los docentes y los investigadores.

La preocupación e interés por la introducción de las nuevas tecnologías en los Centros educativos no es algo que se limite a fechas recientes.

En los años 60 es cuando empiezan a llegar a las Escuelas las primeras dotaciones de medios que eran adjudicadas por el Ministerio de Educación y Ciencia. Lo que si es cierto es que dichas dotaciones no tuvieron el éxito pedagógico- didáctico esperado, no porque no alcanzaran la mayoría de los centros, sino por un problema que fue continuado a lo largo de nuestra historia con estos elementos curriculares:

La falta de preparación de los profesores para el uso de los medios. Y los cursos de preparación de dichos profesores se realizaron después de las dotaciones, y solo en Barcelona y Madrid.

Por otra parte al amparo de la LGE se crean los Institutos de Ciencias de la Educación que desarrollaron en sus estructuras las divisiones de Tecnología Educativa, Medios Audiovisuales y Formación del Profesorado, que impulsaron y promovieron la inserción de los medios tanto de su vertiente de formación como de investigación.

Rodríguez Diéguez (1982) analizaba las funciones tecnológicas educativas de los ICEs y especificaba las siguientes funciones para los servicios de Tecnología Educativa y Medios audiovisuales:

- Colaboración en la Investigación-experimentación de los programas de enseñanza de los distintos centros.
- Colaboración en la producción de documentos didácticos solicitados por los mismos.
- Evaluación de documentos didácticos.
- Formación del profesorado en materia de Tecnología Educativa
- Asesoramiento didáctico-técnico a centros y profesores.
- Creación de un servicio de préstamo y distribución de documentos didácticos.

A finales de la década de los 80 se realizaron dos de los grandes esfuerzos para la introducción de los medios en el curriculum por parte del MEC, se trataba del "Proyecto Atenea" y del "Mercurio",

"Proyecto a los cuales siguieron en otras Comunidades Autónomas:

"El Plan Alhambra" en Andalucía, "Programa de informática educativa de la Generalitat de Catalunya", el "CERED" del País Vasco, el "Programa de Informática Educativa de Galicia", "Zahara XXI", Proyecto EAO-TOAM Programa ABACO- Canarias.

Programas que, salvando las peculiaridades socio-geográficas de donde fueron creados e Implantados, siguen las líneas maestras y se apoyan en la filosofía y practicidad de los "Atenea" y "Mercurio", los cuales como es bien sabido persiguen la incorporación de las tecnologías, video e informática en particular y de los medios audiovisuales en general al contexto educativo.

También la Universidad Nacional de Educación a Distancia ha desempeñado un importante papel en la Formación del Profesorado y Alfabetización en los medios.

En el Libro Blanco se insiste en la progresiva utilización de la tecnología moderna de los medios de enseñanza, los medios al servicio de los fines educativos. Concediéndole un papel relevante en la formación de los adultos y en la educación a distancia.

En los Programas Renovados de 1982 en el Área de Lenguaje para el ciclo medio y superior, se incluye un tema con el título "Medios de Comunicación".

En el Anteproyecto de Reforma de 1984 como opina Sevillano (1990,131): "El paso que se constata es sustancial. Se abre el curriculum y se flexibiliza para integrar los medios de comunicación".

En el DCB (MEC 1989 a, b y e) los materiales curriculares como son denominados, adquieren un papel relevante entre las medidas a adoptar por el MEC para la concreción de los mismos: "La segunda medida de desarrollo curricular se refiere a la necesidad de ofrecer al profesorado una amplia gama de materiales curriculares que le ayuden a pasar desde el Diseño Curricular Base a la elaboración progresiva de los Proyectos Curriculares de Centro y de los Programas de ciclo" (MEC.1989 a,59).

De esta revisión histórica parece desprenderse que la presencia de los medios en nuestro Curriculum y en nuestros Centros educativos es constante, continua y con una fuerte utilización, pero la realidad ha sido otra.

Las Nuevas Tecnologías, han surgido fuera del contexto educativo, pero después se han incorporado a él introduciendo importantes transformaciones en el ámbito educativo empezando por que la Institución escolar ha dejado de ser el centro de generación de información y que los alumnos adquieren mas información de múltiples aspectos y acontecimientos fuera del ámbito escolar que dentro del mismo.

A su vez el Profesorado adquiere un nuevo Rol, que es el de aceptar el desafío de la sociedad del conocimiento, actuar, educar y gestionar los saberes y competencias con el apoyo de las Nuevas Tecnologías.

Las aulas de los centros educativos tendrán una transformación física, pues si hasta hace muy poco tiempo la introducción de los retroproyectores y vídeos suponían una visión significativa de innovación educativa, ahora tendremos que pasar a las conexiones a redes que se encontraran disponibles en las aulas para su utilización tanto por parte del Profesor como por el alumno, en el momento que sea necesario en el acto comunicativo del proceso enseñanza - aprendizaje. Todo ello no solo reclama la presencia física de la red, sino también equipos que estén adecuados para la recepción y transmisión visual y auditiva de información. Así el aula tendrá que ampliar su extensión y se flexibilizará.

Algunos autores llaman a estas nuevas aulas "Aulas Virtuales", así Gisbert y otros (1998: 32) las definen en los siguientes términos:

"Es el concepto que agrupa actualmente las posibilidades de la enseñanza-aprendizaje, basado en un sistema de comunicación mediada por el ordenador".

y que sin lugar a dudas van a suponer la caracterización básica de la incorporación de las Nuevas Tecnologías en los contextos de formación.

Se crearán entornos que cumplirán diferentes funciones educativas, desde la flexibilidad a la interactividad.

Las Nuevas Tecnologías en el ámbito educativo implican la introducción de la Informática en los diversos niveles educativos, a través de planes y proyectos. A su vez conllevan la aparición de nuevos contenidos y métodos, además de nuevos medios y materiales curriculares como los Programas Informáticos. Y en éste sentido Zabalza (1994) establece el modelo dogmático de uso de los medios.

Plantear la integración curricular de los medios, implica reconocer las posibilidades que tienen de actuar en el curriculum como:

- Estructuración del contenido académico
- Concretizadores del Curriculum en la práctica
- Interpretadores y significadores del Curriculum
- Facilitadores para el desarrollo profesional
- Causa y motivo para la innovación curricular
- Representantes del contenido legitimo
- Controladores del currículo establecido
- Ejemplificadotes de modelos de enseñanza - aprendizaje

Por otra parte es conveniente recordar que la introducción de las Nuevas Tecnologías tiene un aspecto clave que es la necesidad de actualización y de revisión continua.

El potencial que las Nuevas Tecnologías de la comunicación, proporciona al ser humano y a la sociedad tienen que ver con la rapidez en el procesamiento de la información, con el manejo de grandes volúmenes de la misma, con el fácil acceso, disposición, intercambio y transformación de información.

Es cierto que a todas estas ventajas se le unen nuevos problemas que se deben resolver como la necesidad de una cultura informática y sujetos informáticos, una nueva construcción de la realidad y nuevas formas de acercamiento a ello, modificación de relaciones, formas de pensamiento, organización y hábitos de trabajo.

Los usos y aplicaciones de las Nuevas Tecnologías en los diversos campos de la actividad humana y social, exigen reconocer los impactos y transformaciones que ocasionan, así como ver la forma en que estas nuevas tecnologías se aprovechan para lograr un aprendizaje continuo, un aprendizaje a distancia, un aprendizaje bajo el control de quienes aprenden.

El surgimiento de Nuevas Tecnologías, como la computación multimedia y las redes de alta velocidad o autopistas de la información, han creado nuevas posibilidades de desarrollo tecnológico. Y además su aplicación a los procesos de enseñanza - aprendizaje con un apoyo eficiente en el manejo de la información van a determinar estrategias de instrucción diferentes a las tradicionales clases.

La tecnología multimedia junto con el uso de las redes telemáticas son consideradas como la nueva revolución informática en el proceso enseñanza-aprendizaje. Esto se debe a su facilidad para utilizar las telecomunicaciones y la televisión, creando ambientes en los que se integran los distintos medios de comunicación empleados por el hombre para transmitir un mensaje, tales como texto, gráficos, imágenes, sonido y video, además de un aspecto fundamental como es la interacción del usuario con el sistema.

Actualmente existe una gran preocupación a nivel docente sobre las condiciones, normas y estructuras que deben de tener las instituciones educativas para lograr que sus alumnos estén preparados para el mundo tecnológico al que se enfrentan. Se requiere un reglamento o estructura básica, que sirva de guía para los que desarrollan el currículo, los facilitadores y los que toman decisiones relacionadas con la educación. Todos los alumnos deben tener la oportunidad de desarrollar habilidades tecnológicas que apoyen el aprendizaje, la productividad personal, la toma de decisiones y la vida diaria. Los perfiles y normas asociadas deberán proporcionar una estructura que prepare a los alumnos a ser aprendices de por vida y a tomar decisiones informadas sobre el papel que desempeñará la tecnología en sus vidas.

Las Nuevas Tecnologías deben usarse en su justa proporción en el desarrollo. tecnológico, económico y social, preservando y fomentando la identidad cultural.

Por otra parte los centros de información almacenan y suministran no solamente información científica y técnica sino también cultural, convirtiéndose automáticamente en promotores de una identidad cultural.

La evolución tecnológica permanente y activa exige una evolución en la formación humana, así la Universidad deberá formar recursos humanos con un nivel ético y moral a la par de la evolución tecnológica, capaces de desarrollar y aplicar tecnologías propias necesarias para cubrir nuestras demandas, y de esta forma, superar la situación de ser simples importadores y consumidores de información y tecnologías.

En la Revista Iberoamericana de Educación, nº46 (2008) se dice: las Nuevas Tecnologías son medios facilitadores de una educación responsable, tolerante, respetuosa y consciente de los problemas y obligaciones sociales.

Respecto a la integración de las TIC en los centros escolares de Educación Infantil, Lázaro Cantabrana J. y Gisbert Cervera Merce (2006), exponen que “ La integración de las TIC en los centros escolares, hoy en día, suele ir asociada a proyectos innovadores”. Además consideran que “ La sistematización a partir del diseño y desarrollo de proyectos curriculares específicos, así como la preparación del escenario son factores claves, para el éxito de la integración de las TIC”.

Las nuevas tecnologías son medios que giran en torno a la informática, a las telecomunicaciones y a los medios-audiovisuales. Estos van a generar nuevos entornos y en el entorno educativo ofrecen herramientas y posibilidades que ayudan en la práctica docente así como en nuevas formas de enseñanza-aprendizaje. Por tanto aquellos que nos dedicamos a la docencia debemos conocer, estar formados y valorar las nuevas tecnologías para obtener el mayor uso de las mismas de forma eficaz y creativa. Y considero que es necesario realizar un análisis pedagógico del uso y de los objetivos que deseamos alcanzar con las nuevas tecnologías. La incorporación de las TIC a la educación no es fácil de realizar y depende de muchos factores. Las nuevas tecnologías al crear nuevas estrategias, se crean y amplían conocimientos, generan actividades y nuevos procedimientos, y todo ello nos lleva a un nuevo modo de entender la educación.

Entre las muchas ventajas de la utilización de las Nuevas Tecnologías podemos señalar la flexibilización de la enseñanza, ajustándose a las características del grupo de alumnos, se pueden utilizar diferentes grados de dificultad haciendo una educación más flexible e individualizada. Además de las ventajas como la interactividad, interconexión e instantaneidad.

1.2 LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA INNOVACIÓN

Cuando hacemos una reflexión sobre las Nuevas Tecnologías y sus aportaciones al mundo educativo, nos obliga a tener presente que el mundo educativo no es ajeno a los cambios inevitables que hacen posible el futuro. Por ello los profesionales de la enseñanza nos planteamos continuamente cambios en la misma para buscar una mejora.

La necesidad de cambio derivada del sistema social afecta a nuestro sistema educativo, y este se ve obligado a formar parte de ese cambio, y el Centro y el aula se convierten en elementos indispensables para propiciar las acciones necesarias para satisfacer dichas necesidades.

Llegado este punto debemos realizar la siguiente pregunta ¿Qué entendemos por Innovación?

Si antes he señalado que el fenómeno educativo va paralelo a la propia evolución de la sociedad, su progreso, desarrollo tecnológico, etc... No hay duda que la innovación educativa, es consustancial con la propia finalidad de la educación: la mejora, el perfeccionamiento tanto en una dimensión individual como social.

Cuando hablamos de Innovación podemos remitirnos a diferentes autores para que nos aporten sus definiciones acerca de este concepto:

Gonzalez y Escudero (1987) que definen el término Innovación como "Término que está relacionado con los procesos educativos y sus contextos más inmediatos de funcionamiento y constituye una subcategoría de un conjunto más inclusivo: "El cambio educativo".

Escudero (1995) cuando hablamos de innovación en educación podemos entenderla como un determinado posicionamiento crítico y reflexivo que dirige sus esfuerzos tanto a validar la educación como a ir transformándola al servicio de valores legitimados ideológica, social, cultural, política y educativamente hablando.

Autores como Kemmis (1994) y Aclaren (1995) dicen que hacer innovación tiene que ver con un tipo de posicionamiento concreto, en el que la educación pueda servir para mejorar la condición de los sujetos y el progreso social.

Ingvarson y Mackenzie (1998) que exponen lo siguiente:

"El término innovación es un amplio termino que abarca cualquier idea, producto o proceso que exige modificaciones en las conductas, creencias y pensamientos".

Podemos definir la innovación como la introducción de algo nuevo que supondrá una mejora, pero esas mejoras serán en aspectos sustanciales del objeto de innovación, no de simples novedades.

La innovación debemos entenderla como un proceso, y como tal supone la conjugación de hechos, situaciones e instituciones que interactúan en un periodo de tiempo en el que se suceden diversas acciones orientadas al logro de la finalidad propuesta.

Como decía anteriormente la innovación no es un acto, sino un proceso, y los procesos de innovación en la educación pueden ubicarse como una de las múltiples formas en la que puede realizarse la investigación educativa: Investigación orientada a la transformación de las prácticas educativas.

De este modo la innovación es un proceso que se genera en la investigación, aunque es cierto que no todo proceso de investigación culmina necesariamente en una innovación.

Toda innovación conlleva una finalidad que en nuestro caso sería la modificación de la práctica Educativa, con las Nuevas Tecnologías.

Si partimos de la idea de que la educación es un medio apropiado para activar procesos de transformación y que además en la actualidad tenemos el deber de adoptar las

Nuevas Tecnologías porque nuestra sociedad así lo demanda, nosotros los docentes debemos implantar nuevas prácticas en el aula y desarrollar la innovación informática.

Habiendo establecido que la innovación informática implica transformaciones en las prácticas, esto supone en primer término la necesidad de explicar cómo se está entendiendo la práctica y qué supone su transformación.

La transformación demanda a su vez, cambios relevantes que podríamos denominar "Cambios estructurales", en el caso de las prácticas educativas, pueden ser considerados como aspectos sustanciales los siguientes:

- El grado en que se logran los objetivos propuestos y los objetivos alternativos.
- La congruencia de las acciones con los propósitos de la práctica
- La lógica con la que se estructuran las acciones y en general los elementos de la práctica.
- El grado en que las acciones de una práctica determinada produce cambios en otras prácticas.
- El grado en que las acciones impactan favorablemente a los sujetos que interactúan.

La investigación para la innovación informática en el ámbito educativo:

- Implica transformaciones en las prácticas educativas.
- Involucra necesariamente alguna forma de intervención en la práctica educativa que es objeto de innovación.
- La intervención supone una serie de acciones estructurales que están orientadas a producir cambios relevantes en nuestra práctica educativa
- El diseño de las acciones que constituyen la intervención.
- Surge y se sustenta en un proceso de generación de conocimiento acerca del objeto de innovación.

Para los efectos de esta reflexión en el objeto de innovación están presentes:

Una práctica educativa determinada: La práctica docente

Un campo específico de esa práctica: La docencia orientada a facilitar el aprendizaje de la informática en los alumnos de Educación Infantil.

Un propósito específico de los comprendidos en dicha práctica: Manejar los elementos básicos del ordenador y Software infantil.

Otra definición del concepto de innovación la expone Villasenor (1998)

Innovar en la educación es un tópico que se maneja con pretendida univocidad.

Profesores, alumnos, directivos parecen estar de acuerdo en buscar, defender, propugnar y exigir innovaciones. El problema aparece en el momento de precisar en qué consiste.

En este sentido, las universidades han logrado mejorar la comunicación y el intercambio de información a través de las redes de computación. Estas ofrecen un conjunto de servicios que facilitan la comunicación (correo electrónico, transferencia de archivos, consultas bibliotecarias, almacenamiento compartido, conexiones desde los hogares, respaldo de información, impresión remota, acceso a Internet, etc..

Hay universidades que han incorporado las Nuevas Tecnologías para prestar un mejor servicio a profesores y alumnos, dándole un apoyo eficiente del material de información, de tal manera que éste sea de calidad, actualizado y oportuno.

Hoy día no puede pensarse en ordenadores aislados y las capacidades de estos pasan a un segundo plano ya que lo que interesa es que el ordenador sea un vehículo de transporte y presentación de información en el momento y sitio donde se la necesita. La información no debe estar contenida en el ordenador donde se trabaja, debe poder viajar hacia él.

Una forma de incursionar sobre aspectos anteriormente citados a favor de los cambios educativos que se requieren es a través de los últimos aportes de la Tecnología educativa en tres aspectos esenciales:

- La teoría del aprendizaje humano (enfoques relacionados con el cómo se aprende) .
- Las teorías instruccionales (enfoques para el diseño de instrucción)
- Los aportes que le brinda a la educación la tecnología informática.
(medios interactivos basados en alta tecnología).

En este mismo orden de ideas Kumar, Helgenson y White (1994) sostienen que técnicas tales como el análisis de tareas cognoscitivas y los mapas de conceptos tienen un profundo papel que jugar en el análisis del proceso de aprendizaje, facilitando los medios para entender el conocimiento humano con la ayuda de la tecnología del ordenador.

Sin lugar a dudas la enseñanza actual requiere la incorporación de metodologías y medios que se correspondan con el desarrollo de nuevas tecnologías y la generalización que debe tener el conocimiento cuando se sabe que la formación no debe tener fronteras y debe ser integrada. La generalización del conocimiento es la base del desarrollo posterior de los que nos sucederán en el avance científico-tecnológico.

Berman, González y Escudero (1987) Establecían la existencia de tres tendencias:

- La innovación centrada en la implantación
- La perspectiva institucional
- La perspectiva personal .

Estableciendo que el cambio educativo no es un proceso tecnológicamente controlable, sino que lo esencial es la puesta en práctica: los procesos de cambio no pueden predecirse.

Tejada (1998) nos ofrece las características del cambio educativo:

- Es la intencionalidad de mejorar la eficacia y la eficiencia de acción.
- Cualquier cambio no es una innovación puesto que ésta implica un mejoramiento respecto a un objetivo previamente determinado.
- "Cambio educativo" subyacen una serie de términos como reforma, innovación, renovación, y experiencia innovadora.

Tejada resume que el término innovación va asociado con los intentos puntuales de mejora con la práctica educativa, con el logro de mejor eficacia, eficiente, efectividad y comprensividad en un contexto dado, más particular y más centrado en los agentes directos de la enseñanza. Y que la innovación es el producto de la actividad o el resultado de un proceso.

De aquí es posible deducir que el cambio y la innovación educativa son fenómenos técnicos que se mueven con determinados patrones y procedimientos de acción y desarrollo que se materializan en prácticas y / o tecnologías.

1.2.1 LA INNOVACIÓN A TRAVÉS DE LOS MEDIOS Y/O LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Las Nuevas Tecnologías deben ser enmarcadas dentro de un nuevo proyecto innovador en enseñanza.

En nuestro sistema educativo se da el planteamiento de que hay que innovar y enseñar a aprender investigando, esto implica un nuevo modelo de profesor y en general no está muy formado en esta tarea con lo cual genera ciertas reticencias por parte de los docentes para utilizar el Rincón de la informática en el aula de infantil. Hay que investigar para innovar.

El cambio y la innovación en educación según Escudero (1995) no es algo reductible a meras alteraciones externas de ciertas conductas y prácticas pedagógicas, al simple uso de ciertos métodos, actividades, medios o tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Aunque hay que reconocer que ciertas facetas externas contribuyen a realizarla de alguna manera y representan dimensiones importantes de su concreción en las prácticas de enseñanza-Aprendizaje.

Escudero (1995) también nos expone que las Nuevas Tecnologías pueden representar un contenido potencialmente generador de innovación educativa y un conjunto de procesos y actuaciones para que puedan llegar a serlo de hecho en el seno de prácticas y experiencias educativas realizadas por profesores y alumnos.

Ferreres, (1996) al respecto nos habla de la relación de los conceptos de innovación con los de utilización de medios y recursos de enseñanza, considerándolos como una dimensión dentro de todo el diseño y desarrollo del Curriculum. Pero además puntualiza que sólo con la introducción de nuevas tecnologías o la utilización de viejos recursos no se producen innovaciones en el desarrollo curricular.

Conviene aquí realizar una reflexión sobre los nuevos medios y recursos en las aulas.

Los medios y recursos no son más que un elemento en el diseño, desarrollo e innovación del Curriculum.

Esto lo sintetizan Hameyer y Loucks Horseley (1989) diciendo que "Las Nuevas Tecnologías deben integrarse en tradiciones educativas, han de pasar a través del discurso pedagógico antes de que puedan ser integradas en reglas y estructuras organizativas de las escuelas".

Es necesario tener en cuenta lo siguiente y es que la utilización en educación de los medios en general o de las Nuevas Tecnologías, debe hacerse teniendo en cuenta sus dimensiones sustantivas y valorativas, ya que podría darse una innovación técnica, en lugar de darse una innovación educativa que es lo que se pretende.

Por ello previamente debemos analizar el soporte que necesitamos para conseguir un objetivo inicial. Como diría Newman la tecnología puede ser usada tanto por la escuela como por el investigador como soporte de cambios.

El tema de la intersección entre tecnología e innovación educativa es en la actualidad un tema controvertido, ya que las políticas de cambio e innovación en educación no pueden dar la espalda al nuevo mundo de la información y la tecnología con lo cual resulta obligado el valorar y ponderar cuales son los valores, criterios y principios que han de orientar la presencia y el tratamiento educativo de la tecnología.

En lo relativo al cambio tecnológico y la innovación pedagógica Rodríguez y Saenz (1995) señalan como punto clave la actitud con la que un profesor se enfrenta a la Tecnología educativa y la coincidencia sustancial con su actitud hacia la innovación en educación.

La Tecnología educativa debe ser entendida como un conjunto de procesos y procedimientos, como una forma de pensamiento y como codificación de modos de relación y actuación. Ese conjunto de procedimientos racionales conforman el formato del cambio educativo en la actualidad.

Para que exista una innovación se hace necesario poner en funcionamiento una serie de elementos interrelacionados de tal forma que la alteración de uno repercute en otros. Así Fullan (1989) nos expone los factores que afectan a la implicación de la innovación educativa:

-1. Características de la innovación:

- Consenso/ conflicto acerca de su necesidad
- Claridad y complejidad de sus objetivos
- Calidad y factibilidad del cambio propuesto

-2. Características del proceso:

- Formación de los docentes y apoyos continuos
- Liderazgo y experiencia en innovación del director del centro
- Compromiso y apoyos de las autoridades locales
- Claridad del proceso de implementación e institucionalización
- Monitorización y resolución de problemas
- Apoyos de la comunidad en relación con la innovación
- Estabilidad de los factores contextuales

Es cierto que las relaciones en los cambios y las innovaciones afectan a las personas y a sus actividades, no solo a las instituciones escolares y a sus métodos. Y en cuanto a tiempo una innovación educativa cuesta en ocasiones años o incluso decenios.

1.3 TECNOLOGÍA EDUCATIVA: UN TÉRMINO. UN CONCEPTO

"El concepto de tecnología educativa comenzó a usarse en los años 60, en un esfuerzo híbrido de combinación del campo de la psicología educacional, el uso de medios de comunicación en la educación y el enfoque de sistemas aplicado a la educación" Chadwick, 1987.

Si realizamos una mirada histórica podemos remitirnos más atrás de lo que nos dice Chadwick, pues ya en los años cincuenta la psicología del aprendizaje se va incorporando como campo de estudio de los currícula de Tecnología Educativa. Y posteriormente en los años sesenta se une el despegue de los medios de comunicación de masas, como la radio y la televisión. Después de los sesenta a los ochenta se desarrollará la informática y la utilización de los ordenadores en el currículum. Para renovarse en los noventa bajo la denominación de Nuevas Tecnologías de la información y la Comunicación.

Por otra parte si abordamos el concepto de Tecnología Educativa, tenemos que hacernos eco de las diferentes definiciones que han dado algunos autores como: Sancho (1994) que la define como intervención: Saber hacer = Conocimiento en la acción = TE que posibilite la organización de unos entornos de aprendizaje que sitúen al alumnado y profesorado en las mejores condiciones posibles para perseguir unas metas educativas consideradas personal y socialmente valiosas.

O bien como la ha conceptualizado la Academy of Education Development en su Educational Technology and Developing Countries Handbook:

"Como la forma sistemática de planificar, implementar y evaluar el proceso total del aprendizaje y la instrucción, en términos de objetivos específicos, con base en la investigación en aprendizaje humano y comunicación, empleando recursos humanos y materiales de manera a tomar la instrucción efectiva.

Gagne que define la Tecnología Educativa como un cuerpo de conocimientos técnicos sobre el diseño sistematizado y el comportamiento educativo basados en la investigación científica. Procedimientos, procesos y técnicas representan con mayor probabilidad que las máquinas y equipos (Hardware) la esencia de la Tecnología de la Educación.

Mascort la define como: Ciencia de la Educación incluida en la amplia área de conocimientos de la Didáctica vinculada a las demás ciencias de la educación normativas y dotada de las máximas posibilidades favorecedoras de interdisciplinaridad.

También De La Orden define la Tecnología Educativa como: Un estudio de los sistemas de diseño y programación, transmisión y evaluación de mensajes didácticos, mediante el uso de las técnicas e instrumentos.

La Tecnología Educativa se presenta pues como un complejo cuerpo de conocimientos, principios, modelos o patrones y medios para el diseño curricular instructivo. Se trata del desarrollo de sistemas curriculares y de instrucción aplicando a su vez modelos sistémicos. De todas estas definiciones anteriores podemos apreciar que existen términos similares que se repiten en la mayoría de ellas y de los que podríamos deducir una definición de Tecnología Educativa como cuerpo de conocimientos y campo de investigación didáctico – curricular.

Al hablar de Tecnología Educativa hay que mencionar una cuestión compleja como es la cuestión de la calidad, en la actualidad todo se remite a términos de Calidad y Productividad.

Pues bien, aquí podemos reafirmar la importancia fundamental de la Tecnología Educativa en la construcción de la calidad de la Educación.

Si admitimos que Tecnología es aplicación de la Ciencia, y la concebimos como discurso/reflexión sobre la técnica, entonces la Tecnología Educativa tiene un papel primordial en la propia elaboración del proyecto educativo y tenemos que verla en sus posibilidades de intervención estratégica. Así como reconocer que la contribución de la Tecnología Educativa al planeamiento de la Educación comienza con el diagnóstico de las

necesidades educativas reales en el contexto socioeconómico político y cultural, como diría el profesor Roberto da Costa Salvador de la Universidad de Río de Janeiro.

Por otra parte también hay que mencionar la contribución de la Tecnología Educativa en la Evaluación de la Educación, como un proceso de negociación participativa; siendo la Evaluación un instrumento de construcción de la verdadera calidad en Educación.

y el mejorar la Educación podría significar la formación de los alumnos en pro de hombres que en un futuro construyan una sociedad justa y en libertad.

Esto es un desafío que debe aceptar la Tecnología Educativa y se debe trabajar porque la Educación sea un factor de transformación.

1.3.1 TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA ESCUELA

En la actualidad concebimos el mundo como una realidad que va unida a la Tecnología y por ello de igual modo la Educación ha de caminar al mismo paso que la sociedad.

Para que la Educación progrese necesita de la Tecnología y que esta se incluya en todos los niveles del Sistema Educativo.

Haciendo una reflexión sobre el tema y considerando que la Tecnología tiene que estar en la Escuela por los múltiples beneficios que puede aportar, sin olvidar por otra parte, la cierta preocupación que existe en algunos docentes sobre las condiciones, normas y estructuras que deben tener las Instituciones Educativas, para conseguir que los alumnos estén preparados para el mundo tecnológico en el que les toca vivir.

National Educational Technology Standards for Students expone: Todos los alumnos deben tener la oportunidad de desarrollar habilidades tecnológicas que apoyen el aprendizaje la productividad personal, la toma de decisiones y la vida diaria.

Es importante introducir la Tecnología Educativa en la Escuela por múltiples beneficios:

-Por su efecto motivador

Podemos apreciar los docentes que muchos alumnos cada vez se muestran más apáticos en las aulas, pero en cierto modo ésta apatía es lógica en algunos casos, pues si nos fijamos en la cantidad de estímulos que reciben a través de la TV, el ordenador, Internet, etc. Con solo apretar un botón, pues claro así parece muy aburrida la clase con el profesor y copiando apuntes, por ejemplo.

En cambio lo atentos que están delante del ordenador, y es que el uso de este último es motivador por sí solo.

El uso del ordenador en la Escuela puede cambiar el interés del alumno, de tal forma que el alumno pasivo se convierta en activo, y el apático en interesado y creativo, así como desarrollar diferentes habilidades.

- Formación del alumno

Debemos preparar a nuestros alumnos, para que puedan participar en el mundo tan cambiante en el que les ha tocado vivir, donde es necesario tener un amplio conocimiento de la utilización de programas, diseñar páginas Web, conseguir información de Internet, utilizar el correo electrónico...

Actualmente el uso de la informática es muy importante, casi todo lo que nos rodea está informatizado, y en un futuro muy próximo el correcto uso de la informática será indispensable y aquellos alumnos que no estén preparados se encontrarán con múltiples dificultades.

- Refuerzo de la Familia

Los padres de los alumnos son conscientes de la necesidad de dicha formación, e incluso muchos han tenido que aprender el manejo de la informática por necesidad de su ámbito profesional, y por ello que ven la importancia de que sus hijos estén preparados y demandan que la Escuela cuente con los recursos tecnológicos que les proporcionen las habilidades necesarias para un desarrollo completo.

- Recursos para obtener información

Es posible decir que la información que podemos obtener a través de programas y de Internet es casi infinita. Ya no existen las limitaciones para conseguir información para desarrollar un trabajo o una investigación, pues a través del ordenador podemos encontrar todo, desde cualquier lugar.

- Facilidad y rapidez

Desde cualquier lugar es posible conseguir la información sobre cualquier tema, organismo, Persona. Y en un espacio mínimo de tiempo podemos obtener lo que con otros medios tardaríamos días o semanas, y con los recursos de la Tecnología Educativa tanto los alumnos como los docentes podemos obtener ejemplos, simulaciones, ejercicios de diferentes programas, de manera que se aprende con mayor comprensión, facilidad y muy rápidamente.

- Comunicación entre compañeros, profesores, y otros centros.

Es evidente los beneficios del correo electrónico o de una página Web de la Escuela, ya que permite la comunicación entre los compañeros cuando están realizando un trabajo en equipo, o entre los profesores o incluso entre estos y los padres de los alumnos.

- Proyectos entre escuelas.

A través de Internet se pueden desarrollar proyectos conjuntos Inter.-escolares. Pueden ser entre escuelas de una misma ciudad, de diferentes ciudades o entre centros de diferentes países. Esto fomenta el trabajo colaborativo que es tan importante para el desarrollo de los niños.

- Cursos y conferencias a distancia.

La Tecnología nos ofrece también la posibilidad de tomar una clase o asistir a una conferencia impartida por alguien que se encuentra en cualquier país del mundo, sin necesidad de desplazarnos. Esto es una práctica que se da en las Universidades.

Después de conocer algunos de los muchos beneficios que nos ofrece la Tecnología es conveniente recordar que la introducción de la Tecnología Educativa en la escuela es un proceso que debe estar planeado adecuadamente, contando con la participación de los maestros, padres, para identificar necesidades, ver prioridades, fijar objetivos, saber con que recursos materiales se cuenta, equipos, programas, conectarse a Internet.

De forma adecuada podemos conseguir el máximo aprovechamiento de los recursos en beneficio de todos.

Es evidente que para incorporar la Tecnología Educativa en las Escuelas supone cambios desde un nuevo rol del profesor, pasando por los nuevos ambientes de aprendizaje donde deberán de preparar a los alumnos para comunicarse utilizando diferentes medios y formatos, acceder e intercambiar información, compilar, organizar y analizar la información, sacar conclusiones basadas en la información obtenida, además utilizar dicha información y seleccionar las herramientas apropiadas para resolver problemas, así como conocer el contenido y poder localizar información adicional que sea necesaria, convirtiéndose en "aprendedores" autodirigidos.

El mecanismo tecnológico más importante que se usa en la clase de preescolar es un ordenador porque es tecnología interactiva. Los niños del preescolar pueden dominar la técnica del uso de herramientas básicas como el Ratón y el teclado de forma muy rápida, y paso siguiente será introducirlos en los juegos educativos.

La tecnología podemos considerarla como un bien incalculable, cuando empezamos a explorar que pueden hacer las TIC por nosotros y nuestros alumnos, y cuando empezamos a ver la educación como una oportunidad colaborativa, relevante y animada.

La educación actualmente se apoya cada vez más en principios científicos y técnicos, tendiendo a identificarse con un modelo tecnológico de información y de comunicación.

CAPITULO 2.
UNA NUEVA TECNOLOGÍA: LA INFORMÁTICA

2. UNA NUEVA TECNOLOGÍA: LA INFORMÁTICA

2.1 LA INFORMÁTICA EN EDUCACIÓN

En la actualidad nadie puede cuestionar la importancia de las Nuevas Tecnologías en la educación, y de hecho los centros educativos a través de diferentes etapas han visto la introducción de las mismas en aulas de informática, conexiones a Internet, y más tarde la integración de la informática en el diseño curricular.

Es cierto que contamos con equipos, pero se necesitarían más y mejores, también es verdad que tenemos conexión a Internet, pero se debe aumentar la rapidez, pero no es menos cierto que nos falta el enfoque estrictamente pedagógico de las Nuevas Tecnologías.

El papel que desempeñan las nuevas tecnologías en el aula es ser la vía de acceso a la sociedad de la información y de ahí a la sociedad del conocimiento. Ya que con la informática e Internet, que es un instrumento muy poderoso del que se puede valer nuestra sociedad para lograr las grandes metas pedagógicas de un aprendizaje constructivo, autorregulado, activo e interactivo.

Ya no debemos esperar de nuestros alumnos que repitan mecánicamente, sino que toda aquella información que pueda obtener de Internet la sometan a la acción del pensamiento, la seleccionen, la organicen, la analicen, la relacionen, así como transferir y aplicar esa información transformándola en conocimiento.

Por otra parte, si en el aula tradicional era suficiente tener en cuenta la interacción y relación entre el docente-alumno y alumnos entre sí. Las nuevas tecnologías aportan nuevos elementos mediadores que deben integrarse y potenciarse en los procesos de

aprendizaje. De este modo el incorporar los nuevos recursos tecnológicos en el aula supone un cambio en el rol del profesor y en la relación clásica entre docente y alumnos.

Son múltiples las posibilidades de utilización de las nuevas tecnologías en Educación, y ocurre que a medida que las características y potencialidades técnicas de los ordenadores aumentan, de igual modo dichas posibilidades van aumentando. Y es que no podemos olvidar que tecnología y educación caminan relacionadas, aunque es necesario puntualizar que el mundo educativo evoluciona más lentamente que el mundo tecnológico.

y si hablamos de posibilidades éstas son múltiples en aspectos concretos como atención a la diversidad, desarrollar al máximo las capacidades individuales, diferentes ritmos de trabajo, etc.. para responder a una filosofía de la educación comprensiva e integradora.

La integración de las nuevas tecnologías en educación depende de las políticas educativas desarrolladas, de la actitud de los miembros de la comunidad educativa, en especial de los docentes que tengan la voluntad de formarse y de utilizarlas en el aula, viendo las posibilidades pedagógicas, así como los aspectos concretos que le permitan mejorar su docencia. El docente debe aceptar el desafío de la sociedad del conocimiento, actuar, educar y gestionar el saber y las competencias, con el apoyo de las nuevas tecnologías.

La educación se ve fortalecida en su estudio, desarrollo e investigación por la aplicación de las nuevas tecnologías. Pues a través de Internet, correo electrónico y otros medios interactivos podemos acceder a un cúmulo inacabado de información y hemos adquirido nuevas modalidades de comunicación. Nos da la posibilidad de acceder a sitios e intercambios relacionados con la educación en todos sus niveles y modalidades más allá de las fronteras del aula, posibilitando ampliar contextos de aprendizaje, con otras instituciones, grupos y comunidades que están lejos de nuestro entorno. Todo esto significa una transformación en el proceso de aprendizaje, tanto en la educación formal como en la educación no formal.

Con el uso de las nuevas tecnologías la clave de la educación ya no será la cantidad de conocimientos aprendidos sino la habilidad para usar el conocimiento y el "Know-how"(saber como). Para estar en capacidad de encontrar el conocimiento esencial entre el cúmulo de información existente y ser capaz de aplicarlo en otro contexto, los alumnos deberán aprender las habilidades necesarias.

Mcfarlane A. (2001) dice "lo que ha cambiado básicamente no es la función de la Escuela sino la forma radical de disponer de la información a través de las redes informáticas". Nos muestra experiencias, posibilidades en las que destacan las tareas que mejor puede hacer un ordenador, su valor educativo, el papel de procesador de texto y el desarrollo de la escritura a la adquisición de habilidades para manejar la información o para optimizar el uso de Internet.

Hablar de informática es hablar de cambios en la forma de trabajar, de la necesidad de recursos humanos capacitados, de las nuevas posibilidades de desarrollo individual y hasta de aprendizaje con la inserción del ordenador en el aula; hablar de informática es hablar de educación.

Debemos tener la convicción de que la Escuela debe ser un espacio movilizador de la capacidad intelectual, de la creatividad y del sentido innovador de sus conocimientos generados en ella al medio social en el que se halla inserta. Y es necesario promover la utilización del ordenador en la escuela como herramienta tecnológica con una finalidad esencialmente pedagógica, orientadora del "saber saber" y del "saber hacer", con el objeto de contribuir con el mejoramiento de la calidad de la Educación, que permita a las personas mediante comprensión de los códigos de las nuevas tecnologías, entender el mundo que le rodea, adaptarse activamente a la sociedad.

Entre las aplicaciones que ofrecen las nuevas tecnologías se encuentra la multimedia que se inserta rápidamente en el proceso de la educación, porque refleja

cabalmente la manera en que el alumno piensa, aprende y recuerda, permitiendo explorar fácilmente imágenes, sonidos, animaciones, videos, analiza, reflexiona e interpreta la información utilizada, buscando de esa manera el equilibrio entre la estimulación sensorial y la capacidad de lograr el pensamiento abstracto.

De este modo se consigue una poderosa herramienta que transforma al alumno en participante activo, que enriquece su propio proceso de aprendizaje en el que desempeña un papel primordial la facilidad de relacionar sucesivamente distintos tipos de información, personalizando la educación, al permitir a cada alumno avanzar según su propia capacidad. Por su parte el docente debe seleccionar criteriosamente el material a estudiar a través del ordenador, será necesario que establezca una metodología de estudio, de aprendizaje y evaluación.

La informática es un medio muy valioso del que no podemos prescindir, ya que nos permite mejorar la práctica en el campo de la educación. Los docentes deseamos la mejora del aprendizaje de los alumnos, de ahí que la enseñanza individualizada y el aumento de la productividad de los mismos son dos problemas críticos que se plantean en educación, el aprendizaje es mejor cuando es activo, es decir cuando cada alumno crea sus conocimientos en un ambiente dinámico de descubrimiento.

La incorporación de nuevos recursos tecnológicos al proceso educativo necesita estar subordinada a una concepción pedagógica global que de valor a la libertad individual, a la reflexión y a la igualdad de oportunidades.

La informática incide a través de múltiples facetas en el proceso de formación de los alumnos y del desenvolvimiento de la sociedad, y esto lo podemos ver desde distintos ángulos entre los que podemos destacar:

-La informática como tema propio de enseñanza en todos los niveles del Sistema Educativo, que se debe a su importancia en nuestra sociedad actual, se le denomina también "Educación informática".

-La informática como herramienta para resolver problemas en la práctica de muchas materias, es un nuevo medio para impartir enseñanza y opera como factor que modifica en mayor o menor grado el contenido de cualquier curricula educativa, se la conoce como "Informática Educativa".

-La informática como medio de apoyo administrativo en el ámbito educativo, por lo que se la denomina informática de gestión.

Una de las funciones de la escuela es la de educar a las nuevas generaciones mediante la transmisión de bagaje cultural de la sociedad, posibilitando la inserción social y laboral de los alumnos; un medio facilitador de nuevos aprendizajes y descubrimientos, La escuela como espejo que refleja la sociedad, puede proyectar la cultura a medida que cambia y preparar a los alumnos para que participen más eficazmente en un esfuerzo continuado por lograr mejores maneras de desenvolverse en nuestra sociedad tecnológica.

Es posible afirmar que la informática facilita el proceso de aprendizaje del alumno, desde lo cognitivo, su importancia radica fundamentalmente en que es un recurso didáctico más al igual que los restantes de los que dispone el docente en el aula, el cual permite plantear tareas según los distintos niveles de los alumnos, sin comprometer el ritmo general de la clase.

La evolución tecnológica del manejo de la información y la comunicación hacia el futuro inmediato en la educación, permiten las primeras aplicaciones de los sistemas de información orientados a la enseñanza en la transmisión de información.

Podemos asegurar que la tecnología multimedia junto con el uso de nuevas redes telemáticas son consideradas como la nueva revolución informática en el proceso enseñanza- aprendizaje. Esto se debe a su facilidad par utilizar las telecomunicaciones y

la TV creando ambientes en los que se integran los distintos medios de comunicación que empleamos para transmitir un mensaje, tales como texto, gráficos, imágenes, sonido, y vídeo, además de la interacción del usuario con el sistema.

Actualmente existe una gran preocupación a nivel docente sobre las condiciones, normas y estructuras que deben tener las instituciones educativas para lograr que sus alumnos estén preparados para el mundo tecnológico al que se enfrentan. Se requiere un reglamento o estructura básica, que sirva de guía para los que desarrollan el curriculum, los facilitadores y los que toman decisiones relacionadas con la educación. y decir que debemos ofrecer a los alumnos la oportunidad de desarrollar habilidades tecnológicas que apoyen el aprendizaje, la productividad personal, la toma de decisiones y la vida diaria.

La enseñanza actual requiere la incorporación de metodologías y medios que se correspondan con el desarrollo de las nuevas tecnologías y la generalización que debe tener el conocimiento cuando se sabe que la formación no debe tener fronteras y debe ser integrada. La generalización del conocimiento es la base del desarrollo posterior de los que nos sucedan en el avance tecnológico.

Debemos tener presente que la evolución tecnológica permanente y activa exige una evolución en la formación humana, por ello es necesario formar recursos humanos a la par de la evolución tecnológica, capaces de desarrollar y aplicar tecnologías propias necesarias para cubrir las demandas de la sociedad.

Es necesario planificar la aplicación de las nuevas tecnologías en las diferentes áreas de la educación para tomar decisiones que garanticen la optimización del uso masivo de las mismas, así como prever el mantenimiento de estos recursos para garantizar su productividad y eficiencia.

Por otra parte, para el uso de la informática en el ámbito educativo existen múltiples programas informáticos que podemos clasificar en categorías:

- Programas de apoyo curricular: denominados "Software Educativo" que buscan reforzar complementar o bien servir de material pedagógico en las diferentes asignaturas.(Física, idiomas, matemáticas y ciencias naturales).
- Programas de apoyo administrativo: buscan facilitar el trabajo de los profesores en hojas de control de asistencia, notas, horarios, informes. También existen programas para la administración global de un centro escolar, incluyendo contabilidad, registro de profesores, alumnos, horarios, recursos, etc... Estos programas son muy efectivos y de alto coste.
- Programas de propósito general de productividad: son los Procesadores de texto, Bases de datos, Programas de Dibujo o Diseño, todos estos son los más utilizados en el mercado informático, y por su carácter general pueden adaptarse tanto para el apoyo curricular como para el apoyo administrativo.
- Redes de datos: El uso de redes de datos en el ámbito educativo es muy difundido. Las redes se usan como mecanismo de difusión, coordinación y acceso cultural, principalmente para los centros que están alejados.

La informática es un recurso didáctico y abarca un conjunto de medios y procedimientos para almacenar, reunir, transmitir, procesar, y recuperar datos de todo tipo. El ordenador es un elemento que potencia las actividades cognitivas del alumno a través de un enriquecimiento del campo perceptual y las operaciones de procesamiento de la información. Las nuevas tecnologías contribuyen, a través de una configuración sensorial más compleja que la tradicional, a estructurar, relacionar y fijar mejor los contenidos a aprender. Así podemos vincular el recurso informático con la llamada tecnología del aprender a pensar, basada en:

- La destreza para la planificación de estrategias de resolución de problemas por parte del docente y sus alumnos.

- La creación del descubrimiento de principios y reglas lógicas de inferencia y deducción. De esta forma se aprenden conceptos básicos que pueden ser transferidos a situaciones nuevas.
- El desarrollo de algoritmos para localizar información definida dentro de una gran masa de conocimientos.
- Las condiciones de transferencia de conocimientos a campos diferentes y diferidos en el tiempo, en el espacio, etc.

El ordenador se considera como una extensión de la inteligencia humana. Las capacidades intelectuales de análisis, comparación, cálculo, deducción, etc, pueden ampliarse con el uso de la herramienta informática, pero debemos tener en cuenta que la disponibilidad de la misma no constituye en sí misma una experiencia de aprendizaje. Ya que también influye la existencia de un buen docente, la propuesta de tareas interesantes, buen ambiente de trabajo, un buen material de apoyo como pueden ser libros, bases de datos, etc.

La educación debe estar adaptada a nuestro mundo caracterizado por lo tecnológico, y hoy se requieren personas que posean conocimientos y habilidades que antes no eran necesarias pero que ahora son imprescindibles. Así la educación no puede seguir repitiendo formulas del pasado, cuando hoy se necesita una formación diferente.

La escuela tiene la obligación de ayudar a que sea el alumno el que acceda a la educación mediatizada (Swartz Hatcher, 1996), facilitando tiempos y espacios donde sea tratada y recreada la información mediática.

Para definir el término de informática educativa podemos decir que propiamente es el uso de recursos informáticos dentro del proceso enseñanza- aprendizaje. La informática como disciplina tienen por objeto el tratamiento de la información de manera automática, modificando y potenciando la capacidad humana para la

resolución de problemas de toda índole, lo que la convierte en un elemento transformador de la cultura.

Si estamos en contacto con diferentes recursos informáticos, experimentaremos un cambio en nuestra estructura cognitiva, transformando así nuestra manera de enseñar y aprender. Fue la educación una de las últimas en comprender que se requería un cambio de la manera de impartir conocimiento, al observar que los tradicionales métodos de enseñanza- aprendizaje no producían los resultados esperados y al ver que las nuevas generaciones requerían una formación diferente, para desenvolverse en este ambiente tecnológico.

2.2 INTRODUCCIÓN AL ORDENADOR

El ordenador es un recurso fundamental, y su utilización en el aula favorece el proceso de enseñanza - aprendizaje, facilita la comunicación, e incluso permite esa comunicación a personas que de otra manera no la podrían tener, aumenta la motivación, etc... Posee muchas ventajas y algún que otro inconveniente. Pero ¿Cómo podríamos definir lo que es un ordenador?

Pues se trata de una máquina que hace lo que nosotros le decimos que haga, y partiendo de la base de que nosotros somos los que lo dirigimos, una vez que nos sentamos delante del ordenador podemos empezar a trabajar, pero para ello tenemos que decirle las cosas en su lenguaje. Podemos distinguir varios tipos de ordenadores (Macro-Computadoras, WorkStation, Ordenadores personales, etc.) nosotros nos vamos a centrar en los ordenadores personales y dentro de estos podemos diferenciar dos tipos o marcas de vanguardia: Microsoft y Mac.

El tipo de ordenador es más conocido y el más extendido a nivel mundial son los ordenadores que integran instalado el famoso sistema operativo de Microsoft .

La empresa que desarrolló por primera vez este tipo de ordenadores con éste sistema operativo, fué IBM.

El microprocesador (cerebro del ordenador) de este tipo de ordenadores es la marca Intel (o compatible). Son relativamente baratos es el más empleado y tiene una enorme variedad de Software.

El microprocesador es el microchip o parte del ordenador que representaría el cerebro del ordenador, también le llaman CPU.

Ahora podemos pasar a conocer la anatomía de un ordenador. Un ordenador esta compuesto por dos partes principalmente una que correspondería a la parte física del ordenador (todo lo que se puede tocar) y otra que correspondería a la parte no física o no tangible de éste (todo lo referente a programas o trabajos que se guardan dentro de él). La parte física adquiere el nombre de HARDWARE y la no física se denomina SOFTWARE.

2.2.1. COMPONENTES FÍSICOS: HARDWARE

Es el conjunto de placas de circuitos; Es lo que podemos ver cuando abrimos la caja de éste. Dentro del Hardware hay dos tipos de componentes, los que están dentro de la caja del ordenador (también llamada Torre) y todos los que están fuera (llamados Periféricos), también son considerados HARDWARE.

La Torre es el ordenador propiamente dicho y los periféricos son aquellos componentes que se encuentran alrededor de la torre.

Dentro de la TORRE del ordenador nos podemos encontrar:

-Placa Madre o Placa Base que es una de las partes más importantes de nuestro ordenador ya que sin ella no tendríamos ningún sitio dónde colocar el resto de las piezas de éste. Comunica todas las partes o componentes del ordenador.

-CPU o Microprocesador son las siglas de la Unidad Central de Procesamiento, es el cerebro del ordenador, es la parte más importante. Dependiendo del tipo de CPU el ordenador tendrá una potencia u otra. También es el que le da nombre a nuestro ordenador, por ejemplo: “Pentium 2000MHz”

-Bus de datos, se trata de los cables o “carreteras” que usan los datos para moverse de un sitio a otro, son muy importante y de ellos depende la velocidad con la que viajan los datos de un sitio a otro. Hay tres tipos de Buses de datos: Los llamados Buses del Sistema que comunican la información dentro de la placa madre, también están los que unen dispositivos como el Disco duro o el CD-ROM con la placa madre que se llaman Buses, y por último los Buses de expansión o Slots que son los que hacen que la información de los periféricos pueda llegar a la placa madre.

-Tarjetas o tarjetas de expansión son unas placas que se pinchan a la placa madre en los Buses de expansión y cuya función es doble: Expandir el ordenador, añadir al ordenador aquella circuitería que no tienen la placa madre pero que nos hacen falta para gestionar alguno de los periféricos. Y por otra parte comunicar el ordenador con el exterior, es decir nos dan unas clavijas a las que podemos enchufar los periféricos.

-Memorias del ordenador, es la parte del ordenador donde va a estar la información almacenada, y podrá estar almacenada de forma permanente o de forma temporal. Hay dos tipos de memoria que se llaman Memorias Masivas o Permanentes y Memorias Temporales.

*Memorias Masivas o Unidades de Disco, en las que la información permanece en ellas esté el ordenador encendido o no. Y somos los únicos que podemos borrar esa información.

Unidad C: o Disco duro: Es el sitio donde se van a guardar todos los programas y trabajos de nuestro ordenador. Es un dispositivo preparado para que se escriba, se borre y se lea en él. Es la memoria más grande del ordenador en dispositivos no extraíbles.

Unidad A: Lector de tarjetas: Las tarjetas son un dispositivo igual que el disco duro pero su capacidad es menor, para transportar poca cantidad de información de un ordenador a otro.

Unidad D: o CD-ROM o DVD: Este sirve para lo mismo que los anteriores pero tan solo se puede leer lo que ya haya escrito en él, ya que para escribir algo es necesario otro dispositivo que se llama grabador de CD-ROM o DVD, éstos también pueden ser regrabables.

*Memorias Temporales en las que la información permanece en ellas tan solo cuando el ordenador está encendido, cuando el ordenador se apaga, todo lo que hay en ella desaparece:

Memoria RAM: Es donde el microprocesador tiene el programa o los trabajos con los que está trabajando en ese momento. La usa para realizar los cálculos numéricos y lógicos que necesite. Cuando el ordenador se apaga, todo lo que hay en ella desaparece a no ser que antes de apagar el ordenador se haya guardado en alguna de las memorias.

Memoria Caché: Es como la memoria RAM, pero más rápida y está más cerca del microprocesador, lo que hace que éste tenga en ella justo con lo que está trabajando en ese mismo momento. Es la memoria más pequeña del ordenador.

En cuanto a la forma de medir la cantidad de memoria, existen unidades de medida que se encargan de ello: 1 bit es la unidad más pequeña de información que se puede almacenar en un ordenador. 1Byte es lo que se llama una palabra, que son 8bits seguidos. 1Kilobyte son 1024 Bytes seguidos. 1Megabyte son 1024 Kilobytes seguidos. 1Gigabyte son 1024 Megabytes seguidos. Y 1Tera son 1024Gbigabytes. Donde más memoria se necesita es en el disco duro, y se mide en Gigas (Gb).

-Fuente de alimentación: Es la caja a donde llega la electricidad y el cometido repartirla por todos los componentes que lo necesiten. Y sirve de amortiguador para que las subidas y bajadas de tensión de la red eléctrica no afecte a los componentes.

PERIFÉRICOS: son los componentes del ordenador que no se encuentran dentro de la torre y se conectan al ordenador mediante unas clavijas.

- Impresora: Es el periférico que nos va a ayudar a plasmar en papel aquellos documentos que tenemos dentro del ordenador. Hay de varios tipos como la de chorro de tinta, o la láser que funciona con la misma técnica que una fotocopiadora (pegando el Tóner al papel mediante calor). Su calidad de impresión suele ser la mejor.
- El teclado: Es uno de los periféricos más importantes ya que sin él no podríamos escribir documentos en nuestro ordenador.
- Monitor: Es también muy importante ya que sin él no podríamos ver lo que el ordenador nos muestra de lo que tiene en su memoria.
- Ratón: También importante ya que la mayoría de los ordenadores usan un entorno gráfico para trabajar, y es muy cómodo utilizarlo.
- Escaner: Se usa para poder insertar en nuestro ordenador aquellos documentos, fotografías o dibujos que no tenemos dentro de nuestro ordenador.
- Módem: Es el periférico necesario para que nuestro ordenador se pueda poner en contacto con las líneas de teléfono y de este modo podamos conectarnos a Internet, tener en el ordenador un elemento que haga de fax o de teléfono normal
- Micrófono: Este irá conectado a la tarjeta de sonido del ordenador y vale para grabar sonidos, voces, y guardarlas dentro del ordenador para cuando las necesitemos.
- Altavoces: Es el otro periférico que va conectado a la tarjeta de sonido, y hace salir el sonido del ordenador, ya sea de programas, ficheros que nosotros tengamos grabados.

2.2.2 COMPONENTES NO FISICOS: SOFTWARE

La parte no física del ordenador, es decir los programas y aplicaciones que se encuentran dentro del ordenador, son las herramientas con las que realmente trabajamos cuando creamos un fichero nuevo, y se le llama Software.

El sistema operativo es el software básico que la máquina necesita para poder encenderse, sin él, el ordenador no funcionaría. Sobre el sistema operativo instalamos otro software que son los programas o aplicaciones. El sistema operativo nos permite gestionar todo el hardware de la máquina y todos los programas que tenemos instalados para trabajar con ellos. Windows 7 es el sistema operativo que viene instalado en la mayoría de los ordenadores de hoy en día.

Pero también hay otros sistemas operativos como Ubuntu, Linux y LeopardSO.

Cuando tenemos instalado un sistema operativo en nuestro ordenador, ya podemos trabajar con él, para lo cual las herramientas que nos proporciona el sistema operativo no son suficiente, así que se trata de obtener estas aplicaciones e integrarlas dentro de nuestro ordenador para adaptarla a mis necesidades.

Los programas más usados normalmente son los Procesadores de Textos, Hojas de Cálculo, Bases de datos, Programas de Presentaciones, Dibujo, Autoedición, Enciclopedias Electronicas...

2.3 SISTEMA OPERATIVO WINDOWS

Windows es un producto de Microsoft, empresa de Bill Gates. Se trata de un Sistema Operativo, cuya función es la de permitir que nos podamos comunicar de forma sencilla con el ordenador.

Windows emplea una filosofía de trabajo basada en elementos gráficos o visuales, iconos, cuadros de diálogo, etc... Esta forma de comunicarnos con el ordenador se

denomina Interfaz Gráfico del Usuario. El Sistema Operativo Windows usa la tecnología Plug &Play (conectar y listo), su finalidad es la de reconocer nuevos componentes o periféricos (impresora, escáner, etc.) conectados, realizando automáticamente la instalación de los mismos.

Windows organiza la información en carpetas que se guardan en la unidad de disco del ordenador. Y una carpeta puede contener documentos, aplicaciones, accesos directos, o incluso otras carpetas.

También nos muestra la información mediante ventanas, ofreciendo la posibilidad de visualizar más de una a la vez y realizar de forma paralela varias actividades independientes.

Podemos trabajar con varios programas simultáneamente intercambiando información entre ellos, a lo que se denomina Multitarea. Como podemos tener más de una ventana abierta, todas las ventanas o programas que vayamos abriendo aparecerán representados en la barra de tareas por un botón. Para cambiarnos de uno a otro, solo tenemos que hacer clic en el botón que se corresponde con la ventana a la que deseamos entrar, de la forma más sencilla o incluso con atajos de teclado.

En nuestra pantalla aparece el Escritorio que va a ser nuestra mesa de trabajo, y en él se encuentran los elementos que más vamos a utilizar. Y está compuesto de las siguientes partes:

- Mi PC o Equipo, que nos permite acceder a todo el contenido de nuestro ordenador.
- Entorno de Red nos permite ver los recursos disponibles en la Red si nuestro ordenador está conectado a la misma.
- Papelera de Reciclaje es el lugar donde se almacenan de forma temporal los archivos eliminados, pudiendo recuperar aquellos que eliminamos por error.
- Botón Inicio desde él podremos iniciar los programas que estén instalados en nuestro ordenador, así como las utilidades que nos ofrece Windows, obtener ayuda y apagar el sistema. Al hacer clic en este botón se despliega un menú con diferentes opciones.

- Barra de tareas nos permite acceder a ventanas abiertas.

Las ventanas de Windows están compuestas de las siguientes partes:

- Barra de título que nos indica el nombre del programa o ventana en la que nos encontramos.
- Minimizar tamaño más pequeño que puede tener una ventana abierta, se sitúa en la barra de herramientas.
- Maximizar tamaño más grande que puede tener una ventana ocupando toda la pantalla.
- Restaurar tamaño normal de una ventana, desde el cual podemos cambiar de forma manual su alto y ancho.
- Cerrar salir de una ventana o programa.
- Barra de menú a través de ella se accede a todas las opciones que nos ofrece el programa.
- Barra de herramientas en ella se encuentran las opciones del programa más usuales. Su finalidad es la de agilizar nuestro trabajo.
- Barra de estado nos da información sobre el programa en el que nos encontramos.
- Área de trabajo zona en la que realizamos nuestros trabajos.
- Barra de desplazamiento nos permite acceder a la información de una ventana que por su tamaño no está visible.
- Gadgets de escritorio: Son aplicaciones simples que hacen determinadas funciones, como reloj, calendario, etc.

En pantalla

Conoce Windows

A la pantalla que ves tras encender tu ordenador se le llama Escritorio de Windows. Tanto si usas Windows 98, Me o XP, tu Escritorio y sus iconos te servirán exactamente para lo mismo.

El Escritorio de Windows es tu área de trabajo virtual. Está diseñada para ofrecerte un acceso rápido a programas y archivos, y para disponer de un área para las

ventanas de programa. Puedes ordenar tu Escritorio como desees, moviendo los iconos y creando accesos directos a los archivos de herramientas y carpetas que más utilices.

El menú Inicio

El menú Inicio te ofrece acceso inmediato al software y herramientas instaladas en tu PC. Para abrirlo pulsa en **Inicio** con el botón izquierdo del ratón. Aparece un menú con ocho opciones. Si ves una pequeña flecha junto a una opción significa que hay otro menú, llamado submenú, asociado a dicha opción. Pulsa sobre el nombre de un elemento para abrir su submenú.

Programas Muestra una lista de todas las aplicaciones instaladas en tu ordenador.

Documentos Muestra la lista de los últimos 15 documentos guardados.

Configuración Acceso a las opciones de configuración de tu PC.

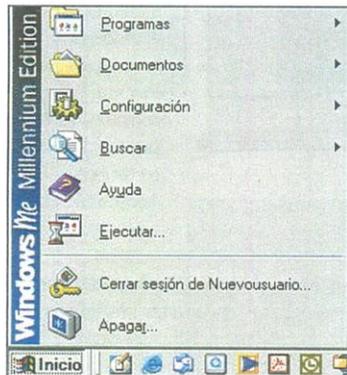
Buscar Te permite localizar archivos y carpetas rápidamente.

Ayuda Abre la ayuda de Microsoft.

Ejecutar Te permite ejecutar los programas manualmente.

Cerrar sesión Te permite cambiar la sesión de usuario.

Apagar Apaga o reinicia tu PC.



Los iconos de tu Escritorio



Mi PC Contiene iconos para todas las unidades de disco de tu PC y el Panel de control.



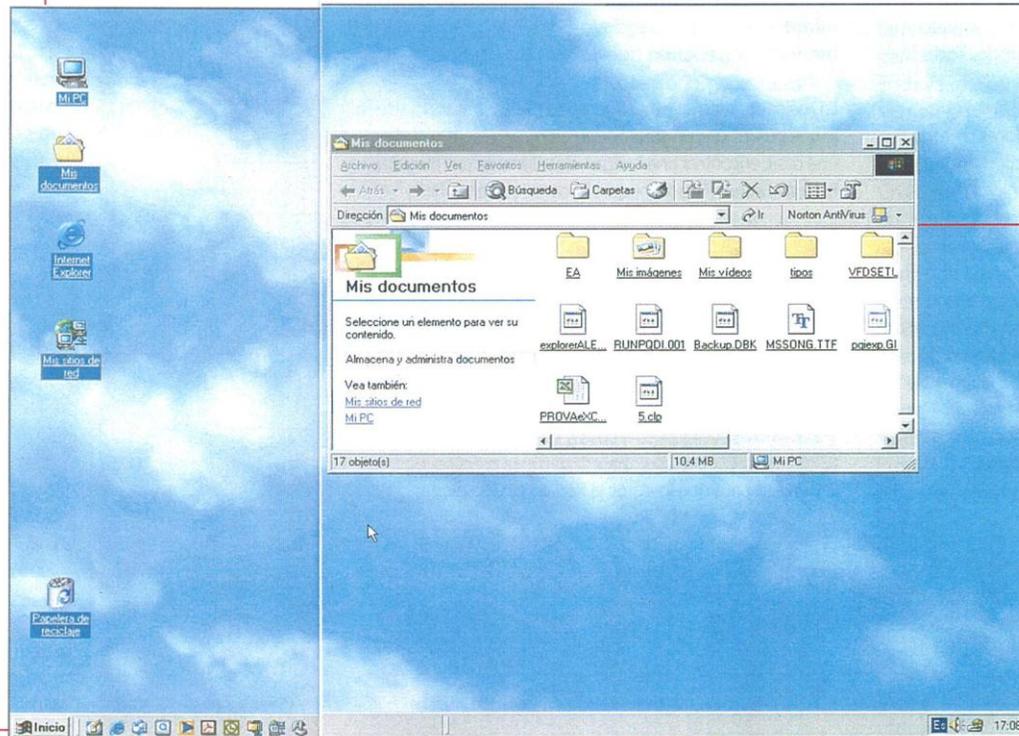
Mis documentos Carpeta en la que deberías guardar tus archivos.



Internet Explorer Haz doble clic aquí para lanzar el navegador de Internet de Windows.



Papera de reciclaje Guarda los archivos eliminados. Estarán ahí hasta que la vacíes.



Ventanas

Al hacer doble clic en una carpeta, se abre una ventana. Cada ventana tiene unos botones de control en la esquina superior derecha y puede contener archivos u otras carpetas.

Minimizar Púlsalo para cerrar una ventana pero mantener el programa abierto.

Maximizar Haz clic para hacer que la ventana ocupe toda la pantalla. Vuévalo a pulsar para minimizarla.

Cerrar Usa este botón para cerrar una aplicación.

Barra de arrastre Pulsa las flechas para moverte por la ventana.

Redimensionar área Pulsa y arrastra para redimensionar.

La Barra de tareas

La Barra de tareas incluye el menú Inicio, una barra de Acceso rápido, una lista de carpetas y programas abiertos, así como la Bandeja del sistema.

Barra de Acceso rápido Contiene accesos directos a programas. Las carpetas y

programas abiertos se muestran en forma de botones a la derecha de la barra de Acceso rápido.

Bandeja del sistema Muestra la hora y otros iconos para el volumen, el ratón y las herramientas del sistema.



2.4 INTERNET, LA RED

INTERNET es una red conectada a otras muchas redes. Permite la comunicación sin fronteras ni restricciones entre millones de personas en todo el mundo a costes relativamente bajos.

Su origen se centra en la Guerra Fría, el proyecto ARPANET consiguió centrar las bases para una forma descentralizada entre diferentes tipos de ordenadores. Se trataba principalmente de evitar que un eventual ataque rompiera la red militar de comunicaciones. Las máquinas deberían dividir la información en "paquetes" capaces de reconocer una ruta destruida y encontrar otro camino que les permitiera llegar de forma íntegra a su destino.

Con la pérdida de interés de la red militar ARPANET, el objetivo era permitir que las personas pudieran compartir los caros y sofisticados sistemas informáticos para convertirse en un medio de comunicación abierto, masivo y sin fronteras.

Internet es una gran biblioteca universal en la que millones de personas depositan e intercambian sus trabajos. Es utilizado por millones de personas para enviar correo electrónico y recopilar información. Los ordenadores conectados a Internet usan TCP/IP que es un protocolo, un nivel de software que permite a sistemas diferentes comunicarse entre ellos, y permite comunicarse con otras redes de Internet. Este protocolo está compuesto de dos partes y cada una de ellas realiza una función diferente:

- IP es el responsable de enviar la información al destino correcto.

- TCP es el responsable de que la información llegue íntegra según se mueve Internet.

En Internet la información circula y se muestra de diversas maneras. Ya que al otro lado de la línea cibernética podemos encontrar mensajes de otras personas, o bien un documento gráfico, o un sonido, etc... Solo necesitamos disponer de un instrumento adecuado para interpretar esa información.

En la actualidad los servicios más usados son el correo electrónico, la transferencia de archivos, los grupos de noticias, y la World Wide Web (WWW).

Esta última la World Wide Web, es un sistema que da más importancia a la búsqueda de la información que al medio que la contiene. Se ha convertido en uno de los servicios más atractivos de Internet por la sencillez en su utilización y por su formato tan llamativo.

Por otra parte, con la transferencia de Archivos podemos traernos cosas útiles que encontramos en la red, en forma de programas, imágenes, etc. A menudo lo encontraremos escondido bajo las siglas FTP.

Claro está que el más popular de los servicios de Internet es el Correo Electrónico. Se encarga de que un mensaje atraviese el mundo en pocos minutos y llegue a su destinatario.

Los Grupos de Noticias son tabloneros electrónicos en los que la gente coloca mensajes relacionados con un determinado tema.

Para todo ello es necesario contar con un equipo, para conectarnos a necesitamos un PC con unas características:

- Disco Duro
- Procesador
- Memoria RAM
- Modem para conexión a internet.
- Tarjeta gráfica.

El módem es la pieza clave que permite que nuestro ordenador hable y escuche por la línea de teléfono. Su nombre le viene dado de la contracción de las dos funciones técnicas que lleva a cabo (MODulador- DEModulador) para que dos ordenadores se comuniquen a través de la línea de teléfono.

Usando el Módem nos conectaremos a Internet, pero antes debemos tener una cuenta con un proveedor de servicio y debemos tener configurado nuestro Hardware y Software.

Cuando nos conectemos a Internet debemos especificar el nombre de usuario y la contraseña, y cada ordenador debe tener su propia y única dirección IP.

Internet es la red del tercer milenio, ya que nos encontramos en el umbral de una nueva era de transmutación de lo analógico a lo digital y de los monomedia a la hipermedia interactiva, marcada por las omnipresentes y equívocas autopistas de la información.

Sacristan A.(1998) nos dice que Internet está ganando popularidad a un ritmo mucho más salvaje que cualquier medio de comunicación en el pasado.

2.4.1 PORTALES, CENTROS DE RECURSOS Y COMUNIDADES VIRTUALES

ATE.net

www.atenet.edu

Ate.net (Acción Tecnológica Educativa) aprovecha las nuevas tecnologías de la comunicación para facilitar el aprendizaje. Dispone de recursos para toda la comunidad educativa, a los que se puede acceder a través de un colegio virtual. En su "Sala de profesores. el docente podrá encontrar, entre otros servicios, recursos didácticos, cursos de formación, congresos, agrupados por etapas educativas. Asimismo, desde esta página podrá establecer comunicación con otros profesores e intercambiar experiencias, ideas, material didáctico, información, etc.

Galaxia Educativa

<http://www.personal.redestb.es/jalon>

Web destinada a la orientación educativa y psicoeducativa, sobre todo en las etapas de infantil y primaria. En ella se trabajan temas de interés para todos

los profesionales de dichas áreas. Contiene enlaces a otras páginas personales de interés educativo varias webs con recursos educativos.

Aplicaciones didácticas:

<http://www.zadigital.pntic.mec.es/e-aramo>

Centro de Aplicaciones Didácticas del Ministerio de Educación. En él se facilitan materiales, listos para aplicar con el alumnado, de índole tan diversa como Latín, adivinanzas, lectura, software educativo, chistes, etc. El centro pretende ser una herramienta de apoyo para el trabajo del profesor en el aula, facilitándole materiales que sean de aplicación inmediata para los alumnos. Cada mes presenta dos textos de lectura (uno para Primaria y otro para Secundaria), de 400 a 600 palabras, y una prueba objetiva de comprensión, de 10 preguntas generalmente. Estos textos se pueden sacar por impresora y aplicarlos a los alumnos. Asimismo, todos los meses pone un ejercicio de unas 100 palabras para que la complete el alumnado.

Educar

www.educar.org

Página sudamericana, con extensión a todos los territorios de habla hispana, que ofrece noticias de actualidad con carácter diario, una veintena de dossiers temáticos y un aula virtual con 12 lecciones. Proporciona diversos servicios on-line, como correo electrónico, confección gratuita de páginas web y traductor de idiomas.

Docencia

www.docencia.com

Sitio especializado en temas de educación: noticias del ámbito nacional e internacional, artículos de fondo, reseñas de libros, experiencias prácticas, un buzón de lectores y enlaces con páginas del ámbito educativo.

Contenidos

www.contenidos.com

Centro de recursos argentino proyectado como un servicio educativo para todo el mundo de habla hispana. Ofrece acceso a recursos sobre educación a distancia, proyectos educativos, juegos didácticos y proyectos institucionales.

Maseducativa

www.maseducativa.com

Este sitio surge de una iniciativa particular y constituye un provechoso recorrido por numerosos recursos educativos (hasta 2.800 enlaces en más de cien categorías). Las búsquedas se concentran en cinco grandes áreas (Ciencias Naturales, Sociales, Matemáticas, Letras y el resto). Los servicios on-line abarcan diversos campos: listas de correo, foros, chats, permutas entre profesores, formación, empleo, obtención de las notas de selectividad y contactos con empresas.

Educatteca

www.educateca.com

El objetivo de Educatteca es facilitar la búsqueda de cursos y centros de enseñanza que mejor se adapten a las necesidades de los usuarios y convertirse en el centro de documentación de referencia para todo lo relativo a temas educativos y de formación continua. Una parte de los servicios va dirigida a los internautas, como la búsqueda de información, y es gratuita. Otra está dedicada a los centros, como la de mantener una página privada, y es de pago.

Educanet

www.educanet.net

La misión de esta web es aportar la tecnología y los recursos pedagógicos para facilitar a los

educadores los conocimientos y las infraestructuras necesarias para tratar los futuros planes educativos en las que las nuevas tecnologías de la información son parte fundamental.

Educaweb

[v.www.educweb.com](http://www.educweb.com)

Educaweb es uno de los portales y buscadores más consolidados de pedagogía en la red, con experiencia en el campo de la orientación profesional. Despliega directorios según el tipo de categoría y contenido, así como una selección de noticias aparecidas en los diarios. Asimismo, facilita un boletín semanal, un suplemento quincenal y toda clase de servicios desde su gabinete virtual: becas, estadísticas y relación de centros.

Edunexo

<http://edunexo.coverlink.com>

Este portal cubre prácticamente todas las parcelas de la educación con amplios dossiers en los que mensualmente se renuevan las noticias, donde se incluyen enlaces, cine-foros. En su apartado multimedia se accede a programas educativos interactivos sobre las más diversas materias, que se abren con el conectar Shockwave. El sitio se completa con una comunidad educativa, en la que se puede chatear en directo.

Educnet

www.educnet.net

Sitio web dirigido a la comunidad educativa en general y específicamente a los profesionales de la educación. En sus páginas, los educadores dispone de información, formación y material educativo para su práctica docente. Educnet dispone de cinco servidores de información y formación que permiten una conexión directa y continua a profesores, alumnos, padres, centros y directores.

Anaya más cerca

[Http://www.anayamascerca.com](http://www.anayamascerca.com)

Anaya educación ha diseñado este espacio con a intención de crear un punto de encuentro para la comunidad educativa, donde, junto a los materiales de Anaya Educación, el profesorado pueda acceder a servicios informativos, recursos, formación y

Foros de discusión: <http://www.anayamascerca.com/discus>.

Santillana

<http://www.santillana.es>

El sitio web de Santillana es muy completo y dispone de diversos recursos educativos. En esta sección aparecen todas las noticias relacionadas con el mundo de la educación. También cursos educativos relacionados con sus libros de texto Para el profesorado dispone de un programa de ayuda, en el que se pueden encontrar recursos e ideas para el aula (Indexnet (www.Indexnet.santillana.es)). Una nueva sección de Indexnet es "Actualidad en el aula", en la que se ofrece al profesorado y al alumnado de ESO (primero y segundo ciclos y Bachillerato una nueva manera de tratar las noticias más relevantes, convirtiéndolas en material para trabajar en el aula.

3i. Recursos educativos

<http://www.3iuedua.com>

3i es un grupo de dinamización para el uso de Internet en el mundo educativo en los campos mas tersos desde la administración, la investigación, la -cuela o la educación familiar. Presenta unas páginas en Internet donde se puede encontrar información ordenada en función de los intereses de educadores, maestros o padres-madres, equipos directivos, investigadores o administradores y otros profesionales del mundo escolar. Destaca sobre todo por su interesante selección de recursos educativos disponibles en Internet.

Aldea Global. Recursos NTIC y medios de comunicación:

<http://sauce.ptnic.mrc.es/alglobal/>

El Centro de Comunicación y Pedagogía es un centro de recursos educativos de carácter privado y sin fines lucrativos gestionado por la Asociación de Prensa Juvenil (API) y por una serie de estudiantes y voluntarios docentes que configuran un importante grupo interdisciplinar. El centro ha recopilado el software educativo disponible en el mercado. Dichos programas, clasificados por áreas curriculares y niveles educativos, se presenta con su descripción y requerimientos necesarios. Además, permite a consulta de un resumen de los artículos de los números atrasados de la revista *Comunión y Pedagogía*.

Comunidades virtuales

Educared

<http://www.educared.net>

Educalia

<http://www.educalia.org>

Comunidad Virtual de Tecnología Educativa

<http://edutec.rediris.es>

Sitio desarrollado por la asociación Edutec en la que se ofrecen diversos recursos para los docentes interesados en la aplicación de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo. Dispone de chats, tablón de anuncios, diversos foros de discusión y documentos sobre el tema. La web se ha convertido en un punto de intercambio de información entre docentes y otros profesionales del sector.

2.5 EL CORREO ELECTRÓNICO

El Correo Electrónico es el servicio de Internet más básico y el más utilizado.

Nuestro correo se entrega sin sello en poco tiempo.

La mayoría de las redes en Internet tienen un ordenador que ejecuta Software que nos permite recibir correo y enviarlo a otro ordenador o bien mantenerlo ahí hasta que revisemos nuestro correo.

El Correo Electrónico es un servicio de recepción y envío de mensajes. Se identifica con la arroba (@) y tiene la forma: nombre @ servidor. Se puede contratar un servicio de correo en una empresa como Eudora, Messenger o Outlook Express, o bien utilizar los correos gratuitos que ofrecen los propios buscadores (Yahoo, Hotmail, Mixmall...).

Con este servicio nosotros podemos intercambiar mensajes con personas que se encuentran en cualquier parte del mundo, con la mayor rapidez, ya que en tan solo unos minutos nuestros mensajes llegan a su destinatario.

2.6 RECIENTES APLICACIONES DE INTERNET

Internet nos ofrece cada vez más posibilidades de comunicación, y una de las más recientes e interesantes aplicaciones de Internet son las videoconferencias, algo francamente maravilloso ya que nos da la posibilidad de hablar con un interlocutor situado en cualquier lugar del mundo, mientras vemos su imagen a tiempo real.

Su uso no está generalizado, pero las conexiones de gran ancho de banda lo extenderán en el futuro.

Mediante la Red podemos establecer videoconferencias con personas de todo el mundo y para ello necesitamos un ordenador equipado con tarjeta de sonido, altavoz, una pequeña Webcámara y una tarjeta para comprimir las imágenes, para que no ocupen mucho volumen.

De hecho, uno de los principales obstáculos a su expansión es la dificultad que conlleva la transmisión de grandes volúmenes de información, lo que demanda importantes anchos de banda de la red telefónica.

Las videoconferencias están siendo aprovechadas con distintas finalidades, entre ellas destaca el uso científico, fundamentalmente aplicado a la medicina. También se usa con fines educativos y se aplica en el mundo empresarial.

Existen distintos programas que facilitan la realización de videoconferencias. Están pensados para ser usados en redes que utilizan protocolos de Internet. Algunos de los principales son:

- Messenger: Es el programa pionero y aún el más popular y con mayor número de usuarios, sobretodo en los países que disfrutaban de Internet desde su inicio.

- Skype: Programa de videollamada y chat, con una cuenta de usuario y contraseña, También permite llamadas telefónicas.

- Mozilla Firefox e Internet Explorer: son los buscadores de internet más utilizados. También existen otros para Sistemas Operativos de Mac, como Safari.

CAPITULO 3.
CONCEPTUALIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN INFANTIL

CAPITULO 3. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN INFANTIL



3.1 LA EDUCACIÓN INFANTIL

3.1.1 DEFINICIÓN

Con la reforma educativa que se inició en nuestro país a partir de la LOGSE se produjo la introducción de importantes novedades dentro del sistema educativo, siendo quizás la regulación de la Educación Infantil uno de los elementos más importantes.

La Educación Infantil tiene como finalidad básica y está orientada a favorecer el desarrollo físico, moral, afectivo, intelectual, y social de los niños/as. En estas edades se producen importantes procesos en el desarrollo de los alumnos tanto en el plano físico como en el social, afectivo y cognitivo. Estos procesos deben acompañarse de un tratamiento educativo que promueva y favorezca la adecuada inserción de los niños en el medio natural, social y cultural al que pertenece. Para ello, es necesario contribuir de manera eficaz a compensar todo tipo de desigualdades provocadas por diferencias socioculturales y económicas y de adaptarse, de igual modo, a las necesidades individuales de los niños/as.

Conocerse y valorarse, conocer el medio físico y social que les rodea, relacionarse con ese medio físico y con los demás, son conceptos y actitudes que el niño debe ir adquiriendo en esta etapa educativa, y significan objetivos prioritarios de la Educación Infantil.

En otros niveles de la enseñanza son los propios alumnos, los padres y, siempre, los maestros quienes suelen interesarse por lo que la innovación representa. Pero en el nivel que nos ocupa, somos los maestros quienes debemos suplir lo que los alumnos no pueden formular, quienes debemos salir al paso de lo que los padres desconocen y, entre nosotros mismos, debemos analizar lo que el cambio significa.

El proceso de enseñanza- aprendizaje en esta etapa, entendido no como un conjunto de normas sino como una actitud hacia él, que convierta este proceso en algo alegre y estimulante, procurando que los más pequeños se sientan felices y queridos en la que es, posiblemente, su primera experiencia fuera del ámbito familiar.

Este proceso se debe regir por principios como educar con alegría y libertad, educar para la democracia, educar en y para la vida, potenciar los valores culturales y lingüísticos del entorno en toda su variedad y riqueza, potenciar el papel de la Escuela como lugar para superar las carencias y aceleración del ritmo de enriquecimiento, provocando situaciones para que brote la motivación espontánea

en un clima constructivo, no represivo o correctivo a ultranza, evitando y eliminando inhibiciones. La escuela debe proporcionar al alumno de infantil experiencias vitales, expresión oral, plástica, dramática, y a partir de ellas, una actitud de escucha atenta, un ambiente liberador, unos modelos lingüísticos expresivos y atrayentes, correctos.

Por otra parte la Psicología Evolutiva establece que el niño de 3-6 años, se encuentra en posesión de un pensamiento sincrético, por lo que no es capaz de analizar, es decir, capta la realidad como un todo. Por esta razón en Infantil se trabaja con un proyecto basado en el principio de globalización, que supone que el aprendizaje es el producto de múltiples conexiones, de relaciones entre los aprendizajes nuevos y lo ya aprendido. Los aprendizajes que se realizan en esta etapa contribuirán al desarrollo de los alumnos en la medida en que constituyan aprendizajes significativos. El aprendizaje se produce cuando un conocimiento nuevo se integra en los esquemas de conocimientos previos llegando incluso a modificarlos.

Para la adquisición de estos aprendizajes en la etapa infantil, el docente deberá preparar actividades que atraigan el interés del alumno. Asimismo, habrá que procurar que se produzca un cierto distanciamiento entre los conocimientos previos y las tareas propuestas, de modo que puedan constituir un desafío para los niños/as la realización de estas tareas.

Anteriormente he mencionado el principio de globalización, pues con él se produce un acercamiento a la realidad con intención totalizadora, interrelacionando las distintas áreas que componen el currículo, para organizar y articular los contenidos con sentido e intencionalidad en contextos significativos, esto es, estableciendo vínculos sustantivos entre "lo que hay que aprender" (nuevos contenidos) y "lo que ya conoce el alumno" (conocimientos previos).

El proceso será fructífero si las relaciones que se establecen y los significados que se construyen son amplios y diversificados. Para lograr todo ello la enseñanza debe ser activa, dando tiempo y ocasión al niño para que participe y sea protagonista de su propio aprendizaje. Hay que utilizar estrategias que estimulen al alumno a ser creativo, alentando el desarrollo de la imaginación y de la capacidad de observación.

Tan importante resulta la dimensión individual de la educación, según la cual, la persona desarrolla sus capacidades y se sitúa ante la realidad de manera activa, crítica y constructiva, como la dimensión colectiva, que ayudará a definir y ejercitar los valores y normas que hacen posible la vida en sociedad.

Nosotros como docentes procuraremos que el alumno consiga el máximo grado de satisfacción posible si queremos que desarrolle una actitud positiva hacia la institución escolar. Estas exigencias llevan a pensar en un proceso preventivo de fracaso escolar, haciendo una escuela divertida, donde el alumno llegue a conocer y amar su entorno por medio de actividades lúdicas, graduadas de tal forma que le permitan ir superándolas progresivamente.

La filosofía de la Educación Infantil pasa por la necesidad de no hacer división entre juego y trabajo, que el juego es el trabajo de los alumnos en esta etapa, potenciando tanto el individual como el realizado en equipo, por la seguridad afectiva y emocional, por la integración de los alumnos entre sí y de los niños/as con los adultos.

Estos alumnos necesitan experiencias educativas motivadoras para desarrollar al máximo sus capacidades. Para ello se utilizan estímulos: Observación, exploración, manipulación. Situaciones apropiadas de comunicación verbal, plástica, psicomotriz. Estímulos afectivos con alabanzas y premios.

Se debe valorar el esfuerzo, la participación, la creatividad, el compañerismo, de forma tal que el alumno se sienta inclinado a volver a tener esos comportamientos que le reportan gratificaciones afectivas y a superar el egocentrismo propio de estas edades,

desarrollando su capacidad de relación con los demás, su autonomía y su independencia.

En cuanto a directrices metodológicas debemos tener muy en cuenta la organización del tiempo y del espacio. Ya que la organización del tiempo en Educación Infantil ha de respetar las necesidades de los niños de esta edad, combinando tiempos de actividad con los de descanso, de actividad individual y de grupo.

Y en cuanto al espacio ha de adaptarse a las necesidades de los niños, previendo que dispongan de lugares propios y de uso común para compartir, para estar solos o para relacionarse con los demás, espacios para realizar un determinado tipo de actividades. Para ello hay que habilitar determinados espacios que reúnan las condiciones para ello. Se pueden fijar los "Rincones" para el juego, para los disfraces, para las actividades plásticas, para las construcciones.

Es conveniente una adecuada planificación de la jornada escolar, y no se debe el ambiente distendido y lúdico de esta etapa y el trabajar sobre temas que surjan espontáneamente, con el desorden. En dicha planificación habrá que mantener unas constantes temporales o rutinas tales como: el saludo a la entrada, el tiempo de la asamblea, la realización de actividades grupales e individuales, la despedida, que servirán a los alumnos para interiorizar la noción del tiempo.

En esta etapa educativa tan importante, se realiza el tratamiento de los temas transversales como son la educación para la Paz, educación para la Salud, para la igualdad entre las personas de distinto sexo, la educación ambiental, educación para el consumidor y educación Vial. Establecen contenidos vinculados al currículo, con organizados en áreas, ya que deben estar inmersos en el comportamiento cotidiano.

Debemos conseguir que el alumno los interiorice y sea capaz de hacerlos operativos en su conducta, extrapolándolos a cualquier situación que se le presente, para ello hay que desarrollar una serie de estrategias y tener muy claro qué se aprende por imitación del comportamiento de los adultos. El docente debe tener presente que los temas

transversales son la manifestación de un sentimiento y una expresión de valores asumidos como positivos por la comunidad. El tratamiento de las áreas transversales como algo inmerso en el quehacer cotidiano, guiará siempre la metodología. Debemos desarrollar constantemente actitudes de compañerismo, de respeto y ayuda a los demás, de orden y limpieza de uso del diálogo, de rechazo a la violencia y la agresividad, de cuidado de los bienes naturales, mediante actividades divertidas y creativas, que fomenten un estilo de vida y comportamiento cotidiano, como aceptación de unos valores que la sociedad necesita y establece como positivos para su funcionamiento.

También el tema de la Cultura Andaluza, en estas edades se tratará siempre partiendo del juego, con celebraciones del día de Andalucía y las celebraciones de la localidad, que vayan creando en los alumnos la conciencia de pertenencia a una comunidad con unas señas de identidad propias. Para conseguir este objetivo, las actividades irán dirigidas en dos vertientes, por un lado valorar positivamente la bandera, el himno, la diversidad lingüística, y por otro aprender el folclore y la poesía propias de nuestra comunidad autónoma.

También la atención a la diversidad del alumnado en esta etapa educativa es un punto clave que debemos tener presente ya que la concepción de la escuela como grupo humano conlleva la aceptación de la diversidad de los alumnos/as que como parte de ella, integran y enriquecen la labor educativa.

Esta aceptación de la diversidad del alumnado supone por parte de los docentes un análisis y una reflexión sobre su grupo de alumnos y la adopción y utilización de estrategias, como son la modificación de los tiempos de aprendizaje, la adecuación de la ayuda pedagógica, de la metodología y de las actividades a las diferencias individuales de los alumnos/as.

y por último referirme a los criterios de evaluación en Educación Infantil ya que la evaluación es un elemento curricular muy a tener en cuenta en esta etapa y que contribuye a la mejora de la actividad educativa.

Son objeto de evaluación:

- El proceso de enseñanza
- La práctica educativa
- El desarrollo de las capacidades de los niños/as

La evaluación en Educación Infantil ha de tener un carácter procesual y continuo, que permita estar presente de forma sistemática en el desarrollo de todas las actividades y no sólo en momentos puntuales y aislados.

La evaluación debe ser ante todo global, continua y formativa, constatando mediante la observación directa y sistemática en el transcurso de las Unidades Didácticas, los conocimientos previos de los alumnos, los que adquieren con el desarrollo de ellos, si ha sido adecuada la actuación didáctica, la organización de los espacios, la distribución del tiempo, los agrupamientos y formas de relación entre los alumnos y de éstos con los docentes, las estrategias y materiales utilizados.

Así con todo esto podemos dar la ayuda necesaria en cada momento y además modificar nuestra propia actuación didáctica. Es cierto que los aspectos a evaluar varían de unos contextos escolares a otros, y que a los docentes nos corresponde seleccionar qué, cuándo y cómo evaluar.

Si tenemos en cuenta que la evaluación en esta etapa como he mencionado anteriormente debe tener carácter procesual y continuo, la metodología de evaluación debe ser la observación directa y sistemática. De este modo podremos constatar en el transcurso de la unidad los conocimientos que va construyendo el alumno a partir de los que ya poseía, y comprobar si ha sido adecuados los tiempos, espacios, materiales, estrategias.

Se puede realizar una evaluación inicial para detectar conocimientos previos de los alumnos y una evaluación final para ver si ha relacionado los conocimientos nuevos adquiridos con aquéllos. También las fichas realizadas por los alumnos como actividad individual, y las actividades de grupo sugeridas, nos darán datos para la evaluación. Esa evaluación también nos dirá si se han conseguido los objetivos marcados para esta etapa del sistema educativo y que son los siguientes:

- Desarrollar una autonomía progresiva en la realización de actividades habituales, por medio del conocimiento y dominio creciente del propio cuerpo, de la capacidad de asumir iniciativas y de la adquisición de los hábitos básicos de cuidado de la salud y el bienestar.
- Ir formándose una imagen positiva de sí mismo y construir su propia identidad a través de conocimiento y la valoración de las características personales y de las propias posibilidades y límites.
- Establecer relaciones afectivas satisfactorias, expresando libremente los propios sentimientos, así como desarrollar actitudes de ayuda y colaboración mutua, y de respeto hacia las diferencias individuales.
- Establecer relaciones sociales en ámbitos cada vez más amplios, aprendiendo a articular progresivamente los intereses, aportaciones y puntos de vista propios con los de los demás.
- Conocer, valorar y respetar distintas formas de comportamiento y elaborar progresivamente criterios de actuación propios.
- Desarrollar la capacidad de representar de forma personal y creativa distintos aspectos de la realidad vivida o imaginada, y expresarlos mediante las posibilidades simbólicas que ofrecen el juego y otras formas de representación y expresión habituales.
- Utilizar el lenguaje verbal de forma cada vez más adecuada a las diferentes situaciones de comunicación para comprender y ser comprendido por los otros y regular la actividad individual y grupal.

- Observar y explorar su entorno inmediato, para ir conociendo y buscando interpretaciones de algunos fenómenos y hechos más significativos.
- Intervenir en la realidad inmediata cada vez más activamente y participar en la vida de su familia y su comunidad.
- Participar y conocer algunas de las manifestaciones culturales y artísticas de su entorno, y desarrollar una actitud de interés y aprecio hacia la cultura andaluza y de valoración y respeto hacia la pluralidad cultural.

3.1.2 LEGISLACIÓN

El compendio legislativo de Educación Infantil comienza con la ORDEN de 31 de enero de 1992, por la que se regula la implantación gradual del segundo ciclo de la Educación Infantil en Centros docentes de la Comunidad Autónoma de Andalucía. En el texto completo de la disposición, viene dado en el Artículo 5º del Real Decreto 986/1991, de 14 de Junio (BOE del 26), por el que se aprueba el calendario de aplicación de la nueva ordenación del Sistema Educativo, dispone que en el año académico 1991/1992 las Administraciones educativas comenzarán la implantación gradual del segundo ciclo de la Educación Infantil establecida por la Ley Orgánica 111990 de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo.

Por otro lado, el Real Decreto 1330/1991 de 6 de Septiembre (BOE del 7) ha establecido los aspectos básicos del currículo de la Educación Infantil.

En este contexto, la implantación de la Educación Infantil comporta exigencias de calidad, relativas a las condiciones materiales de los Centros, especialización del profesorado y número máximo de alumnos por grupo. Tales condiciones han sido definidas en el Real Decreto 1004/1991 de 14 de Junio (BOE del 26), por el que se establecen los requisitos mínimos de los Centros que impartan enseñanzas de régimen general no universitarias.

DECRETO 107/1992 de 9 de Junio por el que se establecen las Enseñanzas correspondientes a la Educación Infantil en Andalucía

En el texto completo de la Disposición en su Introducción nos expone primero el artículo 27 de la Constitución que proclama el derecho de todos los españoles a la Educación y presenta los principios que deben orientar los fines, la estructura y organización del Sistema Educativo.

Las Ley Orgánica 6/1981 de 30 de Diciembre, Estatuto de Autonomía para Andalucía, en su Artículo 12, proclama el derecho de todos los andaluces a la Educación, y en su Artículo 19 establece que corresponde a la Comunidad Autónoma de Andalucía la regulación y administración de la enseñanza en toda su extensión, niveles y grados, modalidades y especialidades, en el ámbito de sus competencias, sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos 27 y 149.30 de la Constitución, desarrollados en el Título Segundo y la disposición Adicional Primera de la Ley Orgánica 8/1985 de 3 de Julio, reguladora del Derecho a la Educación.

La Ley Orgánica 1/1990 de 3 de Octubre, establece la ordenación general del Sistema Educativo y declara los fines, criterios organizativos y elementos del Curriculum del mismo, desarrollados mediante el Real Decreto 1330/1991 de 6 de Septiembre, por el que se establecen los aspectos básicos del curriculum correspondiente a la Educación Infantil.

Hay partes muy significativas en el texto que me gustaría destacar ya que hacen referencia y se relacionan con mi trabajo de investigación:

-La educación es una construcción social que configura, en buena medida, el Futuro colectivo y garantiza la necesaria adaptación a las situaciones nuevas generadas por los cambios propios de nuestro tiempo.

-Las transformaciones de orden político, económico y social que se están produciendo en nuestro contexto, los progresos que se originan en la producción, en la tecnología y en la vida cultural, así como la integración de nuestro país como miembro de pleno derecho en la comunidad europea, son

motivaciones que aconsejan e informan la reestructuración del Sistema Educativo. Con ello se pretende no solo adecuarse a estas nuevas condiciones sino prepararse para los cambios futuros que se producirán en el entorno dinámico en el que vivimos.

-Por otra parte, se actualiza la función educativa proponiendo incorporar a la práctica docente aquellas aportaciones científicas que se traducen en un mejor conocimiento de cómo se produce el aprendizaje, una adecuada selección de los contenidos y en general, una propuesta educativa más fundamentada.

-Se aborda, en consecuencia, un cambio profundo y general del Sistema Educativo, por cuanto afecta tanto a la reordenación de la estructura del sistema, como a la reforma de los diferentes elementos curriculares, contando con una mejor organización, con mejores instrumentos, recursos y con una concepción más participativa y adaptada al medio.

-A los problemas estructurales específicos de cada comunidad se suman problemas nuevos, de dimensión internacional, que exigen soluciones globales, solidarias y cooperativas. La corrección de los desequilibrios en el desarrollo; la utilización pacífica de las innovaciones científicas y tecnológicas...

-Comprensividad y diversidad no constituyen principios antagónicos sino complementarios. La educación, que se pretende integradora y no discriminatoria debe asumir el compromiso de dar respuesta a la complejidad de intereses, problemas y necesidades que se dan en la realidad educativa. Esta perspectiva será fecundada en la medida en que contribuya a compensar desigualdades y hacer efectivo el principio de igualdad de oportunidades.

-El sentido de la etapa de Educación Infantil viene determinado por las finalidades que los señala la Ley Orgánica 1/1990 de 3 de Octubre. Estas finalidades se corresponden con los procesos de desarrollo y aprendizaje

que en nuestra cultura, son propios de los niños/as desde su nacimiento hasta los seis años. En efecto estas edades se producen, tanto en el plano físico como en el social, afectivo y cognitivo, importantes procesos para el desarrollo y constitución de la personalidad. Dichos procesos deben acompañarse de un tratamiento educativo que promueva y favorezca la adecuada inserción del niño en el medio natural, social y cultural a que pertenece.

En el Decreto 107/1992 de 9 de Junio se dispone la Ordenación de la Educación Infantil donde en su Artículo 3 se expone:

1. A los efectos de lo dispuesto en este Decreto se entiende por Curriculum de la Educación Infantil el conjunto de objetivos, contenidos, orientaciones metodológicas y criterios de evaluación que regulan la práctica docente en dicha etapa.
2. El curriculum de la Educación Infantil es el que se incluye en el Anexo del presente Decreto.
3. La unidad de programación y evaluación de la Educación Infantil es el ciclo, dentro del contexto general de programación de la etapa.
4. En consonancia con lo dispuesto en el apartado anterior se garantizará el trabajo de equipo de los Profesores de un mismo ciclo.

En el Artículo 4 de este mismo Decreto dice: Los objetivos de la Educación Infantil deberán contribuir a que los niños/as, durante dicha etapa, desarrollaran las siguientes capacidades. las cuales son enumeradas en varios apartados.

En el Artículo 5 dice: Los contenidos del curriculum de la Educación Infantil se estructurarán en torno a los siguientes ámbitos de conocimiento y experiencia:

- A) Identidad y autonomía personal
- B) Medio físico y social
- C) Comunicación y representación

En los Artículos 9 y 10, se expone el Desarrollo Curricular. En el Artículo 9 punto 1 se dice: Dentro de lo establecido en el presente Decreto, los centros educativos dispondrán de la autonomía pedagógica necesaria para el desarrollo del Curriculum y su adaptación a las características concretas del entorno social y cultural. Y en el punto 2 del mismo Artículo dice: Los centros docentes concretarán y desarrollarán el curriculum de la educación de etapa y/o ciclo que responda a las necesidades de los alumnos/as y que se incorporarán a la programación general correspondiente.

En el Artículo 10 en el punto 1 dice: El profesorado de Educación Infantil realizará programaciones en las que deberán precisarse los elementos que integran el proceso educativo de los niños/as, a partir del Proyecto Curricular de la etapa o ciclo en el centro respectivo.

En el Artículo 11 de este mismo Decreto se concreta la Evaluación y dice en el punto 1: El profesorado de Educación Infantil evaluará el proceso de enseñanza, su propia práctica educativa y el desarrollo de las capacidades de los niños/as. Y en el punto 2: De acuerdo con las finalidades de la etapa, la evaluación deberá contribuir a la mejora de la actividad educativa.

Con respecto a la Calidad de la Enseñanza en el Artículo 12 se expone que: Con objetivo de facilitar la mejor implantación de lo establecido en este Decreto, la Consejería de Educación y Ciencia mejorará la calidad de la enseñanza mediante adopción de un conjunto de medidas que intervengan sobre los recursos de los centros, la ratio, la formación permanente del profesorado, la orientación escolar, la investigación y evaluación educativas y cuantos factores incidan sobre la misma.

En el Anexo de este Decreto 107/1992 de 9 de Junio (BOJA de 20 de Junio) que entró en vigor el 1 de Septiembre del mismo año se expone el Curriculum de la Educación Infantil, al que podemos remitirnos siempre que sea necesario.

ORDEN de 1 de Febrero de 1993 sobre evaluación en Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Andalucía. En la que se expone el ámbito de aplicación, el carácter de la evaluación en esta etapa educativa, el desarrollo del proceso de evaluación, los documentos de evaluación, la información a las familias, así como la evaluación del proceso de enseñanza y del proyecto curricular.

ORDEN de 16 de Marzo de 1993, por la que se establecen criterios y orientaciones para la elaboración de proyectos curriculares de centro y la secuenciación de contenidos en la Educación Infantil. Donde se expone en su artículo segundo que: El proyecto curricular de centro constituye el instrumento pedagógico- didáctico que articula a largo plazo el conjunto de actuaciones del equipo docente de un centro educativo, y tiene como objetivo alcanzar las finalidades educativas del mismo. Así como en su artículo Tercero dice: El proyecto curricular del Centro incluirá de manera coherente e integrada los diversos apartados que confluyen directamente en su realización: la organización curricular de la etapa o etapas que se impartan en el mismo, los elementos de organización escolar necesarios para elaborar y llevar a cabo el proyecto, la organización de la tutoría y la orientación escolar, la previsión de acciones en la formación del profesorado del centro y los mecanismos de evaluación del propio proyecto.

En el ANEXO de esta misma orden se expone que: Un factor de calidad de la enseñanza en Educación Infantil es el que se refiere a la adecuada planificación de la secuencia que a lo largo de toda la etapa han de seguir las distintas experiencias y situaciones de aprendizaje así como los contenidos en torno a los cuales han de plantearse éstas.

Se establecen tres niveles de concreción curricular asumidos respectivamente por la Administración Autónoma, los Centros docentes, y los Profesores de aula, que deberán hacer explícitas sus propias aportaciones a través de tres instrumentos básicos: el Decreto de Enseñanza de Educación Infantil, los Proyectos Curriculares de Centro y las Programaciones de aula.

También en este Anexo se exponen los criterios generales para la secuenciación de contenidos, que es un proceso complejo que supone relacionar lo que se ha de enseñar en una etapa determinada con las dificultades y progresos de los niños/as en su aprendizaje. Se expone la propuesta de secuenciación de contenidos en la etapa de Educación Infantil tanto para el primer Ciclo, como para el segundo Ciclo cuyos ámbitos de conocimientos y experiencias son:

- Identidad y Autonomía Personal

El cuerpo y el movimiento

Conocimiento e imagen de sí mismo

La salud y el cuidado de uno mismo

La vida en sociedad

- Medio Físico y Social

Acercamiento a la naturaleza

Acercamiento a la Cultura

Los objetos y la actividad sobre ellos

- Comunicación y Representación

Expresión Corporal

Expresión Plástica

Expresión Musical

Uso y conocimiento de la Lengua

Expresión Matemática

Todo estos ámbitos quedan ampliados en el ANEXO de la ORDEN de 16 de Marzo del 1993.

ORDEN DE 13 DE JULIO DE 1994, por la que se regula el procedimiento de diseño, desarrollo y aplicación de adaptaciones curriculares en los centros docentes de Educación Infantil, Primaria y Secundaria de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

En las Disposiciones Generales, en el Artículo 3, punto 1 dice: Las adaptaciones curriculares se realizan desde distintos niveles de concreción y desarrollo curricular, pudiendo distinguirse tres tipos: las que se realizan para un centro, Proyecto Curricular de Centro: Proyecto Curricular de Etapa y de Ciclo; para un aula; Programación de Aula; o para un individuo concreto; Adaptación Curricular Individualizada.

y en el mismo Artículo pero en el punto 2 dice: los centro emplearán los principios y recursos técnicos - pedagógicos disponibles en el actual modelo curricular -apertura, flexibilidad, transversalidad, optatividad, descentralización...- para atender a la diversidad de necesidades educativas de los alumnos/as, partiendo del presupuesto de que de un correcto desarrollo curricular, adaptado a las características del alumnado y del contexto -Proyecto Curricular de Centro y Programación de Aula- es posible dar respuesta adecuada a las mismas, sin necesidad de recurrir a estrategias específicas como las adaptaciones curriculares significativas.

En otros artículos de esta misma Orden se refiere a las Adaptaciones Curriculares Individualizadas, a las Adaptaciones Curriculares individualizadas poco significativas y a las significativas, así como al registro y seguimiento de estas últimas.

Otros textos legales referentes a Educación Infantil:

ORDEN DE 30 DE JULIO DE 1996, por la que se regulan determinados aspectos de organización y funcionamiento de las Escuelas Públicas de Educación Infantil y de los Colegios Públicos de Educación Primaria de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

DECRETO 377/1996 DE 29 DE JULIO por el que se establecen las enseñanzas correspondientes al Título de Formación Profesional de Técnico Superior en Educación Infantil.

ORDEN DE 5 DE FEBRERO DE 1997, sobre modificación de Escuelas Públicas de Educación Infantil y Colegios Públicos de Educación Primaria.

ORDEN DE 25 DE FEBRERO DE 1997 por la que se establece el procedimiento para la autorización de convocatoria y reconocimiento de cursos de especialización para el profesorado y de habilitación para profesionales del primer ciclo de Educación Infantil.

ORDEN DE 9 DE SEPTIEMBRE DE 1997 por la que se regulan determinados aspectos sobre la organización y el funcionamiento de las Escuelas Públicas de Educación Infantil y de los Colegios Públicos de Educación Primaria de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

ORDEN DE 30 DE SEPTIEMBRE DE 1997 por la que se convocan cursos de especialización en Educación Infantil para funcionarios del Cuerpo de Maestros.

ORDEN DE 18 DE ENERO DE 1998 sobre modificación de Escuelas de Educación Infantil, Colegios de Educación Primaria y Centros Públicos Específicos de Educación Especial.

Después de ésta reseña histórica, debemos hacer alusión a referentes como son la LOE, la LEA, el Plan And@red y al programa Escuela TIC 2.0.

La aprobación y puesta en vigor de la nueva ley LOE (25-5-2006) en el título 1 de ésta ley, art. 14.1 dice que <...en el segundo ciclo de la educación infantil, se fomentará una primera aproximación al uso de las tecnologías de la información y la comunicación...>.

Capítulo 1, art. 13.f) Educación infantil. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

En cuanto a la normativa respecto a las TIC en la educación infantil por áreas, sería:

-Área del medio físico y social (elaboración de composiciones plásticas e imágenes):

Conceptos: Los medios de comunicación. Distintos medios de comunicación y su utilidad como instrumentos de ocio y como difusores de acontecimientos sociales,

Procedimientos: Observación y atención a manifestaciones, sucesos y acontecimientos del entorno del que el niño forma parte o de aquellos que se relatan a través de los medios de comunicación.

-Área de comunicación y representación (elaboración de composiciones plásticas e imágenes):

Conceptos: Los instrumentos de la lengua escrita, libro, revista, periódico, cartel, anuncios.

-Área de comunicación y representación (expresión plástica):

Conceptos: Diversidad de obras plásticas que es posible producir y que se encuentran presentes en el entorno. Programas de televisión, películas, fotografías, ilustraciones diversas.

Actitudes: Valoración ajustada de la utilidad de la imagen (televisión, cine, etc.).

La Ley de Educación de Andalucía, la llamada LEA BOJA N° 252 de 2007 de 26 de Diciembre, en cuanto a las TIC, expone en varios apartados y habla de:

“...modernizar los centros educativos facilitando la incorporación de las TIC tanto a la práctica docente como a la gestión administrativa de los mismos...”.

Las TIC forman un pilar crucial en la LEA convirtiéndose en una competencia básica. En Educación Infantil y refiriéndose a la iniciación en determinados aprendizajes, el Art. 43.2 de la LEA, manifiesta:

“...así mismo se fomentará la expresión visual y musical, la psicomotricidad y la iniciación en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación...”

Plan And@red.

Plan educativo para el impulso de la sociedad del conocimiento de Andalucía. La incorporación de las TIC supone mucho más que dotar a los centros de equipamiento e infraestructura. Requiere replantear y definir contenidos curriculares, el rol de el docente y del alumno y definir la organización del tiempo y espacio.

Programa Escuela TIC 2.0.

Es una estrategia que interviene directamente en el proceso de adquisición de competencias básicas para la mejora de la educación en Andalucía. Con la LOE se incorpora a las competencias básicas, la competencia digital y el tratamiento de la información. Y en los objetivos de la LEA, se presta atención a las TIC sobre el acceso a las Tecnologías de Información y la Comunicación en la práctica educativa y el uso seguro de internet en los centros docentes.

El plan Escuela TIC 2.0, considera las TIC como un eje transversal que articulará la vida del centro educativo facilitando su gestión, potenciando el desarrollo de su proyecto de centro y favoreciendo la comunicación e información con la comunidad educativa.

Plan Educa 3 y las nuevas tecnologías.

La puesta en marcha del Plan Educa 3, tendrá en cuenta igualmente las ventajas que ofrecen las nuevas tecnologías para la mejora de la calidad educativa. Así, se podrá en marcha un espacio web dirigido tanto a la formación de profesionales como de las familias, en el que se podrán encontrar recursos educativos, intercambio de experiencias y materiales didácticos.

3.1.3 CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL ALUMNADO DE EDUCACIÓN INFANTIL.

Los alumnos de Educación Infantil ya sean de tres, cuatro o cinco años, plantean una problemática en su escolarización diferente, ya que nos encontramos en un periodo sometido a distintas transiciones que el niño/a tiene que ir pasando no sin experimentar un gran esfuerzo y en la mayoría de los casos con gran desasosiego.

La transición más evidente que se vive es la del paso del ámbito familiar al ámbito escolar como un alumno más. El aprender a ser alumno requiere un enorme esfuerzo por parte del niño/a ya que se tiene que adaptar a unos tiempos, a unos espacios, a unas normas que hasta este momento no eran necesarias y, en este sentido, si que la etapa de educación infantil se aleja de su planteamiento original en el que se la considera como una etapa con valor educativo en sí misma.

y por tanto sin carácter propedéutico. Este valor de preparación para la etapa de Primaria le viene conferido desde el momento que existe la preocupación de que el alumno/a además de aprender que tiene que asistir al aula, también debe guardar silencio, aprender a utilizar el lápiz, a colorear sin salirse, a escuchar al maestro/a y seguir las instrucciones para realizar las tareas que se le proponen, etc.

Si en esta etapa impera la adquisición de estos aprendizajes, a la vez estamos también consiguiendo socializarlos como alumnos y van adquiriendo la idea de que siempre tiene que ser una persona externa a ellos mismos la que le devuelve una imagen de sí mismo.

En esta etapa es donde el niño mediante la aceptación y la sumisión aprende el "oficio de alumno/a" como diría (Sánchez Blanco C.1998) y al mismo tiempo también aprende como respuesta a la misma a elaborar estrategias de resistencia.

En el Currículum de la etapa de Educación Infantil, los alumnos deben realizar todos aquellos aprendizajes que le permitan un desarrollo global de su persona que haga posible su participación y toma de decisiones de forma activa, creativa y autónoma en la comunidad en la que vive.

Si antes hablaba de transiciones, quizás la más fuerte es la que vive el niño/a en el momento de su entrada a la Escuela. Este momento tiene un tratamiento intencionadamente educativo, se denomina Periodo de Adaptación, y este proceso de adaptación a la Escuela debe ser planificado pedagógicamente ya que es de máxima importancia para el niño en la vida escolar infantil y en su vida misma. Como elementos de este proceso tenemos: la familia, la Escuela, la Maestra/o, y el propio alumno.

En cuanto a la familia su papel es crucial, ya que según vivan estos momentos de separación de su hijo/a, este reaccionará mejor o peor ante la situación. En cuanto a la Escuela, debe ser el lugar de relación con la familia y su entorno, buscar la colaboración familia- escuela.

En cuanto al docente su actitud ante tal labor debe ser: receptiva, flexible, y de observación. En cuanto al niño la adaptación implica para él lo siguiente:

- Desequilibrio y pérdida de apoyo al salir del mundo familiar en el que ocupa un rol definido, es el hijo único, el hermano de... el primo de...

- Se siente protegido o desprotegido cuando pierde el dominio de unos códigos determinados en la familia, el encuentro o la pérdida de espacios seguros y conocidos.

- Deja de ser el pequeño o el mayor para ser uno más en la clase, igual entre iguales.

- Es el propio niño el que hace el proceso de adaptación, es algo suyo es un proceso personal y voluntario. La ayuda que podemos facilitar los padres y maestros no consiste en quitarle al niño "la expresión de sus sentimientos" sino ayudarle en el proceso que es totalmente diferente, distinto en cada niño, tanto en conductas,

comportamientos, manifestaciones y duración. Debemos saber que, si evitamos el conflicto, estamos evitando el crecimiento interior del niño, que lo va a conseguir como una conquista a través de su autoafirmación.

Este proceso personal varía su duración en el tiempo según cada niño, se traduce en diversas conductas de índole somática, afectiva, cognitiva, relacional, etc.

El alumno de Educación Infantil es una persona que posee unas características y unas condiciones. Es capaz de desarrollar unas capacidades y potencialidades en un determinado grado y para facilitar este proceso de crecimiento está precisamente esta etapa de nuestro Sistema Educativo.

Si nos situamos en la perspectiva constructivista del aprendizaje, que por otro lado es el referente del nuevo currículum, para saber que el niño/a para acceder al conocimiento de la realidad lo hace por pequeñas aproximaciones progresivas a esa realidad, es decir formula hipótesis, erróneas o no, que le sirven para comprenderla y explicarla y cuando estas explicaciones con ayuda del docente o de sus iguales entran en conflicto y ya no son suficientes para explicarla entonces construye una nueva aproximación y así hasta que conquista la realidad.

Por otra parte si el aprendizaje lo enfocamos desde una perspectiva psicológica y nos ubicamos en el espacio del desarrollo cognoscitivo del alumno de infantil, es necesario hablar de los periodos críticos o sensibles de aprendizaje en los cuales determinados aprendizajes se producen con facilidad asombrosa y que una vez pasados éstos cuesta un gran esfuerzo su adquisición. Es posible encontrarnos con el problema de que a la hora de aprovechar los periodos de aprendizaje sensibles, no todos los alumnos coinciden en el momento cronológico de dichos periodos, y lo que en un caso puede frenar al alumno en otro puede llevarlo a situaciones de exigencia (AA.VV. 1990).

Si nos centramos por ejemplo en la lecto- escritura no podemos entender este aprendizaje de lectura y escritura como un proceso restringido a determinados niveles escolares, sino más bien como dice (Colomer 1997) este proceso es un continuo que empieza antes de que acudan a la escuela y se alarga durante toda la escolaridad y más allá, si la entendemos como una habilidad interpretativa.

El niño/a cuando se enfrenta a un nuevo aprendizaje tiende a buscar un equilibrio entre sus capacidades previas y las posibilidades que le brinda el medio, es decir, que el aprendizaje se produce mediante el proceso de equilibración que está compuesto a su vez por dos procesos complementarios: Asimilación y acomodación.

Cuando la información nueva que le llega al alumno, es fácilmente compatible con los esquemas mentales que éste ya posee, la información puede ser asimilada con facilidad, pero cuando la información no encaja con los esquemas previos del niño/a, éste se acomoda a las peculiaridades de la nueva situación y llega a modificar sus esquemas de acuerdo a los nuevos problemas que se le plantean (Vega J.L.1989). El proceso de equilibración progresiva hace que el niño/a vaya organizando de manera cada vez más compleja sus esquemas mentales o estructuras cognitivas.

Todo esto hace referencia a lo que Vygostki denomina zona próxima de desarrollo, ya que se producirá un nuevo aprendizaje siempre que éste suponga un reto que ponga en cuestionamiento los esquemas mentales del alumno pero que no esté ni muy alejado ni muy cercano de sus posibilidades.

Otro aspecto a señalar en este apartado es el Desarrollo Cognitivo del alumno de esta etapa infantil, y se puede decir que es la etapa de la inteligencia preconceptual, que se caracteriza por los preconcepto y el razonamiento transductivo, el niño/a tiene la capacidad de construir una imagen mental de las cosas y de las acciones reales sin que éstas tengan que estar presentes. La imagen no es simplemente una copia de lo real sino que supone también un esfuerzo de asimilación y de elaboración de la realidad (Delval J. 1985).

Debemos ser flexibles a la hora de interpretar las características del niño/a en la etapa preoperatoria para no limitar las posibilidades de desarrollo del mismo desconfiando en exceso de lo que el alumno es capaz de hacer y aprender en dicha etapa. No todos pasan por los mismos periodos simultáneamente no que todas las características se dan en todos y con la misma intensidad, por ello debemos interpretarlas como una referencia que nos ayude a conocer mejor al alumno con el que trabajamos con la idea de mejorar nuestra práctica educativa.

La etapa del pensamiento preoperatorio tiene unas características generales como son:

-Egocentrismo, este se caracteriza por incapacidad de diferenciar entre el punto de vista propio y el de los demás, según Piaget todo el desarrollo psicológico de la persona representa el tránsito del egocentrismo hacia la capacidad de descentración de la persona. El niño/a de esta edad es incapaz de distanciarse del mundo exterior.

-Sincretismo, es la forma de cómo percibe la realidad el niño/a, y esa realidad la vive y la experimenta de manera global sin capacidad de analizar sus partes.

-Centración, se refiere a la capacidad del niño/a para tener en cuenta al mismo tiempo varios aspectos de un hecho o situación. La centración tampoco le permite al alumno/a mantener un diálogo con un compañero, ya que

difícilmente será capaz de descentrarse de su propio punto de vista y situarse en el de su interlocutor, "están convencidos de que su propia perspectiva coincide con la de los demás"(Marchesi A. 1989).

-Irreversibilidad, esta característica guarda relación con la centración y supone, según Piaget, la incapacidad de ejecutar una misma acción en los dos sentidos del recorrido, conociendo que se trata de la misma acción. El niño/a no ha descubierto todavía la operación inversa ni la operación de reciprocidad.

-Realismo infantil, es consecuencia del sincretismo en la percepción de los hechos y los objetos, que supone que el niño/a no diferencia lo real de lo que no es más que apariencia o una percepción parcial. Hay un realismo que se le llama intelectual y otro es el realismo perceptivo mediante el cual el niño/a otorga realidad "no sólo a lo que sabe o cree saber, sino también se la otorga a la apariencia de las cosas" (Hannoun H. 1986).

-Animismo, el niño/a no logra distanciarse del mundo para comprenderlo y por tanto no logra discriminar aquello que tiene vida de lo que es simplemente materia inerte.

-Artificialismo, el niño/a no llega a captar la noción de causa natural, todo es consecuencia de que alguien lo fabrica. La causa de las cosas es un ser extraordinario que las produce.

Otro aspecto que es necesario mencionar en este apartado es el Desarrollo Psicomotor del alumno de Educación Infantil. El desarrollo de las posibilidades psicomotrices es fundamental en el desarrollo global del niño/a, ya que a través de este y mediante la exploración y manipulación de los objetos y el medio que le rodea, desarrolla sus capacidades cognitivas. A partir de los tres años con el conocimiento de su propia identidad, comienza una etapa de singular incidencia en la estructuración de su esquema corporal, el desarrollo del lenguaje le ayudará y facilitará las posibilidades

expresivas del niño/a. Corre, se para, gira, gracias a su autonomía motora. Y en cuanto a manipulación hace la pinza con gran precisión, lo que le permite eficacia en la exploración de objetos, dibujar y escribir.

"Para ayudarle a conocer su propio cuerpo en los momentos de educación motriz, hay que indicarle con precisión el nombre de las partes del cuerpo designadas por los movimientos que efectúa. Esta construcción del esquema corporal sólo se puede realizar asociando el lenguaje y las sensaciones kinestésicas propioceptivas. El niño/a debe vivir su cuerpo, apreciar y nombrar todas las sensaciones que recibe" (Du Saussois N. 1991).

En cuanto a la Lateralidad en esta edad no la tienen definida, más tarde hacia los 5-6 años es cuando el niño se define.

El aspecto siguiente es el Desarrollo Social, pues bien la socialización debemos entenderla como un proceso que le permite al niño adquirir el conocimiento significativo y funcional que le haga posible su incorporación de forma activa, crítica y creativa a la sociedad que le toca vivir. El proceso de aprendizaje del comportamiento social tiene mucho que ver con la interiorización por parte del niño/a de normas sociales.

En la perspectiva constructivista del aprendizaje, el desarrollo del comportamiento aunque tiene una sólida componente madurativa también es el resultado de la incidencia del ambiente donde se desarrolla el proceso, proceso que es de construcción continua que tiene un inicio pero que no tiene un límite final, ya que tenemos, día a día para ir conquistándola. En los niños de esta edad, comienza a establecerse el comportamiento prosocial: ayuda, cooperación, se establecen relaciones afectivas con los que sufren, etc...

Otro de los aspectos es el Desarrollo afectivo y de la personalidad, se inicia una fase en la que el niño/a comienza a distinguir entre el yo y los demás, ya puede asumir el punto de vista de los otros (Descentralización).

El comportamiento es más sociable, le gusta jugar con los demás, comparte, asume las diferencias sexuales. Son capaces de ponerse en el lugar del otro y es el inicio de la posibilidad de aparición de los sentimientos prosociales.

y por último el aspecto de Desarrollo del Lenguaje, y para hablar de ello es necesario hacerlo en relación a los distintos componentes que este tiene: fonológico, morfo-sintáctico, pragmático, y semántico. Con respecto a los alumnos de tres años debemos centrarnos en los dos primeros que son más significativos a esta edad.

En cuanto al desarrollo fonológico tienen una más precisa y ajustada percepción, producción y discriminación de los sonidos. Se produce una gran evolución en cuanto a dominio fonológico, pronuncia casi todos los fonemas exceptuando los vibrantes como la (r). Hay un avance en la complejidad de estructuras morfosintácticas, construye frases más complejas aunque no son gramaticalmente correctas. Coordinan las frases mediante conjunciones, van adquiriendo las oraciones de relativo y las completivas.

El lenguaje acompaña el movimiento y la acción de los niños/as de esta edad, más adelante precederá la acción que planifican y por último la controlaran, esto en relación con el lenguaje es lo que según Vygotski es lo que en los adultos se llama lenguaje interior.

3.1.4 CARACTERÍSTICAS DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN INFANTIL

El Profesorado se ha visto afectado por la escolarización de los niños/as más pequeños concretamente los de tres años, y de forma muy significativa y en muy diversas facetas.

Si bien es cierto que la habilitación en Educación Infantil faculta al profesorado para atender al alumnado de toda esta etapa que comprendo los dos ciclos 0-3 y 3-6 años, no es menos cierto que la capacitación del profesorado ha recibido tanto en su formación inicial, en su formación continua, como a través de su experiencia, ha estado más centrada en los 4-6 años.

El personal docente manifestaba reiteradamente la necesidad de una formación práctica que aporte conocimientos, criterios y estrategias para atender al alumnado que estaban escolarizados con 3 años, ya que la LOGSE así lo especifica y es de obligado cumplimiento.

En muchos centros el cumplimiento de esta escolarización no se llevó a cabo en las mejores condiciones, lo cual supuso la queja de los docentes, por la falta de personal de apoyo, instalaciones poco adecuadas al buen desarrollo de la escolarización.

Todo ello vino a suponer por parte del profesorado cambios en sus planes de actuación para adecuarse a una situación que necesitaba medios convenientes: formación, organización, trabajo en equipo, espacios con unas características determinadas respecto a las aulas, patios de recreo, zonas comunes, recursos humanos y recursos materiales.

Esto nos pone de manifiesto la imperiosa necesidad de planificar conscientemente y detalladamente este proceso, ya que son muchos y decisivos los factores que en el mismo influyen como para dejarlos al azar o actuar desde la precipitación o la improvisación.

Por otra parte el profesorado debe llevar a cabo una serie de acciones antes de recibir a este alumnado en las aulas. Debe establecer criterios para organizarse y planificar una serie de tareas de índole interna de importante transcendencia para el posterior funcionamiento del curso.

Si partimos de la base que la escolarización de estos alumnos no es asunto que afecte a un solo tutor/a sino que afecta a todo el equipo de Educación Infantil y es por tanto el equipo en su conjunto quien deba establecer los criterios de actuación y quién ponga en marcha las actuaciones que se hayan acordado, y podríamos destacar las siguientes:

- Decidir quién será el tutor/a del grupo de alumnos/as que se escolarizan por primera vez (3años), teniendo en cuenta factores tales como la experiencia, el gusto personal, la estabilidad en el Centro, etc.
- Decidir cual será el aula que se destinará a este grupo de alumnos, teniendo en cuenta las necesidades de (os niños/as, las posibilidades de (os inmuebles. Etc.
- La ubicación y el reparto del material más adecuado para estos niños/as,
- Que papel adoptará cada miembro del equipo en las diferentes actuaciones que comporta la escolarización.
- Decidir, en su caso, sobre las necesidades de formación del equipo para poner en marcha este proceso.
- Cómo organizarán (a tutoría y la atención a las familias. Qué cauces de participación de los padres pondrán en práctica, etc.

Además es tarea del docente la configuración de las diferentes zonas de la clase, el emplazamiento del mobiliario, agrupamiento de los diferentes juguetes, los Rincones en el aula, ya que todo esto son factores que influyen en la creación de una actitud positiva o negativa del alumno hacia la escuela. Otro de los factores que también

influye en esa apreciación general sobre el aula y la escuela, va a ser la facilidad o dificultad que encuentren los alumnos para satisfacer sus necesidades.

El entorno es fundamental como afirma (Pol E. y Morales 1982) el entorno jamás es neutro, su estructuración, los elementos que lo configuran, comunican al individuo un mensaje que puede ser coherente o contradictorio con el que el educador quiere hacer llevar al niño. El educador no puede conformarse con el entorno tal como le viene dado. Debe comprometerse con él, debe incidir, transformar, personalizar el espacio donde desarrolla su tarea, hacerlo suyo, proyectarse, haciendo de este espacio un lugar donde el niño encuentre el ambiente necesario para su desarrollo.

Según Valera J.V. (1992) el docente debe planificar la organización del tiempo teniendo en cuenta:

- Las necesidades de los alumnos en general y de cada uno en particular.
- La diferencia de ritmos vitales de cada niño/a.
- La diferente complejidad de las diversas propuestas de trabajo
- La diferencia en dificultad que cada objeto o situación de conocimiento comporta
- La necesidad de alternancia en el tipo de actividades y en el tipo de trabajo (individual, en grupo).

El equipo educativo debe también tomar las decisiones sobre el tipo de materiales y su ubicación, sobre la cantidad y el uso de los mismos, así como la forma en que van a ser presentados al alumno, etc...

El docente desde la perspectiva constructivista, es un mediador del aprendizaje del alumno, un colaborador, una persona que por sus conocimientos ayuda, organiza, y lidera el grupo de alumnos en el proceso educativo.

Podemos considerar que lo más importante es que cada docente que trabaja en esta etapa tan importante en la vida de los alumnos, tenga una conciencia exacta de lo que hace y las razones por las que lo hace y que siendo responsable en su trabajo,

desempeñando sus tareas educativas con eficacia y satisfacción, convierta cada decisión en una elección pedagógica.

Por último reiterar las ideas de Mayor Zaragoza (1998) "Los docentes no han desempeñado jamás un papel tan crucial para nuestro futuro común, nuestro aliento y nuestro apoyo debe ir en particular a los docentes, la situación de los docentes exige que todos los que deseamos legar a nuestros hijos un mundo mejor, le prestemos la máxima atención...".

3.1.5 CARACTERÍSTICAS DEL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

La labor docente la desarrollamos fundamentalmente en un espacio AULA y dentro de un horario (tiempo). Espacio y tiempo se configuran en el proceso de enseñanza-aprendizaje como dos variables de primer orden, sujetas a la manipulación directa del docente de infantil.

De la organización y planificación de esas variables (tiempo, espacio), dependerá el ambiente que nosotros obtendremos en nuestra aula, según los aspectos que de cada una de las variables se manipulen. El docente de infantil no puede trabajar con el espacio que se le ha asignado y cumplir el tiempo que está previsto por la administración, sino que desde las condiciones que ofrezcan esas variables debe crear el ambiente de su aula y para ello debe organizar el espacio y planificar el tiempo, para que éste se constituya en instrumento de acción y actuación docente.

"En ningún espacio como el aula, se pide a un colectivo tan numeroso de individuos agrupados, tan próximos unos de otros durante tantas horas al día, que actúen y trabajen con eficiencia en tarea de aprendizaje difícil y, además, que actúen armoniosamente" (MEC, 1992)

"El ambiente de la escuela constituye un instrumento básico que posee la institución educativa, a través del cual concreta su planteamiento y el posterior desarrollo del proceso educativo" (MEC, 1992).

Debemos tener en cuenta que el ambiente del aula de infantil no solo debe atender a su dimensión decorativa, acogedora e ilusionante, sino también a la dimensión de funcionalidad educativa. Crear ese ambiente debe constituir el primer reto del docente, que se responsabiliza del grupo de alumnos, para en primer lugar generar motivación hacia el nuevo escenario de acción y seguidamente permita desarrollar las capacidades (objetivos o intenciones educativas) que se marquen en el proceso enseñanza-aprendizaje que se va a generar.

Si partimos de esta premisa, el ambiente en la configuración del aula es un recurso pedagógico-didáctico, fruto del análisis y la planificación de los elementos que componen el aula, de la contemplación de las necesidades del niño/a de esta etapa educativa, al incorporarse a la escuela, y de considerarlo como un componente más del modelo educativo que se pone en juego.

El ambiente es como el escenario donde se situaran las intenciones educativas y, a la vez, una estructura que posibilita una determinada actuación de los alumnos/as, que favorecerá los aprendizajes desde la estimulación.

Así es posible decir que cualquier espacio no sirve para convertirla en aula de Educación Infantil. Para configurar este aula, el espacio debe cumplir la normativa vigente, la labor docente consistirá en abordar los estímulos ambientales que se consideren útiles para que el alumno a través de ellos, se apropie del mensaje educativo que el docente pone en juego.

Deberá diseñar los elementos decorativos, prever las acciones que considere deban tener lugar y estudiar las relaciones que debieran producirse. Con ello conseguiremos un espacio específico y peculiar, con unos requisitos de amplitud, seguridad, accesibilidad, luminosidad, ventilación, etc...

El docente ha de reflexionar sobre que elementos debe incorporar a la decoración del aula, optando por aquellos que supongan un mayor valor didáctico, esto dependerá del grado de creatividad de dicho docente, y también es de su competencia diseñar los elementos decorativos que se puedan convertir en didácticos estimulando.

Los elementos decorativos por los que se opten pueden ser fijos o transitorios, se pueden ir cambiando aquellos que ya no atraigan la atención de los alumnos.

Todo esto nos ayudará a crear un espacio acogedor en nuestra aula:

-Elementos vivos> Plantas, peces, tortugas...

-Elementos visuales> Dibujos, piezas geométricas, paisajes, figuras relieve...

-Mobiliario> Se reparte en función de las zonas creadas, permitiendo funcionalidad educativa de los espacios, dando una visión conjunta de la clase.

La clase se puede ayudar del mobiliario para la formación de los Rincones.

Las sillas llevarán su etiqueta identificativa de cada alumno.

-Permitir la realización de acciones educativas y formativas. El docente deberá sugerir y potenciar acciones formativas en torno a hábitos, sentimientos y actitudes. Así cada docente deberá seleccionar los que considere oportunos de acuerdo con su proyecto.

En el aula deberán organizarse elementos y tiempos de forma intencionada que posibiliten poner en juego esos hábitos. Por ello la distribución del mobiliario, de los objetos e instrumentos de uso para la acción, de forma organizada, en las distintas zonas creadas de la clase fomentará el cuidado de las normas establecidas.

Antes también hablaba de sentimientos, pues bien, la identificación con cada uno de los símbolos personales, de equipo, colectivos, las fotografías del corcho, la organización de sus pertenencias personales, todo ello son elementos que ayudan a desarrollar positivamente los sentimientos de integración, de aceptación, de identificación, de disfrute, etc.

Por otra parte están las actitudes, hacia la creatividad, hacia la curiosidad, la autonomía, la normalización, etc. El aula debe contemplar zonas y momentos que invite a realizar acciones y a manipulación del material dispuesto en las mismas, para experimentar, inventar juegos, desarrollar la autoactividad. Desde el ambiente que se

fomento de la clase en relación con las acciones, podrá integrar de forma positiva los hábitos, sentimientos y actitudes.

El aula es el lugar de encuentro, de convivencia e intercambio educativo, y el clima de ese aula hace factible la construcción de la clase como grupo coherente e identificado, potenciando unas conductas y enfatizando unos comportamientos. En la configuración de nuestra aula debemos tener en cuenta las relaciones entre los alumnos/as favoreciendo la comunicación entre ellos desde las actividades de juego libre en las diferentes zonas, y las relaciones alumnos/as - docente, para ello debe preverse el encuentro del grupo frente al docente, para ir constituyendo al grupo y después sentirse identificado con los valores que se resalten.

En cuanto a la organización del espacio, es necesario decir que el concepto de "Organización Escolar" lleva implícito la relación existente entre actividad o tarea ejercida por el alumno y los valores educativos del docente. Para toda organización del espacio de la clase, reflejará los principios pedagógicos y/o metodológicos que prevalezcan en el Proyecto de Centro

En términos muy generales podemos hablar de dos tipos de organización bastante encontradas entre sí:

- Basada en el territorio personal

- Basada en las funciones

Al hablar de Educación Infantil se le suele identificar con la "Metodología de Rincones", la distribución del aula por rincones se fundamenta en el constructivismo social = aprendizaje en interacción. Y dichos rincones se organizan en función de unos objetivos, de la previsión de unos materiales y la reflexión sobre el tipo de intervención que realiza el docente. Los rincones son espacios polivalentes dentro del aula, donde los niños pueden realizar actividades diferentes, dotados de materiales específicos, que atienden a la globalidad y significación del aprendizaje, así como su necesidad de juego y de relación.

Como ejemplo está el rincón de la cocina, el de los disfraces, el rincón de la biblioteca, el rincón del ordenador, etc.

Algunos de ellos suelen ser constantes y otros temporales, dependiendo del planteamiento y finalidad que persiga el docente. Y la actividad en estos rincones responde y se corresponde con las distintas Áreas y ámbitos de conocimiento.

En la organización del espacio por zonas, el docente favorecerá el conocimiento de unas normas, procurará el acceso fácil, seleccionará el material, preverá las zonas de paso, todo ello dependiendo del espacio disponible y del número de alumnos.

Organizar la clase por zonas permite armonizar el principio de individualización con el de socialización, a través de la autoactividad, posibilitando la libertad de elección de tarea, respetando los ritmos individuales y diferentes, valorando el índice de fatigabilidad, atención o motivación. En las zonas se pretende la realización de actividades en un ambiente de alegría, permitiéndose el movimiento/desplazamiento y partiendo de la elección de actividad, desarrollar las intenciones educativas previstas, desarrollo del lenguaje, destrezas manuales, juego simbólico.

Todo esto ha sido en líneas generales hablar del espacio en Educación Infantil, pero ahora pasare a centrarme en la planificación del tiempo que es como decía anteriormente otra variable importante. El funcionamiento de la organización educativa está condicionado por el tiempo, así éste se convierte en variable interviniente manipulada directamente por el docente que debe administrar y controlar. Una de las características del tiempo es su limitación, condicionando la planificación de unas actividades sobre otras, de acuerdo con las intenciones educativas para este ciclo escolar, para ello el docente determinará sus prioridades, pero el alumno también estará sujeto al tiempo.

La organización del tiempo ejerce una considerable influencia en la estabilidad psíquica del alumno, este interioriza el concepto tiempo desde la sucesión y ritmo de

actividades. El tiempo llega a ser el eje vertebrador de la acción educativa y para organizarlo el docente de infantil debe tener en cuenta que cada segmento de tiempo proporcione al alumno un tipo de experiencias de contenido pedagógico. Y que el docente disponga de un tiempo para observación de las actividades de sus alumnos/as, mientras las realizan de forma autónoma..

Aquí también podemos hacer referencia a lo que llamamos en infantil "Rutinas", pues en la organización diaria de la jornada escolar las rutinas se convierten en el marco de referencia para interiorizar las primeras secuencias temporales que ofrecen seguridad y confianza en sí mismo. Las repeticiones ayudan a construir su estructura mental. Es necesario ritualizar ciertas actividades cotidianas como punto de partida para la adquisición de hábitos.

Zabalza (1987) dice, las rutinas se basan en la repetición de actividades y ritmos en la organización espacio- temporal.

Según Ortelles y Fos (1992), las rutinas son situaciones de aprendizaje que se presentan de forma sistemática en un tiempo determinado.

Y con respecto a la configuración del aula Gallego Ortega 1994,

Bartolome 1997, Ymoll 1988, coinciden en la idea de que el aula ha de presentar un carácter cálido y confortable para que los alumnos/as se sientan bien; plantearla desde un carácter dinámico que cambiará en la medida que los niños/as evolucionan; definida por su carácter flexible, presentando la división en zonas y envuelta por su carácter estimulante.

CAPITULO 4.
LA INFORMÁTICA EN EDUCACIÓN INFANTIL

CAPITULO 4. LA INFORMÁTICA EN EDUCACIÓN INFANTIL

4.1 INFORMÁTICA Y EDUCACIÓN INFANTIL

Las nuevas tecnologías en la Educación han creado diferentes fisonomías y ambientes pedagógicos, que influyen poderosamente en los procesos de enseñanza -aprendizaje dentro y fuera de la institución educativa. Así podemos considerar que los valores y las funciones tradicionalmente asociadas a la institución escolar como difusora de la información y el conocimiento y por tanto única vía de comunicación del mismo están en vías de superación, poniéndose en evidencia que Internet constituye en nuestros días un potente vehículo de transmisión, manipulación de la información, y construcción del conocimiento.

En esta línea, y desde la perspectiva de la educación, Bartolomé (2000) afirma que "dos ordenadores deben de estar en el aula, abiertos todo el día, en el marco de un proceso conjunto de aprendizaje en el que el viejo modelo magistral debería haber sido definitivamente enterrado". Por otra parte el filósofo y ensayista Marina J.A. dice en uno de sus artículos "la tecnología tiene que estar en la Escuela" y lo reitera una y otra vez.

La conceptualización de la educación y los procesos de enseñanza-aprendizaje ha sufrido grandes modificaciones, que no solo tienen que ver con los medios, materiales y recursos que empleamos los docentes en la enseñanza, sino también con el análisis que se deriva de la necesidad de que debemos adaptar nuestra aula a los nuevos tiempos.

El modelo didáctico predominante en nuestras aulas no responde a las necesidades y expectativas que hoy la sociedad demanda y solicita de la educación.

Martín Barbero (1996) considera que es necesario un proyecto pedagógico que cuestione radicalmente el carácter monolítico y transmisible del conocimiento, que revalorice las prácticas y experiencias, que alumbre un saber mosaico hecho de objetos móviles y fronteras difusas, de intertextualidades y bricolaje. Y es en este proyecto de saber dónde comienza a abrirse camino la posibilidad de dejar de pensar antagónicamente escuela y nuevas tecnologías.

Estamos ante un cambio radical que viene dado por la inclusión de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo, los docentes, los educadores, y el sistema educativo en general deben plantearse en la forma en que actúan en relación a la adquisición y organización del conocimiento y en cuanto a la adquisición de nuevos lenguajes, ya son éstos los que hacen posible las visiones y concepciones del mundo que tenemos. Bartolome (2000) nos plantea tres cambios en cuanto a cómo la escuela, la enseñanza, ha de encarar los nuevos procesos de adquisición de la información, en relación con la incorporación de la informática, en los procesos de enseñanza-aprendizaje:

- Facilitar y permitir la toma de decisiones en el acceso a la información. La informática, la navegación a través de la red, permiten otras formas de acceso en las cuales nuestros alumnos experimentan habilidades de forma espontánea.
- Integrar los medios y sus múltiples lenguajes. En este aspecto cobra dimensión especial el uso de la informática. La construcción de lenguajes visuales y audiovisuales, son una de las prioridades de cambio en la enseñanza. Ya que los ordenadores ofrecen amplias ventajas para este proceso continuo de traducción de lenguajes, códigos y canales.
- Fomentar una escuela activa, divertida, participativa y libre. El ordenador permite la actividad, el entretenimiento, la participación y la libertad, entendidas todas estas características como elementos necesarios para la adquisición de conocimientos.

En educación el tratamiento de las nuevas tecnologías, hay que abordarlo desde la preocupación por los materiales, medios y recursos que son tratados en relación con las prácticas docentes. El trabajar en relación a la educación para el uso de medios y tecnologías en la enseñanza va a implicar abordar el significado que le damos al uso de estos soportes e instrumentos en la práctica educativa. El hablar de innovación educativa con tecnologías pasa por abordar el planteamiento sobre que estamos abordando en las aulas, qué estamos analizando y cómo nos planteamos integrar lo que ocurre en la sociedad y en el mundo para que sea comprendido, analizado y puesto a debate entre todos.

La Educación queda afectada por el desarrollo tecnológico en el que estamos inmerso y las nuevas tecnologías no sólo son un recurso más para el desarrollo de procesos educativos de calidad, sino que ellas mismas constituyen un objeto más de la educación en el sentido de que conforman contenidos curriculares que tienen que ser abordados en la enseñanza obligatoria.

Desde la educación y los contextos formativos tenemos que comprender que se hace necesario y a la vez, urgente abordar una formación en, como y para las nuevas tecnologías que el alumno/a tiene que utilizar e integrar en su modo de vida.

Debe primar un enfoque pedagógico sobre la incorporación de estos medios y una integración curricular en un modelo que defina qué queremos y como enseñamos. En esta línea podemos señalar que este conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información se van a caracterizar por ser innovadoras como bien dicen Gonzalez (1996) y Cabero (1997) por cuanto conllevan un sinnúmero de cambios en los planteamientos educativos con su integración.

La tecnología podemos verla como un medio con el cual construir, un medio con el cual aprender. Cuando utilizamos el ordenador para aprender no lo usamos para procesar información a un nivel superficial, sino que lo usamos para que los alumnos construyan su aprender usando la tecnología que más se ajuste a su tarea de aprendizaje en un

contexto determinado. El ordenador permite construcción, genera escenarios inexistentes, inaccesibles, escenarios de simulación, propios de este medio y que los distingue de otros medios.

Se debe apostar por un enfoque constructivista del aprender con el uso de la tecnología, ya que esta es un buen aliado para aprender y construir el aprender.

Estos medios se convierten hoy día en objeto educativo, y en mediadores del proceso de enseñanza- aprendizaje. Las funciones que pueden desempeñar las tecnologías en el proceso de enseñanza- aprendizaje dependen de la propia potencialidad que presentan y el papel que se le asigne en la estrategia didáctica.

La innovación como tal genera cambios que afectarán para mejor a la organización de la enseñanza, al tipo de aprendizaje, y a un nuevo rol del docente que tendrá la función de mediador ya que tiene que participar activamente en la construcción de los aprendizajes que realizan sus alumnos/as.

4.2 EL NUEVO ROL DEL PROFESOR ANTE EL USO DEL ORDENADOR EN EL AULA

El nuevo Rol del profesor viene dado por la utilización de las TIC que realice en su práctica docente. Los profesores tendrán un cambio de actitud y deben tener formación no solo en tecnología sino pedagógicamente. No se pierde la relevancia de la figura del profesor, sino todo lo contrario se hace imprescindible.

Los docentes en general se muestran favorables a la utilización de las TIC ya que consideran que pueden mejorar la enseñanza.

El Rol del profesor se ve modificado, ya que pasamos de ser solo transmisores de conocimientos a ser facilitadores, orientadores, evaluadores y diseñadores de software con las nuevas tecnologías en el aula, ya que somos la clave en el proceso de aprendizaje de nuestros alumnos. También tenemos la tarea de seleccionar, organizar y sistematizar la información que llega a través de los ordenadores. Y como no podía ser de otra manera en nuestras manos está el crear grupos capaces de relacionarse con los medios informáticos. Las nuevas tecnologías han traído cambios muy importantes en educación pero el primero es el que se refiere al Rol del profesor donde se produce el cambio de transmisión de información a como lo definen los autores Julio Cabero y Pedro Roman (2006):

- Consultores de información
- Facilitadores de información
- Diseñadores de medios
- Evaluadores continuos
- Moderadores y tutores virtuales
- Orientadores
- Administradores del sistema

Con las TIC el profesor pasa a ser un orientador, un facilitador, un diseñador de situaciones de aprendizaje y un ayudante para que los alumnos desarrollen nuevas habilidades. Y tendrá la oportunidad de ofrecer una diversidad de medios y estrategias de aprendizaje

adecuadas a las necesidades de su alumnado. Potenciará la autonomía y ya no será un alumno pasivo sino participativo en su proceso de aprendizaje.

Las TIC nos exige a los profesores una alfabetización digital para poder ampliar los recursos informáticos en nuestras aulas, en el desarrollo curricular y en la práctica educativa.

El profesor igual que planifica cualquier materia, también debe planificar cuando decida hacer uso de una herramienta como es el ordenador, ya que de esa forma podrá aprovechar al máximo las posibilidades que este le depara. El profesor es el principal elemento del curriculum en el proceso enseñanza-aprendizaje, y por tanto dependerá del conocimiento y la habilidad que tenga a la hora de incorporar la nuevas tecnologías en el aula y que además sean efectivas.

El profesorado en la actualidad debe responder a las necesidades de una sociedad que está en constante cambio tecnológico y a la vez a las necesidades educativas del alumnado pero siempre desde el curriculum.

Lo primordial es dar a los docentes las herramientas que les permitan trabajar con sus alumnos en la escuela dándoles las posibilidades que estos medios aportan y las estrategias necesarias para acceder de forma eficiente a la gran cantidad de información existente.

Pero ocurre que la mayoría de los docentes siguen trabajando como meros transmisores de información, cuando lo adecuado es ser capaces de enseñar a los alumnos a moverse en la búsqueda de información, de ver que recursos aportan los medios de comunicación en los ámbitos de aprendizaje, de los materiales didácticos que existen en formato multimedia e hipermedia, que son muchos y muy interesantes, etc.

Los docentes somos los promotores del cambio, es necesario motivar y sensibilizar al profesorado para que desarrollen sus inquietudes, iniciativas y creatividad, buscando una mejora en la calidad de la enseñanza con la introducción de las nuevas tecnologías, y aquí podemos aludir al concepto de liderazgo que es un factor clave para la promoción de la calidad. Liderar es establecer una dinámica más rica y creadora con la

organización, es implicar, crear colaboración, buscar satisfacción, buscar la satisfacción de trabajadores y usuarios, innovar y mejorar continuamente (Lorenzo M. 1997).

En líneas anteriores he mencionado la creatividad en los profesionales de la Educación y muy especialmente en los líderes escolares ya que el ejercicio de su liderazgo en clave creativa va a ser determinante en la inserción de las nuevas tecnologías en las instituciones educativas.

Los docentes debemos tomar parte muy activa, el proceso de cambio en la práctica educativa no viene de fuera, en nuestras manos está el producir ese cambio, pues como diría Lafrenz y Friedman 1989, "Los ordenadores no cambian la educación, los profesores sí".

El docente es el profesional que desarrolla la innovación informática, la predisposición o actitud favorable de él ante la informática está relacionada con la utilización resultante. Es obligado relacionar tecnología e innovación, como dice Escudero está fuera de toda discusión que la tecnología, calificada con el determinante de educativa, no habría de tener entidad y funciones independientes de las posiciones, valores, propósitos, componentes y procesos que constituyen el fenómeno de la escolarización y sus concreciones particulares en el curriculum.

El profesor es el actor clave en el proceso de implementación de microordenadores para la instrucción (Martin 1988).

El profesor como agente curricular, como "agente de cambio" como bien dicen los siguientes autores: (Leithwood 1981, Gonzalez 1985; Leithwood y Montgomery 1987; Miles, Saxl y Lieberman 1988; Miles y Louis 1990).

El profesor como agente curricular (no solo ejecutor) cuyo pensamiento evoluciona a medida que se desarrolla la puesta en práctica de la innovación"(Gallego D. 1994).

No cabe la menor duda de que no puede haber desarrollo curricular sin desarrollo del profesor, como bien diría (Shenhouse 1982,1987).

Los profesionales de la educación necesitan entender la complejidad de los fenómenos de las sociedades tecnológicas, y tienen que evaluar, seleccionar y desarrollar las tecnologías más adecuadas. La necesidad y conveniencia del uso de las tecnologías para como dice Escudero cambiar, innovar y mejorar el ámbito educativo.

El profesor constituye por sí solo un verdadero subsistema dentro de otros sistemas como la innovación o la educación. El pensamiento del docente sobre la innovación, concepción educativa, expectativas, intereses personales y profesionales, sentimientos, entorno familiar, formación recibida, aptitudes, etc. Conforman un cuadro complejo como variable de una situación a otra. "La innovación terminará siendo aquello que los profesores hagan de ella "(Torre 1994).

Si hablamos de cambio en la educación, Olson combina la idea de cambio con la de perfeccionamiento profesional. Piensa que la investigación sobre el cambio habría de estar inmersa en un proceso educativo reflexivo, concibiendo el cambio "basado en el examen crítico de la práctica "(Olson 1986).

El profesor de hoy tiene que ser flexible, libre de prejuicios, comprometido con la práctica, reflexiona sobre la misma y aporta elementos de mejora, que además se convierte en un recurso más para el grupo (Tejada 1995).

"La revisión de los usos práctico en educación es condición "sine qua non" para reconstruir la profesionalidad del docente, cambiar la calidad de los procesos (...)La reforma y la mejora de la calidad de la enseñanza exige cambiar los usos prácticos y para ello es preciso elaborar estrategias de colaboración con los profesores cercanos a las condiciones reales de sus puestos de trabajo, porque es ahí donde los docentes tienen que proponer alternativas prácticas y ensayar las ofertas de curricula que les pueden ofrecer desde fuera"(Gimeno 1989).

El gran reto de la innovación tecnológica en los centros consiste, en un cambio de mentalidad en el profesorado y en su práctica docente. Esta innovación tecnológica exige, por tanto, un nuevo perfil del docente y que plantea nuevos contenidos formativos.

4.3 ESQUEMA DE PLANIFICACIÓN DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA.

La unidad didáctica en el modelo curricular de la reforma, presenta la siguiente caracterización:

- Constituye el tercer nivel de concreción curricular
- La programación de unidades didácticas supone determinar a nivel de aula que se va a enseñar, cuándo y cómo, así como qué y cómo se va a evaluar.

La unidad didáctica permite la actividad reflexiva del profesor sobre la práctica, la creatividad y la flexibilidad, tener en cuenta el contexto, la autonomía del profesor y el incremento de la calidad didáctica.

El marco de la unidad didáctica: El Proyecto de Centro y el Proyecto Curricular de Centro

Componentes de la unidad didáctica:

-Diseño de la unidad didáctica:

Introducción> Descripción de la unidad didáctica; Características del centro y de los alumnos; Organización y recursos; Situación de la unidad didáctica en el Ciclo.

Vinculación de la unidad con el Proyecto Curricular de Ciclo> Áreas y bloques de contenido; Objetivos generales de Ciclo y Áreas; Contenidos de la unidad didáctica; Objetivos didácticos de la unidad.

-Desarrollo de la unidad didáctica:

Descripción y temporalización de las actividades> Actividades de enseñanza y aprendizaje; Orientaciones didácticas generales.

Evaluación de la unidad didáctica> Evaluación de los alumnos; Evaluación del funcionamiento de la unidad.

Toda unidad didáctica debe constar de dos apartados:

-Diseño de la unidad

-Desarrollo de la unidad

Esto queda reflejado en las ejemplificaciones que siguieron al Diseño Curricular Base, publicadas por el M.E.C en 1989.

"En el diseño de la unidad se incluirán las decisiones principales sobre organización del aula, objetivos, contenidos y recursos materiales y humanos. Y en el desarrollo de la unidad, las actividades fundamentales de enseñanza - aprendizaje, así como de evaluación."

Se entiende por diseño todo lo relativo a la expresión de las intenciones educativas y al modo de llevarlas a la práctica docente. Y por desarrollo, esa misma práctica en el aula, en cuanto desarrollo del currículo en el aula.

Los elementos que forman parte de una unidad didáctica de Educación Infantil son los siguientes

-Identificación de la unidad - ubicación

Módulos concéntricos de aprendizaje

Evaluación inicial

Objetivos didácticos (hacer referencia a los objetivos terminales de ciclo)

Contenidos: Conceptos, procedimientos y actitudes, valores y normas

Temas transversales.

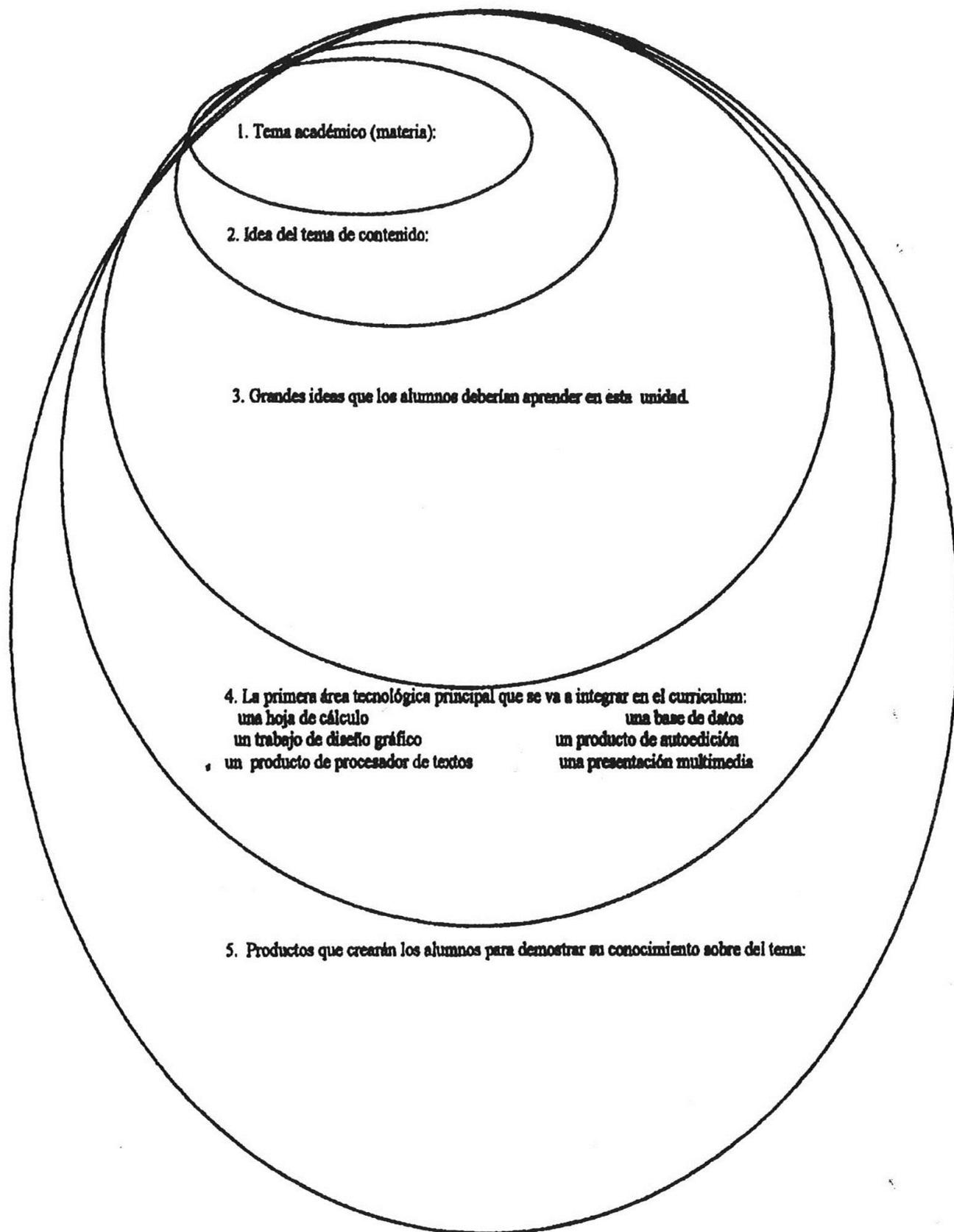
Materiales y recursos

Organización espacio temporal

Desarrollo de la unidad

Evaluación de la unidad: Capacidades de los alumnos, y práctica docente del profesor Producciones (fichas)

ESQUEMA DE PLANIFICACION DE INFORMATICA EN EDUC. INFANTIL



ESQUEMA DE PLANIFICACION DE INFORMATICA EN EDUC. INFANTIL

1. Tema académico (materia):

Los colores

2. Idea del tema de contenido:

Amarillo, rojo,
verde, azul

3. Grandes ideas que los alumnos deberían aprender en esta unidad.

Cuales son los colores basicos,
distinguirlos y señalarlos en
la pantalla con el raton

4. La primera área tecnológica principal que se va a integrar en el curriculum:

una hoja de cálculo	una base de datos
un trabajo de diseño gráfico	un producto de autoedición
un producto de procesador de textos	una presentación multimedia

5. Productos que crearán los alumnos para demostrar su conocimiento sobre del tema:

ESQUEMA PARA EL DISEÑO DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA

DIAGNÓSTICO PREVIO:

* El alumnado concreto:

- Sus capacidades y destrezas actuales.
- Su experiencia previa en el trabajo con unidades didácticas.
- Su experiencia previa sobre el tema o tópico.

*La institución escolar:

- Sus normas.
- Sus recursos.
- Actividades previstas, tales como excursiones ya planificadas, que pueden servir de estímulo y/o recurso para tópicos.

*La comunidad local y sus recursos.

DISEÑO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:

1. Metas educativas:

- Conocimientos, procedimientos y valores en los que se quiere incidir.
- Áreas de conocimiento y experiencia implicadas.

2. Selección del tópico para investigar:

- La inmediata relación del tópico con la vida cotidiana de niños y niñas.
- La contribución del tópico al desarrollo de conocimientos y destrezas dentro de la perspectiva del curriculum integrado (de las diferentes áreas de conocimiento y experiencia) del nivel educativo de que se trate.
- El probable valor del tópico como preparación para la vida posterior del alumnado.
- Ventajas e inconvenientes de optar por un tópico determinado en vez de otro.

3. Elaborar un plan de investigación:

- Qué subsistemas e ideas componen el tópico.
- Elaborar la red del tópico.
- Distribución de los subtemas y tareas entre el alumnado.

4. Recursos y materiales adecuados:

- Localización de las fuentes de información necesarias.
- posibilidades de acceso a esa información e informantes.

SOFTWARE EDUCATIVO NECESARIO:

Las características del material: hardware necesario, calidad técnica, facilidad de uso, objetivos y contenidos, actividades (tipo, usos posibles...), planteamiento pedagógico...

La adecuación del material a las circunstancias que caracterizan la situación educativa donde se piensan aplicar: objetivos, características de los estudiantes, contexto...

El coste del material o el esfuerzo que hay que realizar para poder disponer de él. También hay que considerar la posibilidad de utilizar otros medios alternativos que puedan realizar la misma función pero de manera más eficiente.

La función que tendrá el material. Según las características del material y según la manera en que se utilice, un mismo programa puede realizar diversas funciones:

- Motivación del alumno (inicial, mantenimiento del interés...).
- Fuente de información y transmisión de contenidos (función informativa, apoyo a la explicación del profesor...).
- Entrenamiento, ejercitación, práctica, adquisición de habilidades de procedimiento, memorizar ...
- Instruir.
- Introducción y actualización de conocimientos previos.
- Núcleo central de un tema.
- Repaso, refuerzo.

- Recuperación.
- Ampliación, perfeccionamiento...
- Entorno para la exploración (libre o guiada), descubrimiento...
- Entorno para experimentar, investigar, explorar...
- Evaluación.
- Medio de expresión personal (escrita, oral, gráfica...).
- Medio de comunicación.
- Entretenimiento.

El entorno en el que se utilizará.

- Espacio: en el aula normal (rincón del ordenador, uso del profesor en el aula), en la biblioteca o sala de estudio, en el aula informática (ordenadores independientes o en red), en casa.
- Tiempo: escolar, extraescolar, en casa.
- Otras características y condicionantes.

La organización de la actividad. Se considerará especialmente:

- Agrupamiento: individual, parejas, grupo pequeño, grupo grande.
- Ámbito de aplicación: todos los estudiantes, sólo algunos estudiantes (refuerzo, recuperación, ampliación de conocimientos), sólo el profesor...

La metodología. La manera en la que se va a utilizar el programa:

- Papel del programa:
- Información que facilitará al estudiante.
- Tareas que propondrá.
- Modo en que deberán realizarse.
- Papel de los estudiantes:
- Tareas que realizarán los estudiantes.

- Nivel de autonomía en el uso del programa:
- Libre, según su iniciativa, realizando las actividades por la que siente más interés.
- Semidirigido: puede utilizar el material como quiera pero con la finalidad de desarrollar un trabajo concreto o un proyecto encargado por el profesor.
- Dirigido, siguiendo las instrucciones específicas del profesor.
- Interacciones de cada estudiante:
- Con el programa
- Con otros compañeros: consultas, opiniones, comentarios...
- Con el profesor: consultas, orientaciones, ayudas ...
- Con otros materiales: fuentes de información diversas, guías...
- Papel del profesor:
- Información inicial a los estudiantes (objetivos, trabajo a realizar, materiales y metodología, fuentes de información...)
- Orientación y seguimiento de los trabajos (dinamización, asesoramiento y orientación).
- Empleo de materiales complementarios. ¿Cuáles?, cómo?

5. Agrupamientos de alumnas y alumnos:

- Tareas de los distintos grupos.
- Plan de trabajo de los grupos.

6. Exigencias a nivel organizativo que impone el desarrollo del tópico elegido:

- Organización espacial adecuada para facilitar el trabajo grupal, la realización de debates, la consulta de fondos documentales, visionado y audición de material audiovisual... Organización de los materiales informativos en el interior de las aulas.
- Organización temporal. Implicaciones en los horarios. Flexibilidad horaria prevista.

7. Papel del profesorado

8. Evaluación

9. Redacción y presentación de las conclusiones finales del trabajo realizado:

- Reflexión sobre los problemas que surgieron, cómo se solucionaron.
- Evaluación del proceso seguido.
- Evaluación de las conclusiones, de los resultados alcanzados.

Torres Santomé, J., (1994)

4.3.1 OBJETIVOS INFORMÁTICA INFANTIL

- Iniciar al niño en las partes del ordenador, reconocimiento del teclado y manejo del ratón.
- Potenciar las capacidades básicas de percepción, discriminación, atención y recuerdo; así como las estrategias de exploración.
- Conocer y utilizar las normas básicas de funcionamiento del ordenador.
- Saber entrar y salir en los programas utilizados y moverse por ellos.
- Realizar actividades que vayan en concordancia con lo aprendido en el colegio
- Realizar actividades que supongan un razonamiento lógico adecuado a su edad.
- Jugar y divertirse.

3 Años

- ✓ Controlar y aprender a manejar el ratón (control óculo-manual)
- ✓ Aprender vocabulario, reconocimiento de atributos, formas, colores,...
- ✓ Trabajar la lateralidad.
- ✓ Pintar.

4 Años

- ✓ Aprender vocabulario, reconocimiento de atributos, formas, colores,...
- ✓ Realización de puzzles de distinta dificultad adecuados a su edad.
- ✓ Aprender vocabulario.
- ✓ Realizar actividades que supongan un razonamiento lógico adecuado a su edad, con juegos educativos e Internet. (Internet como recurso educativo)
- ✓ Desarrollar la creatividad e imaginación.
- ✓ Distinguir las grafías y los números del teclado.
- ✓ Aprender algunas de las opciones más sencillas del Procesador de Textos Word para ir familiarizándose con éste programa:
 - o Moverse por una tabla.
 - o Escribir letras y números y cambiarlas de color.
 - o Rellenar las celdas de una tabla.

5 Años

- ✓ Aprender vocabulario, reconocimiento de atributos, formas, colores,...
- ✓ Escribir y leer palabras sencillas identificando las letras del teclado .
- ✓ Realizar actividades que supongan un razonamiento lógico adecuado a su edad, con juegos educativos e Internet. (Internet como recurso educativo)
 - ✓ Cálculo y resolución de problemas
 - ✓ Desarrollar la creatividad e imaginación.
 - ✓ Realización de puzzles de distinta dificultad adecuados a su edad.
 - ✓ Aprender algunas de las opciones más sencillas del Procesador de Textos Word para ir familiarizándose con éste programa:
 - o Escribir palabras y números y modificar su formato.
 - o Moverse por una tabla.
 - o Escribir letras y números y cambiarlas de color
 - o Rellenar las celdas de una tabla.

Actividades

3 Años

- ✓ Juegos educativos.
- ✓ Programas educativos destinados al control y manejo del ratón.
- ✓ Páginas educativas de Internet.

4 y 5 Años

- ✓ Juegos educativos.
- ✓ Páginas educativas de Internet.
- ✓ Aprender a buscar imágenes de Internet y a cambiar el fondo de pantalla.
- ✓ Actividades planteadas por el monitoria (la mayoría trabajadas en formato Word o
 - Paint)

Durante todo el curso también podremos intercalar juegos sencillos y adaptados a su edad que, además de divertirles les pueden ayudar en sus progresos.

Materiales y Recursos

3 Años

- ✓ G-Compris (educativo) Descubrir el ordenador: teclado, ratón, diferentes movimientos del ratón (arrastrar, clic, doble clic),...

- ✓ Winnie the Pooh (Juego educativo)

Vocabulario, reconocimiento de atributos, lateralidad, reconocimiento de letras, números, colores y formas, música, razonamiento, introducción a idiomas, atención, capacidad de deducción, conceptos matemáticos, secuenciación.

Desarrollo de la creatividad, trabajo en equipo, comunicación, conceptos, solución de problemas.

- ✓ En el país de los juguetes (Juego educativo)

Reconocer objetos visualmente, solucionar problemas, adquirir precisión con el ratón, creatividad, familiarizarse con los números y el abecedario, música, formas, colores, seguir instrucciones,...

- ✓ INTERNET

www.polssonrouge.com

Entretenimiento, idiomas, práctica con el ratón, letras, experimentación,...

www.anayainteractiva.com

Serie de actividades sencillas que van en consonancia con los contenidos curriculares.

www.luegosarcoms.com

Cuentos, juegos y dibujos para colorear. Aprender mientras se juega. www.ciudad17.com
Página infantil para aprender los colores básicos, las vocales, los números y las formas
geométricas, rompecabezas, parejas,... <http://www.boohbah.com> Juego didáctico para aprender a
manejar el ordenador y la imaginación. Pantallas con sorpresas y

JUEGOS Colorea4 Pintar y colorear dibujos familiarizándose con el ordenador. Seleccionar
categoría, pintar con el ratón, utilizar dos paletas de colores distintas Magic BaH La bola debe
romper todo el escenario sin que se caiga la pelota. Control óculo manual.

4 Años

G-Compris (programa educativo)

Winnie the Pooh (Juego educativo)

Pingü y sus amigos (Juego educativo)

Trabajar actividades educativas de sumas, restas, conceptos: izquierda, derecha, ...
coordinación óculo-manual, movimiento, creatividad,... lenguaje plástico, música, lengua
española, lenguaje verbal.

Trampolín (Juego educativo) Reconocer atributos, seriaciones, orden, contar, letras, memorización,
formas geométricas, diferenciación de colores y tamaños,...

INTERNET

www.poissonrouge.com

www.anayainteractiva.com

www.juegosarcoiris.com

www.ciudad17.com

<http://www.boohbah.com>

www.wumpasworld.com

Juegos musicales, puzzles, conocer historias de esquimales, orientación, resolución de
problemas, creación de imágenes, creación de figuras, control de las flechas del teclado,...

www.norisclub.com

Puzzles, juegos sencillos de atención y dibujos para colorear.

www.lasticparapegues.com

Realización de actividades que favorecen el manejo del ratón, la percepción visual, el
aprendizaje de distintos conceptos adaptados a su edad y en consonancia con los contenidos
curriculares.

✓ JUEGOS

Colorea 4, Magic Ball, Tux Paint.

Pintar, borrar, dibujar, diferentes formas, ...

PROCESADOR DE TEXTOS WORD

Copia de letras y números.

Selección de color para escribir.

Desplazamiento por celdas de tablas.

Relleno de tablas.

5 Años

✓ Winnie the Pooh (Juego educativo)

✓ Mago de Oz (Nivel 1) (Juego educativo)

Cálculo y resolución de problemas, comprensión auditiva y lógica, reconocimiento de colores, creatividad, imaginación, concentración, formas y figuras, memoria visual, desarrollo social y emocional.

✓ Pingü y sus amigos (Juego educativo) Lassie juega y aprende (Juego educativo)

✓ Desarrollo de la creatividad, mejora de la capacidad de razonamiento y memoria.

Aprender sobre los perros. Resolución de problemas, diseño de tarjetas, resolución de puzzles.

✓ Mickey prepárate para el cole (Juego educativo)

Música, colores, números, figuras, direcciones, habilidades de escucha y memoria a corto plazo. Conceptos opuestos o de relación. La fonética, la lógica, el tamaño o la ampliación de vocabulario.

✓ Trampolín (Juego educativo)

INTERNET

www.poissonrouge.com

www.anayainteractiva.com

www.luegosarcolns.com

www.ciudad17.com

www.wumpasworld.com

www.norisclub.com

www.chicomania.com

Contenidos curriculares, juegos de ingenio, cuentos, rompecabezas, memoria, ..

✓ JUEGOS:

- Magic
- Ball Tux
- Paint

Pintar, borrar, dibujar, diferentes formas, ...

- Chicken invaders

Coordinación óculo manual. Precisión.

✓ PROCESADOR DE TEXTOS WORD

- Copia de palabras y números.
- Rellenar tablas con letras y colores.
- Cambiar el color de fuente.
- Autoformas sencillas.

4.4 SOFTWARE EDUCATIVO

En los últimos años se ha producido una verdadera explosión creativa de programas educativos y en el mercado multimedia los profesores pueden elegir el Software más adecuado. La elección del software es fundamental para el desarrollo de las nuevas tecnologías en la enseñanza.

Los docentes y el software educativo, debemos tener como reto conseguir que nuestros alumnos/as se encuentren a la hora de utilizarlo seguros y con confianza en si mismos para que puedan desarrollar su creatividad.

Si por nuestra formación en TIC, podemos diseñar y elaborar materiales y juegos, tendremos que profundizar en el aspecto lúdico-cognitivo y haremos incapié en aquello que queramos conseguir, bien estimular la atención y la memoria de nuestros pequeños alumnos, bien estimular la creatividad, imaginación, o el rendimiento. Los alumnos de Educación Infantil aprenden a través del juego y desarrollando su capacidad intelectual gracias al mismo.

Si nos decidimos por la elaboración de materiales damos por supuesto que irá seguida de una evaluación de dichos materiales. Serán coherentes con el proyecto curricular, de la mayor diversidad posible, con criterios educativos y didácticos y como un recurso curricular de ciclo y etapa.

Cuando en nuestra aula de Educación Infantil en el Rincón de la Informática, decidimos utilizar un programa educativo debemos tener en cuenta un aspecto importante “la calidad” del mismo, pero esto nos lleva a preguntarnos ¿Cómo determinamos la calidad de un programa?, pues bien sería a través de la evaluación de dicho programa.

Todos sabemos el significado del concepto “evaluar” y lo que conlleva, que no es otra cosa que observar, medir, analizar y tomar decisiones para mejorar.

Se ha diseñado por las editoriales e instituciones educativas y equipos profesionales, software para utilizar en el aula. Tenemos que evaluar la calidad de los mismos y su efectividad

Hay que saber distinguir entre los distintos materiales educativos digitales y conocer el uso efectivo de los mismos para saber si los podemos aplicar a nuestro nivel de alumnos y además. Los recursos educativos junto con los cursos de formación contribuyen a impulsar la elaboración de materiales para el aula por parte de los profesores.

Antes de elegir el software se deben plantear las siguientes cuestiones:

¿Estimula aspectos tales como la capacidad de observación, razonamiento, memoria o comprensión.

¿ Desarrolla la capacidad de análisis y síntesis?

¿Favorece un estilo de trabajo cooperativo facilitando la interacción simultánea de varios alumnos a la vez?

¿Existen en el programa distintos niveles de dificultad?

¿Puede cambiarlos el alumno?

¿Puede el profesor determinar los niveles de cada alumno dentro del programa?

¿Personaliza los mensajes?

¿Admite respuestas libres?

¿Genera mensajes motivadores y de refuerzo como contestación a las respuestas correctas o incorrectas?

¿Explican los errores que se cometen?

Sobre software educativo se han publicado muchos trabajos, en los que se detallan los criterios de calidad y quizás más ampliamente se puede consultar en la página Web de Pere Marqués (<http://dewey.uab.es/pmarques>).

Otro punto de referencia es el Proyecto Europeo PEMGU (Pedagogical Evaluation Methods Guidelines for Multimedia Applications) iniciativa de un consorcio de diversos centros educativos y universidades de distintos países europeos dentro del Programa Leonardo.

Este proyecto ha desarrollado una escala de valoración educativa de los productos multimedia que se ha materializado en una base de datos de software educativo y que en su versión reducida, puede consultarse por Internet. El proyecto tiene como meta ayudar a los profesores a definir la calidad técnica y pedagógica de los productos multimedia que suelen utilizar en las clases. Para obtener más información sobre el PEMGU se puede visitar la web del colegio navarro "Irabia" (www.irabia.org/pemgu). La misma página ofrece en su enlace software educativo

y otro referente, una iniciativa europea es Minerva, que se engloba dentro del Programa Sócrates. Minerva trata de promover la cooperación europea en el campo de la enseñanza a distancia y en el de las nuevas tecnologías. Su objetivo es asegurar el contenido pedagógico de los productos y servicios multimedia, así como promover el acceso a métodos, recursos educativos, resultados y ejemplos de buenas prácticas en este campo. Para obtener más información, consultar la siguiente página web: europa.eu.int/comm/education/socrates/minerva/indra.html

Tan importante como evaluar la calidad del software, que necesitamos utilizar, es saber dónde conseguir los programas educativos. Y para ello el profesorado tiene varias posibilidades:

Adquirir programas editados por empresas de software, que son generalmente muy genéricos, para llegar al máximo de población posible.

Programas freeware que existen en Internet o en las demos de las revistas de informática. El freeware es el tipo de software que es de uso gratuito:

www.freewarehome.com; www.tucows.com; www.donfreeware.com

Programas shareware que se encuentran en Internet o también en las demos de las revistas de informática. El shareware es el tipo de software que se puede probar antes de usarlo. Pasado un tiempo, el programa ya no puede ser utilizado (<http://shareware.intercom.es> o bien, www.tucows.com),

Usar los programas gratuitos que ofrecen los centros virtuales de recursos de las administraciones, como es el caso de XTEC o el PNITC.

Otra opción en caso de que fallen las otras opciones, es que el docente se decida a crear su propio programa educativo.

Asimismo, destacan algunos de los mejores programas creados por profesionales españoles como el programa CLIC y Multigestor Windows. Estos productos tienen como principal atractivo el permitir al profesorado crear su propio software sin necesidad de saber programar en informática.

MALTED (Multimedia Authoring for Language Tutors and Educational Development)

Es un nuevo sistema de autor que permite la creación de actividades y cursos multimedia para el aprendizaje de las lenguas modernas. El sistema es uno de los proyectos de Educational Multimedia Task Force, financiado por la Comunidad Europea y es el resultado de la colaboración de profesionales del mundo de la educación y la empresa del Reino Unido, Francia, Irlanda y España. Incluye una base de datos, con materiales de distinto tipo (textos, fotos, dibujos, etc..) que podrán ser modificados y adaptados por los profesores para ser ajustados a los requerimientos de los alumnos.

Esta flexibilidad y su independencia respecto al idioma objeto de estudio son las grandes ventajas que ofrece respecto a los programas comerciales en CD-ROM. MALTED puede ser utilizado por profesores de idiomas de todos los niveles del sistema educativo, y para grupos de todas las edades.

DESCARTES es un programa en lenguaje Java diseñado para presentar interacciones educativas con números, funciones y gráficas. Puede ser utilizado por los autores de páginas web educativas para enriquecer sus materiales con una amplia variedad de modelos matemáticos interactivos. En la página del PNTIC se encuentra una guía para aprender a utilizarlo y documentación técnica completa.

CLIC es un programa de desarrollo y realización de actividades educativas creado por Francesc Busquets, que aprovecha las ventajas del entorno operativo Windows para crear una herramienta útil a fin de que los docentes puedan preparar diferentes tipos de actividades para los alumnos, ya que facilita la integración de recursos gráficos, textuales y de tipo multimedia (sonido, música, vídeo,). También incluye diversas actividades de demostración.

El programa permite la creación de crucigramas, sopa de letras, etc.. Las actividades CHC se editan en un CD-ROM monográfico y también se pueden encontrar en la siguiente dirección: www.xtec.es/recursos/clic/index.htm.

MULTIGESTOR Windows es creado por Pere Marqués, este multigestor es un entorno tutorial y multilingüe que facilita a los usuarios el aprendizaje de cualquier temática (<http://dewey.uab.es/pmarques>). Con un simple editor de textos, y disponiendo de imágenes y sonidos, el formador puede crear todo tipo de actividades multimedia e hipertextuales.

Un potente sistema tutorial y de evaluación orienta a los estudiantes y promueve aprendizajes, facilitando el seguimiento de sus progresos mediante diversos informes sobre la actividad realizada.

Con todo lo anterior expuesto hemos podido ver algunas de las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías en el campo de la educación, pero claro está que es necesario que los docentes aprendan el uso educativo de estas tecnologías aunque ello implique nuevos cambios y adquirir nuevos conocimientos. Pues como bien sabemos el proceso educativo se construye sobre tres vértices: El profesor, la tecnología educativa y el alumno.

Es cierto que estos tres puntales siempre han estado sometidos a cambios, aunque nunca tan rápidos como los actuales, ya que el cambio es más rápido sobre todo el de la tecnología y el factor humano (alumnos y profesores) le resulta casi imposible seguir el ritmo, que impone modificaciones no sólo operativas, sino culturales.

4.4.1 PROGRAMAS EDUCATIVOS:

KIDPIX:

Kid Pix es un programa de dibujo, muy conocido en nuestro medio debido a que es utilizado como material educativo de la red Enlaces del Ministerio de Educación.

Contiene un excelente material para desarrollar la creación artística en los niños y jóvenes. La navegación es totalmente libre y posee numerosas herramientas de dibujo que despliegan diversas posibilidades de uso, aparte de las tradicionales cortar, pegar, guardar e imprimir.

Con el menú Delicias, por ejemplo, se puede cambiar el idioma (español a inglés); agregar o quitar sonidos; grabar sonidos, etc. Se trata, entonces, de un programa versátil,

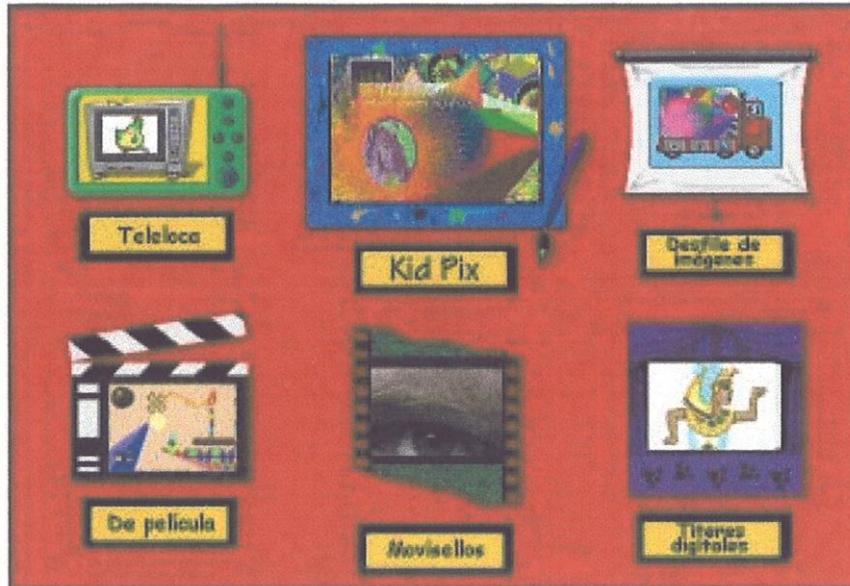
con variadas actividades y muy entretenido. Trae un manual del usuario que explica detalladamente todos los aspectos del software.

Kid Pix tiene un potencial que debe ser aprovechado por profesores y padres, pues ayuda a estimular, entre otras habilidades, la creatividad y el lenguaje. Utilizando sus herramientas se puede insertar imágenes de una estampilla en otra; borrar una parte de la imagen y dibujar con lápiz para completarla o crear otra nueva; crear una figura nueva uniendo dos estampillas diferentes; escribir con diferentes tipos de letras sobre el dibujo y ejercitar la escritura manuscrita utilizando el lápiz. Recomendado para ser utilizado como material de apoyo en jardines infantiles en todas las actividades gráficas, de lenguaje y creatividad.

Es útil como apoyo en los ramos que enfatizan los aspectos del lenguaje, ya sea escrito o expresivo. Todas las creaciones plásticas pueden ser utilizadas posteriormente en las diapositivas. Las diapositivas permiten que los niños creen historias o cuentos con varias escenas y luego sean visualizadas como un todo. Con Wacky TV se puede ver numerosos videos QuickPix, utilizando además sus divertidas herramientas, o también usar algunos videos que usted tenga grabados

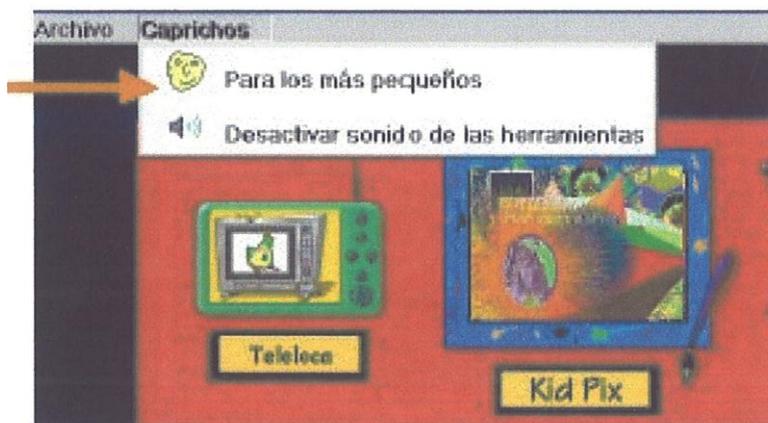
Ejecutando Kid Pix: El programa requiere de un proceso de instalación, que se explica en la secuencia de pasos que aparecen en pantalla, una vez que usted inserte el CD. Finalizada la instalación y para entrar al programa, es necesario ir al menú de inicio, en la opción programas, y buscar el grupo de trabajo The Learning Company, seleccionado Kid Pix Studio Deluxe, en dos ocasiones. También se puede crear un acceso directo al escritorio.

La primera pantalla:



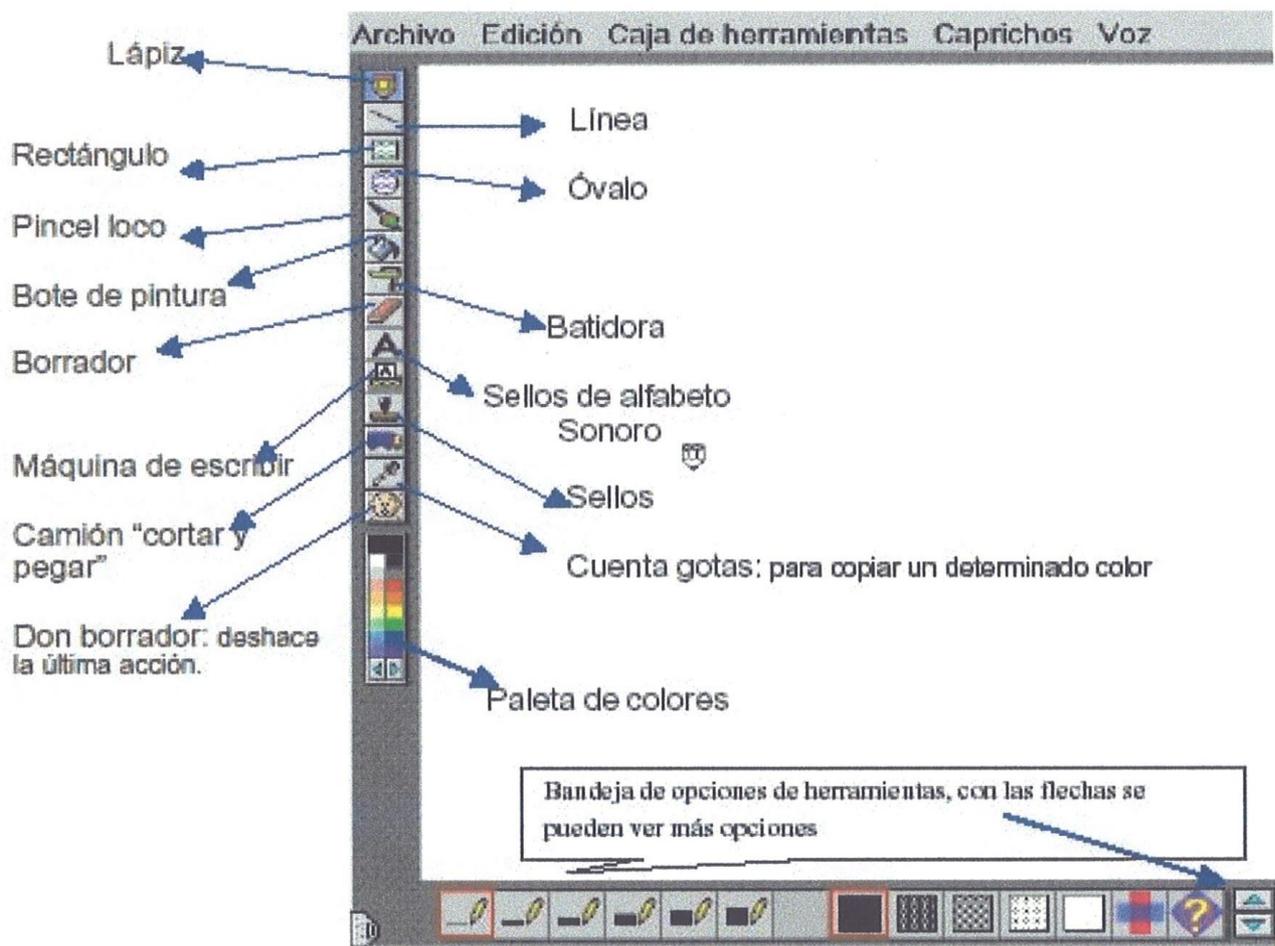
Este es el menú de actividades, haga un click en una de ellas para entrar.

Activando esta opción " Para los más pequeños", se impide que los niños tengan acceso al disco duro:





KID PIX: es la pantalla de dibujo, aparentemente tiene las características de cualquier programa de dibujo, pero veremos que sus posibilidades son mucho más amplias.

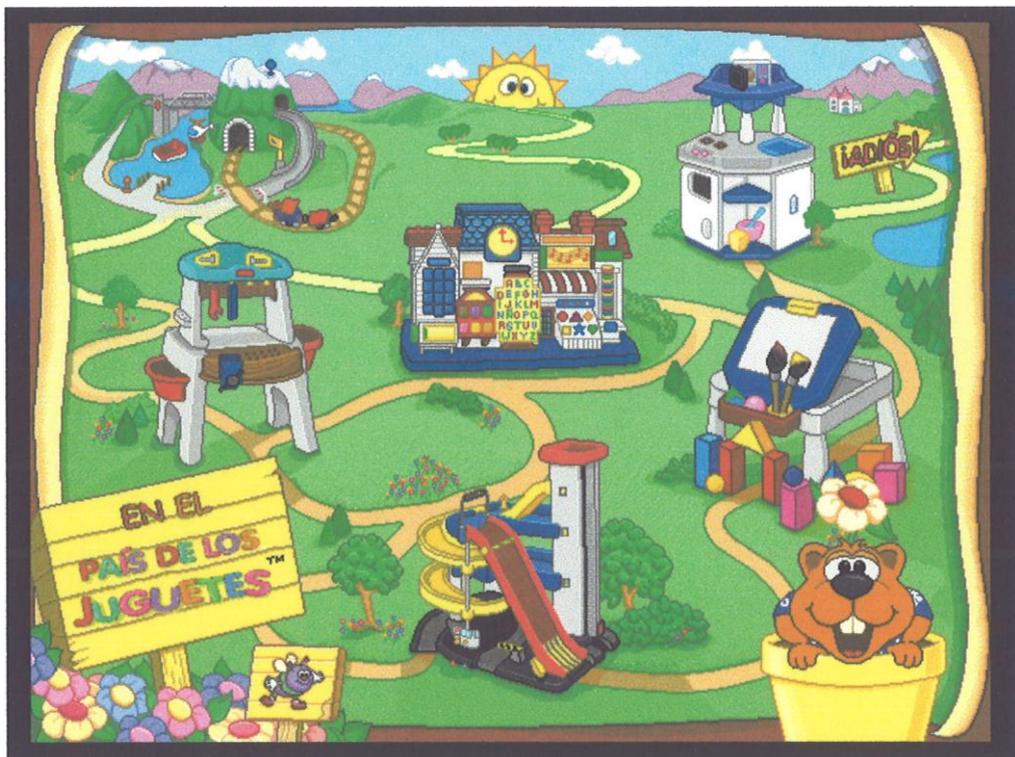


Las teclas control y mayúscula presionadas de forma simultánea sobre determinados botones hacen cambiar el efecto del botón, por ejemplo, hacen que se puedan hacer cuadrados y círculos perfectos, los sellos se imprimen en mayor tamaño o crean diferentes efectos en el pincel loco.

-EN EL PAIS DE LOS JUGUETES:

EN EL PAIS DE LOS JUGUETES es un programa con el cual los niños tendrán la sensación de estar explorando un mundo real con Aitor el Castor y Chispa la Avispa como guías. Con el Mapa (o menú principal) viajarán a través de este fantástico país lleno de interesantes actividades.

Aitor el Castor y Chispa la Avispa se presentan y enseñan un mapa con seis ilustraciones. Cada ilustración contiene una o varias actividades con las que el niño podrá jugar tantas veces como quiera.



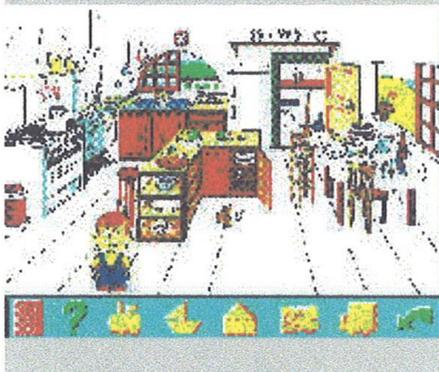
Con Mesa para Artistas 3 en 1 los niños pueden desarrollar su creatividad sin límites, esta actividad contiene un menú con varias opciones: dibujo y pintura, construye con bloques o manualidades. Con la Super Cocina aprende a hacer deliciosas galletas siguiendo paso a paso una receta dando forma a las galletas con la ayuda de moldes y decorándolas. En el Super Taller pueden construir juguetes utilizando todas las piezas disponibles y las herramientas necesarias para cada pieza. En el Súper Garaje se podrán diseñar y construir coches chiflados que luego cobrarán vida. Todas actividades anteriormente descritas tienen la opción de realizarlas solo o por el contrario acompañadas de los guías Aitor y Chispa. El Combi-circuito de Montaña es un lugar lleno de diversión en el que los niños tienen que ayudar a Aitor a repartir unos regalos a los lugares correctos con ayuda de un barco, un helicóptero, un coche y un tren. La Calle Escuela Habladora es una avenida llena de sorpresas donde el niño podrá llamar por teléfono y escuchar mensajes, ayudar a Chispa, tocar el piano, guardar monedas en el banco, aprender el alfabeto y hacer nuevos amigos. La Tienda de Música es para acceder al karaoke, donde podrán escuchar y cantar varias canciones.



Se trata de un excelente programa educativo con gran variedad de propuestas, que merecen una descripción detallada:



Un niño llamado Pipo nos quía por más de treinta pantallas, con distintos objetivos lúdicos y didácticos.

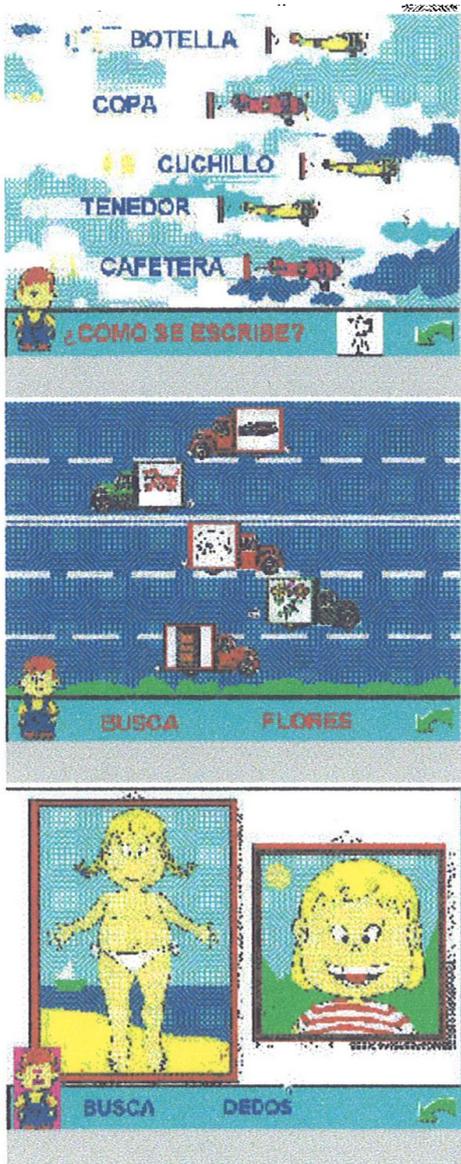


El manejo es muy sencillo: el puntero del mouse adopta la forma de un ratoncito cuando está activo y de un simpático reloj cuando indica que hay que esperar.



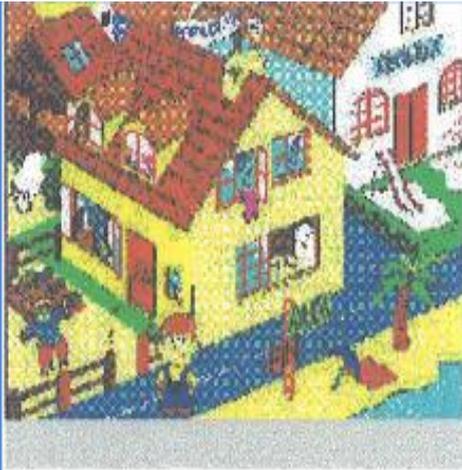
El menú principal muestra una casa, con la posibilidad de acceder a los siguientes ambientes: living, cocina, parque, escuela, establo, huerta y playa.

En cada ambiente aparecen como objetivos iniciales el enriquecimiento del vocabulario y la asociación de la palabra escrita con su



asociación de la palabra escrita con su pronunciación. Después de una simpática presentación oral de Pipo, el niño puede clicar en cualquiera de los objetos en los que el ratón se activa. Una voz infantil muy clara silabea cada nombre mientras aparece su escritura y se resalta la sílaba que está oyendo. Esto apunta a generar la idea de que una sílaba se puede escribir con varios grafemas (letras).

Si bien el recorrido por todos los ambientes ofrece una enorme cantidad de palabras nuevas (algunas no comunes en el habla cotidiana, pues el programa está hecho en España), esto es sólo el comienzo.



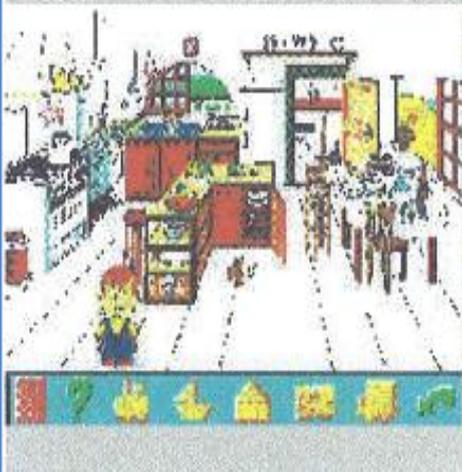
Desde la parte inferior de la pantalla se puede acceder a cinco juegos, que son:

Locomotora: pide la escritura de palabras que nombran objetos pertenecientes al entorno en el que estamos trabajando.



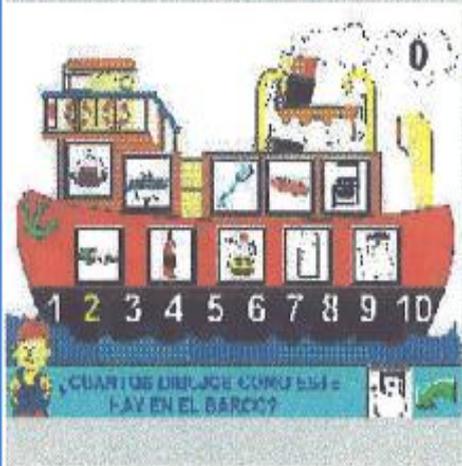
Barco: propone la identificación visual y el conteo de objetos iguales a un modelo, trabajando con numerales hasta diez.

Carpa de circo: ofrece la posibilidad de colorear el ambiente, pero brinda información adicional: nombra el color y lo escribe con letras "al tono".



Avión: propone la asociación palabra escrita - imagen - sonido.

Camión: el desafío es asociar palabra - imagen, sin la ayuda del sonido.



Pero esto no es todo. En cada lugar hay un objeto sobre el cual el mouse se transforma en una varita mágica: se trata de un juego diferente y propio de cada ambiente.

En la cocina el ratón trabaja la orientación en el espacio-pantalla y la relación causal con el desplazamiento del mouse.

- LA CASA DE CUENTOS DE STANLEY

Sobre una serie de escenas más o menos predefinidas (la casa, la tienda, la piscina, la granja., la calle, la playa etc...) permite colocar pegatinas con diferentes personajes y elementos. Para ir creando la historia basta con coger cualquiera de ellos, arrastrarlo sobre la escena y elegir su posición y tamaño. La barra de botones debajo de la pantalla de edición ofrece comandos para abrir el álbum de páginas, para ordenarlas, para duplicarlas o para eliminarlas.

Los niños podrán crear libros de historias animados con Stanley y sus amigos. El programa les ayudará a desarrollar la lectura y la pronunciación, y además a incrementar su creatividad. Con este programa se consigue un reforzamiento de las habilidades de lectura y escritura, pronunciación de más de 325 palabras. Desarrolla la creatividad y aumenta las habilidades de comunicación.

-CLIC 3.0

El "CHc" es un programa abierto, diseñado por Francesc Busquets, que posibilita a los profesores/as, de una manera bastante sencilla, crear aplicaciones educativas. Funciona en Windows 3.1 o superior y aprovecha perfectamente los recursos multimedia de los ordenadores. Permite crear diferentes tipos de aplicaciones: varias clases de puzzles, distintos tipos de actividades de asociación (pantallas de presentación, ejercicios de identificación, actividades de asociación simple y compleja, actividades de respuesta escrita, ...), crucigramas con definiciones escritas, sonoras y mediante imágenes, sopas de letras, diferentes tipos de ejercicios con textos (completar textos, ordenarlos, dictados sonoros, ...). El programa viene provisto de modelos de los diferentes tipos de actividades.

Es una excelente herramienta para diseñar fácilmente paquetes de actividades variadas: actividades de texto, de asociación, de respuesta escrita, de exploración, de información, de identificación, sopas de letras, crucigramas, rompecabezas...También es posible encadenar grupos de actividades en paquetes para que se realicen secuencialmente.

Las actividades realizadas con CHc están realizadas por profesores/as de toda España e incluso del extranjero. La mayoría de estas actividades las podemos encontrar en el "Racó del Clic" y otras en otros sitios Web que se mencionan en el apartado siguiente. En el "Racó del Clic" existen más de 467 paquetes de actividades (información de finales del año 2.000) y están clasificados por idiomas (español, catalán, euskera, gallego, portugués, inglés y francés), por áreas temáticas y por niveles educativos.

El interfaz gráfico simplifica y hace más fácil e intuitivo el aprendizaje, sobre todo para adolescentes, cada vez más habituados a trabajar/jugar bajo este entorno. Otra ventaja, y no menor tratándose de la enseñanza de Idiomas, es la posibilidad de incorporar todos los recursos que caracterizan los programas Multimedia: música, sonido, imágenes ... que permiten trabajar con las otras competencias lingüísticas, además del escrito: comprensión y expresión oral.

Aunque el programa puede ser utilizado en distintos niveles que van desde la Educación Infantil a la Enseñanza Secundaria en diversas áreas - Lengua materna, Física o Matemáticas, Geografía o Historia ...- nuestro objetivo ha sido adaptarlo a la enseñanza de las Lenguas Extranjeras en el 1º y 2º Ciclo de la enseñanza Obligatoria

DISTINTOS TIPOS DE EJERCICIOS.

El programa permite crear distintos tipos de actividades muy ligadas al aprendizaje de una lengua extranjera: ROMPECABEZAS, ASOCIACIONES, SOPA DE LETRAS, CRUCIGRAMAS Y, en su última versión, ACTIVIDADES DE TEXTO.

ROMPECABEZAS:

Además de trabajar con gráficos, lo que permite la reconstrucción de mapas, planos, escenas, fotos de todo tipo, se pueden construir todo tipo de reordenación de textos: cartas, poemas, diálogos, frases, palabras, etc. El programa permite crear 4 modalidades de puzzles:

Intercambio: conmutando las piezas en un solo casillero. Doble: recomponer la imagen o el texto llevando los elementos del casillero izquierdo al derecho. Agujero: una pieza desaparece del casillero dejando un agujero; haciendo clic en las casillas vecinas se conmuta su posición con la del agujero. Memoria: el objetivo de la actividad es localizar todas las parejas de elementos en el número menor de intentos.

Cómo crear un rompecabezas de texto:

- Dentro de la opción Archivos, seleccionamos: Nueva actividad > Rompecabezas
- A continuación seleccionamos Edición > editar actividad > texto > editar contenido

Para editar el Contenido, seleccionamos la opción NUEVO TEXTO si tratamos de trabajar con un texto, que puede ser un poema, una carta, un diálogo, o una simple frase, cuidando de separar por líneas, lo que aparecerá en cada casilla.

Mensajes: Se incluyen aquí los mensajes que sirven para explicar lo que los alumnos deben hacer y otro que acompañará el final de la actividad. Por supuesto este mensaje, puede ser un sonido, una imagen o un texto, siempre que especifiquemos el nombre del archivo de la forma indicada en el manual.

ASOCIACION.

Esta utilidad es, a nuestro juicio la más rica del programa, porque permite relacionar o identificar elementos, proporciona pantallas de información o permite la creación de actividades de respuesta escrita.

Clic presenta distintos tipos de actividades de asociación:

- Asociación normal

En este tipo de asociación las dos ventanas tienen el mismo número de elementos, que se corresponden uno a uno. Deben emparejarse los elementos de las dos ventanas, uniéndolos con el hilo que aparece al hacer clic sobre alguna casilla no resuelta.

· Asociación compleja

En este tipo de actividad las dos ventanas pueden tener un número distinto de casillas. Pueden existir casillas en la ventana de destino que no se correspondan con ningún elemento en el origen, y también puede suceder que diversos elementos del origen se correspondan con una misma casilla de destino. Por este motivo, los elementos de la ventana de destino no desaparecen cuando se resuelve un emparejamiento.

· Actividad de identificación

En esta actividad no hay que relacionar dos elementos, sino que debe seleccionarse directamente el elemento o los elementos que cumplan la cuestión planteada en la caja de mensajes de la actividad. La actividad se completa cuando todos los elementos correctos han sido identificados.

· Actividad de exploración

Esta es una actividad que no hay que resolver. Haciendo clic en los distintos elementos de la ventana principal se puede observar la información que tienen asociada. Cuando se haya explorado el contenido de la ventana se puede hacer clic en los botones de paso de actividad o cargar del disco otra actividad o paquete.

- Actividad de respuesta escrita

Para resolver este tipo de actividad hay que escribir la respuesta correcta, utilizando el teclado del ordenador, a cada una de las cuestiones planteadas en las casillas de la ventana principal. Las casillas pueden resolverse en cualquier orden. Para seleccionar el elemento que se desea resolver puede señalarse con el ratón en la ventana principal.

-Pantalla de información

Esta actividad (incluida en el grupo de asociaciones) solamente pretende servir de introducción o presentación del conjunto de actividades que vienen a continuación. Una vez vista o leída se puede hacer clic en los botones de paso de actividad (cuando se está en un paquete de actividades) o cargar del disco otra actividad o paquete. El objetivo general de este tipo de actividad es relacionar, identificar o examinar los elementos de las ventanas que aparecen en la pantalla. Las ventanas pueden contener indistintamente imágenes o texto. Queda claro que con esta herramienta sólo la imaginación del profesor puede poner límite a los elementos relacionables. Puede tratarse de:

- Simples palabras o frases: sinónimos, contrarios, traducciones, fonemas, paráfrasis...
- Completar frases, reconocimiento de "actes de paroles" , versos desordenados, objetos y palabras, sonidos y palabras.
- Diálogos: preguntas y respuestas.
- Temas culturales: autores/obras; monumentos /ciudades; ciudades/regiones ...

Por supuesto - y no es la menor utilidad del programa - los propios alumnos pueden crear sus propios ejercicios que pueden ser realizados por otros grupos. Creemos que esta actividad puede ser particularmente estimulante, no sólo por la debate que suscita entre los que elaboran los ejercicios (normalmente debe haber dos o tres alumnos por ordenador), sino también porque en cierta medida contribuye a desmitificar el carácter mágico que tiende a rodear al entorno informático. El *logical* cobra así su auténtica dimensión creativa y comunicativa.

Cuando se crea una actividad el programa considera que los elementos del casillero izquierdo se corresponden con los del derecho uno a uno y en el mismo orden (aplicación biyectiva). Si queremos modificar el tipo de relación, por ejemplo en el tipo de ejercicios VRAI / FAUX, deberemos definir una relación no biyectiva. Para ello, como para los demás detalles de elaboración de ejercicios, remitimos al folleto explicativo que indica con claridad cómo llevarlo a cabo.

SOPA DE LETRAS.

Este tipo de actividad, que aparece en muchos programas de enseñanza de idiomas, es un ejercicio habitual que encontramos en manuales y cuadernos de ejercicios. Es una forma de estimular al alumno y favorecer el estudio del vocabulario de una manera más atractiva y eficaz que las simples listas de palabras. Normalmente se proponen entorno a un tema estudiado en la lección: alimentos, colores, números, formas verbales etc. Parece lógico que en esta Unidad tratemos los nombres que tienen que ver con el ámbito familiar.

Cómo crear una Sopa de letras:

· Sopa de letras

En esta sección es donde se define la sopa de letras. Las palabras deben distribuirse en posición horizontal, vertical o diagonal, y dejar los espacios vacíos con asteriscos: el programa los substituirá por letras elegidas al azar. En las casillas Filas y Columnas deben indicarse las dimensiones de la ventana de la sopa de letras.

· Palabras escondidas

En esta sección deben declararse las palabras que se han escondido en la ventana, escribiendo una palabra en cada línea. Si se ha activado la opción Ventana derecha la ordenación de las palabras escondidas debe corresponderse con las casillas de la imagen o el texto asociado, de izquierda a derecha y de arriba a abajo.

· Ventana derecha

Si este elemento se encuentra activado se asociarán las palabras de la sopa de letras con los fragmentos de una imagen o de un texto. Si se quiere crear un nuevo texto o un dibujo hay que seleccionar en la lista la opción NUEVO TEXTO o NUEVA IMAGEN.

Con el botón Editar contenido se activan los programas Paintbrush o Bloc de notas para editar el texto o la imagen seleccionada.

En este apartado se indican también el número de casillas horizontales y verticales en qué se descompondrá la imagen o el texto. Es conveniente que el número total de casillas sea igual al número de palabras escondidas en la sopa de letras.

Mensajes: Como en las actividades anteriores redactaremos un mensaje inicial para indicar las palabras que tienen que encontrar y un mensaje final utilizando cualquiera de los recursos multimedia: imagen, texto, sonido...

CRUCIGRAMAS.

La utilidad de esta actividad no parece - por lo obvio- que merezca por nuestra parte más comentarios. Sí diremos que su eficacia desde el punto de vista comunicativo puede ser muy interesante cuando son los propios alumnos, trabajando en grupo, los que elaboran las definiciones: a nadie se le oculta la capacidad de concreción y síntesis que esta práctica requiere.

Cómo crear un Crucigrama:

Definiciones: En las dos listas (horizontales y verticales) deben escribirse las definiciones que después aparecerán en el casillero del crucigrama. Las definiciones deben escribirse en una línea separadas por (;). En las definiciones pueden incluirse: sonidos, dibujos, música... con la extensión de fichero correspondiente BMP, WAV, MIDI etc.

Crucigrama: En la parte del casillero deberán escribirse las soluciones. Las partes que aparecerán en negro están representadas por un asterisco(*)

Mensajes: En la línea de mensajes deberá escribirse las indicaciones generales, como para cualquier actividad y al finalizar un sonido, una felicitación o un gráfico que señala el fin del ejercicio.

ACTIVIDAD DE TEXTO.

Clic permite realizar seis tipos distintos de actividades de texto:

-Llenar huecos

El objetivo de este tipo de actividad es escribir el texto correcto en los huecos que aparecen en el texto. Puede presentar distintas variantes: llenar huecos vacíos, seleccionar una expresión en una lista de opciones, corregir un texto que presenta errores, realizar un dictado a partir de archivos de sonido...

Los "huecos" pueden mostrar ventanas de ayuda que pueden activarse de distintas maneras: al situar el cursor en su interior, cuando se escribe o elige una respuesta errónea, al pulsar la tecla F1 o pasado un cierto tiempo. Estas ventanas de ayuda pueden desaparecer por sí solas al cabo de un cierto tiempo en pantalla, o pulsando la tecla ESC .

-Completar texto

En este tipo de actividad podéis desplazar el cursor a cualquier parte del texto para escribir lo que le falta. La evaluación de la actividad se realizará al hacer clic en el botón que aparece en la parte inferior de la ventana de texto: el programa indica entonces cuantos elementos faltan y marcará visualmente las respuestas incorrectas.

- Identificar letras

En esta actividad hay que utilizar el ratón para marcar con un clic cada una de las letras que formen parte de lo descrito en el enunciado. Un clic encima de una letra ya marcada hará que se desmarque. La evaluación de la actividad se realizará al hacer clic en el botón de la parte inferior de la ventana de texto. El programa indicará entonces cuantas letras faltan y marcará visualmente las que se hubieran marcado erróneamente.

- Identificar palabras

En esta actividad hay que utilizar el ratón para señalar con un clic las palabras que formen parte de lo expuesto en el enunciado. Un clic encima de una palabra marcada hará que se desmarque. La evaluación de la actividad se realizará cuando se haga clic en el botón que aparece en la parte inferior de la ventana de texto: el programa indicará entonces cuantas palabras faltan y resaltará visualmente las que hayan sido erróneamente marcadas.

KidSmart

UN PUPITRE DIGITAL PARA LOS ESCOLARES MADRILEÑOS

Más de 800 escolares de la capital española pondrán a prueba un pupitre digital diseñado por IBM.

El presidente de la Comunidad de Madrid, Alberto Ruiz Gallardón y la presidenta de IBM en España, Amparo Moraleda, han firmado la ampliación del acuerdo por el que más de 800 niños, de entre 3 y 6 años, utilizarán durante el próximo curso en sus aulas, un pupitre informático que se integra en el medio escolar y se adapta a los diferentes ciclos de enseñanza.

La Comunidad de Madrid ha puesto en marcha, de forma pionera en España, el KidSmart un equipo tecnológico donado por IBM a través de sus actividades corporativas de responsabilidad social. Durante el curso 2001/2002 se distribuyeron nueve de estos equipos en cuatro centros escolares, entre los que encuentran el C.P. "Francisco Arranz" y C.P. "Enrique Granados", de educación infantil y primaria, así como otros con alumnos de educación especial o de integración, tales como el C.P.E.E "Juan Miró" y el "El Zaleo".

KidSmart es un centro de aprendizaje o estación de trabajo compuesto por un mueble de plástico de vivos colores, un banco en el que se pueden sentar dos niños a la vez y una carcasa diseñada para alojar los equipos, compuestos por un ordenador IBM con software educativo, teclado, módem, lector de CD, además de un ratón y una impresora color. Se añaden un monitor a color de 15 pulgadas, altavoces y cableado sin riesgo de acceso a ellos por parte de los alumnos. Gracias al software recomendado para esta primera etapa de aprendizaje, los niños pueden aprender matemáticas, ciencias o a crear cuentos animados.

Durante el próximo curso escolar el programa KidSmart será ampliado a ocho colegios más, instalándose 28 unidades informáticas. Por consiguiente, durante el curso 2002/2003, colegios madrileños utilizarán un total de 37 pupitres informáticos.

La experiencia KidSmart se incorporará a un espacio web de EducaMadrid, al que podrán acceder docentes de otros centros no participantes en el programa para consultar los recursos de conocimientos, materiales y estrategias de integración curricular de las nuevas tecnologías.

4.5 SELECCIÓN, REVISIÓN, EVALUACIÓN y VALORACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVO

Entendemos por SELECCIÓN la valoración que los docentes realizan del software antes de su empleo en el aula con el grupo de alumnos.

Las experiencias que proporciona el software educativo dependen del aprendizaje y de la situación de enseñanza en la que se utilizan, lo cierto es que los profesores tienen que escoger software sin probarlo, solo basándose en la experiencia que tenga el profesor sobre el alumnado y los ambientes de clase para prever como se podrá utilizar dicho software y hasta qué punto le será útil.

En cuanto a la REVISIÓN del software educativo, es el proceso que se realiza con la finalidad de realizar un resumen de las características para información de terceros que participen también en la selección del software. Las revisiones de software educativo son habituales en las publicaciones profesionales de educación y de informática, aunque es difícil transmitir por escrito los aspectos esenciales de un programa de ordenador. La experiencia ha puesto de manifiesto que las revisiones pueden ser muy útiles.

La revisión es una forma de selección en la que se asesora para la elección del software, teniendo presente un público variado.

La EVALUACIÓN del software puede efectuarse tanto durante el desarrollo del mismo como al utilizarse los programas ya desarrollados. La evaluación formativa, la que se efectúa durante el desarrollo, se centra en las posibles modificaciones del software.

Por otra parte, utilizaremos el término VALORACIÓN en sentido amplio, para describir procesos que se aplican a la selección, revisión, evaluación del software educativo o a todas esas operaciones.

Para realizar una valoración de los materiales multimedia formativos es necesario atenderse a una serie de características y a una serie de aspectos técnicos y pedagógicos:

-Facilidad de uso e instalación> Para que los programas sean utilizados por una mayoría es necesario que sean fáciles de usar, y autoexplicativos, de manera que los usuarios puedan utilizarlos inmediatamente. La instalación del programa en el ordenador también debe ser sencilla, rápida y transparente. El usuario debe conocer el lugar del programa donde se encuentra y tener la posibilidad de moverse según sus preferencias. Un sistema de ayuda on-line solucionará las dudas que puedan surgir.

-Versatilidad> Los programas desde la perspectiva de su funcionalidad, deben ser fácilmente integrables con otros medios didácticos en los diferentes contextos formativos, pudiéndose adaptar a diversos: entornos (aula de informática, clase con un único ordenador, uso doméstico..); estrategias didácticas (trabajo individual, grupo cooperativo...); usuarios (circunstancias culturales y necesidades formativas).

Para que tengan esta versatilidad conviene que tengan unas características que permitan su adaptación a los distintos contextos. Por ejemplo: a) que sean programables, que permitan la modificación de algunos parámetros como el grado de dificultad, tiempo para las respuestas, número de usuarios simultáneos. b) que incluyan un sistema de evaluación y seguimiento con informes de las actividades realizadas por los alumnos. e) que permitan continuar con los trabajos empezados con anterioridad. d) que promuevan el uso de otros materiales y la realización de actividades complementarias.

-Calidad del entorno audiovisual> El atractivo de un programa depende en gran manera de su entorno comunicativo. Se debe cuidar algunos aspectos como que el diseño general sea claro y atractivo a las pantallas. Tener en cuenta la calidad y estética en sus elementos (títulos, elementos multimedia, estilo y lenguaje

La calidad en los contenidos> según las características de los usuarios teniendo en cuenta cuestiones como: La información que se presenta es correcta y actual.

Los textos no tienen faltas. No hay discriminaciones en los contenidos y mensajes.

-Navegación e interacción> Los sistemas de navegación y la forma de gestionar las interacciones con los usuarios determinará en gran medida su facilidad de uso. y hay que tener en cuenta aspectos como: Mapa de navegación. Sistema de navegación. La velocidad. El uso del teclado. La gestión de preguntas, respuestas y acciones. Ejecución del programa.

-Originalidad y uso de tecnología avanzada> Los programas deben presentar entornos originales, bien diferenciados de otros materiales didácticos, que se utilicen las potencialidades del ordenador y de las tecnologías multimedia e hipertexto en general.

Capacidad de motivación> Para motivar al alumno y que éste realice un aprendizaje significativo, las actividades de los programas deben despertar y mantener la curiosidad y el interés hacia la temática de su contenido.

-Adecuación a los usuarios y a su ritmo de trabajo> Los buenos programas tienen en cuenta las características iniciales de los alumnos a los que van dirigidos y los progresos que vayan realizando.

Potencialidad de los recursos didácticos> Los programas multimedia utilizan potentes recursos didácticos para facilitar los aprendizajes de sus usuarios.

Entre estos recursos podemos destacar: Proponer diversos tipos de actividades; utilizar organizadores previos al introducir los temas; emplear diversos códigos comunicativos; incluir preguntas; tutorización de las acciones de los estudiantes.

-Fomento de la iniciativa y el autoaprendizaje> Las actividades de los programas educativos deben potenciar el desarrollo de la iniciativa y el aprendizaje autónomo de los alumnos. Facilitarán el aprendizaje a partir de los errores. Estimularán el desarrollo de habilidades metacognitivas y estrategias de aprendizaje en los alumnos.

-Enfoque pedagógico actual> Las actividades de los programas conviene que estén en consonancia con las tendencias pedagógicas actuales para que su uso en las aulas y demás entornos educativos provoque un cambio metodológico en este sentido. Los programas presentarán entornos heurísticos centrados en los alumnos, que tengan en cuenta las teorías constructivistas y los principios del aprendizaje significativo. Así el alumno es el constructor de sus aprendizajes mediante la interacción con el entorno que le proporciona el programa (mediador) y a través de la reorganización de sus esquemas de conocimiento.

-La documentación> Aunque los programas sean fáciles de utilizar y autoexplicativos, es conveniente que tengan una información sobre sus características, forma de uso y posibilidades didácticas. La documentación (online o en papel) debe tener una presentación con textos adecuados a los destinatarios, clara, útil, suficiente y sencilla. Podemos distinguir tres partes: Ficha resumen; el manual del usuario; y la guía didáctica.

SOFTWARE EDUCATIVO

- Lectura y escritura
- Comenzar a Leer (Iona Software)
- Lectura y pronunciación (Iona Software)
- Aprendo a leer (Zeta Multimedia)
- La magia de la letras (Macromedia)
- Cuentos Interactivos "Living Books" (Broderbund)

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS:

- Identificar letras y sonidos
- Ampliar el vocabulario verbal y escrito
- Fomentar la escritura y la lectura
- Estimular la capacidad de observación y desarrollar la asociación palabra-imagen

- Fomentar la discriminación visual y auditiva
- Mejorar la redacción y la ortografía
- Estimular la imaginación y la creatividad
- Profundizar en el área de comunicación y representación
- Fomentar el poder de síntesis

- Matemáticas
- La casa de las matemáticas de Milite (Edmark; Iona Software)
- La feria de los números (Mighty Math: Iona Software)
- Los héroes de los números (Mighty Math: Iona Software)

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS:

- Identificar cantidades y cifras
- Conocer los valores numéricos
- Fomentar el cálculo intuitivo y mental
- Estimular la capacidad de observación y desarrollar el juicio crítico
- Familiarizarse con los primeros cálculos aritméticos

- Conocimiento del medio
- Animales increíbles (Zeta Multimedia)
- Ocupolandía (como tema transversal, la educación medioambiental) (Novotrade)
- La casa de la ciencia de Sammy (Edmark: Iona Software)
- Cómo funcionan las cosas (Zeta Multimedia)
- El autobús mágico explora el sistema solar (Microsoft)

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS:

- Identificar características comunes en objetos y datos
- Inculcar el cuidado y respeto por la naturaleza y medio ambiente
- Discriminar y reconocer animales, planetas, inventos, etc.
- Estimular la capacidad de observación y trabajar las sucesiones secuenciales
- Comenzar la organización espacial y temporal

- Lógica y Razonamiento
- Razonamientos y deducciones (Edmark: Iona Software)
- La máquina más increíble (Sierra)
- La hora y lugar en la casa de Trudy (Iona)

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS:

- Reforzar la memoria visual y auditiva
- Trabajar con diseños, formas, colores, movimiento, sonidos
- Estimular la capacidad de observación y atención
- Reforzar el sentido rítmico
- Mejorar las habilidades de razonamiento deductivo e inductivo.
- Aprender todo lo relacionado con el espacio y el tiempo

- Software que refuerza varias áreas en un mismo programa

(Normalmente estos programas están diseñados para los niños más pequeños, pero hay programas como TRAMPOLÍN que tiene diferentes Cds para los distintos ciclos de la educación primaria).

- Ven a jugar con Pipo (Cibal Multimedia)
- Tampolín (Anaya Interactiva)

- Adihú (Coktel)
- En el país de los juguetes (Davidson)

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS:

- Afianzar los conceptos cromáticos
 - Diferenciar tamaños, formas y colores
 - Desarrollar la coordinación visomotora
 - Potenciar la psico-motricidad fina
 - Reforzar la memoria visual y auditiva
 - Trabajar con movimiento y sonidos
 - Estimular la capacidad de observación y atención
 - Mejorar las habilidades de razonamiento deductivo e inductivo.
 - Reforzar el área espacial
 - Mejorar la imaginación y creatividad
- Software relacionado con la» distintas aplicaciones informática.

PROCESADOR DE TEXTOS:

- Creative Writer 1 y 2 (Microsoft)
- La casa de los cuentos de Stanley (Iona Software)
- El pequeño escritor (Storybook Weaver Deluxe) (Iona Software)

DISEÑO GRÁFICO:

- Kid Pix Studio Deluxe (Broderbund)
- Fine Artí (Microsoft)
- Dabblers (Fractal Design Corporation)
- Smart sketch (Futurewave Software)

HOJA DE CÁLCULO Y BASE DE DATOS:

- TheCruncher (Davidson)
- Tabletopjr. (Broderbund)
- Tuhietop Sr. (fíroderbund)

MULTIMEDIA:

- Kid Pix Studio Deluxe (Broderbund)
- Mi primer estudio Multimedia (Anaya Interactiva)

CAPITULO 5.
EXPERIENCIAS DE INFORMÁTICA Y TELEMÁTICA EN EL
AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

CAPITULO 5. EXPERIENCIAS DE INFORMATICA Y TELEMÁTICA EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Han sido múltiples y variados los proyectos educativos en informática que han tenido una repercusión muy positiva en el ámbito de la educación. Todos ellos tenían como finalidad primordial introducir las nuevas tecnologías en el aula. Y siguen teniendo continuidad en los centros, ya que ha existido la implicación del profesorado los cuales se han formado en el uso de los medios y su introducción en el diseño curricular, se han sentido motivados y han visto que su trabajo es importante, y han constatado algunos que poseen un gran potencial creativo.

Quizás el Proyecto GRIMM sea el que más destacaría ya que ha cumplido su principal objetivo que era introducir las nuevas tecnologías en las aulas de Infantil, Primaria y Secundaria para que fuesen utilizadas como una herramienta más para profesores y alumnos en los procesos de aprendizaje.

Otro proyecto pionero en España ha sido el Proyecto INTER-AULAS, cuyo objetivo principal era integrar las nuevas tecnologías de la comunicación en el curriculum escolar. Utilizar la red de Internet como herramienta para que distintos centros de la Comunidad Autónoma de Cantabria trabajen conjuntamente en la elaboración de una revista digital. Esto ha favorecido el trabajo en equipo, la investigación y el establecimiento de relaciones entre profesores y alumnos de centros alejados.

Otro proyecto ha sido el llamado REDAULA, que estaba dirigido principalmente a los centros de Educación Infantil, pero también para Primaria.

También hay que destacar el Consorcio "Fernando de los Ríos" y la enseñanza abierta y a distancia en Andalucía. Cuyo objetivo primordial es la puesta en marcha de un proyecto de formación abierta y a distancia basado en el desarrollo tecnológico y científico.

Todos los proyectos educativos en informática están enmarcados dentro de planes que en el caso de Andalucía parten de la Red Telemática de Andalucía Averroes, que es la red de centros docentes andaluces de todos los niveles.

La red telemática Educativa de Andalucía: AVERROES.

La red telemática Educativa de Andalucía, Averroes, utiliza el nombre de este andaluz de saber enciclopédico con el propósito de que ésta contribuya, como fa obra vasta y diversa de su antecesor, a la universalización del saber, la desaparición de fronteras y la tolerancia entre los pueblos.

Básicamente, Averroes es una red de centros docentes andaluces de todos los niveles educativos, a excepción de los universitarios, que utilizan Internet como herramienta de formación, información y comunicación. Su objetivo principal es contribuir a la preparación del alumnado para que sepa desenvolverse en la sociedad de la información en la que está inmerso. Esto supone capacitarlo para utilizar las Tecnologías de la Comunicación y la Información como un instrumento más en su formación, enseñándole a buscar y recibir información, de forma selectiva, a través de las redes ya transformar esta información en conocimiento.

Averroes comenzó su andadura, de forma experimental, con una convocatoria a la que podían concurrir todos aquellos centros que presentasen un proyecto de integración de Internet en el

aula. De los 1.100 centros educativos que se acogieron a ella, fueron seleccionados 770, cifra que, en la actualidad, se ha engrosado hasta alcanzar los 3.793.

Los cuadros y la ilustración adjuntos proporcionan información sobre la distribución por etapas, niveles y modalidades de enseñanza de los centros integrados en la red, y sobre el tipo de dotación que poseen.

Los centros de infantil, primaria, adultos y enseñanzas de régimen especial, poseen una dotación básica consistente en un ordenador multimedia, impresora de inyección de tinta en color y software educativo. Se conectan a Internet mediante modem, a través de una línea convencional.

Por su parte, los centros de Secundaria disponen de un aula de, al menos, 10 ordenadores conectados en red, impresoras láser y de inyección de tinta en color y software educativo; todos los puestos tienen acceso a Internet mediante un router, a través de una línea digital.

En el ámbito educativo, el acceso a las redes de comunicación no es un fin en sí mismo, sino una herramienta cuyo uso en el aula puede contribuir al logro de los objetivos de la educación.

Por ello, una de las tareas prioritarias de Averroes es llenar de contenidos educativos los servidores web institucionales y así fomentar su propio uso. Con ese objetivo se han puesto en práctica algunas medidas, tales como:

La difusión de información académica y administrativa a través de su servidor web de la Consejerías de Educación y Ciencia. Este servidor, publica regularmente información de interés para el profesorado y el alumnado, incluyendo, legislación, información actualizada sobre convocatorias de oposiciones, concursos de traslados, distrito único, becas, actividades de formación convocadas en los diferentes centros de profesorado, etc. El elevado número de visitas (con picos de hasta 200.000 consultas) realizado hasta la fecha indica que se trata de un servicio extraordinariamente útil para la comunidad educativa.

La digitalización y difusión de publicaciones educativas. Actualmente el servidor web de Averroes aloja varios gigabytes de legislación básica, orientaciones didácticas, ejemplificaciones, materiales curriculares, materiales para la evaluación etc. Sistemáticamente,

todas las publicaciones de interés educativo que edita la Consejería, se digitalizan y se alojan en el servidor web, hasta el punto de que están incluso disponibles antes en versión electrónica que en papel.

Además de la posibilidad de acceso a los contenidos indicados, Averroes ofrece a los centros que la integran otras utilidades propias del sentido intercomunicativo de este tipo de redes. Enviar y recibir correo electrónico, navegar por la web, alojar sus propias páginas web en el servidor (lo hacen más de 700 centros), participar en tertulias virtuales (IRC) y grupos de noticias, disfrutar, en definitiva, de cualquier otro servicio basado en TCP/IP son posibilidades al alcance de los centros de la Red Averroes.

Una de las últimas novedades en Averroes es el Foro sobre Educación en Andalucía, a través del cual se pretende promover un debate sobre aspectos de actualidad, en el que participen todos los sectores de la comunidad educativa. A pesar de su reciente apertura el Foro ha recibido más de 250 entradas, correspondiendo un 62% al profesorado, un 22% al alumnado y el resto distribuido entre las familias y otros miembros de la comunidad educativa. Con el total de las intervenciones se realiza una síntesis que pretende recoger y analizar las opiniones de los participantes en el foro.

Merece ser destacada, por la buena acogida y el índice de participación de los centros, la sección que desde la página "Temas de Actualidad" ofrece Averroes. Se trata de una sección que renueva periódicamente sus contenidos coincidiendo con las diferentes efemérides educativas, para ofrecer al profesorado orientaciones, ejemplificaciones, recursos...

Otra iniciativa de Averroes para apoyar y fomentar el uso de las Tecnologías de la Comunicación y la Información, es la convocatoria anual del Concurso de Programas Informáticos; Páginas Web Educativas que ofrece al profesorado y al alumnado la oportunidad de participar en el diseño, desarrollo y producción de materiales didácticos.

Si tiene interés en conocer mejor Averroes, acceda a su web en la siguiente dirección:

<http://averroes.cec.junta-andalucia.es>

El Proyecto Redaula:

Este programa de dotaciones comienza en el año 2001 y va dirigido a centros de infantil y primaria, centros rurales y centros de adultos de municipios de menos de 5000 habitantes, que en el desarrollo del proyecto Averroes aún no ha sido dotados de la infraestructura suficiente y necesaria para el aprendizaje de las Tecnologías de la Comunicación y la Información. La puesta en marcha de esta infraestructura será escalonada y se realizará durante el cuatrienio 2001-2004, de esta forma, al finalizar dicho periodo, todos los Centros de Educación Infantil y Primaria en estas poblaciones estarán equipados con una red informática básica que les permita el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación. Esta dotación incluye 5 ordenadores multimedia con tarjeta de red y acceso a Internet mediante un router, una línea digital con cableado para la conexión de los equipos, escáner A4, impresora de inyección de tinta en color, software ofimático, la enciclopedia electrónica Encarta de Microsoft y el mobiliario adecuado para soportar los equipos.

Así mismo, a partir de este año, se ha previsto equipar a todas las sedes de los centros rurales con una dotación básica reducida consistente en < un ordenador multimedia con modem, impresora en color de chorro de tinta y la enciclopedia electrónica Encarta de Microsoft. Por otro lado, está en marcha una experiencia piloto, que consiste en dotar a varios centros de Educación Infantil con un microordenador por aula, para crear en la misma "el rincón del ordenador" .

Otra experiencia que se realiza en colaboración con una empresa privada, es la llevada a cabo en dos autocares itinerantes, totalmente equipados con las Tecnologías de la Información, al objeto, de acercar las nuevas tecnologías a éstas zonas rurales o deprimidas social y económicamente y atender las necesidades del alumnado de todas las edades.

Con relación al profesorado participante en los proyectos relacionados con las nuevas tecnologías, éste, tendrá preferencia al realizar cursos de formación en los Centros de Profesores.

La convocatoria pública dirigida a los Centros Públicos de Educación Infantil y Primaria que se acogieron a la orden de 20 de febrero de 2001, por la que se convocaron proyectos plan RedAula, para la dotación de aulas informáticas a Centros de Educación Infantil y Primaria, dependientes de la Consejería, en el marco de la Red Telemática de Centros Docentes de Andalucía, B.O.J.A. de 17/03/01.

A esta convocatoria se presentaron un total de 411 centros, con la siguiente distribución provincial:

Solicitudes Red aula	
Almería	49
Cádiz	39
Córdoba	55
Granada	83
Huelva	37
Jaén	40
Málaga	56
Sevilla	52

Con el Proyecto RedAula estába previsto llevar las Tecnologías de la Comunicación y la Información a más de 107.000 escolares andaluces.

El Proyecto Grimm-Averroes

El Proyecto Grimm-Averroes, surgió de la colaboración entre la Consejería de Educación y Ciencia y la Sección Española de la multinacional APPLE, vivió un momento de expansión durante el curso escolar 1998/99, período en el que se dotaron con equipos informáticos de la serie Imac a un número determinado de centros docentes públicos andaluces, fundamentalmente del medio rural.

Los antecedentes de este Proyecto habría que buscarlos, un lustro atrás, en la experiencia piloto desarrollada en un aula de Educación Infantil del Colegio Público «Salvador Espriú», a iniciativa del Departamento de Didáctica de la Universidad de Barcelona, con el objetivo de comprobar el efecto producido por el uso precoz de la tecnología multimedia en el ámbito escolar.

Los resultados satisfactorios contribuyeron a la difusión del Proyecto, de forma que hacia 1994, unos ciento diez centros docentes de toda España, nueve de ellos andaluces, se habían integrado en la experiencia a petición propia.

En los años finales de la pasada década y con los datos obtenidos sobre la evolución del Proyecto Grimm en Andalucía, la Consejería de Educación y Ciencia impulsa la incorporación de treinta y cuatro nuevos centros docentes no universitarios.

A cada uno de los centros incluidos en este Proyecto, se les dotó con un ordenador multimedia con capacidad para conectarse a la Red, software educativo y enlace con Internet. Además se ha ido proporcionando asesoramiento técnico y pedagógico al profesorado, para rentabilizar al máximo el uso de los equipos informáticos facilitados a los centros.

Una red de coordinadores, procedentes del ámbito universitario y con experiencia en la incorporación de las Nuevas Tecnologías a los procesos de investigación y enseñanza/aprendizaje, se ha encargado de apoyar la elaboración del material educativo generado en los centros escolares. Este material contempla un amplio abanico de producciones, desde programas para la enseñanza de la música, los idiomas o las matemáticas hasta el diseño de páginas WEBS.

Periódicamente se han ido editando CD-ROMs con todas las aportaciones de los participantes en el Proyecto Grimm, que posteriormente se han distribuido entre los centros incluidos en la experiencia, con el fin de dar difusión al trabajo desarrollado en soporte informático.

La singularidad de! Proyecto Grimm-Averroes con respecto a otras iniciativas llevadas a cabo por la Consejería de Educación y Ciencia en el campo de las Tecnologías de la Comunicación y la Información, aplicadas a la educación, reside en la colaboración explícita entre el mundo de

la investigación universitaria, el ámbito de actuación de los docentes de las enseñanzas obligatorias y el aporte tecnológico representado por una multinacional del sector informático.

El Consorcio "Fernando de los Ríos" y la enseñanza abierta y a distancia en Andalucía

El Consorcio para la enseñanza abierta ya distancia "Fernando de los Ríos" está integrado por la Consejería de Educación y Ciencia, las Universidades y la Radio Televisión de Andalucía. Su objetivo es la puesta en marcha de un proyecto de formación abierta y a distancia basado en el desarrollo tecnológico y científico acorde con el momento histórico por el que atraviesan hoy las tecnologías de la información y la comunicación y nuestra Comunidad Autónoma.

Las necesidades y las demandas formativas están creciendo y cambiando sensiblemente debido en gran parte a la generalización, en mayor o menor medida, del uso de nuevas tecnologías, a las necesidades de especializaron y formación continua congruentes con los cambios producidos en la concepción del trabajo, y a las necesidades derivadas de los procesos relacionados con la inserción laboral y el desarrollo profesional y personal. Por otro lado, existen necesidades y demandas fon-nativas en Andalucía que afectan a sectores de la población que no tienen o tienen difícil acceso a los sistemas de formación habituales. A estas necesidades sólo se podrá dar respuesta efectiva mediante un sistema de enseñanza abierta y a distancia que permita llegar a toda esa población sin sufrir las restricciones propias de los sistemas de enseñanza presencial.

Las tecnologías de la información y la comunicación se están igualmente desarrollando de manera que sus efectos y su alcance no sólo se sitúan en el terreno de la información y la comunicación, sino que están provocando cambios en la estructura social, económica y jurídica, de manera que nadie, y menos aún el ámbito científico, académico o profesional, puede prescindir del conocimiento de las herramientas y los recursos que estas nuevas tecnologías ofrecen a la sociedad. Las nuevas tecnologías de la información y de las telecomunicaciones irrumpen por tanto en el campo de la educación y la formación dado que estos recursos permiten la adquisición de nuevos conocimientos, así como la actualización profesional, y pueden completar la educación, sin ningún tipo de fronteras, tanto temporales como espaciales, de todas aquellas personas interesadas en su desarrollo integral. Por último es necesario tener en cuenta

que el incremento de las competencias del mayor número de ciudadanos y ciudadanas en el uso de estas tecnologías, y en especial de Internet, es un componente esencial del desarrollo dinámico de nuestra sociedad.

Podríamos decir que los aspectos más relevantes de la aplicación de las tecnologías de la información y las comunicaciones a la educación son los siguientes:

- La posibilidad de llegar a cualquier tipo de colectivo independientemente de su situación geográfica.
- La posibilidad de que la formación se ajuste a las necesidades específicas de cualquier persona independientemente de su edad y ocupación.
- La posibilidad de mantener una permanente comunicación entre todos los integrantes del curso, los profesores tutores y la institución académica en su conjunto.
- El aprendizaje simultáneo del uso de esas mismas tecnologías de la información y de sus herramientas en un contexto académico que sin duda les proporcionará la base fundamental para poder aplicarlo en el futuro en cualquier entorno o sector empresarial en el que decidan trabajar.
- La posibilidad de acceder a la información a través de materiales multimedia que combinan texto, imágenes, gráficos, audio y vídeo.

Con estas coordenadas se ha configurado en Andalucía la posibilidad de desarrollar en el ámbito educativo público una enseñanza de calidad, que llegue al más recóndito lugar de la geografía de nuestra comunidad a través de un sistema tecnológico de comunicaciones avanzado en capacidad, con nuevas herramientas, soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir la información y la formación, y constituir un medio idóneo para favorecer el crecimiento educativo sostenido de nuestra sociedad.

Ello deberá favorecer, al mismo tiempo, el principio de igualdad de oportunidades para todas las personas, mediante el establecimiento de medidas dirigidas a aquellos grupos con menos posibilidades de acceso a otros tipos de formación.

El Consorcio para la enseñanza abierta y a distancia de Andalucía "Fernando de los Ríos" pretendió así complementar la función de todas las instituciones implicadas, servir de a sus múltiples facetas educativas y generar un nuevo espacio colectivo de formación para la sociedad andaluza. El recurso básico será el de diseñar y poner en marcha acciones de formación y capacitación continuada, sirviéndose para este fin de los medios que las nuevas tecnologías, y en especial Internet, nos brindan.

La reducción del coste de los equipos informáticos y su accesibilidad para un número cada vez mayor de personas (en sus domicilios, en instituciones, en instalaciones comerciales) a la vez que la reducción de los costes de las conexiones y el crecimiento de la capacidad y la velocidad de transmisión de datos hicieron posible que, a través de Internet, se pudiera acceder a servicios educativos de forma verdaderamente abierta: a la más adecuada y desde cualquier lugar, con un ritmo personalizado, contando con materiales multimedia de la máxima calidad y con profesores y tutores ubicados en cualquier otro lugar. Hacer esto extensible al mayor número de personas era un objetivo de obligado cumplimiento para el desarrollo justo de una sociedad del siglo XXI.

De esta manera el Consorcio para la enseñanza abierta y a distancia de Andalucía "Fernando de los Ríos" pretendió:

Ser un medio para ampliar la cobertura de las 3 necesidades sociales de educación y formación en Andalucía, difundir nuestra cultura y promover sus valores mediante el uso de nuevas tecnologías.

Favorecer el acceso a acciones formativas a distancia que fomentaran el uso de nuevas tecnologías, como elemento indispensable del desarrollo social, económico y cultural de Andalucía.

Hacer de Andalucía una comunidad de aprendizaje y un laboratorio de la innovación educativa y formativa abierta y a distancia a nivel internacional.

La participación de las entidades consorciadas en el diseño y desarrollo de las actividades formativas, así como la aportación de las experiencias innovadoras existentes y los recursos humanos y tecnológicos ya disponibles en cada una de ellas fueron el aval de la importancia de

este proyecto que persiguió colocar a Andalucía en un lugar destacado en el campo de las tecnologías aplicadas a la educación como motor del desarrollo social y económico.

Así mismo se trataba de aprovechar la experiencia y el interés internacional que existía en este ámbito, enmarcando las actividades del Consorcio en el contexto de las iniciativas de la Unión Europea en materia de tecnologías educativas contribuyendo no solo a la financiación de las mismas sino también a la consolidación de alianzas e intercambios de recursos. De la misma manera las vocaciones mediterránea e iberoamericana pretendían empujar iniciativas formativas que, en un medio sin limitaciones espaciales o temporales, pudieran configurar un nuevo espacio de comprensión internacional e intercultural.

En suma el Consorcio para la enseñanza abierta ya distancia de Andalucía "Fernando de los Ríos", nace como una nueva estrategia de solidaridad interinstitucional que pretendía enriquecer la oferta educativa, confiriendo a la ciudadanía competencias necesarias para afrontar los retos del nuevo milenio, con un importante componente social y cultural más allá del puro mercantilismo educativo.

La enseñanza abierta ya distancia en Andalucía debe ser un valioso instrumento del desarrollo educativo de nuestra comunidad, en la medida en que m los factores limitadores por tiempo o espacio puedan ser superados, y de la mano de las nuevas tecnologías, los ciudadanos sean más partícipes del sistema educativo en esta nueva sociedad del aprendizaje continuo.

5.1 EL RINCÓN DE LA INFORMÁTICA

En uno de sus libros Tena Romero R. (2006) exponía y con ella me identifiqué, que el Rincón del ordenador permite conectar nuestro mundo con el exterior, nos ofrece con sus posibilidades multimedia estimular varios sentidos y habilidades a la vez.

A través de la organización del aula por rincones y si hablamos en concreto del Rincón del ordenador, es posible asegurar que se pueden ampliar las actividades ya sean en grupo o libres, que nos ayudaran a desarrollar las habilidades de nuestros alumnos en esta etapa infantil.

"EL RINCÓN DE LA INFORMÁTICA"

En la actualidad concebimos el mundo como una realidad que va unida a la tecnología, pues bien, de igual modo, la educación ha de caminar al mismo paso que nuestra sociedad. La escuela que posee un carácter dinámico, tiene un compromiso social y tiene a su vez una apremiante necesidad de adaptarse a los nuevos retos y exigencias que hoy por hoy son las nuevas tecnologías.

Dicho esto lo siguiente sería plantearnos la cuestión de si es posible educar desde las posibilidades tecnológicas que ofrece nuestro tiempo.

Yo considero que sí es posible y que nosotros los profesionales de la Educación Infantil debemos educar a los niños y niñas de hoy con los medios de hoy que son las nuevas tecnologías.

Es cierto que los medios están llegando a los Centros docentes, pero claro está para otros niveles, en cambio para la Infantil ni se hace referencia, bueno sí solo en la "Orden de 20 de Febrero de 2001, Plan Red Aula para la dotación de aulas informáticas a Centros de Infantil y Primaria, dependientes de la Consejería en el marco de la Red Telemática de Centros Docentes de Andalucía BOJA 17/3/01", espero que esto llegue a ser una realidad y no quede solo en letras de papel oficial.

Si nos fijamos podemos apreciar que la presencia de los medios, como puede ser por ejemplo el ordenador, es algo natural en nuestro entorno y en los espacios que habitan nuestros niños y niñas, por eso debemos llevarlo también a las aulas.

Para el uso de las nuevas tecnologías en educación y concretamente la utilización del ordenador en el aula de Educación Infantil, podemos empezar por incluir un nuevo Rincón en nuestra clase

que se llama "El RINCON DE LA INFORMATICA" o como lo llaman algunos niños "El rincón mágico", quedando incluido como un rincón más como puede ser el rincón de la casita, o el rincón del movimiento, o el rincón de las construcciones, o el rincón del Arte, etc.

Como sabemos la distribución por Rincones se fundamenta en el Constructivismo Social = Aprendizaje en interacción. Y dichos rincones se organizan en función de unos objetivos, de la previsión de unos materiales y la reflexión sobre el tipo de intervención que realiza el adulto.

* La informática es un juego de niños

El juego es un elemento vinculado a la vida de los pequeños, los niños y niñas pasan mucho tiempo jugando, el juego implica una muy buena manera de aprender. Y jugando aprenderán que es un ordenador y como se maneja.

En nuestro rincón de la informática contaremos con los elementos físicos del ordenador como son: la torre, la pantalla, el teclado, el ratón, la impresora, el micro, el escáner, el altavoz.

- La pantalla será la caja mágica que nos mostrará el maravilloso mundo de la informática.

- La torre es la casa donde vive nuestro amigo Windows que nos enseñará muchas e interesantes cosas.

- El ratón que lo llamaremos TOM a través del cual haciendo Clic, Clic llamará a nuestro amigo Windows y nos dejará jugar con él.

- El teclado nos vale para señalar los números y las vocales.

- La impresora nos sacará los dibujos y las fotos

- El micro irá conectado a la tarjeta de sonido que está dentro del ordenador y que utilizaremos para grabar nuestras canciones y sonidos igual que lo hacemos cuando grabamos con el radiocasete en la clase.

- El escáner con el podemos sacar nuestras fotos o bien mandarlas a otros escolares que están muy lejos e igualmente podemos hacerlo con los dibujos de clase.

* El cuento del ratón TOM

A través de los cuentos los niños van desarrollando la imaginación y en el aula de infantil lo utilizamos a menudo, la maestra se transforma en un "cuentacuentos" y conseguimos captar al

máximo la atención de nuestros pequeños. Pues bien como introducción al rincón de la informática se ha creado un cuento que trata del ordenador y les contaremos dicho cuento a nuestros alumnos infantiles, el cuento tiene por título "LA AVENTURA DEL RATÓN TOM" empieza como todos los cuentos "Érase una vez..."

Teniendo como punto de partida el cuento y el juego, iremos dando los primeros pasos en el aprendizaje de la informática, ya que teniendo por amigo a Windows de la mano del ratón TOM aprenderemos a manejar los iconos básicos de este sistema operativo y además realizaremos aprendizajes de los números, las vocales, las formas geométricas, los colores, la discriminación de sonidos, podremos incluso enviar nuestros dibujos a otros niños que están muy lejos, así como también mandar nuestras fotos con nuestro nombre.

*Verbalización de la actividad

Cuando tengamos nuestra sesión con el ordenador en el aula, es aconsejable que al término de la misma se realice una verbalización de dicha actividad de igual manera que se hace con otras actividades de aula y la maestra preguntará a los alumnos y estos exponen lo que se les ocurre sobre lo que han estado haciendo en el rincón mágico. En la primera sesión diremos que es lo que más nos gusta y si quieren volver al rincón para ver cosas nuevas, y poco a poco la informática será eje importante en nuestra aula.

*Dibujos sobre la actividad

El dibujo en clase es un elemento motivador, los niños/as sienten gran placer cuando dibujan por eso lo repiten y repiten y siempre están dispuestos a dibujar. El dibujo les ayuda a organizar su pensamiento, por ello después de dejar el rincón de la informática también se animará al grafismo. Los dibujos realizados luego serán puestos en el escáner y los mandaremos a otros niños de otro Centro Escolar.

*En el aula de tres años trabajaremos con el ordenador:

Palabras-

- o Nombre de los alumnos
- o Cuerpo humano
- o La familia

Imágenes-

- o Animales
- o Formas geométricas
- o Las vocales
- o Los números

Sonidos-

- o Discriminación de sonidos
- o Grabación de sonidos

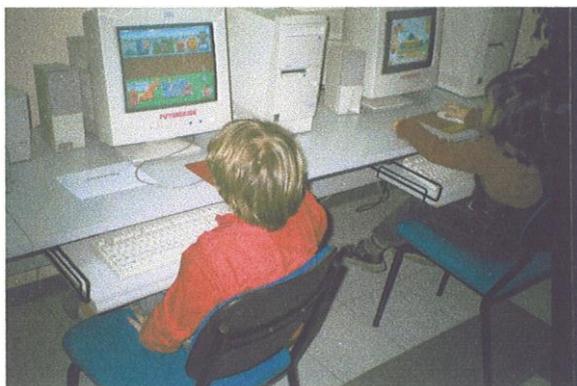
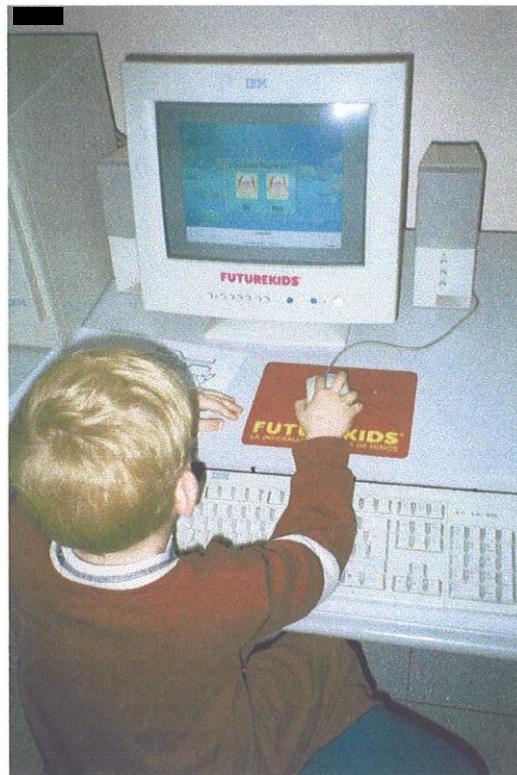
Correo electrónico-

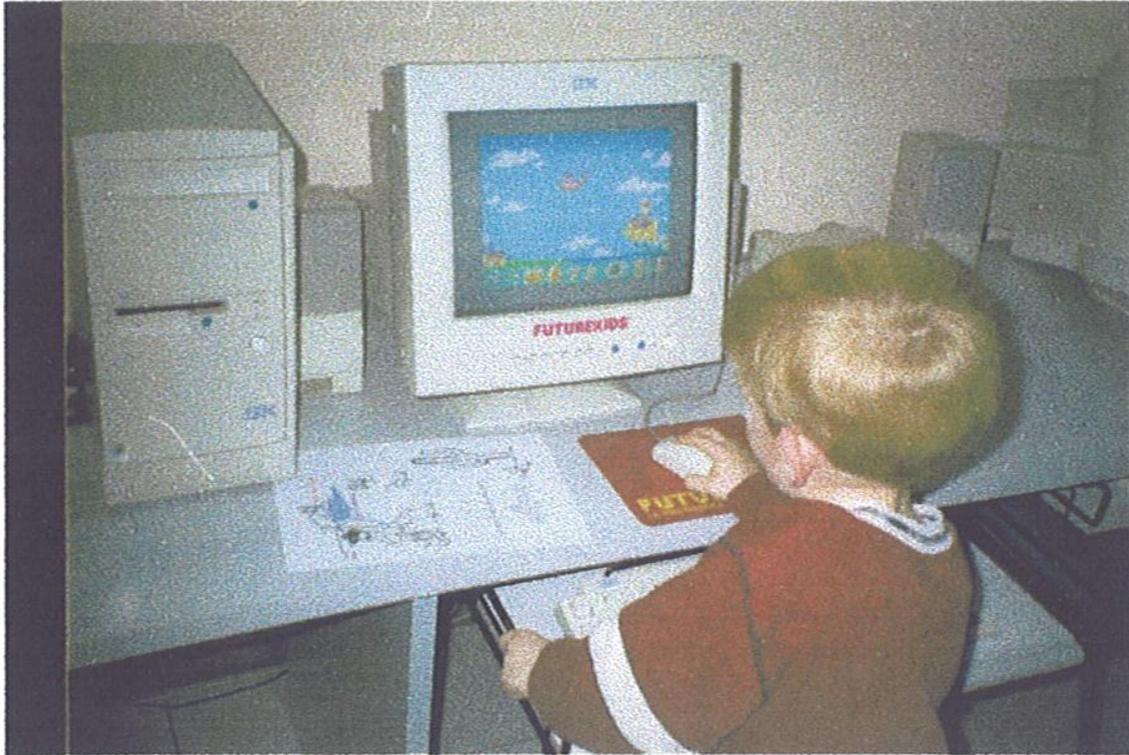
- o Enviar dibujos
- o Enviar fotos

*Valoración del uso del ordenador en el aula de infantil:

- Les permite a los niños/as de Educ. Infantil la iniciación en el uso de un conjunto de recursos como es la tecnología, que posteriormente se verá ampliado en las siguientes etapas del Sistema Educativo.
- Se consigue en el aula un ambiente de aprendizaje ameno en el que los niños se sienten muy a gusto disfrutando con lo que hacen.
- Es fácil de utilizar.
- Proporciona un ambiente rico en estímulos.
- Todos pueden aprender y sin temor a equivocarse.
- Capta y mantiene la atención del alumno.
- Permite unas posibilidades en presentación textos y sonidos.
- Fomenta el trabajo en equipo, o por parejas (Aprendizaje Reciproco)

- El uso de este medio supone cambios en el rol de aquellos que nos dedicamos a la Educación Infantil, pues estamos ante nuevas prácticas en la clase y somos nosotros/as los que desarrollamos la innovación informática, siempre con la idea de mejorar la calidad de la enseñanza.





Los profesionales de la Educación Infantil debemos estar a la altura de los tiempos que nos ha tocado vivir, y necesitamos dominar conocimientos y habilidades sobre nuevas tecnologías que hoy son importantes, pero en un futuro serán imprescindibles para nuestros alumnos. Por ello debemos educar a los niños y niñas de hoy con los medios de hoy, ya que las nuevas tecnologías nos ofrecen múltiples posibilidades de aplicación en el aula.

"LA AVENTURA DEL RATON TOM".

Érase una vez un ratón que se llamaba TOM y que vivía en el jardín que había junto a nuestra clase, un buen día decidió entrar por un pequeño agujero de la puerta para quedarse con nosotros, porque no tenía amigos y estaba solo y era UNO. Dando vueltas por el aula se encontró con una caja y el ratón le dijo:

TOM- Hola, yo soy el ratón Tom y he venido a esta clase para jugar con los niños, y tú ¿Quién eres?

Le preguntó Tom a la caja, y ésta le respondió:

CAJA MAGICA- Yo soy una caja mágica y me llamo Pantalla, pero me encuentro muy sola y necesito un amigo para poder jugar.

Rápidamente y antes de que terminara de hablar la pantalla, Tom e! ratón ya se ofrecía como amigo y uniendo sus cables comenzaron su amistad.

Antes el ratón Tom era uno y estaba solo y antes también la pantalla era una y también estaba sola pero ya juntos formaron una pareja y ya eran DOS.

Un día en la clase a un niño se le cayeron al suelo unos folios en blanco y casi como por arte de magia desaparecieron rápidamente, los buscaron por la clase y cuál fue la sorpresa que se llevaron, porque los encontraron en el rincón de la informática, justo allí se encontraba un nuevo personaje que se tragaba todos los folios en blanco que encontraba.

Entonces Tom se le quedo mirando muy fijamente y le dijo:

TOM- Hola, yo soy el ratón Tom y ésta es mi amiga la caja mágica que se llama Pantalla, y tú ¿Quién eres?

IMPRESORA- Yo me llamo Impresora, respondió justo cuando estaba terminando de tragarse el ultimo folio que había encontrado, y estoy muy sola, no tengo amigos les dijo.

Entonces el ratón Tom rápidamente le respondió:

TOM- Claro que tienes amigos, acabas de encontrarlos somos nosotros, la pantalla y el ratón.

Así que la Impresora se puso muy contenta unieron sus cables y ya no estaba sola y era una y la pantalla ya no estaba sola y tampoco era una y el ratón tampoco estaba solo y era uno, sino que formaron un grupo y ya eran TRES.

Pues bien, los días transcurrían en el rincón de la informática, allí lo pasaban genial los tres amigos el ratón Tom, la Pantalla y la Impresora, tenían un juego muy divertido: Primero empezaba el ratón Tom que tenía por norma hacer un ruido algo así como un Clic, Clic, en segundo lugar entraba en acción la pantalla, como por arte de magia aparecían unas ventanitas, seguro que os preguntareis para que sirven, pues si se hace Clic Clic dentro de ellas podemos crear, guardar, pegar, cortar, borrar, tirar a una papelera y si lo que nos gusta lo queremos sacar de la pantalla entonces entra en juego la impresora y le pedimos que nos devuelva todos los folios que se ha tragado.

Los niños de la clase escuchaban todos los ruidos que provenían del rincón de la informática, estaban un poco intrigados y querían saber que estaba ocurriendo por allí, entonces le dijeron a la maestra si podían acercarse al rincón mágico y sin darle tiempo a que respondiera se fueron rápidamente hacia el rincón.

Un niño cogió al ratón Tom, otros dos niños se pusieron junto a la pantalla, tres junto a la impresora y el resto todos encima esperando poder coger alguno de los elementos del ordenador.

A su vez lanzaban preguntas como la de Carlos:

CARLOS- que decía ¿y esto que es?,

o como decía Alex

ALEX -Es mágico, tiene juegos muy divertidos, y yo juego con mi mamá

o como decía Mayte

MAYTE -Ah, pues mi padre tiene uno como este

o como no paraba de decir Ana

ANA- Es chupy dejarme tocarlo yo quiero jugar con el, en casa a veces mi hermano Fernando me deja que lo toque pero siempre cuando el esta en casa

Ya todo esto JUAN empujando a sus compañeros y sin parar de decir

JUAN- ¿Cuándo me toca a mí? ¿Cuándo me toca?

Entre todo aquel barullo que se había montado en el rincón de la informática, otro personaje intentaba abrirse paso a la voz de "probando" "probando, probando" se trataba de Don Micro que estirándose al máximo intentaba acercarse a la mesa, y cuando por fin lo consigue les dice:

D. MICRO- yo también quiero jugar con vosotros, estoy solo y no tengo amigos

Rápidamente y como en otras ocasiones parecidas, no se lo pensó ni un momento y Tom el ratón le dijo:

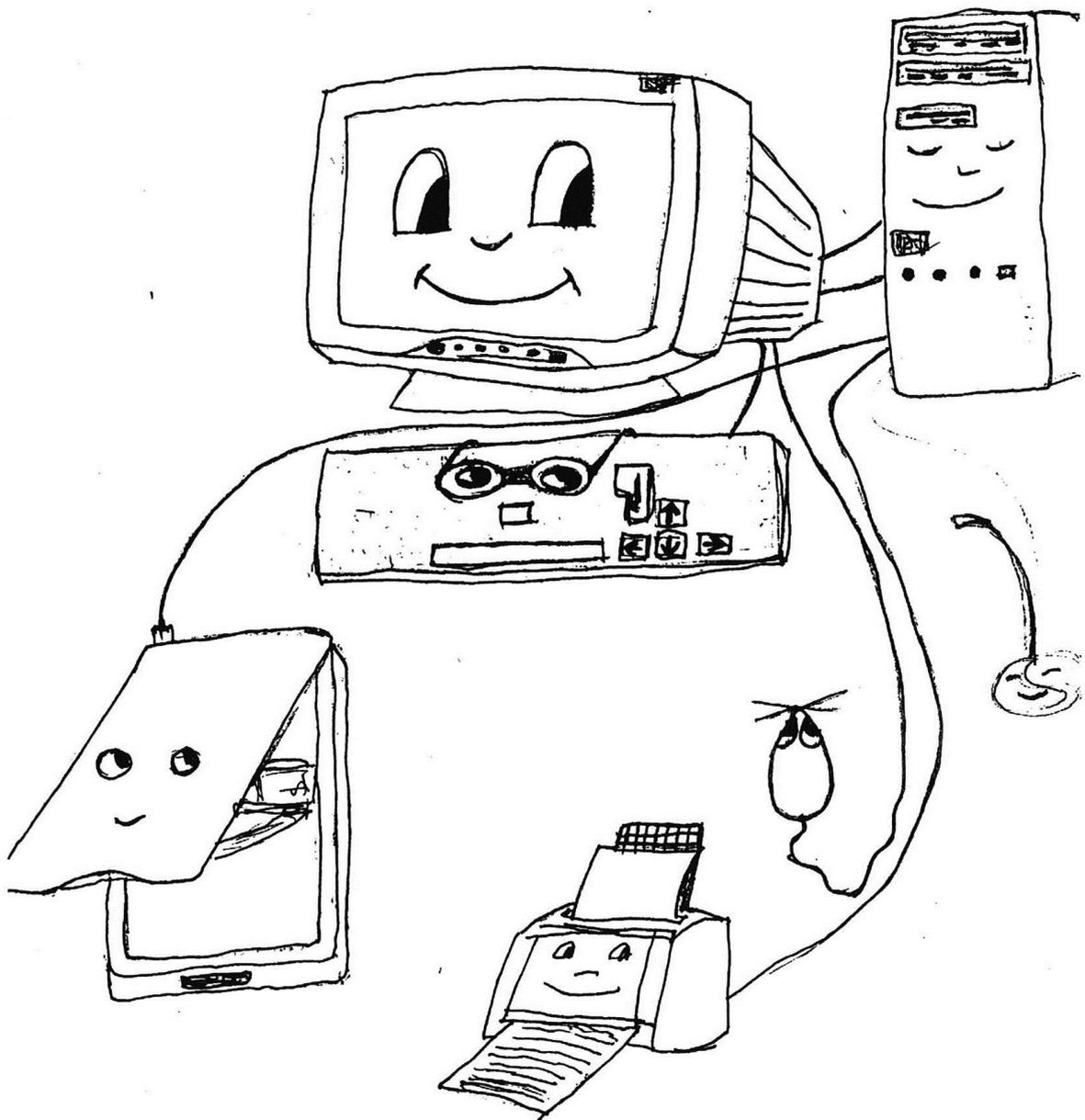
TOM- Hola yo soy el ratón Tom, y te vaya presentar a mis amigos, ésta es la pantalla, que es una caja mágica, y esta es la impresora que se traga todos los folios, y mis amigos también serán los tuyos, y paso seguido unieron los cables y se hicieron amigos, así Tom ya no era UNO solo, ni con la pantalla eran DOS, ni con la impresora eran TRES porque con el micro ya eran CUATRO así de este modo formaron un equipo, y con éste equipo podemos aprender jugando en el maravilloso mundo de la informática.

Ah, por cierto este cuento no termina como todos "y colorín colorado el cuento del rincón de la informática no se ha terminado" allí os espero para jugar y aprender a todos los niñas y niñas de la clase.

MAMEN

Esta sería una de las fichas que mostrarían a los niños en el aula a la vez que se les cuenta la aventura del ratón Ton.

“LA INFORMATICA ES COSA DE NIÑOS”



5.2 MANEJO BÁSICO DEL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS

Con Windows es muy fácil trabajar, ya que con él nos conectamos y listo, una de las ventajas es que se nos muestra la información a través de ventanas.

A nuestros alumnos le iremos explicando cada uno de los elementos básicos, los principales iconos que aparecen en el escritorio, que significan y para que se utilizan.

También describiremos el menú inicio y la barra de tareas.

WINDOWS:

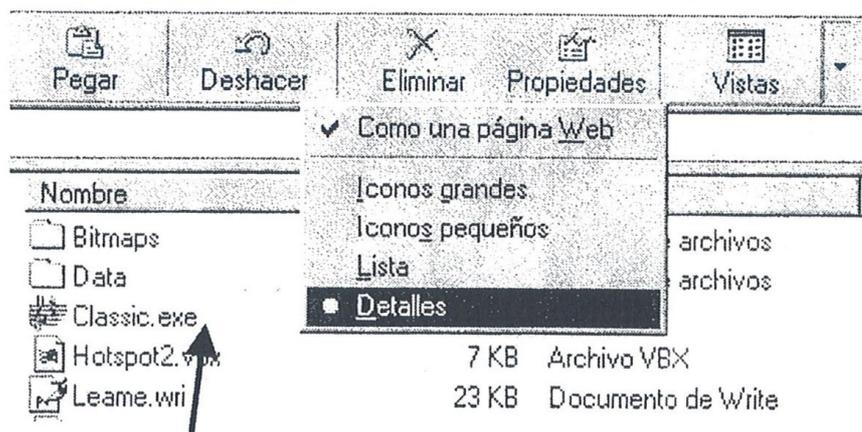
ACCESOS DIRECTOS

Para adaptar Windows a nuestros alumnos, situaremos en el escritorio tantos iconos como programas vayan a utilizar. Para ello tendremos que crear un Acceso Directo.

Para crear un Acceso Directo, seguiremos los siguientes pasos:

1.-Localizar el archivo que pone en marcha el programa que vamos a utilizar.

Para saber la extensión configuramos nuestro Explorador de Windows ,haciendo un clic sobre Vistas y activaremos Detalles, según se muestra en el gráfico siguiente:



Esta acción nos permite ver la extensión de los archivos.

Normalmente buscaremos un archivo que sea:

- Archivo de proceso por lotes (sobre todo en programas antiguos)

Este tipo de archivos lleva la extensión .bat

- Archivo ejecutable.

Este tipo de archivos lleva la extensión .exe

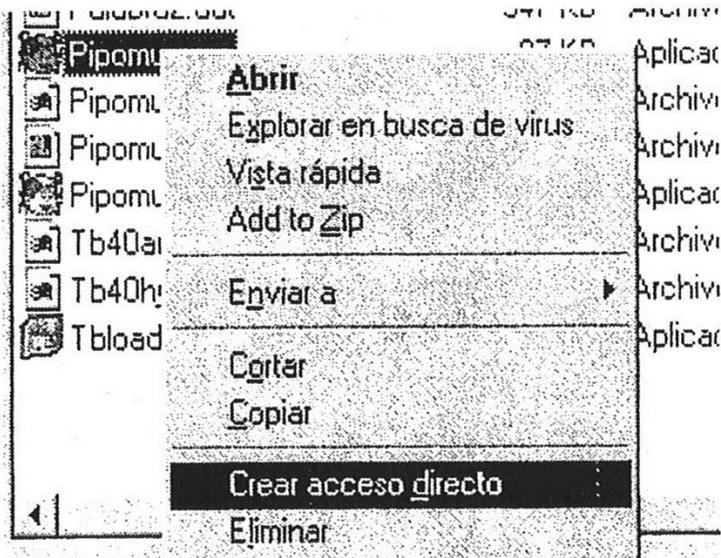
Una vez localizado el archivo, haremos un clic sobre él para seleccionarlo y a continuación pulsamos el botón derecho del ratón.

Se abre un menú donde aparece la opción Crear acceso directo.

Al hacer clic sobre ella se crea una copia que se distingue por tener una flechita en su parte inferior izquierda.

Para colocarlo en el escritorio, hacemos clic sobre él y sin soltar el botón del ratón lo desplazamos hasta el escritorio.

Ya está creado.



Equipo y programas

Partimos de 486 y Windows 95

- > Permite multimedia
- > Funcionan la mayoría de aplicaciones educativas
- > Es fácil de conseguir y económico
- > Integra herramientas básicas de gran valor:
 - Procesador de texto :WordPad
 - Herramienta de dibujo:Paint
 - Reproductor multimedia
 - Grabador de sonidos

Procesador de textos: WORDPAD

- > Rompe la barrera entre imagen, sonido y texto.
- > El tamaño variable de letra
- > Permite trabajos con buenos acabados en fases de poca motricidad
- > Permite incrustar iconos
- > Permite crear textos colectivos
- > Herramienta de creación de aplicaciones para el profesor

(Inicio-Programas-Accesorios)

Es un pequeño procesador de textos monotexto (solo acepta un documento), que cuenta con las herramientas básicas de un procesador de textos.

La pantalla de WordPad presenta las mismas características que el resto con las siguientes salvedades:

- La barra de título contiene el nombre del documento.
- La barra de desplazamiento horizontal muestra el número de página.

La inserción de texto y su tratamiento, incluye todas las actividades que se pueden realizar con iconos y ventanas, como cortar, copiar, pegar, mover, seleccionar,...

Para ello solo hay que abrir los menús correspondientes.

Menú Archivo:

Permite la gestión del archivo" su almacenamiento y su impresión con las opciones:

- Nuevo. Esta opción crea un documento nuevo y elimina el texto que se encuentre en memoria.
- Abrir. Abre un documento ya almacenado para modificarlo.
- Guardar y guardar como, para almacenar en formato .wri o en otro.
- imprimir. Permite imprimir el documento y seleccionar una impresora.
- Salir, para abandonar WordPad.

Menú Edición;

Permite las opciones de cortar, pegar, copiar, reemplazar, buscar..... Además tiene opciones especiales como:

- Pegado especial Pega la imagen del portapapeles
- Vínculos. Permite unir imagen y fichero donde está guardada. Al modificar la imagen se modifica automáticamente en el documento.

Menú Formato

- Se encuentran opciones para cambiar el aspecto de las letras, como negrita, cursiva, subrayado.
- Nos permite ampliar y reducir la fuente tipo de letra, sin cambiar el tipo.
- Se puede cambiar de tipo de letra.
- Alinear textos, ya sea por la derecha. por la izquierda, centrados o justificados.
- Opciones para el formateo del documento.

Herramienta de dibujo: PAINT

- > Permite el tratamiento de imágenes

> Permite capturar cualquier imagen que tengamos en otro programa(ImPant) para tratarla (modificar, cortar, ...) e incorporarla a nuestros documentos

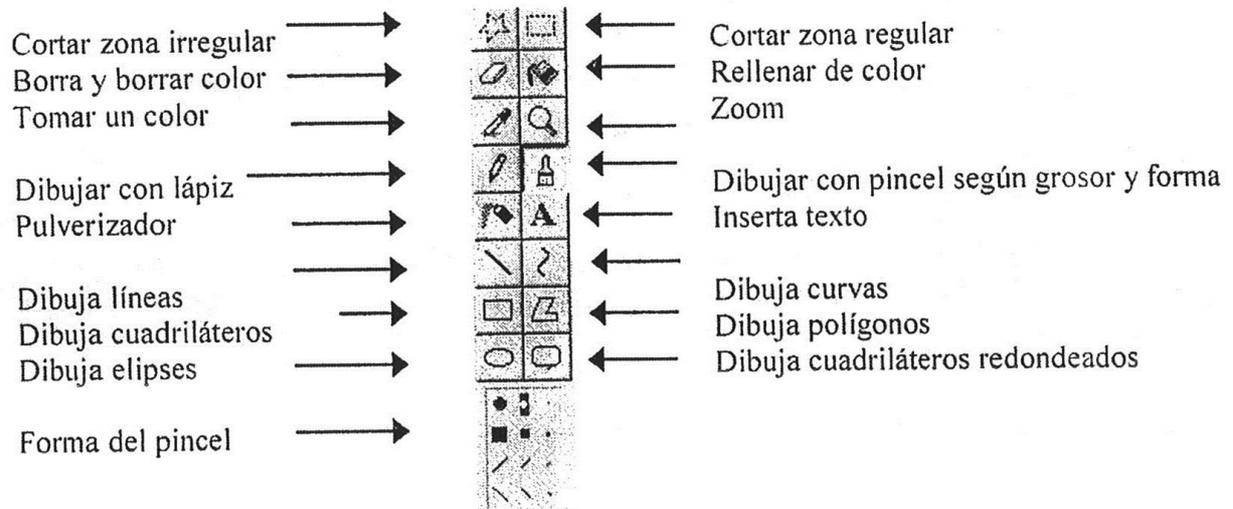
> Permite a nuestros alumnos realizar trabajos "creativos".

> Permite "retocar y modificar" una imagen.

(Inicio-Programas-Accesorios)

Es un programa que permite crear y retocar dibujos y dispone de:

- Caja de Herramientas, que contiene las utilidades más esenciales para el trabajo con dibujos, como:



. Seleccionando el borrador, al pulsar el botón derecho, borra todo lo dibujado en el color seleccionado.

- La Paleta. Debajo del área de dibujo, contiene una serie de colores y tramas, puede variar según sea la configuración de vídeo de nuestro equipo.

Para elegir una herramienta o un color, basta con hacer clic sobre ella.

La técnica de dibujo consiste en hacer clic en la herramienta, movemos al lugar donde queremos usarla. volver a hacer clic y arrastrar.

- Guardar y cargar una dibujo. Se realizan con el menú Archivo. En ambos casos

pedirá el nombre del archivo y la ruta de apertura o almacenado.

Paint. trabaja en formato *. bmp, *. pcx, *.jpg, *.gif

-Pulsando Alt+F4

- En menú Archivo, Salir

- Pulsando el botón [x]

Siempre que salemos de un programa sin almacenar, el programa nos pedirá
queremos almacenar el trabajo existente aunque esté totalmente en blanco.

Grabadora de sonidos (precisa tarjeta de sonido).

> Permite realizar pequeñas grabaciones

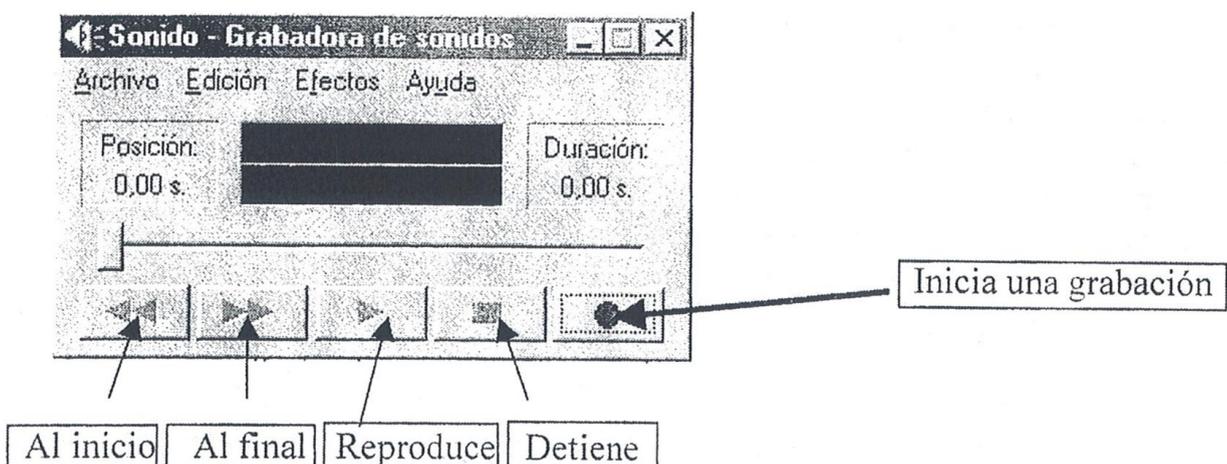
> Oír lo grabado

> Grabar para incorporarlo a nuestros textos y aplicaciones

> Permite grabar sonidos de un micrófono o directamente de otro equipo de
música.

> El sonido ocupa mucho espacio, pero se puede incluir en cualquier programa.

(Inicio-Programas-Accesorios-Entretenimiento)



Reproductor multimedia y de CO (precisa tarjeta de sonido).

> Permite ver video y animaciones.

> Permite oír música

Es el reproductor multimedia de Windows . Permite reproducir tanto imagen como sonido digital en varios formatos de vídeo como. AVI, .MOD, o de sonido como .WAV o .MID.

(Inicio-Programas-Entretenimiento)

El portapapeles

Es uno de los elementos más versátiles y potentes de Windows, ya que permite intercambiar información entre diferentes aplicaciones, por lo que su uso está relacionado con las herramientas de cortar, copiar y pegar. Para hacer estas funciones se puede utilizar también el teclado:

- CTRL + C Copia

- CTRL + X Corta

- CTRL + V Pega

Cuando copiamos o cortamos texto o dibujo, este se almacena en el Portapapeles, por lo que se puede pegar múltiples veces.

Para ver el contenido del Portapapeles, Windows cuenta con un Visor de Portafolio o Portapapeles (según versiones) en Inicio-Programas-Accesorios (Herramientas de sistema).

Herramientas de sistema

> ScanDisk: Chequea las unidades de disco y arregla algunos problemas.

> Defragmentador de Disco: Agrupa los archivos para aumentar el espacio.

(Inicio-Programas – Accesorios – Herramientas de sistema)

Instalar un programa en Windows

Para instalar un nuevo programa en Windows, podemos seguir dos vías diferentes:

a.- Instalación automática: Normalmente todos los programas incluyen un archivo que realiza toda la labor de instalación de forma automática. Este archivo es fácil identificarlo por:

- Es un archivo ejecutable, con extensión `****.exe`
- Su nombre será similar a `:setup*.exe`, `install.exe` o `instalar.exe`
- Si el programa tiene varios discos, se encontrará en el primero de ellos.

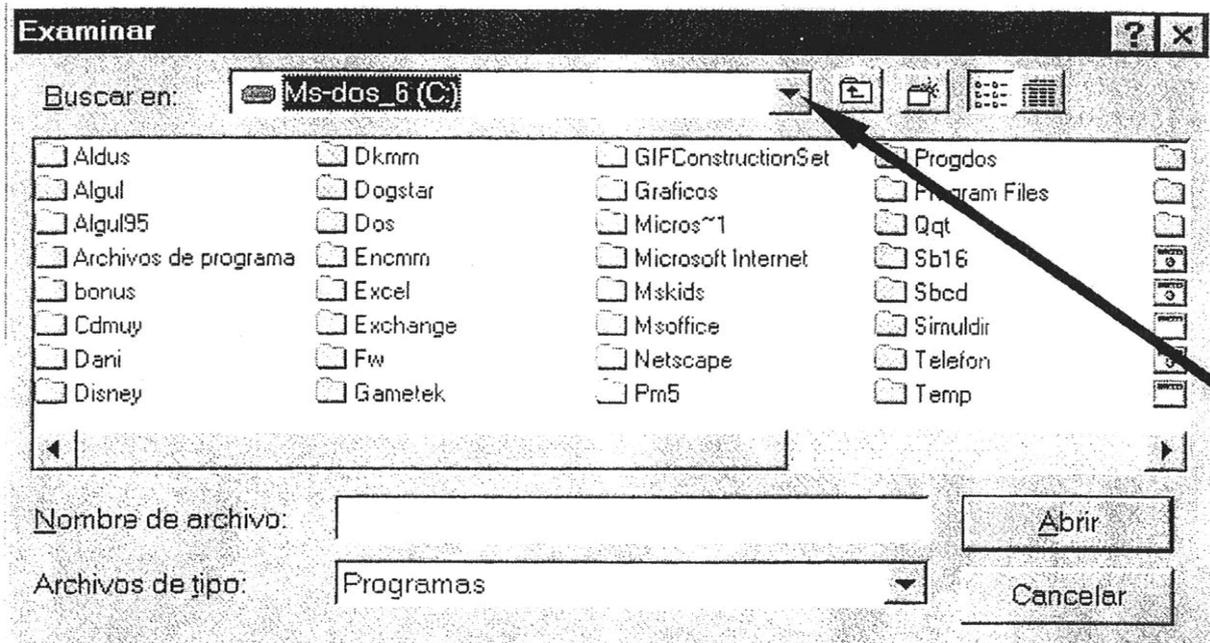
Para iniciar la instalación y después de haber introducido el disco en la unidad A: o el CDROM en la unidad D: o E: según los casos,

1. Abrimos el menú Inicio y seleccionamos Ejecutar. Se abre un cuadro.
2. Escribimos el nombre del archivo de instalación y pulsamos Aceptar.

Esto iniciará la instalación del programa y a partir de aquí el programa de instalación nos irá dando órdenes de los datos que necesita o de cuando necesita que cambiemos de disco. Finalizado el proceso aparecerá en el Administrador de Programas un nuevo grupo con los iconos correspondientes al programa instalado.

b.- Instalación guiada. En caso de que no conozcamos el nombre del archivo a ejecutar:

1. Abrimos el menú Inicio y seleccionamos Ejecutar. Se abre un cuadro.
2. Seleccionamos Examinar. Se abre el siguiente cuadro:



3. Pulsamos sobre el botón que indica la flecha para que nos muestre las unidades de disco y CDROM.
4. Seleccionamos la deseada y buscamos el archivo de instalación.
5. Pulsamos Abrir lo que nos devuelve al cuadro anterior con el archivo seleccionado y pulsamos Ejecutar, con lo que comienza la instalación como se describió en el apartado anterior.

ADAPTACIONES CON WINDOWS

Permite adaptar el ordenador al usuario:

- * Pulsación de teclas simultaneas como secuencias (CTRL+C)
- * Ignorar teclas repetidas o controlar velocidad (evita eeesttttoooo)
- * Manejo del ratón con teclas de flechas
- * Modificar la velocidad del ratón.
- * Modificar la velocidad del doble clic.

En caso de no tener instaladas las Opciones de Accesibilidad (muy recomendables en Educación Infantil), procederemos del siguiente modo:

1. Preparar el disco de instalación de Windows.
2. Ir a Inicio-Configuración -Panel de Control
3. Seleccionar Agregar o quitar programas.
4. Seleccionar Instalación de Windows.
5. En componentes seleccionar Accesibilidad
6. Pulsar Aceptar y seguir las instrucciones.

5.3 INTERNET EN LA PRÁCTICA EDUCATIVA INFANTIL

La posibilidad de contar en un aula con conexión a Internet, abre ante nosotros todo un campo en el que la personalización de las actividades, permite trabajar con todos los medios de comunicación. Para Castells M. el reto de la Educación en la era de Internet es "Aprender a Aprender".

Internet alberga miles de registros y páginas dedicadas al diferentes temas. Algunas de ellas ofrecen cosas muy interesantes que puede utilizar el profesorado:

www.xtec.esabernat Aprovechamiento didáctico de los juegos de ordenador, posibilidades que ofrecen los vídeo- juegos, desde la motivación que ofrecen hasta la adquisición de hábitos, la toma de decisiones y la resolución de problemas, sin olvidar el apartado de valores.

<http://www.quadernsdigitals.net/html/publicado-50.html>. Artículo de revista electrónica. Quaderns Digital que analizadoce aspectos controvertidos relacionados con los vídeo- juegos: Aprendizaje, autoestima, adicción, cambios

fisiológicos, entrenamiento, efectos negativos, espacial (habilidad) resolución de problemas, sexo, sociabilidad, terapia y violencia.

<http://www.geocities.com/hotsprings/6416/>. Podemos encontrar un conjunto de artículos publicados sobre los vídeo- juegos, las Nuevas Tecnologías, e Internet y sus posibles efectos positivos o negativos en los niños/as.

5.3.1 Páginas WEB de Infantil

En líneas anteriores comentaba que Internet es una herramienta que nos permite tener acceso a una enorme red de informaciones y la comunicación con cada uno de los puntos de la misma.

Cada día se produce la ampliación de las páginas WEB que podemos visitar en las que los protagonistas son los niños. En estos puntos cualquier niño/a puede intercambiar informaciones con otros de cualquier lugar, puede dejar sus dibujos, mensajes, puede iniciar un cuento o historia que lo continuará otro niño/a que se encuentra miles de kilómetros, puede colorear imágenes que otros han creado, etc.

Desde Internet pueden visitar lugares que la distancia a veces les impide o preparar una visita previamente para saber qué se va a encontrar por ejemplo en el caso de un parque de atracciones, de un museo como puede ser el Prado, o de un zoo.

Algunas de las direcciones para lo que Internet puede ofrecer a los niños/as de Educación Infantil:

www.mundolatino.org/rinconcito

www.anaya.es/ultimedia.es/ciberchavales

www.ika.com/cuentos

www.bme.es/peques

www.cyberjuegos.com

www.lego.com

www.diney.com

www.zoomadrid.com/index.html

Estas son a modo de ejemplo, algunas de las múltiples direcciones que ofrecen posibilidades interesantes a los más pequeños.

5.3.2 Algunos buscadores

ALGUNOS BUSCADORES

NOMBRE	DIRECCIÓN
Google	www.google.com
AllTheWeb	www.alltheweb.com
Altavista	www.altavista.com
Biwe	www.biwe.es
Excite	www.excite.es
Hotbot	www.hotbot.es
Infoseek	www.infoseek.go.com
Lycos	www.es.lycos.de
Sawy Search	www.sawy.es
Telépolis	www.telepolis.com
Buscopio	www.buscopio.com

ALLTHEWEB

Fast Search & Transfer Inc. han creado uno de los buscadores más ambiciosos respecto a su base de datos de documentos Web, superando en la actualidad los 200 millones. Nos permite escoger entre tres diferentes formas de criterio entre los términos de la consulta: alguna, todas o frase. Tiene características semejantes a AltaVista pero quizás con una base de datos aún más amplia. Sólo esta disponible en inglés. Podemos visitarlo desde www.alltheweb.com

ALTAVISTA

Es uno de los más potentes, destaca por su rapidez de respuesta en devolver los resultados de la búsqueda. Contiene una gran base de datos de documentos Web pero ello nos exige que acotemos bien nuestras búsquedas. Tiene la opción de búsqueda avanzada y siempre nos permite elegir el idioma. Posee muchas facilidades para ajustar la búsqueda en la opción de búsqueda avanzada. Podemos ver la ayuda de AltaVista en castellano.

BIWE

Es un buscador de ámbito español que nos permite realizar consultas sobre documentos Web, productos comerciales o noticias y posee un índice temático con otras utilidades.

Podemos visitarlo desde <http://www.biwe.es/>

EXCITE

Desde su ventana principal se puede acceder a sus múltiples servicios: consulta sencilla y avanzada, noticias, información meteorológica indicando sólo el código postal y un pequeño directorio. Es bastante flexible en la presentación los resultados. Sólo esta disponible en inglés.

Podemos visitarlo desde <http://www.excite.com/>

GOOGLE

Unos estudiantes de la Universidad de Stanford han creado este buscador que se diferencia de los otros al ordenar los resultados de nuestras consultas en base al número de enlaces que apuntan a estos documentos. La ordenación por la "popularidad" genera muy buenos resultados si no tenemos un criterio muy personal. Muy recomendable. Sólo esta disponible en inglés. Podemos visitarlo desde <http://www.google.com>

HOTBOT

Wired Digital Inc. desarrolló este buscador con un potente sistema de consulta, múltiples servicios y un índice temático. Sus consultas podemos hacerlas eligiendo si usaremos todas los términos, frases o búsqueda con operadores booleanos, en que rango de fechas e idioma lo queremos y el formato deseado (imagen, MP3, vídeo, Javascript). Solo está disponible en inglés. Podemos visitarlo desde <http://www.hotbot.com/>

LYCOS

Se realizo en la Universidad Camegie Mellón, destaca por la gran cantidad de direcciones y referencias que devuelve. Además de realizar consultas sencillas y avanzadas nos permite buscar desde categorías temáticas. En las consultas podemos buscar elegir diferentes formatos: imágenes, sonidos o Web. También podemos acotar la búsqueda a los diferentes campos de los documentos, idiomas y a la base de datos nacional o universal. Podemos ver la ayuda de Lycos en castellano. Podemos visitarlo en www.es.lycos.de

TELEPOLIS

Permite búsquedas a través de consultas o navegando por su clasificación temática de webs. Es destacable su buscador de noticias que nos permite realizar búsquedas sobre las últimas noticias publicadas por los principales periódicos electrónicos españoles. Podemos visitarlo desde www.telepolis.com

5.4 CORREO ELECTRÓNICO

El correo electrónico o e-mail, es el sistema de intercambio de mensajes entre usuarios conectados a internet, pues bien en Educación Infantil podremos aprovechar sus posibilidades para mantener correspondencia con centros educativos de todo el mundo.

5.4.1 Envíos de dibujos y fotos a otros centros escolares

Los alumnos de educación infantil preparan sus dibujos en clase y se eligen tres de ellos al azar para ser escaneados en el rincón de la informática y con posterioridad se envían a otro centro con el que mantenemos continua comunicación.

Por otra parte también haremos una foto del grupo escolar y realizando el mismo procedimiento que con los dibujos los enviaremos, gracias al correo electrónico a los centros con los que nos comunicamos.

CAPITULO 6 .

VALORACIÓN / EVALUACIÓN DEL USO DE LA INFORMÁTICA EN EN AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

CAPITULO 6. VALORACIÓN / EVALUACIÓN DEL USO DE LA INFORMÁTICA EN EN AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL



La valoración que podemos hacer del uso del ordenador en el aula de infantil solo puede ser altamente positiva si con ello conseguimos aquellos objetivos que nos proponemos cuando apostamos por una enseñanza asistida por ordenador, y con la que pretendemos que nuestros alumnos tomen contacto con este medio, que cada niño/a tenga personalizado su ritmo de aprendizaje, que además pueda descubrir y deducir sus propias conclusiones, que los alumnos puedan desarrollar la atención y la memoria, así como la coordinación visomotriz, y tener también como objetivos el facilitar la retroalimentación en el aprendizaje.

Se ha podido comprobar que sus ventajas vienen asociadas a que se trata de un medio interactivo, que es motivador de aprendizajes, facilita la información, otro dato importante es que tiene carácter lúdico y esto es fundamental principalmente en

Educación Infantil ya que el juego es clave y con el ordenador aprenden jugando, así como destacar el lenguaje simbólico.

Otra ventaja de su utilización es que podemos acceder a gran variedad de software en el mercado dependiendo de la edad de nuestros alumnos. Los cuales tendrán su espacio delimitado en el aula, llamado EL Rincón de la informática, rincón del ordenador, o el rincón mágico como le llaman algunos.

Si seguimos unos pasos ordenadamente podremos enseñar su funcionamiento y sus posibilidades, partiendo de una instalación adecuada, supervisando para que se realice una adecuada y correcta utilización.

La organización en pequeños grupos de tres alumnos da mejor resultado, ya que se ayudan entre compañeros y aprenden a guardar su turno.

Se puede utilizar el ordenador como instrumento de pintura y dibujo que es lo más les gusta realizar a estas edades, utilizarán la impresora, la grabadora, la reproductora de sonidos, el escaner.

Son múltiples las ventajas como se puede ver, pero también es cierto que hay algunas dificultades que podemos encontrar, como el no poder solucionar algunos problemas técnicos que se nos presentan en su utilización, la necesidad de formación por parte del profesorado, la inversión en equipos y en software que como podemos comprobar se quedan desfasados rápidamente.

En cuanto a la evaluación es posible decir que los padres tienen una valoración muy positiva con respecto a la introducción del ordenador en el aula, también por parte de los otros profesores se produce cierta curiosidad por esta utilización.

Además se aprecia un progreso en las actividades programadas, y una gran demanda por parte de los alumnos para estar en el rincón del ordenador.

La evaluación como bien sabemos es un proceso compartido entre todos los implicados en el proceso de enseñanza- aprendizaje, y nos dice la validez de las actuaciones emprendidas con este medio, y nos lleva a comprender en que medida han servido para alcanzar los objetivos que al comienzo de este párrafo mencionaba. Y podremos comprobar en que grado se ha desarrollado las capacidades de nuestros alumnos/as.

CAPITULO 7.
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

CAPITULO 7. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

7.1 INTRODUCCION

Este estudio se inscribe dentro de la línea de investigación didáctico-curricular sobre los medios en la educación, en un contexto en el que este tipo de acciones deben constituir un objetivo prioritario. Abordar los aspectos didácticos ligados a la integración de las TIC en la educación infantil, y el uso que los profesores hacen de las mismas.

Autores como Cabero(1991), Thompson y otros (1992), Gallego Arrufat(1996), Castaño(1994), Martínez(1994), nos hablan de la necesidad de que las investigaciones se planteen objetivos y contenidos referidos al componente didáctico ya que disponemos de conocimientos sobre el lenguaje y las posibilidades de los medios pero siguen faltando otros sobre aspectos como la práctica docente por ejemplo, como utilizar los medios, como integrarlos en el curriculum o como diseñarlos.

Para abordar este tipo de cuestiones y formular las propuestas de mejora es necesario conocer como utilizan los profesores de Educación Infantil los medios y que elementos pueden potenciar una buena integración de los mismos en los Centros educativos.

OBJETIVO GENERAL

El objetivo que se persigue con esta investigación es la descripción y recuento de los profesores que utilizan la informática en las aulas de Educación Infantil de los centros de Granada y provincia que dependen de la Delegación Provincial de Educación.

7.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. Donde desarrollan su tarea docente geográficamente
2. Son en su mayoría hombres o mujeres o por el contrario están igualados
3. Etapa cronológica de la vida de los docentes
4. Situación familiar que tienen
5. Titulaciones académicas que poseen
6. Situación profesional actual
7. Experiencia docente acumulada
8. Que puestos de gestión ocupan o han ocupado, ya sea en el Centro actual o donde hayan estado ejerciendo anteriormente
9. Como están los equipamientos informáticos en el aula de Infantil
10. Como perciben la preparación informática que poseen para hacer uso de la informática en el aula de Infantil
11. Como consideran su preparación didáctica
12. Han trabajado o participado en grupo, en el campo de los medios informáticos
13. Diseñan programas los profesores para sus propios alumnos
14. Que programas utilizan que se encuentran a su alcance para la práctica de la informática en Infantil
15. Utilizan solo el ordenador o además hacen uso de otros recursos como puede ser libro de texto

16. Con qué estímulos motivan a los alumnos
17. Como organizan el tiempo de clase para trabajar en el Rincón del Ordenador
18. Que métodos de Evaluación utilizan con sus alumnos de Infantil

7.3 MUESTRA

La muestra que se pretendió tomar está constituida por los profesores de Centros de Educación

Infantil que utilizan las Nuevas Tecnologías en el aula, en todos los centros públicos, privados y centros concertados de Granada y provincia.

La Delegación provincial de Educación aportó el listado de dichos centros con un total de 452.

Para distribuir los cuestionarios he utilizado diversos métodos:

El cuestionario presenta 53 ítems (por error de transcripción la pregunta 46 no aparece).

Para los centros de Granada capital los repartía personalmente y hablaba con los docentes del Preescolar de tres, cuatro y cinco años, les dejaba un cuestionario a cada uno y una carta de presentación. En los centros públicos no pusieron ningún tipo de objeción para responderlos en cambio en los centros privados y privados concertados era incluso necesario en ocasiones entrevistarse con los Directores/as, seguidamente con los coordinadores de infantil y ya estos últimos entregarían los cuestionarios a los profesores.

Otra forma de repartir el cuestionario fue por correo normalizado a toda la provincia, y en el sobre además de los cuestionarios y la carta de presentación les enviaba un sobre franqueado en el que debían devolver los cuestionarios contestados.

No envié a los 14 centros infantiles públicos de Granada y provincia que se encuadran dentro del primer ciclo de la Educación Infantil, porque no disponen en ninguno de ellos de medios informáticos y en su mayoría el personal laboral que trabajan en los mismos no suelen tener formación en esta materia.

Tampoco se han pasado los cuestionarios a los C.P.R. que aparecen en el listado que me ha facilitado la Delegación de Educación.

Los cuestionarios han sido respondidos por docentes de educación infantil de centros de Línea 1 en su mayoría así como de Línea 2 y muy pocos en los que existe Línea 3.

Tienen Línea 1 y Línea 2 principalmente los centros públicos y Línea 3 los centros privados o bien privados-concertados.

He recopilado cuestionarios de todas las zonas educativas demarcadas en la provincia ya sea zona norte, la costa, montes orientales y cinturón de la capital.

En el barrido de centros en la capital pude comprobar en los centros públicos que las aulas tenían un ordenador por clase o compartían uno en el ciclo, en otros centros no tenían ninguno. En cambio en los centros privados y privados – concertados tenían hasta tres ordenadores por clase.

En cuanto al profesorado en los centros públicos pocos tenían preparación en informática y con escaso interés por la materia.

De todos los cuestionarios enviados fueron recopilados 136 de un total de 103 centros.

CENTROS EDUCATIVOS DE GRANADA Y PROVINCIA

LOCALIDAD	NOMBRE	DOMICILIO	enseñanzas	S_DENO
Alamedilla	San Antonio	Avda. Constitución, 36	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Albolote	Ave María	C/ Jacobo Camarero, 3	INF-PRI-SEC-EE	C.D.P.
Albolote	Galopín	C/ Fray Bartolomé de las Casas, 4	INF	C.E.I.
Albolote	Tíñar	C/ Tíñar, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Albolote	Albolote	C/ Dr. Burgos Canal, s/n	INF	E.I.
Albolote	Abadía	C/ Abadía, 36	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Albolote	Francisco Lucilo de	C/ Doctor Burgos Canals, 8	INF	E.E.I.
Albondón	Infanta Cristina	C/ Sagasta, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Albuñol	Natalio Rivas	Ctra. s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Albuñol	La Alpujarra	C/ Pijiros, s/n	INF	E.I.
Albuñuelas	Albuñuelas	C/ Carretera, 74	INF	E.I.
Albuñuelas	Ramón y Cajal	C/ Carretera, 16	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Alcudía de Guadix	San Gregorio	C/ Rambla las Eras, s/n	INF-PRI-SEC	C.E.I.P.
Alfacar	Marín Ocete	Urb. Las Encinas, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Alfacar	Alfaguarilla	C/ Álamos, 21	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Algarinejo	Andrés Manjón	C/ Mesón, 4	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Alhama de Granada	Alhama	C/ Federico García Lorea, s/n	INF	E.I.
Alhama de Granada	Conde de Tendillas	C/ Conde de Tendilla	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Alhama de Granada	Cervantes	C/ Cuba, 37	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Alhendín	Sagrado Corazón de Jesús	C/ Ángel Ganivet, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Alhendín	Panda	Camino de los Tramposos, s/n. Urb. Los	INF	C.D.P.
Almontaras	Campo del Rey	Almontaras	INF-PRI	C.P.R.
Almuñécar	Río Verde	Avda. Juan Carlos I, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Almuñécar	La Santa Cruz	Ctra. Suspiro del Moro, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Almuñécar	La Noria	Avda. Amelia Sánchez de Alcázar, 8	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Almuñécar	La Carrera	C/ Carrera de la Concepción, 1	INF	E.I.
Almuñécar	Los Marinos	C/ Barriada de los Marinos, s/n	INF	E.I.
Almuñécar	La Herradura	Avda. De Andrés Segovia, 10	INF	E.I.
Almuñécar	San Miguel	C/ Federico García Lorea, 1	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Almuñécar	Virgen de la Antigua	C/ Cariñena, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Almuñécar	Arcos de Torrecuevas	Ctra. del Suspiro, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Almuñécar	Reina Sofía	C/ Camino Real de Motril, 3	INF	E.I.
Alomartes	Ntra.Sra. De los Dolores	Ctra. de Illora, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Alquife	Alquife	Avda. Hubert Meersmans, s/n	INF-PRI-EE	C.P.R.
Ambroz	Ntra.Sra. De los Remedios	C/ Virgen de los Remedios, 5	INF-PRI	C.E.I.P.
Arenas del Rey	Los Ríos	C/ San Sebastián, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.P.R.
Armillá	El Cole	C/ Barón Pierre de Coubertain, s/n	INF	E.I.
Armillá	Profesor Tierno Galván	C/ Zuloaga, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Armillá	San Miguel	C/ San Sebastián, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Armillá	Nazaries	C/ Alhamar, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.

Armillá	Julio Rodríguez	C/ San Miguel, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Atarfe	Clara Campoamor	Avda. de Andalucía, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Atarfe	La Cometa	C/ Antonio Machado, s/n	INF	E.I.
Atarfe	Colegio Bilingüe C.U.M.E	Urbaniz. Medina Elvira. Cmno. de	INF-PRI-SEC-BAC	C.D.P.
Atarfe	Atalaya	Avda. de la Libertad, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Atarfe	Medina Elvira	C/ Manuel de Falla, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Atarfe	Arco Iris	C/ Zacatín, s/n	INF	E.I.
Atarfe	Doctor Jiménez Rueda	Avda. Diputación, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Atarfe	Chicolines III	Avda. de la Diputación, s/n	INF	E.I.
Atarfe	Chicolines II	C/ Plan Parcial SR-2A	INF	E.I.
Atarfe	San José	C/ Gozávez, nº 19	INF	C.D.P.
Atarfe	Escuelas Profesionales de la	Ctra. Alcalá, 5	INF-PRI-SEC-BAC-EE	C.D.P.
Atarfe	Duendes	C/ Del Olivo, s/n	INF	E.I.
Barrio de la Vega	Los Llanos	Avda. de la Libertad, 11	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Baza	San Antonio (Cascamorras)	C/ Plaza de la Merced, s/n	INF	C.E.I.
Baza	Presentación de Nuestra	C/ Almendros, 34	INF-PRI-SEC-EE	C.D.P.
Baza	San José de Calasanz	C/ Blas Infante, 1	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Baza	Francisco de Velasco	C/ Francisco de Velasco, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Baza	Divino Maestro	Camino Fuente de San Juan, 60	INF-PRI-SEC-EE	C.D.P.
Baza	Arco Iris	C/ Francisco de Velasco, s/n	INF	C.D.P.
Baza	Jabalcon	Ctra. de Caniles, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Baza	Ciudad de Baza	Avda. Ingeniero Gutiérrez Segura, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Baza	Santo Ángel	C/ Barriada de la Paz, s/n	INF	E.I.
Baza	Peluche	C/ Monjas, 33	INF	C.E.I.
Beas de Granada	Virgen de la Cabeza	C/ Moraleda, s/n	INF-PRI	C.E.I.P.
Beas de Guadix	Sierra Blanca	C/ Rambla, 10	INF-PRI-SEC-EE	C.P.R.
Belicena	La Almohada	C/ Escuelas, s/n	INF-PRI	C.E.I.P.
Benalúa	Andalucía	C/ Rey, 427	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Benalúa de las Villas	San Sebastián	Paseo 48	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Benamaurel	Amancia Burgos	Parque San León, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Bérchules	Alpujarra	Grupo Escolar, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.P.R.
Cádiar	Cádiar	C/ Pedro Conde, s/n	INF	E.I.
Cádiar	Río Chico	C/ Escuelas, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Cájar	Lux Mundi	C/ Durán, s/n	INF-PRI	C.D.P.
Cájar	San Francisco	C/ Bellavista, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Calahonda	Virgen del Mar	C/ Nautilus, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Calahonda	Virgen del Mar	C/ Alvaro de Bazán, 20	INF	C.D.P.
Calicasas	Ntra. Sra. Del Rosario	C/ El Molino, 3	INF-PRI	C.E.I.P.
Campocamara	Ntra.Sra. Del Rosario	C/ Mayor, s/n	INF-PRI	C.E.I.P.
Campotéjar	Tirso de Molina	C/ Tirso de Molina, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Caniles	Juan XXIII	C/ Alcalde Felipe, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.

Dílar	Federico García Lorca	C/ Ermita, s/n	INF-PRI	C.E.I.P.
Dólar	Monte Chullo	C/ San Antón, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.P.R.
Domingo Pérez	Ntra.Sra. Del Rosario	C/ Granada, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Dúrcal	La Cruz	Avda. Nigüelas, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Dúrcal	Garbancito	ERAS, S/N	INF	E.I.
Dúrcal	Ntra.Sra. Del Carmen	C/ Eras, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
El Jau	Fuente de la Reina	C/ Redonda, s/n	INF-PRI	C.P.R.
El Margen	La Hinojora	C/ Iglesia, s/n	INF-PRI	C.P.R.
El Pozuelo	Las Ramblas	El Barrio, s/n	INF-PRI-EE	C.P.R.
El Varadero	Ave Maria-Varadero	C/ Julio Moreno, 1	INF-PRI-SEC	C.D.P.
El Varadero	Pablo Ruiz Picasso	Ctra. del Mar, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Escoznar	Parapanda	C/ San Rafael, s/n	INF-PRI-EE	C.P.R.
Escúzar	Cristo del Rescate	C/ Ermita, s/n	INF-PRI	C.E.I.P.
Esfiliana	Virgen de la Cabeza	C/ Colmenas, 13	INF-PRI	C.E.I.P.
Fátima	Francisco Ayala	Ctra. de Huéscar, s/n	INF-PRI	C.P.R.
Fonelas	Rafael Vidal	C/ Real, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Fornes	La Inmaculada	C/ Real, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.P.R.
Freila	Freila	C/ Escuelas, s/n	INF	E.I.
Freila	Negratín	Avda. de la Constitución, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.P.R.
Fuente Vaqueros	Fuente Salinas	C/ Fuente Salinas, 40	INF	C.D.P.
Fuente Vaqueros	Federico García Lorca	C/ D.Francisco Giner de los Ríos, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Fuentes de Cesna	San Jerónimo	C/ Escuelas Nuevas, s/n	INF-PRI	C.E.I.P.
Gabia la Grande	La Ermita	Paseo Ermita, 2	INF-EE	E.E.I.
Gabia la Grande	Chacolines	Urb. Aljomahima Baja	INF	C.E.I.
Galera	Cristo de la Expiración	Avda. Don Nicasio Tomás, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Gójar	El Castillo de los Gnomos	C/ Abeto, 31. Urb. Buenavista	INF	C.D.P.
Gójar	Virgen de la Paz	C/ Eras, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Gor	Alfonso X el Sabio	C/ Escuelas, 1 y 3	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Gor	CPR (Nuevo Gor)	C/ Escuelas, 1 y 3	INF-PRI-EE	C.P.R.
Gorafe	Los Algarves	Avda. de Andalucía, 9	INF-PRI	C.E.I.P.
Graena	Federico García Lorca	C/ San Lorenzo, 1	INF-PRI-EE	C.P.R.
Granada	Santa Juliana	C/ Virgen del Monte, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Virgen de las Angustias	C/ Carrera del Genil, 42	INF-PRI	C.D.P.
Granada	San Francisco Javier	Ctra. de Murcia, 70. Bda. Haza Grande	INF	C.D.P.
Granada	Andrés Segovia	Avda. Duque S. Pedro de Galatino, 10	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Juan XXIII-Chana	Camino Viejo Santa Fe, s/n	INF-PRI-SEC-BAC-EE-PGS	C.D.P.
Granada	Ave Maria-Vistillas	C/ Molinos, 63	INF-PRI-SEC	C.D.P.
Granada	Santo Domingo	C/ Vistillas, 2	INF-PRI-SEC-BAC	C.D.P.
Granada	Santa María	C. Virgen Blanca, 25	INF-PRI-SEC	C.D.P.
Granada	Reyes Católicos	Plaza Velázquez, 31	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Juan XXIII-Cartuja	C/ Periodista Luis de Vicente, 1	INF-PRI-SEC-BAC-EE	C.D.P.

Granada	San Juan Bosco	C/ Almuñecar, s/n. Bda. del Zaidín	INF-PRI-SEC-BAC-CFGM-	C.D.P.
Granada	Santa María Micaela	C/ Dr. Medina Olmos, 9	INF-PRI	C.D.P.
Granada	Compañía de María	Avda. De las Fuerzas Armadas, s/r.	INF-PRI-SEC-EE	C.D.P.
Granada	Sagrada Familia	C/ Santa Bárbara, 14	INF-PRI-SEC-BAC-EE	C.D.P.
Granada	Gómez Moreno	Cjon. de las Campanas, 7	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Regina Mundí	C/ Arabial, 63	INF-PRI-SEC-BAC-EE	C.D.P.
Granada	Nuestra Señora del Rosario	C/ Santiago, 36	INF-PRI-SEC	C.D.P.
Granada	El Carmelo	C/ Francisco Palau y Quer, 7	INF-PRI-SEC-BAC-EE	C.D.P.
Granada	Nuestra Señora de las	Plaza Padre Suárez, 4	INF-PRI-SEC-EE	C.D.P.
Granada	Divino Maestro	C/ San Gregorio Alto, 30. Albaycín	INF	C.D.P.
Granada	Pizarrín	C/ Divina Pastora, 9	INF	C.E.I.
Granada	Nazaret	C/ Obispo Hurtado, 6	INF	C.D.P.
Granada	La Presentación de Nuestra	C/ Gran Capitán, 14	INF-PRI-SEC-BAC-EE	C.D.P.
Granada	Ave María-Casa Madre	Cuesta del Chapiz, 18	INF-PRI-SEC-BAC-EE-PGS	C.D.P.
Granada	Inmaculada Niña	Camino Bajo de Huétor, 49	INF-PRI-SEC-BAC-EE	C.D.P.
GRANADA	Dulce Nombre de María	Paseo de los Basílios, 2	INF-PRI-SEC-BAC-EE	C.D.P.
Granada	Sagrado Corazón	Paseo de los Basílios, 3	INF-PRI-SEC-BAC-EE	C.D.P.
Granada	Genil	C/ San Isidro, 74	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Los Carmenes	C/ Virgen del Pilar, 1	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Luz R. Casanova	C/ Pilar García Romanillos, 3	INF-PRI-SEC-EE	C.D.P.
Granada	Amor de Dios	C/ Fray Juan Sánchez Cotán, 40	INF-PRI-SEC-CFGM-EE-	C.D.P.
Granada	San José	C/ Periodista Luis de Vicente, 15	INF-PRI-SEC-EE	C.D.P.
Granada	San Isidoro	C/ Profesor Luis Molina Gómez, 1	INF-PRI-SEC-BAC	C.D.P.
Granada	Garabatos	C/ Bruselas, 10	INF	C.E.I.
Granada	El Recreo II	C/ Albondón, s/n. Urb. Mirador de la	INF	C.D.P.
Granada	Aldeas Infantiles Sos	Ctra. de Murcia, 69	INF	C.D.P.
Granada	El Recreo	C/ Escultor Antonio Martínez Olalla, 5	INF	C.E.I.
Granada	Fuentenueva	C/ Gonzalo Gallas, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Virgen de las Nieves	C/ Trevenque, 2. Ctra. de la Sierra	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Monaita	Ctra. de Pinos Puente, s/n	INF-PRI-BAC	C.D.P.
Granada	Arrayanes	C/ Merced Alta, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	María Zambrano	C/ Casería del Cerro, 14	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Virgen del Carmen	C/ Pedro Moya, s/n	INF	E.I.
Granada	Centro de Atención	C/ Henríquez de Jorquera, 21	INF	C.D.P.
Granada	Juan XXIII-Zaidín	Camino de Sta. Juliana, s/n. Barriada del	INF-PRI-SEC-BAC-EE-PGS	C.D.P.
Granada	Nuestra Señora de la	C/ ARZOBISPO GUERRERO, 23	INF-PRI-SEC-EE	C.D.P.
Granada	Jardín de la Reina	Avda. Mediterráneo, 5	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Santa Marta	C/ Concha Espina, 20	INF-PRI	C.D.P.
Granada	Gallego Burin	Avda. Dilar. Bda. Zaidín	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Eugenia de Montijo	C/ Washington Irving	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	José Hurtado	C/ Molinos, 55	INF-PRI-EE	C.E.I.P.

Granada	Ave Maria-San Isidro	C/ Concepción Arenal, 20	INF-PRI-SEC	C.D.P.
Granada	Luna Lunera	C/ Ingeniero Santa Cruz, 19 Bajo	INF	C.D.P.
Granada	Profesor Tierno Galván	C/ Agustina de Aragón, 2	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Jesús y María-Cristo de la	Paseo de la Cartuja, 2-4	INF-PRI-SEC-EE	C.D.P.
Granada	Ave María-la Quinta	Avda. de Cervantes, 4	INF-PRI-SEC-EE	C.D.P.
Granada	Inmaculada del Triunfo	Avda. Capitán Moreno, 7	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Virgen de Gracia	C/ Músico Vicente Zarzo, s/n	INF-PRI-SEC-BAC	C.D.P.
Granada	Mami	C/ Arabial, 79. Edificio Alhambra	INF	C.D.P.
Granada	Snoopy	C/ Palencia, 17	INF	C.D.P.
Granada	Ave Maria-San Cristóbal	Ctra. de Murcia, s/n	INF-PRI-SEC-BAC-CFGM-	C.D.P.
Granada	Luna	Ronda Alfareros, 15. Casería de Montejo	INF-EE	C.C.
Granada	Generalife	C/ Margarita Xirgu, 4	INF-EE	E.E.I.
Granada	La Cartuja	C/ Henríquez de la Jorquera, nº 16	INF	C.D.P.
Granada	Sagrada Familia	C/ Cándido García Ortiz de Villajos, 6	INF	C.D.P.
Granada	Parque Nueva Granada	C/ Rigoberta Menchú, 3	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Virgen del Pilar	C/ Rodrigo de Triana, 21	INF	C.D.P.
Granada	Virgen Madre	Plaza de Don Pedro Manjón, s/n	INF	C.D.P.
Granada	Alcazaba	Camino Abencerrajes, s/n	INF	E.E.I.
Granada	Los Ángeles	Cuesta Escoriaza, 13	INF	C.D.P.
Granada	Sancho Panza	C/ Sancho Panza, s/n	INF-PRI	C.E.I.P.
Granada	Padre Manjón	Avda. de Pulianas, 42	INF-PRI-SEC-EE	C.D.P.
Granada	San José	C/ Las Tablas, 13	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Luis Rosales	C/ Rector Marín Ocete, s/n. Campus	INF-PRI	C.E.I.P.
Granada	La Asunción	C/ Martínez de la Rosa, 5	INF-PRI-SEC-EE	C.D.P.
Granada	Santa Rosalía	C/ Santa Rosalía, 2	INF	C.D.P.
Granada	Victoria Eugenia	Avda. del Sur, 7	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Platero	C/ Profesor Manuel Garzón Pareja, 32	INF	C.D.P.
Granada	Zagal	C/ Camino de Purchil, s/n	INF	C.D.P.
Granada	Parque de las Infantas	Avda. de Dílar, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	García Lorca	C/ César Vallejo, 6	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Luisa de Marillac	C/ Molino Nuevo, s/n. Poligono	INF-PRI-EE	C.D.P.
Granada	Belén	Camino Bajo de Huetor, s/n	INF-EE	C.C.
Granada	Virgen Inmaculada	Avd. Francisco Ayala, s/n	INF	E.I.
Granada	Virgen de Loreto	C/ Federico Mayo, 1	INF	E.I.
Granada	Alquería	C/ Camino de Purchil, 33	INF-PRI	C.D.P.
Granada	Almanjáyar	C/ Merced Alta, 3	INF	E.I.
Granada	Cristo de la Yedra	C/ Paseo de la Cartuja, 2	INF	E.I.
Granada	Santo Tomás de Villanueva	C/ Santo Tomás de Villanueva, 17	INF-PRI-SEC-BAC-EE	C.D.P.
Granada	Virgen de Montserrat	C/ Virgen de Montserrat, 8	INF	C.D.P.
Granada	Amanecer	C/ Veleta, 36. La Chana	INF	C.D.P.
Granada	Miguel Hernández	Casería de Montijo, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.

Granada	Centro Infantil Abierto	C/ Veleta, 18	INF	C.E.I.
Granada	Sierra Nevada	Ctra. de la Zubia, 55	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Santo Domingo	C/ Ancha de Santo Domingo, 3	INF	E.I.
Granada	El Príncipe	C/ Moral Alta, 15	INF	E.I.
Granada	Colorines	C/ Francisco de Ayala, 14	INF	C.E.I.
Granada	Andalucía	C/ Merced Alta, s/n. Polígono	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Chiquitines	C/ MIGUEL RUIZ DEL CASTILLO.	INF	C.E.I.
Granada	Gaviota	Avda. de la Argentinita, 2	INF-EE	C.D.P.
Granada	Portal de Belén	C/ Juan Pedro Mesa de León, s/n	INF	E.I.
Granada	Santa Cristina	Casería de Montijo, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.D.P.
Granada	Cerrillo de Maracena	Avda. e Maracena, 135	INF-PRI	C.D.P.
Granada	Vicente Aleixandre	C/ Beethoven, 6	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Arlequín	Ctra. de Murcia s/n	INF	C.C.
Granada	Duende	Paseo de las Palmas, 13	INF-EE	C.C.
Granada	Juan Ramón Jiménez	Ctra. de Alfacar, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Granada	Sierra Elvira	C/ Virgen Blanca, 27	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Guadahortuna	Virgen de Loreto	Avda. de Granada, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Guadix	San Miguel	C/ Mensafies, 8	INF	C.D.P.
Guadix	La Alcazaba	C/ Cañada Perales, s/n	INF	E.I.
Guadix	Santa Dorotea	C/ Cuatro Veredas, s/n	INF	C.D.P.
Guadix	Pinocho	SIERRA NEVADA. EDIFICIO	INF	C.E.I.
Guadix	Adelantado Pedro Mendoza	C/ Obispo Rincón, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Guadix	Ruiz del Peral	C/ Marbella, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Guadix	La Presentación de Nuestra	Plaza de la Virgen, 12	INF-PRI-SEC-BAC-EE	C.D.P.
Guadix	Medina Olmos	C/ San Miguel, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Guadix	Padre Poveda	C/ Ermita Nueva, 92	INF-PRI-EE	C.D.P.
Guadix	Divina Infantita	Plaza De los Huertos, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.D.P.
Guajar Faraguit	Los Guajares	C/ Motril, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.P.R.
Gualchos	8 de Marzo	C/ Camino del Albergue, s/n	INF	E.I.
Guejar-Sierra	Sierra Nevada	C/ Hacilla, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Guevejar	Federico García Lorca	Avda. García Lorca, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Hijar	Pilar Izquierdo	C/ Avicena, s/n	INF-PRI	C.E.I.P.
Hijar	Jardín de Cuentos	C/ Avicena, 15	INF	C.D.P.
Huélago	El Puntal	C/ San Juan, s/n	INF-PRI	C.P.R.
Huéscar	Princesa Sofía	C/ de la Cruz, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Huéscar	Natalio Rivas	Avda. Constitución, 5	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Huéscar	Cervantes	C/ San Juan Bosco, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Huéscar	Clara Campoamor	C/ Barriada de los Reyes, s/n	INF	E.I.
Huétor-Santillán	Ángeles Bedmar	C/ Agua, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Huétor-Tájar	Huétor Tájar	C/ Federico García Lorca, 76	INF	E.I.
Huétor-Tájar	La Casita del Juego	Ronda Sur, s/n	INF	C.D.P.

Huétor-Tájar	San Isidro Labrador	C/ Rosalía de Castro, 1	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Huétor-Tájar	Padre Manjón	C/ Gral.Parrizas Roperero, 14	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Huétor-Tájar	Venta Nueva	C/ Mulhacén, 26 Bda Venta Nueva	INF	E.I.
Huétor-Vega	Huétor-Vega	C/ Libertad, Esquina c/ Manuel Cano	INF	E.I.
Huétor-Vega	Ntra.Sra. De las Angustias	C/ Ermita, 44	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Huétor-Vega	El Molino	C/ Carril de Sto. Domingo, 21	INF	C.D.P.
Huétor-Vega	Las Nubes	C/ Cuesta del Gallo, 19	INF	C.D.P.
Huétor-Vega	Castalia	Avda de Andalucía, s/n	INF	C.E.I.
Huétor-Vega	Mariana Pineda	C/ La Nava, 9	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Illora	Gran Capitán	C/ San Rogelio, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Íllora	Escuela Infantil	C/ Reyes Pugnaire, s/n	INF	E.I.
Itrabo	Ntra.Sra. De la Salud	C/ Era, 3	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Iznalloz	Sierra Arana	Ctra. de la Sierra,13	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Iznalloz	Francisco Ayala	C/ Savigny Le Temple, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Iznalloz	Beato Juan de Ávila	C/ Erillas, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Jayena	Virgen del Rosario	Avda. Mediterráneo, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Jerez del Marquesado	Sened	C/ Escuelas, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.P.R.
Jun	La Purísima	C/ Rodríguez Castillo, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
La Calahorra	Bellasierra	C/ Vistillas, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.P.R.
La Caleta-Guardia	Caleta de Salobreña	Bda. Juan Camacho, s/n	INF	E.E.I.
La Herradura	Las Gaviotas	Plaza Andrés Segovia, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
La Malahá	San Isidro Labrador	C/ Clavelitos, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
La Mamola	La Mamola	C/ Colegios, s/n	INF	E.I.
La Mamola	Sánchez Mariscal	Paseo Marítimo, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.P.R.
La Peza	Cristóbal de Arce	C/ Lepanto, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
La Rábida	Virgen del Mar	El Cerro, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
La Zúbia	Isabel la Católica	C/ Cuesta de Corvales, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
La Zúbia	Paredillas	ISAAC PERAL, 5	INF	C.E.I.
La Zúbia	Educo	SALVADOR DALÍ, 1- LOCAL 2-3	INF	C.E.I.
La Zúbia	Enrique Tierno Galván	C/ Alcalde Francisco Pérez López	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
La Zúbia	Teo	C/ Pablo Iglesias, 25	INF	C.D.P.
La Zúbia	Al-Zawiya	Glorieta Doctor Luis Masats, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Láchar	Francisca Hurtado	C/ Nueva, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Láchar	Fantasia	C/ Paraiso, 3	INF	C.D.P.
Lancha del Genil	Virgen de Fátima	C/ Alisos, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Lanjarón	Lucena Rivas	C/ Hondillo, 7	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Laroles	Laroles	Ctra de Mairena, S/N	INF	E.I.
Laroles	Nevada	C/ Ermita, s/n	INF-PRI-SEC	C.P.R.
Las Cucharetas	Cruz de Mayo	C/ Escuelas, s/n	INF-PRI	C.P.R.
Lecrín	El Azahar	C/ García Lorca, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.P.R.
Llanos de Carchuna	Sacratif	C/ Hernán Cortés, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.

Lobres	Cervantes	C/ El Espinar, 19	INF-PRI	C.E.I.P.
Loja	Granja Lúdica	C/ Granadillos, 10	INF	C.E.I.
Loja	Rosi	C/ Olivo, 33	INF	C.E.I.
Loja	Infanta Cristina	C/ Hoyo de Narváez, s/n	INF	E.I.
Loja	Caminillo	C/ Mariana Pineda, 21	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Loja	San Francisco	Avda. La Estación, 4	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Loja	Elena Martín Vivaldi	Plaza Cervantes, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Loja	Victoria	Avda. Los Ángeles, 18	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Loja	Rafael Pérez del Álamo	Avda. Rafael Pérez del Álamo, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Los Tablones	El Alfeizar	C/ Cristo de la Expiración, s/n	INF-PRI-EE	C.P.R.
Lújar	Sierra Lújar	Ctra. Gualchos a Castell, s/n	INF-PRI-EE	C.P.R.
Maracena	Emilio Carmona	Camino de Albolote, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Maracena	Rayuela	C/ Santa Ana, s/n	INF	E.I.
Maracena	La Casita 2006	C/ Rubén Darío, 4	INF	C.D.P.
Maracena	Las Mimbres	Camino de los Eriales, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Maracena	Sagrado Corazón	C/ Horno, 15	INF-PRI-SEC-CFGM-EE-PGS	C.D.P.
Maracena	Pequeño Mundo 2008	C/ San Sebastián, 6	INF	C.D.P.
Maracena	Giner de los Ríos	C/ La Humanidad, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Mecina Bombaron	Las Acequias	C/ Iglesia Vieja, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.P.R.
Molvizar	Miguel de Cervantes	C/ Cádiz, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Monachil	Miraflores	C/ Carlos Carreras, 8	INF-PRI	C.E.I.P.
Monachil	El Barrio	C/ Encinar, 4	INF	C.D.P.
Mondújar	Mondújar	ERA DE LA PIEDRA, 10	INF	E.I.
Montefrío	La Paz	Avda. Miguel Hernández, 3	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Montefrío	El Olivo	C/ Miguel Hernández, 3-B	INF	E.I.
Montejícar	San Andrés	Avda. Guadahortuna, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Montillana	Félix Rodríguez de la	Avda. Trujillos, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Moraleta de Zafayona	Moraleta	C/ Sol, 24	INF	E.I.
Moraleta de Zafayona	Ruiz Carvajal	Ctra. del Turro, 33	INF-PRI-SEC-EE	C.P.R.
Moreda	La Santa Cruz	Avda. La Santa Cruz, 4	INF-PRI-EE	C.P.R.
Motril	Francisco Mejías	C/ Antonio Montero Barranco, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Motril	Cardenal Belluga	C/ Cercado de la Virgen, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Motril	Mariana Pineda	C/ Manuel Peña Alta, 37	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Motril	Los Girasoles	C/ Manuel Peña Alta, 2	INF	E.I.
Motril	Río Ebro	C/ Río Ebro, s/n. Apdo. correos 103	INF-EE	E.E.I.
Motril	Arco Iris	Callejón Huerta Angustias y Neptuno, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.D.P.
Motril	Príncipe Felipe	C/ Principado de Asturias, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Motril	Antonio Garvayo Dinelli	C/ Huerta la Chica, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Motril	Reina Fabiola	Avda. Martín Cuevas, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Motril	San Agustín	Avda. San Agustín, 3	INF-PRI-SEC-CFGM-PGS	C.D.P.
Motril	Nuestra Señora del Pilar	C/ Monjas, 40	INF-PRI-SEC-EE	C.D.P.

Purchil	Virgen de los Dolores	C/ Colegios, 2	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Purullena	Reina Isabel	Barrio San Torcuato	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Quéntar	Ribera de Aguas Blancas	C/ Eras del Molino, 1	INF-PRI-SEC-EE	C.P.R.
Restabal	El Valle-Joaquín Muñoz	Plaza Joaquín Muñoz Ruíz, s/n	INF-PRI-SEC	C.E.I.P.
Riofrío	Gibalto	C/ Aragón, 27	INF-PRI	C.P.R.
Salar	Gloria Fuertes	Avda/ Andalucía, 60	INF	E.I.
Salar	La Inmaculada	C/ Lepanto, s/n y C/Carretera de Alhama,	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Salobreña	Federico García Lorca	Avda/ Mediterráneo, s/n	INF	E.I.
Salobreña	Juan Ramón Jiménez	Plaza Picasso, s/n	INF-EE	E.E.I.
Salobreña	Mayor Zaragoza	Avda. Motril, s/n	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Santa Cruz de Alhama o	Juan Ramón Jiménez	Avda. Andalucía, 1	INF-PRI	C.E.I.P.
Santa Fe	Carmen Sallés	C/ Arrecife, 8	INF-PRI-SEC-EE	C.D.P.
Santa Fe	La Purísima	C/ Calderón, 82	INF-PRI-SEC-EE	C.D.P.
Santa Fe	Capitulaciones	C/ Pintor López Mezquita, 2	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Santa Fe	Reyes Católicos	C/ Celestino Mutis s/nº Señor de la Salud,	INF-PRI-EE	C.E.I.P.
Sierra Nevada	Esquí-Escuela	C/ Pradollano, s/n	INF-PRI	C.E.I.P.
Tiena	El Retamal	Avda. Andalucía, 24	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Tocón	Federico García Lorca	El Colmenar, s/n	INF-PRI	C.E.I.P.
Torre-Cardela	Cristo de la Expiración	C/ Escuelas, 11	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Torrenueva	Pío XII	C/ Prolg. Acapulco, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Torvizcón	Valle del Guadalfeo	C/ Las Cruces, s/n	INF-PRI-SEC	C.P.R.
Trevélez	Ntra.Sra. De las Nieves	C/ Posadas, s/n	INF-PRI-SEC	C.E.I.P.
Ugíjar	Sánchez Velayos	C/ Almazara, s/n	INF-PRI-EE	C.P.R.
Valderrubio	Valderrubio	C/ Córdoba, 3	INF	E.I.
Valderrubio	Valderrubio (EI)	C/ María Lejárraga, s/n	INF	E.I.
Valderrubio	Juan Pablo I	Camino de Íllora, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Vegas del Genil	Patucos	Avda del Mediterráneo, 190	INF	E.I.
Vegas del Genil -	Baúl de Ilusiones	C/ Cauce del Río, 12	INF	C.D.P.
Vélez de Benaudalla	Vélez de Benaudalla	C/ Federico García Lorca, s/n	INF	E.I.
Vélez de Benaudalla	Madrígal y Padial	C/ General Pizarro, 1	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Venta Nueva	Taxara	Venta Nueva	INF-PRI	C.P.R.
Ventas de Huelma	El Temple	C/ Vereda del Puente del Encinar, s/n	INF-PRI	C.P.R.
Ventas de Zafarraya	Los Castaños	Estación, s/n	INF-PRI-SEC	C.P.R.
Ventorros de San José	Besana	Ctra. Priego, s/n	INF-PRI-SEC	C.P.R.
Villanueva de las Torres	Agustín Serrano de Haro	Psje. Escuelas, s/n	INF-PRI-SEC	C.E.I.P.
Villanueva de Mesía	Acuarela	C/ La Paz, s/n	INF	E.I.
Villanueva Mesía	Cardenal Cisneros	C/ Córdoba, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Víznar	Arzobispo Moscoso	Bda. Juan XXIII, s/n	INF-PRI	C.E.I.P.
Zafarraya	Enrique Tierno Galván	C/ Dolores Ibaruri, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Zagra	San José de Calasanz	C/ Feria, 27	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Zagra	Zagra	C/ Calvario, 2	INF	E.I.
Zujaira	Las Alhomas	Ctra. Íllora, s/n	INF-PRI-SEC-EE	C.E.I.P.
Zújar	Santo Ángel	San José, 2	INF-PRI-EE	C.E.I.P.

7.4 INSTRUMENTOS PARA LA RECOGIDA DE DATOS.

El instrumento para la recogida de datos es un cuestionario elaborado a partir de la experiencia de algunos profesores y de otros cuestionarios :

- “CUESTIONARIO PARA PROFESOR@S USUARI@S DE DEPARTAMENTOS DE RECURSOS (DEREs)”. CHACÓN MEDINA, ANTONIO. (1997).GRANADA.
- “CUESTIONARIO SOBRE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES, INFORMÁTICOS Y NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LOS CENTROS. Elaborado por un grupo de profesores de Universidades Andaluzas para una investigación denominada “Los usos de las nuevas tecnologías en los centros andaluces”, (1995).

Validado por un panel de expertos de distintos ámbitos de la enseñanza, profesores de la Universidad de Granada y profesores de Centros de Educación infantil.

- D. MANUEL LORENZO DELGADO.
- D. JOSÉ A. ORTEGA CARRILLO
- D. PEDRO ANTONIO GARCÍA LÓPEZ
- D. RAFAEL ROA GUZMÁN
- DÑA. M^a CRUZ TORRES ALCALDE
- DÑA. RAQUEL MARTINEZ BUENDIA
- DÑA. ROSARIO JURADO ROS
- DÑA. ENCARNACIÓN SERRANO

Que leyeron el cuestionario en varias ocasiones, aportando ideas sobre nuevos ítems, sobre el enunciado de los existentes o el poco interés de algunos de ellos. Primeramente se hicieron unas correcciones y de nuevo volvieron a leerlo aportando nuevas correcciones que fueron definitivas. En un principio, el cuestionario contenía demasiados ítems y al final se redujo el número de ellos para que a la hora de contestar dicho cuestionario no superase el tiempo de diez minutos.

Los ítems del cuestionario están agrupados en tres apartados:

-Personales, profesionales.

-De opinión, valoración.

-Forma de trabajo.

7.5 LOS ITEMS DEL CUESTIONARIO.

7.5.1 PERSONALES Y PROFESIONALES.

1.- Estas primeras cuestiones recogen la situación personal y profesional del docente de Educación Infantil que utiliza la informática en su aula.

Consta de 6 apartados, comenzando por la localización geográfica de la residencia.

1.1.-Donde están geográficamente desarrollando su tarea docente.

1. Provincia de residencia.
2. Comarca de residencia.

1.2.- Son mayoritariamente hombres o mujeres o por el contrario están igualados

3. Sexo
 Hombre Mujer

1.3.- En que etapa cronológica de sus vidas se encuentran

4. Edad:

- Menos de 30 años
- Entre 30 y 40 años
- Entre 41 y 55 años
- Más de 55 años

1.4.- Que situación familiar tienen

5. Situación familiar:

- Soltero / soltera Casado / casada Otra

6. Hijos

- Ninguno Uno Dos Más de dos

2.- Preguntas sobre las titulaciones

7. Titulaciones académicas que posee:

Doctorado en:

Licenciatura en:

Diplomatura (*especifique*):

Formación Profesional (*especifique*):

Otras (*especifique*):

3.- Este apartado pretende reflejar la situación profesional del profesorado de esta asignatura así como su antigüedad y experiencia

8. Situación profesional actual:

Interino Funcionario Profesor de Centro Privado Centro Concertado

9. Si es funcionario ¿Cuál es el cuerpo de origen?:

Licenciado en Pedagogía/ Psicología

Diplomado en Educación Infantil

Técnico en Educación Infantil

Otras (especifique).....

10. Años de experiencia docente en Educación Infantil. (Contando el curso 2009-2010):

De 1 a 4 años

Entre 5 y 10 años

Entre 11 y 20 años

Entre 21 y 30 años

Más de 30 años

11. Años de antigüedad en el centro actual :

De 1 a 2 años

De 3 a 5 años

De 6 a 10 años

De 11 a 20 años

Más de 20 años

4.- En este apartado se les pregunta a los profesores si han ocupado cargos directivos, de que tipo y durante cuanto tiempo

12. Ha ocupado algún cargo directivo?

Director / Directora

Vice-Director/ Vice-Directora

Jefe de Estudios / Jefa de Estudios.

Jefe de Estudios Adjunto / Jefa de Estudios Adjunta.

Secretario/ Secretaria.

Otros (Especifique).....

13. El número de años totales en que ha ocupado algún cargo directivo ha sido:

De 1 a 5 años

De 6 a 10 años

Más de 10 años

14. ¿Ocupa en la actualidad algún cargo directivo?.

Si

No

5.- Estas cuestiones pretenden determinar el centro donde el profesorado desarrolla su labor profesional y la relación nº de alumnos/nº de ordenadores

15. Tipo de Centro según su denominación:

Colegio Público de Infantil

Colegio Público de Infantil y Primaria

Colegio Público de Infantil, Primaria y Secundaria

Centro privado-concertado.

16. Ubicación del Centro de trabajo:
- Capital Centro de Granada
- Barrio periférico de la ciudad
-
- Provincia Localidad con menos de 15.000 habitantes
- Localidad entre 15.000 y 50.000 habitantes
- Localidad con más de 50.000 habitantes

17. Tamaño del centro: número de unidades (Grupos de alumnos)

- Menos de 20 unidades
- De 20 a 29 unidades
- De 30 a 39 unidades
- Más de 40 unidades

18. Número de ordenadores que hay por clase

- Uno Dos Tres Más

7.5.2. ITEMS DE OPINIÓN Y VALORACIÓN

1.- Como perciben la cantidad de equipos atendiendo al número de profesores y lo que opina de los programas del centro

19. Según el número de profesores /as y alumnos de Educación Infantil de su centro, el volumen de equipos informáticos lo considera:

- 1 Inexistente 2 Insuficiente 3 Adecuados 4 Suficiente

20. En general el estado de conservación de estos equipos es:

- 1 No hay equipos 2 Malo 3 Regular 4 Bueno

21. Valore el equipamiento de medios informáticos que tiene su centro de los que a continuación se relaciona:

	NO EXISTE	INSUFICIENTE	NORMAL	ABUNDANTE	MUY ABUNDANTE
Equipos informáticos básicos					
Equipos informáticos multim (CD-ROM...)					
MODEM					
Internet					
Tipo de conexión a Internet					
Otros					

22. Para trabajar el Rincón de la Informática en el aula de Infantil, los programas informáticos existentes en su centro los considera:

1 No hay Programas 2 Malos 3 Regulares 4 Buenos

2.- Se le pide que opine sobre la formación técnica y la preparación para la integración de los medios informáticos en el currículo por el profesorado

23. ¿Cómo cree usted que el profesorado está preparado para el manejo técnico-instrumental de los medios informáticos?.

1 Muy mal 2 Mal 3 Normal 4 Aceptable

24. ¿Piensa que el profesorado está preparado para participar en la integración de los Medios informáticos en el currículum?

1 Muy mal 2 Mal 3 Normal 4 Aceptable 5 Muy bien

3.- Aquí comienza una batería de preguntas sobre la opinión que le merece su propia formación en distintos aspectos, así como la importancia de dicha formación.

25. ¿Cómo calificaría su propia formación personal en los siguientes aspectos?:

	INEXISTENTES	INACEPTABLE	NORMAL	ACEPTABLE	MUY ACEPTABLE
Dominio técnico-instrumental del medio informático					
Dominio para el uso didáctico-educativo del medio informático					
Dominio para el diseño/producción de Software Informático					

26. Valore su formación técnico-instrumental en los medios informáticos que se le presentan.

<p>FORMACIÓN</p> <p>NF= Nada Formado</p> <p>PF= Poco Formado</p> <p>F= Formado</p> <p>MF= Muy Formado</p>
--

	FORMACIÓN			
	NF	PF	F	MF
Equipos informáticos básicos				
Periféricos del ordenador				
Redes locales				
Hipertextos-Hipermedia-Multimedia				
Diseño de juegos infantiles				
Uso de Internet				

27. Valore la importancia que tiene para usted el estar bien formado técnicamente en:

IMPORTANCIA
NI= Nada Importante
PI= Poco Importante
I= Importante
MI= Muy Importante

	IMPORTANCIA			
	NI	PI	I	MI
Equipos informáticos básicos				
Periféricos del ordenador				
Redes locales				
Hipertextos-Hipermedia-Multimedia				
Diseño de juegos infantiles				
Uso de Internet				

28. Valore su formación para el uso didáctico-educativo de los Medios informáticos.

FORMACIÓN
NF = Nada Formado
PF = Poco Formado
F = Formado
MF = Muy Formado

	FORMACIÓN			
	NF	PF	F	MF
Medio informático usado:				
Como tutoría				
Para la práctica y la ejercitación de los contenidos.				
Para la demostración de los contenidos.				
Para la simulación y el juego.				
Para el acceso a Internet				

29. Valore la importancia que tiene para usted el estar bien formado técnicamente en el uso didáctico-educativo de los Medios informáticos.

IMPORTANCIA
NI= Nada Importante
PI= Poco Importante
I= Importante
MI= Muy Importante

	IMPORTANCIA			
Medio informático usado:	NI	PI	I	MI
Como tutoría				
Para la práctica y la ejercitación contenidos.				
Para la demostración de los contenidos.				
Para la simulación y el juego.				
Para el uso de Internet				

30. Valore su dominio para el diseño /producción de Software.

FORMACIÓN
NF= Nada Formado
PF= Poco Formado
F= Formado
MF= Muy Formado

	FORMACIÓN			
	NF	PF	F	MF
Software informático Tutorial				
Software de práctica y ejercitación de los contenidos				
Software demostración de los contenidos.				
Software de simulación y juego				
Software de juegos para Educac. Infantil				
Software para el uso de Internet				

31. Valore la importancia que para usted tiene el diseño / producción de Software:

IMPORTANCIA
NI= Nada Importante
PI= Poco Importante
I= Importante
MI= Muy Importante

	IMPORTANCIA			
	NI	PI	I	MI
Software informático Tutorial				
Software de práctica y ejercitación de los contenidos.				
Software demostración de los contenidos.				
Software de simulación y juego				
Software para Educac. Infantil				
Software para el uso de Internet				

4.- Aquí comienza una batería de preguntas sobre la vía, el modo, el lugar en que adquirió la formación que tiene en la actualidad en distintos aspectos, así como las medidas que propone para la mejora de dicha formación.

32. La formación sobre estos medios la ha adquirido en:

- 1 Formación académica (licenciatura, bachillerato, FP, ...)
- 2 Cursos de formación de la Administración
- 3 Cursos de formación ajenos a la Administración

4 Trabajo individual

5 Con un grupo de profesores /as del centro

6 Con un grupo de profesores /as de la zona

7 Otros (*indicar*) _____

33. Valore el interés que para usted tiene cada una de las siguientes actividades, para la formación y perfeccionamiento del profesorado sobre las nuevas tecnologías en Educación Infantil.

	NADA VALIOSA	ALGO VALIOSA	BASTANTE VALIOSA	MUY VALIOSA
* Cursos de formación desarrollados en CEPs, ICEs, Universidad.....				
* Cursos de formación desarrollados en el propio centro.				
* Cursos de formación desarrollados en Internet				
* Congresos, Jornadas, Symposium, Encuentros...				
* Seminarios Permanentes.				
*Proyectos de Investigación Educativa.				
*Proyectos de Innovación y Formación en Centros.				
*Foros de discusión en la Red				

34. ¿Qué medidas propondría para mejorar la formación técnica-instrumental y didáctico-educativa del profesorado en medios informáticos?

35. ¿Pertenece a algún grupo de profesores / profesoras, formal o informalmente constituido, que hayan trabajado en el campo de medios informáticos en la educación?

Si

No

36. En caso de que haya trabajado en el campo de las nuevas tecnologías en la educación. ¿Cuáles son las actividades que organiza el grupo?.

Organización de Cursos de Formación y Perfeccionamiento para los alumnos.

Organización de Cursos de Formación y Perfeccionamiento para el profesorado

Asesoramiento del profesorado del centro.

Elaboración de materiales informáticos para la Educación Infantil.

Adaptación de materiales informáticos producidos comercialmente.

Investigación sobre las posibilidades educativas de los medios en Educación Infantil

Aprendizaje sobre la utilización de los medios informáticos.

5.- Aquí comienza una batería de preguntas sobre los usos que hacen de los medios informáticos y la frecuencia de los mismos, en el aula de educación infantil

37. Indique a continuación los usos de los medios informáticos que se hace con los niños/as de Educación Infantil en su centro.

	M. POCO	POCO	BASTANTE	MUCHO
Desarrollar la creatividad				
Aclarar conceptos abstractos				

Trabajo con alumnos de Necesidades Educativas Especiales en Educación Infantil				
Controlar el currículum establecido				
Actividades recreativas y extraescolares				
Evaluar los conocimientos y habilidades de los alumnos				
Ofrecer un feed-back o retroalimentación				
Permitir el acceso a más información a través de Internet				
Facilitar el autoaprendizaje e individualizar la enseñanza				
Facilitar la transferencia de los conocimientos				
Captar la atención y motivar a los alumnos				
Facilitar el trabajo en grupo				
Presentar información				
Facilitar el recuerdo de la información y reforzar los contenidos				
Posibilitar /modificar actitudes en los alumnos				
Desarrollar actividades prácticas relacionadas con los contenidos de Educación Infantil				
Aprender a manejar los propios medios				
Probar y simular fenómenos y experiencias				

38. ¿Con qué frecuencia utiliza los medios informáticos en la práctica docente?

Nunca Poca Bastante Mucho

39. De los siguientes usos de la Informática, señale los tres que considere fundamentales:

- Enseñar a utilizar programas informáticos
- Presentar y transmitir información.
- Motivar a los alumnos.
- Evaluar a los alumnos.
- Desarrollar la creatividad.
- Trabajar con alumnos de N. E. E.
- Facilitar el trabajo en grupo.
- Que los alumnos aprendan por ellos mismos.
- Otros (indicar) _____

40. Para qué tres actividades fundamentales utiliza la informática fuera del aula:

- Escribir apuntes y textos.
- Realizar análisis estadísticos y otros tipos de datos.
- Acceder a bases de datos.
- Intercambiar información con otros profesores, profesoras y/o compañeros, compañeras.
- Diseñar y producir materiales específicos de Infantil para los alumnos.
- Llevar el control y las calificaciones de los alumnos.
- Dibujar esquemas, gráficos y realizar transparencias.
- Formar y perfeccionar al profesorado de Educación Infantil
- Otros (indicar) _____

7.5.3. ITEMS DE FORMA DE TRABAJO O PRÁCTICA DOCENTE

1.- Los ítems siguientes hacen referencia al uso de los programas informáticos específicos, materiales elaborados por el profesorado

41. ¿Utiliza Programas comerciales para los alumnos de Educac.Infantil?.

Si No A veces

42. ¿Qué Programas utiliza con frecuencia?

43. ¿Qué características tienen esos Programas?

44. ¿Ha producido/realizado algún material Informático para utilizarlo en la clase?

Si No

45. Recibió alguna ayuda técnica o económica para su producción:

Si No

47 Diseña programas y realiza adaptaciones a los mismos según las caract.de los alumnos

Si

No

48 Básicamente estas adaptaciones consisten en (indique la más significativa):

Presentarles siempre al alumnado el material para aclararles algunos conceptos.

Elaborar guías de utilización para el alumnado.

Realizar algunas modificaciones en el medio para adaptarlo a los conocimientos y características del alumnado.

Utilizar el medio de forma específica.

Otros (indicar)

2.- Los últimos cinco ítems hacen referencia a la distribución del tiempo dedicado a la informática, respecto al software utilizado, contenidos curriculares, método de evaluación y a la motivación del alumno.

49 En la dinamica de clase ¿ Cuanto tiempo utiliza para el Rincón de la Informática?

10 minutos 15 minutos 20 minutos más

50 Valore la realidad de la situación en el aula, a efectos de software:

CLAVES
1= Nunca
2= Casi nunca
3= Regularmente
4= Siempre

	1	2	3	4	5
Se emplea software creado por el propio profesor.					
Se emplea software comercial.					
Se emplea software creado por el equipo de trabajo del Centro.					
Los grupos de trabajo están formados por 2 alumnos por ordenador.					
Los grupos de trabajo están formados por 3 alumnos por ordenador					

51 Valore la realidad de la situación en el aula, a efectos de contenidos curriculares:

CLAVES

1= Nunca

2= Casi nunca

3= Regularmente

4= Siempre

	1	2	3	4
Las actividades de informática se conectan con el curriculum de otras áreas				
Se imparten nociones a los alumnos sobre conceptos fundamentales de los ordenadores				
El ordenador se utiliza para facilitar la comprensión de los contenidos a los alumnos				
Los alumnos utilizan el ordenador para conseguir aprendizajes a través del juego informático				
El profesor orienta a los alumnos antes del uso del ordenador				
El profesor ofrece apoyos durante el uso del ordenador				
El profesor utiliza guiones de trabajo para el desarrollo de las actividades				
Los alumnos solicitan ayuda del profesor durante la realización de la tarea				
Los alumnos solicitan ayuda de sus compañeros durante la realización de la tarea				
Los alumnos usan el ordenador en grupo				
Los alumnos usan el ordenador de forma autónoma				

52 Para la evaluación de los logros del alumnado ¿Qué método o métodos utiliza?.

CLAVES

1= Prueba escrita

2= Prueba con ordenador

3= Investigación personal

4= Investigación de equipo

	1	2	3	4
Uso pautado del ordenador				
En el procesamiento de la información				
En la participación y el trabajo en equipo				
En la adquisición de conceptos básicos				
En la expresión				
En el planteamiento y resolución de problemas.				
En el aprendizaje autónomo				

53 Para la motivación de los logros del alumno ¿Qué estímulo o estímulos utiliza?

CLAVES
1= Nunca
2= Casi nunca
3= Regularmente
4= Siempre

	1	2	3	4
Detectar los intereses de los alumnos en el planteamiento de los centros de interés				
Utilización de software actualizado sobre Educac.Infantil				
Ampliar los conceptos básicos en función de las necesidades de cada alumno				
Primar el aprendizaje autónomo				
Aprendizaje por grupos				

7.6 MEDIANTE UNA ENCUESTA POR MUESTREO

Para llevar a cabo la investigación por medio de una encuesta por muestreo se han observado las siguientes fases:



7.7 FUENTES DE INFORMACIÓN, DOCUMENTACIÓN

Se ha recabado la información relativa a los centros públicos y privados en el nivel de infantil, en la provincia de Granada, como marco muestral de la investigación. Una vez consultada la página web de la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía, se considera como información base la de 135 centros que aparecen en el anexo I.

7.8 DETERMINACIÓN DEL MODO DE ADMINISTRACIÓN Y TRABAJO DE CAMPO

La investigación se ha basado en una encuesta postal, que se ha desarrollado entre los meses XXX y XXX de 2010, remitiéndose los cuestionarios a los centros referidos en el punto anterior, con franqueo pagado. Cada XXX semanas se llamaba/remitía un nuevo cuestionario para insistir en el interés de la investigación que se desarrollaba. El trabajo de campo se cerró el mes de abril de 2010 con 136 cuestionarios finalmente recogidos, de los que estaban cumplimentados en casi su totalidad 129, que son los que finalmente se han analizado estadísticamente. Los 7 cuestionarios desechados contenían menos de un 30% de preguntas respondidas.

7.9 CÁLCULO DE ERRORES MUESTRALES

La información parcial de que se dispone sobre los centros no permite determinar el número total de profesores del nivel educativo considerado. No obstante, a fecha de enero de 2009, el número de profesores de infantil y primaria en Granada era de 7510, según datos de la Consejería de Educación. Dado que el sistema educativo tiene una programación de 9 años para los ciclos de Infantil y Primaria, de los que 3 son del ciclo de Infantil, es fácil colegir que aproximadamente 1/3 de ese número de profesores lo será de Infantil, es decir, unos 2500. Dado que el número de cuestionarios finalmente obtenidos es de 129, y dada la expresión que relaciona tamaño muestral y error para una población finita:

$$n = \frac{z_{1-\alpha}^2 pqN}{e^2(N-1) + z_{1-\alpha}^2 pq}, \text{ siempre que: } np \geq 5 \text{ y } nq \geq 5,$$

se tiene que el error muestral asociado para la proporción en el caso $p=q=0,5$ es del 8,4%.

Las distribuciones de la muestra en las variables de edad (ver resultados) y sexo (sólo 9 hombres de un total de 129 respondientes) indican que cumple con los requisitos de aleatoriedad previstos, ya que es ampliamente conocido que esta etapa está muy feminizada. No obstante hay cierto desequilibrio en cuanto al número cuestionarios recogidos de profesores de educación pública y privada 75/53 (ratio=1.4), ya que según datos de la Consejería la ratio entre estos dos grupos de profesores es de 5735/1775=3.2. No obstante no se ha procedido a un reequilibrado de la muestra, ya que la variable de ponderación incrementaría el peso de los cuestionarios referidos a profesorado de centros públicos, los cuales ya aportan valores significativamente mayores que los de centros privados en algunas variables estudiadas.

En definitiva, se puede considerar una muestra representativa de la población objeto de estudio.

7.10 GRABACIÓN Y DEPURACIÓN DE DATOS

Todos los datos se han introducido en el programa SPSS para su posterior análisis. Se aplicaron códigos a todas las variables consideradas y se incluyó solo la información relevante que, a juicio del grabador, contenían las cuestiones abiertas. Para las variables de respuesta múltiple se considera una matriz de dicotomías cuyo valor contado es que el respondiente marque la casilla en cuestión. alguna de estas preguntas se formulaba en el sentido de que se marcaran sólo tres usos/aplicaciones P39 y P40. En éstas una vez agotados las tres marcas, no se consideraban marcas adicionales. Se advierte por tanto, que esta decisión puede sesgar los resultados a favor de las categorías iniciales.

Finalmente se procedió a depurar datos y registros que no guardaran ciertos requisitos elementales de coherencia, como por ejemplo profesores que declaran ser interinos en centros privados. Una vez consultada la fuente se graba el dato no erróneo.

7.11 OBTENCIÓN DE RESÚMENES Y ANÁLISIS ESTADÍSTICOS, Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

Todos los análisis estadísticos se han realizado con la ayuda del programa SPSS v.15.0. Se han utilizado específicamente los siguientes métodos/procedimientos:

7.11.1. FRECUENCIAS Y GRÁFICOS DE BARRAS:

- Se han generado 129 tablas estadísticas de frecuencias de las preguntas-variables consideradas, así como los diagramas de barras asociados.
- Para las variables de respuesta múltiple, se ha utilizado un procedimiento específico, con el que se genera la tabla de frecuencias de respuestas múltiples.
- Para las preguntas abiertas se ha procedido a la codificación de las categorías, las cuales se han agrupado en las clases mayoritarias.

7.11.2. CONTRASTES T-STUDENT:

- El contraste se plantea para determinar si las puntuaciones medias que dan dos grupos son estadísticamente diferentes entre sí. Este contraste se ha aplicado a las diferencias en valoraciones para las baterías de preguntas del cuestionario P27-P26, P29-P28 y P31-P30, sobre los grupos de profesores de centros públicos y privados. La exigencia más fuerte del método es que o bien las puntuaciones que se comparan sean Normales, o bien que haya más de 25 observaciones (válidas) para cada grupo, cosa que se tiene en este estudio en la mayoría de los análisis. El p-valor asociado se interpreta de la siguiente forma:
 - Si $p < 0,05$ hay diferencias estadísticamente significativas entre las puntuaciones medias de los grupos.
 - Si $p \geq 0,05$ no hay diferencias estadísticamente significativas entre las puntuaciones medias de los grupos.

P27_26_1

Estadísticos

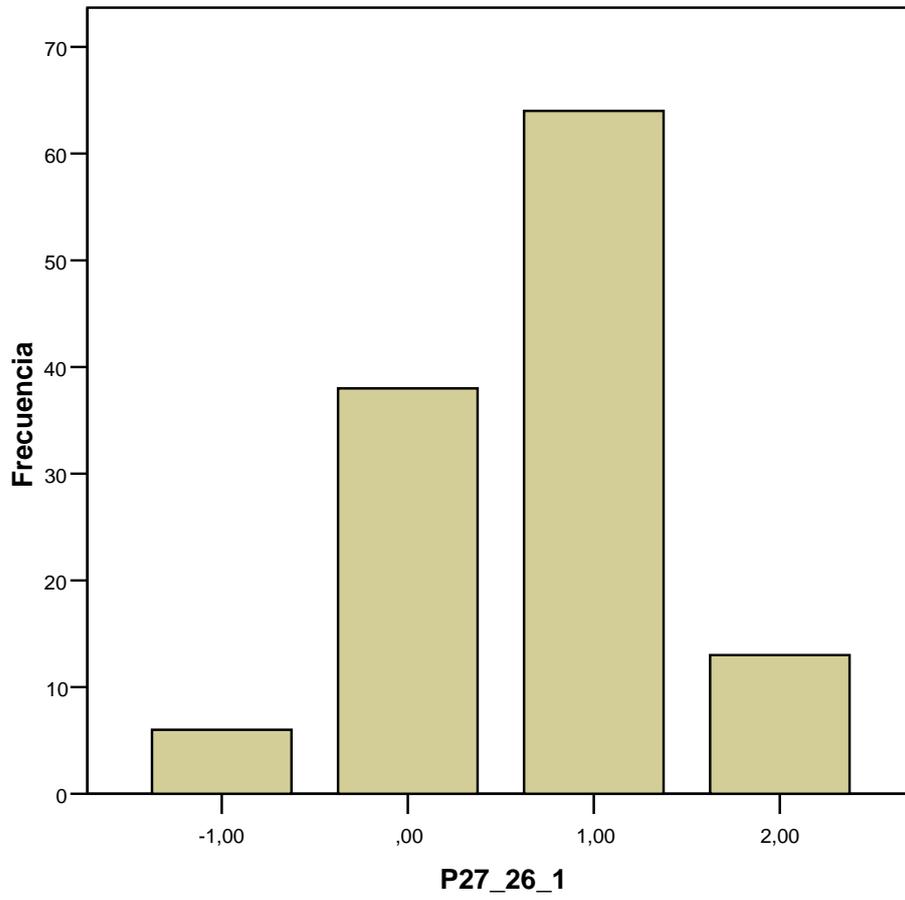
P27_26_1

N	Válidos	
	s	121
	Perdidos	8

P27_26_1

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	-1,00	6	4,7	5,0	5,0
	,00	38	29,5	31,4	36,4
	1,00	64	49,6	52,9	89,3
	2,00	13	10,1	10,7	100,0
	Total	121	93,8	100,0	
Perdidos	Sistema	8	6,2		
Total		129	100,0		

P27_26_1



P27_26_2

Estadísticos

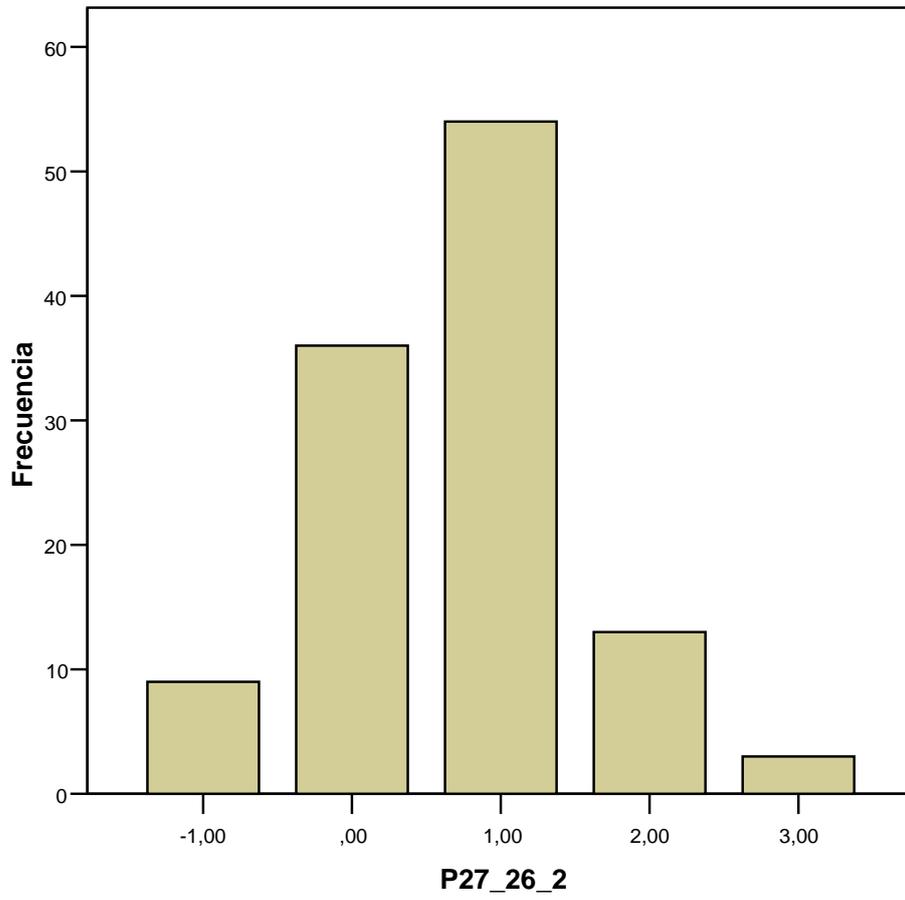
P27_26_2

N	Válidos	
	s	115
	Perdidos	14
	os	

P27_26_2

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	-1,00	9	7,0	7,8	7,8
	,00	36	27,9	31,3	39,1
	1,00	54	41,9	47,0	86,1
	2,00	13	10,1	11,3	97,4
	3,00	3	2,3	2,6	100,0
	Total	115	89,1	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,9		
Total		129	100,0		

P27_26_2



P27_26_3

Estadísticos

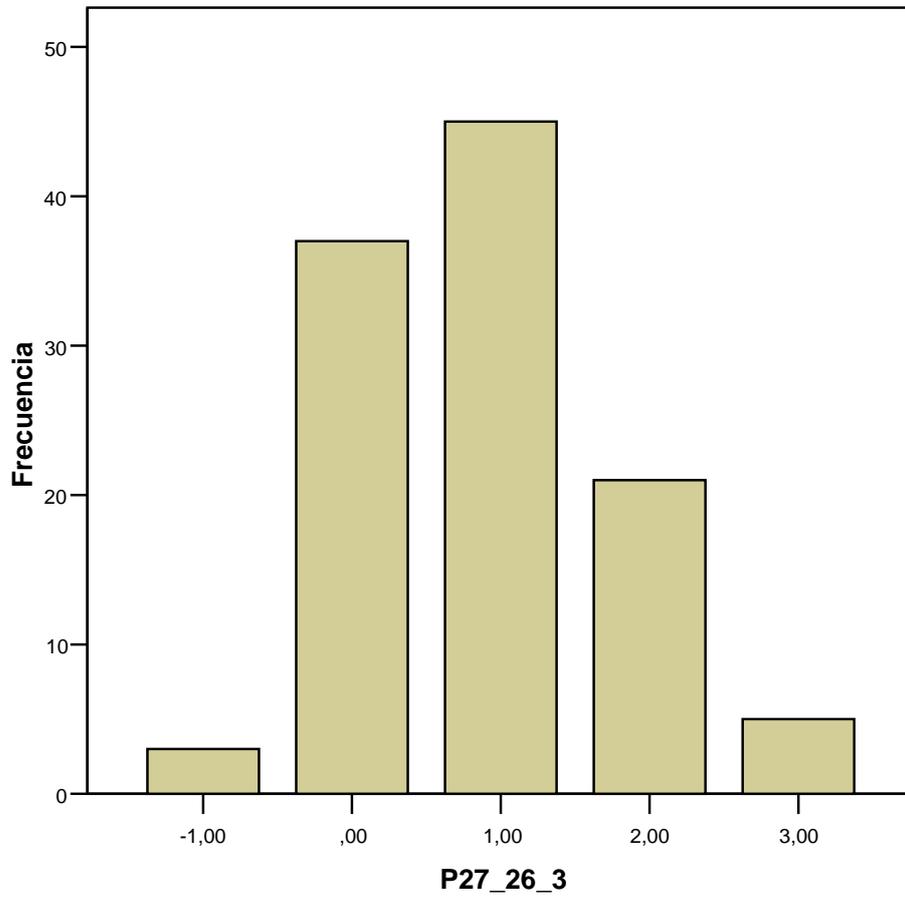
P27_26_3

N	Válidos	
	s	111
	Perdidos	18

P27_26_3

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	-1,00	3	2,3	2,7	2,7
	,00	37	28,7	33,3	36,0
	1,00	45	34,9	40,5	76,6
	2,00	21	16,3	18,9	95,5
	3,00	5	3,9	4,5	100,0
	Total	111	86,0	100,0	
Perdidos	Sistema	18	14,0		
Total		129	100,0		

P27_26_3



P27_26_4

Estadísticos

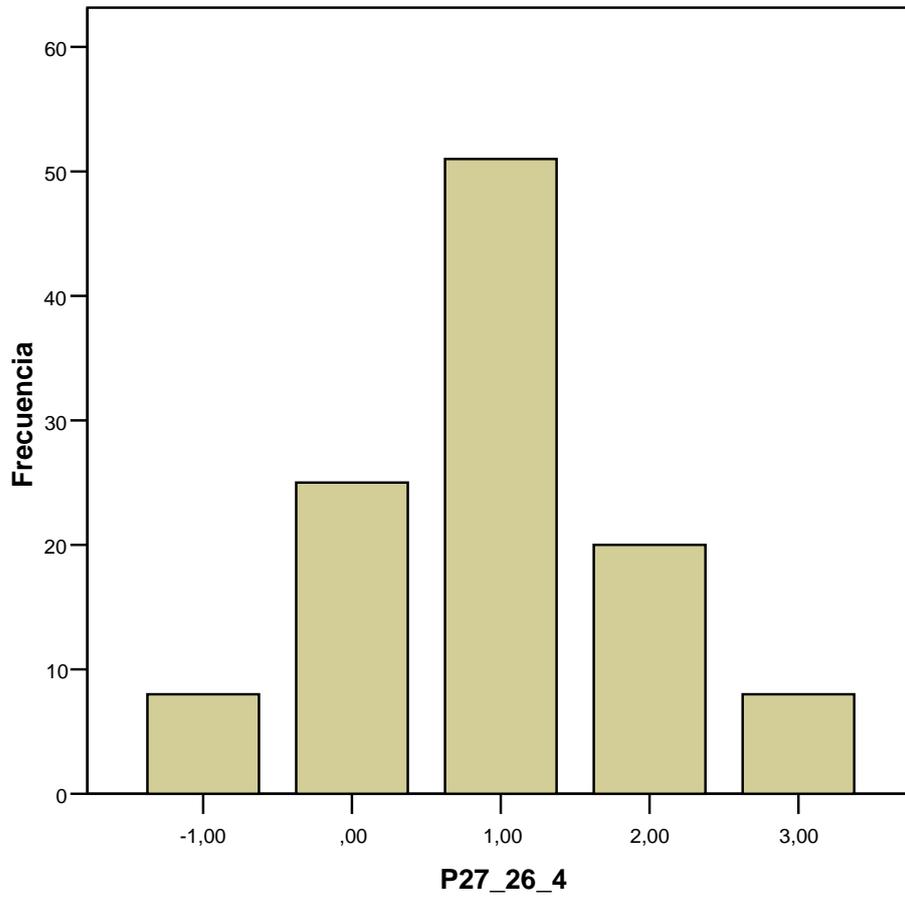
P27_26_4

N	Válidos	
	s	112
	Perdidos	17

P27_26_4

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	-1,00	8	6,2	7,1	7,1
	,00	25	19,4	22,3	29,5
	1,00	51	39,5	45,5	75,0
	2,00	20	15,5	17,9	92,9
	3,00	8	6,2	7,1	100,0
	Total	112	86,8	100,0	
Perdidos	Sistema	17	13,2		
Total		129	100,0		

P27_26_4



P27_26_5

Estadísticos

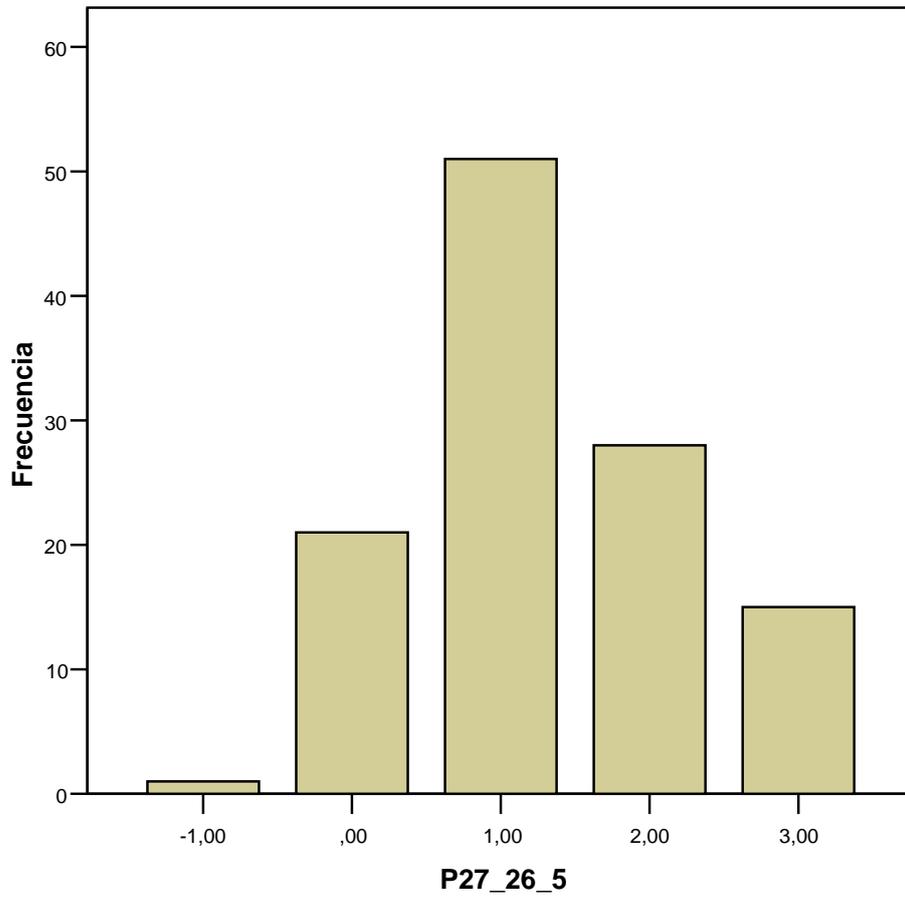
P27_26_5

N	Válidos	
	s	116
	Perdidos	13
	os	

P27_26_5

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	-1,00	1	,8	,9	,9
	,00	21	16,3	18,1	19,0
	1,00	51	39,5	44,0	62,9
	2,00	28	21,7	24,1	87,1
	3,00	15	11,6	12,9	100,0
	Total	116	89,9	100,0	
Perdidos	Sistema	13	10,1		
Total		129	100,0		

P27_26_5



P27_26_6

Estadísticos

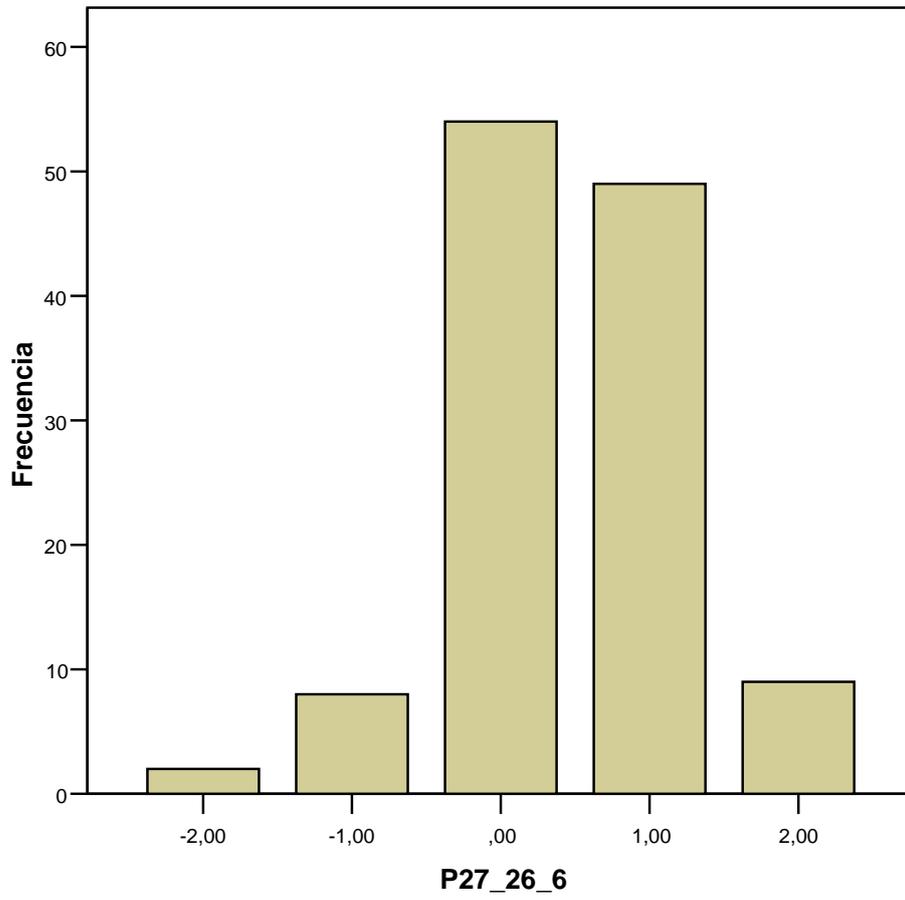
P27_26_6

N	Válidos	122
	Perdidos	7

P27_26_6

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	-2,00	2	1,6	1,6	1,6
	-1,00	8	6,2	6,6	8,2
	,00	54	41,9	44,3	52,5
	1,00	49	38,0	40,2	92,6
	2,00	9	7,0	7,4	100,0
	Total	122	94,6	100,0	
Perdidos	Sistema	7	5,4		
Total		129	100,0		

P27_26_6



P29_28_1

Estadísticos

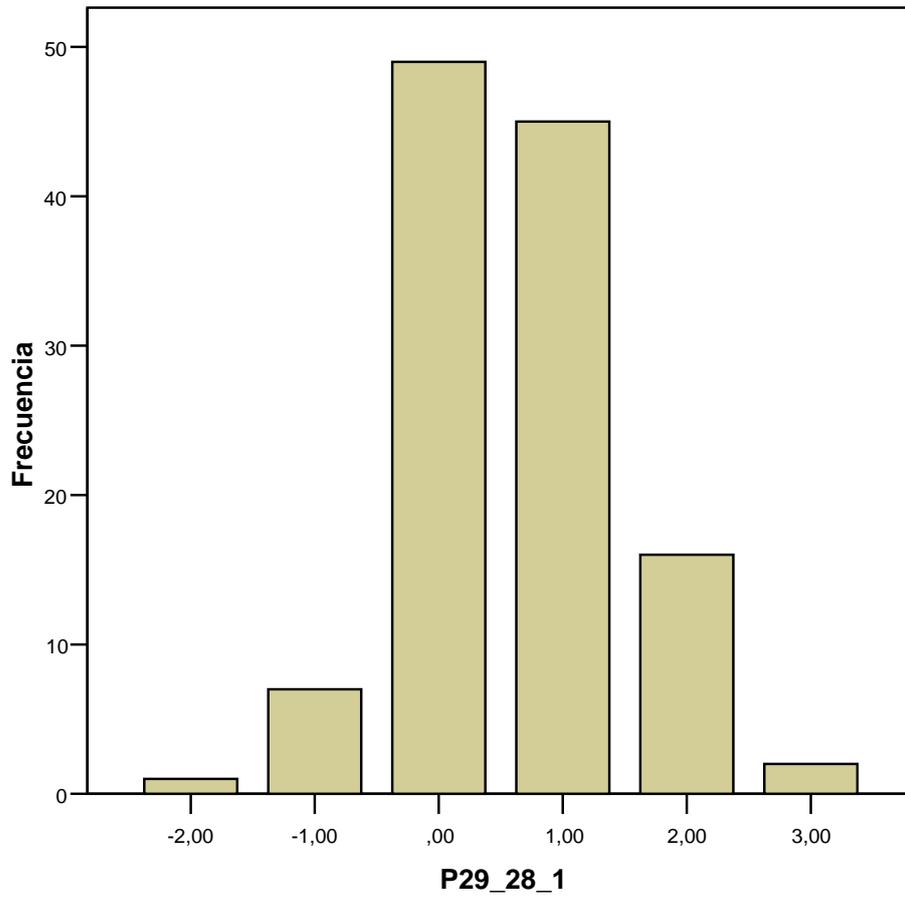
P29_28_1

N	Válidos	120
	Perdidos	9

P29_28_1

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	-2,00	1	,8	,8	,8
	-1,00	7	5,4	5,8	6,7
	,00	49	38,0	40,8	47,5
	1,00	45	34,9	37,5	85,0
	2,00	16	12,4	13,3	98,3
	3,00	2	1,6	1,7	100,0
	Total	120	93,0	100,0	
Perdidos	Sistema	9	7,0		
Total		129	100,0		

P29_28_1



P29_28_2

Estadísticos

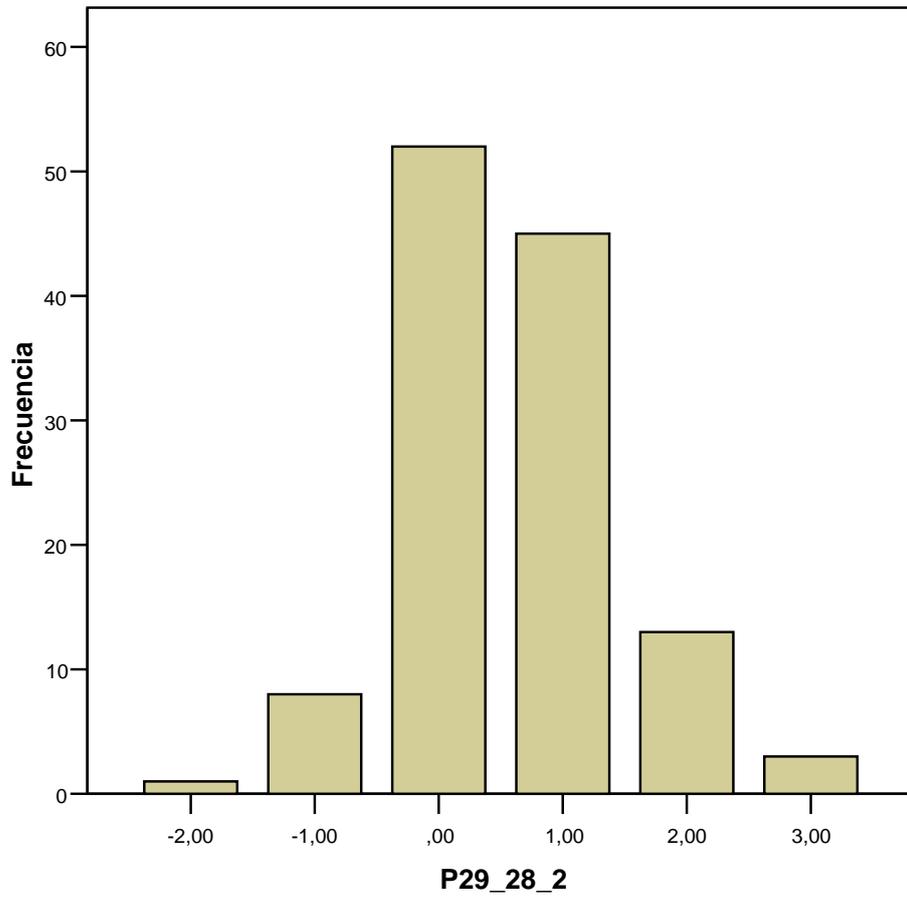
P29_28_2

N	Válidos	
	s	122
	Perdidos	7

P29_28_2

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	-2,00	1	,8	,8	,8
	-1,00	8	6,2	6,6	7,4
	,00	52	40,3	42,6	50,0
	1,00	45	34,9	36,9	86,9
	2,00	13	10,1	10,7	97,5
	3,00	3	2,3	2,5	100,0
	Total	122	94,6	100,0	
Perdidos	Sistema	7	5,4		
Total		129	100,0		

P29_28_2



P29_28_3

Estadísticos

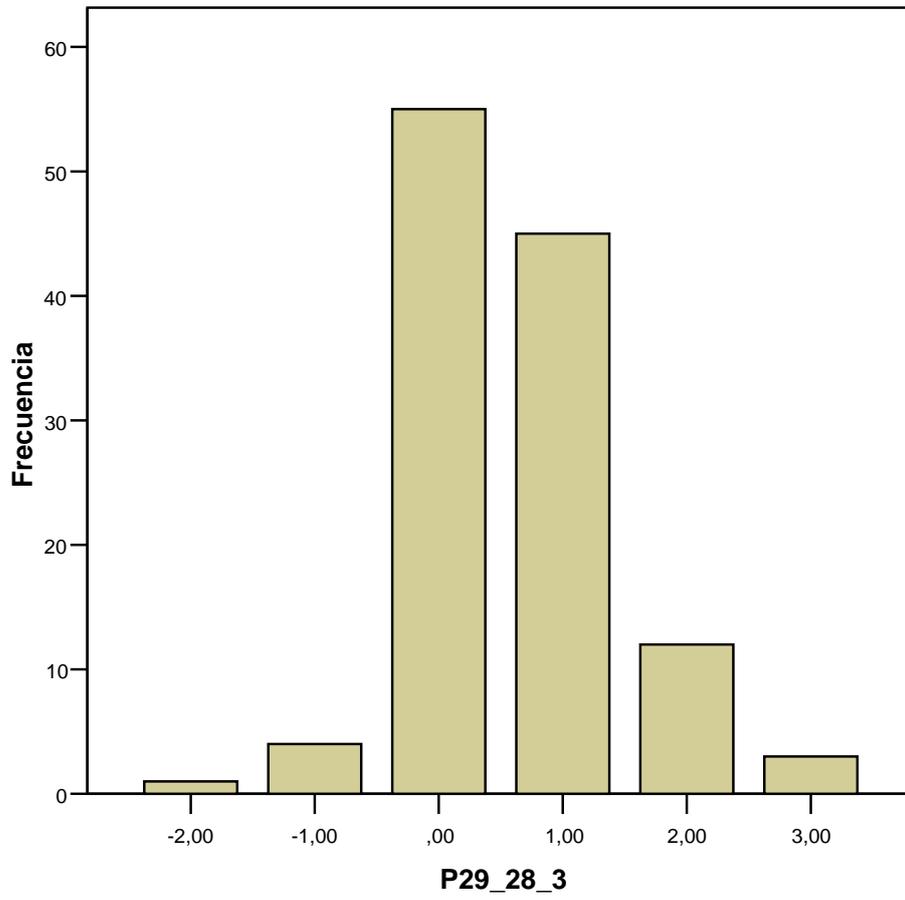
P29_28_3

N	Válidos	120
	Perdidos	9

P29_28_3

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	-2,00	1	,8	,8	,8
	-1,00	4	3,1	3,3	4,2
	,00	55	42,6	45,8	50,0
	1,00	45	34,9	37,5	87,5
	2,00	12	9,3	10,0	97,5
	3,00	3	2,3	2,5	100,0
	Total	120	93,0	100,0	
Perdidos	Sistema	9	7,0		
Total		129	100,0		

P29_28_3



P29_28_4

Estadísticos

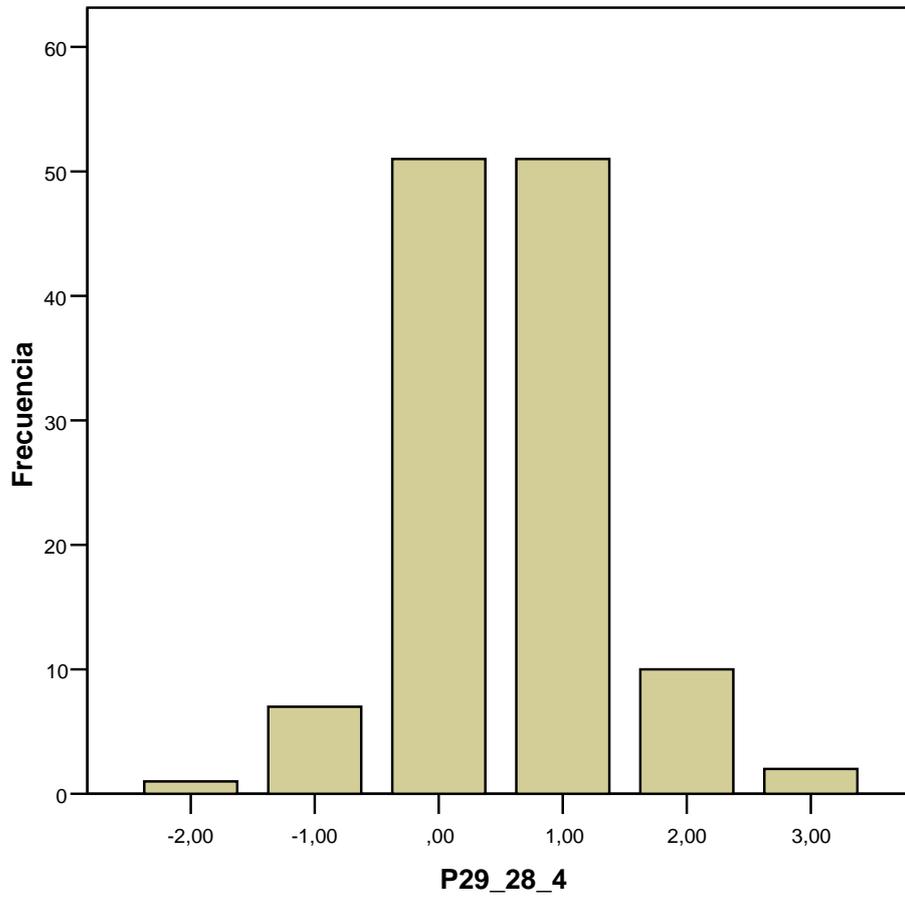
P29_28_4

N	Válidos	122
	Perdidos	7

P29_28_4

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	-2,00	1	,8	,8	,8
	-1,00	7	5,4	5,7	6,6
	,00	51	39,5	41,8	48,4
	1,00	51	39,5	41,8	90,2
	2,00	10	7,8	8,2	98,4
	3,00	2	1,6	1,6	100,0
	Total	122	94,6	100,0	
Perdidos	Sistema	7	5,4		
Total		129	100,0		

P29_28_4



P29_28_5

Estadísticos

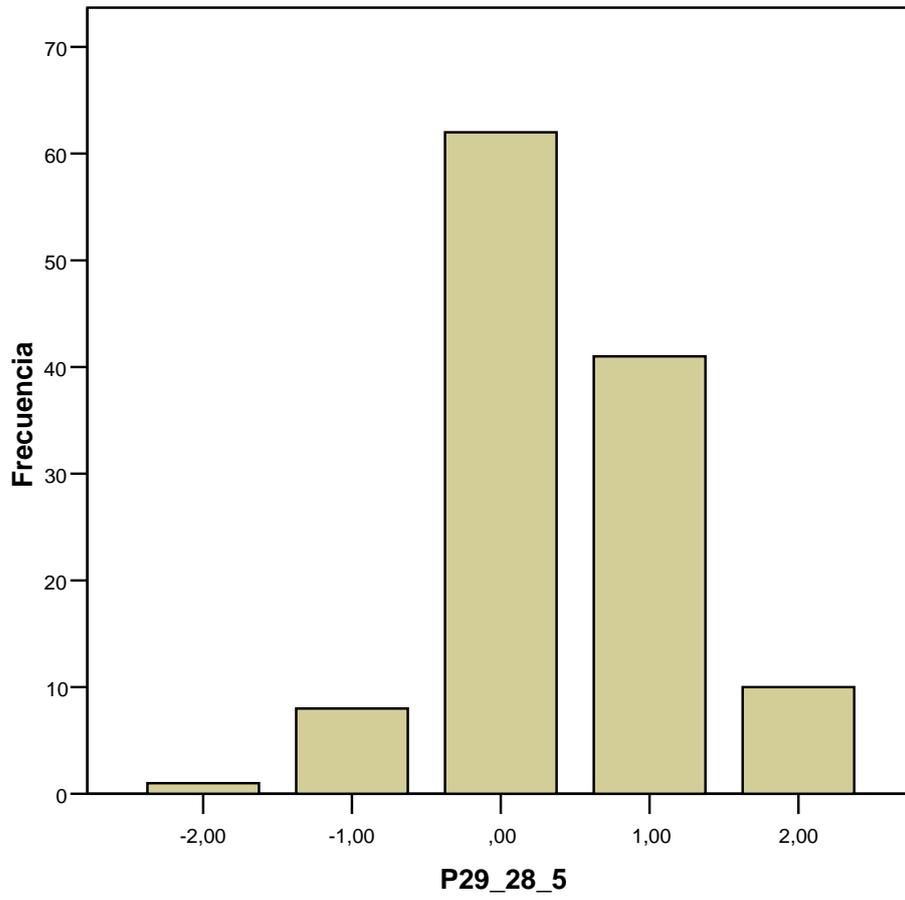
P29_28_5

N	Válidos	
	s	122
	Perdidos	7

P29_28_5

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	-2,00	1	,8	,8	,8
	-1,00	8	6,2	6,6	7,4
	,00	62	48,1	50,8	58,2
	1,00	41	31,8	33,6	91,8
	2,00	10	7,8	8,2	100,0
	Total	122	94,6	100,0	
Perdidos	Sistema	7	5,4		
Total		129	100,0		

P29_28_5



P31_30_1

Estadísticos

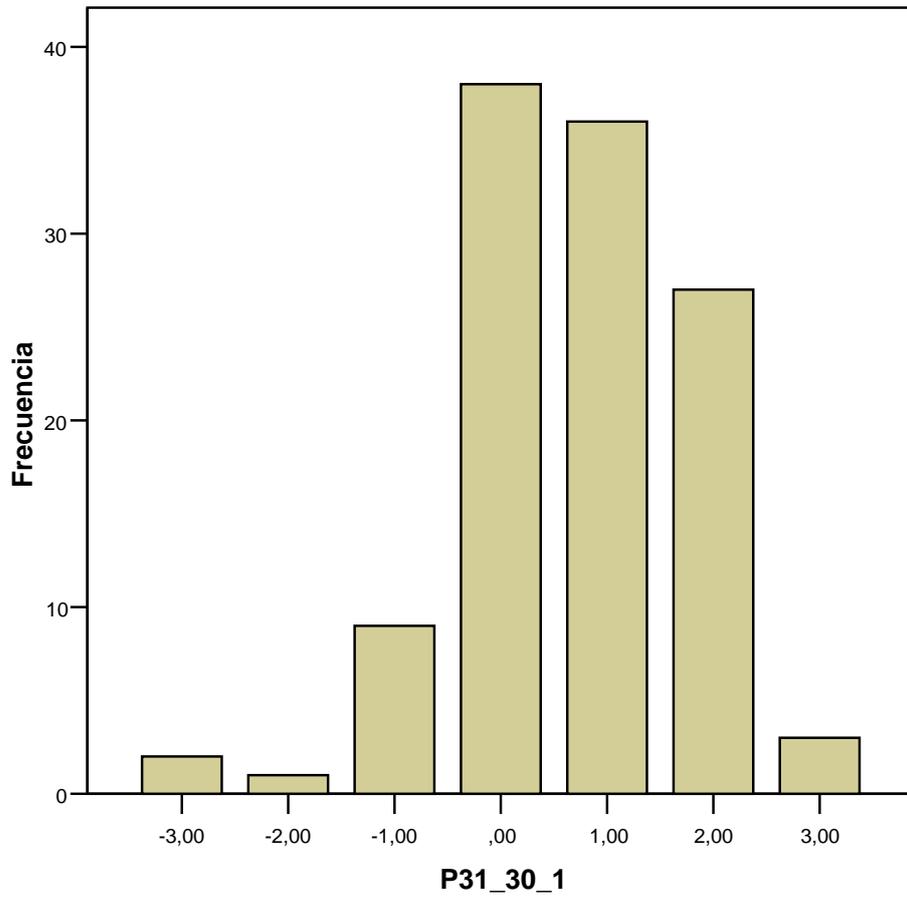
P31_30_1

N	Válidos	
	s	116
	Perdidos	13

P31_30_1

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	-3,00	2	1,6	1,7	1,7
	-2,00	1	,8	,9	2,6
	-1,00	9	7,0	7,8	10,3
	,00	38	29,5	32,8	43,1
	1,00	36	27,9	31,0	74,1
	2,00	27	20,9	23,3	97,4
	3,00	3	2,3	2,6	100,0
	Total	116	89,9	100,0	
Perdidos	Sistema	13	10,1		
Total		129	100,0		

P31_30_1



P31_30_2

Estadísticos

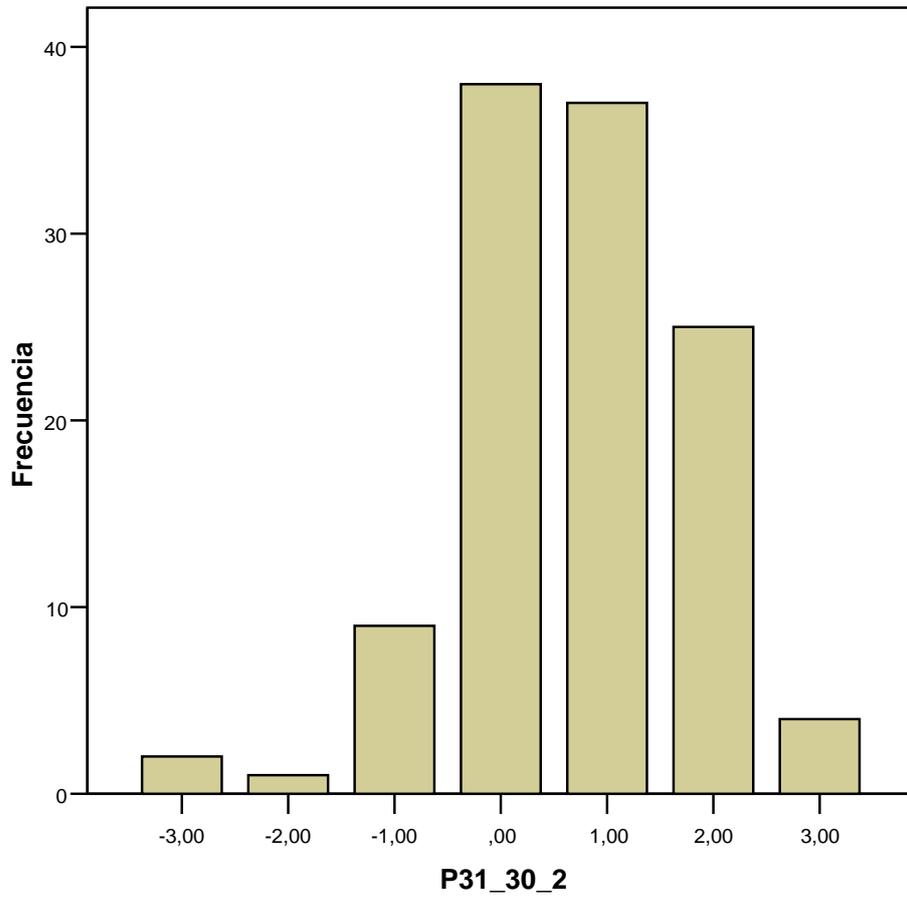
P31_30_2

N	Válidos	116
	Perdidos	13

P31_30_2

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	-3,00	2	1,6	1,7	1,7
	-2,00	1	,8	,9	2,6
	-1,00	9	7,0	7,8	10,3
	,00	38	29,5	32,8	43,1
	1,00	37	28,7	31,9	75,0
	2,00	25	19,4	21,6	96,6
	3,00	4	3,1	3,4	100,0
	Total	116	89,9	100,0	
Perdidos	Sistema	13	10,1		
Total		129	100,0		

P31_30_2



P31_30_3

Estadísticos

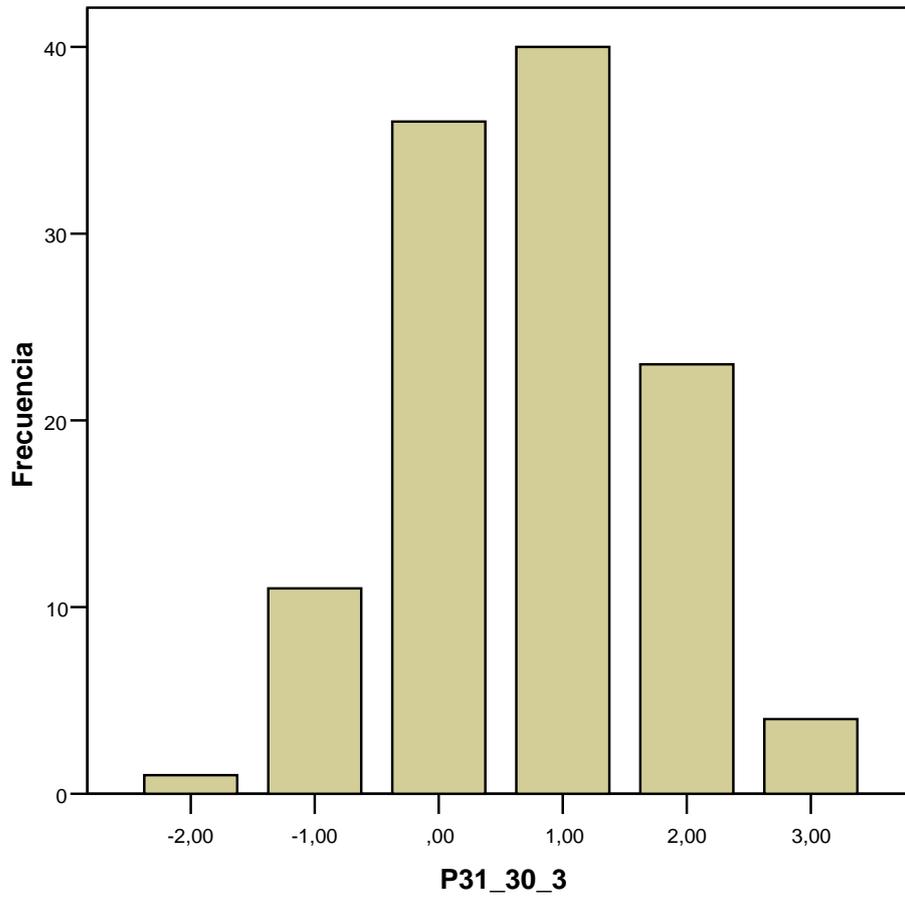
P31_30_3

N	Válidos	
	s	115
	Perdidos	14

P31_30_3

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	-2,00	1	,8	,9	,9
	-1,00	11	8,5	9,6	10,4
	,00	36	27,9	31,3	41,7
	1,00	40	31,0	34,8	76,5
	2,00	23	17,8	20,0	96,5
	3,00	4	3,1	3,5	100,0
	Total	115	89,1	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,9		
Total		129	100,0		

P31_30_3



P31_30_4

Estadísticos

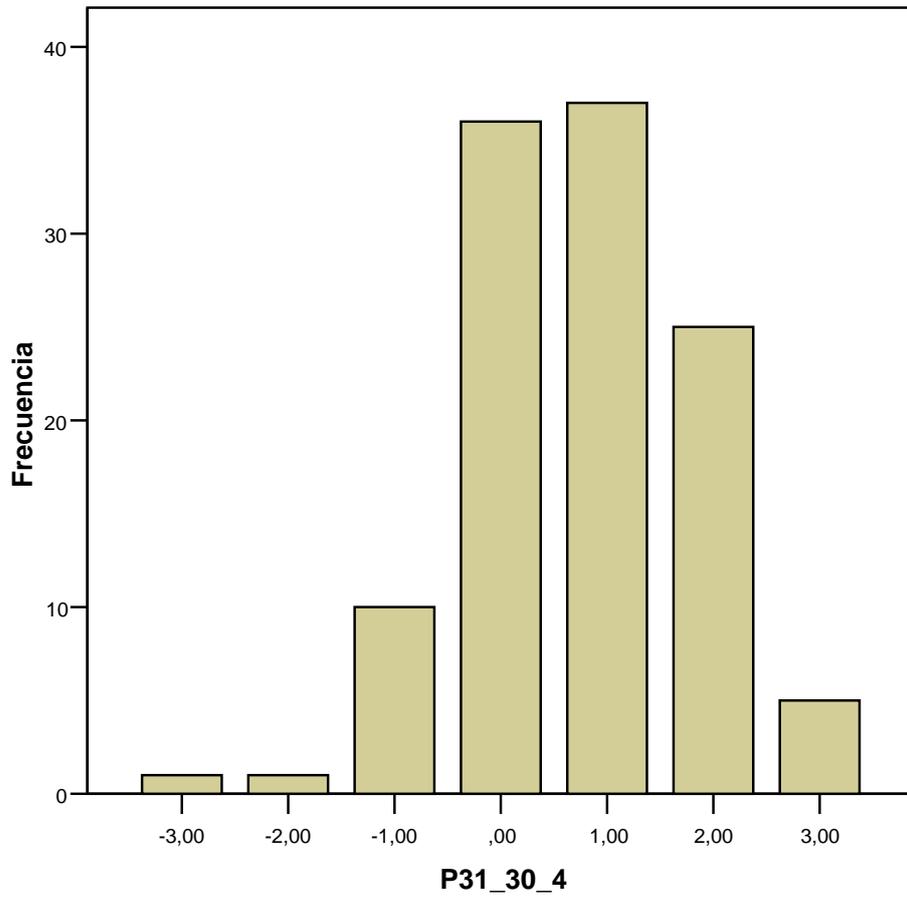
P31_30_4

N	Válidos	
	s	115
	Perdidos	14

P31_30_4

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	-3,00	1	,8	,9	,9
	-2,00	1	,8	,9	1,7
	-1,00	10	7,8	8,7	10,4
	,00	36	27,9	31,3	41,7
	1,00	37	28,7	32,2	73,9
	2,00	25	19,4	21,7	95,7
	3,00	5	3,9	4,3	100,0
	Total	115	89,1	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,9		
Total		129	100,0		

P31_30_4



P31_30_5

Estadísticos

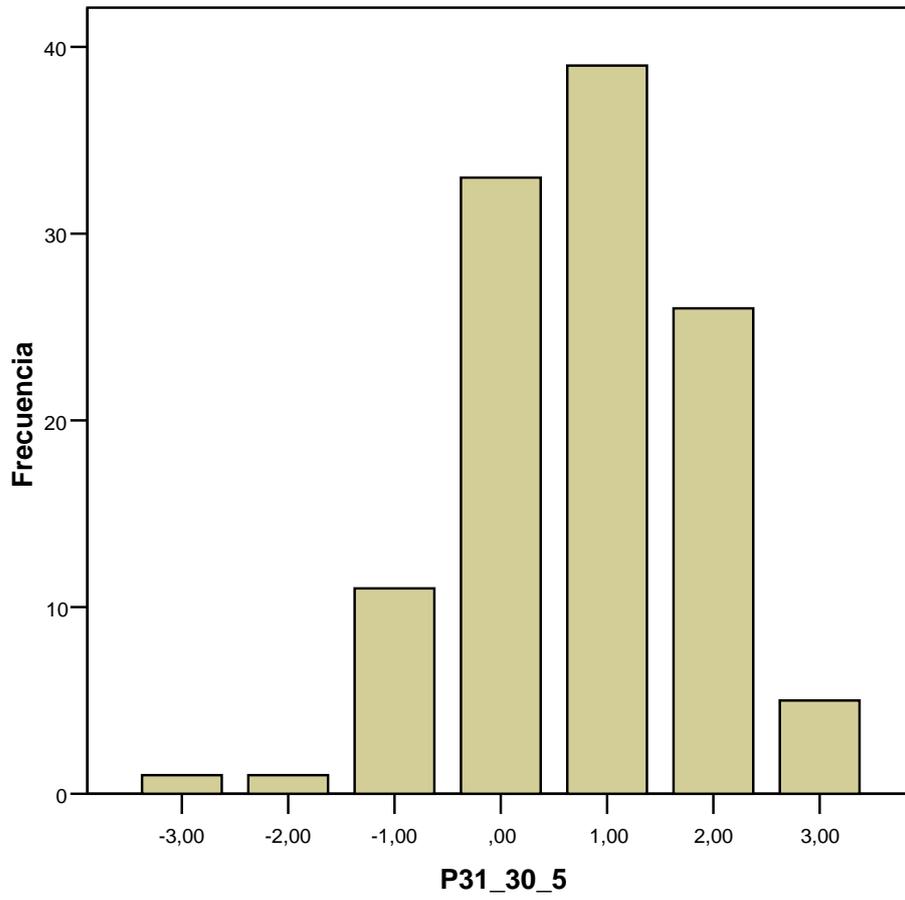
P31_30_5

N	Válidos	
	s	116
	Perdidos	13

P31_30_5

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	-3,00	1	,8	,9	,9
	-2,00	1	,8	,9	1,7
	-1,00	11	8,5	9,5	11,2
	,00	33	25,6	28,4	39,7
	1,00	39	30,2	33,6	73,3
	2,00	26	20,2	22,4	95,7
	3,00	5	3,9	4,3	100,0
	Total	116	89,9	100,0	
Perdidos	Sistema	13	10,1		
Total		129	100,0		

P31_30_5



P31_30_6

Estadísticos

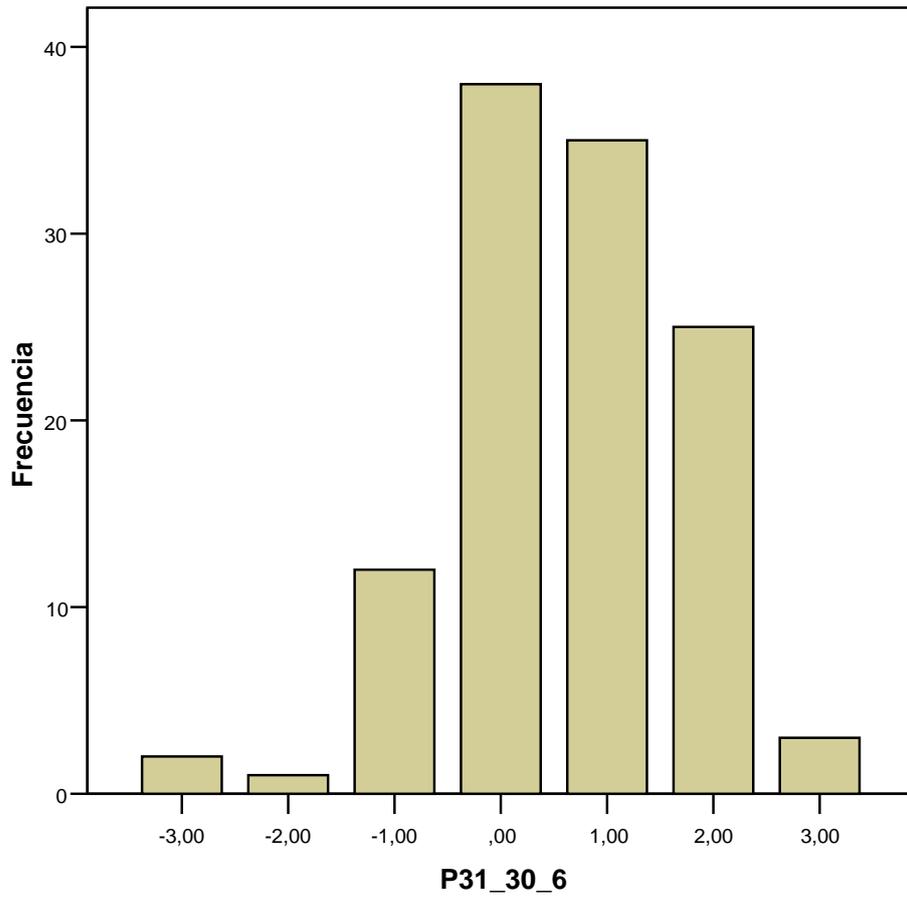
P31_30_6

N	Válidos	
	s	116
	Perdidos	13

P31_30_6

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	-3,00	2	1,6	1,7	1,7
	-2,00	1	,8	,9	2,6
	-1,00	12	9,3	10,3	12,9
	,00	38	29,5	32,8	45,7
	1,00	35	27,1	30,2	75,9
	2,00	25	19,4	21,6	97,4
	3,00	3	2,3	2,6	100,0
	Total	116	89,9	100,0	
Perdidos	Sistema	13	10,1		
Total		129	100,0		

P31_30_6



Estadísticos de grupo

	Tipo de centro (Público/Privado)	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
P27_26_1	Colegio público	72	,8056	,68462	,08068
	Centro privado	49	,5306	,76654	,10951
P27_26_2	Colegio público	67	,8955	,81899	,10006
	Centro privado	48	,4167	,87113	,12574
P27_26_3	Colegio público	64	1,0000	,95950	,11994
	Centro privado	47	,7447	,79312	,11569
P27_26_4	Colegio público	65	1,1692	,89389	,11087
	Centro privado	47	,6596	1,04832	,15291
P27_26_5	Colegio público	67	1,3582	,98013	,11974
	Centro privado	49	1,2245	,89595	,12799
P27_26_6	Colegio público	72	,6389	,67773	,07987
	Centro privado	50	,1800	,87342	,12352
P29_28_1	Colegio público	72	,7639	,79599	,09381
	Centro privado	48	,3958	,96182	,13883
P29_28_2	Colegio público	73	,7260	,82091	,09608
	Centro privado	49	,3469	,94761	,13537
P29_28_3	Colegio público	72	,7500	,78274	,09225
	Centro privado	48	,3750	,89025	,12850
P29_28_4	Colegio público	73	,6849	,79716	,09330
	Centro privado	49	,3673	,83401	,11914
P29_28_5	Colegio público	73	,5753	,74382	,08706
	Centro privado	49	,1837	,75480	,10783
P31_30_1	Colegio público	67	,8358	1,06738	,13040
	Centro privado	49	,5306	1,17442	,16777
P31_30_2	Colegio público	67	,8358	1,08148	,13212
	Centro privado	49	,5306	1,17442	,16777
P31_30_3	Colegio público	66	,8788	1,05997	,13047
	Centro privado	49	,5510	,95876	,13697
P31_30_4	Colegio público	66	,8636	1,20111	,14785
	Centro privado	49	,6122	,95342	,13620
P31_30_5	Colegio público	67	,9104	1,17720	,14382
	Centro privado	49	,5918	,99830	,14261
P31_30_6	Colegio público	67	,7612	1,12935	,13797
	Centro privado	49	,4694	1,13838	,16263

Prueba de muestras independientes

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inf erior	Superior
P27_26_1	Se han asumido varianzas iguales	2,473	,118	2,065	119	,041	,27494	,13312	,01136	,53853
P27_26_2	Se han asumido varianzas iguales	2,354	,128	3,011	113	,003	,47886	,15905	,16376	,79395
P27_26_3	Se han asumido varianzas iguales	,351	,555	1,488	109	,140	,25532	,17156	-,08470	,59534
P27_26_4	Se han asumido varianzas iguales	1,839	,178	2,768	110	,007	,50966	,18410	,14482	,87450
P27_26_5	Se han asumido varianzas iguales	1,574	,212	,752	114	,453	,13372	,17775	-,21839	,48583
P27_26_6	Se han asumido varianzas iguales	,471	,494	3,264	120	,001	,45889	,14059	,18053	,73725
P29_28_1	Se han asumido varianzas iguales	1,609	,207	2,281	118	,024	,36806	,16134	,04855	,68756
P29_28_2	Se han asumido varianzas iguales	,724	,397	2,349	120	,020	,37909	,16137	,05958	,69860
P29_28_3	Se han asumido varianzas iguales	,413	,522	2,433	118	,016	,37500	,15415	,06975	,68025
P29_28_4	Se han asumido varianzas iguales	,161	,689	2,118	120	,036	,31758	,14998	,02064	,61453
P29_28_5	Se han asumido varianzas iguales	1,676	,198	2,834	120	,005	,39167	,13818	,11807	,66526
P31_30_1	Se han asumido varianzas iguales	,037	,848	1,458	114	,148	,30521	,20935	-,10950	,71992
P31_30_2	Se han asumido varianzas iguales	,036	,851	1,448	114	,150	,30521	,21082	-,11243	,72284
P31_30_3	Se han asumido varianzas iguales	,165	,685	1,707	113	,091	,32777	,19201	-,05263	,70817
P31_30_4	Se han asumido varianzas iguales	1,717	,193	1,209	113	,229	,25139	,20794	-,16058	,66336
P31_30_5	Se han asumido varianzas iguales	,174	,678	1,533	114	,128	,31861	,20779	-,09301	,73023
P31_30_6	Se han asumido varianzas iguales	,035	,852	1,370	114	,173	,29181	,21300	-,13015	,71376

9.6 CENTROS PERTENECIENTES A LA DELEGACIÓN DE EDUCACIÓN

Código	Denominación	Nombre	Dependencia	Domicilio	Localidad	Municipio	Provincia
18010321	Centro de Educación Infantil	Galopín	Privado	C/ Fray Bartolomé de las Casas 4	Albolote	Albolote	Granada
18601771	Centro Docente Privado	Panda	Privado	. Camino de los Tramposos s/n. Urb. Los Llanos	Alhendín	Alhendín	Granada
18013711	Centro Docente Privado	Baúl de Ilusiones	Privado	C/ Cauce del Río 12	Ambroz	Vegas del Genil	Granada
18004422	Centro de Educación Infantil	Arco Iris	Privado	Ctra. Caniles 9 bajo	Baza	Baza	Granada
18013411	Centro de Educación Infantil	Cascamorras	Privado	Plaza de la Merced s/n	Baza	Baza	Granada
18009043	Centro de Educación Infantil	Peluche	Privado	C/ Monjas 33	Baza	Baza	Granada
18013401	Centro de Educación Infantil	Patucos	Privado	Avda. del Mediterráneo 190	Belicena	Vegas del Genil	Granada
18601588	Centro Docente Privado	Virgen del Mar	Privado	C/ Alvaro de Bazán 20	Calahonda	Motril	Granada
18008725	Centro de Educación Infantil	Casita de Nana	Privado	C/ María Pinet 1	Cenes de la Vega	Cenes de la Vega	Granada
18009021	Centro de Educación Infantil	Patitos de Genil	Privado	Avda. Sierra Nevada 62	Cenes de la Vega	Cenes de la Vega	Granada
18008312	Centro de Educación Infantil	Mi gran cole	Privado	C/ Madrid 10	Churriana de la Vega	Churriana de la Vega	Granada
18009031	Centro de Educación Infantil	El Cole del Parque	Privado	C/ Romero s/n. Urb. Hotelitos Vista Granada	Cúllar Vega	Cúllar Vega	Granada
18007010	Centro de Educación Infantil	La Rueda	Privado	C/ Federico García Lorca 14-16	Cúllar Vega	Cúllar Vega	Granada
18006662	Centro de Educación Infantil	Mi Pequeña Granja	Privado	C/ Acacias 5 (Urbanización El Ventorrillo)	Cúllar Vega	Cúllar Vega	Granada
18013666	Centro de Educación Infantil	Ecoduendes	Privado	Ctra. Dílar-Otura. Urb. Cortijillos 1 bajo	Dílar	Dílar	Granada
18008245	Centro de Educación Infantil	Fuente Salinas	Privado	C/ Fuente Salinas 40	Fuente Vaqueros	Fuente Vaqueros	Granada
18006881	Centro de Educación Infantil	Chacolines	Privado	Urb. Aljomahima Baja	Gabia la Grande	Las Gabias	Granada
18003511	Centro Docente Privado	El Castillo de los Gnomos	Privado	C/ Abeto 31. Urb. Buenavista	Gójar	Gójar	Granada

18004410	Centro de Educación Infantil	Aldeas Infantiles SOS	Privado	Ctra. de Murcia 69	Granada	Granada	Granada
18601606	Centro de Educación Infantil	Amanecer	Privado	C/ Veleta 36. La Chana	Granada	Granada	Granada
18013563	Centro de Educación Infantil	Centro de Atención Familiar	Privado	C/ Henríquez de Jorquera 21	Granada	Granada	Granada
18009018	Centro de Educación Infantil	Centro Infantil Abierto "Luden"	Privado	C/ Veleta 18	Granada	Granada	Granada
18009080	Centro de Educación Infantil	Chiquitines	Privado	Plaza Miguel Ruiz del Castillo Bloque 3 Bajo A	Granada	Granada	Granada
18009055	Centro de Educación Infantil	Colorines	Privado	C/ Francisco de Ayala 14	Granada	Granada	Granada
18006923	Centro de Educación Infantil	El Recreo	Privado	C/ Escultor Antonio Martínez Olalla 5	Granada	Granada	Granada
18004173	Centro de Educación Infantil	El Recreo II	Privado	C/ Albondón s/n. Urb. Mirador de la Vega	Granada	Granada	Granada
18006698	Centro de Educación Infantil	Garabatos	Privado	C/ Bruselas 10	Granada	Granada	Granada
18013472	Centro de Educación Infantil	Luna Lunera	Privado	C/ Ingeniero Santa Cruz 19-bajo	Granada	Granada	Granada
18004100	Centro de Educación Infantil	Mami	Privado	C/ Arabial 79. Edificio Alhambra	Granada	Granada	Granada
18008361	Centro de Educación Infantil	Pizarrín	Privado	C/ Divina Pastora 9	Granada	Granada	Granada
18601564	Centro de Educación Infantil	Sagrada Familia	Privado	C/ Cándido García Ortiz de Villajos 6	Granada	Granada	Granada
18004136	Centro de Educación Infantil	Snoopy	Privado	C/ Palencia 17	Granada	Granada	Granada
18602261	Centro Docente Privado	Alquería	Privado	C/ Camino de Purchil 33	Granada	Granada	Granada
18601229	Centro Docente Privado	Gaviota	Privado	Avda. de la Argentinita 2	Granada	Granada	Granada
18601552	Centro Docente Privado	La Cartuja	Privado	C/ Henríquez de la Jorquera 16	Granada	Granada	Granada
18004562	Centro Docente Privado	Monaita	Privado	Ctra. de Pinos Puente s/n	Granada	Granada	Granada
18002978	Centro Docente Privado	Nazaret	Privado	C/ Obispo Hurtado 6	Granada	Granada	Granada
18010173	Centro Docente Privado	Platero	Privado	C/ Profesor Manuel Garzón Pareja 32	Granada	Granada	Granada
18003429	Centro Docente Privado	San Francisco Javier	Privado	Ctra. de Murcia 70. Bda. Haza Grande	Granada	Granada	Granada
18601576	Centro Docente Privado	Santa Rosalía	Privado	C/ Santa Rosalía 2	Granada	Granada	Granada

18601591	Centro Docente Privado	Virgen del Pilar	Privado	C/ Rodrigo de Triana 21	Granada	Granada	Granada
18601621	Centro Docente Privado	Virgen Madre	Privado	Plaza de Don Pedro Manjón s/n	Granada	Granada	Granada
18010331	Centro de Educación Infantil	Pinocho	Privado	Plaza Sierra Nevada Edificio Veleta Bajo	Guadix	Guadix	Granada
18008737	Centro de Educación Infantil	San Miguel	Privado	C/ Mensafies 8	Guadix	Guadix	Granada
18000489	Centro de Educación Infantil	Santa Dorotea	Privado	C/ Cuatro Veredas s/n	Guadix	Guadix	Granada
18013459	Centro de Educación Infantil	Jardín de Cuentos	Privado	C/ Avicena 15	Hijar	Las Gabias	Granada
18004690	Centro de Educación Infantil	La Casita del Juego	Privado	Ronda Sur s/n	Huétor Tájar	Huétor Tájar	Granada
18010896	Centro de Educación Infantil	Castalia	Privado	Avda. Andalucía 39	Huétor-Vega	Huétor Vega	Granada
18013484	Centro de Educación Infantil	El Molino	Privado	C/ Carril de Santo Domingo 21	Huétor-Vega	Huétor Vega	Granada
18009092	Centro de Educación Infantil	Las Nubes	Privado	C/ Cuesta del Gallo 19	Huétor-Vega	Huétor Vega	Granada
18009067	Centro de Educación Infantil	Educo	Privado	C/ Salvador Dalí 1- Local 2-3	La Zubia	La Zubia	Granada
18009079	Centro de Educación Infantil	Paredillas	Privado	C/ Isaac Peral 5	La Zubia	La Zubia	Granada
18013587	Centro de Educación Infantil	Teo	Privado	C/ Pablo Iglesias 25	La Zubia	La Zubia	Granada
18013551	Centro de Educación Infantil	Fantasía	Privado	C/ Paraíso 3	Láchar	Láchar	Granada
18010197	Centro de Educación Infantil	Granja Lúdica	Privado	C/ Granadillos 10	Loja	Loja	Granada
18006893	Centro de Educación Infantil	Huerto Olivo	Privado	C/ Olivo 33	Loja	Loja	Granada
18007459	Centro de Educación Infantil	La casita 2006	Privado	C/ Rubén Darío 4	Maracena	Maracena	Granada
18013654	Centro de Educación Infantil	Pequeño Mundo 2008	Privado	C/ San Sebastián 6	Maracena	Maracena	Granada
18004070	Centro de Educación Infantil	El Barrio	Privado	C/ Encinar 4	Monachil	Monachil	Granada
18005323	Centro de Educación Infantil	Arcoiris	Privado	C/ Alcaicería 8	Ogíjares	Ogíjares	Granada
18013307	Centro de Educación Infantil	El Solete	Privado	C/ Ángel Ganivet 4- Local 2	Ogíjares	Ogíjares	Granada
18010495	Centro de Educación Infantil	Pequeños Reyes	Privado	C/ Prolongación Santísima Trinidad 1	Ogíjares	Ogíjares	Granada

18004720	Centro de Educación Infantil	El Portón Encantado	Privado	Avda. del Olivo Gordo s/n	Peligros	Peligros	Granada
18602210	Centro Docente Privado	Príncipes	Privado	C/ Granados 14. Urb. Monteluz	Peligros	Peligros	Granada
18006522	Centro Docente Privado	Castillejo	Privado	C/ Real 144	Pinos Puente	Pinos Puente	Granada
18602192	Centro Docente Privado	Jesús-María	Privado	C/ Santa Orosia s/n	Pinos Puente	Pinos Puente	Granada
18008579	Centro de Educación Infantil	Pingu	Privado	C/ Granate 34. Urb. La joya	Pulianas	Pulianas	Granada
18010471	Escuela Infantil		Público	C/ Dr. Burgos Canal s/n	Albolote	Albolote	Granada
18010744	Escuela Infantil	La Alpujarra	Público	Barrio de Pijiros s/n	Albuñol	Albuñol	Granada
18010975	Escuela Infantil	Albuñuelas	Público	C/ Carretera 74	Albuñuelas	Albuñuelas	Granada
18010422	Escuela Infantil	La Carrera	Público	C/ Carrera de la Concepción 1	Almuñécar	Almuñécar	Granada
18010410	Escuela Infantil	La Herradura	Público	Paseo de Andrés Segovia 10	Almuñécar	Almuñécar	Granada
18013423	Escuela Infantil	Los Marinos	Público	Barrio de los Marinos s/n	Almuñécar	Almuñécar	Granada
18010434	Escuela Infantil	Reina Sofía	Público	C/ Camino Real de Motril 3	Almuñécar	Almuñécar	Granada
18013629	Escuela Infantil	Torrecuevas	Público	Ctra. Suspiro del Moro s/n. Bda. Torrecuevas	Almuñécar	Almuñécar	Granada
18010124	Escuela Infantil	El Cole	Público	C/ Barón Pierre de Coubertain s/n	Armillá	Armillá	Granada
18013289	Escuela Infantil	Arco Iris	Público	C/ Zacatín s/n	Atarfe	Atarfe	Granada
18009122	Escuela Infantil	Chicolines II	Público	C/ Plan Parcial SR-2A	Atarfe	Atarfe	Granada
18013277	Escuela Infantil	Chicolines III	Público	Avda. de la Diputación s/n	Atarfe	Atarfe	Granada
18009225	Escuela Infantil	Duendes	Público	Plaza del Olivo s/n	Atarfe	Atarfe	Granada
18013290	Escuela Infantil	La Cometa	Público	C/ Antonio Machado Esquina C/ Miguel Jiménez Rueda	Atarfe	Atarfe	Granada
18010781	Escuela Infantil	Santo Ángel	Público	Bda. de la Paz s/n	Baza	Baza	Granada
18011153	Escuela Infantil	8 de Marzo	Público	C/ Camino del Albergue s/n	Castell de Ferro	Gualchos	Granada
18011037	Escuela Infantil	Castilléjar	Público	C/ Cazadores 3	Castilléjar	Castilléjar	Granada

18013447	Escuela Infantil	Matilde Cantos	Público	C/ Acequia 10	Chauchina	Chauchina	Granada
18013681	Escuela Infantil	Churriana de la Vega	Público	C/ Derechos Humanos 2	Churriana de la Vega	Churriana de la Vega	Granada
18013496	Escuela Infantil	Los Duendecillos	Público	C/ Asturias 17	Cijuela	Cijuela	Granada
18009811	Escuela Infantil	Los Duendecillos	Público	C/ Ganivet 3	Cijuela	Cijuela	Granada
18013541	Escuela Infantil	Columbaria	Público	C/ Erillas 2	Colomera	Colomera	Granada
18013678	Escuela Infantil	Villamena	Público	C/ Nogal 5	Cozvíjar	Villamena	Granada
18011074	Escuela Infantil	San Isidro	Público	C/ Andalucía s/n	Cuevas del Campo	Cuevas del Campo	Granada
18011098	Escuela Infantil	Cúllar	Público	C/ San José s/n	Cúllar	Cúllar	Granada
18010380	Escuela Infantil	Garbancito	Público	C/ Eras s/n	Dúrcal	Dúrcal	Granada
18013733	Escuela Infantil	Infanta Leonor	Público	C/ Cristo del Rescate 70	Escúzar	Escúzar	Granada
18010112	Escuela Infantil	Freila	Público	C/ Escuelas s/n	Freila	Freila	Granada
18010513	Escuela Infantil	Almanjáyar	Público	C/ Merced Alta 3	Granada	Granada	Granada
18010616	Escuela Infantil	Cristo de la Yedra	Público	Paseo de Cartuja 2	Granada	Granada	Granada
18010631	Escuela Infantil	El Príncipe	Público	C/ Moral Alta 15	Granada	Granada	Granada
18010628	Escuela Infantil	Portal de Belén	Público	C/ Juan Pedro Mesa de León s/n	Granada	Granada	Granada
18010641	Escuela Infantil	Santo Domingo	Público	C/ Ancha de Santo Domingo 3	Granada	Granada	Granada
18010665	Escuela Infantil	Virgen de Loreto	Público	Plaza Federico Mayo 1	Granada	Granada	Granada
18010653	Escuela Infantil	Virgen del Carmen	Público	C/ Pedro Moya s/n	Granada	Granada	Granada
18010677	Escuela Infantil	Virgen Inmaculada	Público	Avda. Francisco de Ayala s/n	Granada	Granada	Granada
18010732	Escuela Infantil	La Alcazaba	Público	C/ Cañada Perales s/n	Guadix	Guadix	Granada
18012182	Escuela Infantil	Clara Campoamor	Público	Barrio de los Reyes s/n	Huéscar	Huéscar	Granada
18010151	Escuela Infantil	Huétor Tájar	Público	C/ Federico García Lorca 67	Huétor Tájar	Huétor Tájar	Granada

18013265	Escuela Infantil	Venta Nueva	Público	C/ Mulhacén 26 - Bda. Venta Nueva	Huétor Tájar	Huétor Tájar	Granada
18009110	Escuela Infantil		Público	Avda. Libertad esquina C/ Manuel Cano Tamayo	Huétor-Vega	Huétor Vega	Granada
18012391	Escuela Infantil	Íllora	Público	C/ Reyes Pugnairé s/n	Íllora	Íllora	Granada
18013691	Escuela Infantil	Ítrabo	Público	Avda. de Jete s/n	Itrabo	Itrabo	Granada
18013204	Escuela Infantil		Público	C/ Colegios s/n	La Mamola	Polopos	Granada
18013630	Escuela Infantil	Láchar	Público	Avda. Andalucía 8	Láchar	Láchar	Granada
18009584	Escuela Infantil	Laroles	Público	Ctra. de Mairena s/n	Laroles	Nevada	Granada
18010689	Escuela Infantil	Infanta Cristina	Público	C/ Hoyo de Narváez s/n	Loja	Loja	Granada
18012236	Escuela Infantil	Rayuela	Público	C/ Santa Ana s/n	Maracena	Maracena	Granada
18010070	Escuela Infantil	Mondújar	Público	C/ Era de la Piedra 10	Mondújar	Lecrín	Granada
18010148	Escuela Infantil	El Olivo	Público	Avda. Miguel Hernández 3-B	Montefrío	Montefrío	Granada
18012224	Escuela Infantil	Moraleda	Público	C/ Sol 24	Moraleda de Zafayona	Moraleda de Zafayona	Granada
18010771	Escuela Infantil	Los Almendros	Público	Avda. Martín Cuevas s/n	Motril	Motril	Granada
18010884	Escuela Infantil	Los Girasoles	Público	C/ Manuel Peña Alta. 2	Motril	Motril	Granada
18013502	Escuela Infantil		Público	C/ Clara Campoamor s/n	Nigüelas	Nigüelas	Granada
18013575	Escuela Infantil	La Paloma	Público	C/ Esperillas s/n	Padul	Padul	Granada
18009596	Escuela Infantil	Pinos Puente	Público	C/ Colegios s/n	Pinos Puente	Pinos Puente	Granada
18012546	Escuela Infantil	Los Pitufos	Público	C/ Paris 3	Purchil	Vegas del Genil	Granada
18012421	Escuela Infantil	Gloria Fuertes	Público	Avda. de Andalucía 60	Salar	Salar	Granada
18012431	Escuela Infantil	Federico García Lorca	Público	Avda. Mediterráneo s/n	Salobreña	Salobreña	Granada
18012534	Escuela Infantil	Bernard Van Leer	Público	C/ Antonio de Nebrija s/n	Santa Fe	Santa Fe	Granada
18013460	Escuela Infantil	Sacratif	Público	C/ Gavilán s/n	Torrenueva	Motril	Granada

18013538	Escuela Infantil	Virgen del Martirio	Público	Plaza del Mercado s/n	Ugíjar	Ugíjar	Granada
18010136	Escuela Infantil	Valderrubio	Público	C/ Córdoba 3	Valderrubio	Pinos Puente	Granada
18013332	Escuela Infantil		Público	C/ María Lejárraga s/n	Valderrubio	Pinos Puente	Granada
18010483	Escuela Infantil		Público	C/ Federico García Lorca s/n	Vélez de Benaudalla	Vélez de Benaudalla	Granada
18012625	Escuela Infantil	Acuarela	Público	C/ La Paz s/n	Villanueva Mesía	Villanueva Mesía	Granada
18013642	Escuela Infantil		Público	C/ Dolores Ibarruri s/n	Zafarraya	Zafarraya	Granada
18010461	Escuela Infantil		Público	C/ Calvario 2	Zagra	Zagra	Granada

CAPITULO 8.
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DEL CUESTIONÁRIO

En marzo de este año se dio por terminada la recogida de cuestionarios, y se comenzó a introducir los datos en el SPSS (para Windows). Terminada la introducción de datos, se comienza con el análisis de frecuencias generando tablas de frecuencias para cada uno de los ítems que aparecen en el anexo 1, junto con sus gráficos que se han elaborado para todos menos los que se refieren a respuestas múltiples (32, 34, 36, 39, 40, 42, 43, y 48), cuyo gráfico sería ilegible.

8.1 RESULTADOS GOBALES:

El análisis de los datos de las tablas de frecuencia se ha agrupado en tres partes, como la distribución del cuestionario:

8.1.1 LOS ÍTEMS PERSONALES Y PROFESIONALES.

Ítem 2

Comarca

Estadísticos

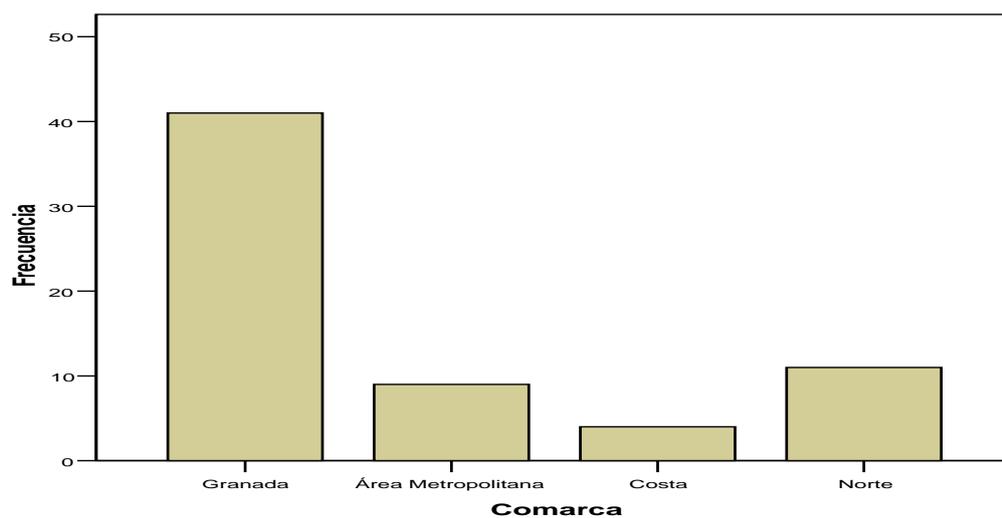
Comarca

N	Válidos	65
	Perdidos	68

Comarca

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Granada	41	30,8	63,1	63,1
	Área Metropolitana	9	6,8	13,8	76,9
	Costa	4	3,0	6,2	83,1
	Norte	11	8,3	16,9	100,0
	Total	65	48,9	100,0	
Perdidos	Sistema	68	51,1		
Total		133	100,0		

Comarca



De la comarca de residencia, según la agrupación de pueblos, que hace la consejería de educación en su red de centros, el 30'8% reside en Granada capital, en el área metropolitana el 6'8%, un 3% en la costa y en el norte de la provincia el 8'3%.

Ítem 3

Sexo

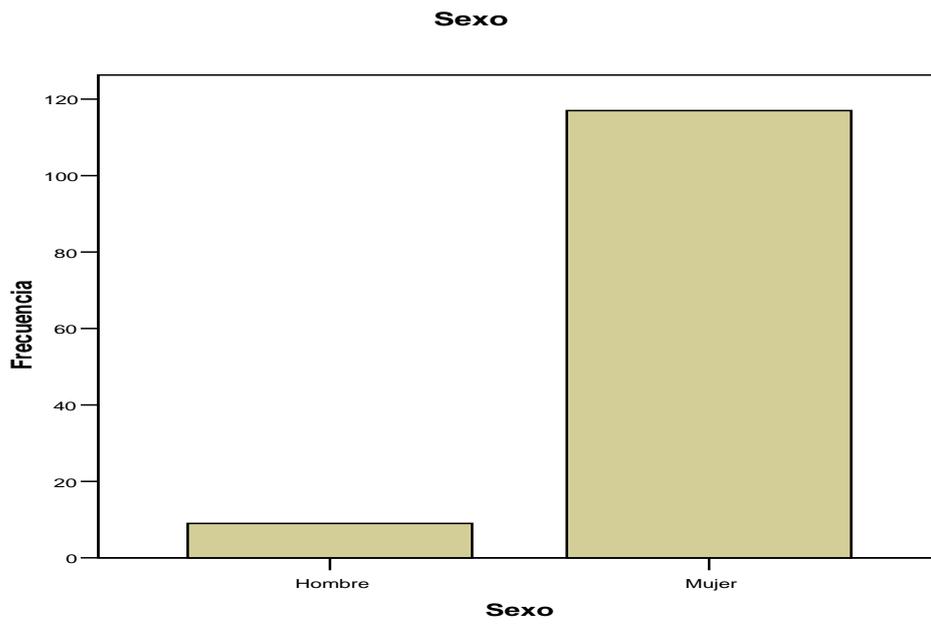
Estadísticos

Sexo

N	Válidos	126
	Perdidos	7

Sexo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Hombre	9	6,8	7,1	7,1
	Mujer	117	88,0	92,9	100,0
	Total	126	94,7	100,0	
Perdidos	Sistema	7	5,3		
Total		133	100,0		



El 88'0% son mujeres y el 6'8% son hombres.

Ítem 4

Edad

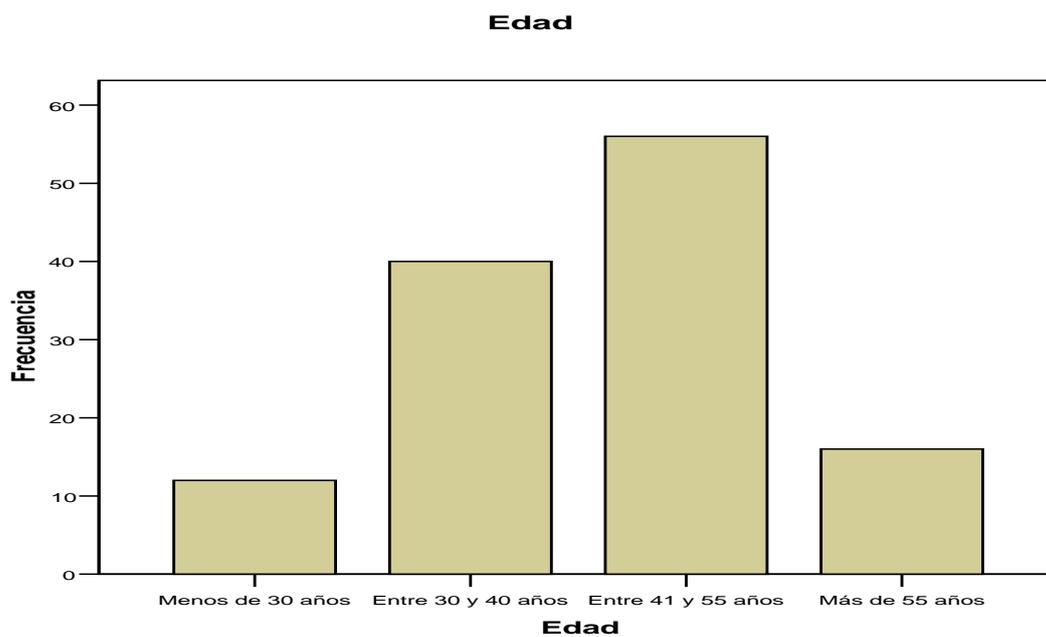
Estadísticos

Edad

N	Válidos	124
	Perdidos	9

Edad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Menos de 30 años	12	9,0	9,7	9,7
	Entre 30 y 40 años	40	30,1	32,3	41,9
	Entre 41 y 55 años	56	42,1	45,2	87,1
	Más de 55 años	16	12,0	12,9	100,0
	Total	124	93,2	100,0	
Perdidos	Sistema	9	6,8		
Total		133	100,0		



El 42'1% tiene entre 41 y 55 años, el 30'1% entre 30 y 40 años, y el 9% menos de 30 años.

Ítem 5

Estado Civil

Estadísticos

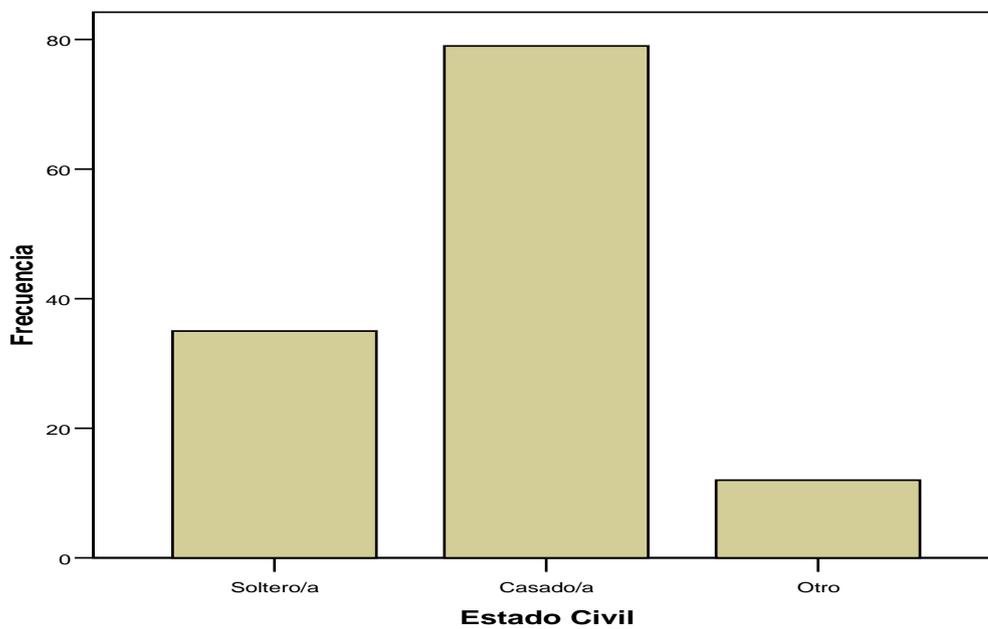
Estado Civil

N	Válidos	126
	Perdidos	7

Estado Civil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Soltero/a	35	26,3	27,8	27,8
	Casado/a	79	59,4	62,7	90,5
	Otro	12	9,0	9,5	100,0
	Total	126	94,7	100,0	
Perdidos	Sistema	7	5,3		
Total		133	100,0		

Estado Civil



El estado civil predominante con un 59'4% son casados/as, están solteros/as un 26'3% y en otras situaciones se encuentran el 9%.

Ítem 6

Número de hijos

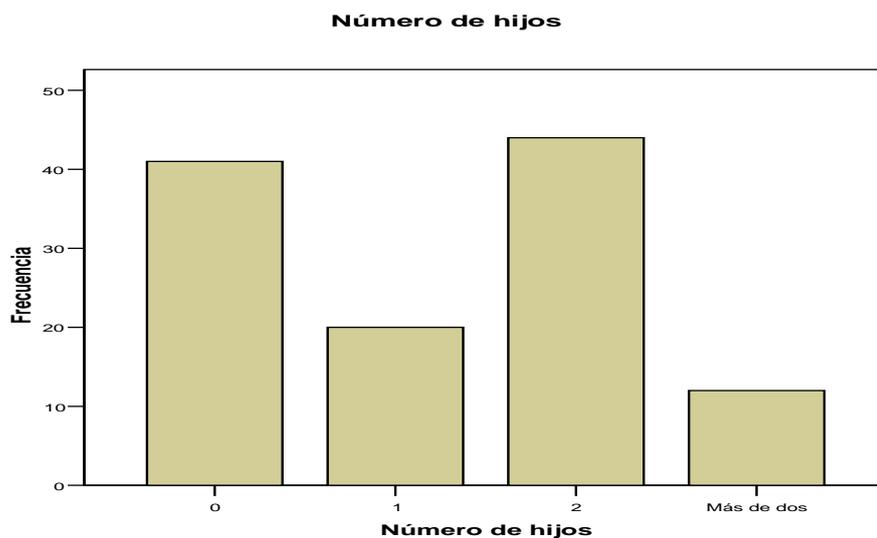
Estadísticos

Número de hijos

N	Válidos	117
	Perdidos	16

Número de hijos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	41	30,8	35,0	35,0
	1	20	15,0	17,1	52,1
	2	44	33,1	37,6	89,7
	Más de dos	12	9,0	10,3	100,0
	Total	117	88,0	100,0	
Perdidos	Sistema	16	12,0		
Total		133	100,0		



Con respecto al número de hijos, el 33'1% de los docentes tienen 2 hijos y el 15% de los mismos tienen un hijo, y no tienen hijos el 30'8%.

Ítem 7

Titulación académica que posee 1

Estadísticos

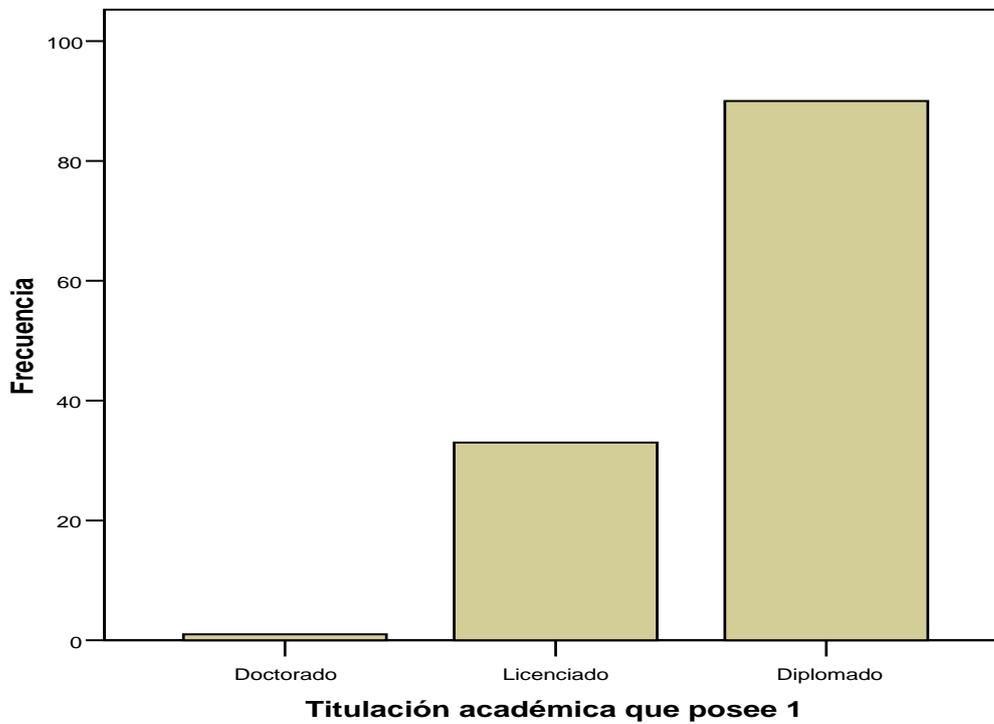
Titulación académica que posee 1

N	Válidos	124
	Perdidos	9

Titulación académica que posee 1

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Doctorado	1	0,8	0,8	0,8
	Licenciado	33	24,8	26,6	27,4
	Diplomado	90	67,7	72,6	100,0
	Total	124	93,2	100,0	
Perdidos	Sistema	9	6,8		
Total		133	100,0		

Titulación académica que posee 1



Son diplomados el 67'7%, además son licenciados el 24'8% y solo tienen el doctorado un 0'8%.

Ítem 8

Situación profesional actual

Estadísticos

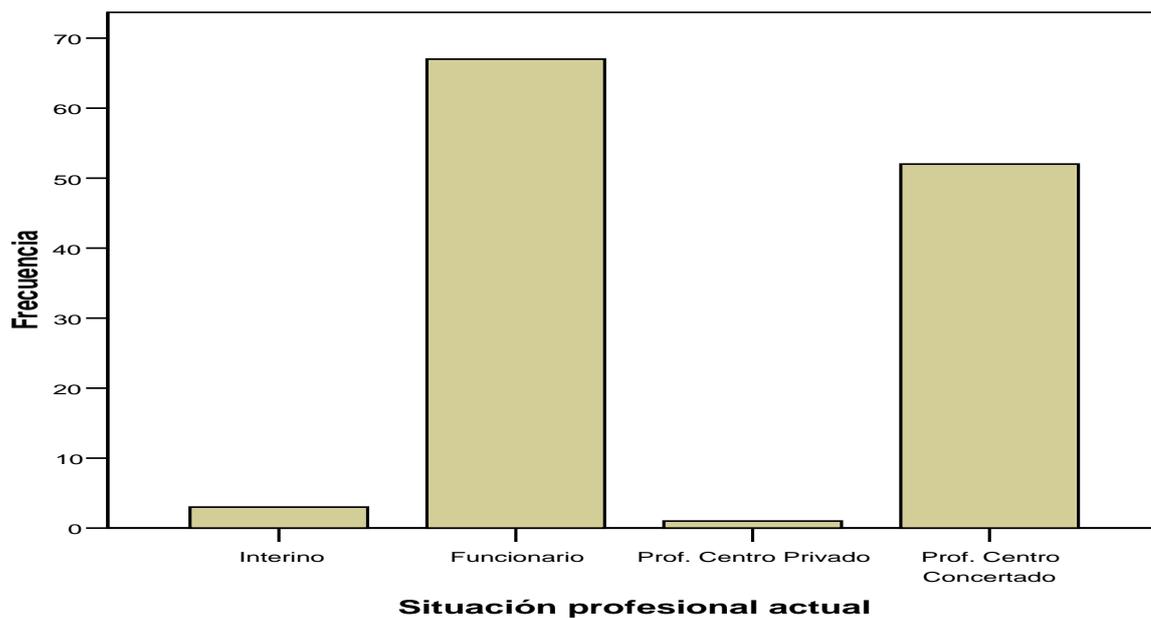
Situación profesional actual

N	Válidos	123
	Perdidos	10

Situación profesional actual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Interino	3	2,3	2,4	2,4
	Funcionario	67	50,4	54,5	56,9
	Prof. Centro Privado	1	0,8	0,8	57,7
	Prof. Centro Concertado	52	39,1	42,3	100,0
	Total	123	92,5	100,0	
Perdidos	Sistema	10	7,5		
Total		133	100,0		

Situación profesional actual



La situación que más abunda, con un 50'4% es la de funcionario, en centros públicos, un 39'1% de profesores de centros concertados, un 0,8% de centros privados y solamente de interinos, un 2'3%.

Ítem 9

Cuerpo de origen si es funcionario

Estadísticos

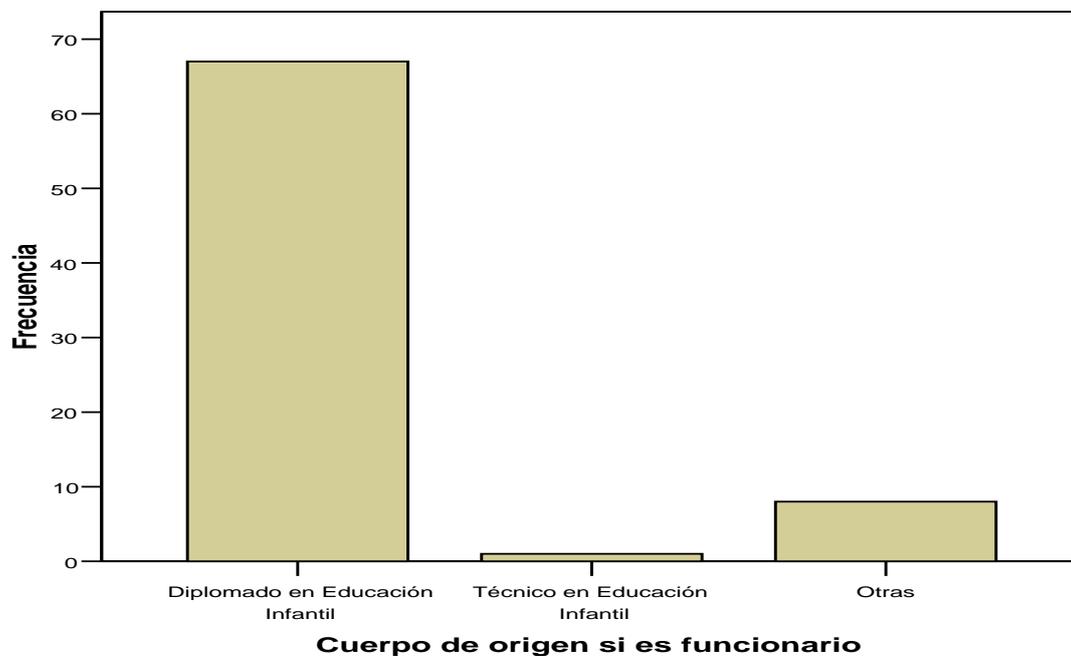
Cuerpo de origen si es funcionario

N	Válidos	76
	Perdidos	57

Cuerpo de origen si es funcionario

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Diplomado en Educación Infantil	67	50,4	88,2	88,2
	Técnico en Educación Infantil	1	0,8	1,3	89,5
	Otras	8	6,0	10,5	100,0
	Total	76	57,1	100,0	
Perdidos	Sistema	57	42,9		
Total		133	100,0		

Cuerpo de origen si es funcionario



En relación con el cuerpo de origen, la mitad son diplomados en educación infantil con un 50'4%, de otros cuerpos un 6% y solo un 0'8% son técnicos en educación infantil.

Ítem 10

Años de experiencia docente en E. Infantil

Estadísticos

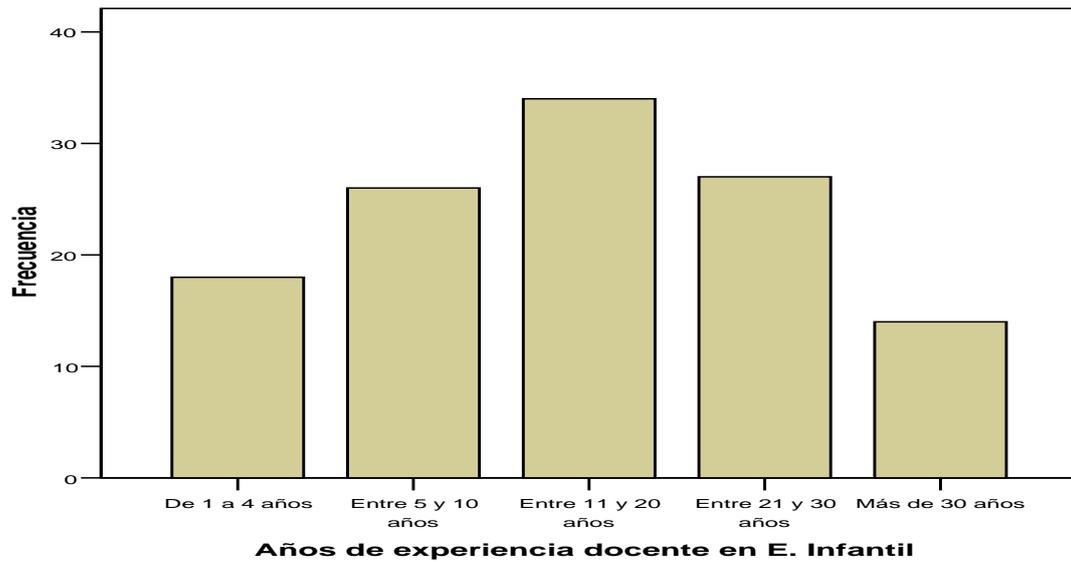
Años de experiencia docente en E. Infantil

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Años de experiencia docente en E. Infantil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	De 1 a 4 años	18	13,5	15,1	15,1
	Entre 5 y 10 años	26	19,5	21,8	37,0
	Entre 11 y 20 años	34	25,6	28,6	65,5
	Entre 21 y 30 años	27	20,3	22,7	88,2
	Más de 30 años	14	10,5	11,8	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

Años de experiencia docente en E. Infantil



En años de experiencia, el mayor porcentaje es del 25'6% que se encuentra entre los 11 y 20 años, seguidos de los que tienen entre 21 y 30 años de docencia que son el 20'3%, y luego el 19'5% entre 5 y 10 años así como los que se encuentran el 13'5% que son los que tienen de 1 a 4 años de experiencia.

Ítem 11

Años de antigüedad en el centro actual

Estadísticos

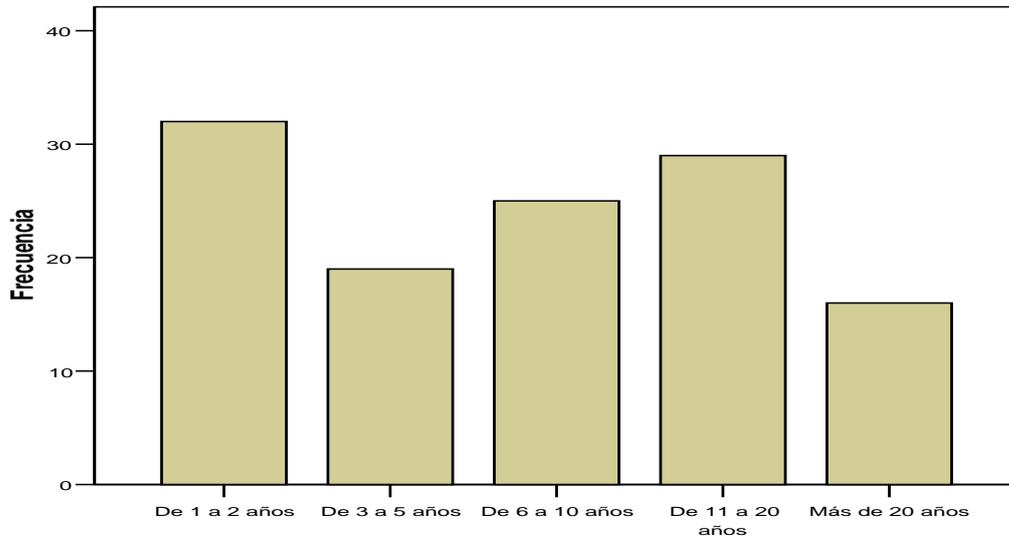
Años de antigüedad en el centro actual

N	Válidos	121
	Perdidos	12

Años de antigüedad en el centro actual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	De 1 a 2 años	32	24,1	26,4	26,4
	De 3 a 5 años	19	14,3	15,7	42,1
	De 6 a 10 años	25	18,8	20,7	62,8
	De 11 a 20 años	29	21,8	24,0	86,8
	Más de 20 años	16	12,0	13,2	100,0
	Total	121	91,0	100,0	
Perdidos	Sistema	12	9,0		
Total		133	100,0		

Años de antigüedad en el centro actual



Años de antigüedad en el centro actual

Con respecto a la antigüedad en el centro, resulta que la mayoría de los profesores, solo llevan de 1 a 2 años y son el 24'1%, los que llevan más de 3 años y menos de 6 en el centro, son el 14'3%, y los demás de 11 años son el 21'8%. Por último, los que llevan más de 20 años solamente son el 12%.

Ítem 12

Ocupación de algún cargo directivo

Estadísticos

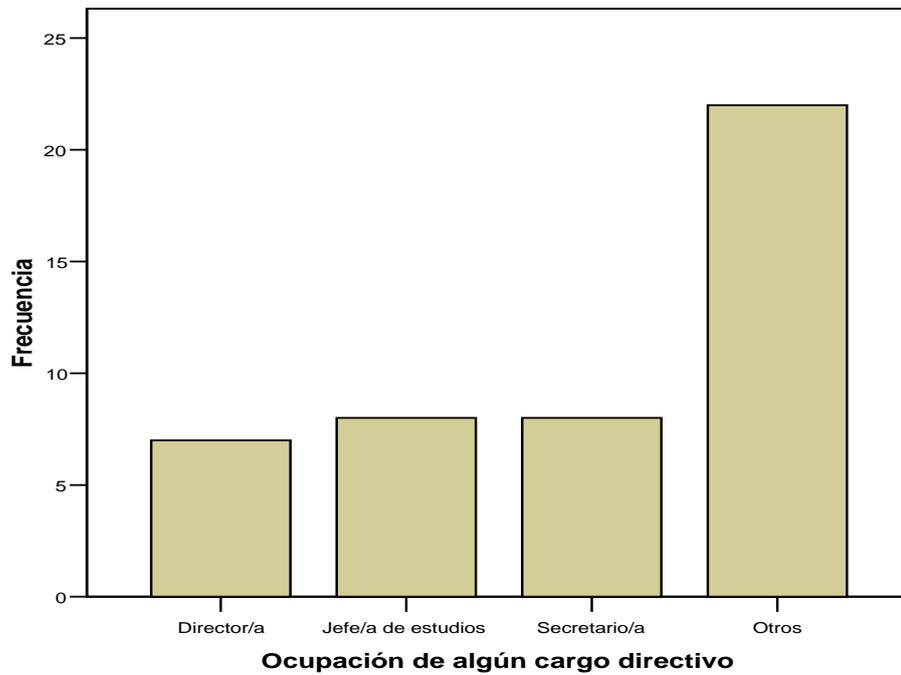
Ocupación de algún cargo directivo

N	Válidos	45
	Perdidos	88

Ocupación de algún cargo directivo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Director/a	7	5,3	15,6	15,6
	Jefe/a de estudios	8	6,0	17,8	33,3
	Secretario/a	8	6,0	17,8	51,1
	Otros	22	16,5	48,9	100,0
	Total	45	33,8	100,0	
Perdidos	Sistema	88	66,2		
Total		133	100,0		

Ocupación de algún cargo directivo



Ítem 13

Número de años de desempeño de cargo directivo

Estadísticos

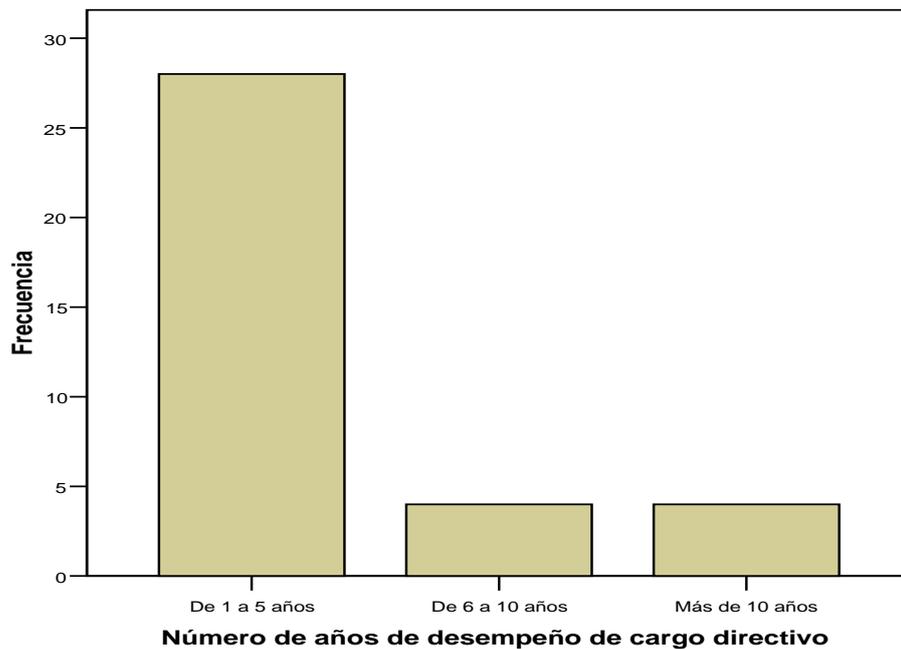
Número de años de desempeño de cargo directivo

N	Válidos	36
	Perdidos	97

Número de años de desempeño de cargo directivo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	De 1 a 5 años	28	21,1	77,8	77,8
	De 6 a 10 años	4	3,0	11,1	88,9
	Más de 10 años	4	3,0	11,1	100,0
	Total	36	27,1	100,0	
Perdidos	Sistema	97	72,9		
Total		133	100,0		

Número de años de desempeño de cargo directivo



Ítem 14

Ocupa en la actualidad cargo directivo

Estadísticos

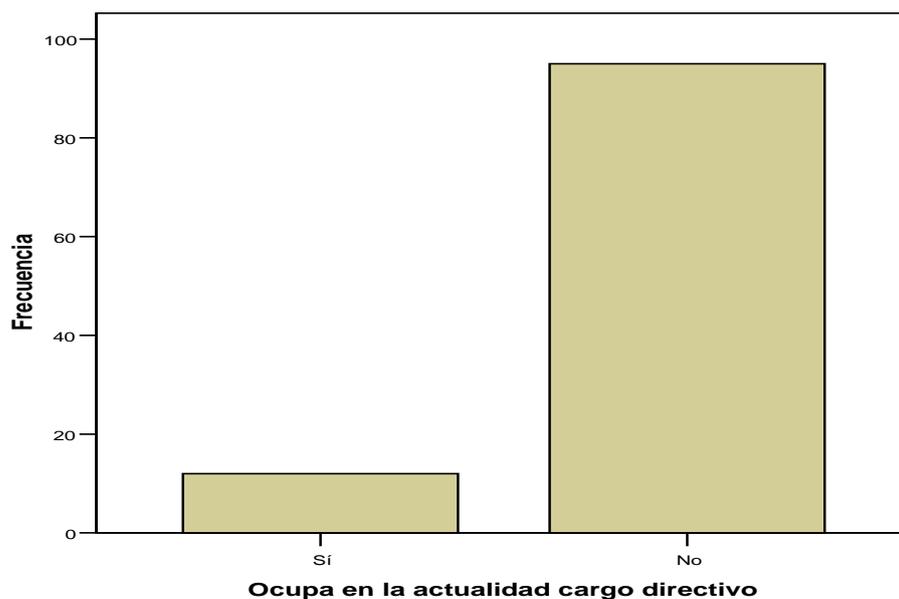
Ocupa en la actualidad cargo directivo

N	Válidos	107
	Perdidos	26

Ocupa en la actualidad cargo directivo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Sí	12	9,0	11,2	11,2
	No	95	71,4	88,8	100,0
	Total	107	80,5	100,0	
Perdidos	Sistema	26	19,5		
Total		133	100,0		

Ocupa en la actualidad cargo directivo



Ítems 12 ,13 y 14:

Solo un 33'8% han ocupado algún cargo directivo, de ese porcentaje, el 21'1% lo ocupó de 1 a 5 años, el 3% de 6 a 10 años y a su vez el 3% durante más de 10 años.

De todos ellos, un 9% ocupa algún cargo directivo en la actualidad.

Ítem 15

Tipo de centro según su denominación

Estadísticos

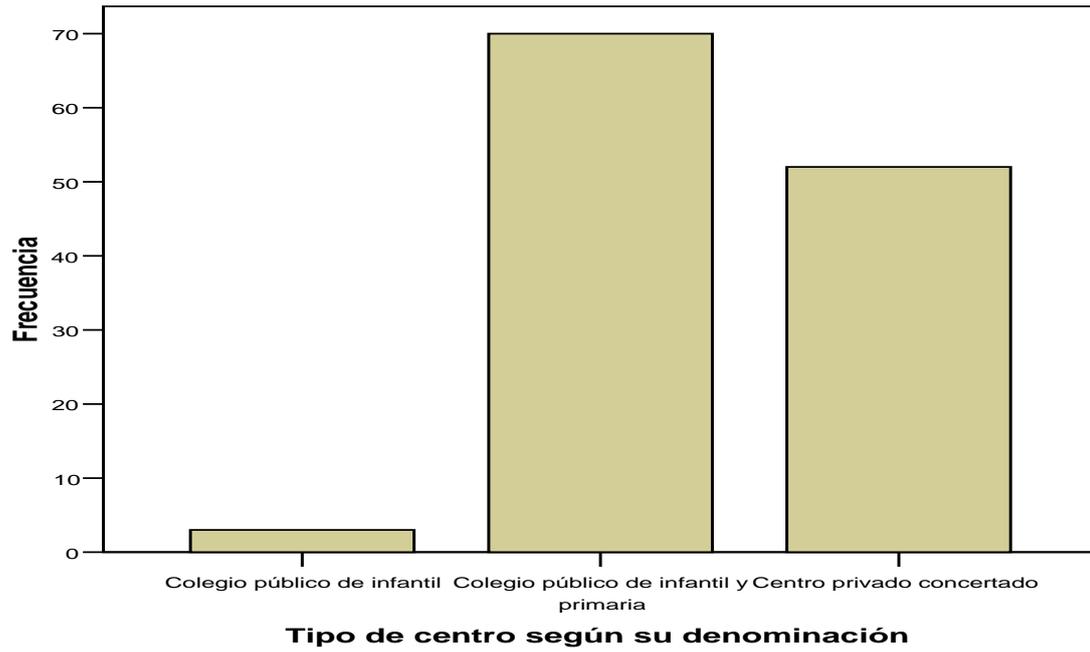
Tipo de centro según su denominación

N	Válidos	125
	Perdidos	8

Tipo de centro según su denominación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Colegio público de infantil	3	2,3	2,4	2,4
	Colegio público de infantil y primaria	70	52,6	56,0	58,4
	Centro privado concertado	52	39,1	41,6	100,0
	Total	125	94,0	100,0	
Perdidos	Sistema	8	6,0		
Total		133	100,0		

Tipo de centro según su denominación



En cuanto al tipo de centro según la denominación, el 52'6% es colegio público de infantil y primaria, un 39'1% es denominado centro privado concertado, y solo un 2'3% colegio público infantil.

Ítem 16

Ubicación del centro de trabajo

Estadísticos

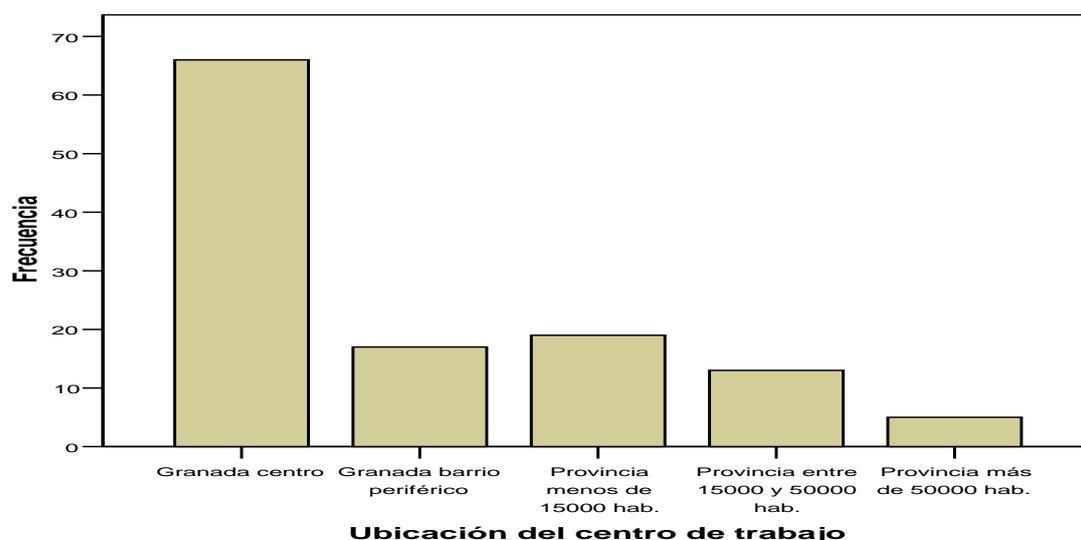
Ubicación del centro de trabajo

N	Válidos	120
	Perdidos	13

Ubicación del centro de trabajo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Granada centro	66	49,6	55,0	55,0
	Granada barrio periférico	17	12,8	14,2	69,2
	Provincia menos de 15000 hab.	19	14,3	15,8	85,0
	Provincia entre 15000 y 50000 hab.	13	9,8	10,8	95,8
	Provincia más de 50000 hab.	5	3,8	4,2	100,0
	Total	120	90,2	100,0	
Perdidos	Sistema	13	9,8		
Total		133	100,0		

Ubicación del centro de trabajo



En Granada capital trabajan el 49'6%, en Granada en barrio periférico el 12'8% y en la provincia con menos de 15 mil habitantes, el 14'3%. También en la provincia pero entre 15 mil habitantes. Y 50 mil un 9'8% y en la provincia pero con más de 50 mil habitantes, un 3'8%.

Ítem 17

Tamaño del centro: número de unidades

Estadísticos

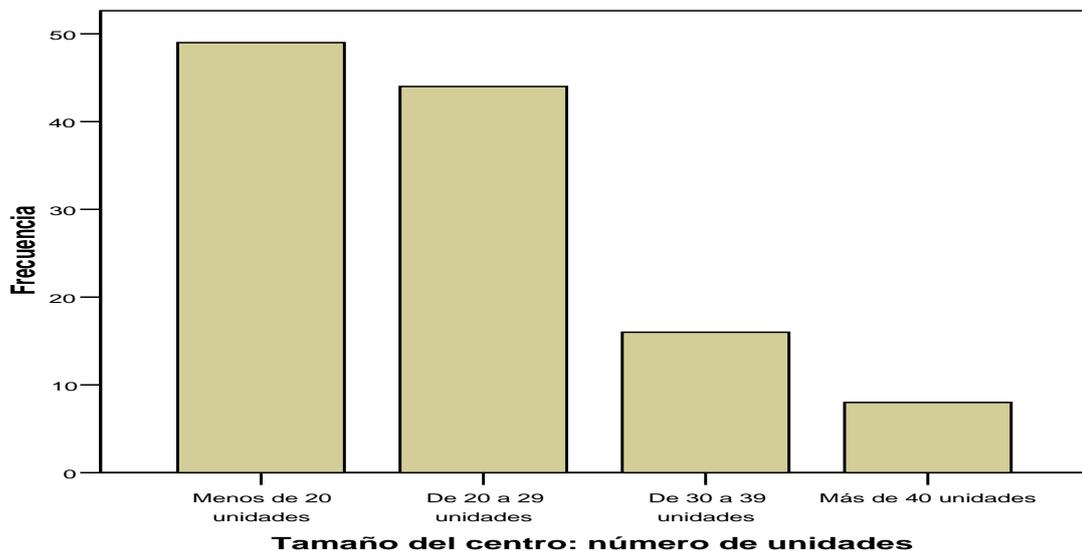
Tamaño del centro: número de unidades

N	Válidos	117
	Perdidos	16

Tamaño del centro: número de unidades

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Menos de 20 unidades	49	36,8	41,9	41,9
	De 20 a 29 unidades	44	33,1	37,6	79,5
	De 30 a 39 unidades	16	12,0	13,7	93,2
	Más de 40 unidades	8	6,0	6,8	100,0
	Total	117	88,0	100,0	
Perdidos	Sistema	16	12,0		
Total		133	100,0		

Tamaño del centro: número de unidades



Los centros con menos de 20 unidades, trabajan el 36'8%, de entre 20 y 29 unidades suponen el 33'1%, los centros entre 30 y 39 unidades, trabajan el 12% y solo el 6% en los centros de más de 40 unidades.

Ítem 18

Número de ordenadores por clase

Estadísticos

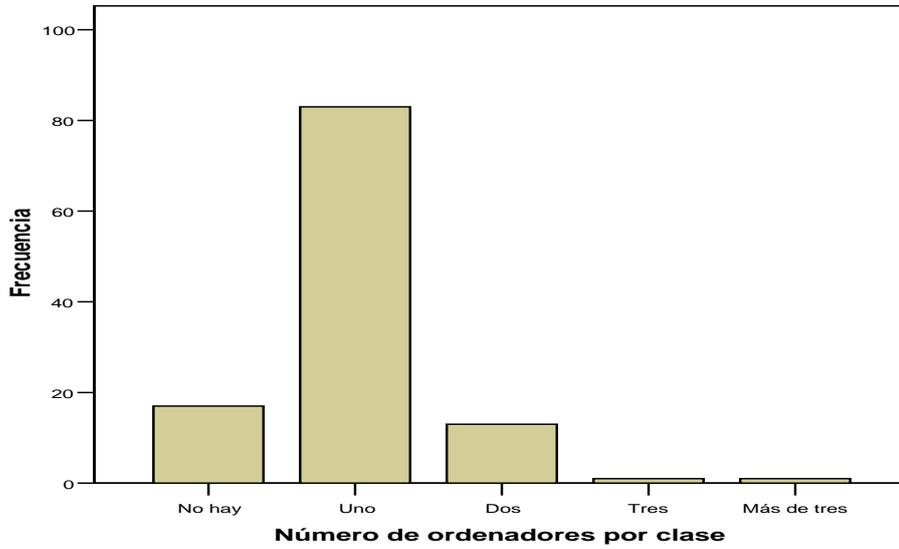
Número de ordenadores por clase

N	Válidos	115
	Perdidos	18

Número de ordenadores por clase

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No hay	17	12,8	14,8	14,8
	Uno	83	62,4	72,2	87,0
	Dos	13	9,8	11,3	98,3
	Tres	1	0,8	0,9	99,1
	Más de tres	1	0,8	0,9	100,0
	Total	115	86,5	100,0	
Perdidos	Sistema	18	13,5		
Total		133	100,0		

Número de ordenadores por clase



En cuanto al número de ordenadores por clase, el 62'4% tiene uno por clase, el 12'8% no tiene ordenador en el aula, un 9'8% tiene dos y un porcentaje de 0'8 son aquellos que tienen tres ordenadores o más.

8.1.2 LOS ÍTEMS DE OPINIÓN Y VALORACIÓN

Ítem 19

Según el número de usuarios, el número de ordenadores es:

Estadísticos

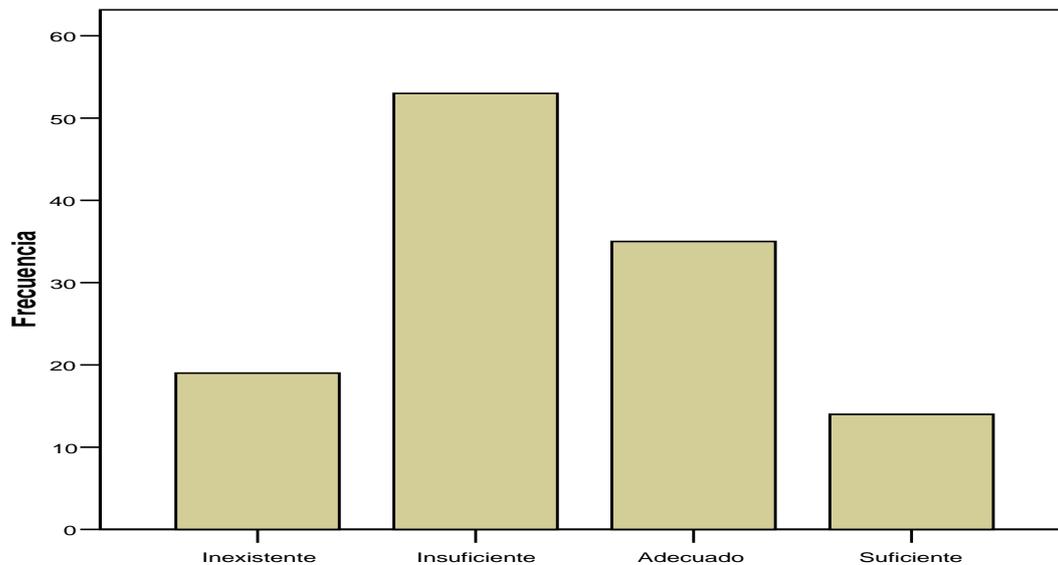
Según el número de usuarios, el número de ordenadores es:

N	Válidos	121
	Perdidos	12

Según el número de usuarios, el número de ordenadores es:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Inexistente	19	14,3	15,7	15,7
	Insuficiente	53	39,8	43,8	59,5
	Adecuado	35	26,3	28,9	88,4
	Suficiente	14	10,5	11,6	100,0
	Total	121	91,0	100,0	
Perdidos	Sistema	12	9,0		
Total		133	100,0		

Según el número de usuarios, el número de ordenadores es:



Según el número de usuarios, el número de ordenadores es:

El 39'8% opina que el volumen de equipos informáticos según el número de usuarios es insuficiente, el 26'3% dice que es adecuado. Y el 14'3% opina que es inexistente.

Ítem 20

En general, el estado de conservación de los equipos es:

Estadísticos

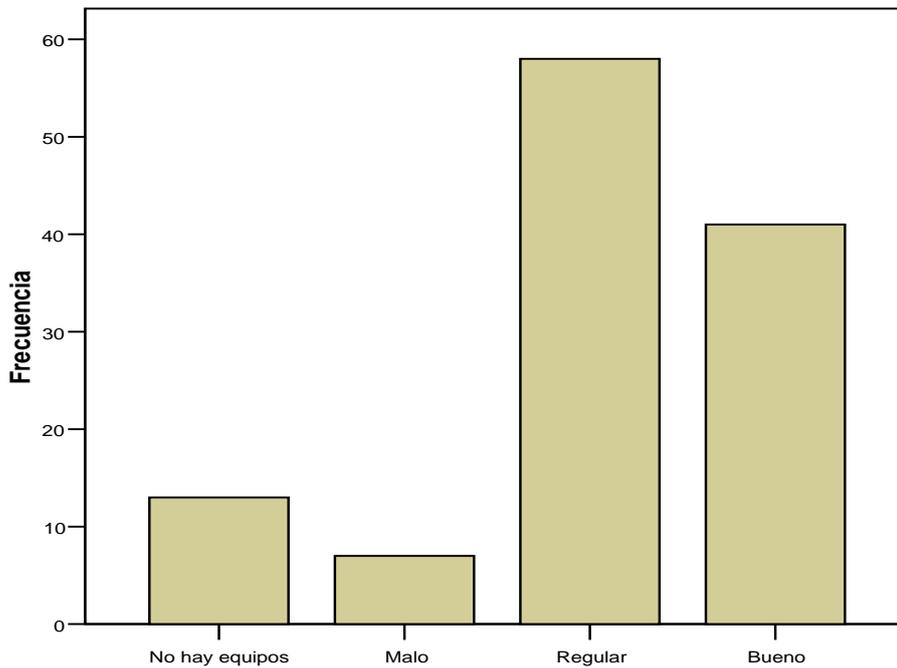
En general, el estado de conservación de los equipos es:

N	Válidos	119
	Perdidos	14

En general, el estado de conservación de los equipos es:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No hay equipos	13	9,8	10,9	10,9
	Malo	7	5,3	5,9	16,8
	Regular	58	43,6	48,7	65,5
	Bueno	41	30,8	34,5	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

En general, el estado de conservación de los equipos es:



En general, el estado de conservación de los equipos es:

Sobre el estado de conservación de los equipos el 43'6% opina que es regular, el 30'8% que es bueno, el 5'3% que es malo y un 9'8% que no hay.

Ítem 21

Valoración: equipos informáticos básicos

Estadísticos

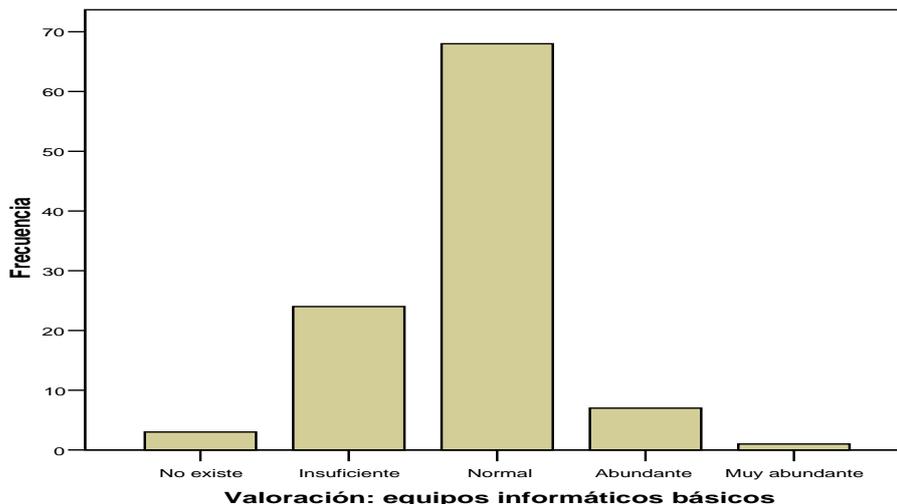
Valoración: equipos informáticos básicos

N	Válidos	103
	Perdidos	30

Valoración: equipos informáticos básicos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No existe	3	2,3	2,9	2,9
	Insuficiente	24	18,0	23,3	26,2
	Normal	68	51,1	66,0	92,2
	Abundante	7	5,3	6,8	99,0
	Muy abundante	1	,8	1,0	100,0
	Total	103	77,4	100,0	
	Perdidos	Sistema	30	22,6	
Total		133	100,0		

Valoración: equipos informáticos básicos



Los básicos están considerados normales por el 51'1%, insuficientes por el 18% y abundantes por el 5'3%, un 2,3% opinan que no existe y un 0'8 que es muy abundante.

Valoración: equipos informáticos multimedia (CD-ROM,...)

Estadísticos

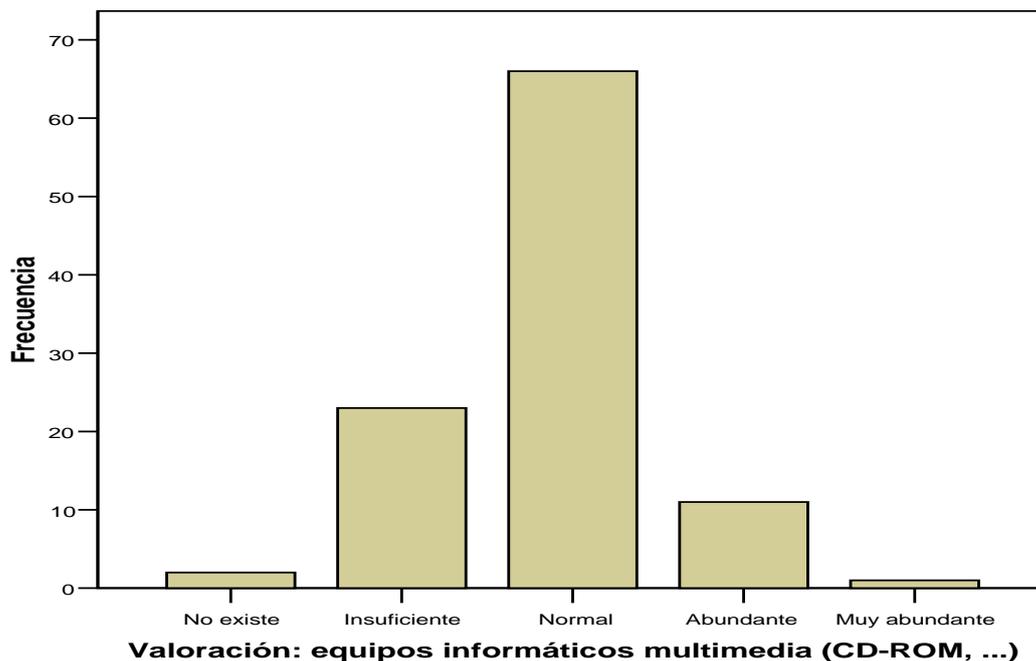
Valoración: equipos informáticos multimedia (CD-ROM,...)

N	Válidos	103
	Perdidos	30

Valoración: equipos informáticos multimedia (CD-ROM,...)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No existe	2	1,5	1,9	1,9
	Insuficiente	23	17,3	22,3	24,3
	Normal	66	49,6	64,1	88,3
	Abundante	11	8,3	10,7	99,0
	Muy abundante	1	,8	1,0	100,0
	Total	103	77,4	100,0	
Perdidos	Sistema	30	22,6		
Total		133	100,0		

Valoración: equipos informáticos multimedia (CD-ROM, ...)



Los multimedia los consideran normal el 49'6%, e insuficiente el 17'3%, el 8'3% los consideran abundantes y un 1'5% opinan que no existen.

Valoración: MODEM

Estadísticos

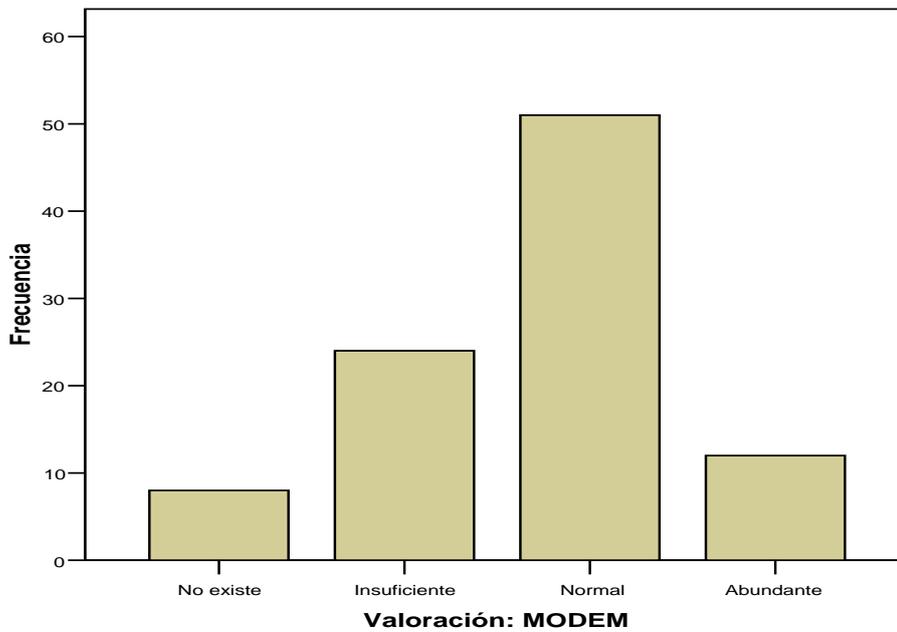
Valoración: MODEM

N	Válidos	95
	Perdidos	38

Valoración: MODEM

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No existe	8	6,0	8,4	8,4
	Insuficiente	24	18,0	25,3	33,7
	Normal	51	38,3	53,7	87,4
	Abundante	12	9,0	12,6	100,0
	Total	95	71,4	100,0	
Perdidos	Sistema	38	28,6		
Total		133	100,0		

Valoración: MODEM



El modem lo consideran normal el 38'3%, insuficiente el 18% y abundante el 9% y no existe para un 6%.

Valoración: Internet

Estadísticos

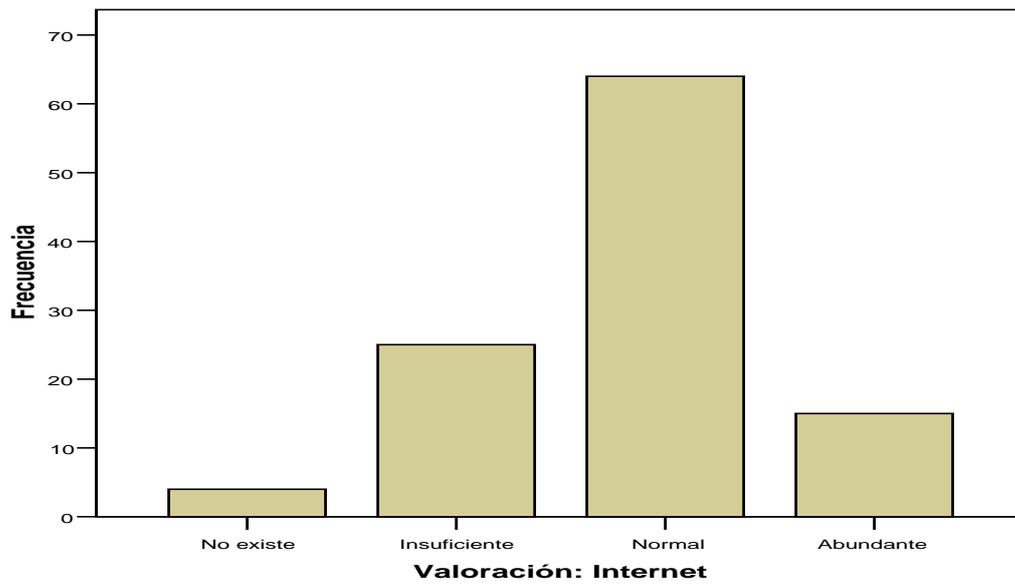
Valoración: Internet

N	Válidos	108
	Perdidos	25

Valoración: Internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No existe	4	3,0	3,7	3,7
	Insuficiente	25	18,8	23,1	26,9
	Normal	64	48,1	59,3	86,1
	Abundante	15	11,3	13,9	100,0
	Total	108	81,2	100,0	
Perdidos	Sistema	25	18,8		
Total		133	100,0		

Valoración: Internet



Internet lo consideran normal el 48'1%, insuficiente un 18'8%, abundante para el 11'3% y un 3% opina que no existe.

Valoración: tipo de conexión a internet

Estadísticos

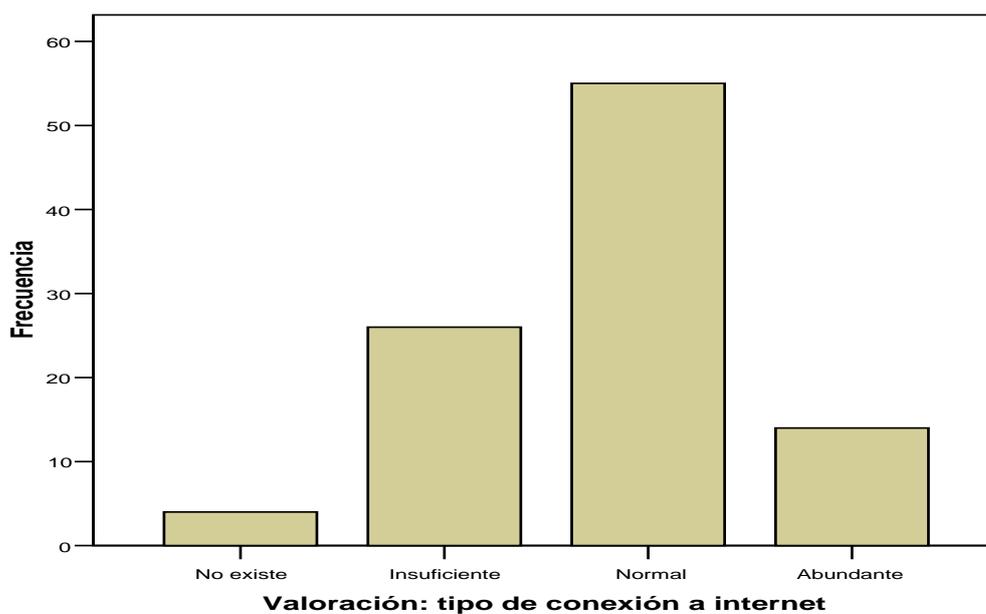
Valoración: tipo de conexión a internet

N	Válidos	99
	Perdidos	34

Valoración: tipo de conexión a internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No existe	4	3,0	4,0	4,0
	Insuficiente	26	19,5	26,3	30,3
	Normal	55	41,4	55,6	85,9
	Abundante	14	10,5	14,1	100,0
	Total	99	74,4	100,0	
Perdidos	Sistema	34	25,6		
Total		133	100,0		

Valoración: tipo de conexión a internet



El tipo de conexión a Internet es normal según el 41'4% e insuficiente para el 19'5%, abundante para el 10'5% y el 3% opina que no existe.

Valoración: otros

Estadísticos

Valoración: otros

N	Válidos	0
	Perdidos	133

Valoración: otros

	Frecuencia	Porcentaje
Perdidos Sistema	133	100,0

Lo que se refiere a la valoración de otros es el 100%.

Ítem 22

Programas informáticos para el "Rincón de la informática"

Estadísticos

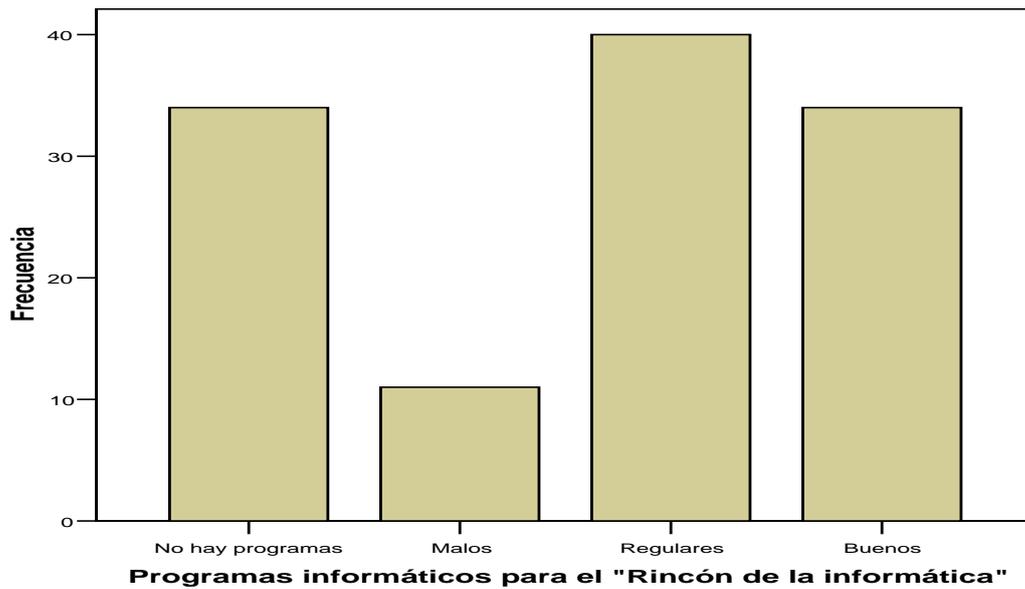
Programas informáticos para el "Rincón de la informática"

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Programas informáticos para el "Rincón de la informática"

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No hay programas	34	25,6	28,6	28,6
	Malos	11	8,3	9,2	37,8
	Regulares	40	30,1	33,6	71,4
	Buenos	34	25,6	28,6	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

Programas informáticos para el "Rincón de la informática"



En cuanto a los programas informáticos para el rincón de la informática en el aula, el 30'1% opinan que son regulares y un 8'3% que son malos. En cambio igualan en porcentaje los que opinan que son buenos o que no hay, con un 25'6%.

Ítem 23

Preparación del profesorado para el manejo de medios informáticos

Estadísticos

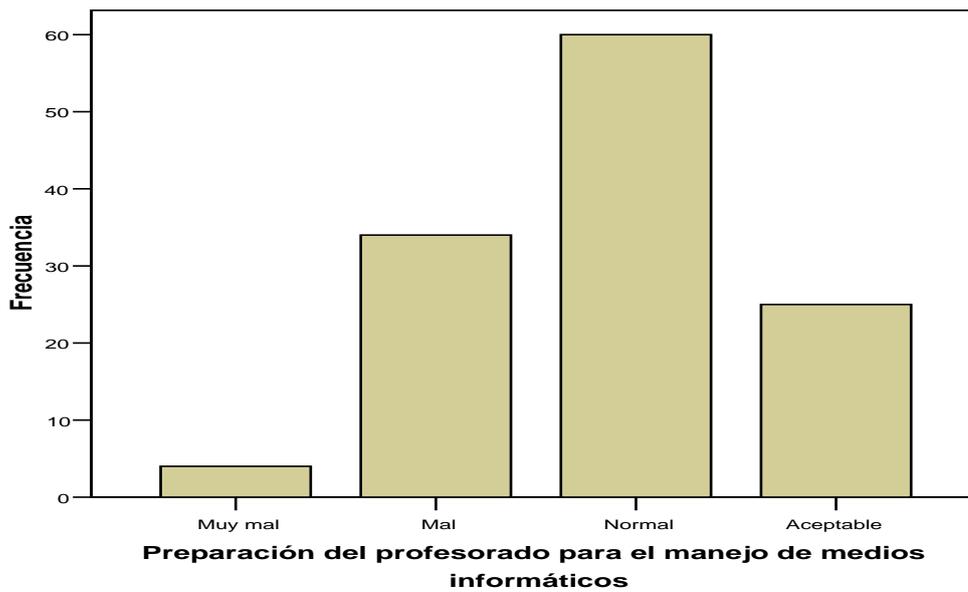
Preparación del profesorado para el manejo de medios informáticos

N	Válidos	123
	Perdidos	10

Preparación del profesorado para el manejo de medios informáticos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy mal	4	3,0	3,3	3,3
	Mal	34	25,6	27,6	30,9
	Normal	60	45,1	48,8	79,7
	Aceptable	25	18,8	20,3	100,0
	Total	123	92,5	100,0	
Perdidos	Sistema	10	7,5		
Total		133	100,0		

Preparación del profesorado para el manejo de medios informáticos



Consideran que la preparación del profesorado para el manejo técnico-instrumental, de los medios informáticos, es normal según el 45'1% y mal un 25'6%, opinan que es aceptable un 18'8% y muy mal un 3%.

Ítem 24

Preparación del profesorado para la integración de Medios Informáticos en el curriculum

Estadísticos

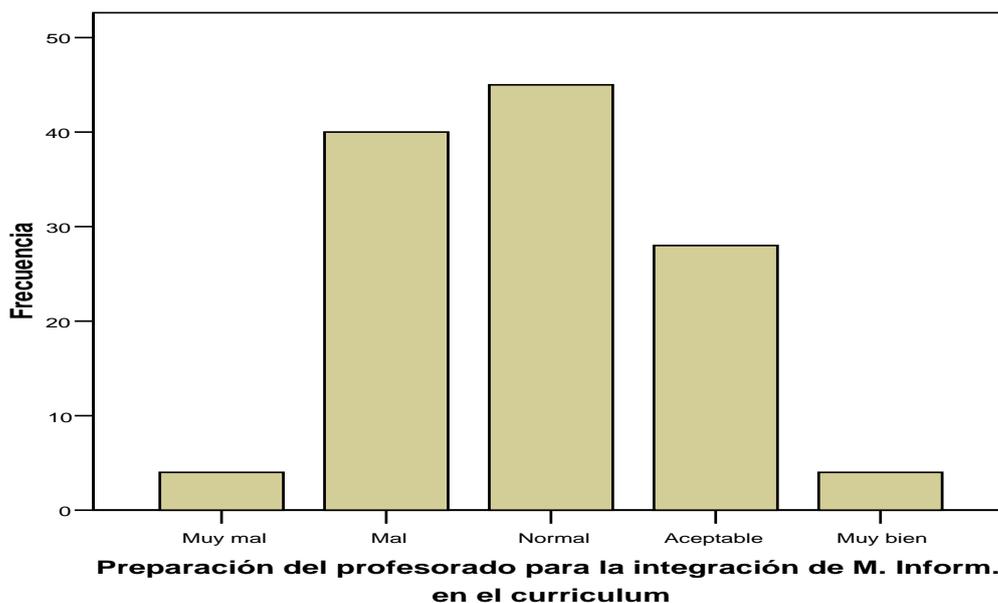
Preparación del profesorado para la integración de M. Inform. en el curriculum

N	Válidos	121
	Perdidos	12

Preparación del profesorado para la integración de M. Inform. en el curriculum

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy mal	4	3,0	3,3	3,3
	Mal	40	30,1	33,1	36,4
	Normal	45	33,8	37,2	73,6
	Aceptable	28	21,1	23,1	96,7
	Muy bien	4	3,0	3,3	100,0
	Total	121	91,0	100,0	
Perdidos	Sistema	12	9,0		
Total		133	100,0		

Preparación del profesorado para la integración de M. Inform. en el curriculum



Piensa que es normal la preparación del profesorado para participar en la integración de los medios informáticos en el curriculum el 33'8% y mal un 30'1%, consideran que es aceptable un 21'1% y con el mismo porcentaje de un 3% opinan muy mal o muy bien.

Ítem 25

Califique su: dominio técnico instrumental del medio informático

Estadísticos

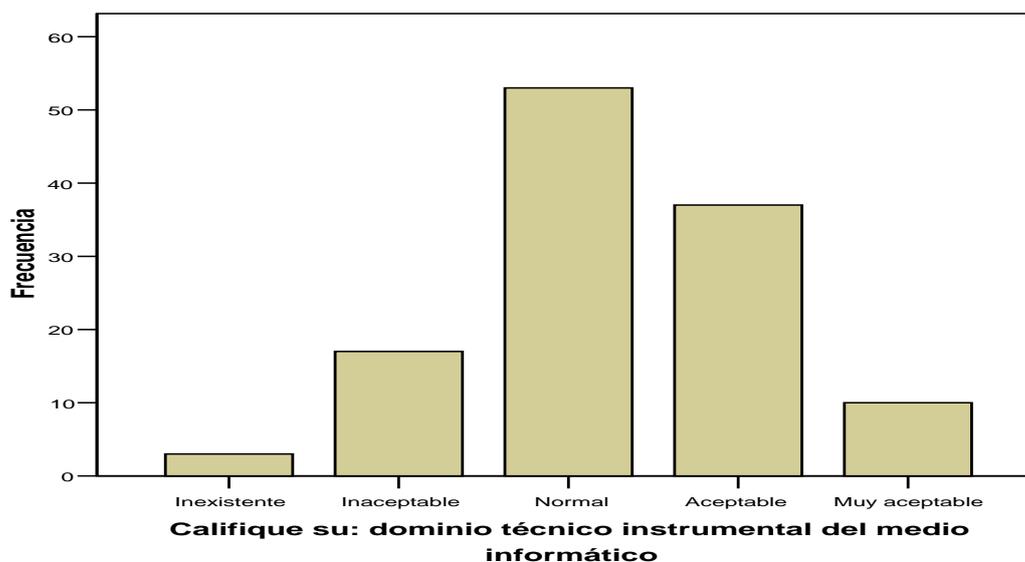
Califique su: dominio técnico instrumental del medio informático

N	Válidos	120
	Perdidos	13

Califique su: dominio técnico instrumental del medio informático

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Inexistente	3	2,3	2,5	2,5
	Inaceptable	17	12,8	14,2	16,7
		53	39,8	44,2	60,8
	Normal	37	27,8	30,8	91,7
	Aceptable	10	7,5	8,3	100,0
	Muy aceptable	120	90,2	100,0	
	Total				
Perdidos	Sistema	13	9,8		
Total		133	100,0		

Califique su: dominio técnico instrumental del medio informático



En cuanto al dominio técnico-instrumental del medio informático como normal el 39'8%, aceptable el 27'8%, inaceptable el 12'8% y opinan que muy aceptable el 7'5% e inexistente el 2'3%.

Califique su: dominio para el uso didáctico educativo del M. Inform.

Estadísticos

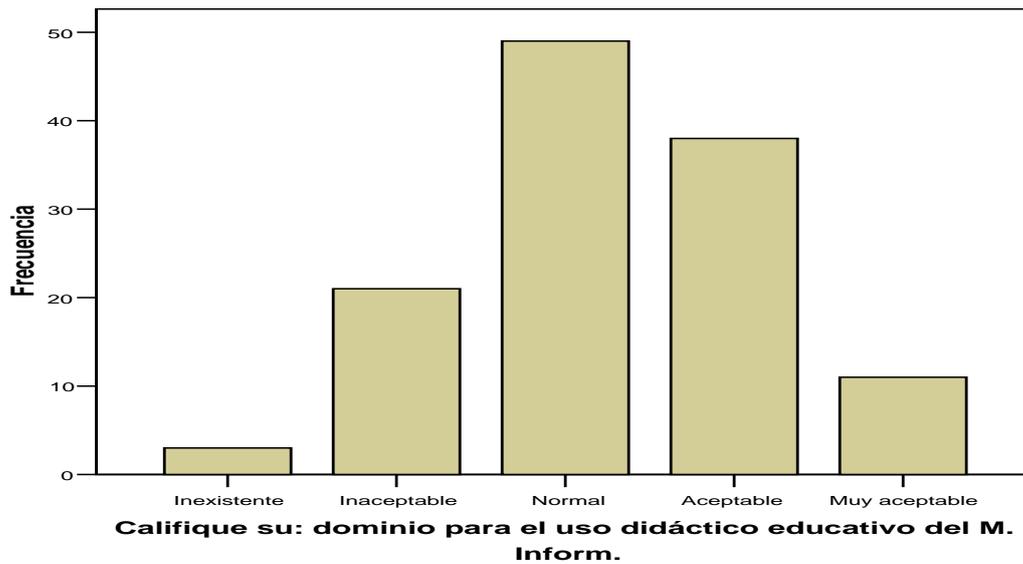
Califique su: dominio para el uso didáctico educativo del M. Inform.

N	Válidos	122
	Perdidos	11

Califique su: dominio para el uso didáctico educativo del M. Inform.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Inexistente	3	2,3	2,5	2,5
	Inaceptable	21	15,8	17,2	19,7
		49	36,8	40,2	59,8
	Aceptable	38	28,6	31,1	91,0
		11	8,3	9,0	100,0
	Total	122	91,7	100,0	
Perdidos	Sistema	11	8,3		
Total		133	100,0		

Califique su: dominio para el uso didáctico educativo del M. Inform.



En cuanto al dominio para el uso didáctico educativo del medio informático, como normal el 36'8%, aceptable el 28'6%, muy aceptable un 8'3% e inaceptable un 15'8% y opinan un 2'3% inexistente.

Califique su: dominio para el diseño/producción del software informático

Estadísticos

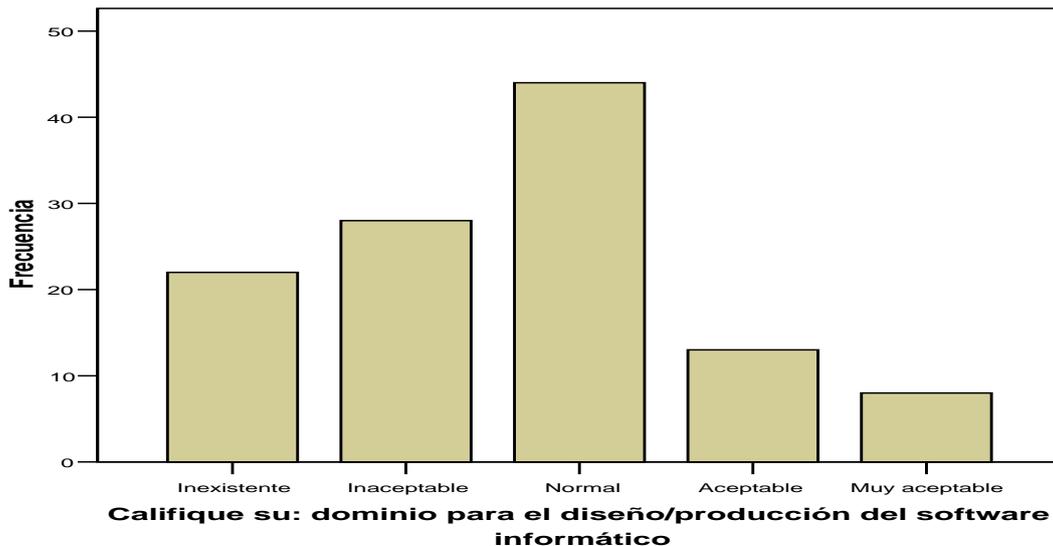
Califique su: dominio para el diseño/producción del software informático

N	Válidos	115
	Perdidos	18

Califique su: dominio para el diseño/producción del software informático

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Inexistente	22	16,5	19,1	19,1
	Inaceptable	28	21,1	24,3	43,5
		44	33,1	38,3	81,7
	Normal	13	9,8	11,3	93,0
	Aceptable	8	6,0	7,0	100,0
	Muy aceptable	115	86,5	100,0	
	Total				
Perdidos	Sistema	18	13,5		
Total		133	100,0		

Califique su: dominio para el diseño/producción del software informático



En cuanto al dominio para el diseño/producción del software informático como normal el 33'1%, inaceptable el 21'1%, aceptable el 9'8% y muy aceptable el 6%. Por ultimo opinan como inexistente un porcentaje del 16'5%.

Ítem 26

Valore su formación técnico-instrumental de: Equipos informáticos básicos

Estadísticos

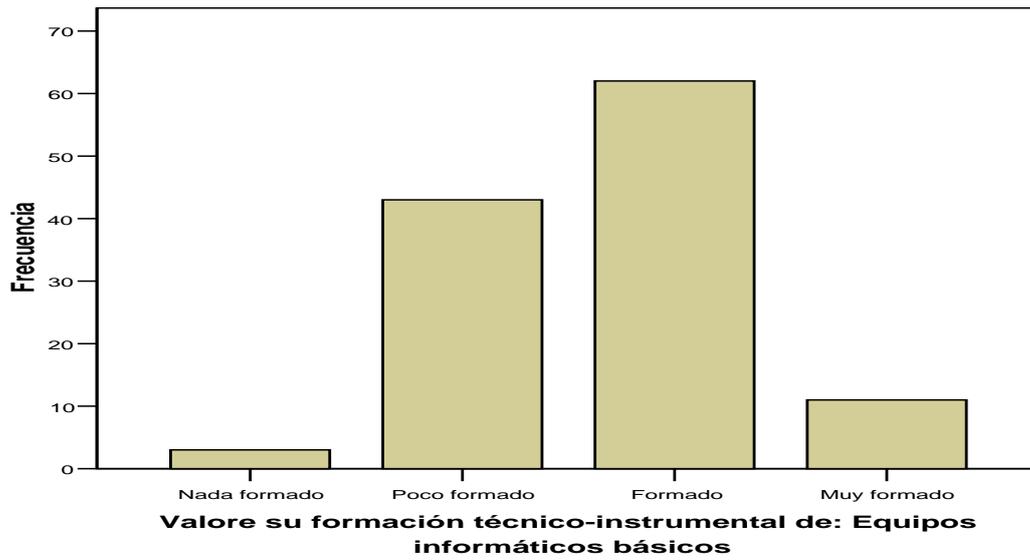
Valore su formación técnico-instrumental de: Equipos informáticos básicos

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Valore su formación técnico-instrumental de: Equipos informáticos básicos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	3	2,3	2,5	2,5
	Poco formado	43	32,3	36,1	38,7
	Formado	62	46,6	52,1	90,8
	Muy formado	11	8,3	9,2	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

Valore su formación técnico-instrumental de: Equipos informáticos básicos



En cuanto a la valoración técnico-instrumental de equipos informáticos básicos se considera formado el 46'6%, poco formado un 32'3%, muy formado un 8'3% y sin formación un 2'3%.

Valore su formación técnico-instrumental de: Periféricos del ordenador

Estadísticos

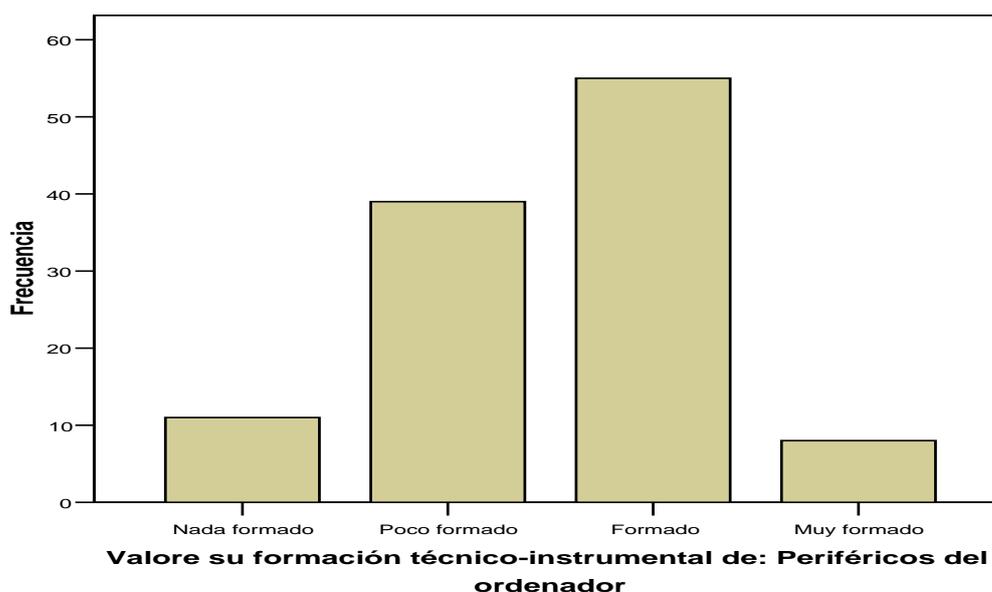
Valore su formación técnico-instrumental de: Periféricos del ordenador

N	Válidos	113
	Perdidos	20

Valore su formación técnico-instrumental de: Periféricos del ordenador

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	11	8,3	9,7	9,7
	Poco formado	39	29,3	34,5	44,2
	Formado	55	41,4	48,7	92,9
	Muy formado	8	6,0	7,1	100,0
	Total	113	85,0	100,0	
Perdidos	Sistema	20	15,0		
Total		133	100,0		

Valore su formación técnico-instrumental de: Periféricos del ordenador



En cuanto a los periféricos del ordenador formado un 41'4%, poco formado un 29'3%, nada formado un 8'3% y muy formado 6%.

Valore su formación técnico-instrumental de: Redes locales

Estadísticos

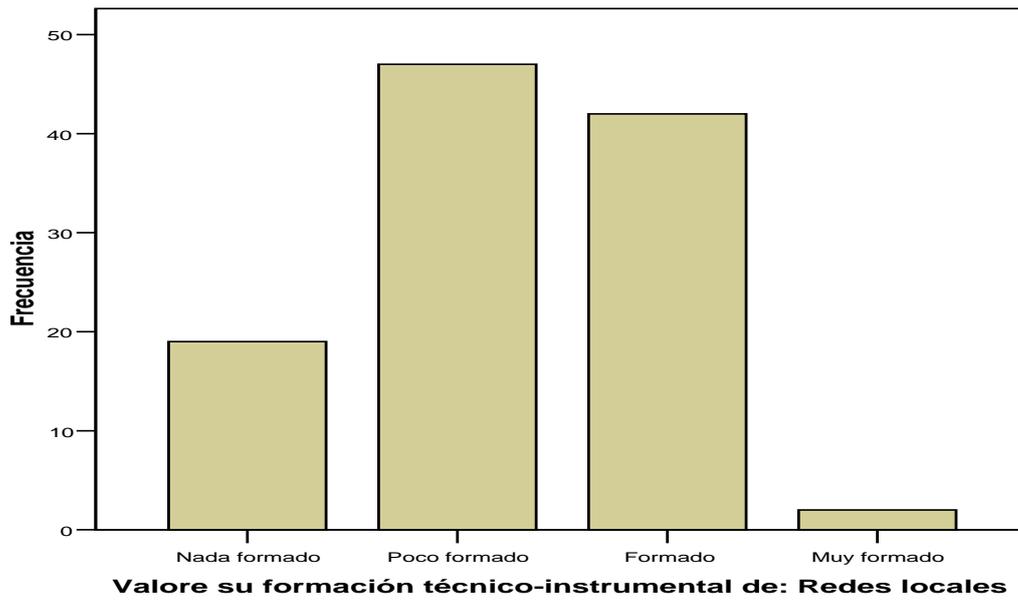
Valore su formación técnico-instrumental de: Redes locales

N	Válidos	110
	Perdidos	23

Valore su formación técnico-instrumental de: Redes locales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	19	14,3	17,3	17,3
	Poco formado	47	35,3	42,7	60,0
	Formado	42	31,6	38,2	98,2
	Muy formado	2	1,5	1,8	100,0
	Total	110	82,7	100,0	
Perdidos	Sistema	23	17,3		
Total		133	100,0		

Valore su formación técnico-instrumental de: Redes locales



En cuanto a redes locales, poco formado el 35'3%, se considera formado un 31'6%, muy formado el 1'5% y sin formación un 14'3%.

Valore su formación técnico-instrumental de: Hipertextos-hipermedia-multimedia

Estadísticos

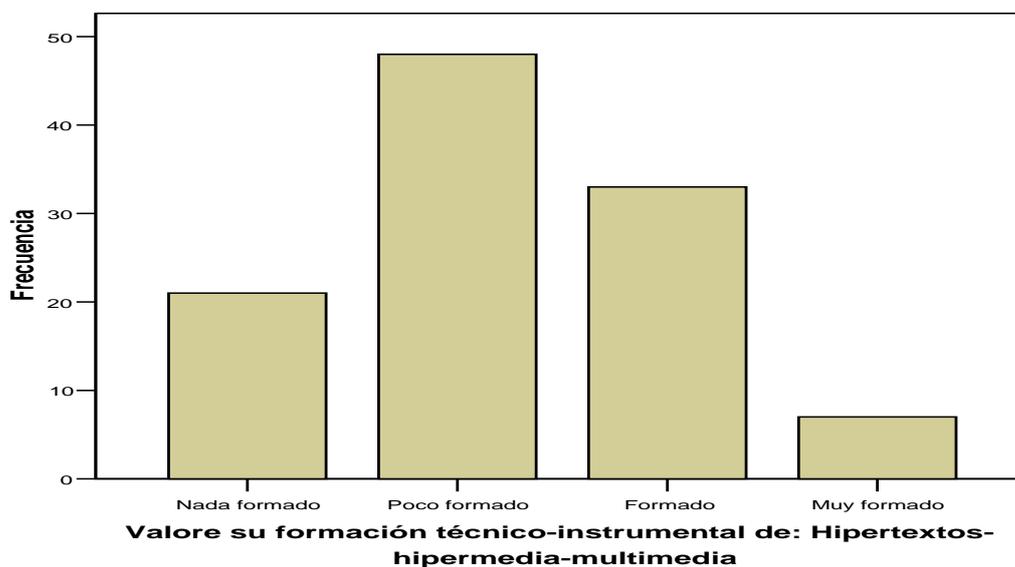
Valore su formación técnico-instrumental de: Hipertextos-hipermedia-multimedia

N	Válidos	109
	Perdidos	24

Valore su formación técnico-instrumental de: Hipertextos-hipermedia-multimedia

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	21	15,8	19,3	19,3
	Poco formado	48	36,1	44,0	63,3
	Formado	33	24,8	30,3	93,6
	Muy formado	7	5,3	6,4	100,0
	Total	109	82,0	100,0	
Perdidos	Sistema	24	18,0		
Total		133	100,0		

Valore su formación técnico-instrumental de: Hipertextos-hipermedia-multimedia



En cuanto a hipertextos-hipermedia-multimedia, poco formado un 36'1%, como formado el 24'8%, nada formado el 15'8% y muy formado el 5'3%.

Valore su formación técnico-instrumental de: Diseño de juegos infantiles

Estadísticos

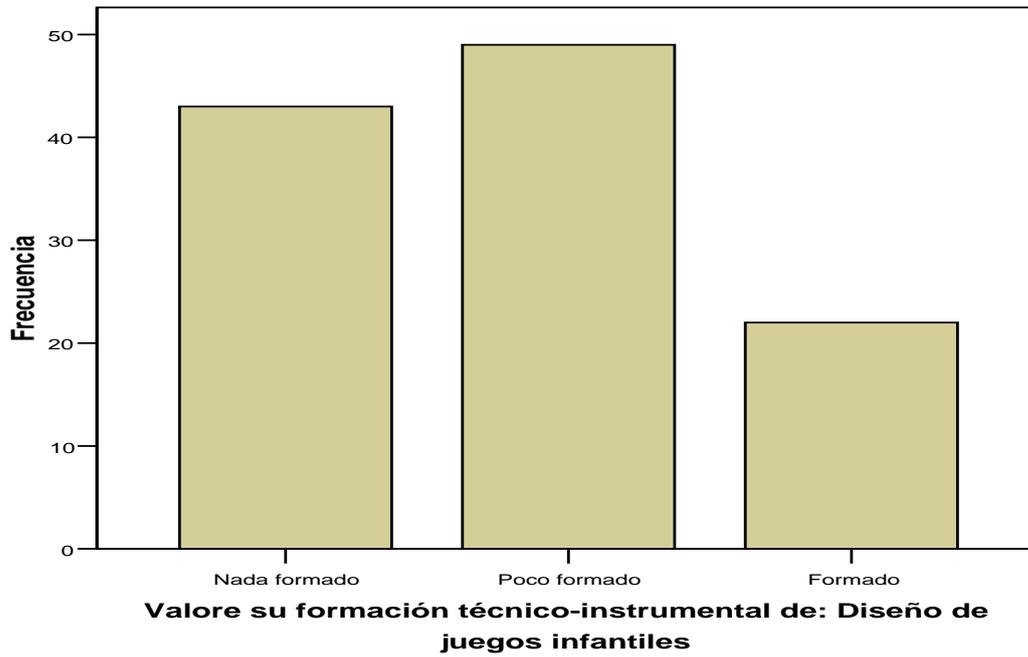
Valore su formación técnico-instrumental de: Diseño de juegos infantiles

N	Válidos	114
	Perdidos	19

Valore su formación técnico-instrumental de: Diseño de juegos infantiles

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	43	32,3	37,7	37,7
	Poco formado	49	36,8	43,0	80,7
	Formado	22	16,5	19,3	100,0
	Total	114	85,7	100,0	
Perdidos	Sistema	19	14,3		
Total		133	100,0		

Valore su formación técnico-instrumental de: Diseño de juegos infantiles



En cuanto a diseño de juegos infantiles, poco formado, el 36'8%. Nada formado el 32'3%, y formado un 16'5%.

Valore su formación técnico-instrumental de: Uso de internet

Estadísticos

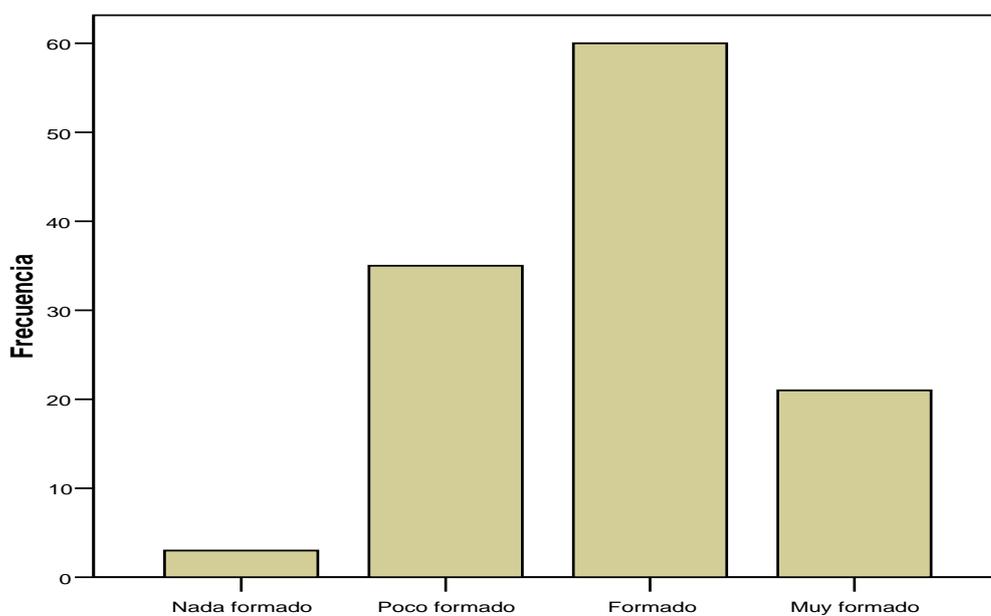
Valore su formación técnico-instrumental de: Uso de internet

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Valore su formación técnico-instrumental de: Uso de internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	3	2,3	2,5	2,5
	Poco formado	35	26,3	29,4	31,9
	Formado	60	45,1	50,4	82,4
	Muy formado	21	15,8	17,6	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

Valore su formación técnico-instrumental de: Uso de internet



Valore su formación técnico-instrumental de: Uso de internet

En cuanto al uso de internet, formado un 45'1%, poco formado un 26'3%, muy formado 15'8% y nada formado 2'3%.

Ítem 27

Valore la importancia de la formación técnica en: Equipos informáticos básicos

Estadísticos

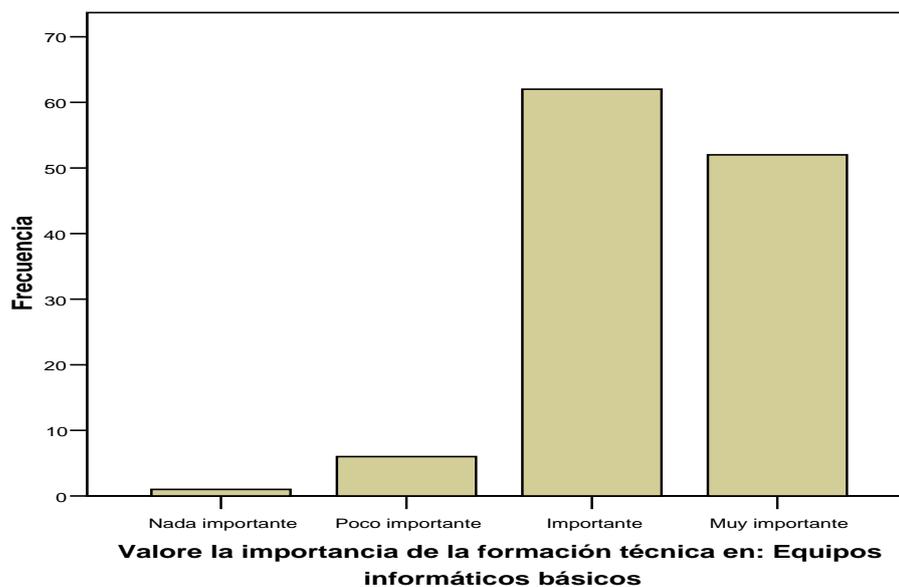
Valore la importancia de la formación técnica en: Equipos informáticos básicos

N	Válidos	121
	Perdidos	12

Valore la importancia de la formación técnica en: Equipos informáticos básicos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	1	0,8	0,8	0,8
	Poco importante	6	4,5	5,0	5,8
	Importante	62	46,6	51,2	57,0
	Muy importante	52	39,1	43,0	100,0
	Total	121	91,0	100,0	
Perdidos	Sistema	12	9,0		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación técnica en: Equipos informáticos básicos



En cuanto a equipos informáticos básicos, importante el 46´6%, muy importante el 39´1%, poco importante el 4´5% y nada importante el 0´8%.

Valore la importancia de la formación técnica en: Periféricos del ordenador

Estadísticos

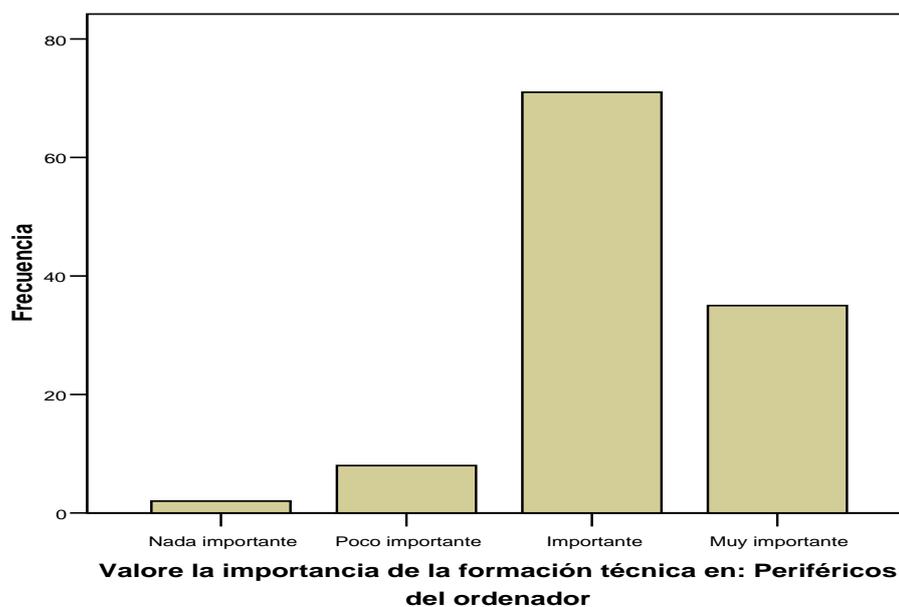
Valore la importancia de la formación técnica en: Periféricos del ordenador

N	Válidos	116
	Perdidos	17

Valore la importancia de la formación técnica en: Periféricos del ordenador

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	2	1,5	1,7	1,7
	Poco importante	8	6,0	6,9	8,6
	Importante	71	53,4	61,2	69,8
	Muy importante	35	26,3	30,2	100,0
	Total	116	87,2	100,0	
Perdidos	Sistema	17	12,8		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación técnica en: Periféricos del ordenador



En cuanto a los periféricos del ordenador lo consideran importante el 53´4%, muy importante el 26´3% y poco importante el 6%, así como nada importante el 1´5%.

Valore la importancia de la formación técnica en: Redes locales

Estadísticos

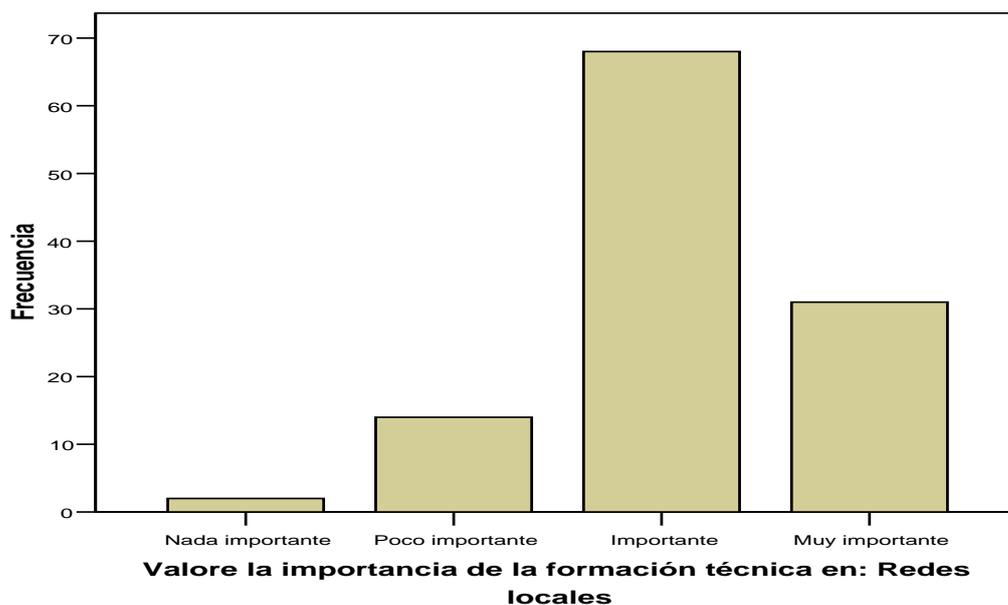
Valore la importancia de la formación técnica en: Redes locales

N	Válidos	115
	Perdidos	18

Valore la importancia de la formación técnica en: Redes locales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	2	1,5	1,7	1,7
	Poco importante	14	10,5	12,2	13,9
	Importante	68	51,1	59,1	73,0
	Muy importante	31	23,3	27,0	100,0
	Total	115	86,5	100,0	
Perdidos	Sistema	18	13,5		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación técnica en: Redes locales



En cuanto a redes locales, valoran la importancia de la formación en redes locales como importante el 51'1% muy importante el 23'3%, poco importante el 10'5% y nada el 1'5%.

Valore la importancia de la formación técnica en: Hipertextos-hipermedia-multimedia

Estadísticos

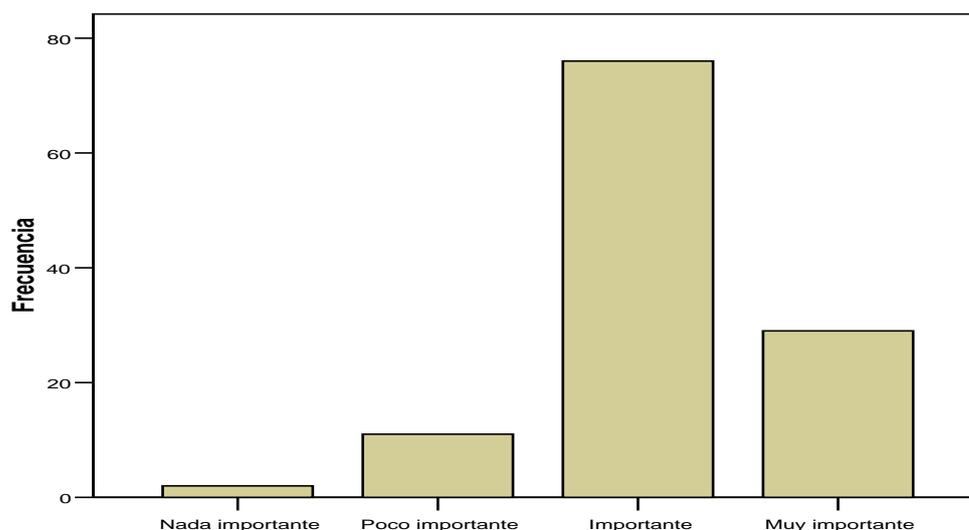
Valore la importancia de la formación técnica en: Hipertextos-hipermedia-multimedia

N	Válidos	118
	Perdidos	15

Valore la importancia de la formación técnica en: Hipertextos-hipermedia-multimedia

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	2	1,5	1,7	1,7
	Poco importante	11	8,3	9,3	11,0
	Importante	76	57,1	64,4	75,4
	Muy importante	29	21,8	24,6	100,0
	Total	118	88,7	100,0	
Perdidos	Sistema	15	11,3		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación técnica en: Hipertextos-hipermedia-multimedia



Valore la importancia de la formación técnica en: Hipertextos-hipermedia-multimedia

En cuanto a Hipertextos- Hipermedia- multimedia, importante el 57'1%, muy importante el 21'8%, y poco importante el 8'3% así como nada importante el 1'5%.

Valore la importancia de la formación técnica en: Diseño de juegos infantiles

Estadísticos

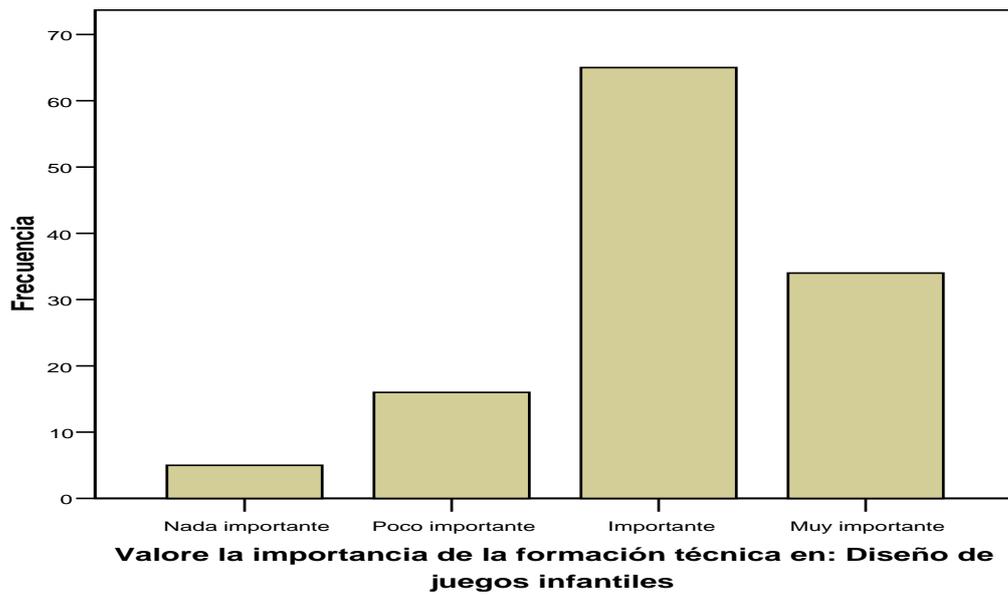
Valore la importancia de la formación técnica en: Diseño de juegos infantiles

N	Válidos	120
	Perdidos	13

Valore la importancia de la formación técnica en: Diseño de juegos infantiles

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	5	3,8	4,2	4,2
	Poco importante	16	12,0	13,3	17,5
	Importante	65	48,9	54,2	71,7
	Muy importante	34	25,6	28,3	100,0
	Total	120	90,2	100,0	
Perdidos	Sistema	13	9,8		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación técnica en: Diseño de juegos infantiles



En cuanto a diseño de juegos infantiles lo consideran importante el 48'9%, muy importante el 25'6%, poco importante el 12% y nada el 3'8%.

Valore la importancia de la formación técnica en: Uso de internet

Estadísticos

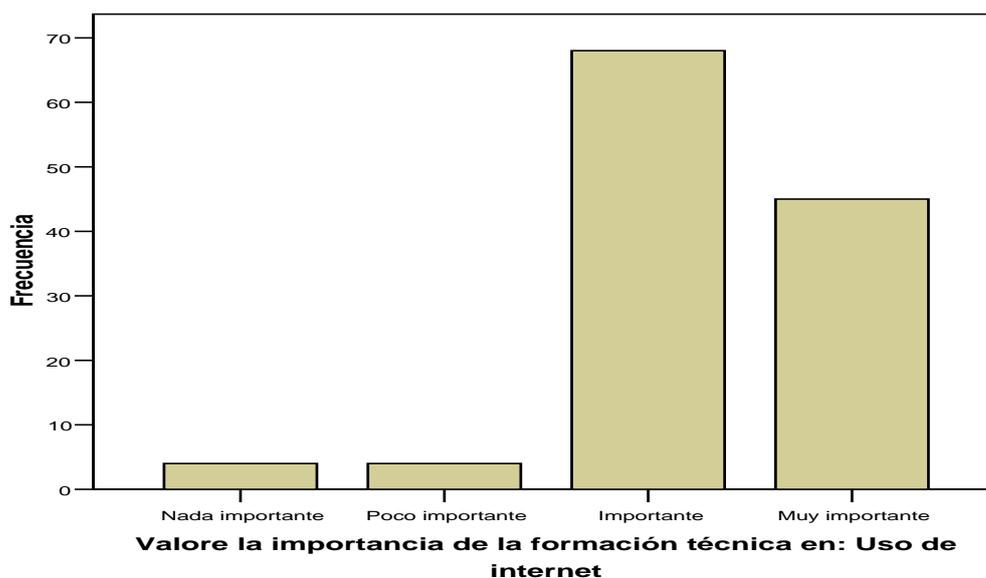
Valore la importancia de la formación técnica en: Uso de internet

N	Válidos	121
	Perdidos	12

Valore la importancia de la formación técnica en: Uso de internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	4	3,0	3,3	3,3
	Poco importante	4	3,0	3,3	6,6
	Importante	68	51,1	56,2	62,8
	Muy importante	45	33,8	37,2	100,0
	Total	121	91,0	100,0	
Perdidos	Sistema	12	9,0		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación técnica en: Uso de internet



En cuanto al uso de Internet, importante el 51´1%, muy importante el 33´8%, y poco o nada importante un 3%.

Ítem 28

Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Tutoría

Estadísticos

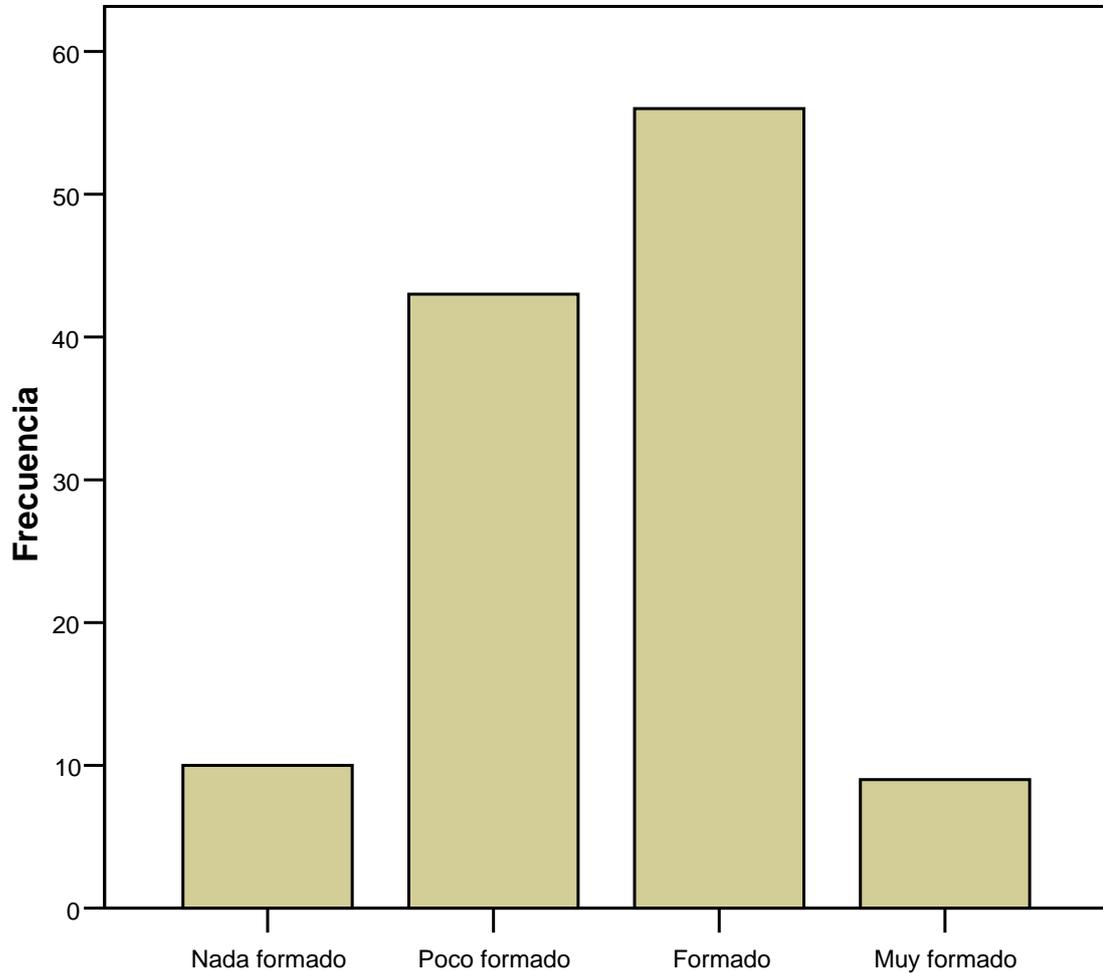
Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Tutoría

N	Válidos	118
	Perdidos	15

Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Tutoría

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	10	7,5	8,5	8,5
	Poco formado	43	32,3	36,4	44,9
	Formado	56	42,1	47,5	92,4
	Muy formado	9	6,8	7,6	100,0
	Total	118	88,7	100,0	
Perdidos	Sistema	15	11,3		
Total		133	100,0		

**Valore su formación para el uso didactico-educativo de M.
Inform para: Tutoría**



**Valore su formación para el uso didactico-educativo de M.
Inform para: Tutoría**

Para Tutoria, formado un 42'1%, muy formado un 6'8%, poco formado un 32'3% y nada formado un 7'5%.

Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Práctica y ejercitación de contenidos

Estadísticos

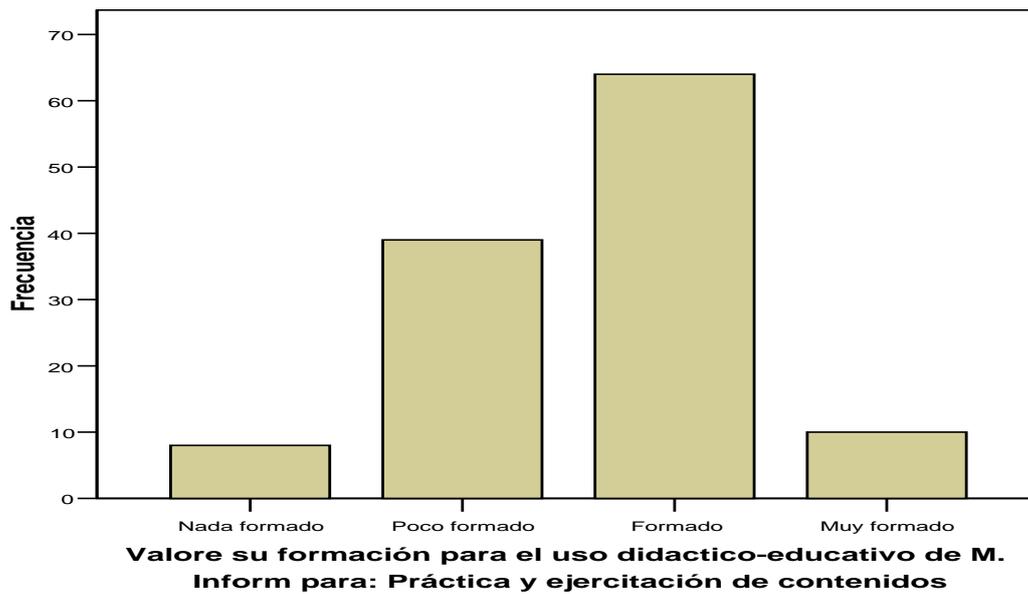
Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Práctica y ejercitación de contenidos

N	Válidos	121
	Perdidos	12

Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Práctica y ejercitación de contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	8	6,0	6,6	6,6
	Poco formado	39	29,3	32,2	38,8
	Formado	64	48,1	52,9	91,7
	Muy formado	10	7,5	8,3	100,0
	Total	121	91,0	100,0	
Perdidos	Sistema	12	9,0		
Total		133	100,0		

**Valore su formación para el uso didactico-educativo de M.
Inform para: Práctica y ejercitación de contenidos**



Para la práctica y la ejercitación de los contenidos, formado un 48'1%, poco formado el 29'3%, muy formado el 7'5% y nada formado el 6%.

**Valore su formación para el uso didactico-educativo de M.
Inform para: Demostración de contenidos**

Estadísticos

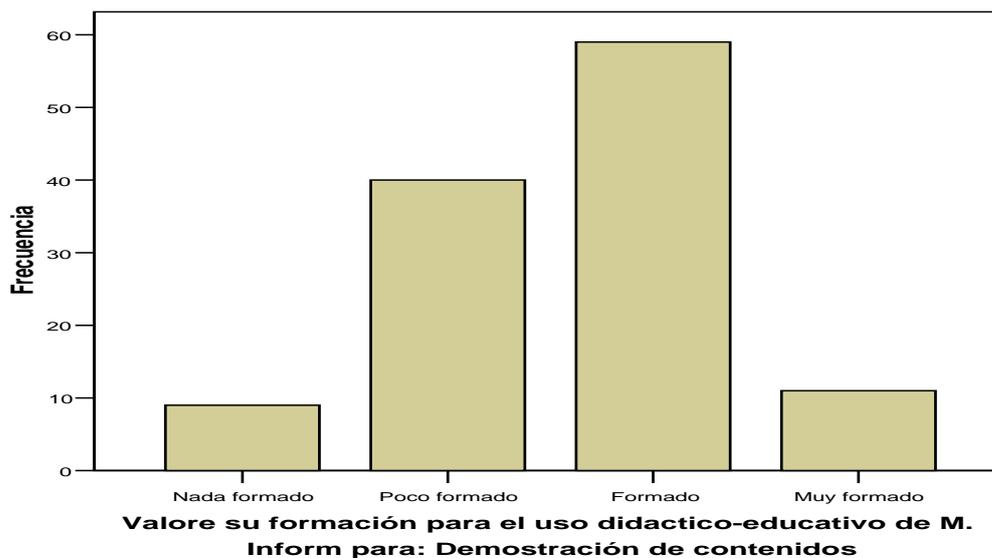
Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Demostración de contenidos

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Demostración de contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	9	6,8	7,6	7,6
	Poco formado	40	30,1	33,6	41,2
	Formado	59	44,4	49,6	90,8
	Muy formado	11	8,3	9,2	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Demostración de contenidos



Para la demostración de los contenidos, formado un 44´4%, muy formado el 8´3%, poco formado un 30´1% y nada formado un 6´8%.

Valore su formación para el uso didactico-educativo de M.

Informe para: Simulación y el juego

Estadísticos

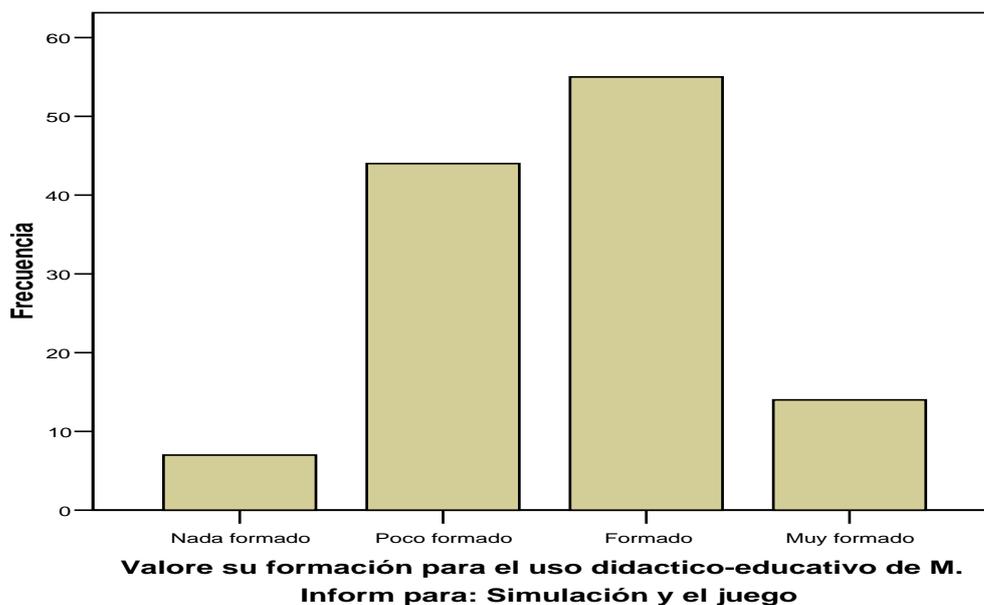
Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Simulación y el juego

N	Válidos	120
	Perdidos	13

Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Simulación y el juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	7	5,3	5,8	5,8
	Poco formado	44	33,1	36,7	42,5
	Formado	55	41,4	45,8	88,3
	Muy formado	14	10,5	11,7	100,0
	Total	120	90,2	100,0	
Perdidos	Sistema	13	9,8		
Total		133	100,0		

**Valore su formación para el uso didactico-educativo de M.
Inform para: Simulación y el juego**



Para la simulación y el juego, formado el 41´4%, muy formado el 10´5%, poco formado el 33´1%, y nada formado el 5´3%.

**Valore su formación para el uso didactico-educativo de M.
Inform para: Acceso a internet**

Estadísticos

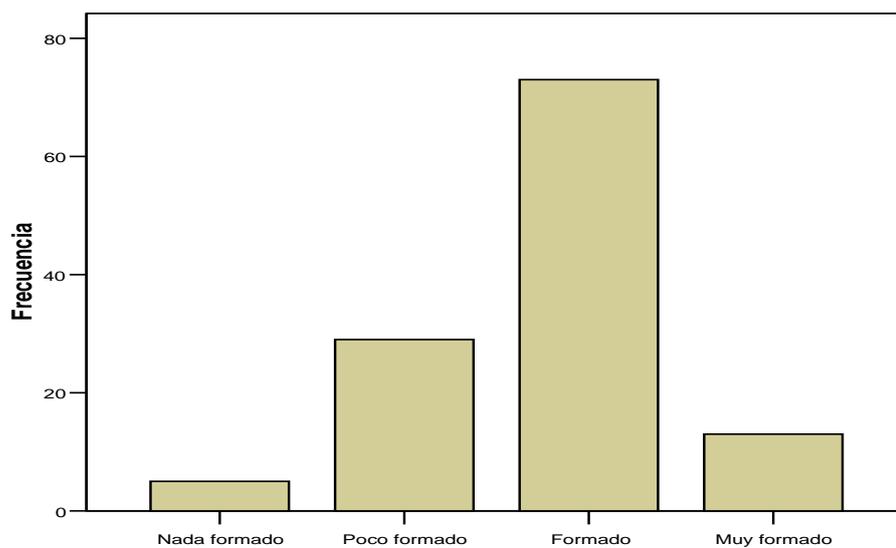
Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Acceso a internet

N	Válidos	120
	Perdidos	13

Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Acceso a internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	5	3,8	4,2	4,2
	Poco formado	29	21,8	24,2	28,3
	Formado	73	54,9	60,8	89,2
	Muy formado	13	9,8	10,8	100,0
	Total	120	90,2	100,0	
Perdidos	Sistema	13	9,8		
Total		133	100,0		

Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Acceso a internet



Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Acceso a internet

Para el acceso a Internet, formado un 54'9%, muy formado el 9'8%, poco formado el 21'8%, y nada formado el 3'8%.

Item29

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Tutoría

Estadísticos

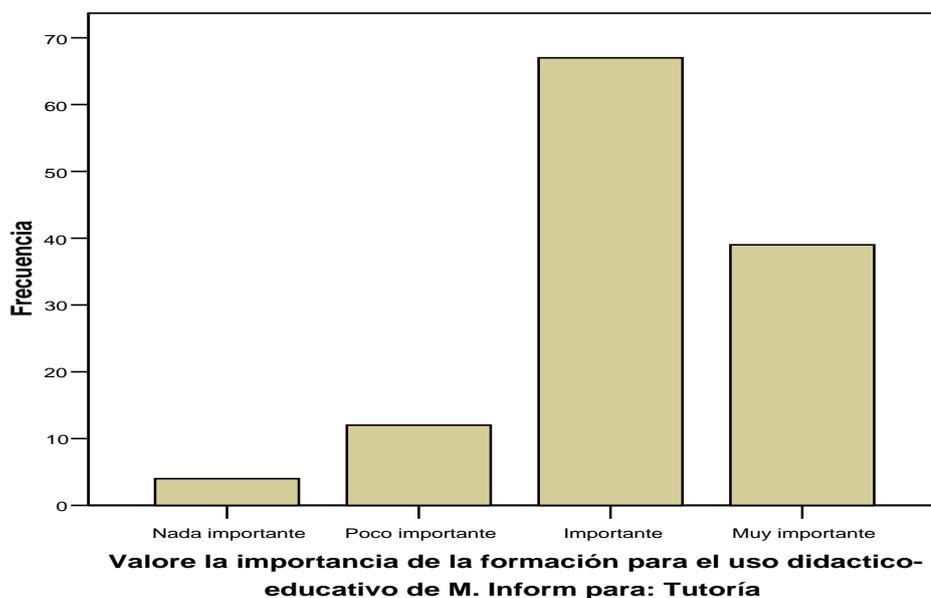
Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Tutoría

N	Válidos	122
	Perdidos	11

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Tutoría

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	4	3,0	3,3	3,3
	Poco importante	12	9,0	9,8	13,1
	Importante	67	50,4	54,9	68,0
	Muy importante	39	29,3	32,0	100,0
	Total	122	91,7	100,0	
Perdidos	Sistema	11	8,3		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Tutoría



Como Tutoría, importante el 50´4%, muy importante el 29´3%, poco importante el 9%, y nada importante un 3%.

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Práctica y ejercitación de contenidos

Estadísticos

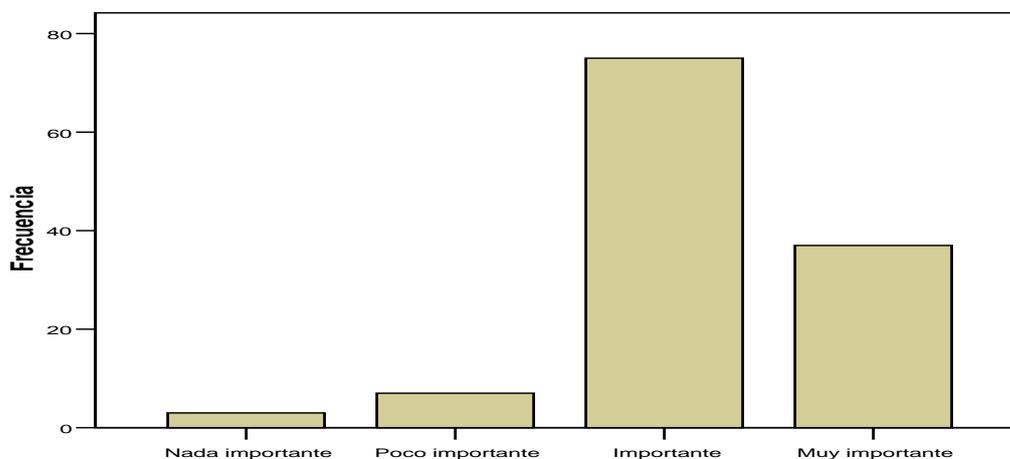
Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Práctica y ejercitación de contenidos

N	Válidos	122
	Perdidos	11

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Práctica y ejercitación de contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	3	2,3	2,5	2,5
	Poco importante	7	5,3	5,7	8,2
	Importante	75	56,4	61,5	69,7
	Muy importante	37	27,8	30,3	100,0
	Total	122	91,7	100,0	
Perdidos	Sistema	11	8,3		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Práctica y ejercitación de contenidos



Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Práctica y ejercitación de contenidos

Para la práctica y la ejercitación de contenidos, importante el 56´4%, muy importante el 27´8%, poco importante el 5´3% y nada importante el 2´3%.

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Demostración de contenidos

Estadísticos

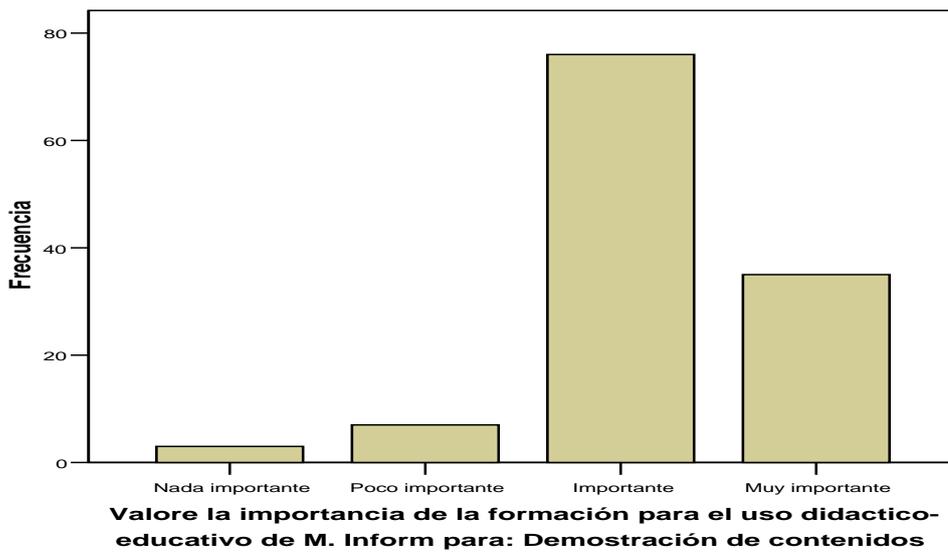
Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Demostración de contenidos

N	Válidos	121
	Perdidos	12

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Demostración de contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	3	2,3	2,5	2,5
	Poco importante	7	5,3	5,8	8,3
	Importante	76	57,1	62,8	71,1
	Muy importante	35	26,3	28,9	100,0
	Total	121	91,0	100,0	
Perdidos	Sistema	12	9,0		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Demostración de contenidos



Para la demostración de los contenidos, importante el 57'1%, muy importante el 26'3%, poco importante el 5'3% y nada el 2'3%.

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Simulación y el juego

Estadísticos

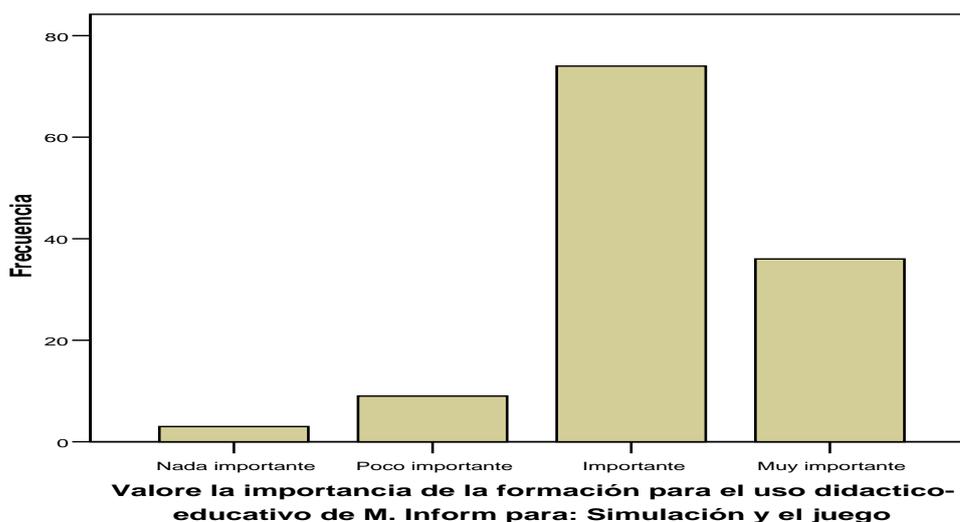
Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Simulación y el juego

N	Válidos	122
	Perdidos	11

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Simulación y el juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	3	2,3	2,5	2,5
	Poco importante	9	6,8	7,4	9,8
	Importante	74	55,6	60,7	70,5
	Muy importante	36	27,1	29,5	100,0
	Total	122	91,7	100,0	
Perdidos	Sistema	11	8,3		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Simulación y el juego



Para la simulación y el juego, importante un 55'6%, muy importante el 27'1%, poco importante el 6'8%, y nada un 2'3%.

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Acceso a internet

Estadísticos

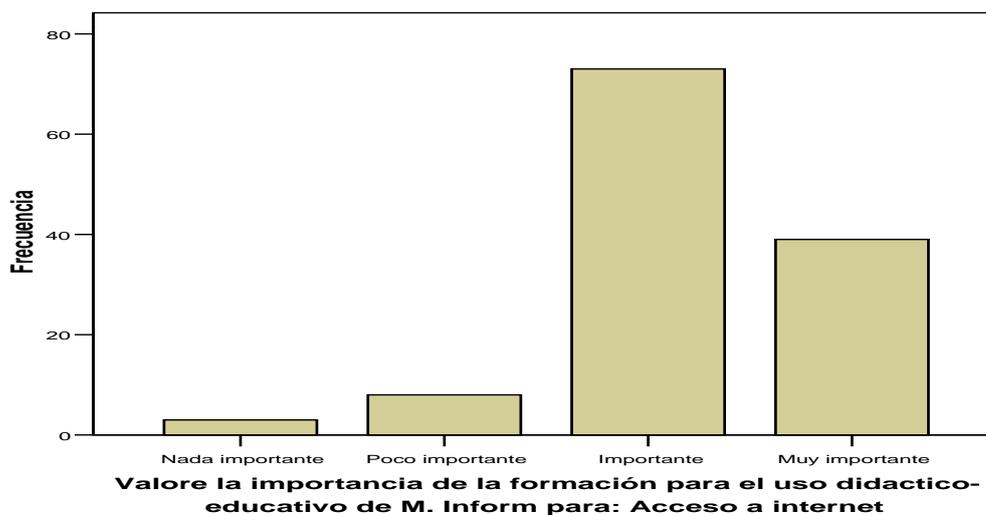
Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Acceso a internet

N	Válidos	123
	Perdidos	10

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Acceso a internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	3	2,3	2,4	2,4
	Poco importante	8	6,0	6,5	8,9
	Importante	73	54,9	59,3	68,3
	Muy importante	39	29,3	31,7	100,0
	Total	123	92,5	100,0	
Perdidos	Sistema	10	7,5		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Acceso a internet



Para el uso de Internet, importante el 54'9%, muy importante el 29'3%, y poco importante el 6%, así como nada importante el 2'3%.

Ítem 30

Valore su dominio para el diseño/producción de software: Informático tutorial

Estadísticos

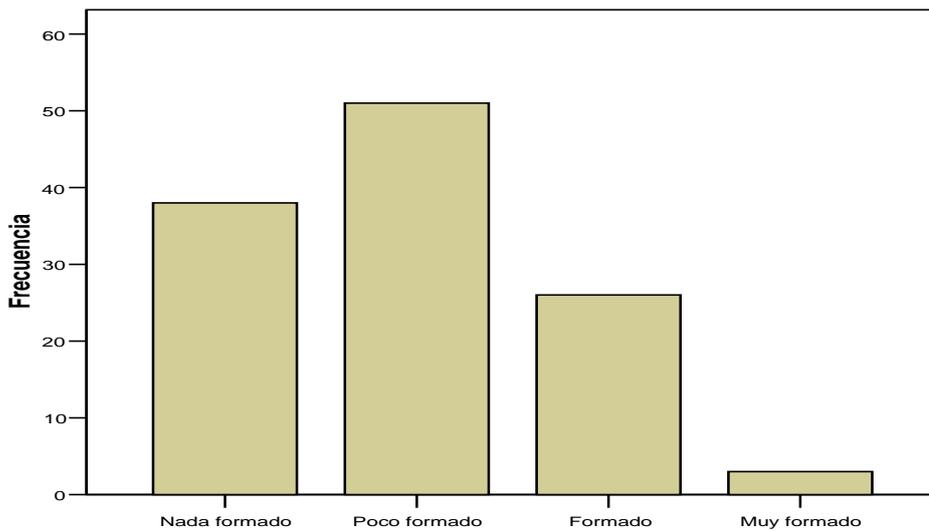
Valore su dominio para el diseño/producción de software: Informático tutorial

N	Válidos	118
	Perdidos	15

Valore su dominio para el diseño/producción de software: Informático tutorial

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	38	28,6	32,2	32,2
	Poco formado	51	38,3	43,2	75,4
	Formado	26	19,5	22,0	97,5
	Muy formado	3	2,3	2,5	100,0
	Total	118	88,7	100,0	
Perdidos	Sistema	15	11,3		
Total		133	100,0		

**Valore su dominio para el diseño/producción de software:
Informático tutorial**



**Valore su dominio para el diseño/producción de software:
Informático tutorial**

En cuanto al software informatico tutorial, poco formado el 38'3%, nada formado el 28'6%, formado el 19'5%, y muy formado el 2'3%

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De práctica y ejercitación de los contenidos

Estadísticos

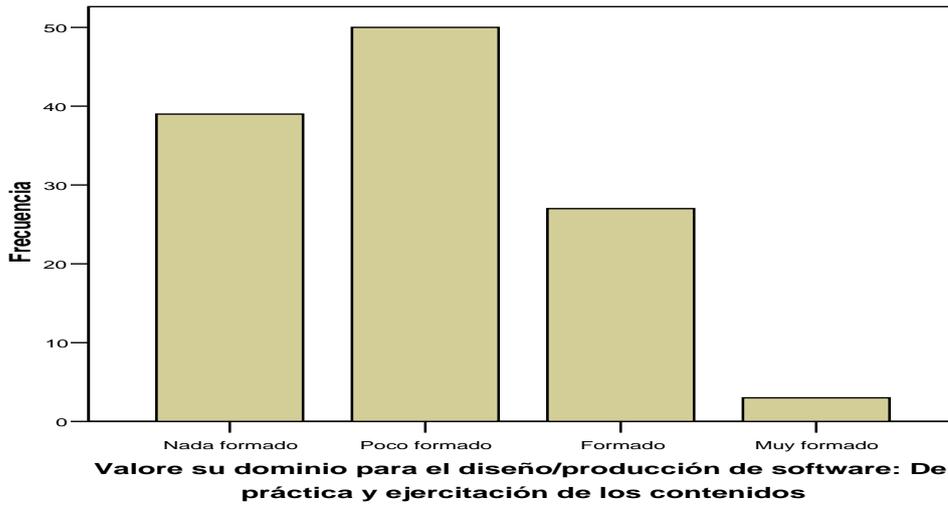
Valore su dominio para el diseño/producción de software: De práctica y ejercitación de los contenidos

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De práctica y ejercitación de los contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	39	29,3	32,8	32,8
	Poco formado	50	37,6	42,0	74,8
	Formado	27	20,3	22,7	97,5
	Muy formado	3	2,3	2,5	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De práctica y ejercitación de los contenidos



En cuanto a software de práctica y ejercitación de los contenidos, poco formado el 37'6%, nada formado el 29'3%, formado el 20'3% y muy formado un 2'3%

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos

Estadísticos

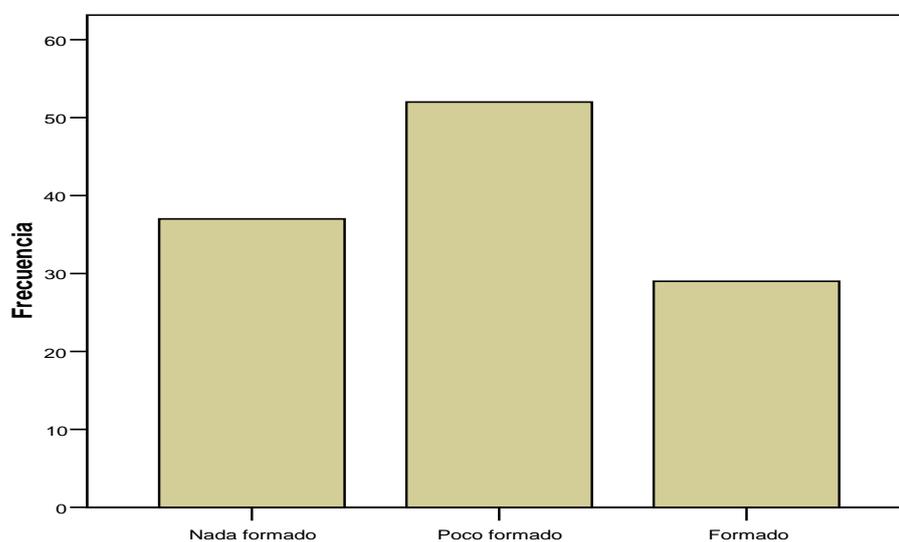
Valore su dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos

N	Válidos	118
	Perdidos	15

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	37	27,8	31,4	31,4
	Poco formado	52	39,1	44,1	75,4
	Formado	29	21,8	24,6	100,0
	Total	118	88,7	100,0	
Perdidos	Sistema	15	11,3		
Total		133	100,0		

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos



Valore su dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos

En cuanto a software para la demostración de los contenidos, poco formado el 39´1%, nada formado el 27´8%, y formado el 21´8%

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De simulación y juego

Estadísticos

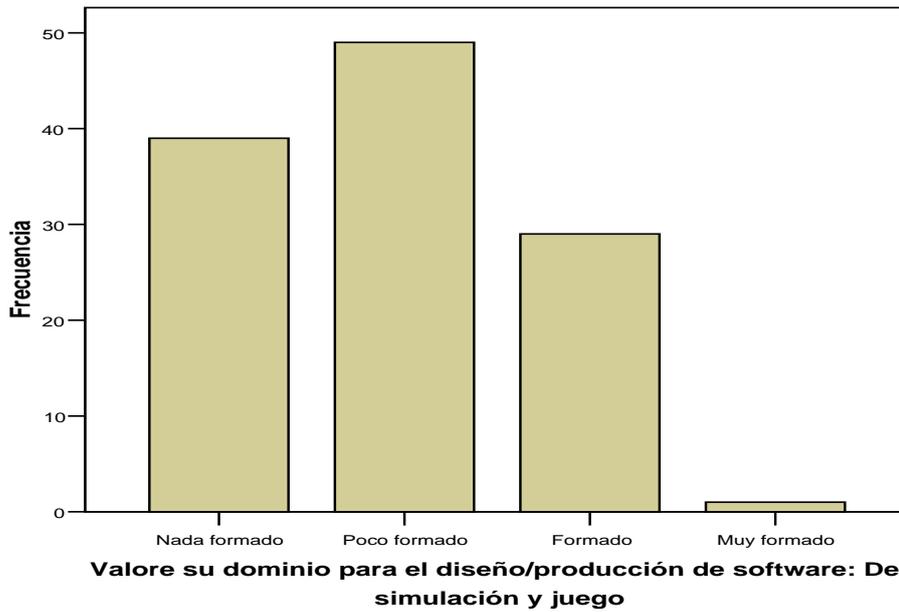
Valore su dominio para el diseño/producción de software: De simulación y juego

N	Válidos	118
	Perdidos	15

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De simulación y juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	39	29,3	33,1	33,1
	Poco formado	49	36,8	41,5	74,6
	Formado	29	21,8	24,6	99,2
	Muy formado	1	0,8	0,8	100,0
	Total	118	88,7	100,0	
Perdidos	Sistema	15	11,3		
Total		133	100,0		

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De simulación y juego



En cuanto al software para la simulación y el juego poco formado el 36´8%, nada formado el 29´3%, formado un 21´8% y muy formado un 0´8%

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil

Estadísticos

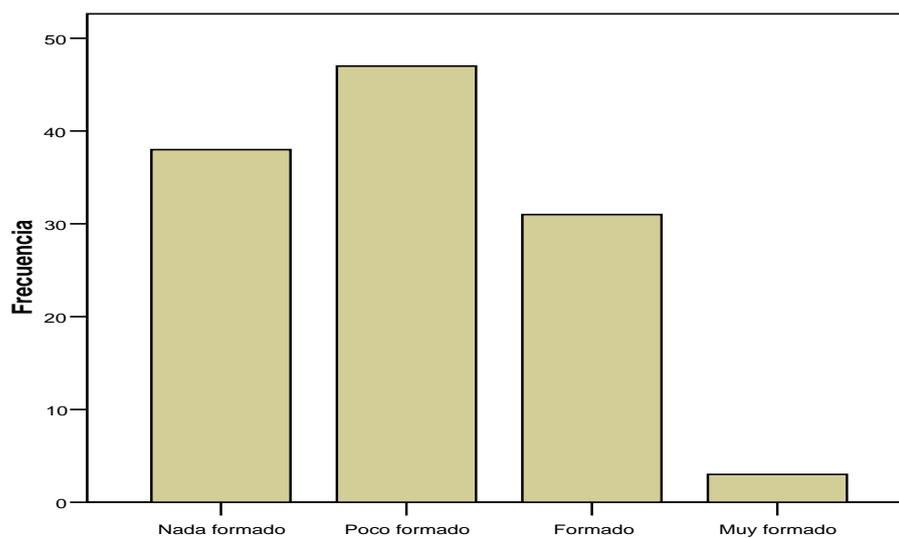
Valore su dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	38	28,6	31,9	31,9
	Poco formado	47	35,3	39,5	71,4
	Formado	31	23,3	26,1	97,5
	Muy formado	3	2,3	2,5	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil



Valore su dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil

En cuanto al software de juegos para Educ. infantil, poco formado el 35'3%, nada formado el 28'6%, formado el 23'3% y muy formado el 2'3%

Valore su dominio para el diseño/producción de software: Para el uso de internet

Estadísticos

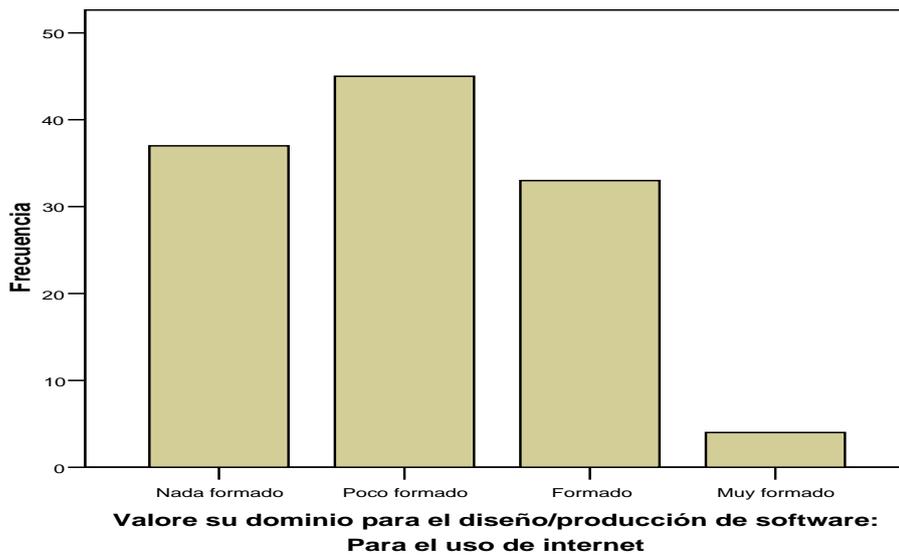
Valore su dominio para el diseño/producción de software: Para el uso de internet

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Valore su dominio para el diseño/producción de software: Para el uso de internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	37	27,8	31,1	31,1
	Poco formado	45	33,8	37,8	68,9
	Formado	33	24,8	27,7	96,6
	Muy formado	4	3,0	3,4	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

**Valore su dominio para el diseño/producción de software:
Para el uso de internet**



En cuanto al software para el uso de Internet, poco formado el 33'8%, nada formado el 27'8%, formado un 24'8% y muy formado un 3%

Ítem 31

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: Informático tutorial

Estadísticos

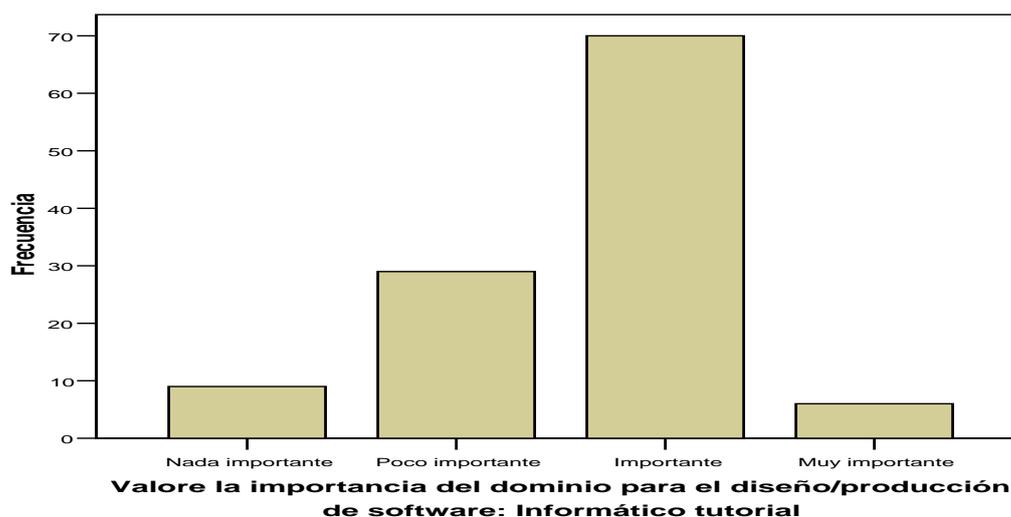
Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: Informático tutorial

N	Válidos	114
	Perdidos	19

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: Informático tutorial

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	9	6,8	7,9	7,9
	Poco importante	29	21,8	25,4	33,3
	Importante	70	52,6	61,4	94,7
	Muy importante	6	4,5	5,3	100,0
	Total	114	85,7	100,0	
Perdidos	Sistema	19	14,3		
Total		133	100,0		

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: Informático tutorial



Para el uso informatico tutorial, importante el 52'6%, poco importante el 21'8%, nada importante el 6'8% y muy importante el 4'5

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De práctica y ejercitación de los contenidos

Estadísticos

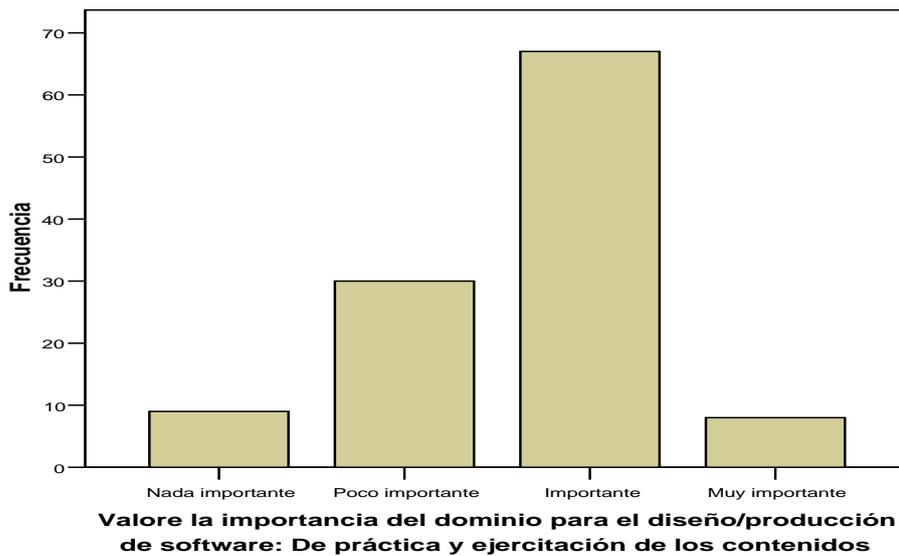
Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De práctica y ejercitación de los contenidos

N	Válidos	114
	Perdidos	19

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De práctica y ejercitación de los contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	9	6,8	7,9	7,9
	Poco importante	30	22,6	26,3	34,2
	Importante	67	50,4	58,8	93,0
	Muy importante	8	6,0	7,0	100,0
	Total	114	85,7	100,0	
Perdidos	Sistema	19	14,3		
Total		133	100,0		

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De práctica y ejercitación de los contenidos



Para la práctica y ejercitación de contenidos, importante el 50´4%, poco importante el 22´6%, nada importante el 6´8% y muy importante el 6%.

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos

Estadísticos

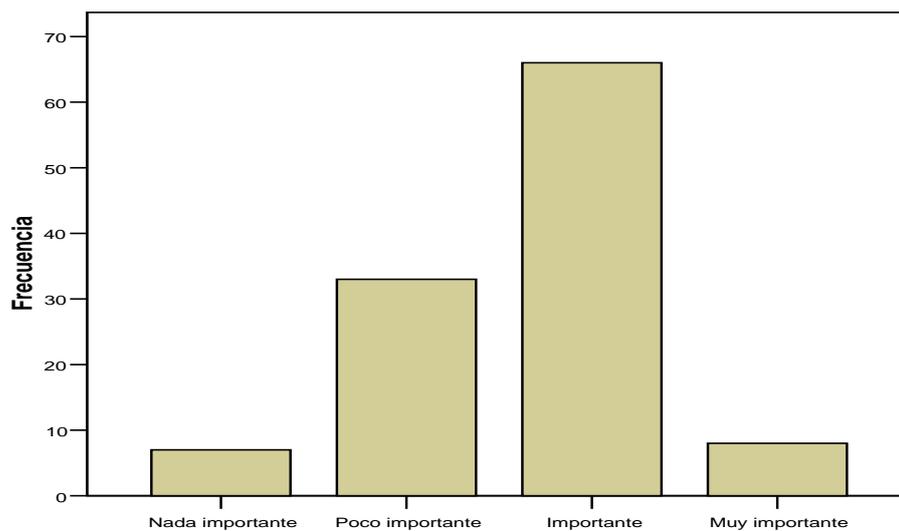
Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos

N	Válidos	114
	Perdidos	19

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	7	5,3	6,1	6,1
	Poco importante	33	24,8	28,9	35,1
	Importante	66	49,6	57,9	93,0
	Muy importante	8	6,0	7,0	100,0
	Total	114	85,7	100,0	
Perdidos	Sistema	19	14,3		
Total		133	100,0		

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos



Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos

Para la demostración de los contenidos, importante el 49'6%, poco importante el 24'8%, nada importante el 5'3% y muy importante el 6%

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De simulación y juego

Estadísticos

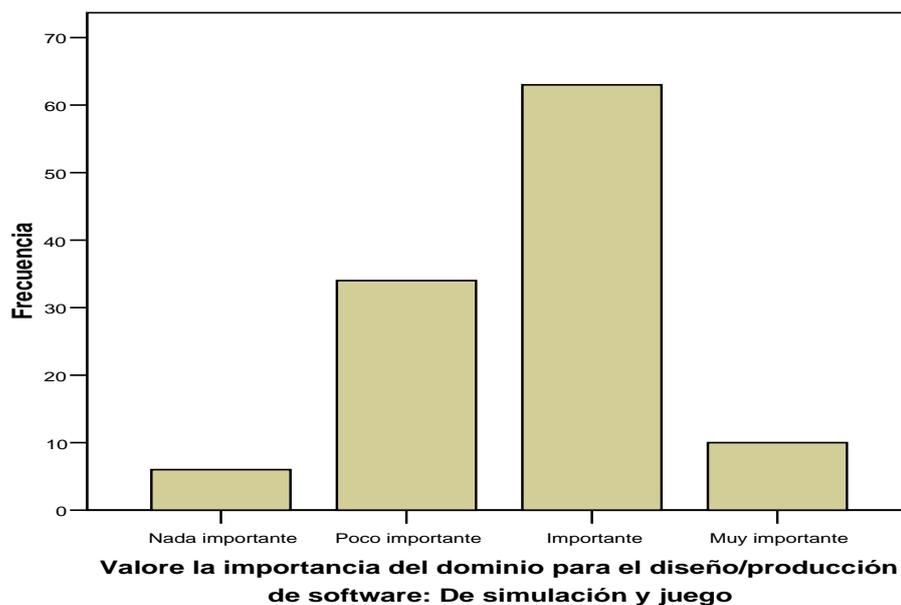
Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De simulación y juego

N	Válidos	113
	Perdidos	20

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De simulación y juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	6	4,5	5,3	5,3
	Poco importante	34	25,6	30,1	35,4
	Importante	63	47,4	55,8	91,2
	Muy importante	10	7,5	8,8	100,0
	Total	113	85,0	100,0	
Perdidos	Sistema	20	15,0		
Total		133	100,0		

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De simulación y juego



Para la simulación y juego, importante el 47'4%, poco importante el 25'6%, nada importante 4'5% y muy importante el 7'5%.

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil

Estadísticos

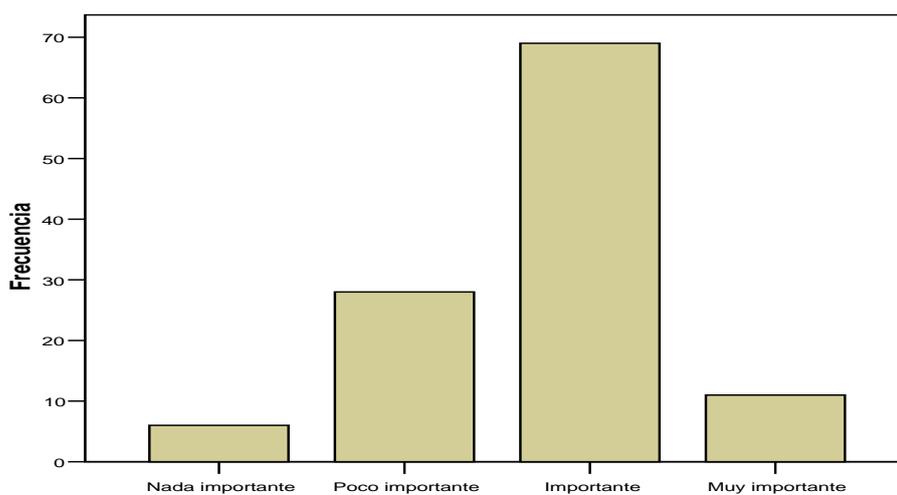
Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil

N	Válidos	114
	Perdidos	19

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	6	4,5	5,3	5,3
	Poco importante	28	21,1	24,6	29,8
	Importante	69	51,9	60,5	90,4
	Muy importante	11	8,3	9,6	100,0
	Total	114	85,7	100,0	
Perdidos	Sistema	19	14,3		
Total		133	100,0		

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil



Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil

Para juegos de Educación Infantil, importante el 51´9%, poco importante el 21´1%, muy importante el 8´3% y nada importante el 4´5%

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: Para el uso de internet

Estadísticos

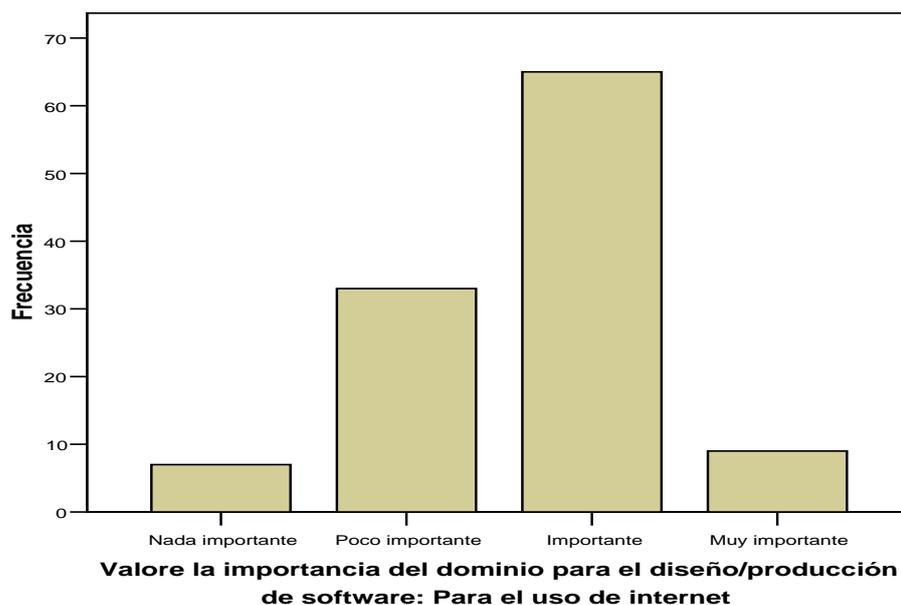
Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: Para el uso de internet

N	Válidos	114
	Perdidos	19

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: Para el uso de internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	7	5,3	6,1	6,1
	Poco importante	33	24,8	28,9	35,1
	Importante	65	48,9	57,0	92,1
	Muy importante	9	6,8	7,9	100,0
	Total	114	85,7	100,0	
Perdidos	Sistema	19	14,3		
Total		133	100,0		

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: Para el uso de internet



Para el uso de Internet, importante el 48'9%, poco importante 24'8%, muy importante 6'8% y nada importante 5'3%

Ítem 33

Valore el interés de: Cursos de formación de CEPs, ICEs, Universidad...

Estadísticos

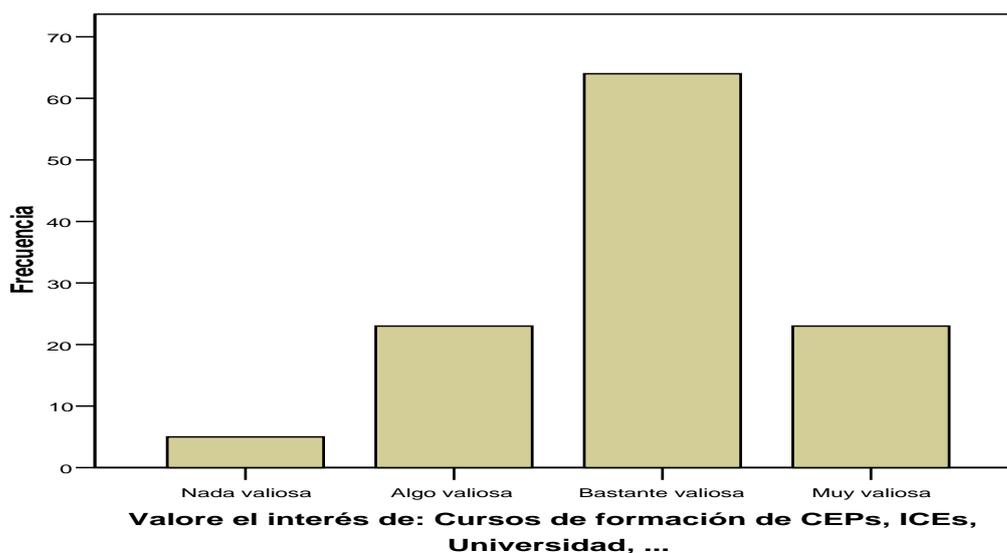
Valore el interés de: Cursos de formación de CEPs, ICEs, Universidad, ...

N	Válidos	115
	Perdidos	18

Valore el interés de: Cursos de formación de CEPs, ICEs, Universidad, ...

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada valiosa	5	3,8	4,3	4,3
	Algo valiosa	23	17,3	20,0	24,3
		Bastante valiosa	64	48,1	55,7
	Muy valiosa	23	17,3	20,0	100,0
	Total	115	86,5	100,0	
Perdidos	Sistema	18	13,5		
Total		133	100,0		

Valore el interés de: Cursos de formación de CEPs, ICEs, Universidad, ...



La valoración del interés del profesorado por los cursos de formación en la materia es bastante valiosa para el 48'1%, muy valiosa y algo valiosa el porcentaje es el mismo con 17'3% y nada valiosa el 3'8%

Valore el interés de: Cursos de formación desarrollados en el propio centro

Estadísticos

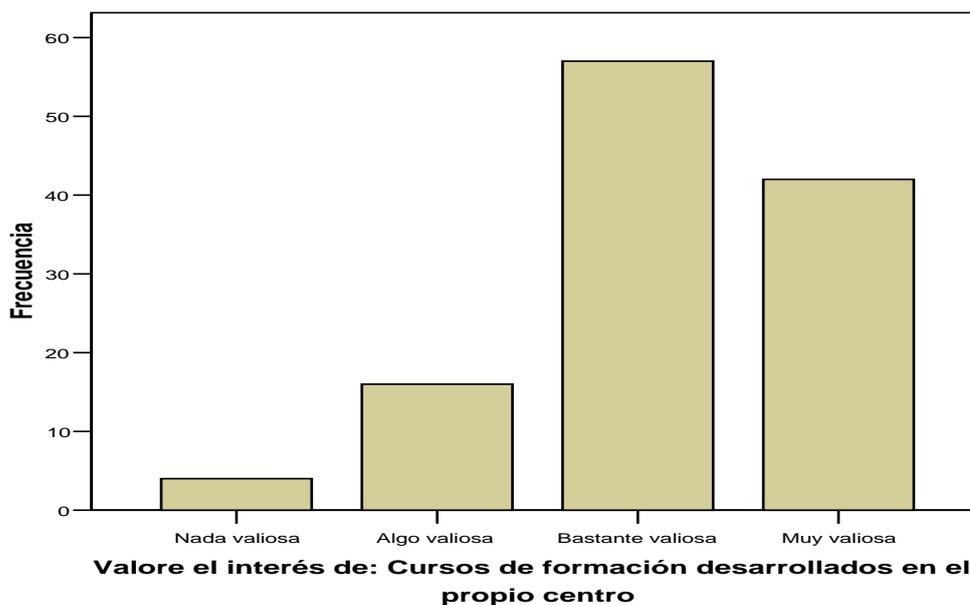
Valore el interés de: Cursos de formación desarrollados en el propio centro

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Valore el interés de: Cursos de formación desarrollados en el propio centro

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada valiosa	4	3,0	3,4	3,4
	Algo valiosa	16	12,0	13,4	16,8
		57	42,9	47,9	64,7
	Bastante valiosa	42	31,6	35,3	100,0
	Muy valiosa	119	89,5	100,0	
	Total				
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

Valore el interés de: Cursos de formación desarrollados en el propio centro



Los cursos desarrollados en el propio centro, los consideran bastante valiosos el 42'9%, muy valiosos el 31'6%, algo valiosos el 12% y nada valiosos el 3%

Valore el interés de: Cursos de formación desarrollados en internet

Estadísticos

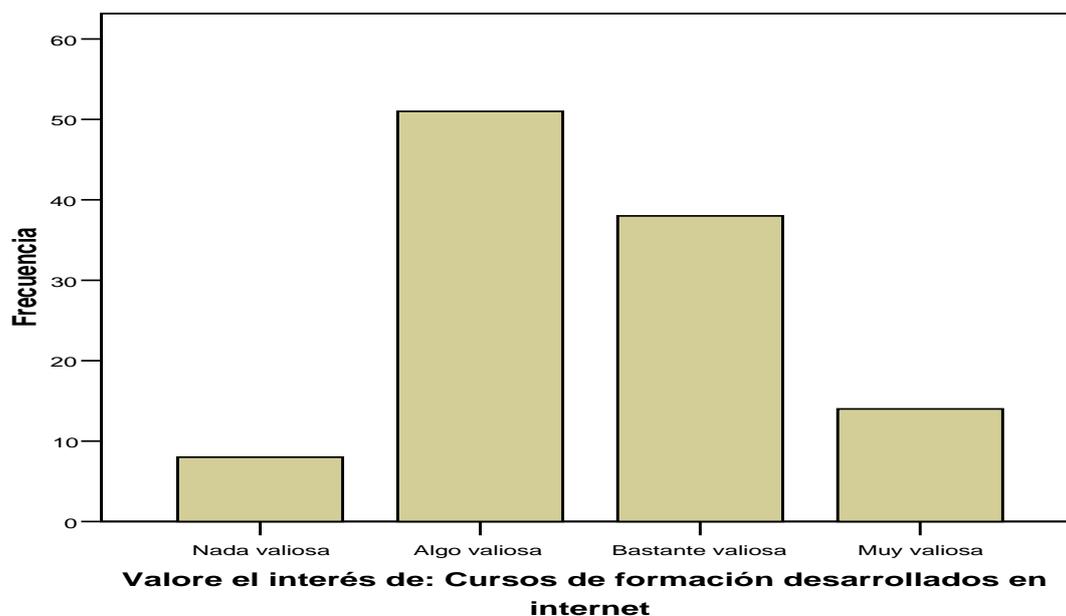
Valore el interés de: Cursos de formación desarrollados en internet

N	Válidos	111
	Perdidos	22

Valore el interés de: Cursos de formación desarrollados en internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada valiosa	8	6,0	7,2	7,2
	Algo valiosa	51	38,3	45,9	53,2
	Bastante valiosa	38	28,6	34,2	87,4
	Muy valiosa	14	10,5	12,6	100,0
	Total	111	83,5	100,0	
Perdidos	Sistema	22	16,5		
Total		133	100,0		

Valore el interés de: Cursos de formación desarrollados en internet



Los cursos desarrollados en Internet, algo valiosa el 38'3%, bastante valiosa el 28'6%, muy valiosa el 10'5% y nada valiosa el 6%

Valore el interés de: Congresos, jornadas, simposios, encuentros, ...

Estadísticos

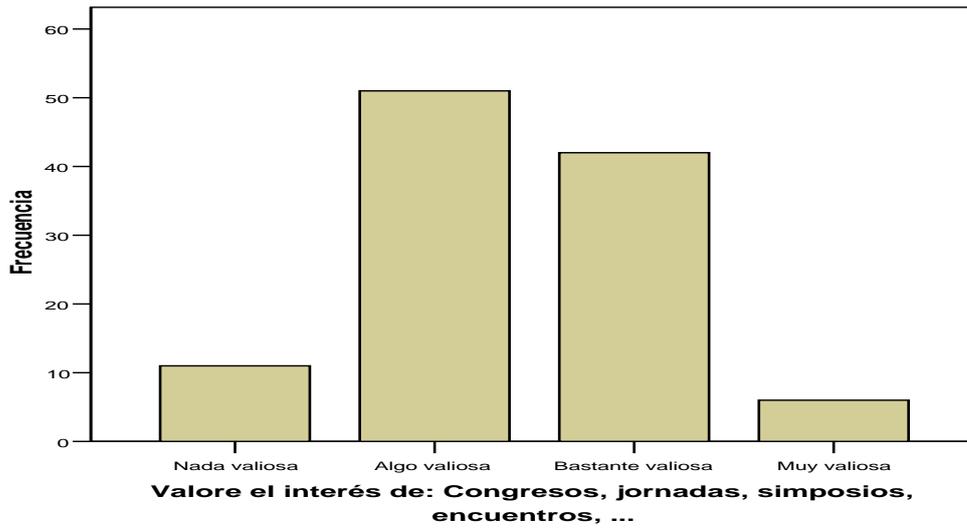
Valore el interés de: Congresos, jornadas, simposios, encuentros, ...

N	Válidos	110
	Perdidos	23

Valore el interés de: Congresos, jornadas, simposios, encuentros, ...

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada valiosa	11	8,3	10,0	10,0
	Algo valiosa	51	38,3	46,4	56,4
	Bastante valiosa	42	31,6	38,2	94,5
	Muy valiosa	6	4,5	5,5	100,0
	Total	110	82,7	100,0	
Perdidos	Sistema	23	17,3		
Total		133	100,0		

Valore el interés de: Congresos, jornadas, simposios, encuentros, ...



Los congresos ,jornadas, simposios...., algo valiosa un 38'3%, bastante valiosa un 31'6%, nada valiosa 8'3% y muy valiosa el 4'5%

Valore el interés de: Seminarios permanentes

Estadísticos

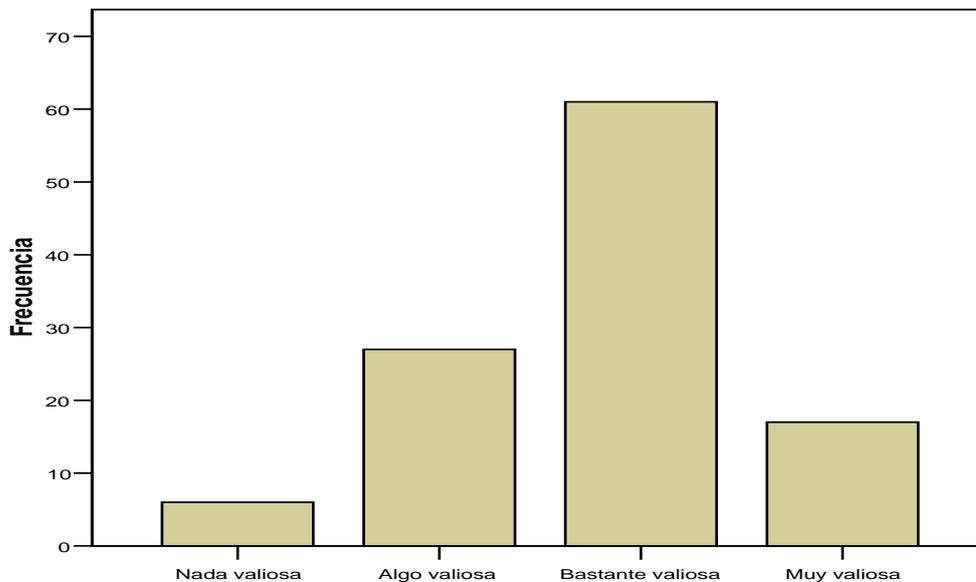
Valore el interés de: Seminarios permanentes

N	Válidos	111
	Perdidos	22

Valore el interés de: Seminarios permanentes

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada valiosa	6	4,5	5,4	5,4
	Algo valiosa	27	20,3	24,3	29,7
	Bastante valiosa	61	45,9	55,0	84,7
	Muy valiosa	17	12,8	15,3	100,0
	Total	111	83,5	100,0	
Perdidos	Sistema	22	16,5		
Total		133	100,0		

Valore el interés de: Seminarios permanentes



Valore el interés de: Seminarios permanentes

Los seminarios permanentes, bastante valiosa el 45´9%, algo valiosa el 20´5%, muy valiosa un 12´8% y nada valiosa un 4´5%

Valore el interés de: Proyectos de investigación educativa

Estadísticos

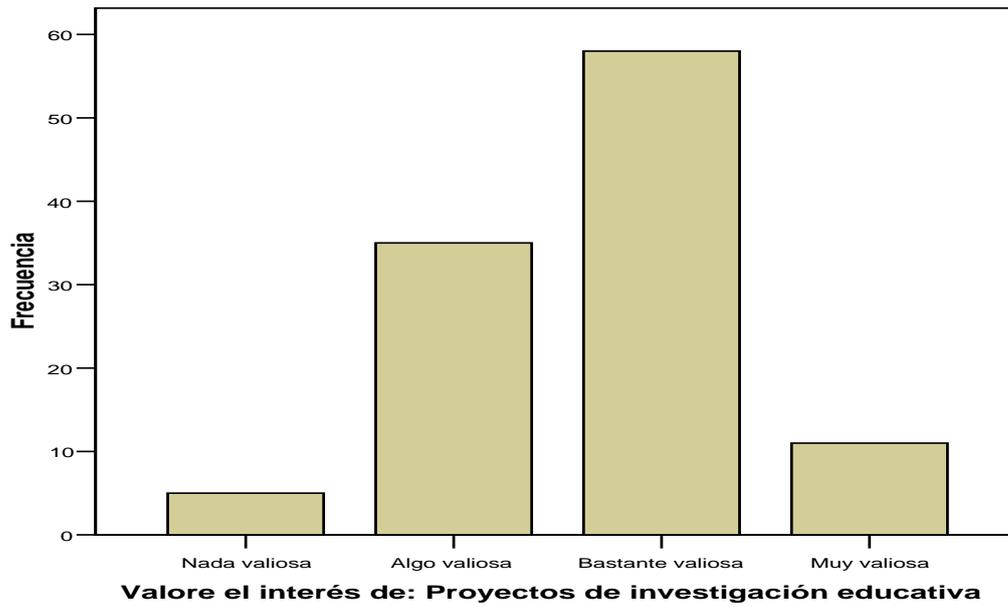
Valore el interés de: Proyectos de investigación educativa

N	Válidos	109
	Perdidos	24

Valore el interés de: Proyectos de investigación educativa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada valiosa	5	3,8	4,6	4,6
	Algo valiosa	35	26,3	32,1	36,7
	Bastante valiosa	58	43,6	53,2	89,9
	Muy valiosa	11	8,3	10,1	100,0
	Total	109	82,0	100,0	
Perdidos	Sistema	24	18,0		
Total		133	100,0		

Valore el interés de: Proyectos de investigación educativa



Los proyectos de investigación educativa, bastante valiosa, un 43'6%, algo valiosa un 26'3%, muy valiosa 8'3% y nada valiosa el 3'8%.

Valore el interés de: Proyectos de innovación y formación en centros

Estadísticos

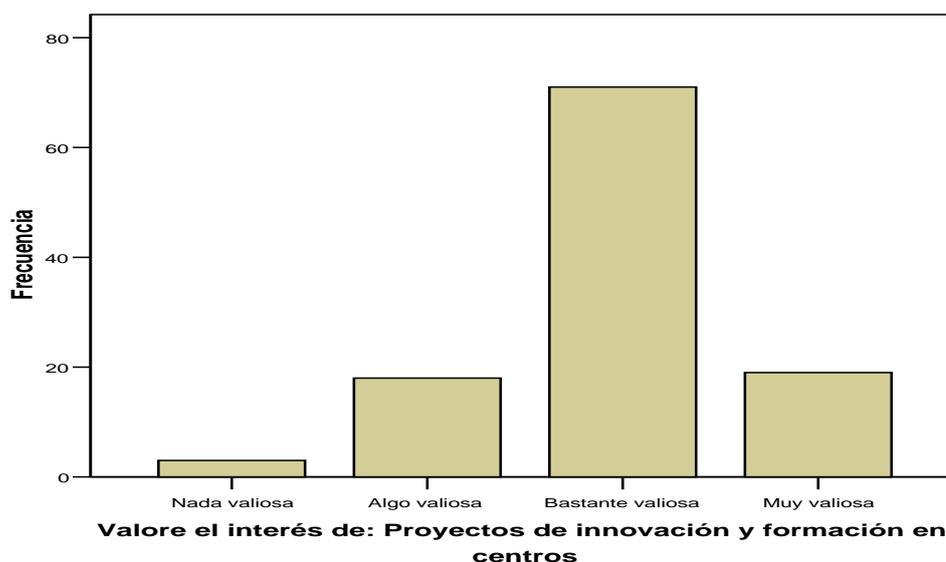
Valore el interés de: Proyectos de innovación y formación en centros

N	Válidos	111
	Perdidos	22

Valore el interés de: Proyectos de innovación y formación en centros

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada valiosa	3	2,3	2,7	2,7
	Algo valiosa	18	13,5	16,2	18,9
		Bastante valiosa	71	53,4	64,0
	Muy valiosa	19	14,3	17,1	100,0
	Total	111	83,5	100,0	
	Perdidos	Sistema	22	16,5	
Total		133	100,0		

Valore el interés de: Proyectos de innovación y formación en centros



Los proyectos de innovación y formación en centros, bastante valiosa el 53'4%, muy valiosa el 14'3%, algo valiosa el 13'5% y nada valiosa el 2'3%.

Valore el interés de: Foros de discusión en la Red

Estadísticos

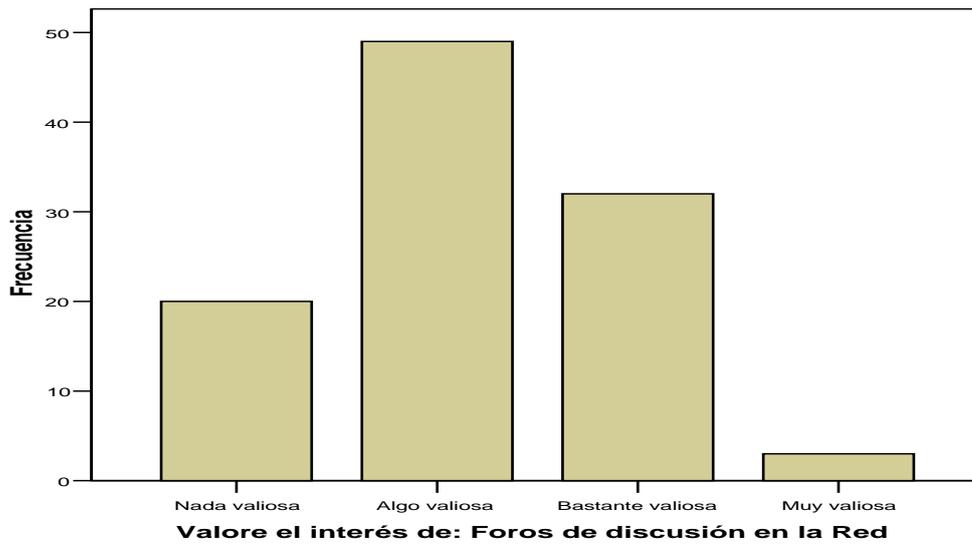
Valore el interés de: Foros de discusión en la Red

N	Válidos	104
	Perdidos	29

Valore el interés de: Foros de discusión en la Red

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada valiosa	20	15,0	19,2	19,2
	Algo valiosa	49	36,8	47,1	66,3
	Bastante valiosa	32	24,1	30,8	97,1
	Muy valiosa	3	2,3	2,9	100,0
	Total	104	78,2	100,0	
Perdidos	Sistema	29	21,8		
Total		133	100,0		

Valore el interés de: Foros de discusión en la Red



Los foros de discusión de la red, algo valiosa para el 36'8%, bastante valiosa para el 24'1%, nada valiosa el 15% y muy valiosa el 2'3%.

Ítem 35

Pertenece a un grupo de profesores que han trabajado en el campo informático de la educación

Estadísticos

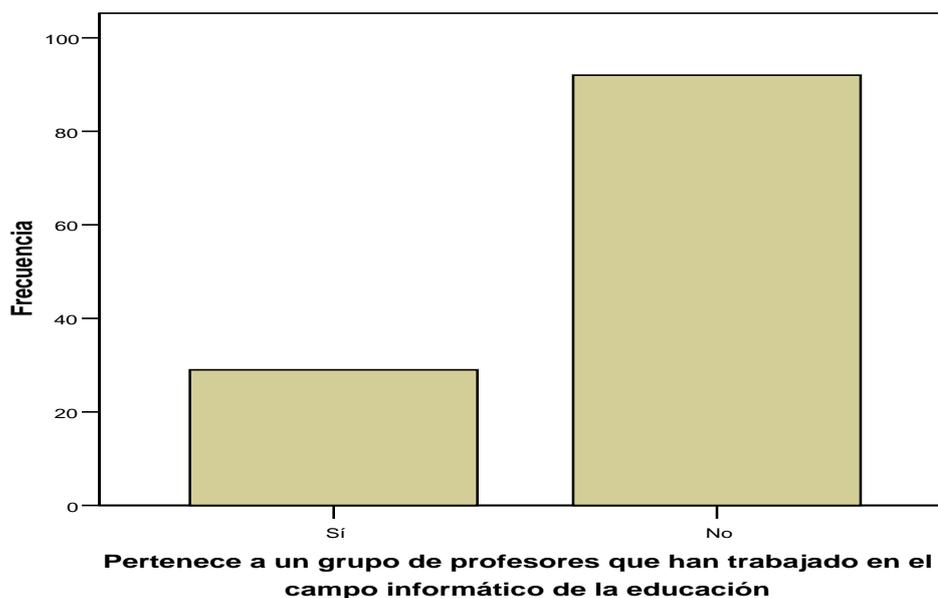
Pertenece a un grupo de profesores que han trabajado en el campo informático de la educación

N	Válidos	121
	Perdidos	12

Pertenece a un grupo de profesores que han trabajado en el campo informático de la educación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Sí	29	21,8	24,0	24,0
	No	92	69,2	76,0	100,0
	Total	121	91,0	100,0	
Perdidos	Sistema	12	9,0		
Total		133	100,0		

Pertenece a un grupo de profesores que han trabajado en el campo informático de la educación



Pertenece a algún grupo de profesores que han trabajado en algún campo informático en educación, responde un 69'2% que no, y un 21'8% que si.

Ítem 37

Usos medios informáticos en su centro: Desarrollar la creatividad

Estadísticos

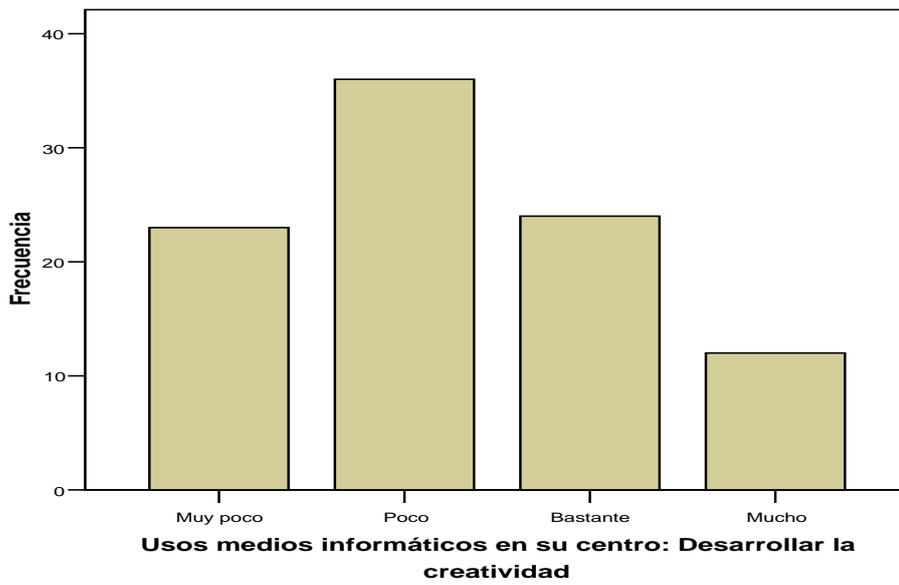
Usos medios informáticos en su centro: Desarrollar la creatividad

N	Válidos	95
	Perdidos	38

Usos medios informáticos en su centro: Desarrollar la creatividad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	23	17,3	24,2	24,2
	Poco	36	27,1	37,9	62,1
	Bastante	24	18,0	25,3	87,4
	Mucho	12	9,0	12,6	100,0
	Total	95	71,4	100,0	
Perdidos	Sistema	38	28,6		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Desarrollar la creatividad



Para desarrollar la creatividad, poco el 27'1%, bastante el 18%, muy poco el 17'3, y mucho el 12%.

Usos medios informáticos en su centro: Aclarar conceptos abstractos

Estadísticos

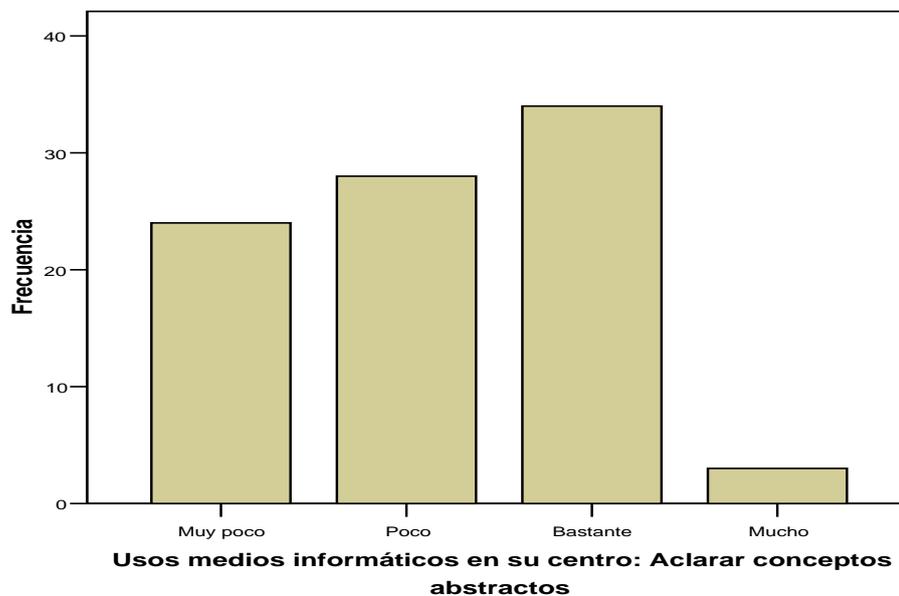
Usos medios informáticos en su centro: Aclarar conceptos abstractos

N	Válidos	89
	Perdidos	44

Usos medios informáticos en su centro: Aclarar conceptos abstractos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	24	18,0	27,0	27,0
	Poco	28	21,1	31,5	58,4
	Bastante	34	25,6	38,2	96,6
	Mucho	3	2,3	3,4	100,0
	Total	89	66,9	100,0	
Perdidos	Sistema	44	33,1		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Aclarar conceptos abstractos



Aclarar conceptos abstractos, bastante el 25'6%, poco el 21'1%, muy poco el 18% y mucho un 2'3%.

Usos medios informáticos en su centro: Trabajo con alumnos de necesidades educativas especiales en Ed. Infantil

Estadísticos

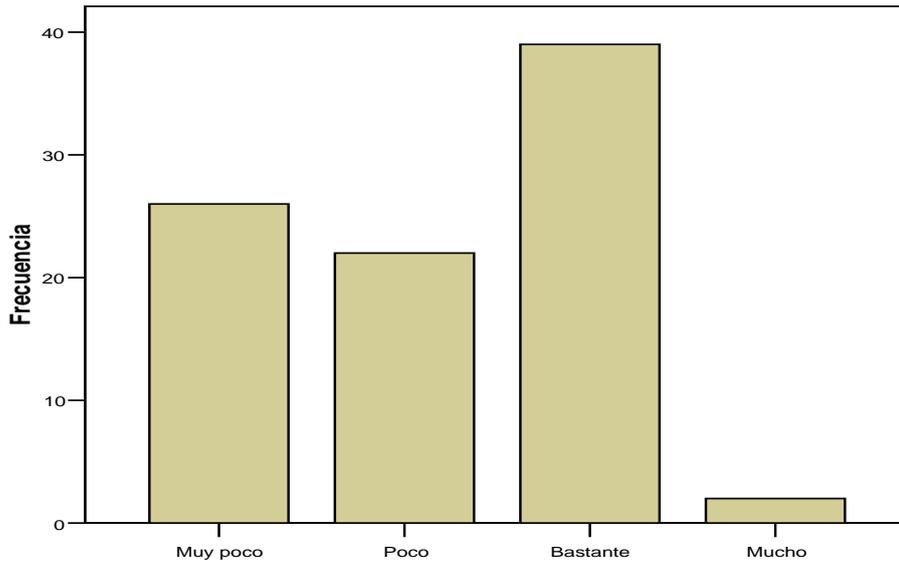
Usos medios informáticos en su centro: Trabajo con alumnos de necesidades educativas especiales en Ed. Infantil

N	Válidos	89
	Perdidos	44

Usos medios informáticos en su centro: Trabajo con alumnos de necesidades educativas especiales en Ed. Infantil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	26	19,5	29,2	29,2
	Poco	22	16,5	24,7	53,9
	Bastante	39	29,3	43,8	97,8
	Mucho	2	1,5	2,2	100,0
	Total	89	66,9	100,0	
Perdidos	Sistema	44	33,1		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Trabajo con alumnos de necesidades educativas especiales en Ed. Infantil



Usos medios informáticos en su centro: Trabajo con alumnos de necesidades educativas especiales en Ed. Infantil

Trabajo con alumnos con N.E.E., bastante el 29'3%, muy poco el 19'5%, poco el 16'5% y mucho el 1'5%.

Usos medios informáticos en su centro: Controlar el curriculum establecido

Estadísticos

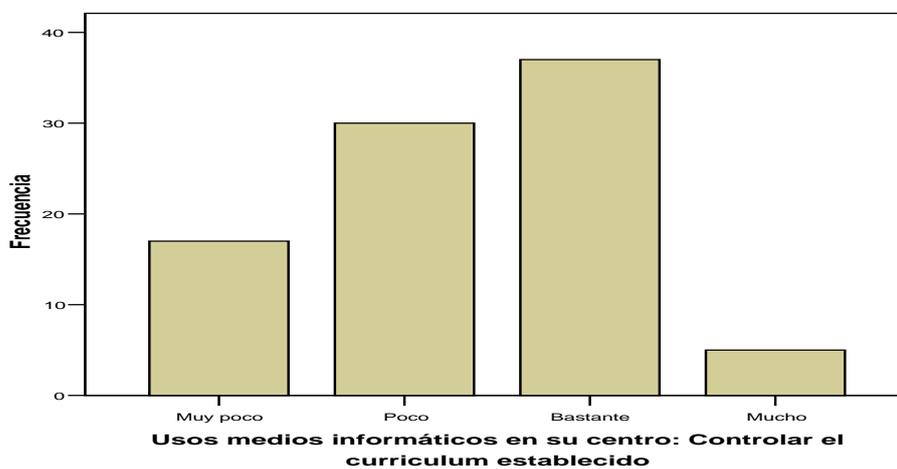
Usos medios informáticos en su centro: Controlar el curriculum establecido

N	Válidos	89
	Perdidos	44

Usos medios informáticos en su centro: Controlar el curriculum establecido

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	17	12,8	19,1	19,1
	Poco	30	22,6	33,7	52,8
	Bastante	37	27,8	41,6	94,4
	Mucho	5	3,8	5,6	100,0
	Total	89	66,9	100,0	
Perdidos	Sistema	44	33,1		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Controlar el curriculum establecido



Controlar el curriculum establecido, bastante el 27'8%, poco el 22'6%, muy poco el 12'8% y mucho el 3'8%.

Usos medios informáticos en su centro: Actividades recreativas y extraescolares

Estadísticos

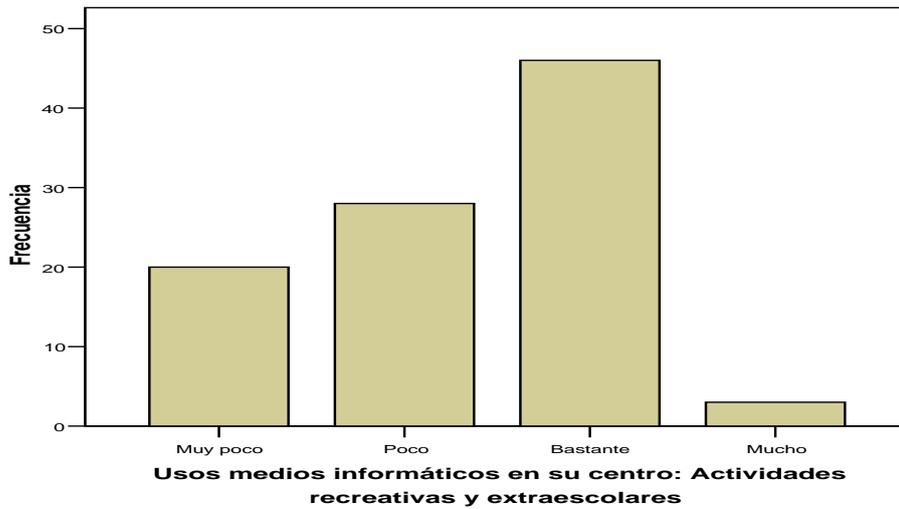
Usos medios informáticos en su centro: Actividades recreativas y extraescolares

N	Válidos	97
	Perdidos	36

Usos medios informáticos en su centro: Actividades recreativas y extraescolares

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	20	15,0	20,6	20,6
	Poco	28	21,1	28,9	49,5
	Bastante	46	34,6	47,4	96,9
	Mucho	3	2,3	3,1	100,0
	Total	97	72,9	100,0	
Perdidos	Sistema	36	27,1		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Actividades recreativas y extraescolares



Actividades recreativas y extraescolares, bastante un 34'6%, poco un 21'1%, muy poco 15% y mucho 2'3%.

Usos medios informáticos en su centro: Evaluar conocimientos y habilidades de los alumnos

Estadísticos

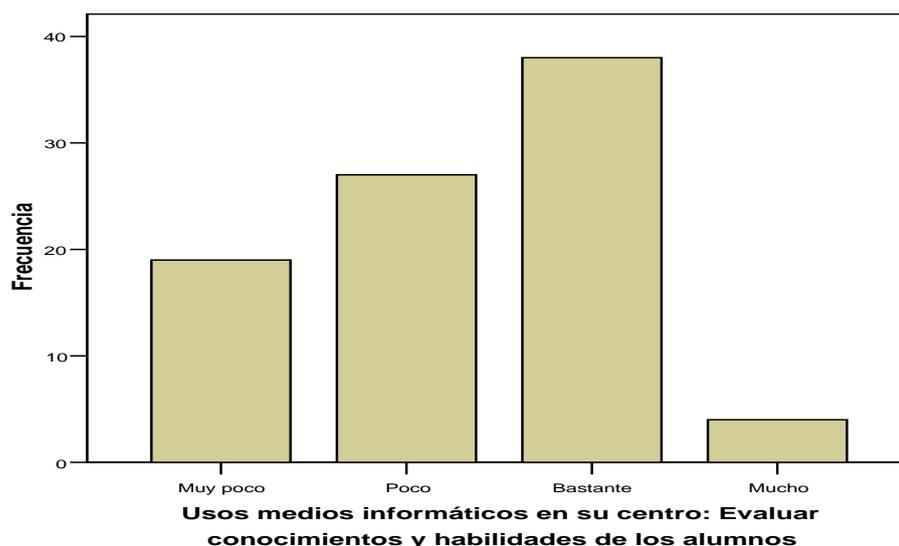
Usos medios informáticos en su centro: Evaluar conocimientos y habilidades de los alumnos

N	Válidos	88
	Perdidos	45

Usos medios informáticos en su centro: Evaluar conocimientos y habilidades de los alumnos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	19	14,3	21,6	21,6
	Poco	27	20,3	30,7	52,3
	Bastante	38	28,6	43,2	95,5
	Mucho	4	3,0	4,5	100,0
	Total	88	66,2	100,0	
Perdidos	Sistema	45	33,8		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Evaluar conocimientos y habilidades de los alumnos



Evaluar conocimientos y habilidades de los alumnos, bastante un 28'6%, poco un 20'3%, muy poco 14'3% y mucho un 3%.

Usos medios informáticos en su centro: Ofrecer un feed-back o retroalimentación

Estadísticos

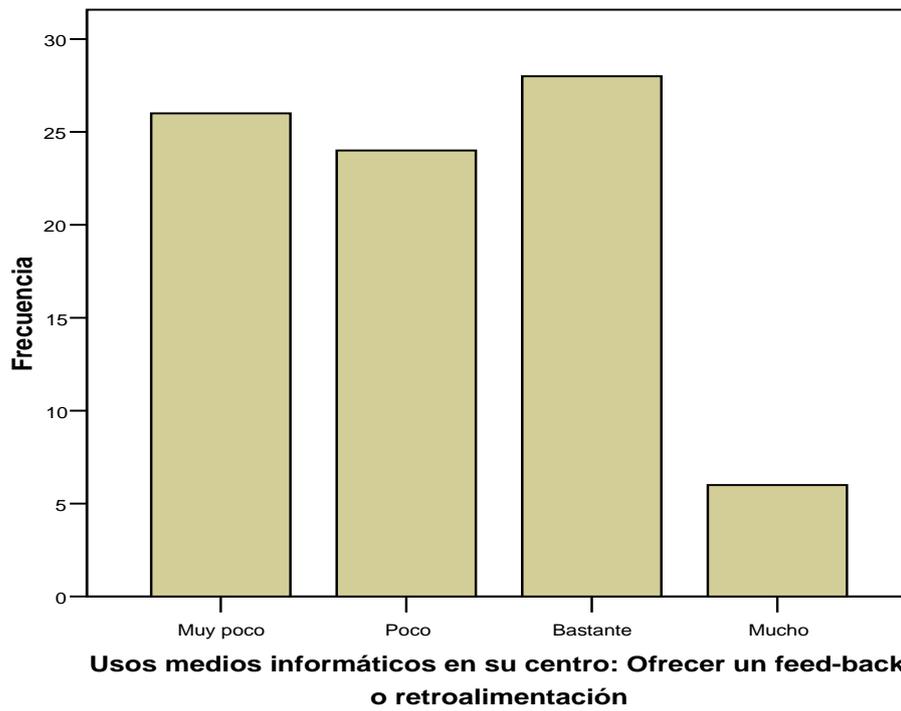
Usos medios informáticos en su centro: Ofrecer un feed-back o retroalimentación

N	Válidos	84
	Perdidos	49

Usos medios informáticos en su centro: Ofrecer un feed-back o retroalimentación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	26	19,5	31,0	31,0
	Poco	24	18,0	28,6	59,5
	Bastante	28	21,1	33,3	92,9
	Mucho	6	4,5	7,1	100,0
	Total	84	63,2	100,0	
Perdidos	Sistema	49	36,8		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Ofrecer un feed-back o retroalimentación



Ofrecer un feed-back, bastante 21'1%, poco un 18%, muy poco 19'5% y mucho 4'5%.

Usos medios informáticos en su centro: Permitir el acceso a la información a través de internet

Estadísticos

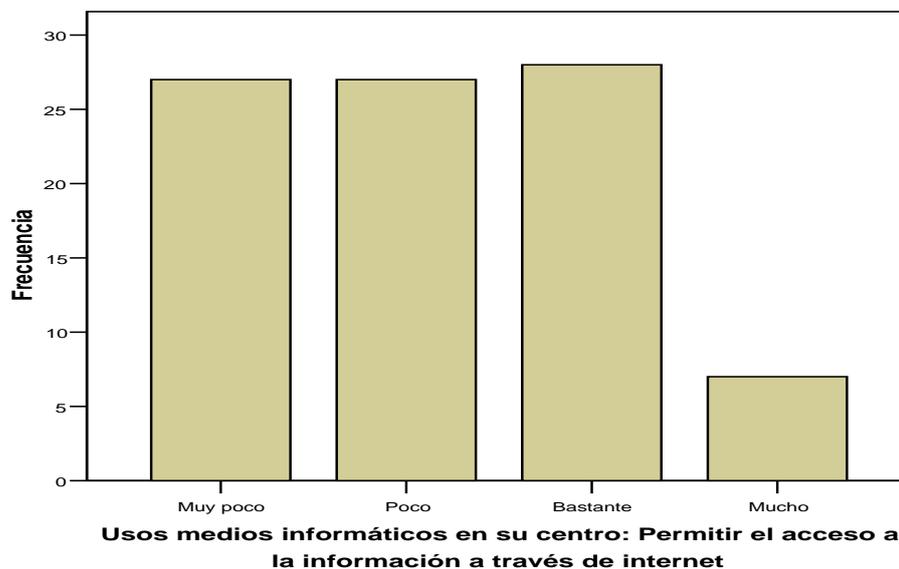
Usos medios informáticos en su centro: Permitir el acceso a la información a través de internet

N	Válidos	89
	Perdidos	44

Usos medios informáticos en su centro: Permitir el acceso a la información a través de internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	27	20,3	30,3	30,3
	Poco	27	20,3	30,3	60,7
	Bastante	28	21,1	31,5	92,1
	Mucho	7	5,3	7,9	100,0
	Total	89	66,9	100,0	
Perdidos	Sistema	44	33,1		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Permitir el acceso a la información a través de internet



Permitir el acceso a más información a través de internet, bastante un 21'1%, poco y muy poco con 20'3% y mucho con un 5'3%.

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el autoaprendizaje e individualizar la enseñanza

Estadísticos

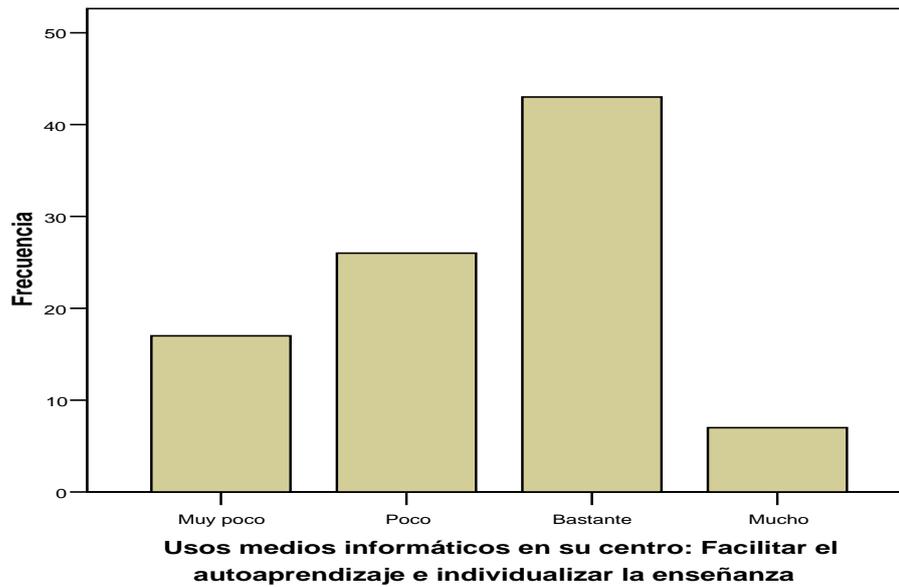
Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el autoaprendizaje e individualizar la enseñanza

N	Válidos	93
	Perdidos	40

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el autoaprendizaje e individualizar la enseñanza

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	17	12,8	18,3	18,3
	Poco	26	19,5	28,0	46,2
	Bastante	43	32,3	46,2	92,5
	Mucho	7	5,3	7,5	100,0
	Total	93	69,9	100,0	
Perdidos	Sistema	40	30,1		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el autoaprendizaje e individualizar la enseñanza



Facilitar el auto-aprendizaje e individualizar la enseñanza, bastante, el 32'3, poco el 19'5%, muy poco 12'8% y mucho 5'3%.

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar la transferencia de los conocimientos

Estadísticos

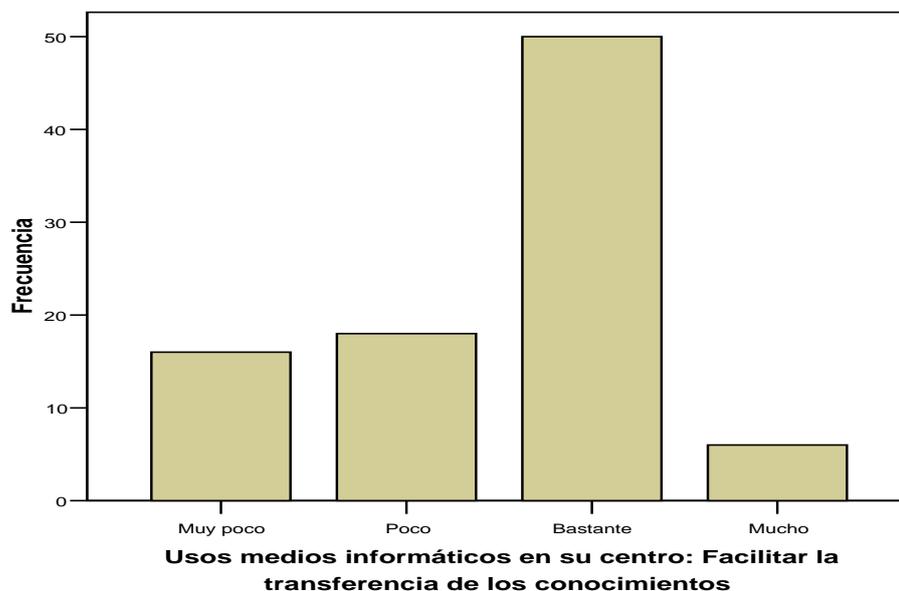
Usos medios informáticos en su centro: Facilitar la transferencia de los conocimientos

N	Válidos	90
	Perdidos	43

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar la transferencia de los conocimientos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	16	12,0	17,8	17,8
	Poco	18	13,5	20,0	37,8
	Bastante	50	37,6	55,6	93,3
	Mucho	6	4,5	6,7	100,0
	Total	90	67,7	100,0	
Perdidos	Sistema	43	32,3		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar la transferencia de los conocimientos



Facilitar la transferencia de los conocimientos, bastante 37'6%, poco 13'5%, muy poco el 12% y mucho 4'5%.

Usos medios informáticos en su centro: Captar la atención y motivar a los alumnos

Estadísticos

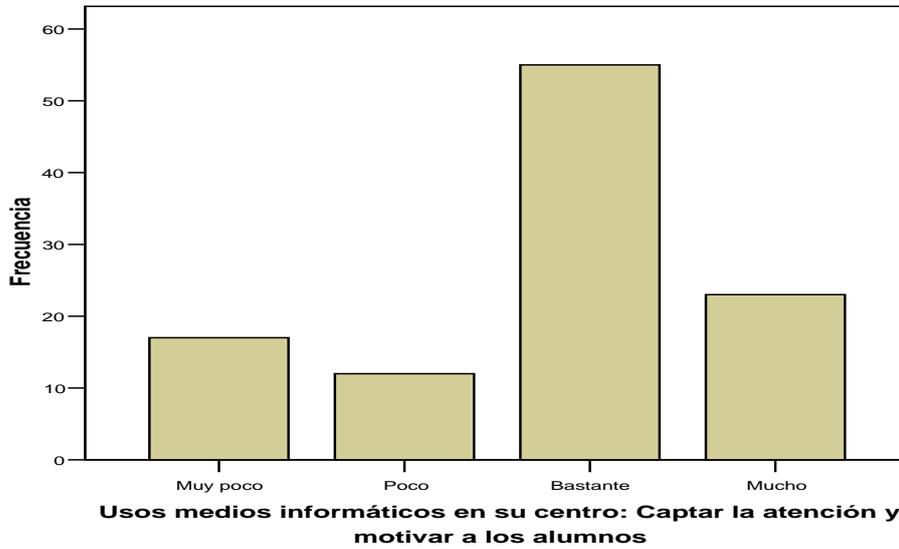
Usos medios informáticos en su centro: Captar la atención y motivar a los alumnos

N	Válidos	107
	Perdidos	26

Usos medios informáticos en su centro: Captar la atención y motivar a los alumnos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	17	12,8	15,9	15,9
	Poco	12	9,0	11,2	27,1
	Bastante	55	41,4	51,4	78,5
	Mucho	23	17,3	21,5	100,0
	Total	107	80,5	100,0	
Perdidos	Sistema	26	19,5		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Captar la atención y motivar a los alumnos



Captar la atención y motivar a los alumnos, bastante un 41'4%, mucho un 17'3%, muy poco 12'8% y poco 9%.

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el trabajo en grupo

Estadísticos

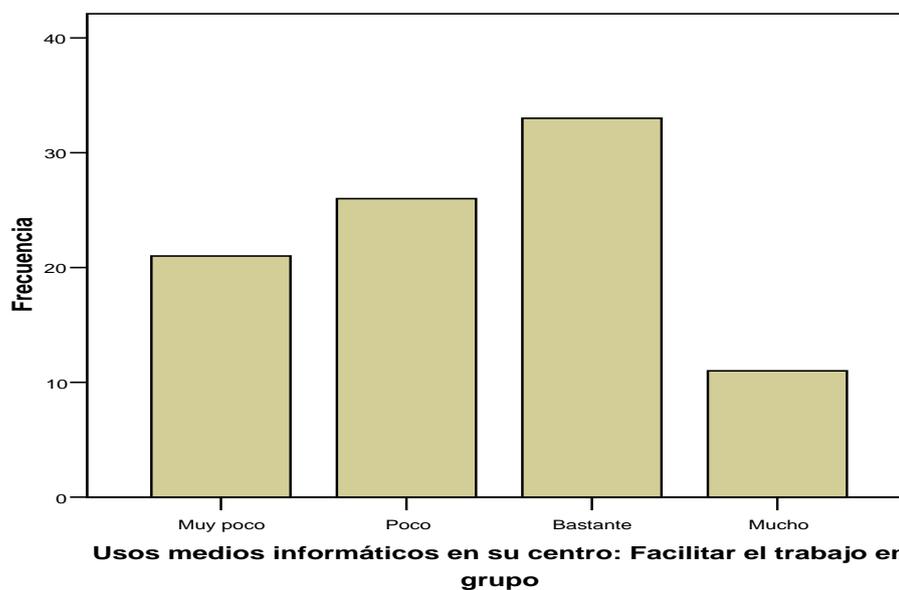
Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el trabajo en grupo

N	Válidos	91
	Perdidos	42

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el trabajo en grupo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	21	15,8	23,1	23,1
	Poco	26	19,5	28,6	51,6
	Bastante	33	24,8	36,3	87,9
	Mucho	11	8,3	12,1	100,0
	Total	91	68,4	100,0	
Perdidos	Sistema	42	31,6		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el trabajo en grupo



Facilitar el trabajo en grupo, bastante el 24'8%, poco el 19'5%, muy poco el 15'8% y mucho un 8'35.

Usos medios informáticos en su centro: Presentar información

Estadísticos

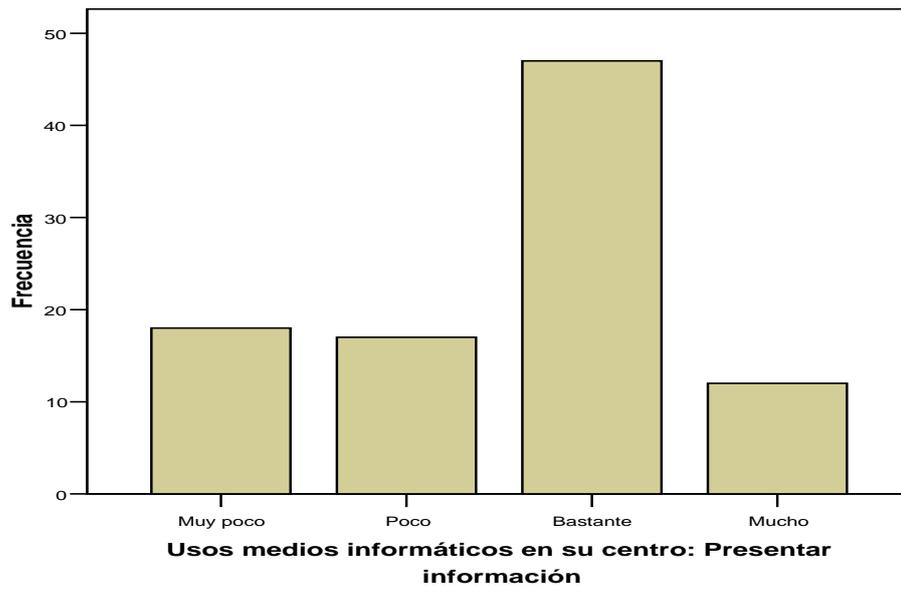
Usos medios informáticos en su centro: Presentar información

N	Válidos	94
	Perdidos	39

Usos medios informáticos en su centro: Presentar información

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	18	13,5	19,1	19,1
	Poco	17	12,8	18,1	37,2
	Bastante	47	35,3	50,0	87,2
	Mucho	12	9,0	12,8	100,0
	Total	94	70,7	100,0	
Perdidos	Sistema	39	29,3		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Presentar información



Presentar información, bastante 25'3%, muy poco 13'5%, poco 12'8% y mucho 9%.

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el recuerdo de la información y reforzar los contenidos

Estadísticos

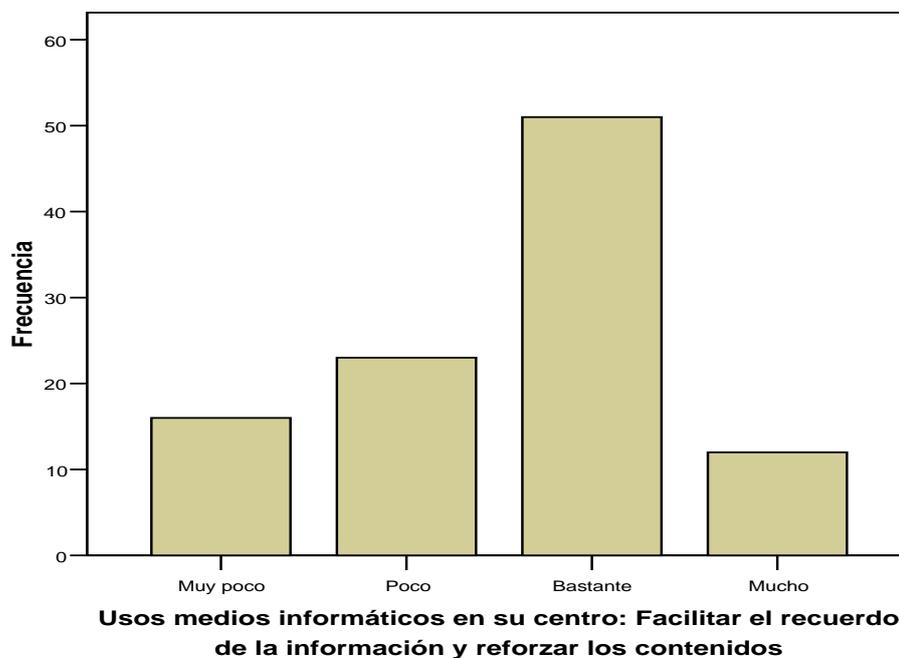
Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el recuerdo de la información y reforzar los contenidos

N	Válidos	102
	Perdidos	31

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el recuerdo de la información y reforzar los contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	16	12,0	15,7	15,7
	Poco	23	17,3	22,5	38,2
	Bastante	51	38,3	50,0	88,2
	Mucho	12	9,0	11,8	100,0
	Total	102	76,7	100,0	
Perdidos	Sistema	31	23,3		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el recuerdo de la información y reforzar los contenidos



Facilitar el recuerdo de la información y reforzar los contenidos, bastante el 38'3%, poco 17'3%, muy poco 12% y mucho un 9%.

Usos medios informáticos en su centro: Posibilitar/modificar actitudes en los alumnos

Estadísticos

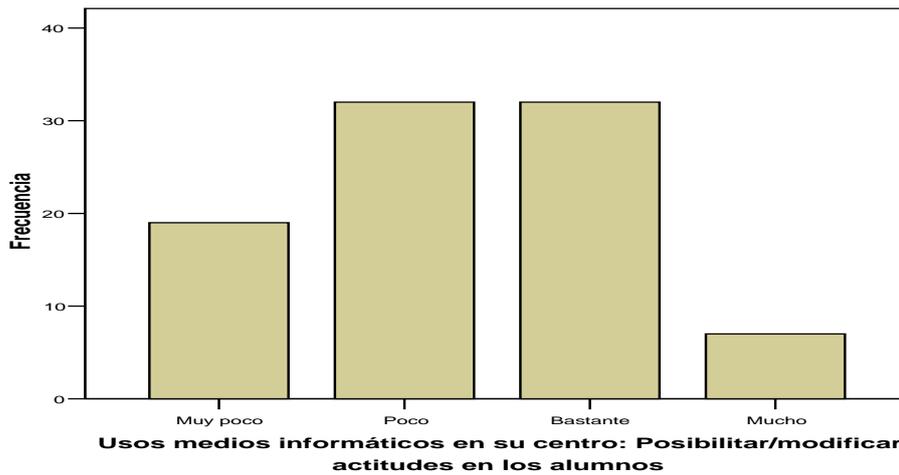
Usos medios informáticos en su centro: Posibilitar/modificar actitudes en los alumnos

N	Válidos	90
	Perdidos	43

Usos medios informáticos en su centro: Posibilitar/modificar actitudes en los alumnos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	19	14,3	21,1	21,1
	Poco	32	24,1	35,6	56,7
	Bastante	32	24,1	35,6	92,2
	Mucho	7	5,3	7,8	100,0
	Total	90	67,7	100,0	
Perdidos	Sistema	43	32,3		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Posibilitar/modificar actitudes en los alumnos



Posibilitar/modificar actitudes en los alumnos, bastante y poco, coinciden en los porcentajes con un 24'1%, muy poco 14'3% y mucho 5'3%.

Usos medios informáticos en su centro: Desarrollar actividades prácticas relacionadas con los contenidos de Ed. Infantil

Estadísticos

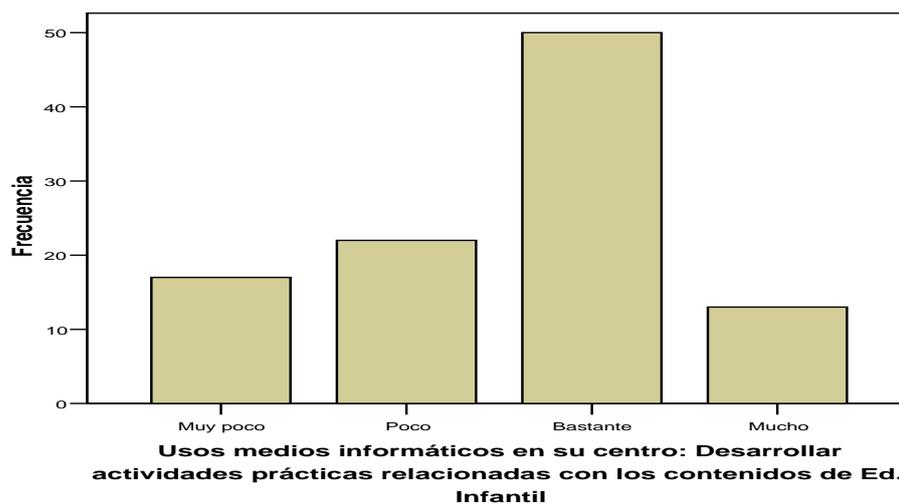
Usos medios informáticos en su centro: Desarrollar actividades prácticas relacionadas con los contenidos de Ed. Infantil

N	Válidos	102
	Perdidos	31

Usos medios informáticos en su centro: Desarrollar actividades prácticas relacionadas con los contenidos de Ed. Infantil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	17	12,8	16,7	16,7
	Poco	22	16,5	21,6	38,2
	Bastante	50	37,6	49,0	87,3
	Mucho	13	9,8	12,7	100,0
	Total	102	76,7	100,0	
Perdidos	Sistema	31	23,3		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Desarrollo actividades prácticas relacionadas con los contenidos de Ed. Infantil



Desarrollar actividades prácticas relacionadas con los contenidos en educación infantil, bastante 37'6%, poco el 16'5%, muy poco el 12'8% y mucho el 9'8%.

Usos medios informáticos en su centro: Aprender a manejar los propios medios

Estadísticos

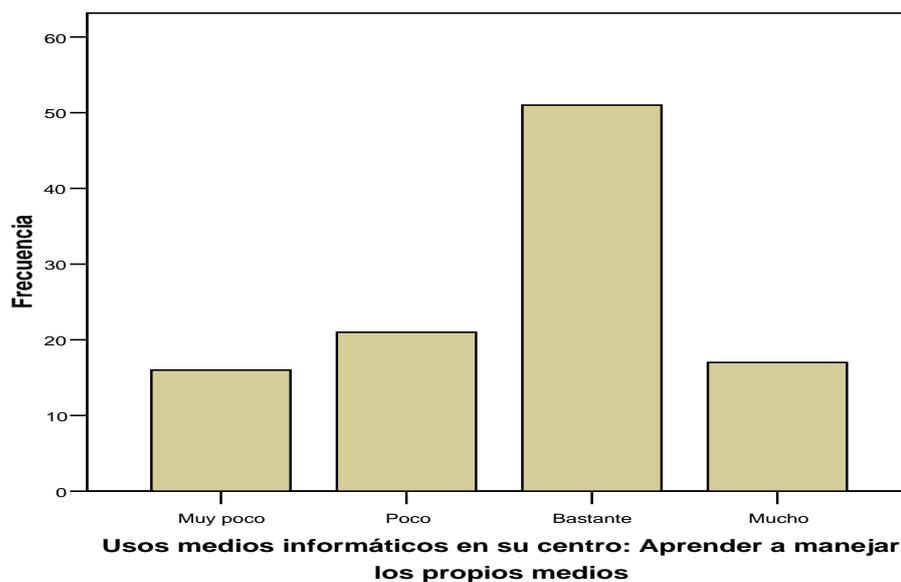
Usos medios informáticos en su centro: Aprender a manejar los propios medios

N	Válidos	105
	Perdidos	28

Usos medios informáticos en su centro: Aprender a manejar los propios medios

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	16	12,0	15,2	15,2
	Poco	21	15,8	20,0	35,2
	Bastante	51	38,3	48,6	83,8
	Mucho	17	12,8	16,2	100,0
	Total	105	78,9	100,0	
Perdidos	Sistema	28	21,1		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Aprender a manejar los propios medios



Aprender a manejar los propios medios, bastante un 38'3%, poco 15'8%, muy poco un 12% y mucho un 12'8%.

Usos medios informáticos en su centro: Probar y simular fenómenos y experiencias

Estadísticos

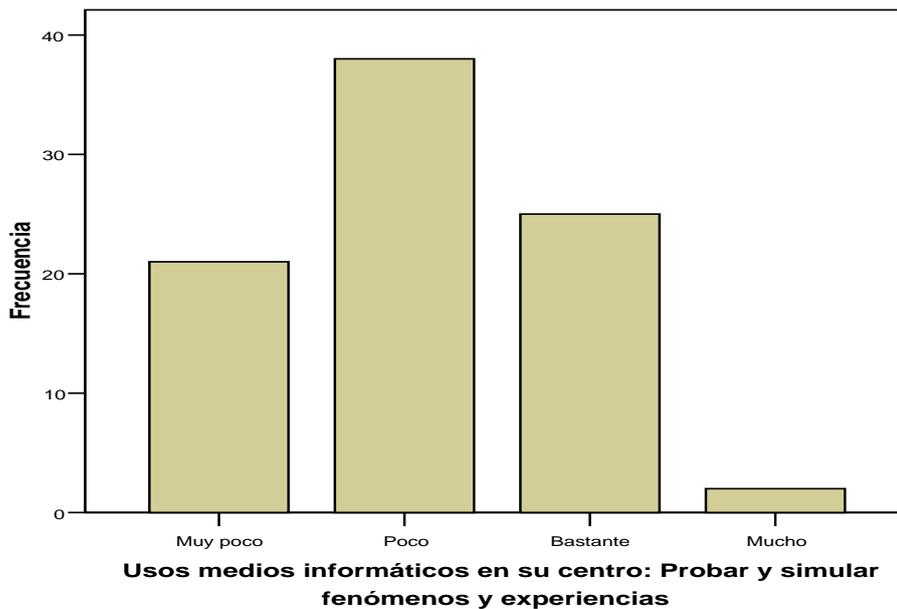
Usos medios informáticos en su centro: Probar y simular fenómenos y experiencias

N	Válidos	86
	Perdidos	47

Usos medios informáticos en su centro: Probar y simular fenómenos y experiencias

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	21	15,8	24,4	24,4
	Poco	38	28,6	44,2	68,6
	Bastante	25	18,8	29,1	97,7
	Mucho	2	1,5	2,3	100,0
	Total	86	64,7	100,0	
Perdidos	Sistema	47	35,3		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Probar y simular fenómenos y experiencias



Probar y simular fenómenos y experiencias, bastante el 18'8%, poco un 28'6%, muy poco 15'8% y mucho 1'5%.

8.1.3 LOS ÍTEMS DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Ítem 38

Frecuencia con la que usa los medios informáticos en la práctica docente

Estadísticos

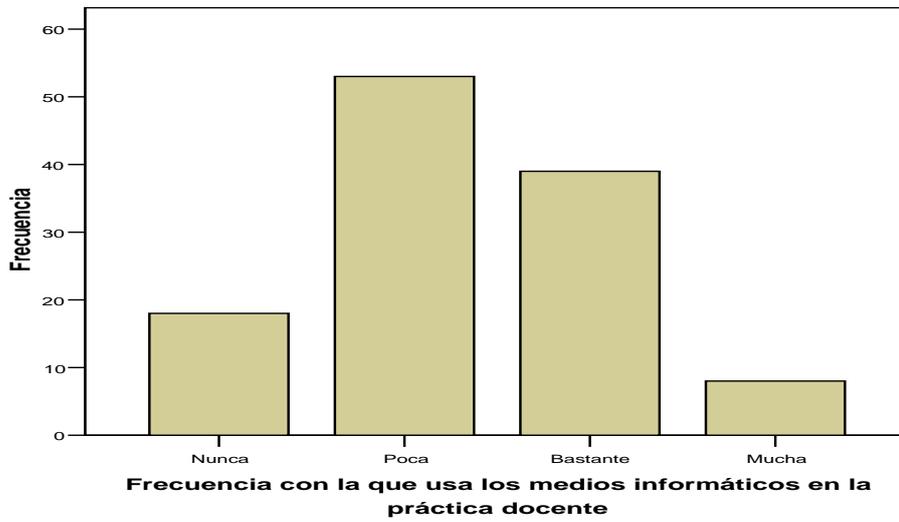
Frecuencia con la que usa los medios informáticos en la práctica docente

N	Válidos	118
	Perdidos	15

Frecuencia con la que usa los medios informáticos en la práctica docente

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	18	13,5	15,3	15,3
	Poca	53	39,8	44,9	60,2
	Bastante	39	29,3	33,1	93,2
	Mucha	8	6,0	6,8	100,0
	Total	118	88,7	100,0	
Perdidos	Sistema	15	11,3		
Total		133	100,0		

Frecuencia con la que usa los medios informáticos en la práctica docente



Los medios informáticos en la práctica docente, se utilizan poco los medios informáticos el 39'8%, bastante un 29'3%, nunca los utilizan un 13'5% y mucho un 6%.

Ítem 41

Utiliza programas comerciales para los alumnos de Ed. Infantil

Estadísticos

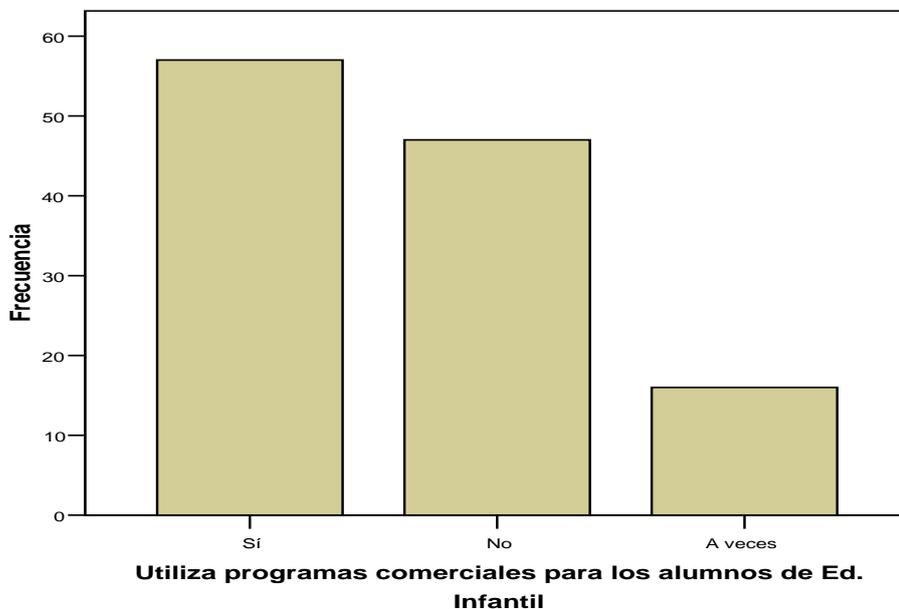
Utiliza programas comerciales para los alumnos de Ed. Infantil

N	Válidos	120
	Perdidos	13

Utiliza programas comerciales para los alumnos de Ed. Infantil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Sí	57	42,9	47,5	47,5
	No	47	35,3	39,2	86,7
	A veces	16	12,0	13,3	100,0
	Total	120	90,2	100,0	
Perdidos	Sistema	13	9,8		
Total		133	100,0		

Utiliza programas comerciales para los alumnos de Ed. Infantil



Utilizan programas comerciales para la Ed. Infantil, el 42'9%, y responden 'no' el 35'3%, pero a veces los utilizan un 12% de los docentes.

Ítem 44

Ha producido algún material informático para su uso en clase

Estadísticos

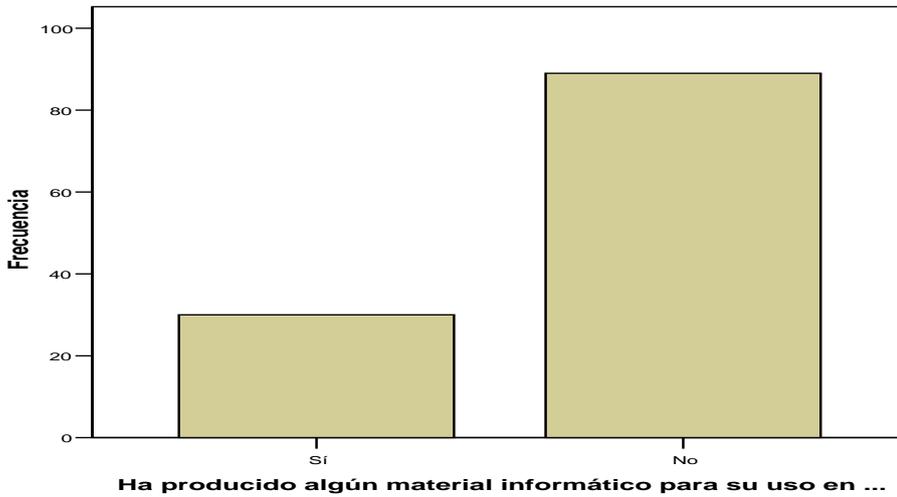
Ha producido algún material informático para su uso en clase

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Ha producido algún material informático para su uso en clase

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Sí	30	22,6	25,2	25,2
	No	89	66,9	74,8	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

Ha producido algún material informático para su uso en clase



Han producido/realizado material informático para el aula, los docentes responden en su mayoría que 'no' con un 66'9% y que 'si' un 22'6%.

Ítem 45

Recibió alguna ayuda técnica o económica para su producción

Estadísticos

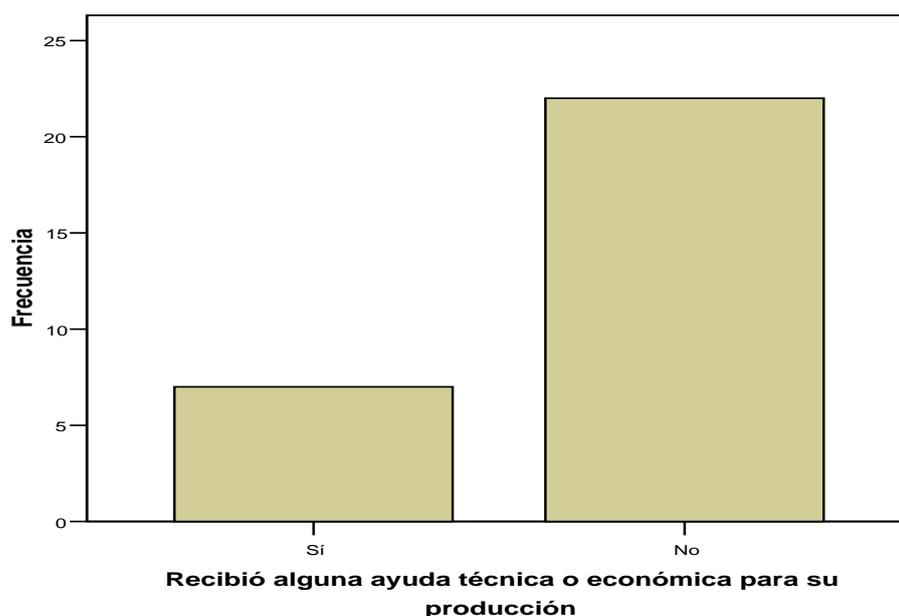
Recibió alguna ayuda técnica o económica para su producción

N	Válidos	29
	Perdidos	104

Recibió alguna ayuda técnica o económica para su producción

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Sí	7	5,3	24,1	24,1
	No	22	16,5	75,9	100,0
	Total	29	21,8	100,0	
Perdidos	Sistema	104	78,2		
Total		133	100,0		

Recibió alguna ayuda técnica o económica para su producción



Recibieron ayuda técnica y económica y responden en su mayoría que no con un 16'5%, y que si el 5'3%. A pesar de la escasa ayuda económica que ha recibido el profesor para la producción de material, aun así esta se ha producido. Bastaría fomentar la creación de grupos de trabajo y dar mayor incentivo económico para que los buenos resultados en cuanto a producción de material informático aumentase.

Item47

Diseña programas y realiza adaptaciones según las características de los alumnos

Estadísticos

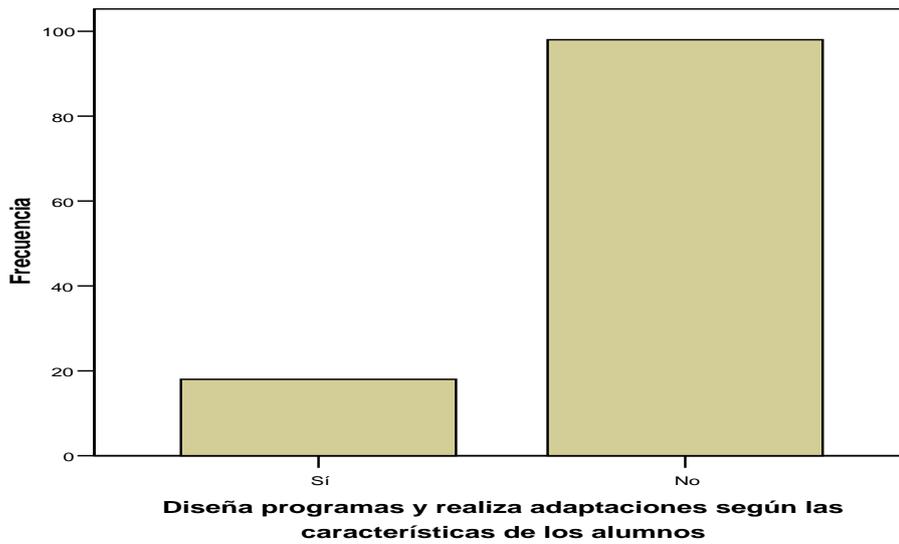
Diseña programas y realiza adaptaciones según las características de los alumnos

N	Válidos	116
	Perdidos	17

Diseña programas y realiza adaptaciones según las características de los alumnos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Sí	18	13,5	15,5	15,5
	No	98	73,7	84,5	100,0
	Total	116	87,2	100,0	
Perdidos	Sistema	17	12,8		
Total		133	100,0		

Diseña programas y realiza adaptaciones según las características de los alumnos



Diseña programas y realiza adaptaciones, responden la mayoría que no 73'7% y que si el 13'5%.

Ítem 48

Las adaptaciones consisten en:

Estadísticos

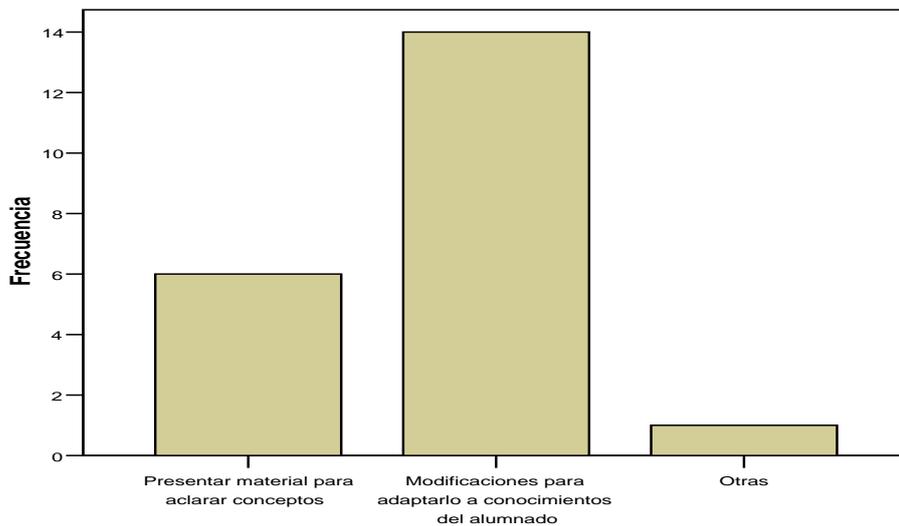
Las adaptaciones consisten en

N	Válidos	21
	Perdidos	112

Las adaptaciones consisten en

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Presentar material para aclarar conceptos	6	4,5	28,6	28,6
	Modificaciones para adaptarlo a conocimientos del alumnado	14	10,5	66,7	95,2
	Otras	1	,8	4,8	100,0
	Total	21	15,8	100,0	
Perdidos	Sistema	112	84,2		
Total		133	100,0		

Las adaptaciones consisten en



Las adaptaciones consisten en

La más significativa es la de realizar algunas modificaciones en el medio para adaptarlo a los conocimientos y características del alumnado. Con un porcentaje del 10'5%.

Ítem 49

En la dinámica de clase, ¿cuánto tiempo utiliza para el Rincón de la Informática?

Estadísticos

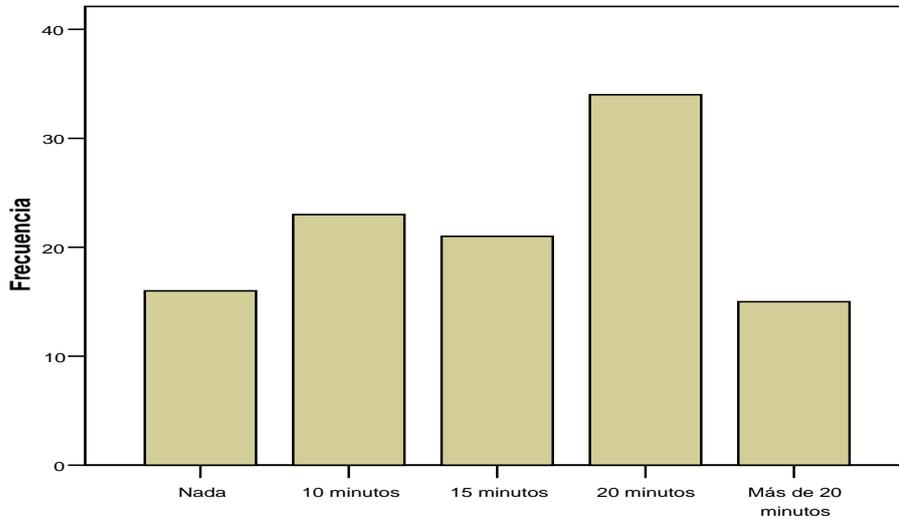
En la dinámica de clase, ¿cuánto tiempo utiliza para el Rincón de la Informática?

N	Válidos	109
	Perdidos	24

En la dinámica de clase, ¿cuánto tiempo utiliza para el Rincón de la Informática?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada	16	12,0	14,7	14,7
	10 minutos	23	17,3	21,1	35,8
	15 minutos	21	15,8	19,3	55,0
	20 minutos	34	25,6	31,2	86,2
	Más de 20 minutos	15	11,3	13,8	100,0
	Total	109	82,0	100,0	
Perdidos	Sistema	24	18,0		
Total		133	100,0		

En la dinámica de clase, ¿cuánto tiempo utiliza para el Rincón de la Informática?



En la dinámica de clase, ¿cuánto tiempo utiliza para el Rincón de la Informática?

En cuanto al tiempo que se emplea al rincón de la informática, dedican veinte minutos el 25'6% del profesorado, otros, dedican diez minutos y son el 17'3%, quince minutos lo utilizan el 15'8% de los docentes, no utilizan el rincón el 12% pero más de veinte minutos representan el 11'3%.

Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software creado por el propio profesor

Estadísticos

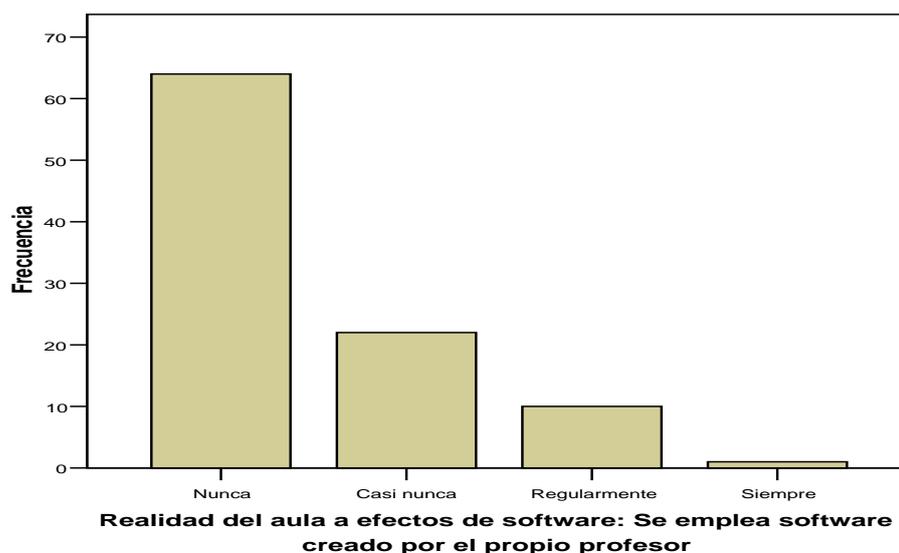
Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software creado por el propio profesor

N	Válidos	97
	Perdidos	36

Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software creado por el propio profesor

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	64	48,1	66,0	66,0
	Casi nunca	22	16,5	22,7	88,7
	Regularmente	10	7,5	10,3	99,0
	Siempre	1	0,8	1,0	100,0
	Total	97	72,9	100,0	
Perdidos	Sistema	36	27,1		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software creado por el propio profesor



Se emplea software creado por el propio profesor, nunca el 48'1%, casi nunca el 16'5%, regularmente el 7'5%, y siempre el 0'8%.

Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software comercial

Estadísticos

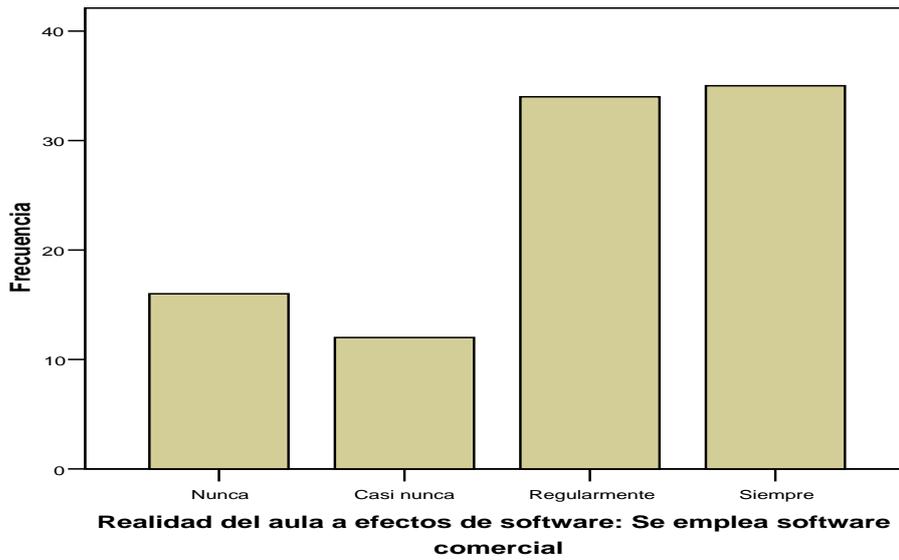
Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software comercial

N	Válidos	97
	Perdidos	36

Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software comercial

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	16	12,0	16,5	16,5
	Casi nunca	12	9,0	12,4	28,9
	Regularmente	34	25,6	35,1	63,9
	Siempre	35	26,3	36,1	100,0
	Total	97	72,9	100,0	
Perdidos	Sistema	36	27,1		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software comercial



Se emplea software comercial, siempre el 26'3%, regularmente el 25'6%, nunca el 12% y casi nunca el 9%.

Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software creado por el equipo de trabajo del centro

Estadísticos

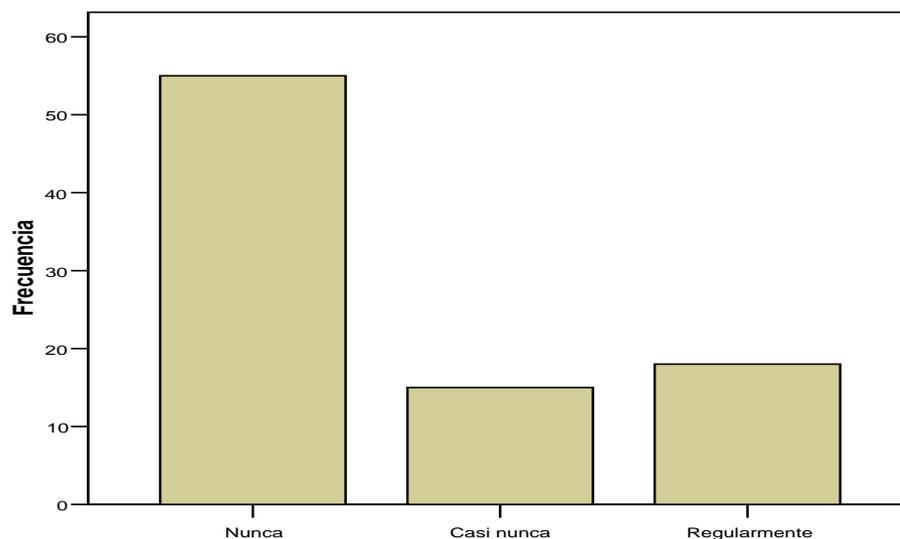
Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software creado por el equipo de trabajo del centro

N	Válidos	88
	Perdidos	45

Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software creado por el equipo de trabajo del centro

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	55	41,4	62,5	62,5
	Casi nunca	15	11,3	17,0	79,5
	Regularmente	18	13,5	20,5	100,0
	Total	88	66,2	100,0	
Perdidos	Sistema	45	33,8		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software creado por el equipo de trabajo del centro



Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software creado por el equipo de trabajo del centro

Se emplea software creado por el equipo de trabajo, nunca el 41'4%, regularmente el 13'5%, casi nunca el 11'3%.

Realidad del aula a efectos de software: Los grupos de trabajo se forman con 2 alumnos por ordenador

Estadísticos

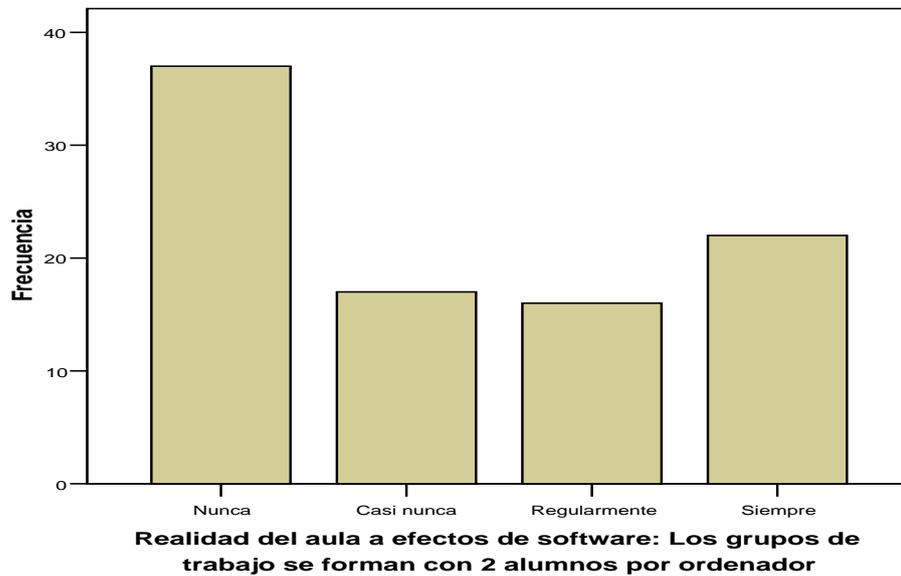
Realidad del aula a efectos de software: Los grupos de trabajo se forman con 2 alumnos por ordenador

N	Válidos	92
	Perdidos	41

Realidad del aula a efectos de software: Los grupos de trabajo se forman con 2 alumnos por ordenador

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	37	27,8	40,2	40,2
	Casi nunca	17	12,8	18,5	58,7
	Regularmente	16	12,0	17,4	76,1
	Siempre	22	16,5	23,9	100,0
	Total	92	69,2	100,0	
Perdidos	Sistema	41	30,8		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos de software: Los grupos de trabajo se forman con 2 alumnos por ordenador



Los grupos de trabajo, se forman con dos alumnos por ordenador, nunca el 27'8%, siempre el 16'5%, casi nunca el 12'8% y regularmete el 12%.

Realidad del aula a efectos de software: Los grupos de trabajo se forman con 3 alumnos por ordenador

Estadísticos

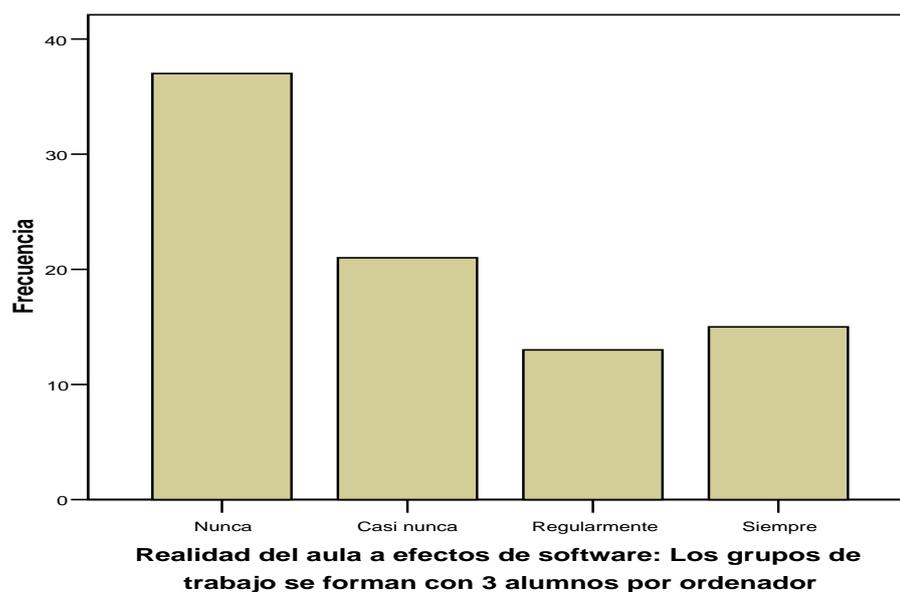
Realidad del aula a efectos de software: Los grupos de trabajo se forman con 3 alumnos por ordenador

N	Válidos	86
	Perdidos	47

Realidad del aula a efectos de software: Los grupos de trabajo se forman con 3 alumnos por ordenador

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	37	27,8	43,0	43,0
	Casi nunca	21	15,8	24,4	67,4
	Regularmente	13	9,8	15,1	82,6
	Siempre	15	11,3	17,4	100,0
	Total	86	64,7	100,0	
Perdidos	Sistema	47	35,3		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos de software: Los grupos de trabajo se forman con 3 alumnos por ordenador



Los grupos de trabajos están formados por 3 alumnos por ordenador; nunca el 27'8%, casi nunca el 15'8%, siempre el 11'3% y regularmente el 9'8%.

Ítem 51

Realidad del aula a efectos curriculares: Las actividades de inform. se conectan con el curriculum de otras áreas

Estadísticos

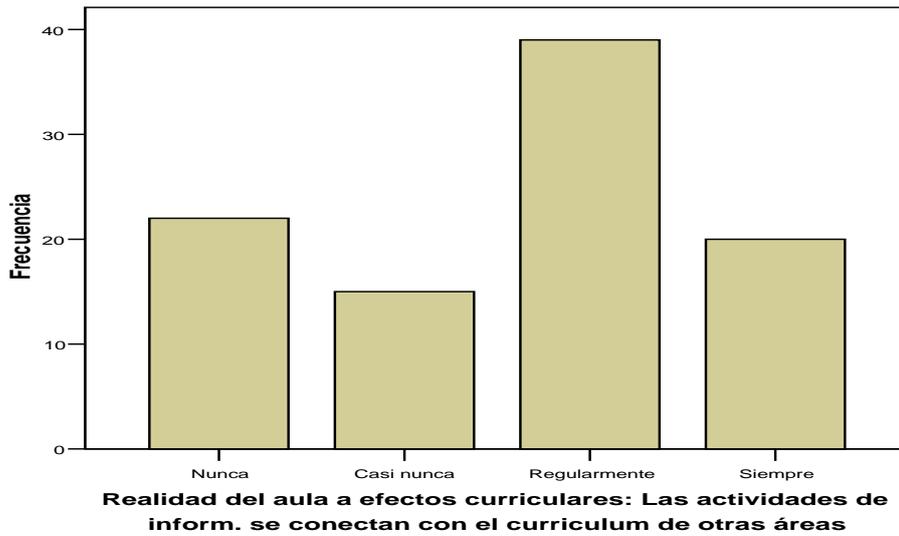
Realidad del aula a efectos curriculares: Las actividades de inform. se conectan con el curriculum de otras áreas

N	Válidos	96
	Perdidos	37

Realidad del aula a efectos curriculares:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	22	16,5	22,9	22,9
	Casi nunca	15	11,3	15,6	38,5
	Regularmente	39	29,3	40,6	79,2
	Siempre	20	15,0	20,8	100,0
	Total	96	72,2	100,0	
Perdidos	Sistema	37	27,8		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: Las actividades de inform. se conectan con el curriculum de otras áreas



Las actividades de informática se conectan con el curriculum de otras áreas, regularmente el 29'3%, nunca el 16'5%, siempre el 15% y casi nunca el 11'3%.

Realidad del aula a efectos curriculares: Se imparten nociones sobre conceptos fundamentales de los ordenadores

Estadísticos

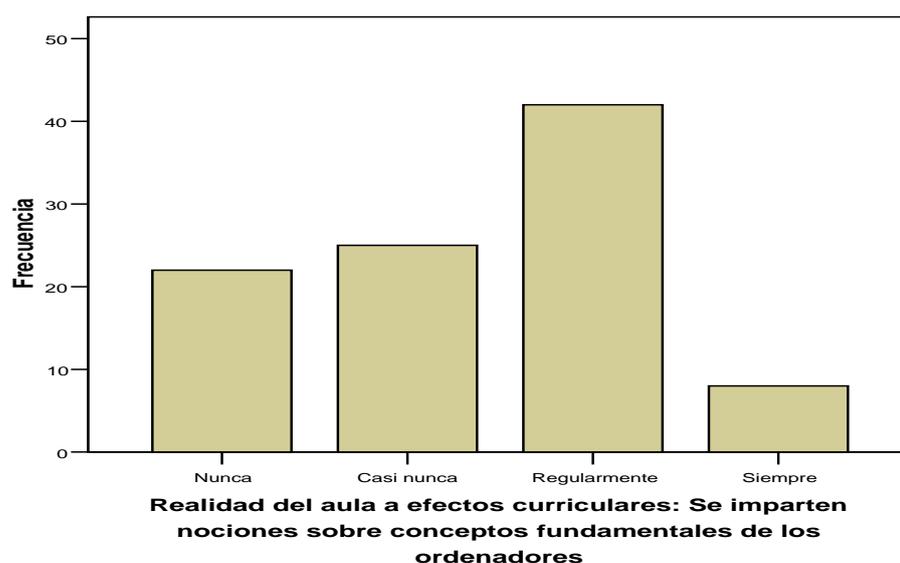
Realidad del aula a efectos curriculares: Se imparten nociones sobre conceptos fundamentales de los ordenadores

N	Válidos	97
	Perdidos	36

Realidad del aula a efectos curriculares: Se imparten nociones sobre conceptos fundamentales de los ordenadores

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	22	16,5	22,7	22,7
	Casi nunca	25	18,8	25,8	48,5
	Regularmente	42	31,6	43,3	91,8
	Siempre	8	6,0	8,2	100,0
	Total	97	72,9	100,0	
Perdidos	Sistema	36	27,1		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: Se imparten nociones sobre conceptos fundamentales de los ordenadores



Se imparten nociones a los alumnos sobre conceptos fundamentales, regularmente el 31'6%, casi nunca el 18'8%, nunca el 16'5% y siempre el 6%.

Realidad del aula a efectos curriculares: El ordenador se usa para facilitar comprensión de contenidos

Estadísticos

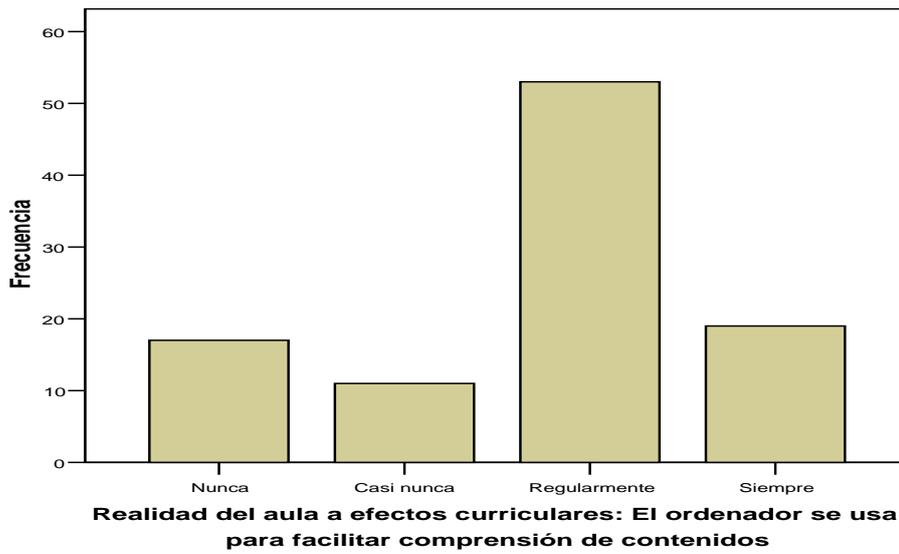
Realidad del aula a efectos curriculares: El ordenador se usa para facilitar comprensión de contenidos

N	Válidos	100
	Perdidos	33

Realidad del aula a efectos curriculares: El ordenador se usa para facilitar comprensión de contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	17	12,8	17,0	17,0
	Casi nunca	11	8,3	11,0	28,0
	Regularmente	53	39,8	53,0	81,0
	Siempre	19	14,3	19,0	100,0
	Total	100	75,2	100,0	
Perdidos	Sistema	33	24,8		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: El ordenador se usa para facilitar comprensión de contenidos



El ordenador se utiliza para facilitar la comprensión de los contenidos, regularmente el 39'8%, siempre 14'3%, nunca 12'8% y casi nunca 8'3%.

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador para conseguir aprendizaje a través del juego

Estadísticos

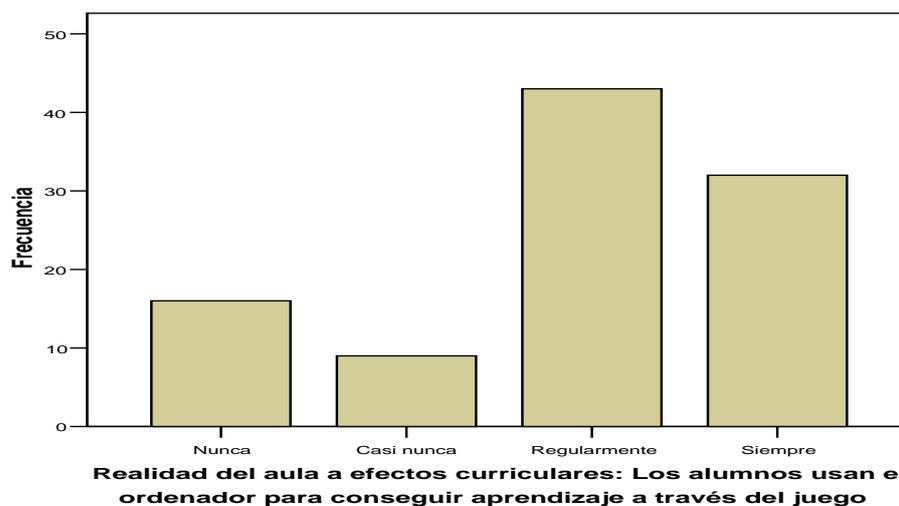
Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador para conseguir aprendizaje a través del juego

N	Válidos	100
	Perdidos	33

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador para conseguir aprendizaje a través del juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	16	12,0	16,0	16,0
	Casi nunca	9	6,8	9,0	25,0
	Regularmente	43	32,3	43,0	68,0
	Siempre	32	24,1	32,0	100,0
	Total	100	75,2	100,0	
Perdidos	Sistema	33	24,8		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador para conseguir aprendizaje a través del juego



Los alumnos utilizan el ordenador para conseguir aprendizaje a través del juego regularmente el 32'3%, siempre el 24'1%, nunca el 12%, casi nunca el 6'8%.

Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor orienta a los alumnos antes del uso del ordenador

Estadísticos

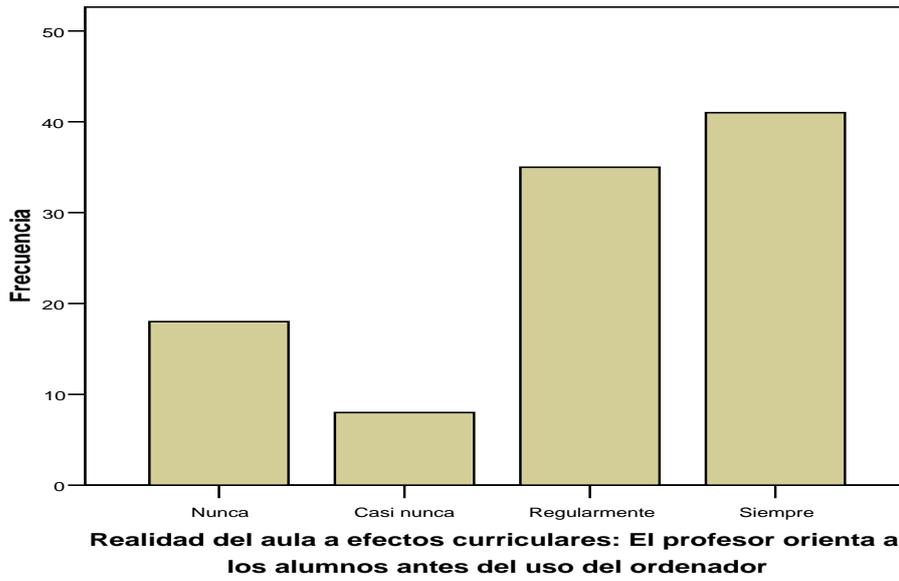
Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor orienta a los alumnos antes del uso del ordenador

N	Válidos	102
	Perdidos	31

Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor orienta a los alumnos antes del uso del ordenador

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	18	13,5	17,6	17,6
	Casi nunca	8	6,0	7,8	25,5
	Regularmente	35	26,3	34,3	59,8
	Siempre	41	30,8	40,2	100,0
	Total	102	76,7	100,0	
Perdidos	Sistema	31	23,3		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor orienta a los alumnos antes del uso del ordenador



El profesor orienta a los alumnos antes del uso del ordenador, siempre un 30'8%, regularmente el 26'3%, nunca el 13'5%, y casi nunca el 6%.

Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor ofrece apoyo durante el uso del ordenador

Estadísticos

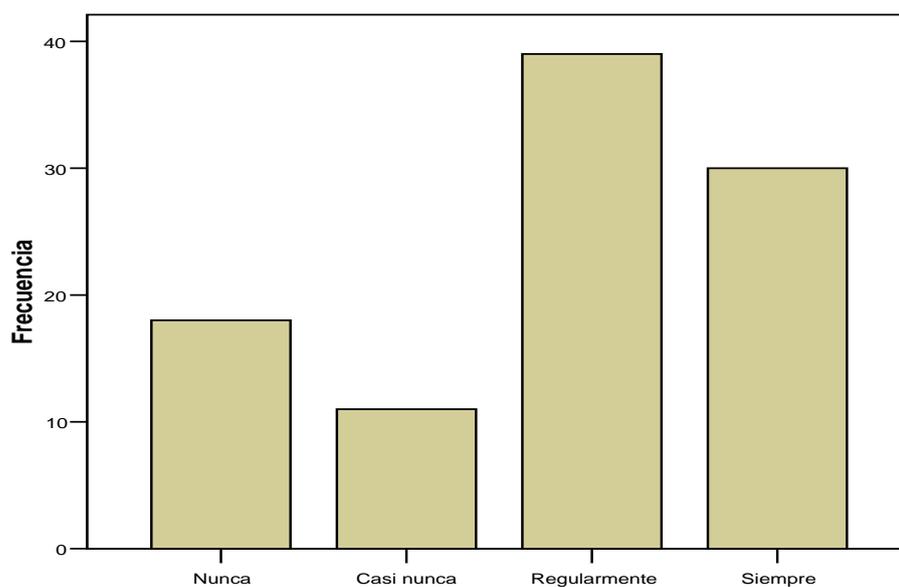
Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor ofrece apoyo durante el uso del ordenador

N	Válidos	98
	Perdidos	35

Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor ofrece apoyo durante el uso del ordenador

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	18	13,5	18,4	18,4
	Casi nunca	11	8,3	11,2	29,6
	Regularmente	39	29,3	39,8	69,4
	Siempre	30	22,6	30,6	100,0
	Total	98	73,7	100,0	
Perdidos	Sistema	35	26,3		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor ofrece apoyo durante el uso del ordenador



Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor ofrece apoyo durante el uso del ordenador

El profesor ofrece apoyo durante el uso del ordenador, siempre el 22'6%, regularmente el 19'3%, nunca 13'5%, casi nunca 8'3%.

Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor usa guiones de trabajo para el desarrollo de las actividades

Estadísticos

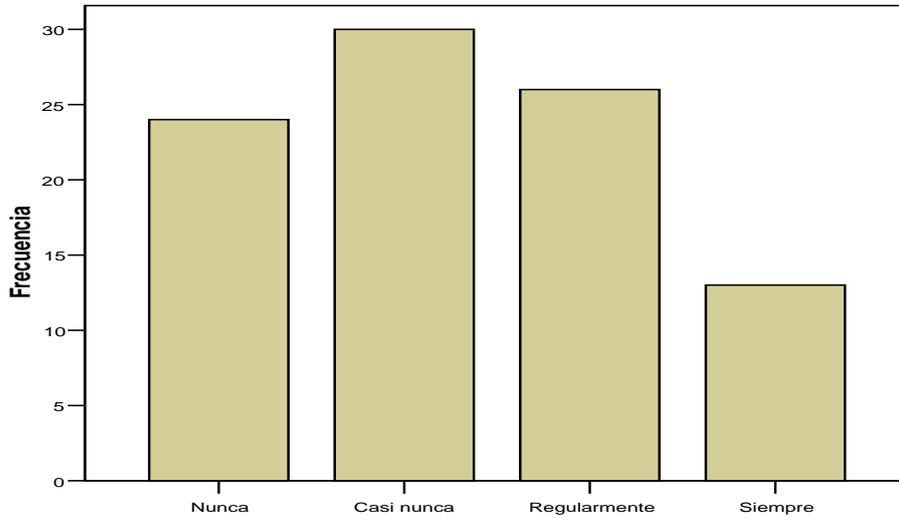
Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor usa guiones de trabajo para el desarrollo de las actividades

N	Válidos	93
	Perdidos	40

Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor usa guiones de trabajo para el desarrollo de las actividades

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	24	18,0	25,8	25,8
	Casi nunca	30	22,6	32,3	58,1
	Regularmente	26	19,5	28,0	86,0
	Siempre	13	9,8	14,0	100,0
	Total	93	69,9	100,0	
Perdidos	Sistema	40	30,1		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor usa guiones de trabajo para el desarrollo de las actividades



Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor usa guiones de trabajo para el desarrollo de las actividades

El profesor usa guiones de trabajo para el desarrollo de las actividades casi nunca 22'6%, regularmente 19'5%, nunca 18'0% y siempre 9'8%.

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos solicitan ayuda del profesor durante la realización de la tarea

Estadísticos

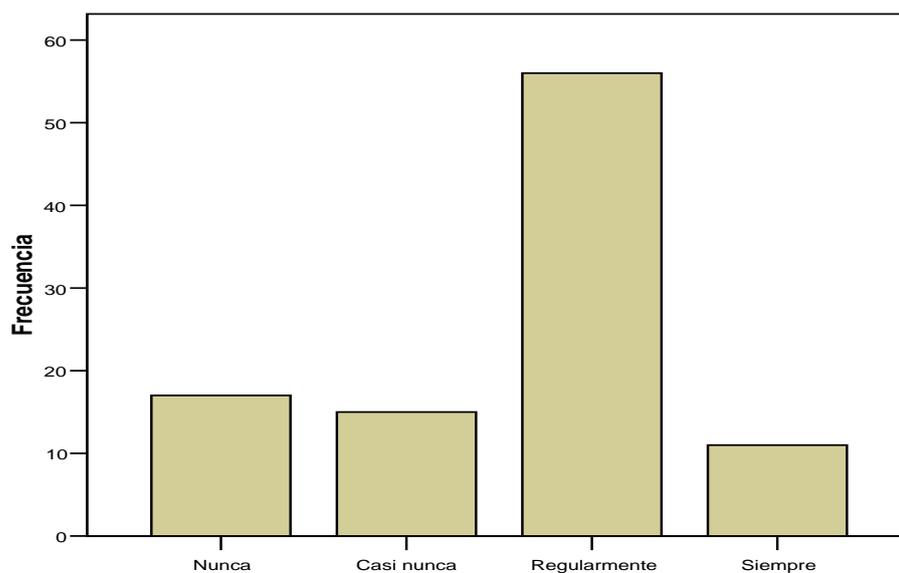
Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos solicitan ayuda del profesor durante la realización de la tarea

N	Válidos	99
	Perdidos	34

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos solicitan ayuda del profesor durante la realización de la tarea

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	17	12,8	17,2	17,2
	Casi nunca	15	11,3	15,2	32,3
	Regularmente	56	42,1	56,6	88,9
	Siempre	11	8,3	11,1	100,0
	Total	99	74,4	100,0	
Perdidos	Sistema	34	25,6		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos solicitan ayuda del profesor durante la realización de la tarea



Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos solicitan ayuda del profesor durante la realización de la tarea

Los alumnos solicitan ayuda del profesor durante la realización de la tarea, regularmente 42'1%, nunca 12'8%, casi nunca 11'3% y siempre 8'3%.

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos solicitan ayuda de sus compañeros durante la realización de la tarea

Estadísticos

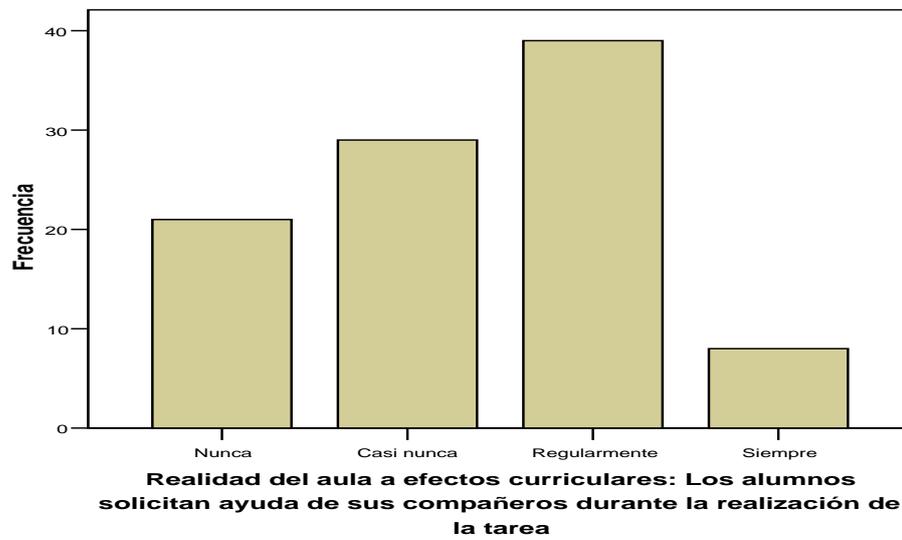
Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos solicitan ayuda de sus compañeros durante la realización de la tarea

N	Válidos	97
	Perdidos	36

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos solicitan ayuda de sus compañeros durante la realización de la tarea

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	21	15,8	21,6	21,6
	Casi nunca	29	21,8	29,9	51,5
	Regularmente	39	29,3	40,2	91,8
	Siempre	8	6,0	8,2	100,0
	Total	97	72,9	100,0	
Perdidos	Sistema	36	27,1		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos solicitan ayuda de sus compañeros durante la realización de la tarea



Los alumnos solicitan ayuda de sus compañeros durante la realización de la tarea, regularmente 29'3%, casi nunca 21'8%, nunca 15'8% y siempre 6%.

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador en grupo

Estadísticos

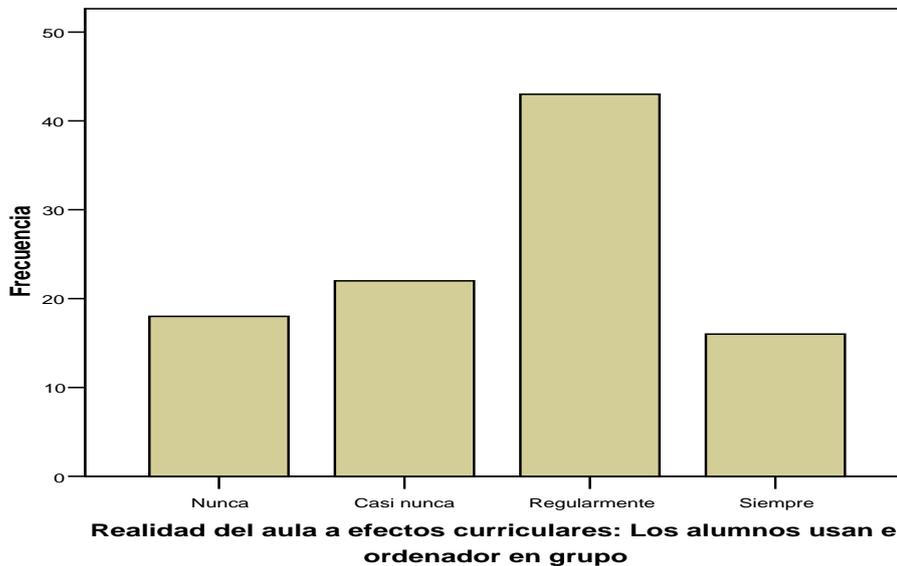
Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador en grupo

N	Válidos	99
	Perdidos	34

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador en grupo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	18	13,5	18,2	18,2
	Casi nunca	22	16,5	22,2	40,4
	Regularmente	43	32,3	43,4	83,8
	Siempre	16	12,0	16,2	100,0
	Total	99	74,4	100,0	
Perdidos	Sistema	34	25,6		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador en grupo



Los alumnos usan el ordenador en grupo, regularmente 32'3%, casi nunca 16'5%, nunca 13'5% y siempre un 12%.

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador de forma autónoma

Estadísticos

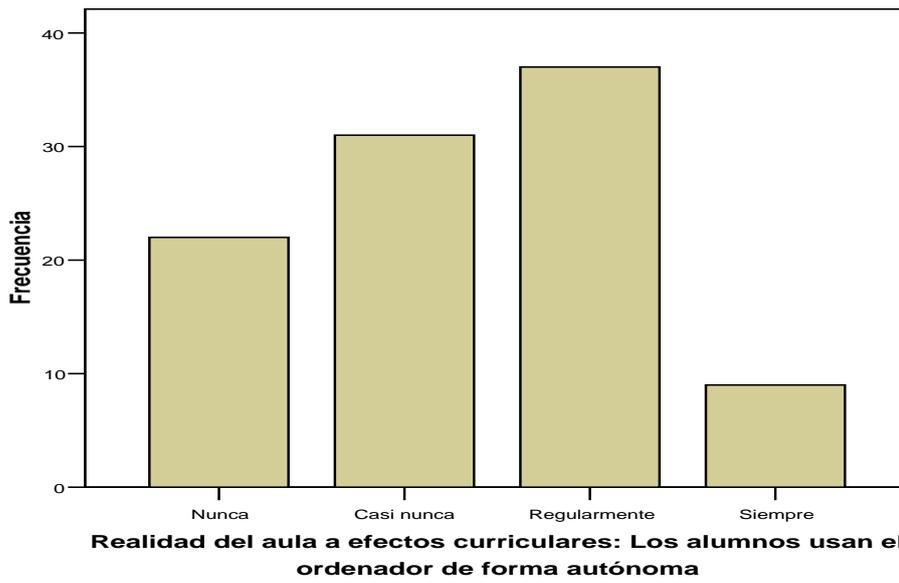
Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador de forma autónoma

N	Válidos	99
	Perdidos	34

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador de forma autónoma

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	22	16,5	22,2	22,2
	Casi nunca	31	23,3	31,3	53,5
	Regularmente	37	27,8	37,4	90,9
	Siempre	9	6,8	9,1	100,0
	Total	99	74,4	100,0	
Perdidos	Sistema	34	25,6		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador de forma autónoma



Los alumnos usan el ordenador de forma autónoma, regularmente el 27'8%, casi nunca el 23'3%, nunca 16'5% y siempre el 16'8%.

Ítem 52

Métodos de evaluación de logros del alumnado: Uso pautado del ordenador

Estadísticos

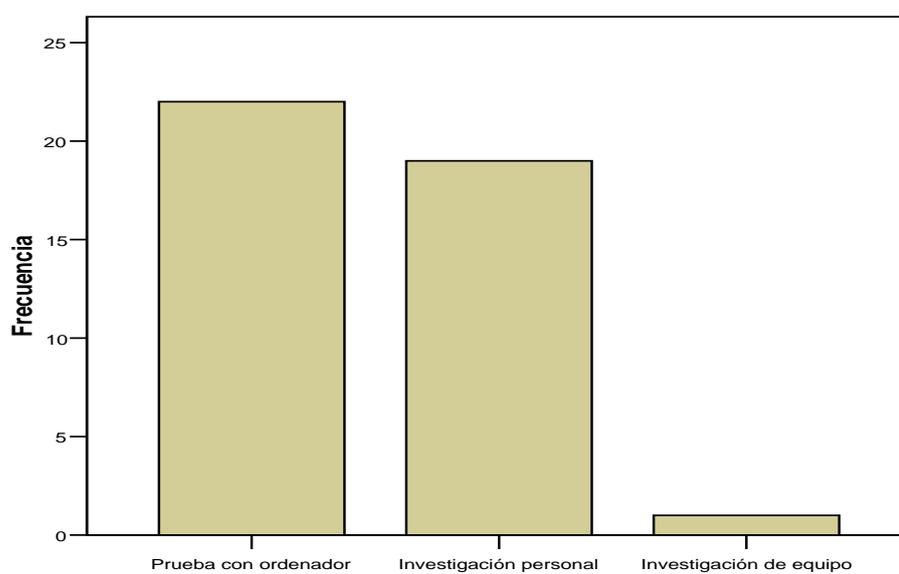
Métodos de evaluación de logros del alumnado: Uso pautado del ordenador

N	Válidos	42
	Perdidos	91

Métodos de evaluación de logros del alumnado: Uso pautado del ordenador

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Prueba con ordenador	22	16,5	52,4	52,4
	Investigación personal	19	14,3	45,2	97,6
	Investigación de equipo	1	0,8	2,4	100,0
	Total	42	31,6	100,0	
Perdidos	Sistema	91	68,4		
Total		133	100,0		

Métodos de evaluación de logros del alumnado: Uso pautado del ordenador



Métodos de evaluación de logros del alumnado: Uso pautado del ordenador

Uso pautado del ordenador, prueba con ordenador el 16'5%, investigación personal el 14'3%, investigación de equipo 0,8%.

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el procesamiento de la información

Estadísticos

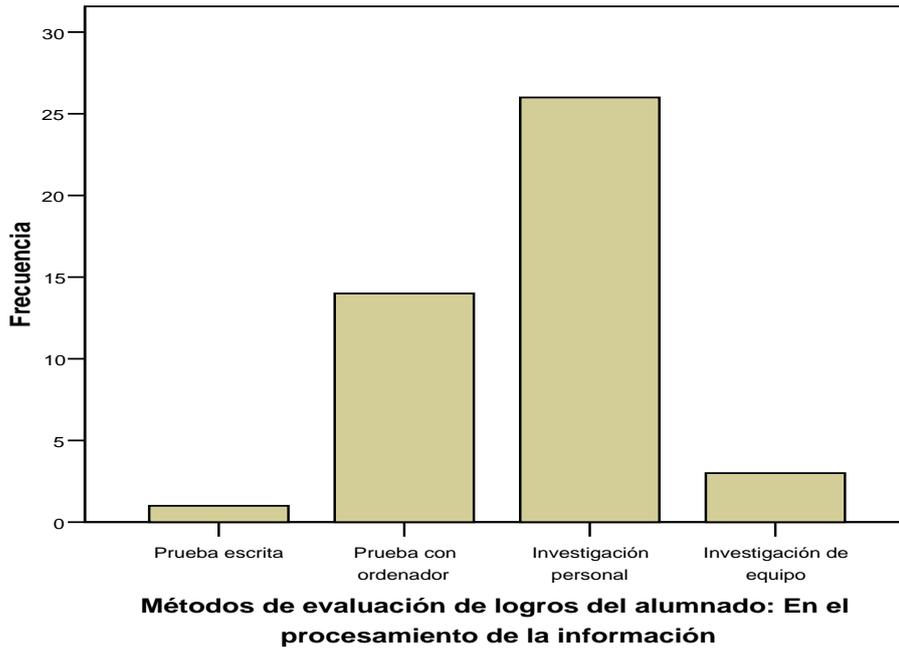
Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el procesamiento de la información

N	Válidos	44
	Perdidos	89

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el procesamiento de la información

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Prueba escrita	1	0,8	2,3	2,3
	Prueba con ordenador	14	10,5	31,8	34,1
	Investigación personal	26	19,5	59,1	93,2
	Investigación de equipo	3	2,3	6,8	100,0
	Total	44	33,1	100,0	
Perdidos	Sistema	89	66,9		
Total		133	100,0		

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el procesamiento de la información



En el procesamiento de la información, investigación personal el 19'5%, prueba con ordenador 10'5% y prueba escrita 0'8%.

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la participación y el trabajo en equipo

Estadísticos

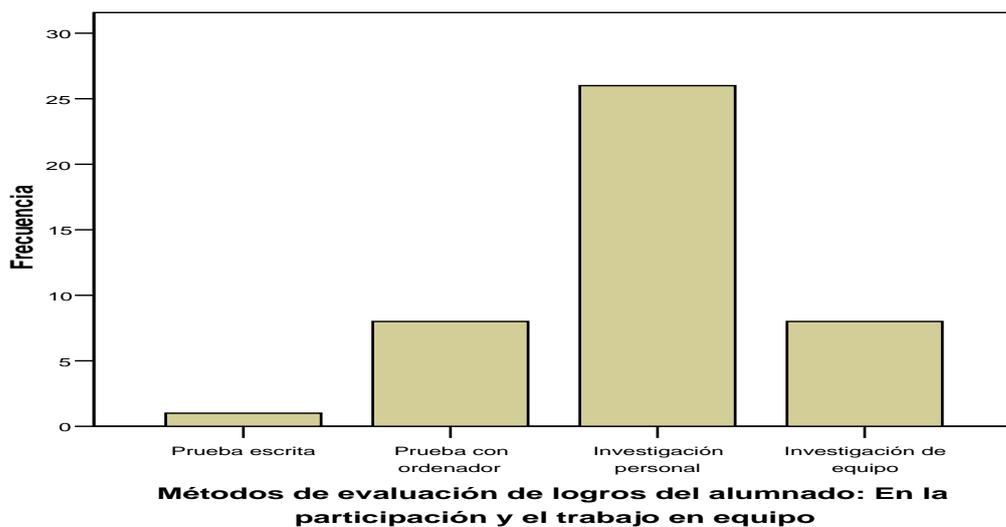
Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la participación y el trabajo en equipo

N	Válidos	43
	Perdidos	90

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la participación y el trabajo en equipo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Prueba escrita	1	0,8	2,3	2,3
	Prueba con ordenador	8	6,0	18,6	20,9
	Investigación personal	26	19,5	60,5	81,4
	Investigación de equipo	8	6,0	18,6	100,0
	Total	43	32,3	100,0	
Perdidos	Sistema	90	67,7		
Total		133	100,0		

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la participación y el trabajo en equipo



En la participación y el trabajo en equipo, la investigación personal el 19'5%, prueba con ordenador e investigación de equipo un 6% y prueba escrita, 0'8%.

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la adquisición de conceptos básicos

Estadísticos

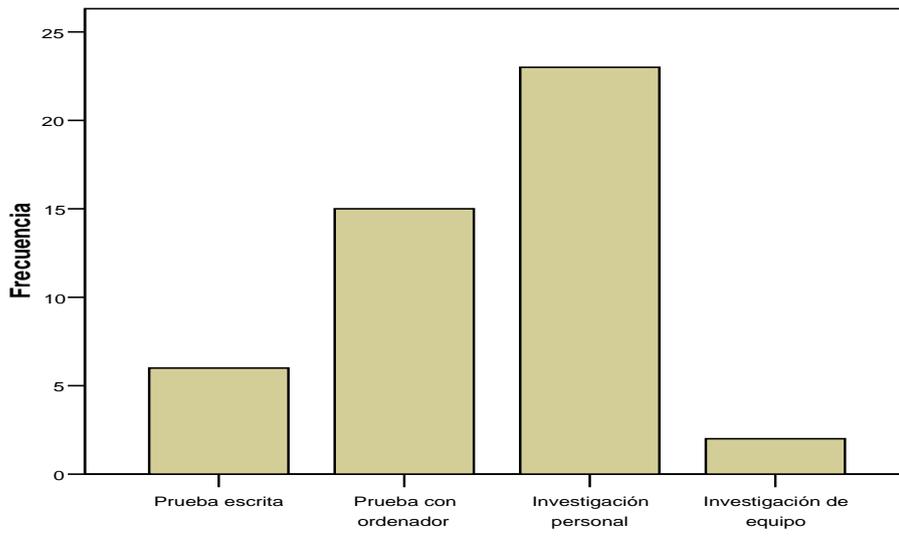
Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la adquisición de conceptos básicos

N	Válidos	46
	Perdidos	87

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la adquisición de conceptos básicos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Prueba escrita	6	4,5	13,0	13,0
	Prueba con ordenador	15	11,3	32,6	45,7
	Investigación personal	23	17,3	50,0	95,7
	Investigación de equipo	2	1,5	4,3	100,0
	Total	46	34,6	100,0	
Perdidos	Sistema	87	65,4		
Total		133	100,0		

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la adquisición de conceptos básicos



Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la adquisición de conceptos básicos

En la adquisición de conceptos básicos, investigación personal 17'3%, prueba con ordenador 11'3%, prueba escrita 4'5 e investigación en equipo 1'5%.

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la expresión

Estadísticos

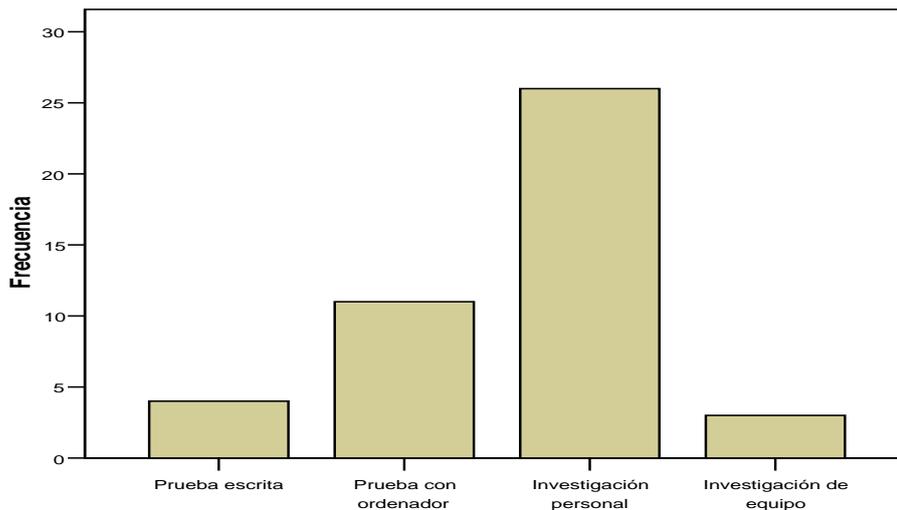
Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la expresión

N	Válidos	44
	Perdidos	89

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la expresión

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Prueba escrita	4	3,0	9,1	9,1
	Prueba con ordenador	11	8,3	25,0	34,1
	Investigación personal	26	19,5	59,1	93,2
	Investigación de equipo	3	2,3	6,8	100,0
	Total	44	33,1	100,0	
Perdidos	Sistema	89	66,9		
Total		133	100,0		

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la expresión



Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la expresión

En la expresión, la investigación personal 19'5%, prueba con ordenador 8'3%, prueba escrita 3% e investigación en equipo 2'3%.

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el planteamiento y resolución de problemas

Estadísticos

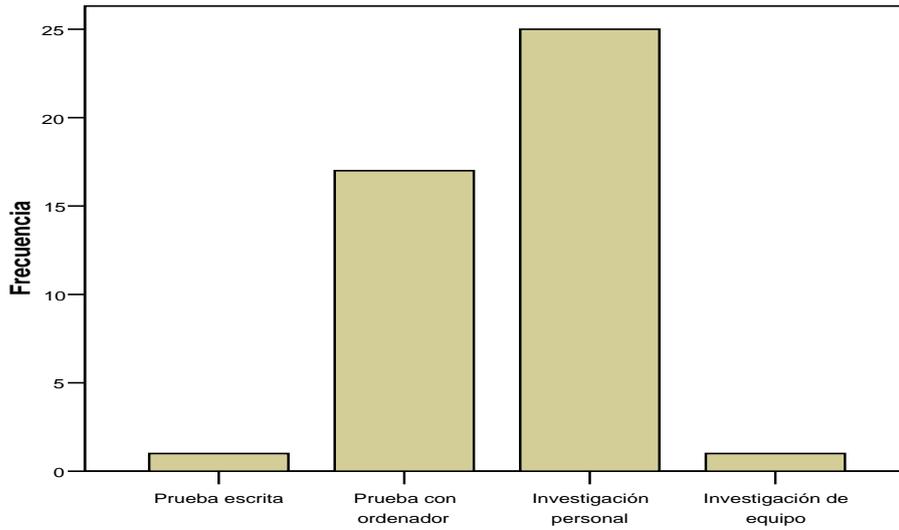
Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el planteamiento y resolución de problemas

N	Válidos	44
	Perdidos	89

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el planteamiento y resolución de problemas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Prueba escrita	1	0,8	2,3	2,3
	Prueba con ordenador	17	12,8	38,6	40,9
	Investigación personal	25	18,8	56,8	97,7
	Investigación de equipo	1	0,8	2,3	100,0
	Total	44	33,1	100,0	
Perdidos	Sistema	89	66,9		
Total		133	100,0		

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el planteamiento y resolución de problemas



Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el planteamiento y resolución de problemas

En el planteamiento y resolución de problemas, investigación personal 18'8%, prueba con ordenador 12'8%, prueba escrita e investigación en equipo 0'8%.

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el aprendizaje autónomo

Estadísticos

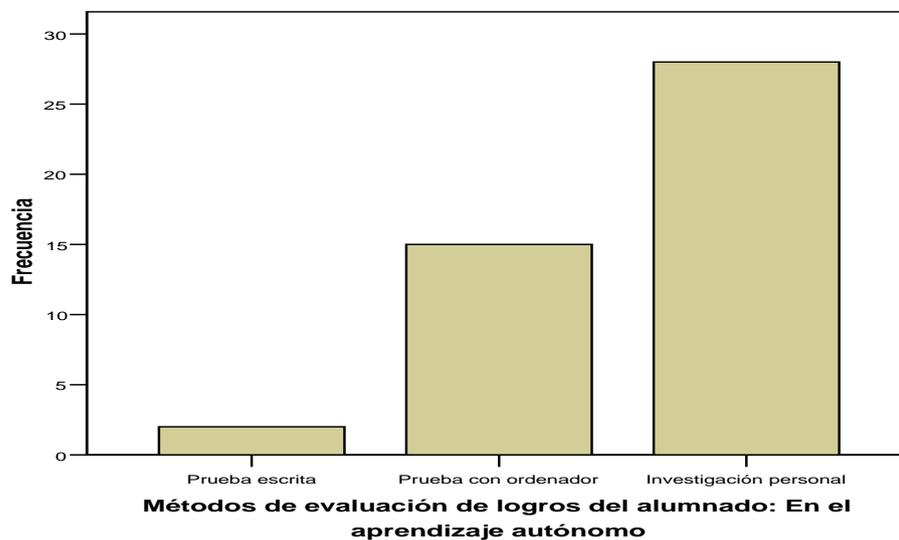
Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el aprendizaje autónomo

N	Válidos	45
	Perdidos	88

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el aprendizaje autónomo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Prueba escrita	2	1,5	4,4	4,4
	Prueba con ordenador	15	11,3	33,3	37,8
	Investigación personal	28	21,1	62,2	100,0
	Total	45	33,8	100,0	
Perdidos	Sistema	88	66,2		
Total		133	100,0		

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el aprendizaje autónomo



En el aprendizaje autónomo, la investigación personal 21'1%, prueba con ordenador el 11'3% y la prueba escrita 1'5%.

Ítem 53

Estímulos usados en la motivación de logros del alumnado: Detectar intereses de los alumnos en el planteamiento de los centros

Estadísticos

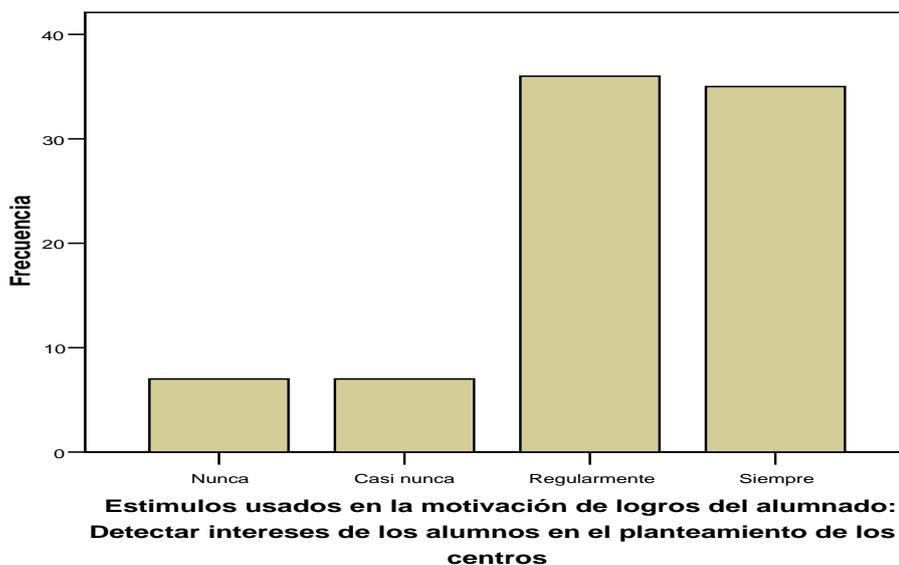
Estímulos usados en la motivación de logros del alumnado: Detectar intereses de los alumnos en el planteamiento de los centros

N	Válidos	85
	Perdidos	48

Estímulos usados en la motivación de logros del alumnado: Detectar intereses de los alumnos en el planteamiento de los centros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	7	5,3	8,2	8,2
	Casi nunca	7	5,3	8,2	16,5
	Regularmente	36	27,1	42,4	58,8
	Siempre	35	26,3	41,2	100,0
	Total	85	63,9	100,0	
Perdidos	Sistema	48	36,1		
Total		133	100,0		

**Estímulos usados en la motivación de logros del alumnado:
Detectar intereses de los alumnos en el planteamiento de los centros**



Detectar intereses de los alumnos en el planteamiento de los centros, regularmente el 27'1%, siempre 26'3% y nunca o casi nunca el 5'3%.

**Estímulos usados en la motivación de logros del alumnado:
Uso de software actualizado sobre Ed. Infantil.**

Estadísticos

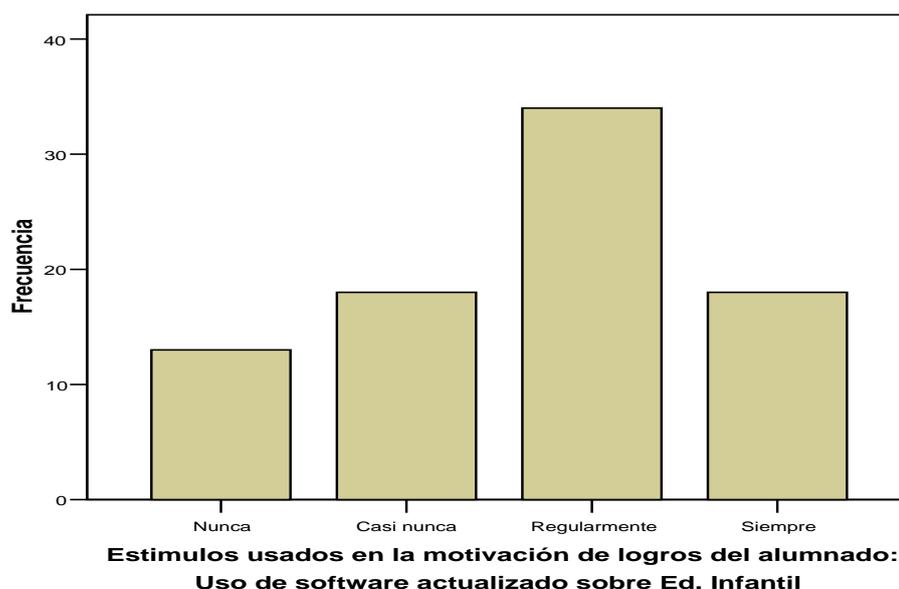
Estímulos usados en la motivación de logros del alumnado: Uso de software actualizado sobre Ed. Infantil

N	Válidos	83
	Perdidos	50

Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Uso de software actualizado sobre Ed. Infantil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	13	9,8	15,7	15,7
	Casi nunca	18	13,5	21,7	37,3
	Regularmente	34	25,6	41,0	78,3
	Siempre	18	13,5	21,7	100,0
	Total	83	62,4	100,0	
Perdidos	Sistema	50	37,6		
Total		133	100,0		

Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Uso de software actualizado sobre Ed. Infantil



de software actualizado sobre Ed. Infantil, regularmente el 25'6%, siempre o casi nunca el 13'5% y nunca el 9'8%.

Estímulos usados en la motivación de logros del alumnado: Ampliar conceptos básicos en función de necesidades del alumno

Estadísticos

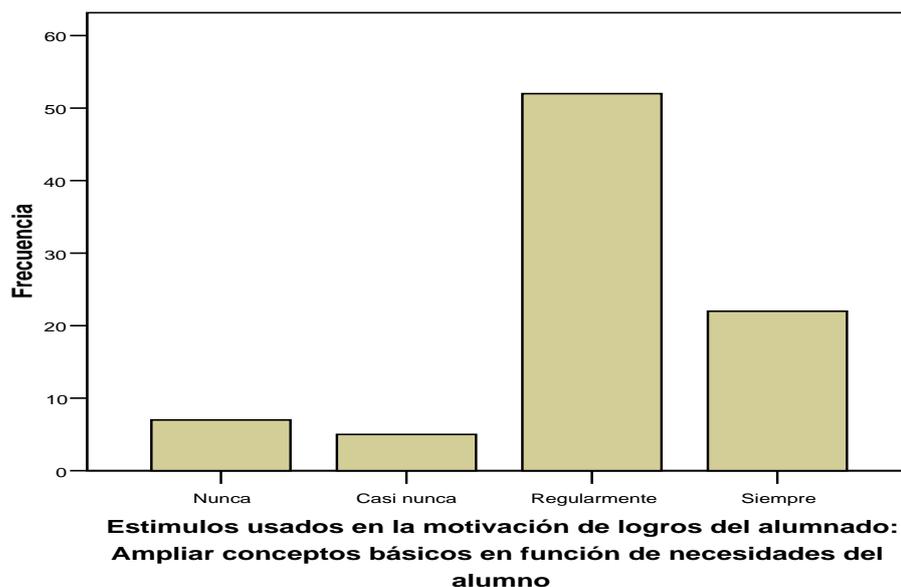
Estímulos usados en la motivación de logros del alumnado: Ampliar conceptos básicos en función de necesidades del alumno

N	Válidos	86
	Perdidos	47

Estímulos usados en la motivación de logros del alumnado: Ampliar conceptos básicos en función de necesidades del alumno

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	7	5,3	8,1	8,1
	Casi nunca	5	3,8	5,8	14,0
	Regularmente	52	39,1	60,5	74,4
	Siempre	22	16,5	25,6	100,0
	Total	86	64,7	100,0	
Perdidos	Sistema	47	35,3		
Total		133	100,0		

**Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado:
Ampliar conceptos básicos en función de necesidades del
alumno**



Ampliar conceptos básicos en función de necesidades del alumno, regularmente el 39'1%, siempre 16'5%, nunca 5'3% y casi nunca 3'8.

**Estímulos usados en la motivación de logros del alumnado:
Primar el aprendizaje autónomo**

Estadísticos

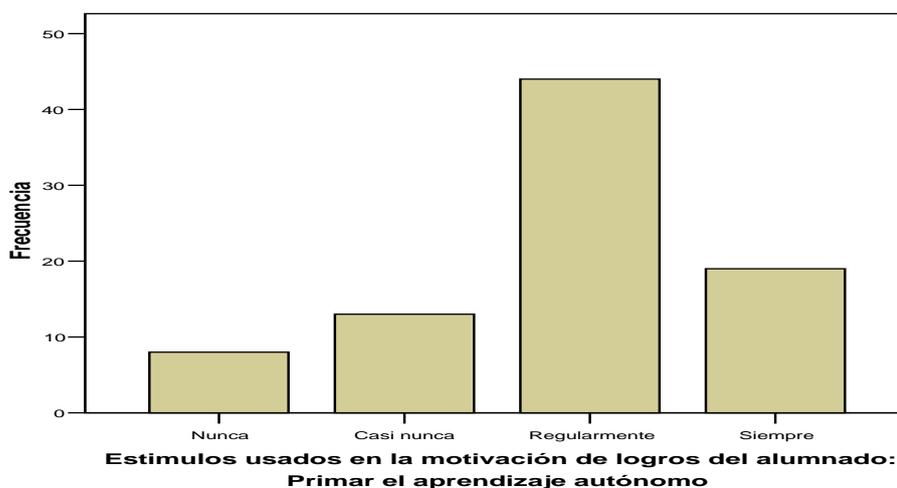
Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Primar el aprendizaje autónomo

N	Válidos	84
	Perdidos	49

Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Primar el aprendizaje autónomo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	8	6,0	9,5	9,5
	Casi nunca	13	9,8	15,5	25,0
	Regularmente	44	33,1	52,4	77,4
	Siempre	19	14,3	22,6	100,0
	Total	84	63,2	100,0	
Perdidos	Sistema	49	36,8		
Total		133	100,0		

Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Primar el aprendizaje autónomo



Primar el aprendizaje autónomo, regularmente 33'1%, siempre 14'3%, casi nunca 9'8% y nunca 6%.

Estímulos usados en la motivación de logros del alumnado: Aprendizaje por grupos

Estadísticos

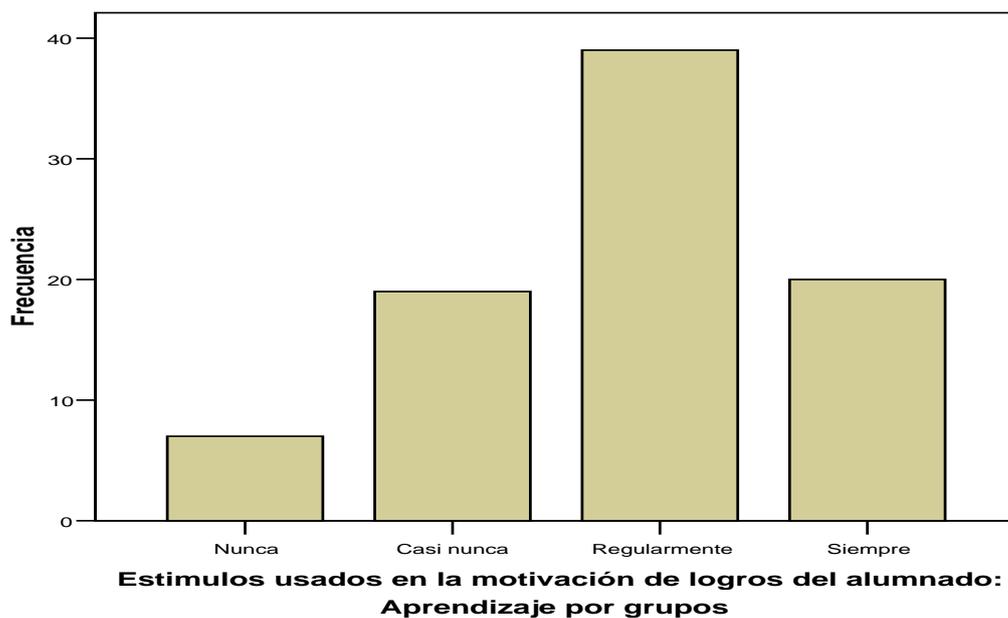
Estímulos usados en la motivación de logros del alumnado: Aprendizaje por grupos

N	Válidos	85
	Perdidos	48

Estímulos usados en la motivación de logros del alumnado: Aprendizaje por grupos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	7	5,3	8,2	8,2
	Casi nunca	19	14,3	22,4	30,6
	Regularmente	39	29,3	45,9	76,5
	Siempre	20	15,0	23,5	100,0
	Total	85	63,9	100,0	
Perdidos	Sistema	48	36,1		
Total		133	100,0		

**Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado:
Aprendizaje por grupos**



Aprendizaje por grupos, regularmente 29'3%, siempre 15%, casi nunca 14'3% y nunca 5'3%.

8.2 RESPUESTA MÚLTIPLE

Estas preguntas se llaman de respuesta múltiple porque el entrevistado puede marcar más de una opción. Así, el número de respuestas para la P32 es $14+34+35+84+48+9+7= 231$, sin embargo hay “solo” 120 personas que responden. Esto quiere decir que por término medio cada respondiente marca unas 2 respuestas. En todo caso, lo que interesa es determinar cuales son las categorías con mayor frecuencia, y en el caso de la P32, p.e la categoría de trabajo individual es muy “marcada” (70% de los que responden)

Con el resto de preguntas la interpretación es la misma.

P32: La formación la ha adquirido en:	Formación sobre M. Inform. adquirida en: Formación académica	Recuento	14
		% columna	11,7
	Formación sobre M. Inform. adquirida en: Cursos de formación de la Admón.	Recuento	34
		% columna	28,3
	Formación sobre M. Inform. adquirida en: Cursos de formación ajenos a la Admón.	Recuento	35
		% columna	29,2
	Formación sobre M. Inform. adquirida en: Trabajo individual	Recuento	84
		% columna	70,0
	Formación sobre M. Inform. adquirida con: Grupo de profesores del centro	Recuento	48
		% columna	40,0
	Formación sobre M. Inform. adquirida con: Grupo de profesores de la zona	Recuento	9
		% columna	7,5
	Formación sobre M. Inform. adquirida en: Otros	Recuento	7
		% columna	5,8
Total	Recuento	120	
	% columna	100,0	

P36: En su caso, actividades org. por el grupo	Act. Organizadas grupo nuevas tecnologías: Cursos formación y perfeccionamiento de alumnos	Recuento	4
		% columna	13,3
	Act. Organizadas grupo nuevas tecnologías: Cursos formación y perfeccionamiento de profesores	Recuento	14
		% columna	46,7
	Act. Organizadas grupo nuevas tecnologías: Asesoramiento profesorado del centro	Recuento	8
		% columna	26,7
	Act. Organizadas grupo nuevas tecnologías: Elaboración material inform. para Ed. Infantil	Recuento	6
		% columna	20,0
	Act. Organizadas grupo nuevas tecnologías: Adaptación material inform. comercial	Recuento	2
		% columna	6,7
	Act. Organizadas grupo nuevas tecnologías: Investigación de las posibilidades educativas de los medios en Ed. Infantil	Recuento	2
		% columna	6,7
	Act. Organizadas grupo nuevas tecnologías: Aprendizaje sobre el uso de medios informáticos	Recuento	19
		% columna	63,3
Total	Recuento	30	
	% columna	100,0	

P39: Señale tres usos fundam. de la inform.	Señale tres usos fundamentales de la informática: Enseñar a usar programas	Recuento	46
		% columna	37,1
	Señale tres usos fundamentales de la informática: Presentar y transmitir la información	Recuento	58
		% columna	46,8
	Señale tres usos fundamentales de la informática: Motivar a los alumnos	Recuento	97
		% columna	78,2
	Señale tres usos fundamentales de la informática: Evaluar a los alumnos	Recuento	7
		% columna	5,6
	Señale tres usos fundamentales de la informática: Desarrollar la creatividad	Recuento	56
		% columna	45,2
	Señale tres usos fundamentales de la informática: Trabajar con alumnos de N.E.E.	Recuento	34
		% columna	27,4
	Señale tres usos fundamentales de la informática: Facilitar el trabajo en grupo	Recuento	21
		% columna	16,9
Señale tres usos fundamentales de la informática: Que los alumnos aprendan por ellos mismos	Recuento	44	
	% columna	35,5	
Señale tres usos fundamentales de la informática: Otros	Recuento	3	
	% columna	2,4	
Total	Recuento		124
	% columna		100,0

P40: Señale tres actividades inform. fuera aula	Señale tres actividades de uso de la informática fuera del aula: Escribir apuntes y textos	Recuento	67
		% columna	56,8
	Señale tres actividades de uso de la informática fuera del aula: Realizar análisis estadísticos	Recuento	6
		% columna	5,1
	Señale tres actividades de uso de la informática fuera del aula: Acceder a bases de datos	Recuento	47
		% columna	39,8
	Señale tres actividades de uso de la informática fuera del aula: Intercambiar información con prof./compañeros	Recuento	68
		% columna	57,6
	Señale tres actividades de uso de la informática fuera del aula: Diseñar materiales para alumnos de Infantil	Recuento	54
		% columna	45,8
	Señale tres actividades de uso de la informática fuera del aula: Control y calificaciones de alumnos	Recuento	55
		% columna	46,6
	Señale tres actividades de uso de la informática fuera del aula: Esquemas, gráficos, presentaciones,...	Recuento	7
		% columna	5,9
Señale tres actividades de uso de la informática fuera del aula: Formar y perfeccionar al profesorado de Ed. Infantil	Recuento	13	
	% columna	11,0	
Señale tres actividades de uso de la informática fuera del aula: Otros	Recuento	4	
	% columna	3,4	
Total	Recuento		118
	% columna		100,0

8.2.1 RESPUESTA MÚLTIPLE POR TIPO DE CENTRO

		P32: La formación la ha adquirido en:							
		Formación sobre M. Inform. adquirida en: Formación académica	Formación sobre M. Inform. adquirida en: Cursos de formación de la Admón.	Formación sobre M. Inform. adquirida en: Cursos de formación ajenos a la Admón.	Formación sobre M. Inform. adquirida en: Trabajo individual	Formación sobre M. Inform. adquirida con: Grupo de profesores del centro	Formación sobre M. Inform. adquirida con: Grupo de profesores de la zona	Formación sobre M. Inform. adquirida en: Otros	Total
Tipo de centro (Público/Privado)	Colegio público	8	28	17	49	27	7	1	73
	Centro privado	6	6	18	35	21	2	6	47
Total		14	34	35	84	48	9	7	120

		P36: En su caso, actividades org. por el grupo							
		Act. Organizadas grupo nuevas tecnologías: Cursos formación y perfeccionamiento de alumnos	Act. Organizadas grupo nuevas tecnologías: Cursos formación y perfeccionamiento de profesores	Act. Organizadas grupo nuevas tecnologías: Asesoramiento o profesorado del centro	Act. Organizadas grupo nuevas tecnologías: Elaboración material inform. para Ed. Infantil	Act. Organizadas grupo nuevas tecnologías: Adaptación material inform. comercial	Act. Organizadas grupo nuevas tecnologías: Investigación de las posibilidades educativas de los medios en Ed. Infantil	Act. Organizadas grupo nuevas tecnologías: Aprendizaje sobre el uso de medios informáticos	Total
Tipo de centro (Público/Privado)	Colegio público	2	7	6	4	2	1	15	19
	Centro privado	2	7	2	2		1	4	11
Total		4	14	8	6	2	2	19	30

		P39: Señale tres usos fundam. de la inform.									
		Señale tres usos fundamentales de la informática: Enseñar a usar programas	Señale tres usos fundamentales de la informática: Presentar y transmitir la información	Señale tres usos fundamentales de la informática: Motivar a los alumnos	Señale tres usos fundamentales de la informática: Evaluar a los alumnos	Señale tres usos fundamentales de la informática: Desarrollar la creatividad	Señale tres usos fundamentales de la informática: Trabajar con alumnos de N. E.E.	Señale tres usos fundamentales de la informática: Facilitar el trabajo en grupo	Señale tres usos fundamentales de la informática: Que los alumnos aprendan por ellos mismos	Señale tres usos fundamentales de la informática: Otros	Total
Tipo de centro (Público/Privado)	Colegio público	20	31	58	4	32	20	8	36	3	73
	Centro privado	26	27	39	3	24	14	13	8		51
Total		46	58	97	7	56	34	21	44	3	124

		P40: Señale tres actividades inform. fuera aula									
		Señale tres actividades de uso de la informática fuera del aula: Escribir apuntes y textos	Señale tres actividades de uso de la informática fuera del aula: Realizar análisis estadísticos	Señale tres actividades de uso de la informática fuera del aula: Acceder a bases de datos	Señale tres actividades de uso de la informática fuera del aula: Intercambiar información con prof. /compañeros	Señale tres actividades de uso de la informática fuera del aula: Diseñar materiales para alumnos de Infantil	Señale tres actividades de uso de la informática fuera del aula: Control y calificaciones de alumnos	Señale tres actividades de uso de la informática fuera del aula: Esquemas, gráficos, presentaciones,...	Señale tres actividades de uso de la informática fuera del aula: Formar y perfeccionar al profesorado de Ed. Infantil	Señale tres actividades de uso de la informática fuera del aula: Otros	Total
Tipo de centro (Público/Privado)	Colegio público	42		21	32	34	39	4	7	2	68
	Centro privado	25	6	26	36	20	16	3	6	2	50
Total		67	6	47	68	54	55	7	13	4	118

8.3 PREGUNTAS ABIERTAS

Programas que usa con frecuencia (p 42)

Estadísticos

Programas que usa con frecuencia

N	Válidos	129
	Perdidos	0

Programas que usa con frecuencia

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	55	42,6	42,6	42,6
Aprendo con Pipo, Juegos, otros	1	,8	,8	43,4
Ares, Google, Nero, word	1	,8	,8	44,2
CDs del método	1	,8	,8	45,0
Conejo lector, Pipo, Adibú, duendes mágicos	1	,8	,8	45,7
De la editorial	2	1,6	1,6	47,3
De la editorial y propios	2	1,6	1,6	48,8
Editorial	2	1,6	1,6	50,4
Editorial, Pipo	1	,8	,8	51,2
Editoriales y de internet	1	,8	,8	51,9
El de la editorial	1	,8	,8	52,7
el del método	1	,8	,8	53,5
El gran Coco, la mansión del Inglés, los Hoobs	1	,8	,8	54,3
Gran atlas, mickey juaga y aprende,	1	,8	,8	55,0

Paula y los fi				
I-click, Pipo, Editorial, Paint	1	,8	,8	55,8
Juegos	1	,8	,8	56,6
Juegos aprendizaje lectura, internet, canciones	2	1,6	1,6	58,1
Juegos, Pipo	1	,8	,8	58,9
Lectoescritura, matemáticas	1	,8	,8	59,7
Los de internet	1	,8	,8	60,5
los de la editorial	1	,8	,8	61,2
Los de la editorial	2	1,6	1,6	62,8
Los de la editorial y aportados por compañeros	1	,8	,8	63,6
Los de las editoriales	1	,8	,8	64,3
Los de libros de texto	1	,8	,8	65,1
los del Método	1	,8	,8	65,9
Los del método	7	5,4	5,4	71,3
Los del método ANAYA	1	,8	,8	72,1
los del Método, Pipo	1	,8	,8	72,9
Los del texto	1	,8	,8	73,6
Mago de oz, Pingüi, Pipo, internet	1	,8	,8	74,4
MEC, Clic, Pipo	1	,8	,8	75,2
Mickey, Pipo, Adibú	1	,8	,8	76,0
Paint, juegos educativos	1	,8	,8	76,7
Paint, Office, Arcsoft2000	1	,8	,8	77,5
Pipo	5	3,9	3,9	81,4
Pipo, Adibú y Conejo lector	1	,8	,8	82,2

Pipo, Adibú y Trampolín	1	,8	,8	82,9
Pipo, Adibú, Trampolín, Conejo lector, Trudy, 3 me	1	,8	,8	83,7
Pipo, alex47, cachalote, duendes	1	,8	,8	84,5
Pipo, editorial ANAYA	1	,8	,8	85,3
Pipo, editoriales	1	,8	,8	86,0
Pipo, editoriales, clic	1	,8	,8	86,8
Pipo, Los de la editorial	1	,8	,8	87,6
Pipo, los del Método	1	,8	,8	88,4
Pipo, Material editorial, 101 activ.la vaca Millie	2	1,6	1,6	89,9
Pipo, Material editorial, 101 actividad, la vaca M	2	1,6	1,6	91,5
Pipo, Material editorial, la vaca Millie	2	1,6	1,6	93,0
Pipo, método de Everest	1	,8	,8	93,8
Pipo, mickey	1	,8	,8	94,6
Pipo, stanley, clic	1	,8	,8	95,3
Pipo, zoo de las letras	1	,8	,8	96,1
Presentado por las editoriales	1	,8	,8	96,9
Programas de editoriales	1	,8	,8	97,7
Programas de la editorial y propios	1	,8	,8	98,4
Varios	1	,8	,8	99,2
windows, google, CD interactivos	1	,8	,8	100,0
Total	129	100,0	100,0	

Características de esos programas (p 43)

Estadísticos

Características de esos programas

N	Válidos	129
	Perdidos	0

Características de esos programas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	75	58,1	58,1	58,1
Adaptados a infantil	1	,8	,8	58,9
Adaptados al nivel	4	3,1	3,1	62,0
Adecuados al curriculum	1	,8	,8	62,8
Aprenden conceptos jugando	1	,8	,8	63,6
Atractivos, resolutivos	1	,8	,8	64,3
Autoevaluativos, motivadores	1	,8	,8	65,1
Captar atención y motivarles	1	,8	,8	65,9
Completos y de fácil uso	1	,8	,8	66,7
Cuentos, juegos	1	,8	,8	67,4
Dan soltura en manejo ord. Adecuados al nivel	1	,8	,8	68,2
De acuerdo con la unidad didáctica	1	,8	,8	69,0
Didacticos, entretenidos,	1	,8	,8	69,8

mejoran habilidades				
Ed. Infantil	2	1,6	1,6	71,3
Educativos	2	1,6	1,6	72,9
Educativos y recreativos	1	,8	,8	73,6
Entretenidos, reforzador contenidos	1	,8	,8	74,4
Entretenimiento, aprendizaje de conceptos	1	,8	,8	75,2
Específicos para Infantil	1	,8	,8	76,0
Fácil de manejar	3	2,3	2,3	78,3
Fácil manejo	2	1,6	1,6	79,8
Fácil manejo, muy visuales	1	,8	,8	80,6
Fáciles	1	,8	,8	81,4
Facilitan aprendizaje, acceso a información, socia	2	1,6	1,6	82,9
Interactivos y estimulantes	1	,8	,8	83,7
Lúdicos, motivadores, adecuados al nivel	1	,8	,8	84,5
Motivación de alumnos	1	,8	,8	85,3
Motivación y fomentar la creatividad	1	,8	,8	86,0
Motivadores, interactivos	1	,8	,8	86,8
Motivantes e interactivos	1	,8	,8	87,6
Muy didácticos	1	,8	,8	88,4
Muy educativos	1	,8	,8	89,1
Reforzar conceptos	1	,8	,8	89,9
Refuerza contenidos	4	3,1	3,1	93,0

Refuerza contenidos, son motivadores	1	,8	,8	93,8
Refuerza tareas	1	,8	,8	94,6
Refuerzan aprendizaje	1	,8	,8	95,3
Refuerzan aprendizajes	1	,8	,8	96,1
Refuerzan conceptos	1	,8	,8	96,9
Refuerzan contenidos	1	,8	,8	97,7
Resumen los temas a tratar	1	,8	,8	98,4
Resúmenes de los temas	1	,8	,8	99,2
Transmitir información de forma lúdica	1	,8	,8	100,0
Total	129	100,0	100,0	

CAPITULO 9.
CONCLUSIONES

CAPITULO 9: CONCLUSIONES.

CONCLUSIONES RELATIVAS AL PERFIL DEL PROFESORADO DE EDUC. INFANTIL QUE UTILIZA LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL AULA EN GRANADA Y PROVINCIA.

Atendiendo a los resultados obtenidos en este primer estudio, por porcentajes, el profesorado tendría las siguientes características:

9.1 EN LO PROFESIONAL Y LO PROFESIONAL

- Tiene su residencia en Granada
- Es mujer
- Tiene más de 41 años
- Con dos hijos
- Son diplomados y algunos/as también licenciados
- Trabaja en centro público
- Es funcionario/a
- Tiene 11 años de experiencia docente
- Solo llevan 1-2 años en su centro
- Trabaja en Granada capital
- Su centro tiene menos de 20 unidades
- En sus clases tienen un ordenador

9.2 CARACTERÍSTICAS DE LO QUE OPINAN

- El volumen de equipos informáticos de su centro es insuficiente
- El estado de conservación de esos equipos es regular
- Valoran los medios informáticos básicos de su centro como normales
- Consideran normal el modem
- Valoran como normal el servicio que tienen de internet y la conexión

- Los programas informáticos para ‘‘El rincón de la informática’’ en su centro, opinan que son regulares.
- Estima que la preparación del profesorado para el manejo técnico-instrumental de los medios informáticos es normal.
- Cree que es normal la preparación del docente para la integración de los medios informáticos en el curriculum.
- Valora su formación para el dominio técnico-instrumental del medio informático, aceptable.
- Valora su formación para el dominio didáctico-educativo del medio informático como normal.
- Valora su formación para el dominio para el diseño-producción de software informático como normal
- Se considera formado en cuanto a su formación en los equipos informáticos básicos, periféricos del ordenador en Redes, hipertextos-hipermedia-multimedia, diseño de juegos infantiles y el en el uso de internet.
- Considera importante estar formado técnicamente, en equipos informáticos básicos, periféricos, redes, hipertexto-hipermedia-multimedia, diseño de juegos y uso de internet.
- Se valora formado para el uso de los medios informáticos para tutoría, para la práctica y la ejercitación de los contenidos, para la demostración de contenidos, para la simulación y el juego y para el acceso a internet.
- Considera que es importante estar bien formado en el uso didáctico-educativo de los medios informáticos como tutoría, para la práctica y la ejercitación de los contenidos, para la demostración de los contenidos, para la simulación y el juego, y para el uso de internet.
- Se considera poco formado para el diseño-producción de software tutorial, de práctica y ejercitación de los contenidos, de demostración de los contenidos, para la simulación y el juego y para el uso de internet.
- Valora como importante el diseño/producción de software para el uso tutorial, para la práctica y la ejercitación de los contenidos, la demostración de los contenidos y para el uso de internet.
- Considera que todas las actividades de formación que se realizan, son bastante valiosas, principalmente los cursos desarrollados en el propio centro.
- Y algo valiosos los cursos desarrollados en internet, congresos, simposios, jornadas, y los foros de discusión en la red.
- Considera bastante valiosa la formación en seminarios permanentes y los proyectos de investigación educativa, así como los proyectos de innovación y formación en centros.
- No pertenece a ningún grupo de profesores que han trabajado en el campo informático en educación.

9.3 LAS CARACTERÍSTICAS DE LO QUE HACE CADA DOCENTE.

- Utiliza poco los medios informáticos en la práctica docente.
- Se hace bastante uso del medio informático cuando se trata de aclarar conceptos o bien para trabajar con alumnos de N.E.E, para controlar el currículum establecido, para actividades recreativas y extraescolares, también para facilitar el autoaprendizaje e individualizar la enseñanza.
- Principalmente, ese uso de los medios, se hace para captar la atención y motivar a los alumnos.
- También es bastante el uso de los medios informáticos cuando se trata de facilitar el recuerdo de la información y reforzar los contenidos, así como para desarrollar actividades prácticas relacionadas con esos contenidos que se refieren a educ. infantil.
- Utilizan programas comerciales para la educación infantil.
- No producen ningún material informático.
- En cuanto al tiempo que se emplea en El rincón de la informática, el profesorado dedica 20 minutos.
- En relación con el aula, lo que se refiere a software, no emplea nunca el creado por el mismo, pero si utiliza siempre el software comercial. Los grupos de trabajo se forman con dos alumnos por ordenador. En lo que se refiere al currículum, las actividades de informática conectan con otras áreas regularmente, imparte nociones a los alumnos sobre conceptos fundamentales. El ordenador se utiliza para facilitar la comprensión de los contenidos a los alumnos, y estos utilizan el ordenador para conseguir aprender a través del juego. El profesor orienta a los alumnos antes del uso del ordenador, ofrece apoyo durante ese tiempo. Los alumnos usan el ordenador en grupo y solicitan regularmente ayuda de sus compañeros y también la ayuda del profesor para algunas tareas.
- Para la evaluación de los logros de un alumno en el procesamiento de la información, utiliza la prueba con ordenador, también para la adquisición de conceptos básicos, así como para el planteamiento y resolución de problemas.
- Para la motivación del alumno, procura detectar los intereses de estos para el planteamiento de problemas, utilizando software actualizado en educación infantil y ampliando los conceptos básicos en función de las necesidades del alumnado primando el aprendizaje autónomo pero también por grupos.

9.4 CONTRASTES T-STUDENT

Aquí se dan los resultados de “restar” las puntuaciones que dan los entrevistados a la formación en cierta materia y su importancia, es decir, P27_26_1 significa la resta de la valoración de la pregunta 26 aptdo. 1 Equipos informáticos básicos con la importancia que el entrevistado le da en la P27.

Se puede observar que al final hay dos “macro-tablas” una de ellas con las valoraciones medias por centro público-privado y a continuación un test. En este test, si el p-valor es inferior a 0.05 se puede decir que las valoraciones son significativamente diferentes para los profesores de centros públicos y privados. Se puede observar que todas las puntuaciones son mayores para los centros públicos que para los privados. Esto quiere decir que las diferencias entre la formación que tienen y la importancia que le dan, es siempre mayor en los públicos (son más exigentes consigo mismos).

Hemos encontrado diferencias estadísticamente significativas, al comparar las preguntas P27-26 y las P29-28, en cambio en las P31-30 no se han encontrado diferencias significativas.

En la tabla estadísticos de grupo, se aprecia que los profesores de los centros públicos son más exigentes que los de los centros privados. Esa exigencia se puede ver en todas las preguntas y de forma sistemática.

Se manifiestan carencias tanto en los públicos como en los privados pero los centros públicos perciben que tienen más esas carencias.

Como se puede ver en la Tabla de prueba de muestras independientes, en la columna sig(bilateral) se aprecia que si el test inferior a 0.05 entonces hay diferencias estadísticas significativas entre las puntuaciones medias de los centros públicos frente a los centros privados. Y si es mayor de 0.05 entonces no hay diferencias estadísticamente significativas entre las puntuaciones medias.

Que a pesar de que tienen una puntuación más alta no es significativo, en algunas preguntas, y concretamente para la batería de preguntas P31-30, tanto centros públicos como privados manifiestan sus carencias pero no hay diferencias significativas entre los centros públicos y los centros privados.

9.5 RESPUESTAS MULTIPLES

En la pregunta 32 la categoría que se da con mayor frecuencia es que la formación del profesorado sobre medios informáticos ha sido adquirida en trabajo individual. Según el 70% de los profesores que responden.

En la pregunta 36 la categoría que se da con mayor frecuencia es que en las actividades organizadas por el grupo se refieren al aprendizaje sobre el uso de los medios informáticos según el 63'3% de los profesores que responden y que son muy pocos un total de 30 docentes.

En la pregunta 39 sobre señalar los tres usos fundamentales de la informática, la categoría que se da con mayor frecuencia es la de Motivar a los alumnos. Según el 78'2 % de los profesores que han contestado. Aquí responden todos lo mismo.

En la pregunta 40 sobre señalar actividades informáticas fuera del aula, la categoría que se da con mayor frecuencia es la de intercambiar información con profesores/compañeros. Según el 57% de los que responden.

En estas preguntas hay diferencias estadísticamente significativas entre los centros públicos y los privados, pues en los centros públicos se da mas la individualidad y en los privados se da más el equipo.

9.6 RESPUESTAS ABIERTAS

PREGUNTAS P34,P42 ,P 43

La pregunta P34, trata sobre las propuestas que hacen los profesores para mejorar la formación técnica –instrumental y didáctico-educativa en medios informáticos, se puede apreciar que la respuesta general es que desean la formación impartida en el propio centro.

En la pregunta P42, que se refiere a los programas informaticos para la Educación Infantil que usan con mas frecuencia en el aula los profesores, la mayoría no contestan y aquellos que lo hacen pertenecen a Centros Públicos y utilizanel programa informático PiPo. Los profesores de los Centros Privados en cambio utilizan más los programas de la Editorial. La diversidad de programas informáticos que se utilizan en Educación Infantil se pueden ver en el Anexo 2.

En la pregunta p 43, se hace referencia a las características de los programas informáticos y la mayoría de los profesores no han contestado la pregunta, y aquellos profesores que la han contestado consideran que los programas son adecuados al nivel educativo, y que además refuerzan contenidos

9.7 OTRAS LINEAS DE INVESTIGACIÓN

Algunas limitaciones de nuestro trabajo como su carácter geográfico, sugieren la continuidad del mismo de una forma natural mediante nuevas replicas del estudio y su extensión a ámbitos geográficos más amplios.

Este trabajo puede ser un adecuado punto de partida que profundice en otras variantes de tipo didáctico, teniendo en cuenta las relaciones establecidas entre las variables aquí estudiadas.

Una línea de investigación podría ser la búsqueda de variables y realizar el diseño y análisis desde el punto de vista del alumnado.

CAPITULO 10.
BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFIA:

AA.VV (1997): *Aprender para el futuro: Desafío y oportunidades*. Madrid: Fundación Santilla

AAVV (1990): *La educación infantil*. Barcelona. Paibotribo.

AKBIYIK, C. (2010): “¿Puede la informática afectiva llevar a un uso más efectivo de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en la Educación?” “Can affective computing lead to more effective use of ICT in Education?” *Revista de Educación*, 352, 179–202.

ALONSO C. (1997): *La informática desde la perspectiva de los educadores*. Madrid: UNED.

ALONSO C.M. y GALLEGO DJ. (2000): *Aprendizaje y Ordenador*. Madrid. Dykinsón.

ANGUITA R. Y ORDAX E. (2000): “Las alumnas ante los ordenadores : estrategias y formas de trabajo en el aula. *Comunicar* 14.

AREA MOREIRA M. (2001): “Educar en la sociedad de la información. Bilbao: Desclée de Brouwer.

AREA MOREIRA M. (2005): “Las tecnologías de la información y comunicación en el sistema escolar una revisión de los temas de investigación”. *Revista electronica de investigación y evaluación educativa*. 11.

AREA MOREIRA M., CASTRO F. Y SANABRIA A. (2000): “¿Tecnología educativa es Tecnología y Educación?. Reflexiones sobre el espacio epistemológico de la Tecnología Educativa en el Area Didáctica y Organización Escolar”. Valencia. <http://www.quadernsdigitals.net>. Numero 18.

ARMAS X. Y OTROS (2002): *Enseñar a leer el mundo también con las TIC. Una experiencia en la formación de maestros*. En <http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca>. Visualiza ArtículoIU.visualiza&articulo_id=8307.

ARNAL J., DEL RINCÓN D., LATORRE A. (1992): *Investigación educativa. Fundamentos y metodologías*. Lábor. Barcelona.

BADIA A., BAUTISTA G., GUASCH T., SANGRÁ A. Y SIGALES C. (2004): *La integración escolar de las TIC: el proyecto Ponte dos Brozos*. FUOC. Documento electrónico: <http://www.uoc.edu/dt/esp/badia0904.pdf>.

BAILLY- BAILLIERE G. (2000): “Integración de software multimedia en el Diseño Curricular”. Quaderns Digitals: <http://www.ciberaula.net/quaderns/html/irabia.html.numero 19>.

BAILLY- BAILLIERE G. (2000): “Software educativo comercializado para los distintos niveles de enseñanza”. En Reparaz Ch., Sobrino A. y Mir J.J. (coords): Integración curricular de las nuevas tecnologías . Barcelona: Ariel.

BARTOLOMÉ A. (1999): “Tecnologías de la Información y la Comunicación. Un reto formativo”. Educar,25.

BARTOLOMÉ A. (1996): Preparando para un nuevo modo de conocer. EDUTEC.

BARTOLOMÉ A. (1997): Educación Infantil. Mc.Graw-Hill.

BARTOLOMÉ A. (2000): Sociedad del conocimiento, sociedad de la información y escuela. Textos de la didáctica de la lengua y la literatura 24; pp. 13-28.

BAUTISTA A. (2004): Las nuevas tecnologías en la enseñanza. Tres Cantos (Madrid) AKAL, SA.

BAUTISTA VALLEJO JOSE M. (2001): “Criterios didácticos en el diseño de materiales y juegos de educación infantil y primaria”.

BENAVIDES F. Y PEDRÓ Francesc. (2007): “Políticas educativas sobre Nuevas Tecnologías en los países Iberoamericanos”. Revista Iberoamerican de Educación. Madrid OEI,nº45, pp.19-69.s 5

BETTELHEIM B. (1997): Psicoanálisis de los cuentos de hadas, Madrid. Critica

BLANCO J. (1991): Sacando los brazos al ordenador, Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.

BLATHFORD-SIRAJ J. (2004): “Nuevas tecnologías para la Educación Infantil y Primaria”. Ed. Morata.

BUCKINGHAM D. Y GENERAL- ITESO A. (2008):”Mas alla de la Tecnologia.Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital. Manantial.Buenos Aires.

BUSQUETS F. (2000):”CLIC: un proyecto cooperativo de producción e intercambio de software educativo”. Comunicación y Pedagogía, 166.

CABERO ALMENARA J. (2000): “Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación”. Madrid. Síntesis.

CABERO ALMENARA J. (2001): “Tecnología educativa. Diseño y producción de medios en la enseñanza. Barcelona. Paidós.

- CABERO ALMENARA J. Y DUARTE A. (2000): “Evaluación de medios y materiales de enseñanza en soporte multimedia”. Comunicación y Pedagogía. 166.pp.15-28.
- CABERO J. y ROMÁN PEDRO (2006) “La tecnología siempre tiene que ser un recurso al servicio del proceso de aprendizaje”
- CABERO J. (1997): La formación del profesorado en secundaria para la integración de la enseñanza en el mundo productivo: El caso de las nuevas tecnologías. II Congreso sobre formación del profesorado. Universidad de Granada.
- CABERO J. (1999): Medios audiovisuales y nuevas tecnologías para la formación del siglo XXI, Murcia, Diego Marín-Edutec.
- CAÑAS A., MARTINEZ E. Y ARAGON Y., (2005): La plataforma SWAD como Recurso Docente para la innovación educativa”. En Ortega J.A., Villena J.L., Fuentes J.A., Romero J.F. y García F.A. (coords):Teleaprendizaje y formación docente: TIC para una educación innovadora. CD. Madrid: Anaya.
- CAÑAS GARCIA B. (2008) :“Taller de informatica en Educación Infantil”. Ediciones Corintia. S.R.L
- CARDENAS J.J. (2000): “Recursos informaticos, otra forma de aprender”. Comunicación y Pedagogía. 166,pp.49-52.
- CASTELL M. (1998): La era de la información. Alianza. Madrid.
- CEBRIAN DE LA SERNA, M (1997) Los centros educativos en la sociedad de la información.
- CEBRIAN DE LA SERNA, M y GALINDO GARCÍA J. Ciencia tecnológica y sociedad. Universidad Málaga ISBN 84-7496-650-7
- CEBRIAN M. Y GARRIDO J. (1997): “Ciencia, tecnología y sociedad. Una aproximación multidisciplinar. Málaga: ICE-Universidad de Málaga.
- CHACON A. (2003): “Teoría y Práctica de las Nuevas Tecnologías en la Formación de Maestros. Granada: GEU.
- CHADWICK C.B. (1987): Tecnología educacional para el docente, Buenos Aires. Paidós
- CHAMIZO GARCIA M. (2010): !Aprendemos con las TIC!: En Educación Infantil y demás etapas educativas. Tutorial Formación S.L.L.
- CNICE (Centro Nacional De Información y Comunicación Educativa) (2006) Recursos educativos en línea. Ministerio de educación y ciencia.
http://www.cnice.mec.es/sobre_cnice/recursoseducativos_online/

- COLOMER T. (1997): La enseñanza y el aprendizaje de la comprensión lectora. Signos N°20.
- COLOMER T. (1999): Introducción a la literatura infantil y juvenil, Madrid. Síntesis educación.
- CORNELLA A. (2001): "Educación y creación de riqueza". Cuadernos de Pedagogía,301.
- COROMINAS A. Y LLADÓ C. (1999):"L' escola i la societat de la informació. Pensem-hi!. Barcelona: Rosa Sensat.
- DE PABLOS J. Y JIMENEZ J. (coord.)(1998): Nuevas tecnologías. Comunicación Audiovisual y Educación. Sevilla: Cedecs.
- DE PABLOS J. (1994): "Visiones y conceptos sobre la tecnología educativa". En Sancho J. M. (coord.):Para una tecnología educativa. Barcelona: Horsori.
- DE PABLOS J. (1996): "Tecnología y Educación". Una aproximación sociocultural. Barcelona: Cedecs.
- DELVAL J. (1985): Crecer y pensar. Barcelona. Laia.
- DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2002): Edición 21ª. Madrid: Editorial Espasa Calpe, S.A.
- DU SASSOIS N. y otros (1991): Los niños de 2 a 4 años. Madrid. Narcea.
- DUART J.M. y SANGRÁ A. (2000): Aprender en la virtualidad. Barcelona. Gedisa. Dykinsón.
- ECHEVARRIA J. (2000): "Escuelas, Tecnologías y tercer entorno". Kikiriki 58 (XIV),47. Barcelona. Destino.
- ESCUADERO J.M (1995a): Tecnología e innovación educativa, Bordón, 47,2; pp. 161-175 Estudio de audiencia infantil juvenil de medios en España (2002) AIMC. Asociación para la investigación de medios de comunicación.
- ESCUADERO J.M. (1995): La integración curricular de las nuevas tecnologías. Rodríguez Diéguez y Sáenz Barrios (Dtres.)
- ESCUADERO J.M. (1995): Tecnología e Innovación Educativa. En Bordón 47, 2; pp. 161-175.
- ESCUADERO J.M. y otros (1989): Informe de progreso. Fase exploratoria (Proyecto Atenea), Madrid: Secretaria de Estado de Educación y Ciencia.

- FERRERES V. (1996b): Reticencias en torno a los audiovisuales y la enseñanza.
- FERRES J. y MARQUES P. (Coords.) Comunicación Educativa y Nuevas Tecnologías, Barcelona. Praxis.
- GALLEGO D. Y ALONSO C. (1999): “El ordenador como recurso didáctico”. Madrid: UNED.
- GALLEGO ORTEGA J.L. (1994): Educación infantil. Málaga. Aljibe.
- GALLEGO ORTEGA J.L. (1998) Ed. Aljibe Educación en las nuevas tecnologías: Medios audiovisuales.
- GARCIA VALCARCEL A. (1996): “Nuevas Tecnologías en la formación del profesorado”. En Tejedor F.J. y Garcia Valcárcel A. (eds.): Perspectivas de las nuevas tecnologías en la educación. Madrid: Narcea.
- GARRIDO J.M. (2002): “ Informática en el aula”. Granada: Grupo Editorial Universitario.
- GIMENO J. (1989): Profesionalidad docente, currículo y renovación pedagógica. Investigación Educativa, 7; pp. 3-21.
- GOMEZ DEL CASTILLO T. (1998): “Un ejemplo de evaluación de software educativo multimedia”. En EDUTECH 97. Malaga: ICE. Universidad.
- GONZALEZ CASTAÑÓN M. A. (2000): Evaluación de Software educativo: orientaciones para su uso pedagógico. En: <http://discovery.chillan.plaza.cl/uape/actividades/etapa2/software/doc/evalse.htm>
- GONZALEZ M.T. y ESCUDERO J.M. (1987): Innovación educativa: Teorías y procesos de desarrollo, Barcelona. Humanitas.
- GONZALEZ SOTO A. (1996): Las nuevas tecnologías en la formación ocupacional: Retos y posibilidades. En VVAA: Formación profesional ocupacional, perspectivas de un futuro inmediato. Sevilla. GJD
- GRANÉ M. (1997): “¿Informática Infantil ? ¿ Por qué un ordenador en infantil?. Aula de Innovación Educativa, nº67,pp9-12. Barcelona.
- GROS B. (2000): “El ordenador invisible”. Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza . Barcelona: Gedisa. Eduuoc.
- HAMEYER U. y LOUKCS HORSLEY S. (1989): New Technology and Schools Improvement Support Policies and Practices. Leuven. Acco.

- HANNOUN H. (1986): El niño conquista el medio. México. Kapaluz.
- ICTIN, EARLY EDUCATION (2008) "The benefits of technology in Education".
- INGVARSON L. y MACKENZIE D. (1988): Factors affecting the impact of inservice courses for teachers implications for policy. Teaching and Teacher Education. 4,2; pp. 139-155.
- JANET C. READ, EMANUELA MAZZONE, SANDRA BALDASSARRI, EVA CERESO, JAVIER MARCO (2009): "Bringing tabletop technologies to kindergarten children" British computer society conference on Human-computer interaction proceedings of the 2009 Cambridge, United Kingdom, pag 103-111.
- KEMMIS S. (1994): School Reform in the 90s: Reclaiming Social Justice. Conference Touenstones ofthe Sociality Just School. Flinders Institute for the Study ofEducation.
- KUMAR, HELGENSON, WHITE (1994): Computer Technology cognitive psychology vol 42, N 4; pp. 6-16.
- LANFRENZ D. y FRIEDMAN IE. (1989): Computer dont change education in ComputerEducation. Journal ofteacher Education, 35,1; pp. 16-19.
- LARRY CUBAN (2010) "Tooddlers and Technology in Preschools" Article of February 21 2010.
- LAURIE PATSALIDES (2010) "How to use technology in the Preschool Curriculum"
- LAZARO CANTABRANA JOSE L., GISBERT CERVERA MERCÉ (2006): "La integración de las TIC en los centros escolares de Educ. Infantil y primaria: Condiciones previas.
- LEITHWOOD K.A y MONTGOMERY DJ. (1987): Improving classroom practice. Usinginnovation profiles. Toronto, Ontario: OISE Press.
- LEITHWOOD K.A. (1981): The Dimensions of Curriculum Innovation. Journal of Curriculumstudies, 3(1); pp. 25-36.
- LORENZO DELGADO M. (2003): "Escuelas en Red. Mejorar juntos". En Actas de las VII Jornadas Andaluzas de Organización y Dirección de Instituciones educativas: Organizaci6on escolar diferencial. Modelos y estrategias. Granada: G.E.U.

LORENZO M. (1997): El liderazgo para la promoción de calidad en una institución educativa. Granada. Grupo editorial universitario y asociación para el desarrollo de la comunidad educativa en España. Madrid. Morata.

MARCHESSI A. y otros (1989): Psicología Evolutiva y Educación Infantil. Madrid. Aula XXI.Santillana.

MARCHISIO S. (2003): “Tecnología, Educación y Nuevos ambientes de aprendizajes. Una revisión del campo y derivaciones para la capacitación docente”. En Revista RUEDA, nº5, pp.10-19.

MARQUÉS GRAELLS P. (2000): “Criterios de calidad en los programas educativos”. MasPC,nº8,pp.218-219.

MARQUÉS GRAELLS P. (2000): “Diseño de intervenciones formativa con soporte multimedia”. Comunicación Educativa y Nuevas Tecnologías. Barcelona: Praxis.

MARQUÉS GRAELLS P. (2001): “La Universidad presencial ante la sociedad de la información: algunas notas sobre el impacto de las TIC” Congreso Internacional EDUTEC (Murcia 2001)

MARQUÉS P. (1996): El software educativo. Universidad de Barcelona. EDUTEC'96

MARQUÉS P. (1999): “La informática como medio didáctico: Software educativo, posibilidades e integración curricular”. En Cabero j., Bartolomé A., Marqués p., Martínez F. y Salinas j. (coords.): Medios audiovisuales y nuevas tecnologías para la formación en el S.XXI. Murcia:DM

MARQUÉS PERE, MAJÓ J. (2002): “La revolución educativa en la era internet. Ed PRAXIS.

MARTIN C.D. (1998): Ethnographic Methods for Studying Microcomputer Implementation in Schools. Documento ERIC. ED 295,615.

MARTÍN LABORDA R. (2005) “Las nuevas tecnologías en la educación”. Ed. Fundación AUNA.

MARTIN N.B. (1997): introducción a la informática. Madrid: Anaya Multimedia.

MARTINEZ MENDOZA FRANKLIN, (2006): “La informática en la Educación Infantil” Editorial de la Infancia. España

MARTINEZ SANCHEZ F. (1996): "Tecnología Educativa y Diseño Curricular". En Gallego D., Alonso C., y Cantón I.,(coords.): Integración Curricular de los recursos tecnológicos. Barcelona: Oikos-Tau.

MATHINOS D.A. y WOODWARD A. (1988): Instructional Computing in an elementary School: the rhetoric and reality of all innovation. *Journal of Curriculum studies*, 20(5); pp. 465-473.

MCFARLANE A. (2001): El aprendizaje y las tecnologías de la información. Madrid. Aula XXI Santillana.

MCLAREN P. (1995): Critical Pedagogy in the Age of Global Capitalism: Some Challenges for Educational Left Australian. *Jour of Education* 39, 1; pp 5-12.

MEC (1992): Colección de materiales curriculares de educación infantil (Cajas Rojas). Madrid.

MENA B. Y OTROS (1996): "Didáctica y Nuevas Tecnologías". Madrid: Escuela Española.

MILES M.B YLOUIS K.S. (1990): Mustering the will and skill for change, *Educational Leadership*, 47(8); pp. 57-61.

MILES M.B. , SAXL E.R. y HEBERMAN A. (1988): What a skills do educational change agents need? An empirical view, *curriculum Inquiry*, 18,(2), 157-193.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA. (2007) "Introducción temprana a las TIC: Estrategias para educar en un uso responsable en Educación Infantil y primaria." Ministerio de Educación y Ciencia. Ed. Secret, General técnica ; Subdirección General de Información y publicaciones.

MOLL B. (1998): La escuela infantil de 0 a 6 años. Anaya.

MONTERO E. , RUIZ M. , DIAZ B. (2010): "Aprendiendo con videojuegos" Ed.Narcea.

MUFFFOLETTTO R. (1994): "Technology and Restructuring Education: Constructing a Context". *Educational Technology*. February: pp. 24-28.

NEWMAN D. (1992): El impacto del ordenador en la organización de la Escuela perspectiva para la investigación. *Comunicación, Lenguaje y Comunicación* 13; pp. 23-35. OLSON D. (1986): Innovate doctrines and teachers beliefs: problems of cultural relationship. En *simposium internacional sobre modelos teóricos y estrategias para la innovación educativa*. Murcia.

OLIVIA SARACHO (2008) "Contemporary perspectives on Science and Technology in Early childhood. Education" University of Illinois.

OLSON J. (1992): Torian Horse of Teachers Pet? Computer and Teacher Influence. Ins. Jour Educational Research, 17; pp. 77-85.

ORTEGA CARRILLO J. A. y CHACÓN MEDINA A. (2009) ‘‘Nuevas tecnologías para la Educacion en la Era Digital.’’ Editorial Pirámide.

ORTEGA CARRILLO J.A (1997c): ‘‘Nuevas Tecnologías y Organización Escolar, propuesta ecocomunitaria de estructuración y uso de los medios y las tecnologías’’. En Lorenzo M., Salvador F. y Ortega Carrillo J.A.(coords.): Organización y Dirección de Instituciones Educativas. Granada

ORTEGA CARRILLO J.A (2004):’’ Un profesorado para la sociedad del conocimiento: Construyendo un currículum intercultural desde la ciberética emergente’’. En comunicación y Pedagogía, nº195,pp,32-38.

ORTEGA CARRILLO J.A. Y FERNANDEZ DE HARO E. (1996b): La alfabetización visual como instrumento de educación perceptiva. En Romero A. (coords.): Lenguajes y Enseñanza. Granada: Fundación Educación y Futuro, pp.227-226.

ORTEGA CARRILLO J.A.(2001):’’ Contribución de las Teorias de enseñanza-aprendizaje al diseño de los procesos tecnologico-didacticos de enseñanza virtual’’. En Lorenzo M. , Ortega J.A. y otros (eds.): Las organizaciones educativas en las sociedad neoliberal, vol.III,pp,2113-2118. Granada: Grupo Editorial Universitario. Disponible en <http://www.ugr.es/sevimeco/biblioteca/distancia/Diseño%20de%20programas%20de%20EV.pdf>

ORTEGA J. A. (1999): Comunicación visual y Tecnología Educativa. Granada. Grupo editorial universitario. Capítulo X.

ORTEGA J. A. (2000): Planificación de ambientes virtuales interactivos on-line. Actas de las primeras jornadas de Nuevas Tecnologías. Sevilla. Universidad de Sevilla.

PATON GRAEME (2010): ‘‘Nurseries teaching children using cumputers’’.Education. Editor.

PENAGOS J.C. (2000): ‘‘Educación y computadoras’’.
<http://www.ciberaula.net/quaderns/hemeroteca/quaderns/sumario2/sumario25.html>

POL E. y MORALES M. (1982): El espacio escolar un problema interdisciplinar. Cuadernos dePedagogía. nº 86

- QUINTANA J. (2000): “ Que tecnología educativa para el siglo XXI ?, Quaderns Digitals, nº21.
<http://www.ciberaula.net/quaderns/sumario/21quintana/21quintana.html>
- REPARAZ CH. , SOBRINO A. Y MIR J.I. (2000): Integración curricular de las nuevas tecnologías. Barcelona: Ariel.
- RODRIGUEZ DIEGUEZ J.L. (1982): La Tecnología Educativa en los Institutos de Ciencias de la Educación. Studia Paedagógica nº9; pp. 43-56.
- RODRIGUEZ J.L. y SAENZ O. (1995): Tecnología Educativa, Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación. Alcoy. Marfil.
- RODRIGUEZ MIRANDA F. (2000): “Las actitudes del Profesorado hacia la informática”. Pixel Bit. Revista de medios y Educación,15.
- RODRIGUEZ MIRANDA, FCO; DE PAULA POZUELOS ESTRADA FCO JOSE (2009): “Aportaciones sobre el desarrollo de la formación del profesorado en los centros TIC”. Pag 33-43. Estudios de casos. Pixel-Bit. Revista de medios y educación nº35 Univ. Sevilla
- ROMERO R. (1999): “El empuje de los medios y/o las nuevas tecnologías en la innovación”. Edutec. <http://www.quadernsdigitals.net/articuloquaderns.asp?IdArticle=2076>.
- RUIT (2003):”Evaluar el potencial de las TIC en el mundo”. En Nuevo Índice de Acceso Digital. Actualidades de la UIT 10/2003. Basado en oficina de desarrollo de las telecomunicaciones: Informe 2003 sobre el Desarrollo Mundial de las Telecomunicaciones de la UIT: Indicadores de acceso a la sociedad de la información. En <http://www.itu.int/ITU-D/ict/dai/index.html>
- SABATER F. (1997): El valor de educar, Barcelona. Ariel.
- SAEZ F. (2001): “Infotecnología: La brecha cultural”. Diario El Mundo.
<http://www.gsi.dit.upm.es/fsaez/OtrosArticulos/infotecnologíaBrechacultura.html>.
- SANCHEZ J. (2000): “Nuevas Tecnologías y enseñanza”. ISSN:1575-9393. Rev. Quaderns Digitals, 20.
<http://www.ciberaula.net/quaderns/hemeroteca/quaderns/sumario20/>
- SANCHEZ RODRIGUEZ I. y VEGA SILVERO M.J. (1997): Usos de la informática en educación infantil. Málaga. Universidades de Andalucía.
- SANCHEZ RODRIGUEZ J. (2000): Internet y Educación. Archidona. Aljibe

- SANCHO J. (1994): La tecnología, un modo de transformar el mundo cargado de ambivalencias, en SANCHO J. (coord.): Para una tecnología educativa. Barcelona. Horsori; pp.13-38.
- SARDELICH M. E. (2006): ‘‘Las nuevas tecnologías en educación’’ Aplicación e integración de las nuevas tecnologías en el desarrollo curricular’’. Ed. Ideas Propias.
- SEVILLANO GARCÍA M. L. , PASCUAL SEVILLANO M. A. Y BARTOLOMÉ CRESPO B. (2008) ‘‘Investigar para innovar en enseñanza’’ Revista digital religion y cultura: http://www.religionycultura.org/2008/244/RyC244_6.pdf
- SEVILLANO GARCIA M.L. (1996): Nuevas Tecnologías, medios de comunicación y educación. Madrid: CCS.
- SIGALÉS C. y MOMINÓ, JM. (2004) La escuela en la sociedad red: Internet en el ámbito educativo universitario. Barcelona: FUOC – Generalitat de Catalunya Fundación Jaime Bofill.
- SILVA SALINAS S. y EDITORIAL IDEASPROPIAS (2005) ‘‘Medios didácticos multimedia para el aula; Las NNTT como herramientas didácticas en los centros educativos’’ Ed. Ideaspropias
- SOBRINO,A. (2000):’’Evaluación de software educativo’’. En Reparaz y otros (coords.): Integración Curricular de las Nuevas Tecnologías. Barcelona: Ariel.
- SPANHEL D. (2005) ‘‘Zehn Shulische Medien Erziehung’’
- SQUIRES D. y MCDUGALL A. (1997): Cómo elegir y utilizar un software educativo: guía para el profesorado. Madrid. Morata.
- STENHOUSE L. (1982): El profesor como tema de investigación y desarrollo. Revista de Educación, 277; pp. 45-53.
- STENHOUSE L. (1987): La escuela y la innovación. Investigación y desarrollo del Currículum; pp. 222-239.
- SUREDA A.M. (1989): La informática en preescolar. Zeus
- SWARTZ T. y HATCHER T. (1996): Virtual experience: The Impact of Mediated Communication in a Democratic Society. Educational Technology; pp. 40-44.
- TEJADA FERNANDEZ J. (1998): ‘‘El formador ante las NTIC: Nuevos roles y competencias profesionales. En Comunicación y Pedagogía, 158.

TEJADA FERNANDEZ J. (1999b): “Nuevas tecnologías y educación: consideraciones psicopedagógicas de selección, diseño y aplicación”. Comunicación y Pedagogía,155,17-23.

TEJADA J. (1995): El papel del profesor en la innovación educativa: Algunas aplicaciones sobre la práctica innovadora. Educar 19; pp. 19-32.

TEJADA J. (1998): Los agentes de la innovación en los centros educativos. Profesores, directivos y asesores. Granada. Aljibe.

TENA ROMERO (2006) Nuevas tecnologías en educación infantil: El rincón del ordenador. MAD-Eduforma.

TORRE S. de la (1994): Innovación curricular: Proceso, estrategias y evaluación. Madrid.

TORRES SANTÜMÉ J. (1994): Globalización e interdisciplinaridad: El currículum integrado.

VALVERDE I.(2001): Manual practico de internet para profesores. Albacete. Moraleda.

VILLASEÑOR (1998): La Tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje. México. Trillas.

ZABALZA M.A. (1987): Didáctica de la educación infantil. Narcea.

Rev.. EDUTECH

Rev. TyCE

Rev. Iberoamericana de educación

Rev. Innovaeduca.net

www.educarex.es/

www.educar.org/

www.educ.ar/

www.eduso.net/

www.quadernsdigitals.net/

www.ciberaula.net/

www.netdidactica.com/

www.uib.es/

www.ciberespinal.org/

www.aulainteractiva.es/

www.childrenssoftware.com/

www.innovaeduca.net/

www.peremarques.net

www.ugr.es/

www.uclm.es/profesorado/ricardo/PeriodicoMAG/4/RinconNNTT4.htm

ANEXO 1
TABLAS DE FRECUENCIAS

Frecuencias

ANÁLISIS CONJUNTO DE FRECUENCIAS PARA PREGUNTAS DE RESPUESTA SIMPLE:

P2_comarca

P3_sexo

P4_edad

P5_ecivil

P6_hijos

P7_titulacion

P8_sit_prof

P9_si_funcionario

P10_años_doc

P11_años_ant_centro

P12_cargo

P13_años_cargo

P14_ocup_cargo

P15_centro

P16_ubicac

P17_tamaños_centro

P18_num_orden

P19_ord_sufic

P20_conserv

P21_1_valor P21_2_valor P21_3_valor P21_4_valor P21_5_valor P21_6_valor

P22_rincón

P23_prep

P24_partic

P25_1_calif P25_2_calif P25_3_calif

P26_1_valor P26_2_valor P26_3_valor P26_4_valor P26_5_valor P26_6_valor

P27_1_import P27_2_import P27_3_import P27_4_import P27_5_import P27_6_import

P28_1_val_uso P28_2_val_uso P28_3_val_uso P28_4_val_uso P28_5_val_uso

P29_1_imp_uso P29_2_imp_uso P29_3_imp_uso P29_4_imp_uso P29_5_imp_uso

P30_1_val_dis P30_2_val_dis P30_3_val_dis P30_4_val_dis P30_5_val_dis P30_6_val_dis

P31_1_imp_dis P31_2_imp_dis P31_3_imp_dis P31_4_imp_dis P31_5_imp_dis P31_6_imp_dis
P33_1_val_act P33_2_val_act P33_3_val_act P33_4_val_act P33_5_val_act P33_6_val_act
P33_7_val_act P33_8_val_act

P35_pertenece

P37_01_med_centro P37_02_med_centro P37_03_med_centro P37_04_med_centro
P37_05_med_centro P37_06_med_centro P37_07_med_centro P37_08_med_centro
P37_09_med_centro P37_10_med_centro P37_11_med_centro P37_12_med_centro
P37_13_med_centro P37_14_med_centro P37_15_med_centro P37_16_med_centro
P37_17_med_centro P37_18_med_centro

P38_frecuencia

P41_prog_com

P44_prod

P45_prod_si

P47_diseñ

P48_adapt

P49_tiempo

P50_1_val_real P50_2_val_real P50_3_val_real P50_4_val_real P50_5_val_real

P51_01_val_curr P51_02_val_curr P51_03_val_curr P51_04_val_curr P51_05_val_curr
P51_06_val_curr P51_07_val_curr P51_08_val_curr P51_09_val_curr P51_10_val_curr
P51_11_val_curr

P52_1_eval P52_2_eval P52_3_eval P52_4_eval P52_5_eval P52_6_eval P52_7_eval

P53_1_motiv P53_2_motiv P53_3_motiv P53_4_motiv P53_5_motiv

Ítem 2

Comarca

Estadísticos

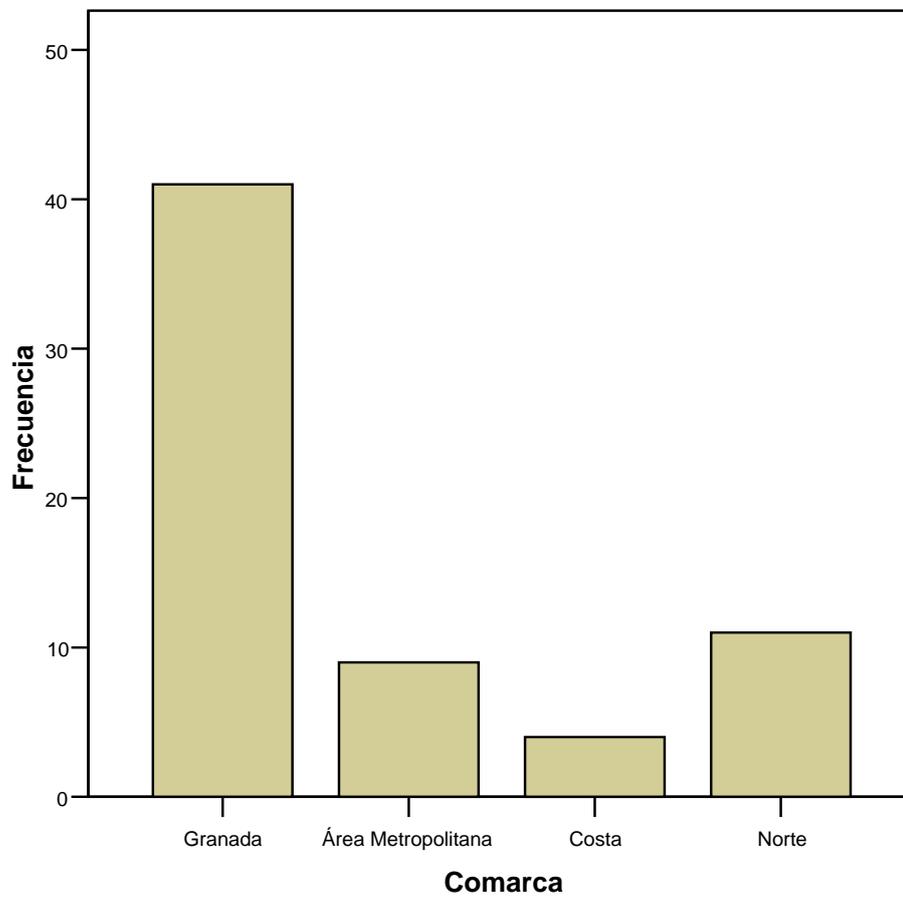
Comarca

N	Válidos	65
	Perdidos	68

Comarca

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Granada	41	30,8	63,1	63,1
	Área Metropolitana	9	6,8	13,8	76,9
	Costa	4	3,0	6,2	83,1
	Norte	11	8,3	16,9	100,0
	Total	65	48,9	100,0	
Perdidos	Sistema	68	51,1		
Total		133	100,0		

Comarca



Ítem 3

Sexo

Estadísticos

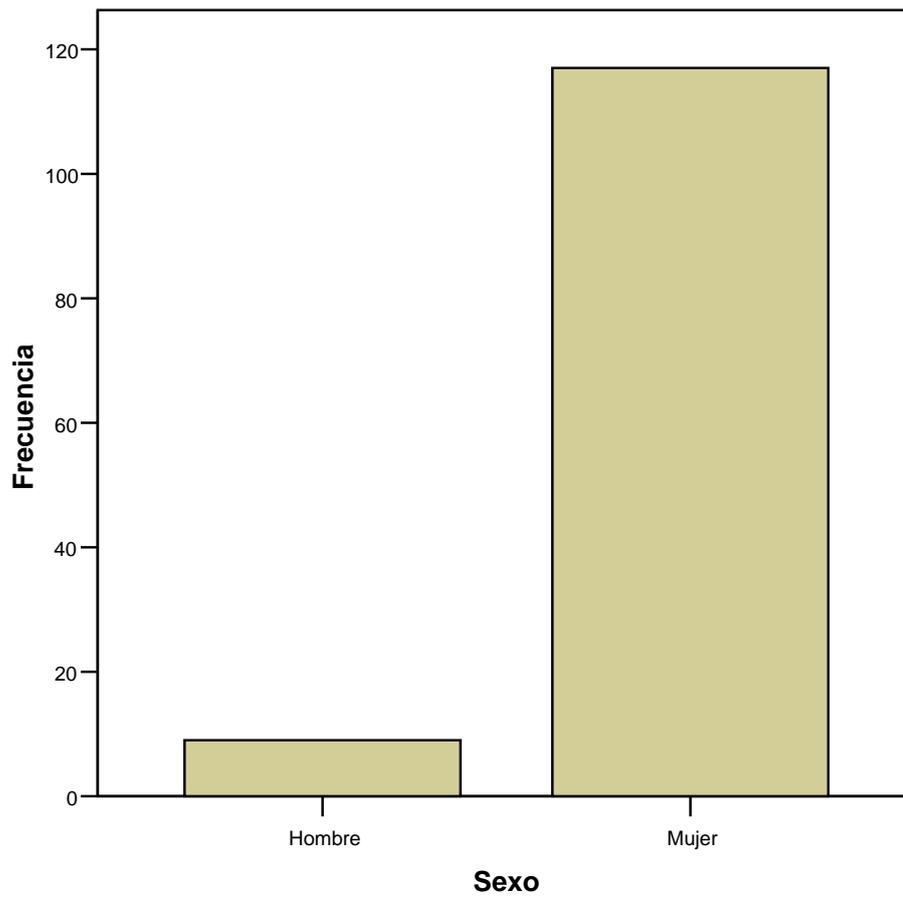
Sexo

N	Válidos	126
	Perdidos	7

Sexo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Hombre	9	6,8	7,1	7,1
	Mujer	117	88,0	92,9	100,0
	Total	126	94,7	100,0	
Perdidos	Sistema	7	5,3		
Total		133	100,0		

Sexo



Ítem 4

Edad

Estadísticos

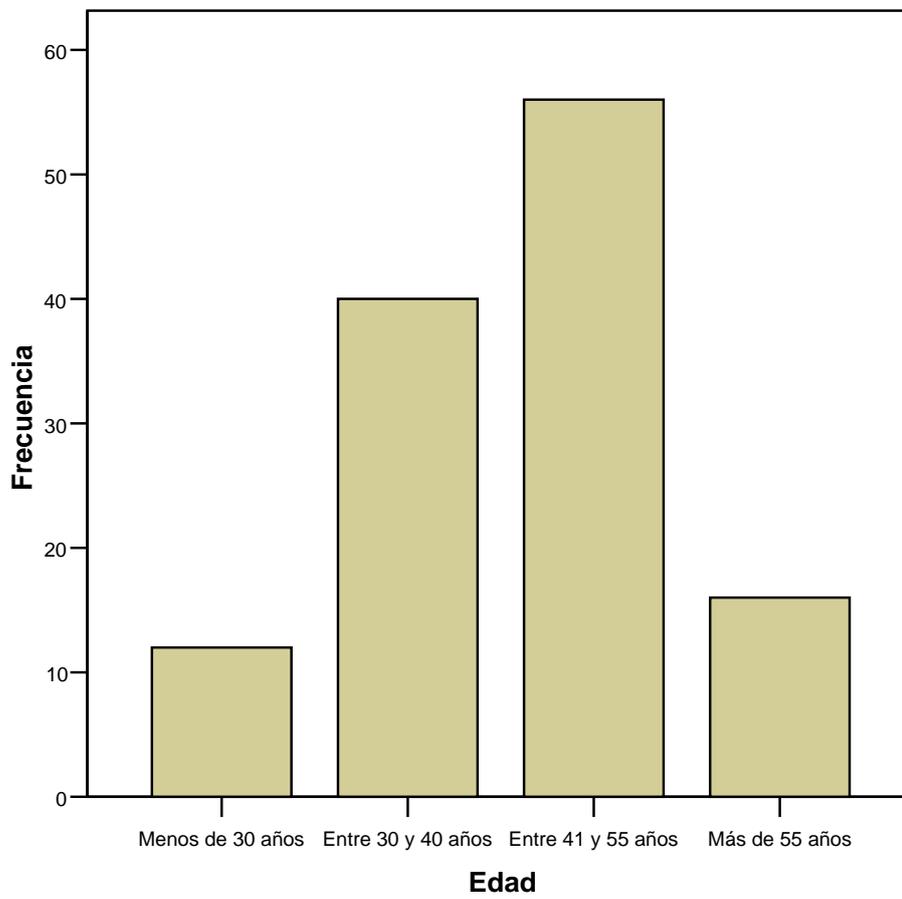
Edad

N	Válidos	124
	Perdidos	9

Edad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Menos de 30 años	12	9,0	9,7	9,7
	Entre 30 y 40 años	40	30,1	32,3	41,9
	Entre 41 y 55 años	56	42,1	45,2	87,1
	Más de 55 años	16	12,0	12,9	100,0
	Total	124	93,2	100,0	
Perdidos	Sistema	9	6,8		
Total		133	100,0		

Edad



Ítem 5

Estado Civil

Estadísticos

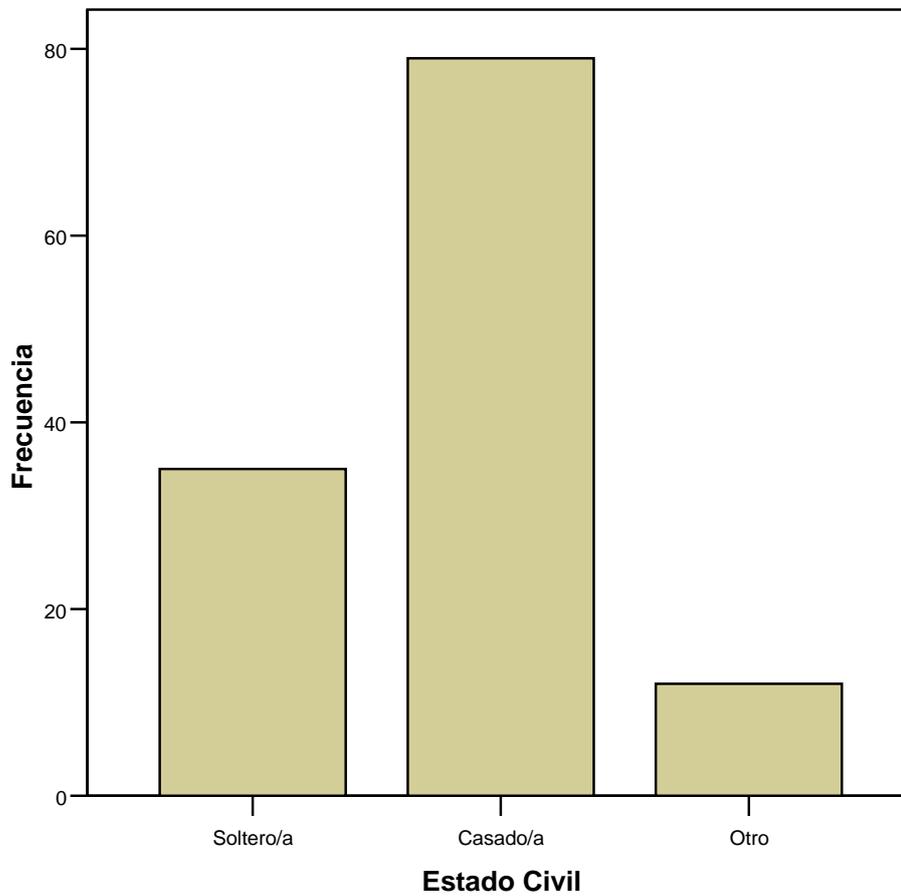
Estado Civil

N	Válidos	126
	Perdidos	7

Estado Civil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Soltero/a	35	26,3	27,8	27,8
	Casado/a	79	59,4	62,7	90,5
	Otro	12	9,0	9,5	100,0
	Total	126	94,7	100,0	
Perdidos	Sistema	7	5,3		
Total		133	100,0		

Estado Civil



Ítem 6

Número de hijos

Estadísticos

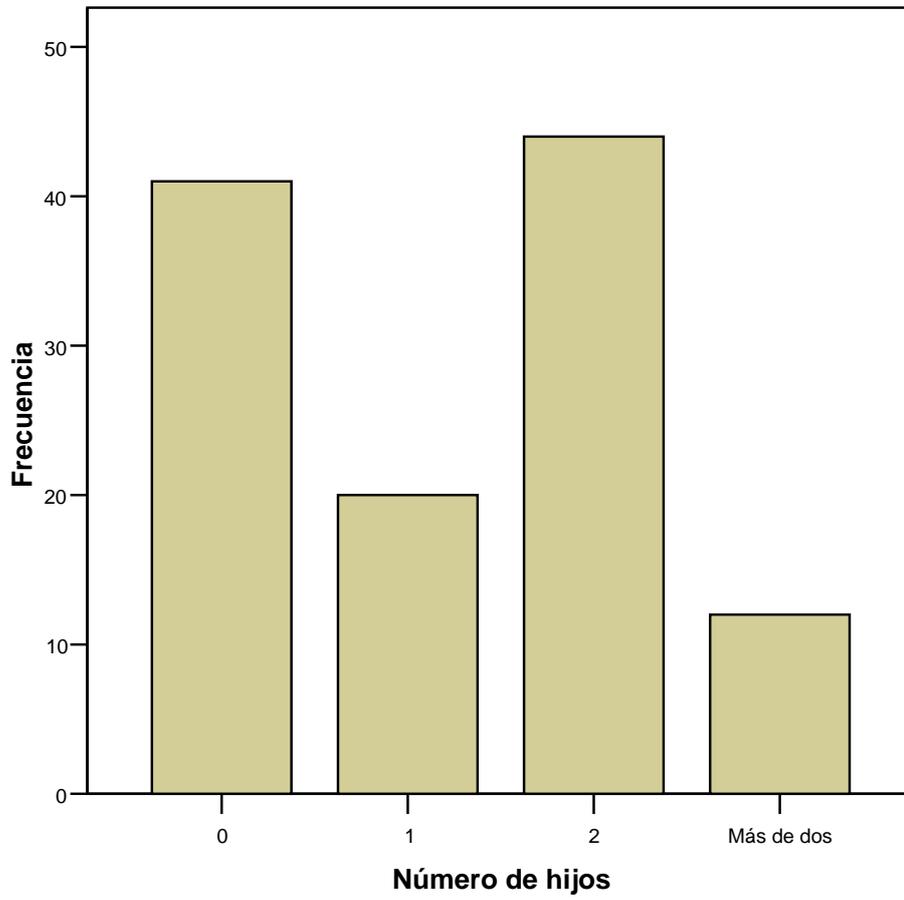
Número de hijos

N	Válidos	117
	Perdidos	16

Número de hijos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	41	30,8	35,0	35,0
	1	20	15,0	17,1	52,1
	2	44	33,1	37,6	89,7
	Más de dos	12	9,0	10,3	100,0
	Total	117	88,0	100,0	
Perdidos	Sistema	16	12,0		
Total		133	100,0		

Número de hijos



Ítem 7

Titulación académica que posee 1

Estadísticos

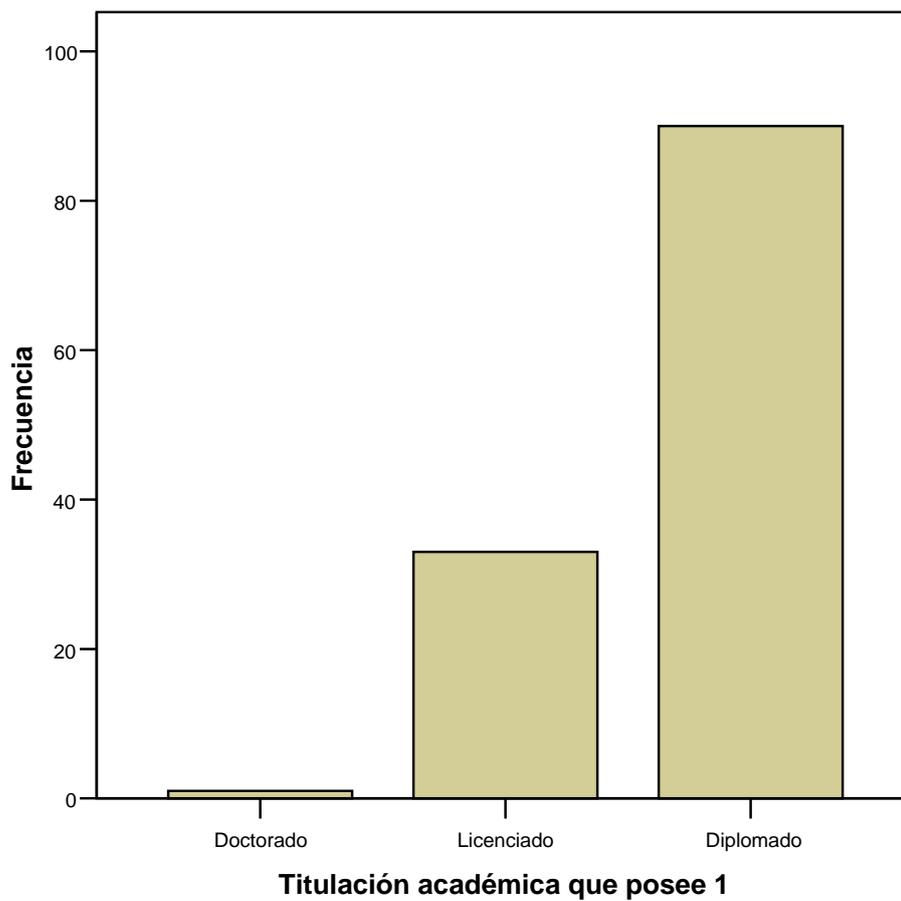
Titulación académica que posee 1

N	Válidos	124
	Perdidos	9

Titulación académica que posee 1

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Doctorado	1	,8	,8	,8
	Licenciado	33	24,8	26,6	27,4
	Diplomado	90	67,7	72,6	100,0
	Total	124	93,2	100,0	
Perdidos	Sistema	9	6,8		
Total		133	100,0		

Titulación académica que posee 1



Ítem 8

Situación profesional actual

Estadísticos

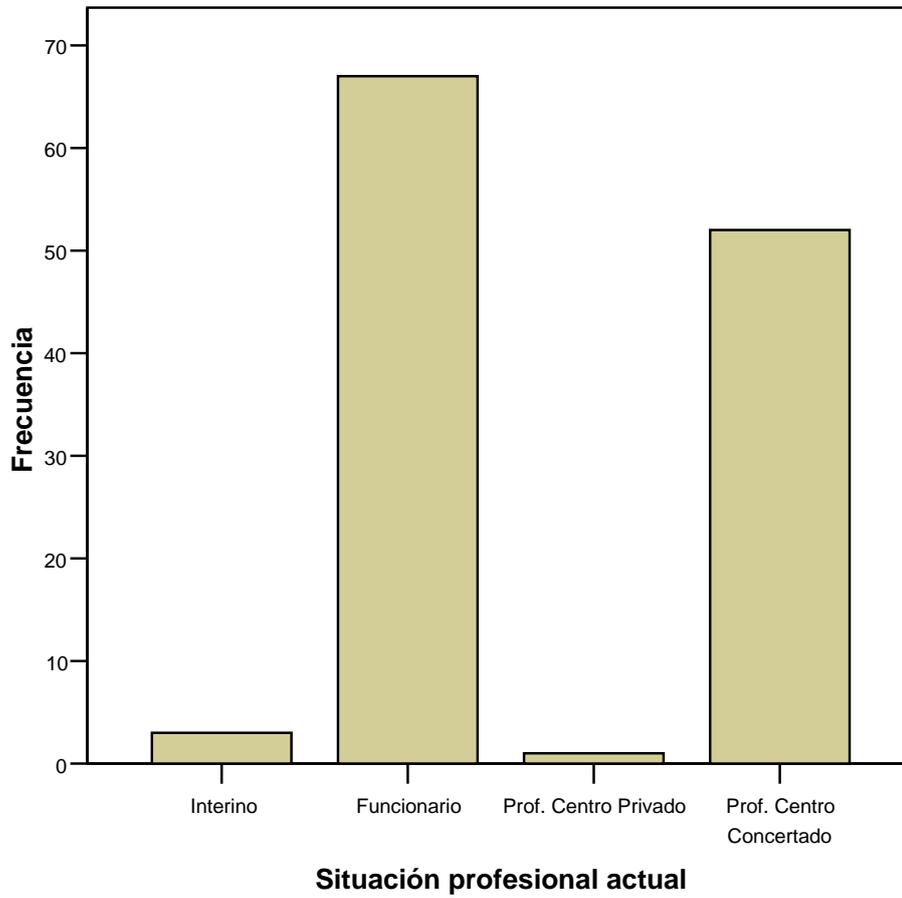
Situación profesional actual

N	Válidos	123
	Perdidos	10

Situación profesional actual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Interino	3	2,3	2,4	2,4
	Funcionario	67	50,4	54,5	56,9
	Prof. Centro Privado	1	,8	,8	57,7
	Prof. Centro Concertado	52	39,1	42,3	100,0
	Total	123	92,5	100,0	
Perdidos	Sistema	10	7,5		
Total		133	100,0		

Situación profesional actual



Ítem 9

Cuerpo de origen si es funcionario

Estadísticos

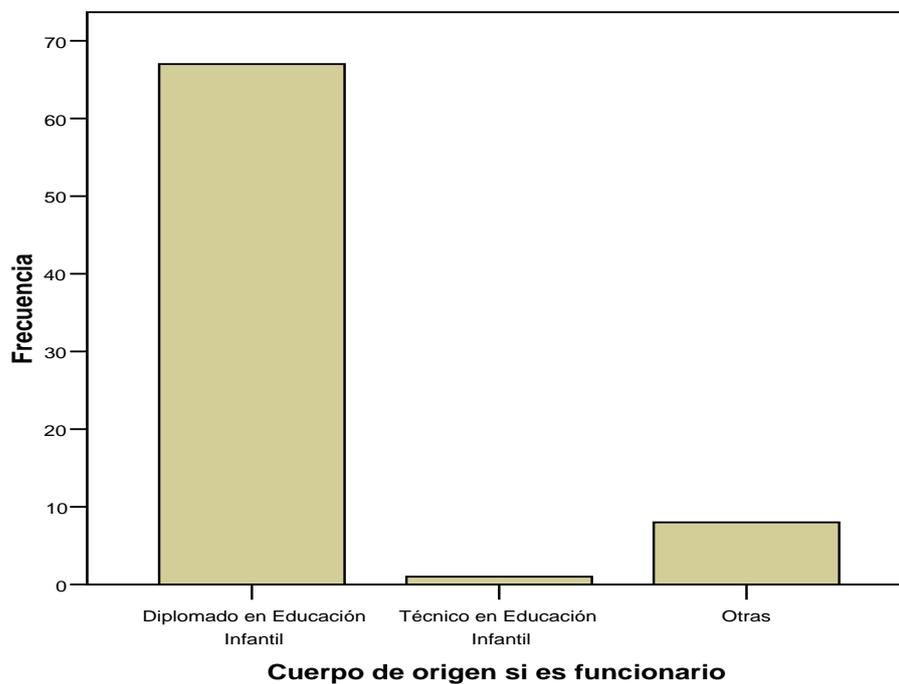
Cuerpo de origen si es funcionario

N	Válidos	76
	Perdidos	57

Cuerpo de origen si es funcionario

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Diplomado en Educación Infantil	67	50,4	88,2	88,2
	Técnico en Educación Infantil	1	,8	1,3	89,5
	Otras	8	6,0	10,5	100,0
	Total	76	57,1	100,0	
Perdidos	Sistema	57	42,9		
Total		133	100,0		

Cuerpo de origen si es funcionario



Ítem 10

Años de experiencia docente en E. Infantil

Estadísticos

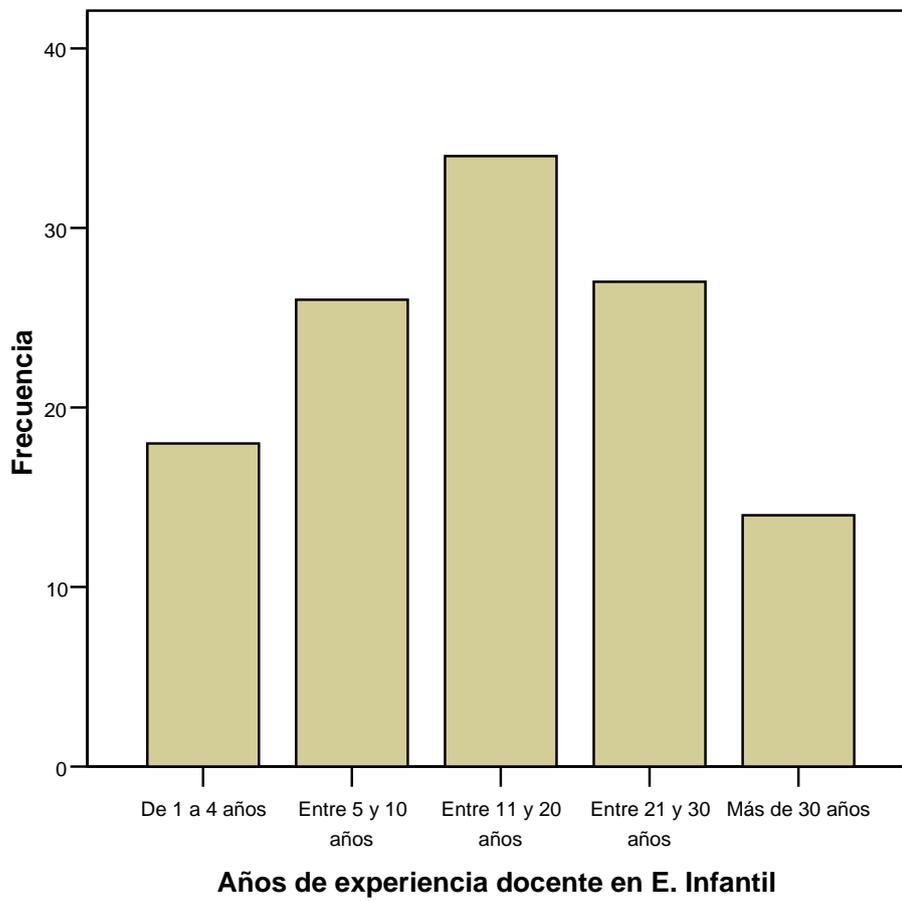
Años de experiencia docente en E. Infantil

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Años de experiencia docente en E. Infantil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	De 1 a 4 años	18	13,5	15,1	15,1
	Entre 5 y 10 años	26	19,5	21,8	37,0
	Entre 11 y 20 años	34	25,6	28,6	65,5
	Entre 21 y 30 años	27	20,3	22,7	88,2
	Más de 30 años	14	10,5	11,8	100,0
	Total		119	89,5	100,0
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

Años de experiencia docente en E. Infantil



Ítem 11

Años de antigüedad en el centro actual

Estadísticos

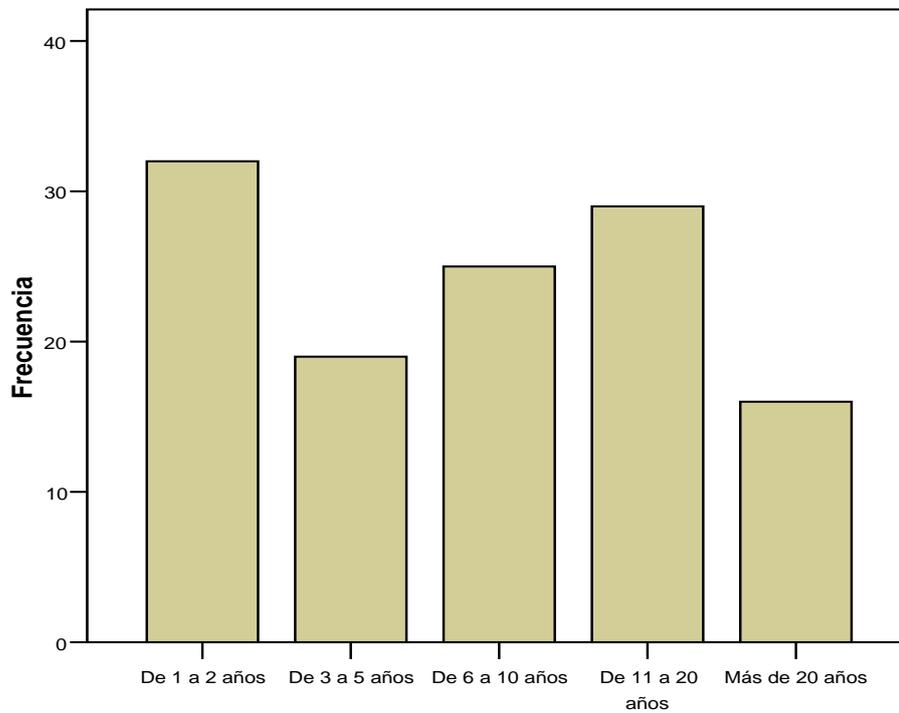
Años de antigüedad en el centro actual

N	Válidos	121
	Perdidos	12

Años de antigüedad en el centro actual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	De 1 a 2 años	32	24,1	26,4	26,4
	De 3 a 5 años	19	14,3	15,7	42,1
	De 6 a 10 años	25	18,8	20,7	62,8
	De 11 a 20 años	29	21,8	24,0	86,8
	Más de 20 años	16	12,0	13,2	100,0
	Total	121	91,0	100,0	
Perdidos	Sistema	12	9,0		
Total		133	100,0		

Años de antigüedad en el centro actual



Años de antigüedad en el centro actual

Ítem 12

Ocupación de algún cargo directivo

Estadísticos

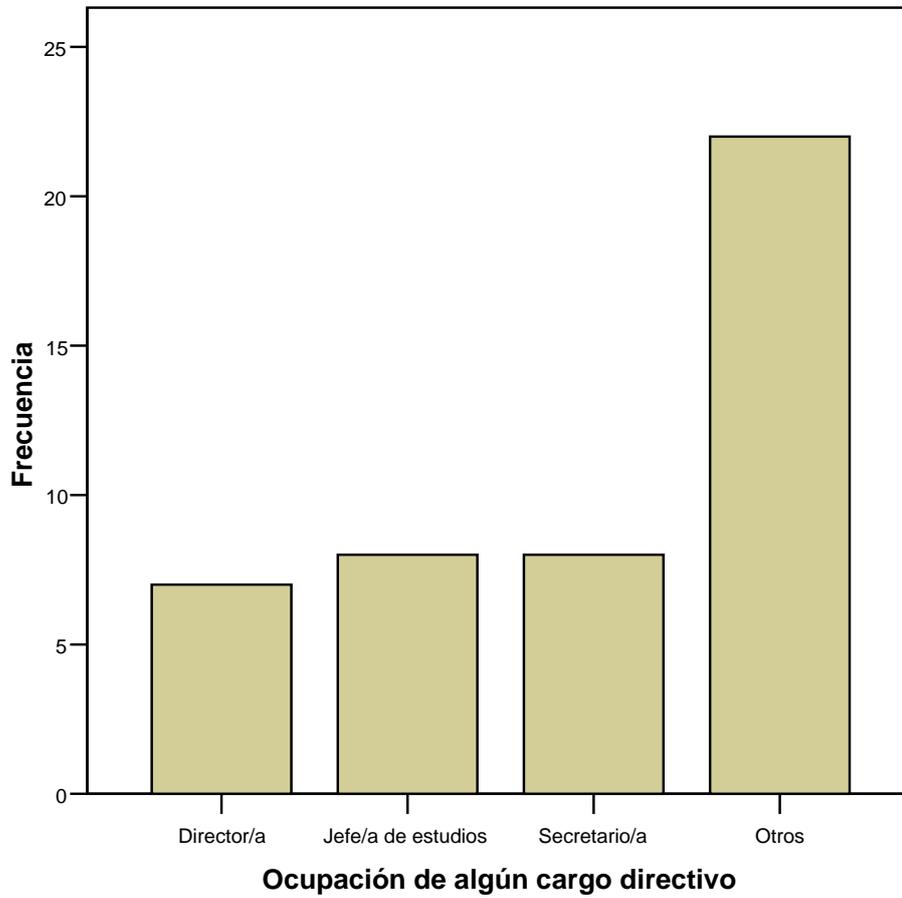
Ocupación de algún cargo directivo

N	Válidos	45
	Perdidos	88

Ocupación de algún cargo directivo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Director/a	7	5,3	15,6	15,6
	Jefe/a de estudios	8	6,0	17,8	33,3
	Secretario/a	8	6,0	17,8	51,1
	Otros	22	16,5	48,9	100,0
	Total	45	33,8	100,0	
Perdidos	Sistema	88	66,2		
Total		133	100,0		

Ocupación de algún cargo directivo



Ítem 13

Número de años de desempeño de cargo directivo

Estadísticos

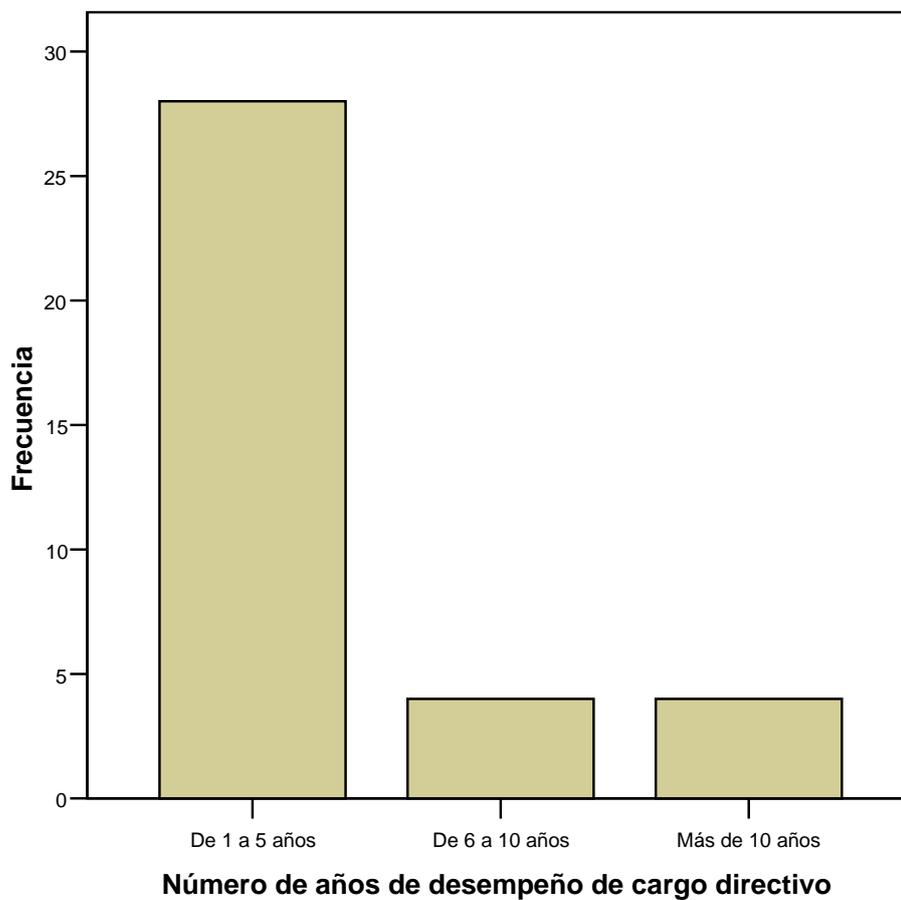
Número de años de desempeño de cargo directivo

N	Válidos	36
	Perdidos	97

Número de años de desempeño de cargo directivo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	De 1 a 5 años	28	21,1	77,8	77,8
	De 6 a 10 años	4	3,0	11,1	88,9
	Más de 10 años	4	3,0	11,1	100,0
	Total	36	27,1	100,0	
Perdidos	Sistema	97	72,9		
Total		133	100,0		

Número de años de desempeño de cargo directivo



Ítem 14

Ocupa en la actualidad cargo directivo

Estadísticos

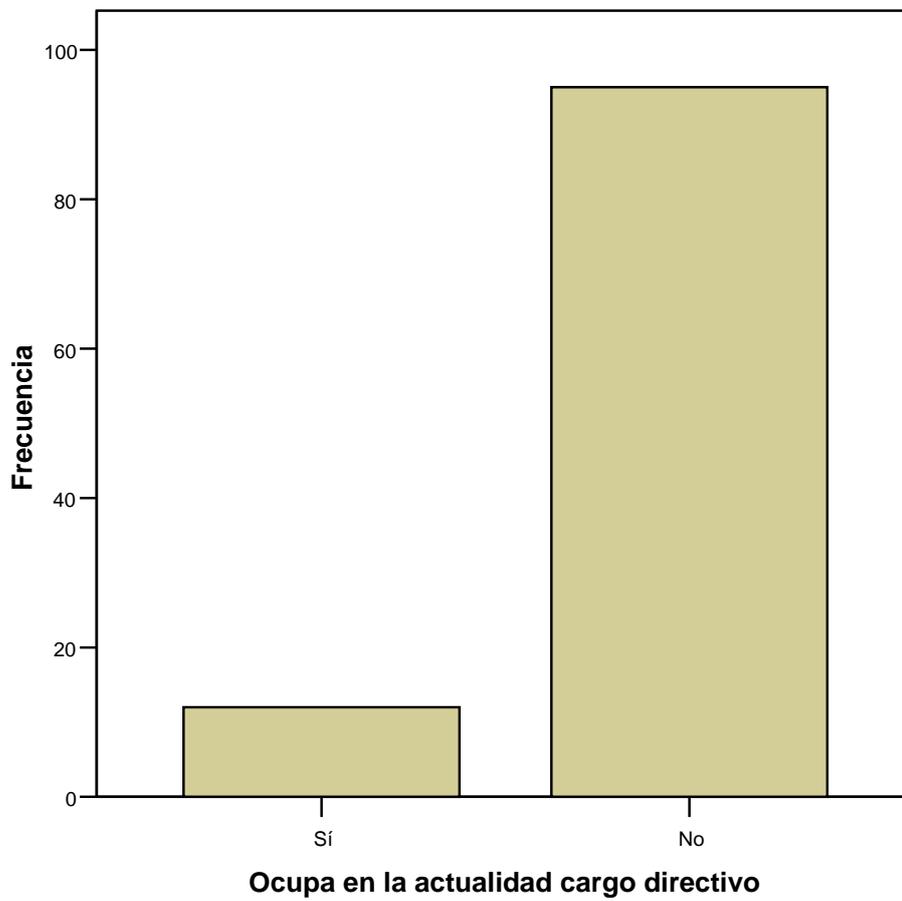
Ocupa en la actualidad cargo directivo

N	Válidos	107
	Perdidos	26

Ocupa en la actualidad cargo directivo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Sí	12	9,0	11,2	11,2
	No	95	71,4	88,8	100,0
	Total	107	80,5	100,0	
Perdidos	Sistema	26	19,5		
Total		133	100,0		

Ocupa en la actualidad cargo directivo



Ítem 15

Tipo de centro según su denominación

Estadísticos

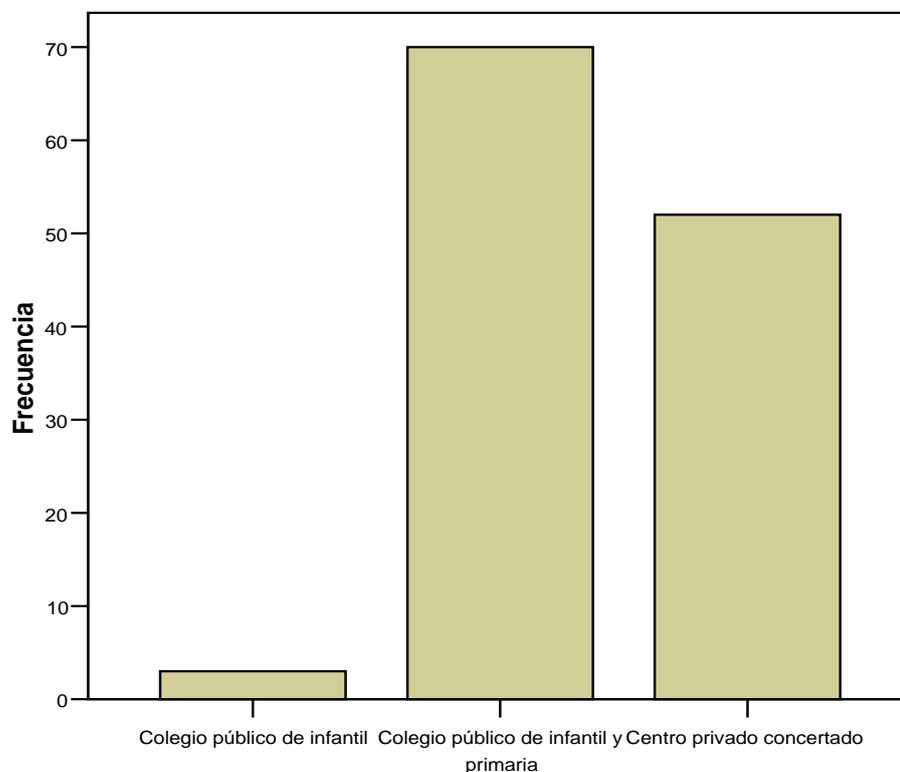
Tipo de centro según su denominación

N	Válidos	125
	Perdidos	8

Tipo de centro según su denominación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Colegio público de infantil	3	2,3	2,4	2,4
	Colegio público de infantil y primaria	70	52,6	56,0	58,4
	Centro privado concertado	52	39,1	41,6	100,0
	Total	125	94,0	100,0	
Perdidos	Sistema	8	6,0		
Total		133	100,0		

Tipo de centro según su denominación



Tipo de centro según su denominación

Ítem16

Ubicación del centro de trabajo

Estadísticos

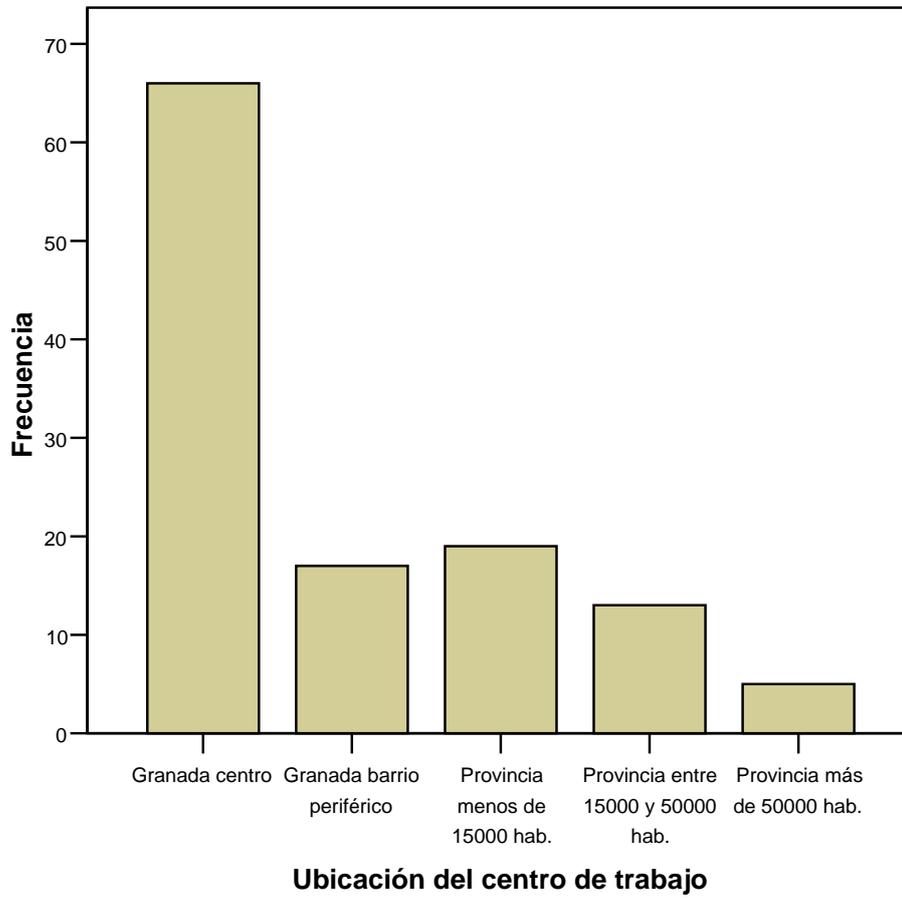
Ubicación del centro de trabajo

N	Válidos	120
	Perdidos	13

Ubicación del centro de trabajo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Granada centro	66	49,6	55,0	55,0
	Granada barrio periférico	17	12,8	14,2	69,2
	Provincia menos de 15000 hab.	19	14,3	15,8	85,0
	Provincia entre 15000 y 50000 hab.	13	9,8	10,8	95,8
	Provincia más de 50000 hab.	5	3,8	4,2	100,0
	Total		120	90,2	100,0
Perdidos	Sistema	13	9,8		
Total		133	100,0		

Ubicación del centro de trabajo



Ítem 17

Tamaño del centro: número de unidades

Estadísticos

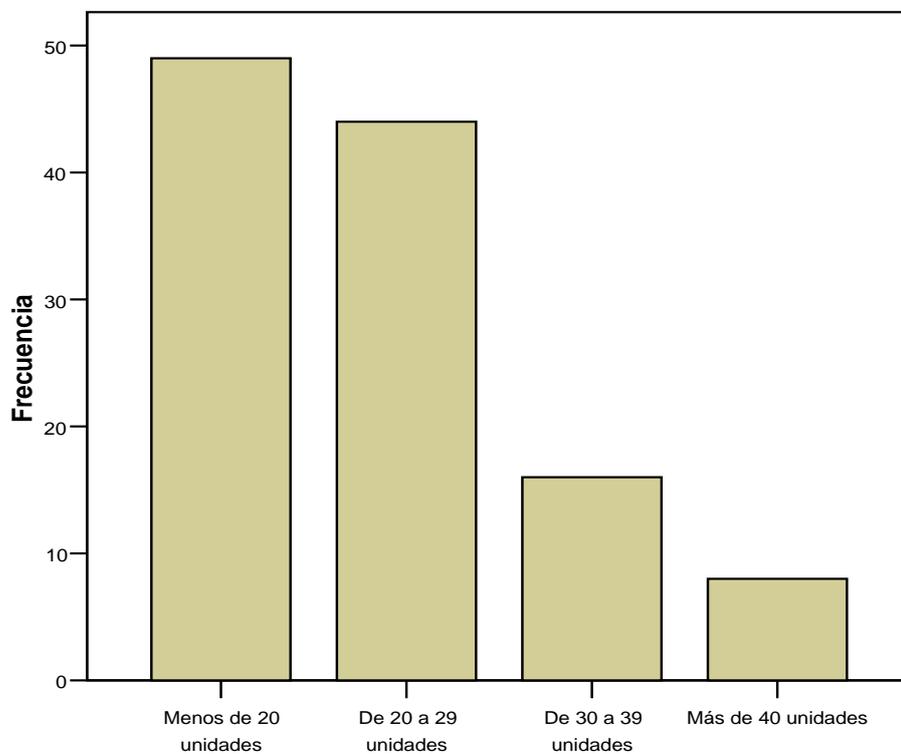
Tamaño del centro: número de unidades

N	Válidos	117
	Perdidos	16

Tamaño del centro: número de unidades

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Menos de 20 unidades	49	36,8	41,9	41,9
	De 20 a 29 unidades	44	33,1	37,6	79,5
	De 30 a 39 unidades	16	12,0	13,7	93,2
	Más de 40 unidades	8	6,0	6,8	100,0
	Total	117	88,0	100,0	
Perdidos	Sistema	16	12,0		
Total		133	100,0		

Tamaño del centro: número de unidades



Tamaño del centro: número de unidades

Número de ordenadores por clase

Estadísticos

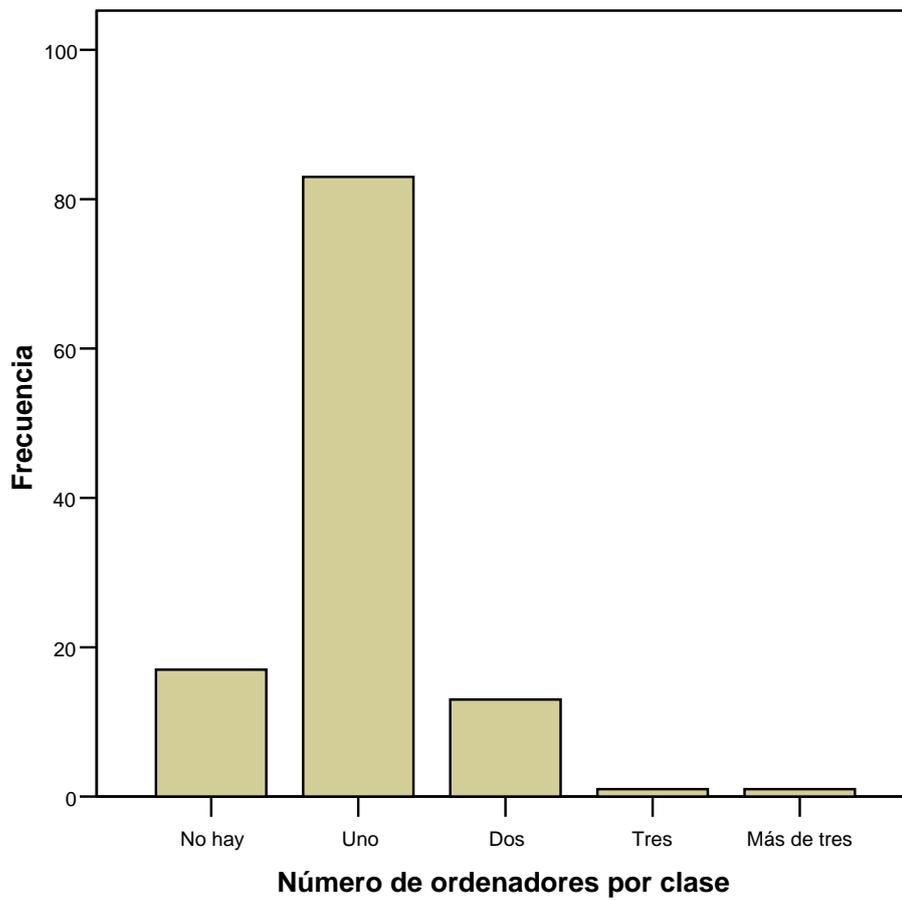
Número de ordenadores por clase

N	Válidos	115
	Perdidos	18

Número de ordenadores por clase

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No hay	17	12,8	14,8	14,8
	Uno	83	62,4	72,2	87,0
	Dos	13	9,8	11,3	98,3
	Tres	1	,8	,9	99,1
	Más de tres	1	,8	,9	100,0
	Total		115	86,5	100,0
Perdidos	Sistema	18	13,5		
Total		133	100,0		

Número de ordenadores por clase



Ítem 19

Según el número de usuarios, el número de ordenadores es:

Estadísticos

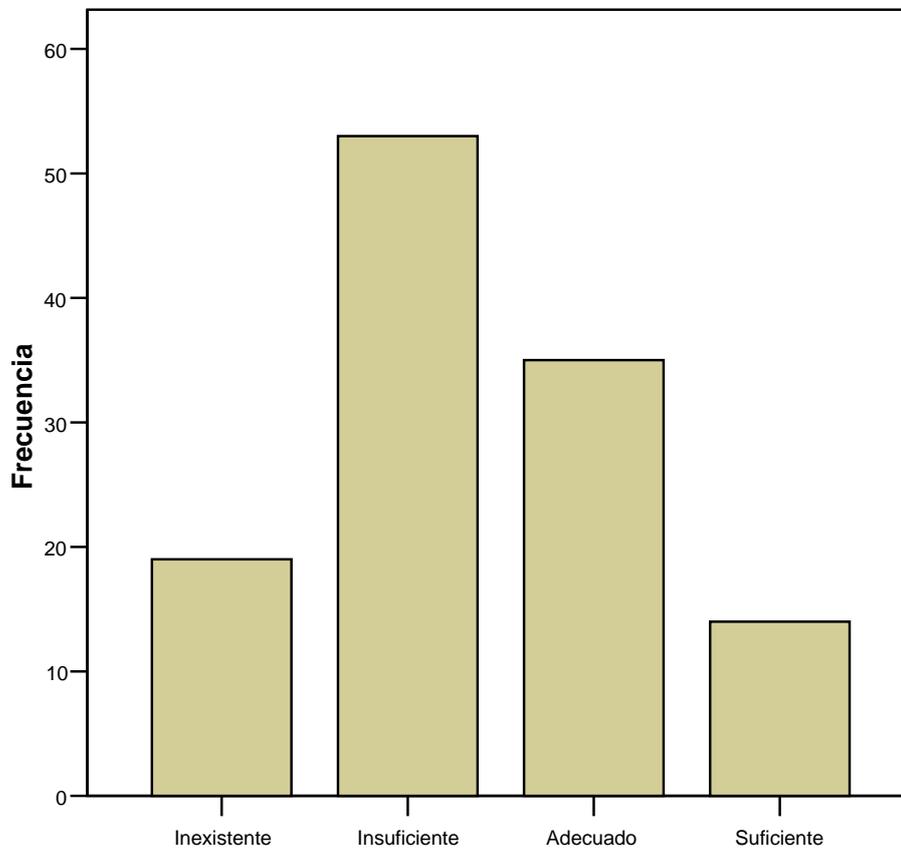
Según el número de usuarios, el número de ordenadores es:

N	Válidos	121
	Perdidos	12

Según el número de usuarios, el número de ordenadores es:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Inexistente	19	14,3	15,7	15,7
	Insuficiente	53	39,8	43,8	59,5
	Adecuado	35	26,3	28,9	88,4
	Suficiente	14	10,5	11,6	100,0
	Total	121	91,0	100,0	
Perdidos	Sistema	12	9,0		
Total		133	100,0		

Según el número de usuarios, el número de ordenadores es:



Según el número de usuarios, el número de ordenadores es:

Ítem 20

En general, el estado de conservación de los equipos es:

Estadísticos

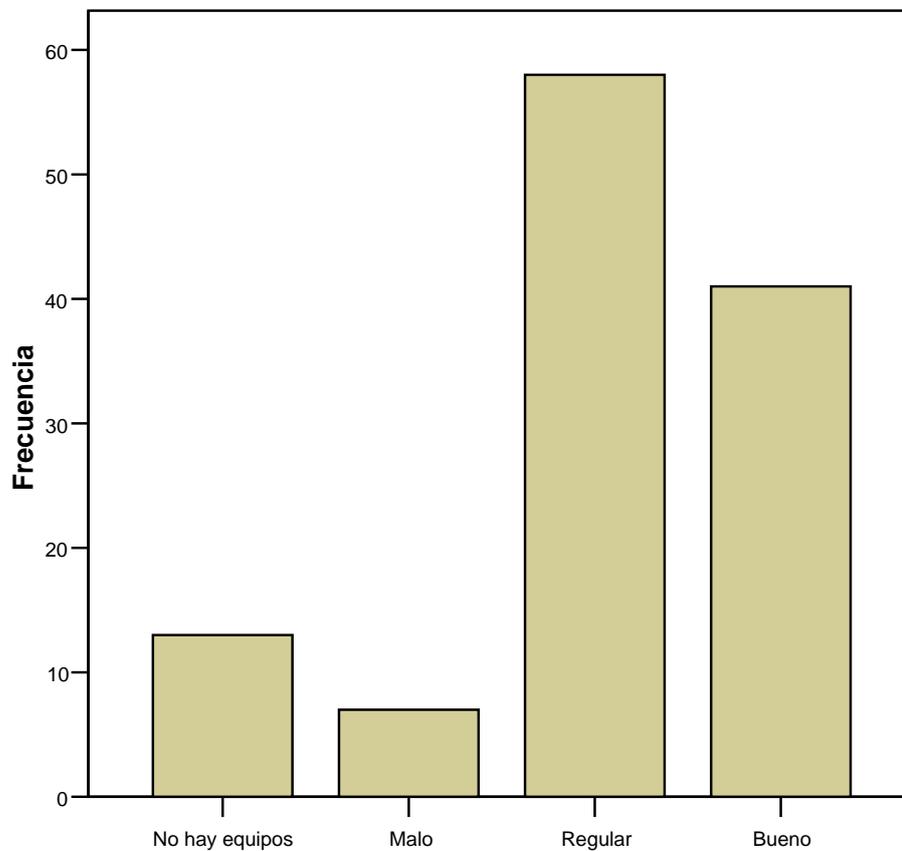
En general, el estado de conservación de los equipos es:

N	Válidos	119
	Perdidos	14

En general, el estado de conservación de los equipos es:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No hay equipos	13	9,8	10,9	10,9
	Malo	7	5,3	5,9	16,8
	Regular	58	43,6	48,7	65,5
	Bueno	41	30,8	34,5	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

En general, el estado de conservación de los equipos es:



En general, el estado de conservación de los equipos es:

Ítem 21

Valoración: equipos informáticos básicos

Estadísticos

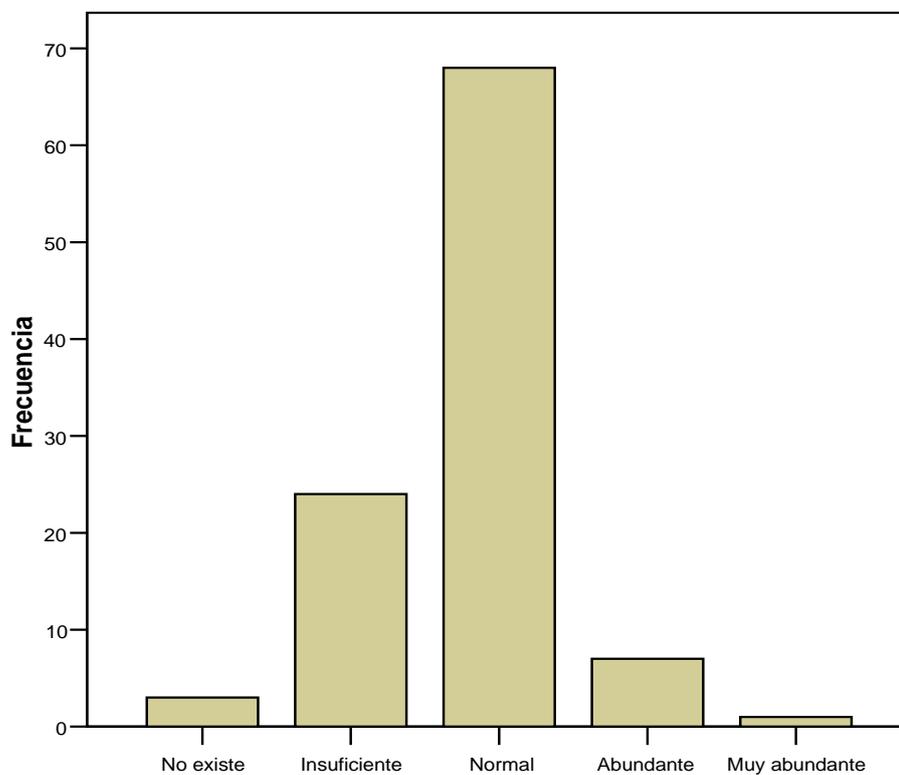
Valoración: equipos informáticos básicos

N	Válidos	103
	Perdidos	30

Valoración: equipos informáticos básicos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No existe	3	2,3	2,9	2,9
	Insuficiente	24	18,0	23,3	26,2
	Normal	68	51,1	66,0	92,2
	Abundante	7	5,3	6,8	99,0
	Muy abundante	1	,8	1,0	100,0
	Total	103	77,4	100,0	
Perdidos	Sistema	30	22,6		
Total		133	100,0		

Valoración: equipos informáticos básicos



Valoración: equipos informáticos básicos

Valoración: equipos informáticos multimedia (CD-ROM, ...)

Estadísticos

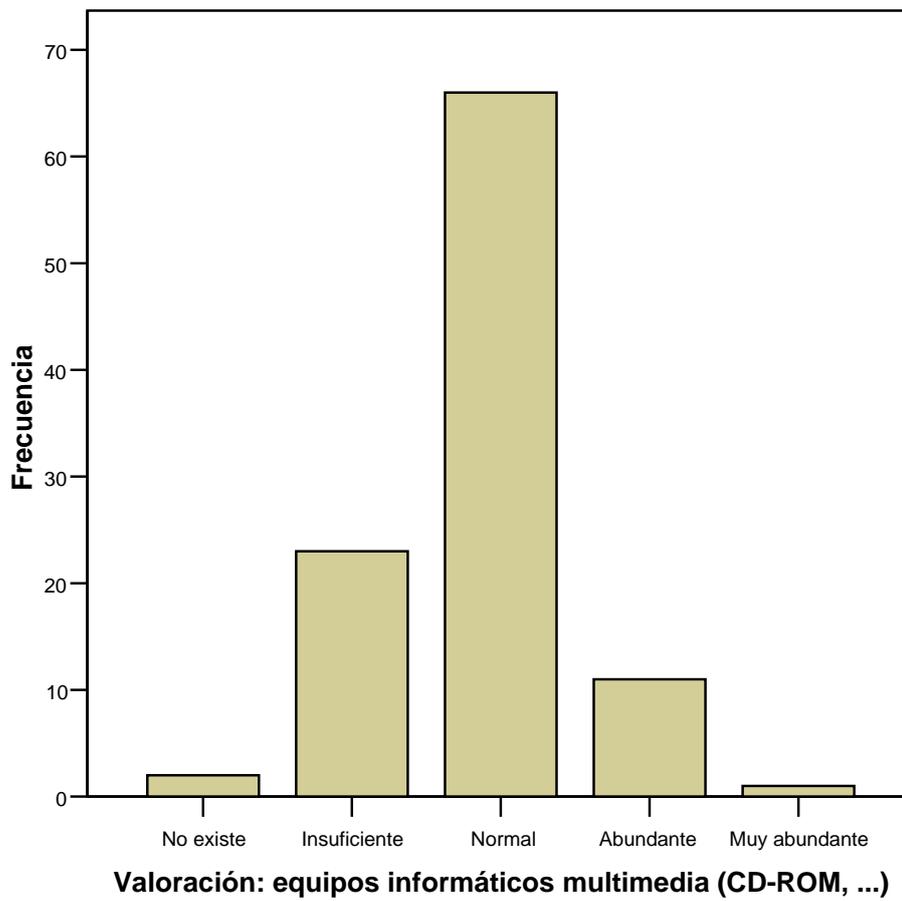
Valoración: equipos informáticos multimedia (CD-ROM, ...)

N	Válidos	103
	Perdidos	30

Valoración: equipos informáticos multimedia (CD-ROM, ...)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No existe	2	1,5	1,9	1,9
	Insuficiente	23	17,3	22,3	24,3
	Normal	66	49,6	64,1	88,3
	Abundante	11	8,3	10,7	99,0
	Muy abundante	1	,8	1,0	100,0
	Total	103	77,4	100,0	
Perdidos	Sistema	30	22,6		
Total		133	100,0		

Valoración: equipos informáticos multimedia (CD-ROM, ...)



Valoración: MODEM

Estadísticos

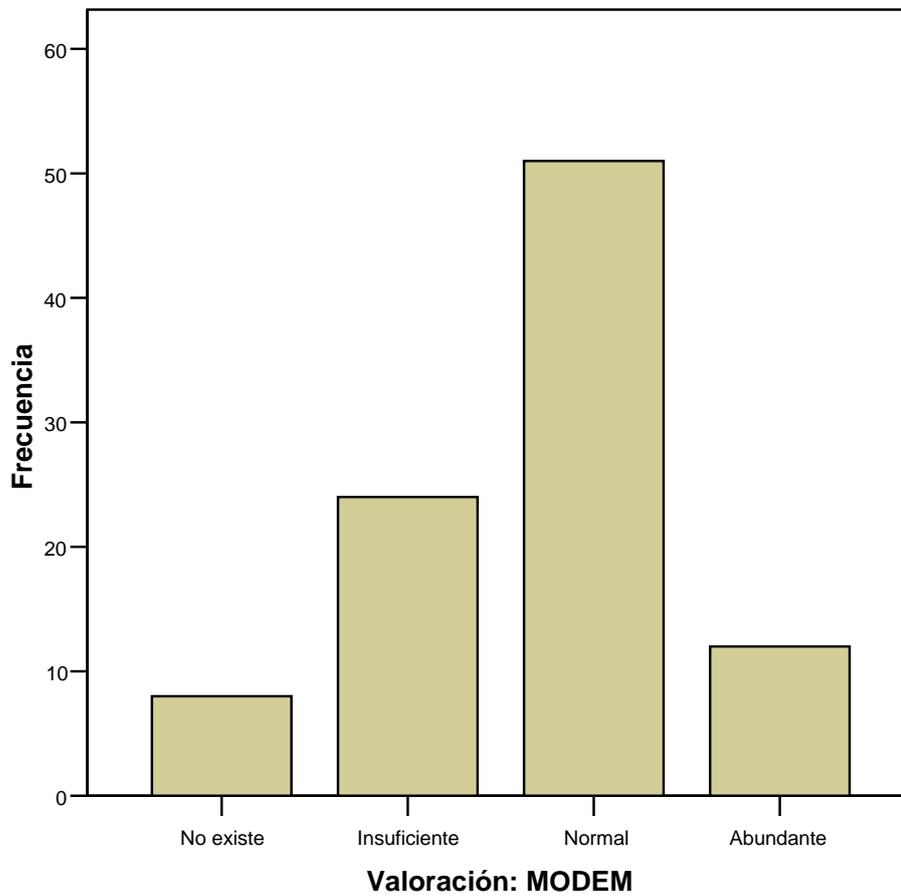
Valoración: MODEM

N	Válidos	95
	Perdidos	38

Valoración: MODEM

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No existe	8	6,0	8,4	8,4
	Insuficiente	24	18,0	25,3	33,7
	Normal	51	38,3	53,7	87,4
	Abundante	12	9,0	12,6	100,0
	Total	95	71,4	100,0	
Perdidos	Sistema	38	28,6		
Total		133	100,0		

Valoración: MODEM



Valoración: Internet

Estadísticos

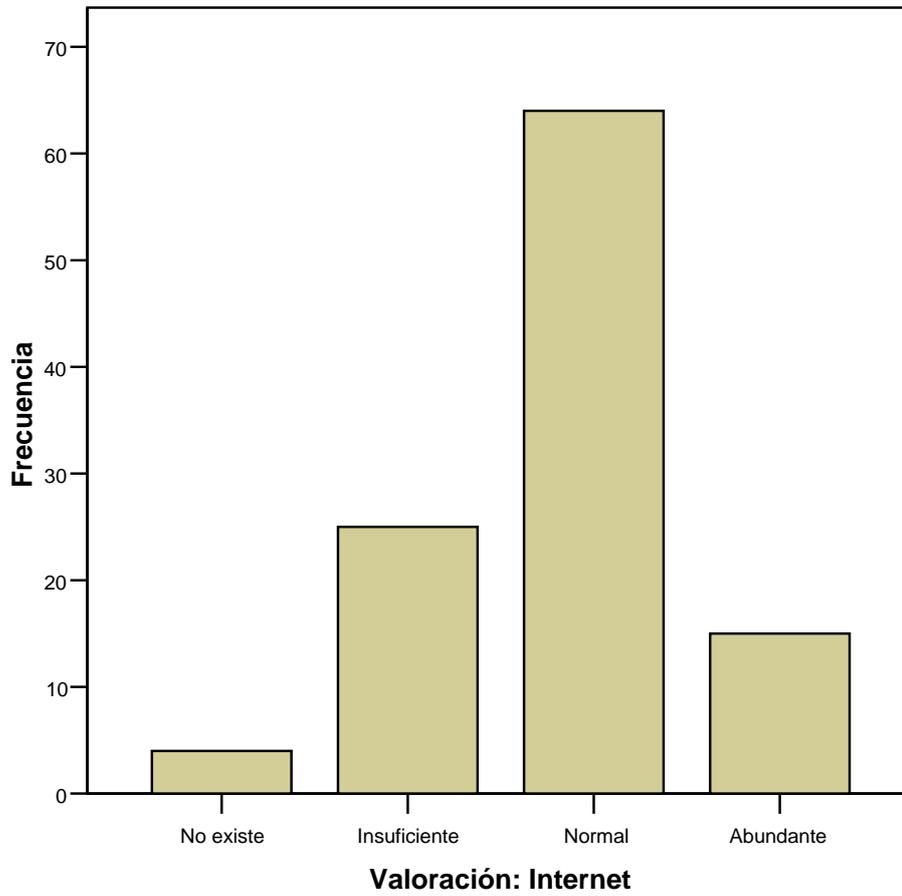
Valoración: Internet

N	Válidos	108
	Perdidos	25

Valoración: Internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No existe	4	3,0	3,7	3,7
	Insuficiente	25	18,8	23,1	26,9
	Normal	64	48,1	59,3	86,1
	Abundante	15	11,3	13,9	100,0
	Total	108	81,2	100,0	
Perdidos	Sistema	25	18,8		
Total		133	100,0		

Valoración: Internet



Valoración: tipo de conexión a internet

Estadísticos

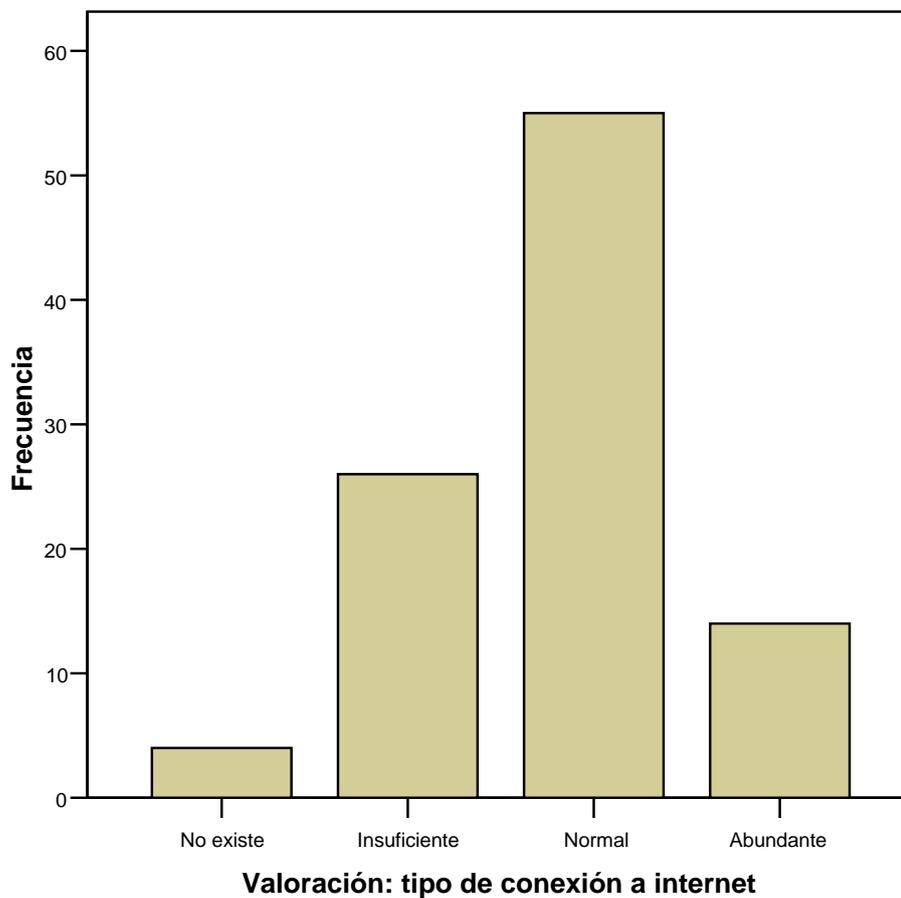
Valoración: tipo de conexión a internet

N	Válidos	99
	Perdidos	34

Valoración: tipo de conexión a internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No existe	4	3,0	4,0	4,0
	Insuficiente	26	19,5	26,3	30,3
	Normal	55	41,4	55,6	85,9
	Abundante	14	10,5	14,1	100,0
	Total	99	74,4	100,0	
Perdidos	Sistema	34	25,6		
Total		133	100,0		

Valoración: tipo de conexión a internet



Valoración: otros

Estadísticos

Valoración: otros

N	Válidos	0
	Perdidos	133

Valoración: otros

	Frecuencia	Porcentaje
Perdidos Sistema	133	100,0

Ítem 22

Programas informáticos para el "Rincón de la informática"

Estadísticos

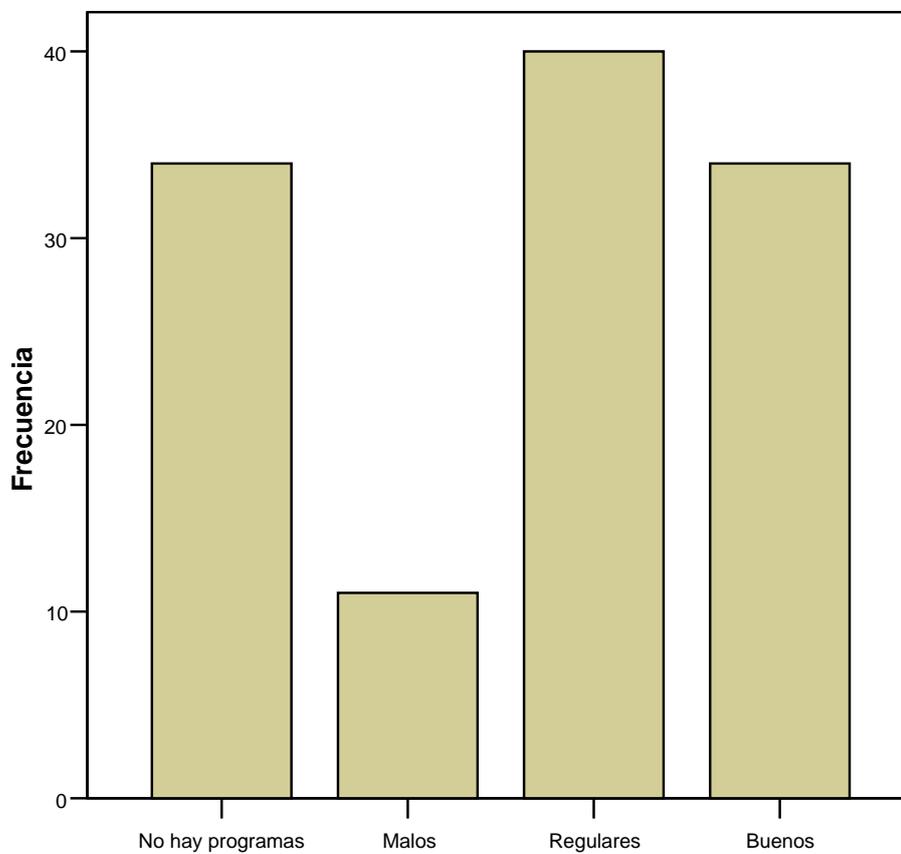
Programas informáticos para el "Rincón de la informática"

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Programas informáticos para el "Rincón de la informática"

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No hay programas	34	25,6	28,6	28,6
	Malos	11	8,3	9,2	37,8
	Regulares	40	30,1	33,6	71,4
	Buenos	34	25,6	28,6	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

Programas informáticos para el "Rincón de la informática"



Programas informáticos para el "Rincón de la informática"

Ítem 23

Preparación del profesorado para el manejo de medios informáticos

Estadísticos

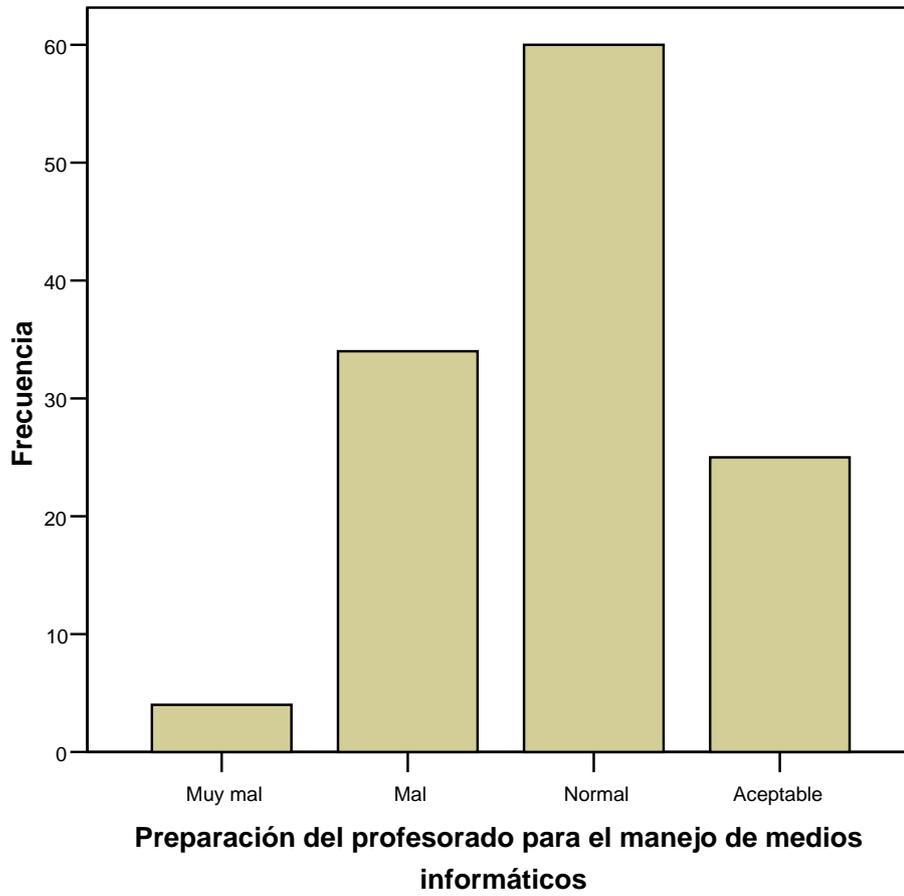
Preparación del profesorado para el manejo de medios informáticos

N	Válidos	123
	Perdidos	10

Preparación del profesorado para el manejo de medios informáticos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy mal	4	3,0	3,3	3,3
	Mal	34	25,6	27,6	30,9
	Normal	60	45,1	48,8	79,7
	Aceptable	25	18,8	20,3	100,0
	Total	123	92,5	100,0	
Perdidos	Sistema	10	7,5		
Total		133	100,0		

Preparación del profesorado para el manejo de medios informáticos



Ítem 25

Preparación del profesorado para la integración de M. Inform. en el curriculum

Estadísticos

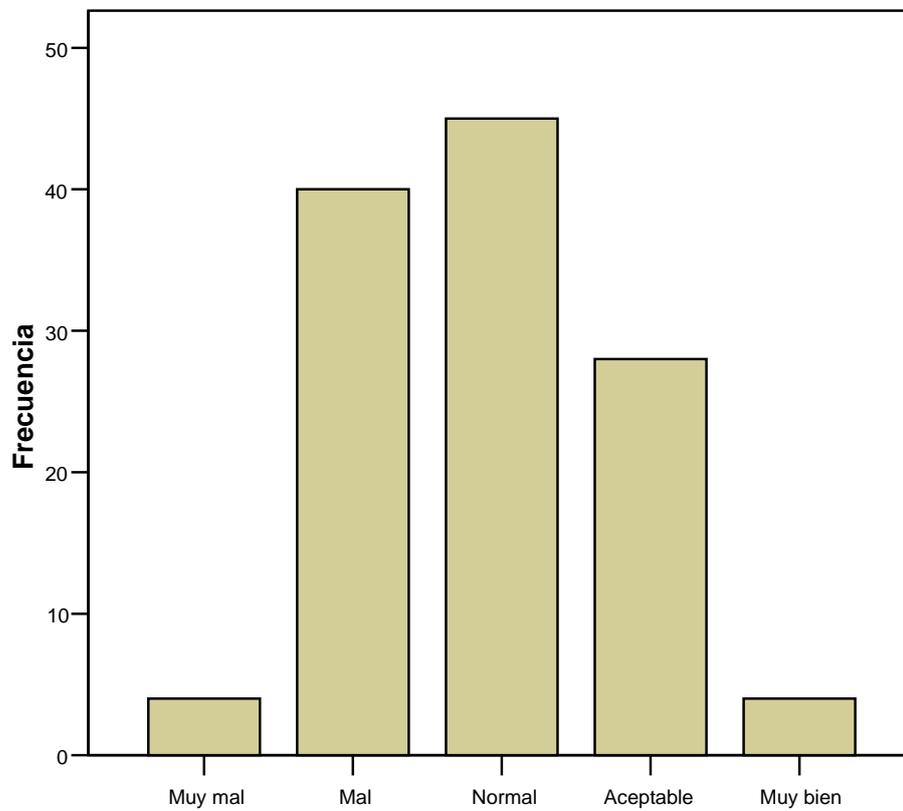
Preparación del profesorado para la integración de M. Inform. en el curriculum

N	Válidos	121
	Perdidos	12

Preparación del profesorado para la integración de M. Inform. en el curriculum

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy mal	4	3,0	3,3	3,3
	Mal	40	30,1	33,1	36,4
	Normal	45	33,8	37,2	73,6
	Aceptable	28	21,1	23,1	96,7
	Muy bien	4	3,0	3,3	100,0
	Total	121	91,0	100,0	
Perdidos	Sistema	12	9,0		
Total		133	100,0		

**Preparación del profesorado para la integración de M. Inform.
en el curriculum**



**Preparación del profesorado para la integración de M. Inform.
en el curriculum**

Ítem 26

Califique su: dominio técnico instrumental del medio informático

Estadísticos

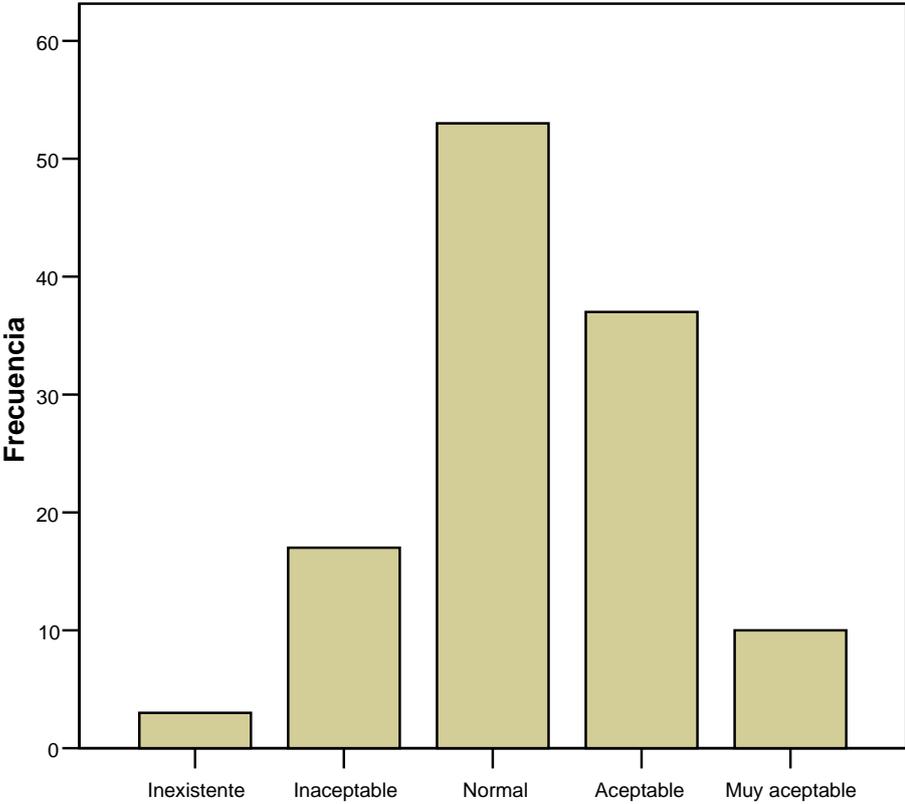
Califique su: dominio técnico instrumental del medio informático

N	Válidos	120
	Perdidos	13

Califique su: dominio técnico instrumental del medio informático

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Inexistente	3	2,3	2,5	2,5
	Inaceptable	17	12,8	14,2	16,7
	Normal	53	39,8	44,2	60,8
	Aceptable	37	27,8	30,8	91,7
	Muy aceptable	10	7,5	8,3	100,0
	Total	120	90,2	100,0	
Perdidos	Sistema	13	9,8		
Total		133	100,0		

Califique su: dominio técnico instrumental del medio informático



Califique su: dominio técnico instrumental del medio informático

Califique su: dominio para el uso didáctico educativo del M. Inform.

Estadísticos

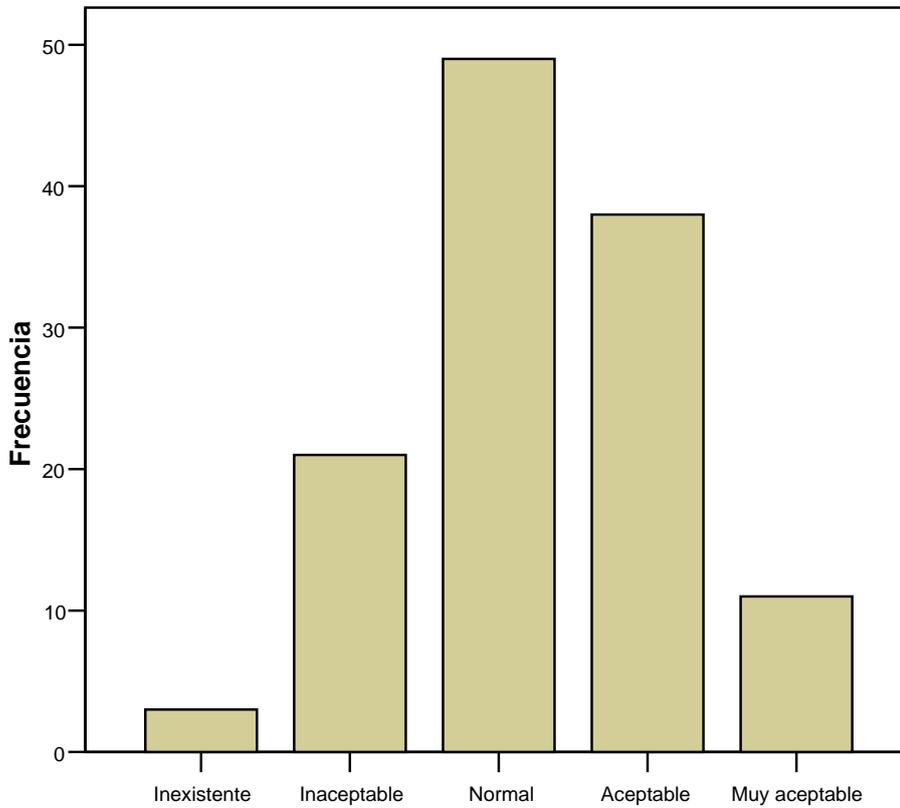
Califique su: dominio para el uso didáctico educativo del M. Inform.

N	Válidos	122
	Perdidos	11

Califique su: dominio para el uso didáctico educativo del M. Inform.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Inexistente	3	2,3	2,5	2,5
	Inaceptable	21	15,8	17,2	19,7
	Normal	49	36,8	40,2	59,8
	Aceptable	38	28,6	31,1	91,0
	Muy aceptable	11	8,3	9,0	100,0
	Total	122	91,7	100,0	
Perdidos	Sistema	11	8,3		
Total		133	100,0		

Califique su: dominio para el uso didáctico educativo del M. Inform.



Califique su: dominio para el uso didáctico educativo del M. Inform.

Califique su: dominio para el diseño/producción del software informático

Estadísticos

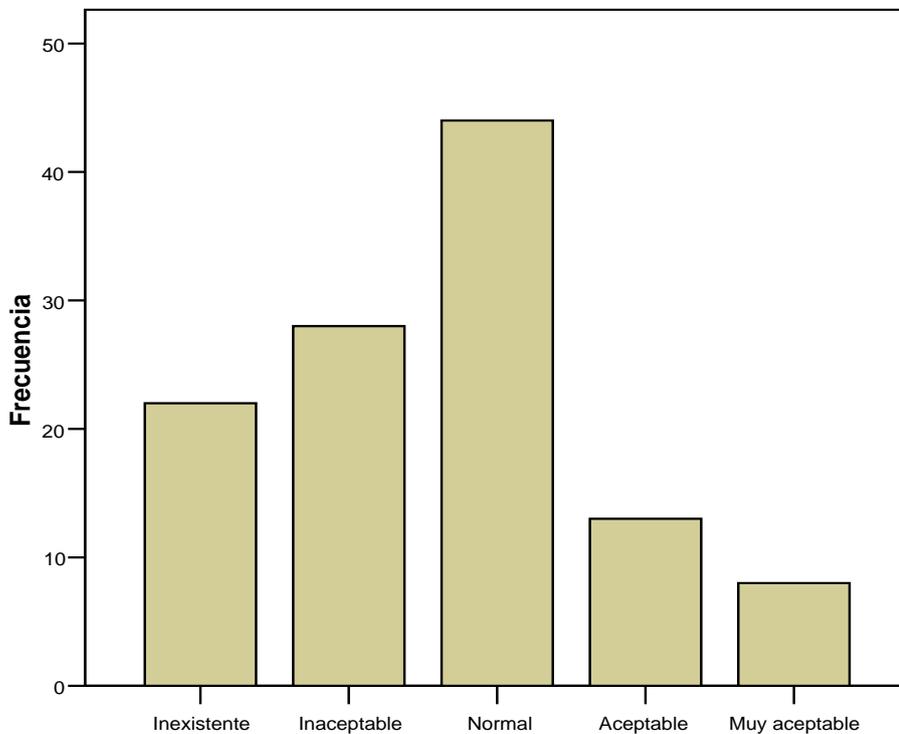
Califique su: dominio para el diseño/producción del software informático

N	Válidos	115
	Perdidos	18

Califique su: dominio para el diseño/producción del software informático

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Inexistente	22	16,5	19,1	19,1
	Inaceptable	28	21,1	24,3	43,5
	Normal	44	33,1	38,3	81,7
	Aceptable	13	9,8	11,3	93,0
	Muy aceptable	8	6,0	7,0	100,0
	Total	115	86,5	100,0	
Perdidos	Sistema	18	13,5		
Total		133	100,0		

Califique su: dominio para el diseño/producción del software informático



Califique su: dominio para el diseño/producción del software informático

Ítem 26

Valore su formación técnico-instrumental de: Equipos informáticos básicos

Estadísticos

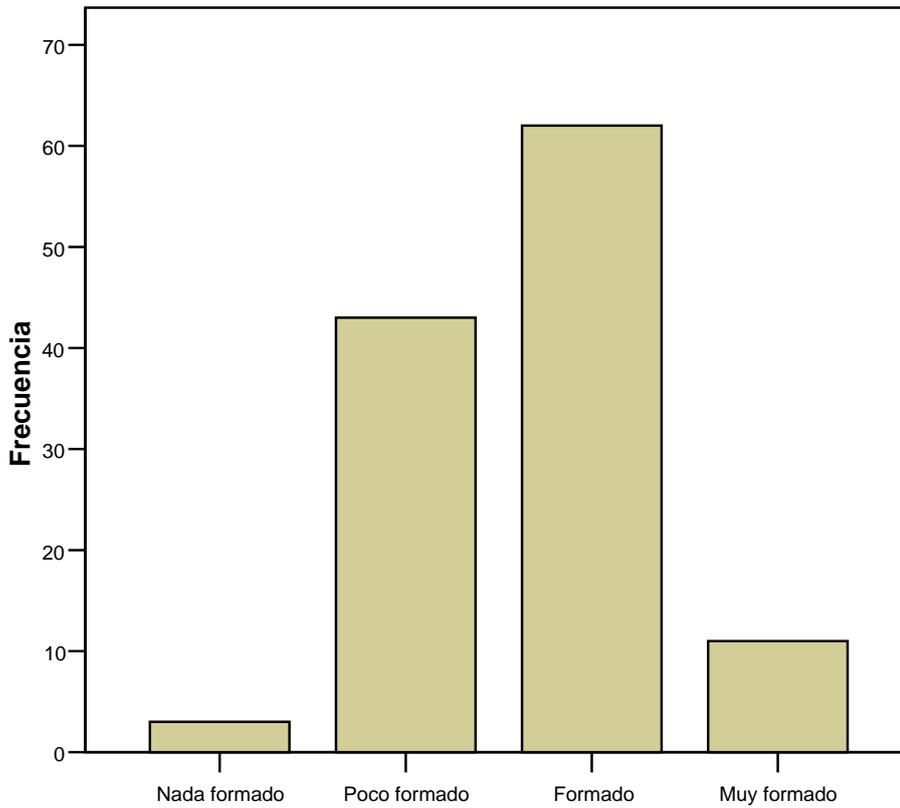
Valore su formación técnico-instrumental de: Equipos informáticos básicos

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Valore su formación técnico-instrumental de: Equipos informáticos básicos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	3	2,3	2,5	2,5
	Poco formado	43	32,3	36,1	38,7
	Formado	62	46,6	52,1	90,8
	Muy formado	11	8,3	9,2	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

Valore su formación técnico-instrumental de: Equipos informáticos básicos



Valore su formación técnico-instrumental de: Equipos informáticos básicos

Valore su formación técnico-instrumental de: Periféricos del ordenador

Estadísticos

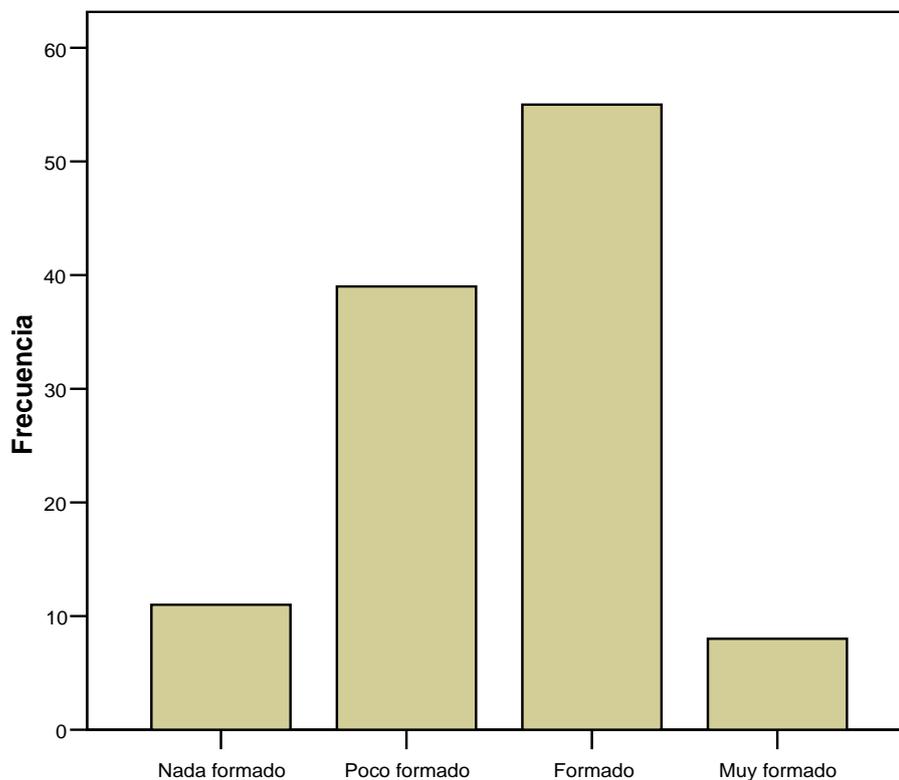
Valore su formación técnico-instrumental de: Periféricos del ordenador

N	Válidos	113
	Perdidos	20

Valore su formación técnico-instrumental de: Periféricos del ordenador

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	11	8,3	9,7	9,7
	Poco formado	39	29,3	34,5	44,2
	Formado	55	41,4	48,7	92,9
	Muy formado	8	6,0	7,1	100,0
	Total	113	85,0	100,0	
Perdidos	Sistema	20	15,0		
Total		133	100,0		

Valore su formación técnico-instrumental de: Periféricos del ordenador



Valore su formación técnico-instrumental de: Periféricos del ordenador

Valore su formación técnico-instrumental de: Redes locales

Estadísticos

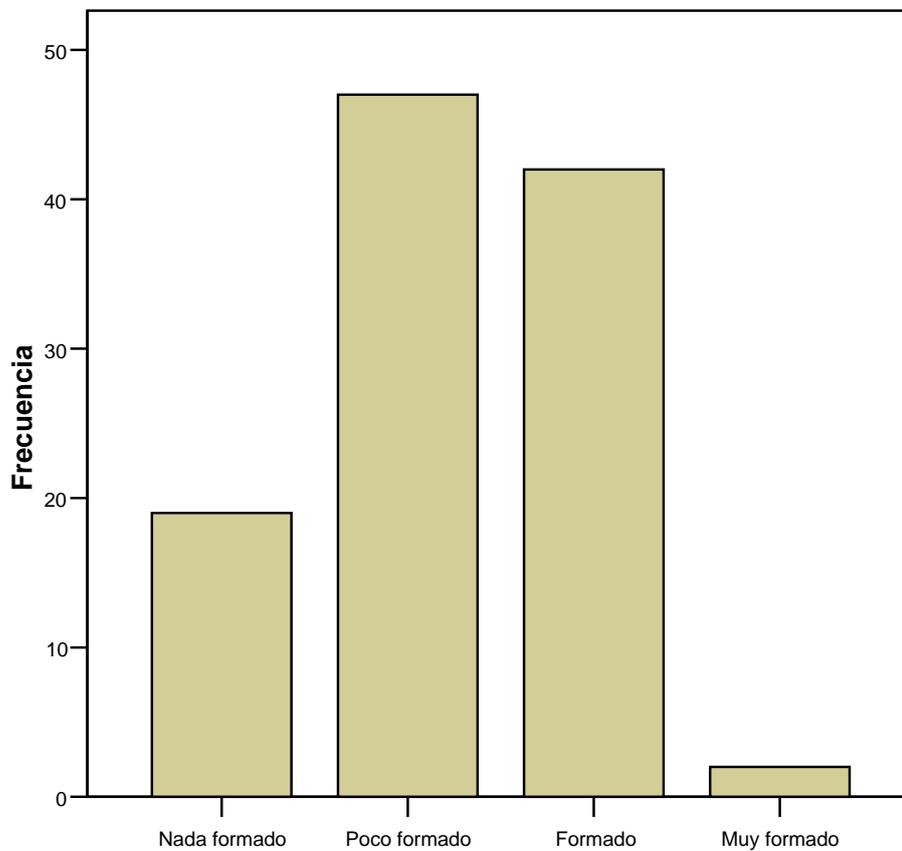
Valore su formación técnico-instrumental de: Redes locales

N	Válidos	110
	Perdidos	23

Valore su formación técnico-instrumental de: Redes locales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	19	14,3	17,3	17,3
	Poco formado	47	35,3	42,7	60,0
	Formado	42	31,6	38,2	98,2
	Muy formado	2	1,5	1,8	100,0
	Total	110	82,7	100,0	
Perdidos	Sistema	23	17,3		
Total		133	100,0		

Valore su formación técnico-instrumental de: Redes locales



Valore su formación técnico-instrumental de: Redes locales

Valore su formación técnico-instrumental de: Hipertextos-hipermedia-multimedia

Estadísticos

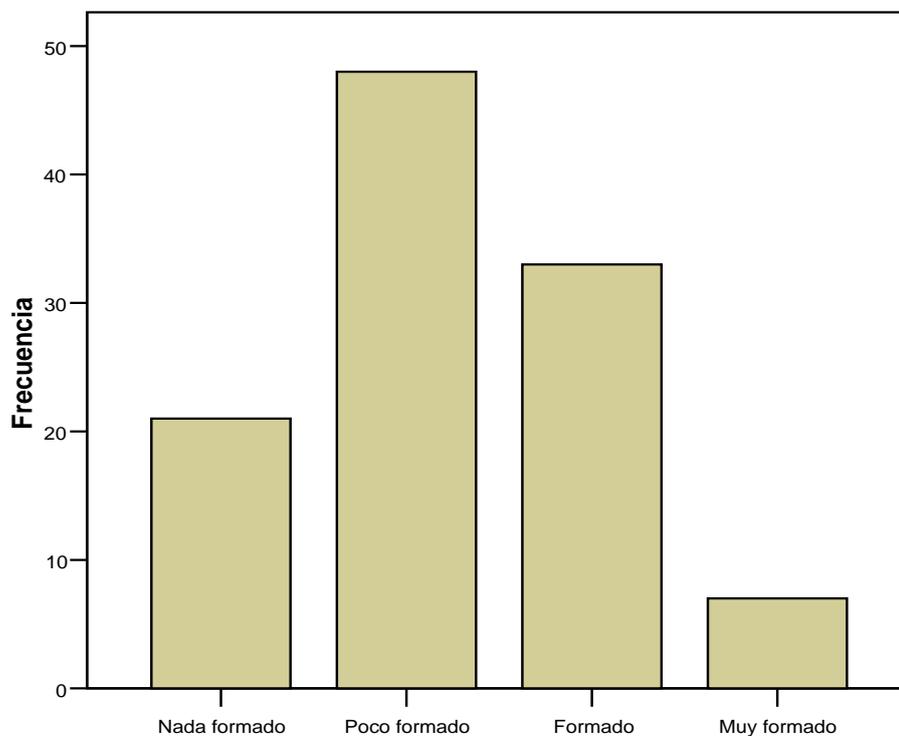
Valore su formación técnico-instrumental de: Hipertextos-hipermedia-multimedia

N	Válidos	109
	Perdidos	24

Valore su formación técnico-instrumental de: Hipertextos-hipermedia-multimedia

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	21	15,8	19,3	19,3
	Poco formado	48	36,1	44,0	63,3
	Formado	33	24,8	30,3	93,6
	Muy formado	7	5,3	6,4	100,0
	Total	109	82,0	100,0	
Perdidos	Sistema	24	18,0		
Total		133	100,0		

Valore su formación técnico-instrumental de: Hipertextos-hipermedia-multimedia



Valore su formación técnico-instrumental de: Hipertextos-hipermedia-multimedia

Valore su formación técnico-instrumental de: Diseño de juegos infantiles

Estadísticos

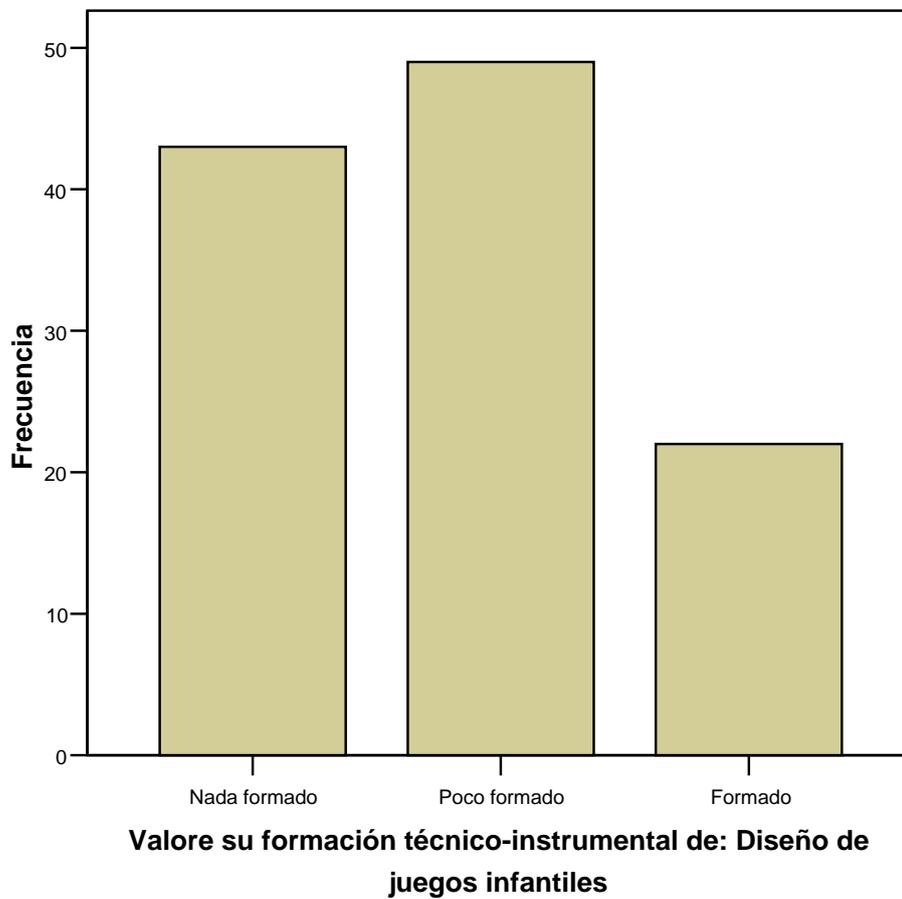
Valore su formación técnico-instrumental de: Diseño de juegos infantiles

N	Válidos	114
	Perdidos	19

Valore su formación técnico-instrumental de: Diseño de juegos infantiles

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	43	32,3	37,7	37,7
	Poco formado	49	36,8	43,0	80,7
	Formado	22	16,5	19,3	100,0
	Total	114	85,7	100,0	
Perdidos	Sistema	19	14,3		
Total		133	100,0		

Valore su formación técnico-instrumental de: Diseño de juegos infantiles



Valore su formación técnico-instrumental de: Uso de internet

Estadísticos

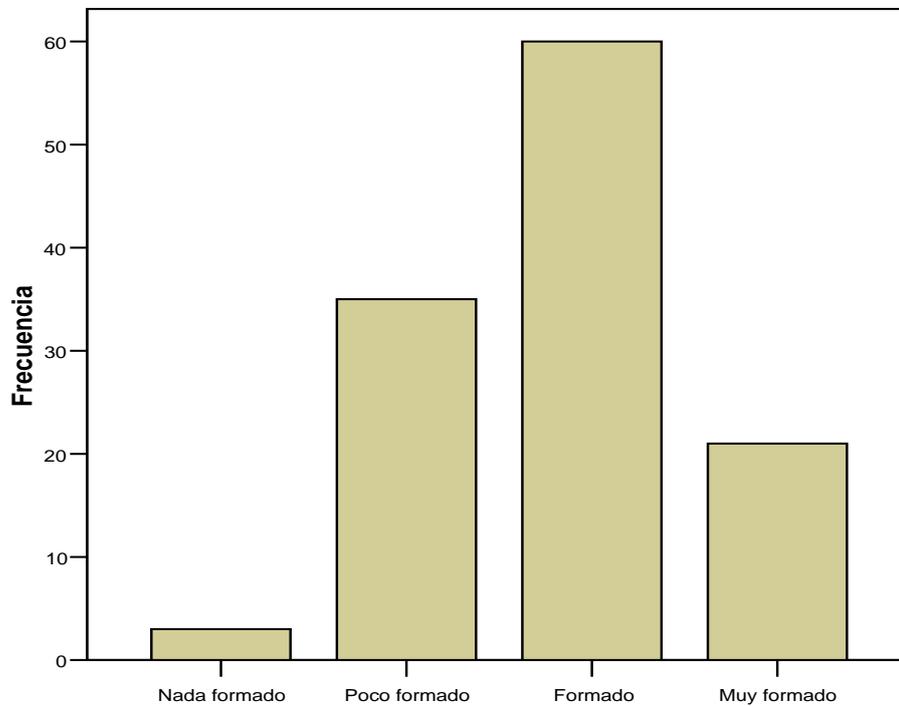
Valore su formación técnico-instrumental de: Uso de internet

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Valore su formación técnico-instrumental de: Uso de internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	3	2,3	2,5	2,5
	Poco formado	35	26,3	29,4	31,9
	Formado	60	45,1	50,4	82,4
	Muy formado	21	15,8	17,6	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

Valore su formación técnico-instrumental de: Uso de internet



Valore su formación técnico-instrumental de: Uso de internet

Ítem 27

Valore la importancia de la formación técnica en: Equipos informáticos básicos

Estadísticos

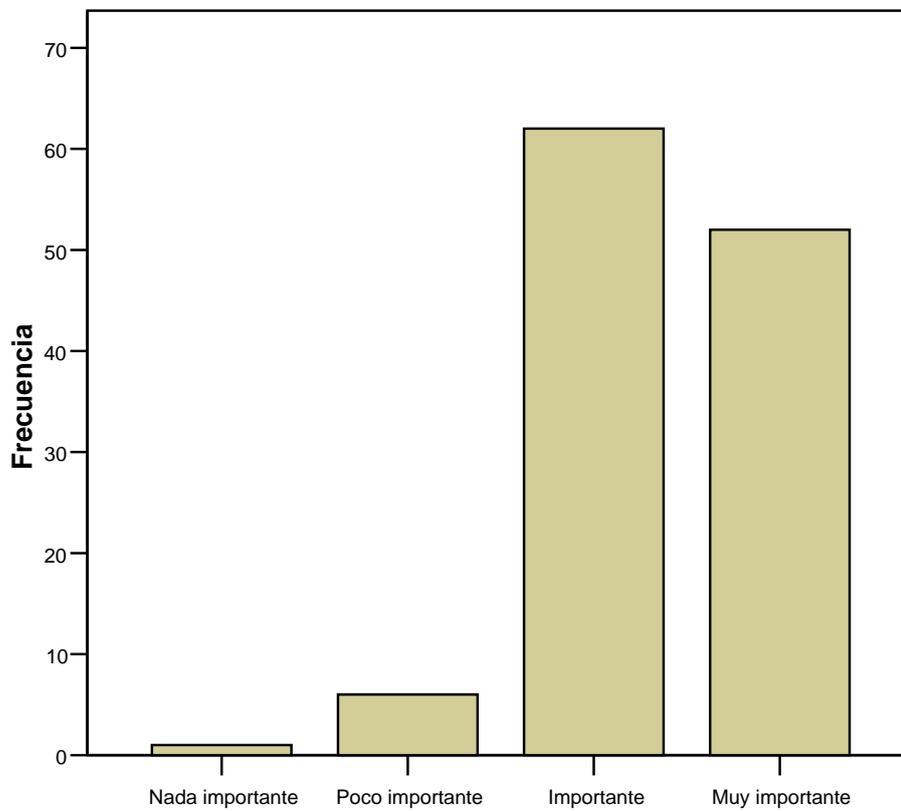
Valore la importancia de la formación técnica en: Equipos informáticos básicos

N	Válidos	121
	Perdidos	12

Valore la importancia de la formación técnica en: Equipos informáticos básicos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	1	,8	,8	,8
	Poco importante	6	4,5	5,0	5,8
	Importante	62	46,6	51,2	57,0
	Muy importante	52	39,1	43,0	100,0
	Total	121	91,0	100,0	
Perdidos	Sistema	12	9,0		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación técnica en: Equipos informáticos básicos



Valore la importancia de la formación técnica en: Equipos informáticos básicos

Valore la importancia de la formación técnica en: Periféricos del ordenador

Estadísticos

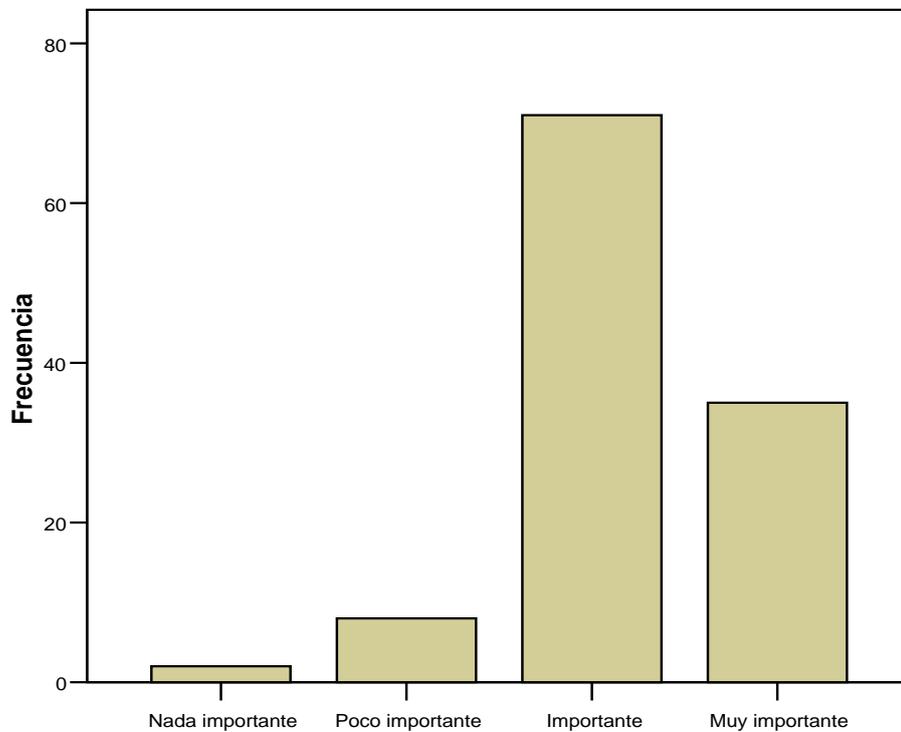
Valore la importancia de la formación técnica en: Periféricos del ordenador

N	Válidos	116
	Perdidos	17

Valore la importancia de la formación técnica en: Periféricos del ordenador

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	2	1,5	1,7	1,7
	Poco importante	8	6,0	6,9	8,6
	Importante	71	53,4	61,2	69,8
	Muy importante	35	26,3	30,2	100,0
	Total	116	87,2	100,0	
Perdidos	Sistema	17	12,8		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación técnica en: Periféricos del ordenador



Valore la importancia de la formación técnica en: Periféricos del ordenador

Valore la importancia de la formación técnica en: Redes locales

Estadísticos

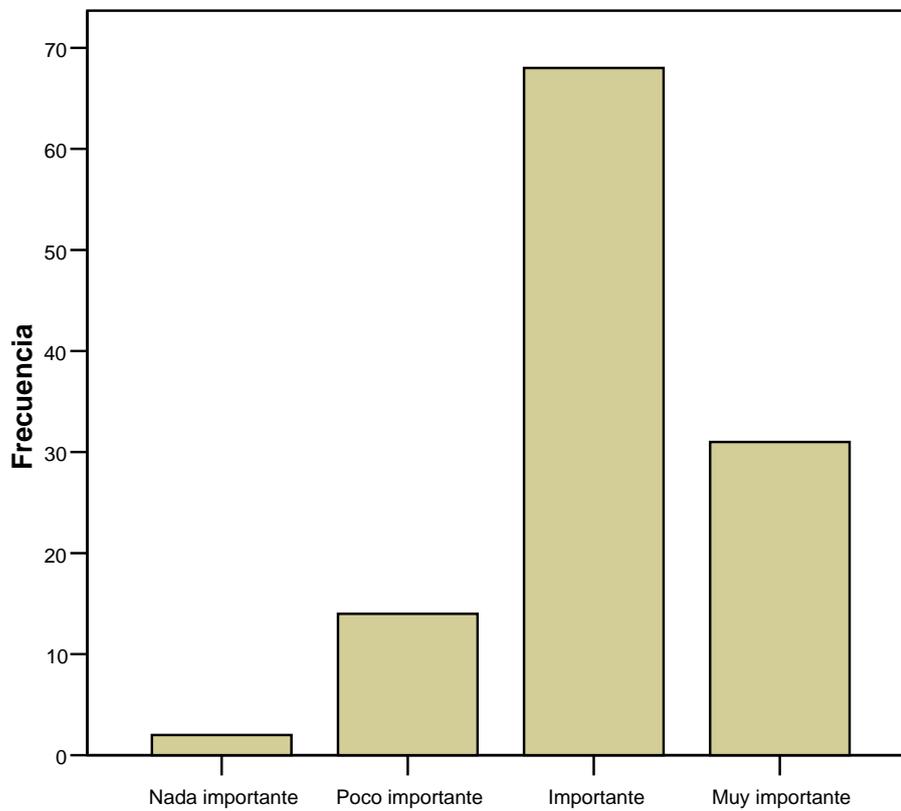
Valore la importancia de la formación técnica en: Redes locales

N	Válidos	115
	Perdidos	18

Valore la importancia de la formación técnica en: Redes locales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	2	1,5	1,7	1,7
	Poco importante	14	10,5	12,2	13,9
	Importante	68	51,1	59,1	73,0
	Muy importante	31	23,3	27,0	100,0
	Total	115	86,5	100,0	
Perdidos	Sistema	18	13,5		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación técnica en: Redes locales



Valore la importancia de la formación técnica en: Redes locales

Valore la importancia de la formación técnica en: Hipertextos-hipermedia-multimedia

Estadísticos

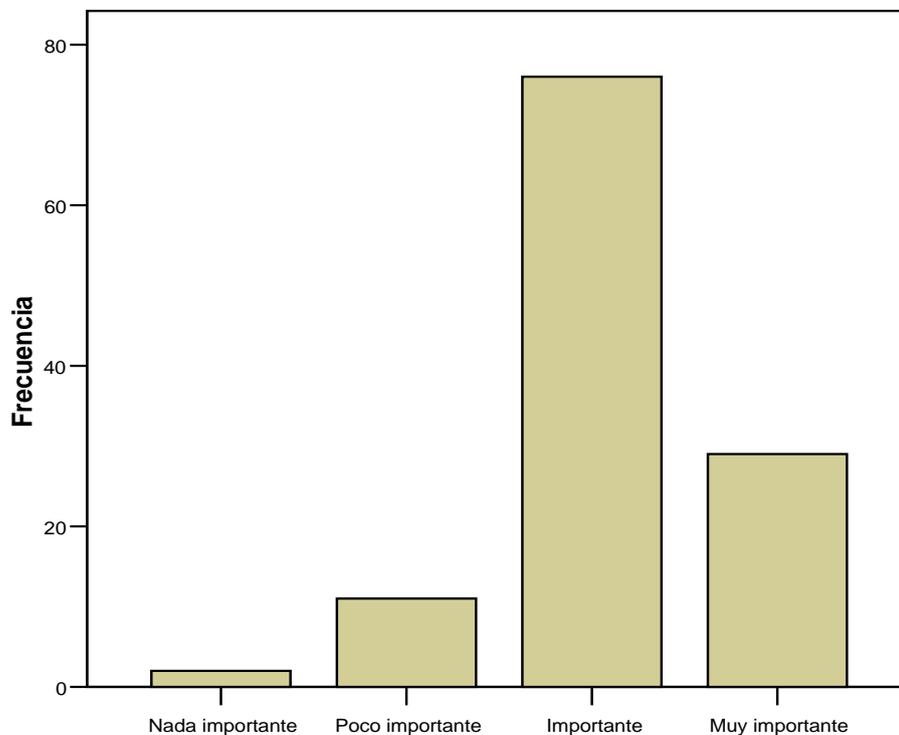
Valore la importancia de la formación técnica en: Hipertextos-hipermedia-multimedia

N	Válidos	118
	Perdidos	15

Valore la importancia de la formación técnica en: Hipertextos-hipermedia-multimedia

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	2	1,5	1,7	1,7
	Poco importante	11	8,3	9,3	11,0
	Importante	76	57,1	64,4	75,4
	Muy importante	29	21,8	24,6	100,0
	Total	118	88,7	100,0	
Perdidos	Sistema	15	11,3		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación técnica en: Hipertextos-hipermedia-multimedia



Valore la importancia de la formación técnica en: Hipertextos-hipermedia-multimedia

Valore la importancia de la formación técnica en: Diseño de juegos infantiles

Estadísticos

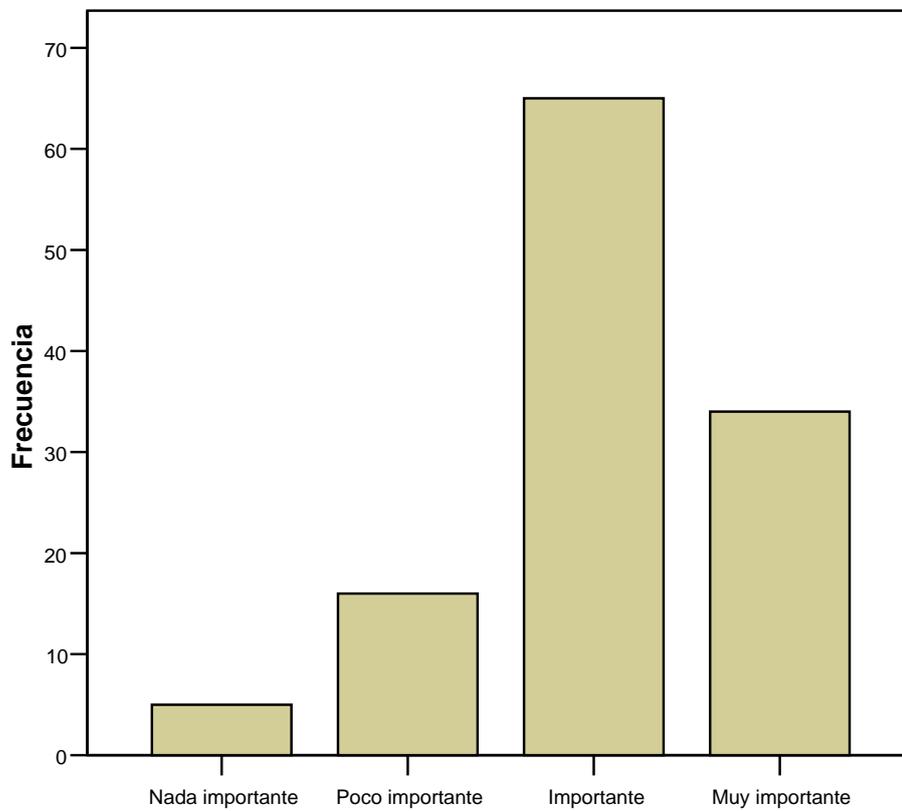
Valore la importancia de la formación técnica en: Diseño de juegos infantiles

N	Válidos	120
	Perdidos	13

Valore la importancia de la formación técnica en: Diseño de juegos infantiles

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	5	3,8	4,2	4,2
	Poco importante	16	12,0	13,3	17,5
	Importante	65	48,9	54,2	71,7
	Muy importante	34	25,6	28,3	100,0
	Total	120	90,2	100,0	
Perdidos	Sistema	13	9,8		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación técnica en: Diseño de juegos infantiles



Valore la importancia de la formación técnica en: Diseño de juegos infantiles

Valore la importancia de la formación técnica en: Uso de internet

Estadísticos

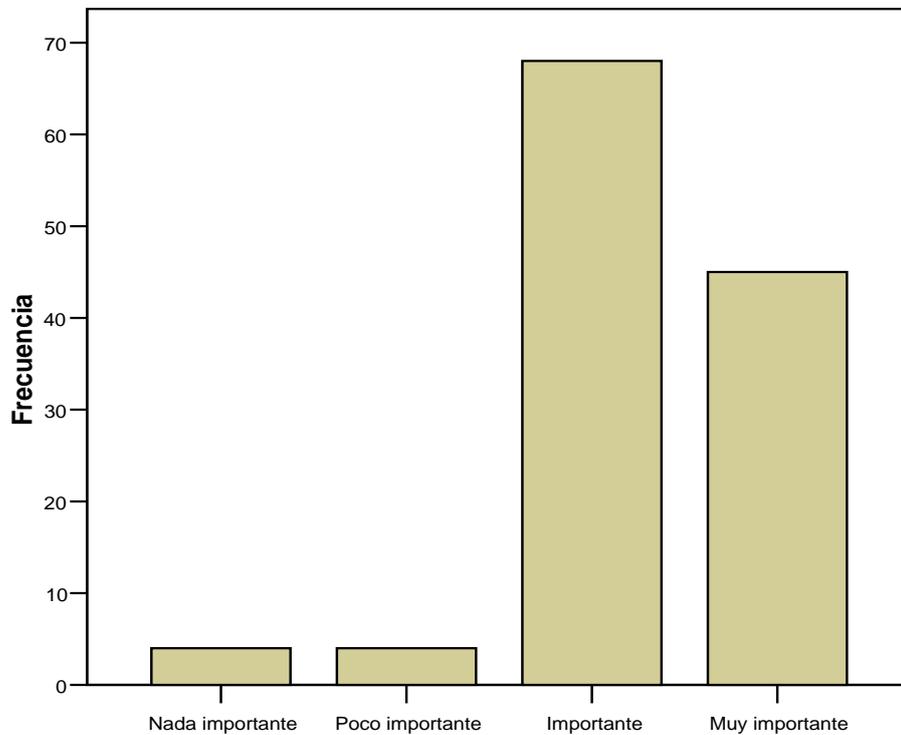
Valore la importancia de la formación técnica en: Uso de internet

N	Válidos	121
	Perdidos	12

Valore la importancia de la formación técnica en: Uso de internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	4	3,0	3,3	3,3
	Poco importante	4	3,0	3,3	6,6
	Importante	68	51,1	56,2	62,8
	Muy importante	45	33,8	37,2	100,0
	Total	121	91,0	100,0	
Perdidos	Sistema	12	9,0		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación técnica en: Uso de internet



Valore la importancia de la formación técnica en: Uso de internet

Ítem 28

Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Tutoría

Estadísticos

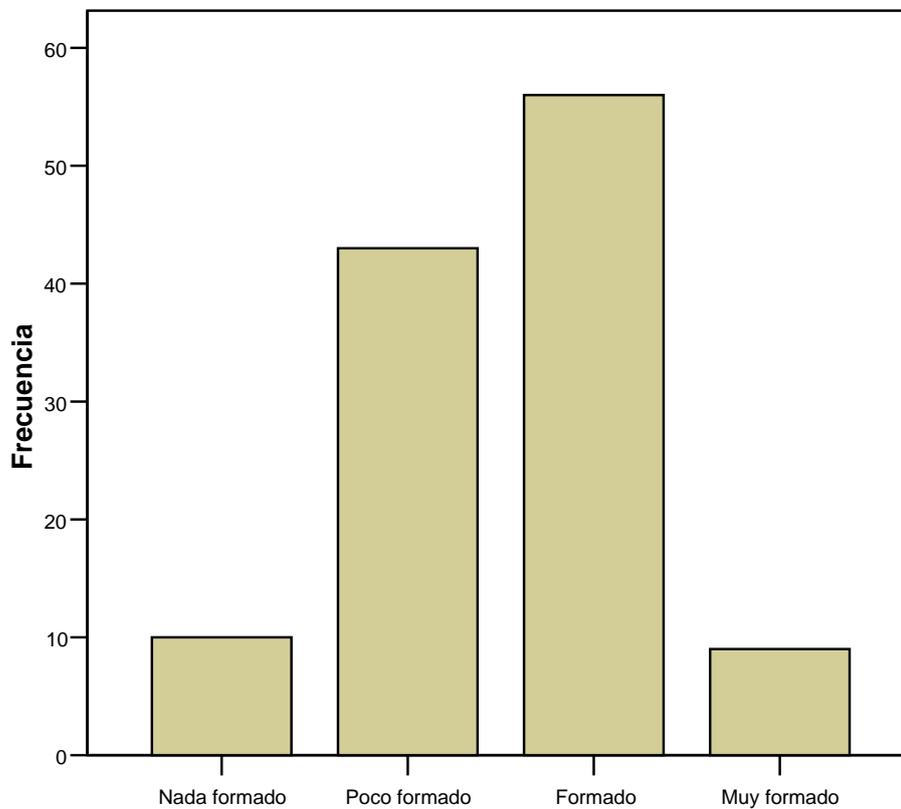
Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Tutoría

N	Válidos	118
	Perdidos	15

Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Tutoría

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	10	7,5	8,5	8,5
	Poco formado	43	32,3	36,4	44,9
	Formado	56	42,1	47,5	92,4
	Muy formado	9	6,8	7,6	100,0
	Total	118	88,7	100,0	
Perdidos	Sistema	15	11,3		
Total		133	100,0		

**Valore su formación para el uso didactico-educativo de M.
Inform para: Tutoría**



**Valore su formación para el uso didactico-educativo de M.
Inform para: Tutoría**

**Valore su formación para el uso didactico-educativo de M.
Inform para: Práctica y ejercitación de contenidos**

Estadísticos

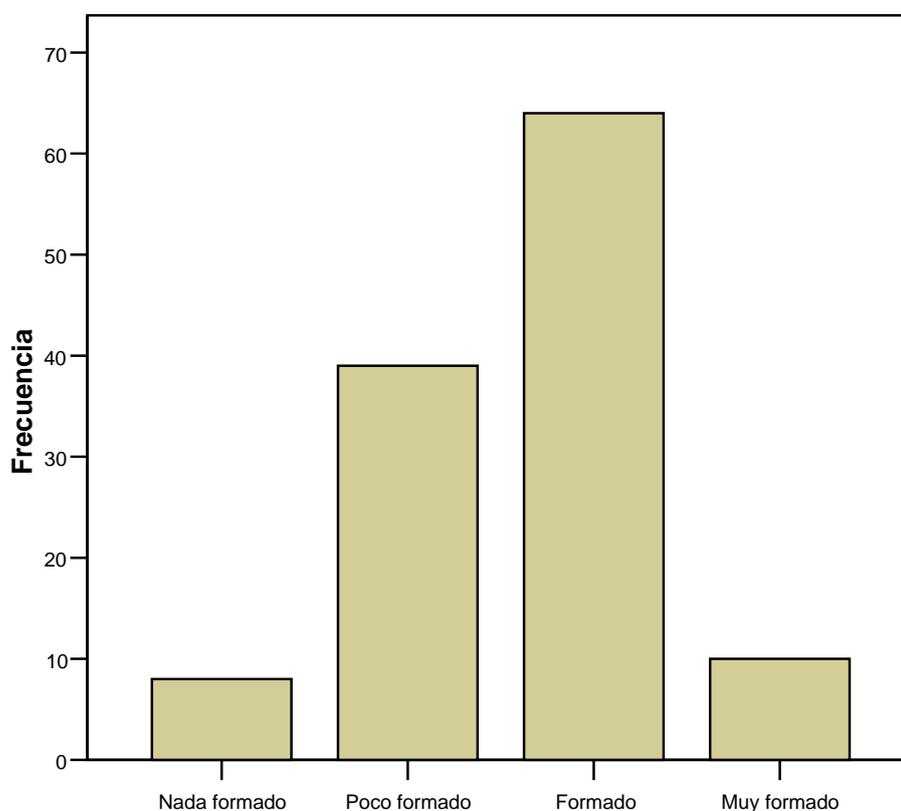
Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Práctica y ejercitación de contenidos

N	Válidos	121
	Perdidos	12

Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Práctica y ejercitación de contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	8	6,0	6,6	6,6
	Poco formado	39	29,3	32,2	38,8
	Formado	64	48,1	52,9	91,7
	Muy formado	10	7,5	8,3	100,0
	Total	121	91,0	100,0	
Perdidos	Sistema	12	9,0		
Total		133	100,0		

Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Práctica y ejercitación de contenidos



Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Práctica y ejercitación de contenidos

Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Demostración de contenidos

Estadísticos

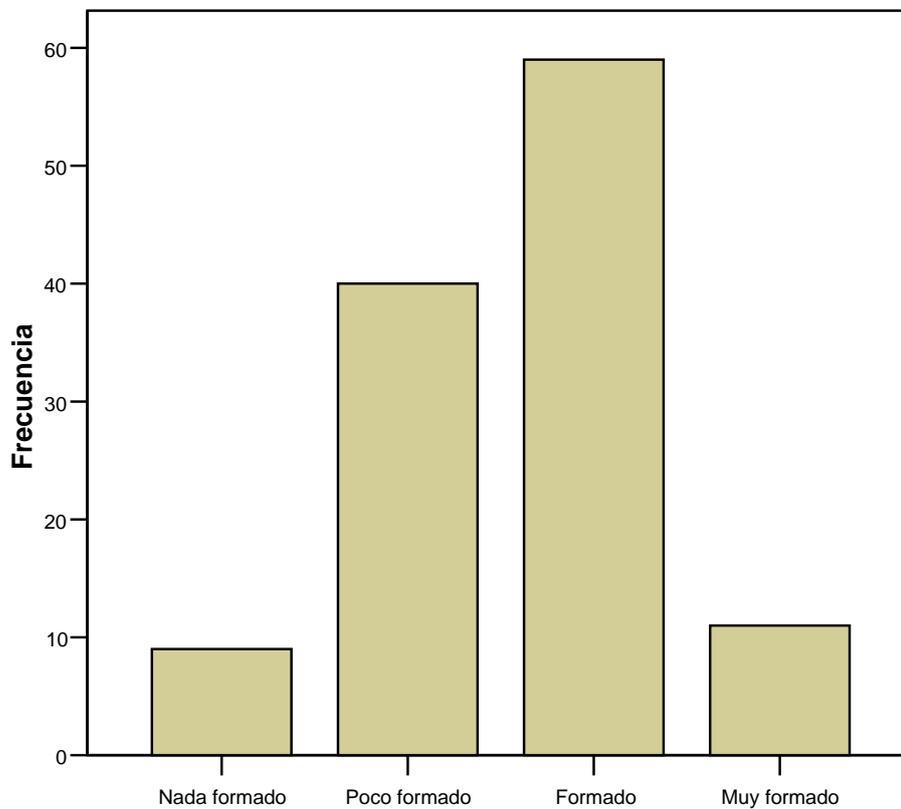
Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Demostración de contenidos

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Demostración de contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	9	6,8	7,6	7,6
	Poco formado	40	30,1	33,6	41,2
	Formado	59	44,4	49,6	90,8
	Muy formado	11	8,3	9,2	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

**Valore su formación para el uso didactico-educativo de M.
Inform para: Demostración de contenidos**



**Valore su formación para el uso didactico-educativo de M.
Inform para: Demostración de contenidos**

**Valore su formación para el uso didactico-educativo de M.
Inform para: Simulación y el juego**

Estadísticos

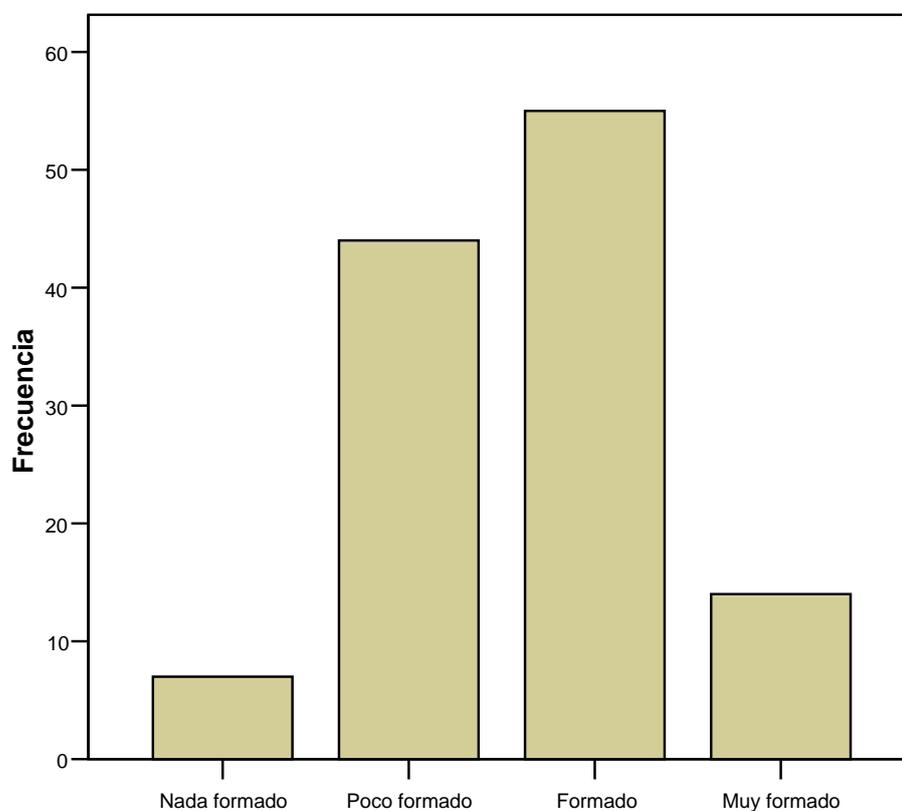
Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Simulación y el juego

N	Válidos	120
	Perdidos	13

Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Simulación y el juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	7	5,3	5,8	5,8
	Poco formado	44	33,1	36,7	42,5
	Formado	55	41,4	45,8	88,3
	Muy formado	14	10,5	11,7	100,0
	Total	120	90,2	100,0	
Perdidos	Sistema	13	9,8		
Total		133	100,0		

**Valore su formación para el uso didactico-educativo de M.
Inform para: Simulación y el juego**



**Valore su formación para el uso didactico-educativo de M.
Inform para: Simulación y el juego**

Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Acceso a internet

Estadísticos

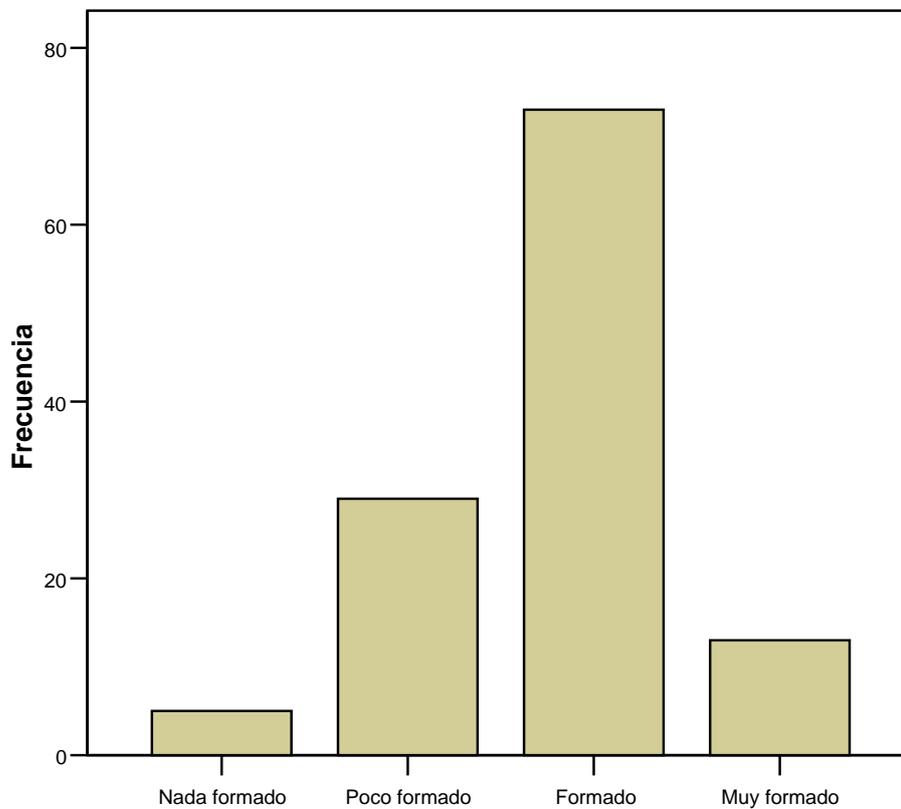
Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Acceso a internet

N	Válidos	120
	Perdidos	13

Valore su formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Acceso a internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	5	3,8	4,2	4,2
	Poco formado	29	21,8	24,2	28,3
	Formado	73	54,9	60,8	89,2
	Muy formado	13	9,8	10,8	100,0
	Total	120	90,2	100,0	
Perdidos	Sistema	13	9,8		
Total		133	100,0		

**Valore su formación para el uso didactico-educativo de M.
Inform para: Acceso a internet**



**Valore su formación para el uso didactico-educativo de M.
Inform para: Acceso a internet**

Ítem 29

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Tutoría

Estadísticos

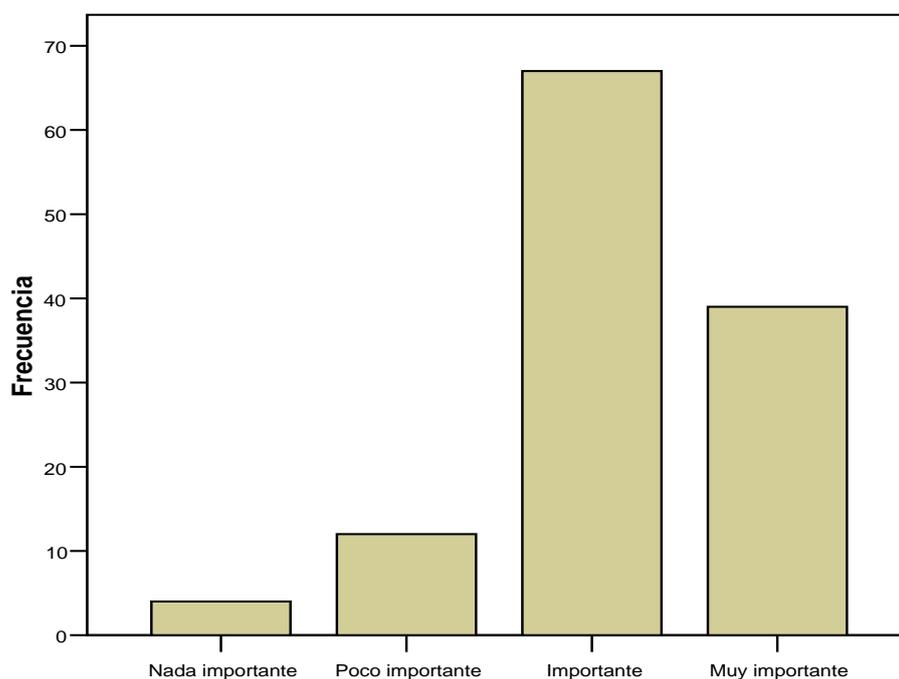
Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Tutoría

N	Válidos	122
	Perdidos	11

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Tutoría

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	4	3,0	3,3	3,3
	Poco importante	12	9,0	9,8	13,1
	Importante	67	50,4	54,9	68,0
	Muy importante	39	29,3	32,0	100,0
	Total	122	91,7	100,0	
Perdidos	Sistema	11	8,3		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Tutoría



Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Tutoría

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Práctica y ejercitación de contenidos

Estadísticos

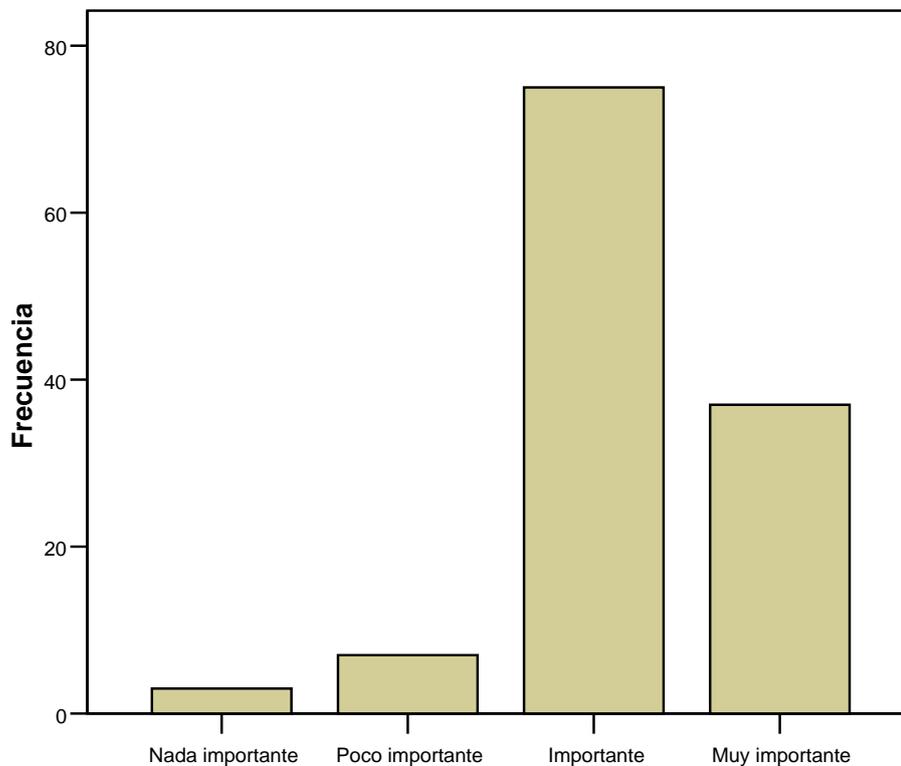
Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Práctica y ejercitación de contenidos

N	Válidos	122
	Perdidos	11

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Práctica y ejercitación de contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	3	2,3	2,5	2,5
	Poco importante	7	5,3	5,7	8,2
	Importante	75	56,4	61,5	69,7
	Muy importante	37	27,8	30,3	100,0
	Total	122	91,7	100,0	
Perdidos	Sistema	11	8,3		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Práctica y ejercitación de contenidos



Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Práctica y ejercitación de contenidos

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Demostración de contenidos

Estadísticos

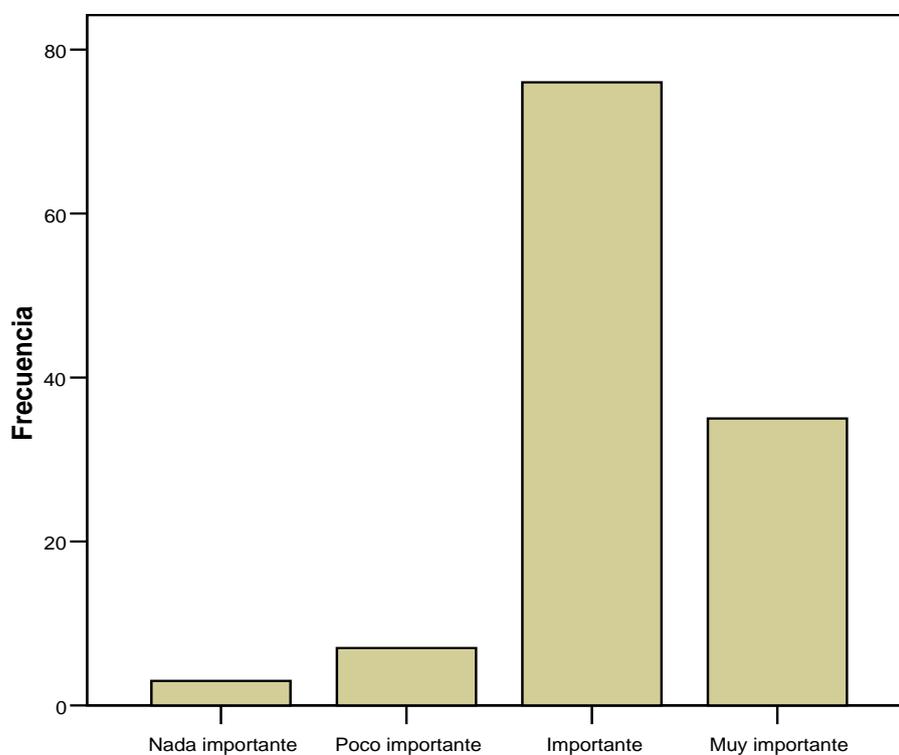
Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Demostración de contenidos

N	Válidos	121
	Perdidos	12

**Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para:
Demostración de contenidos**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	3	2,3	2,5	2,5
	Poco importante	7	5,3	5,8	8,3
	Importante	76	57,1	62,8	71,1
	Muy importante	35	26,3	28,9	100,0
	Total	121	91,0	100,0	
Perdidos	Sistema	12	9,0		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Demostración de contenidos



Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Demostración de contenidos

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Simulación y el juego

Estadísticos

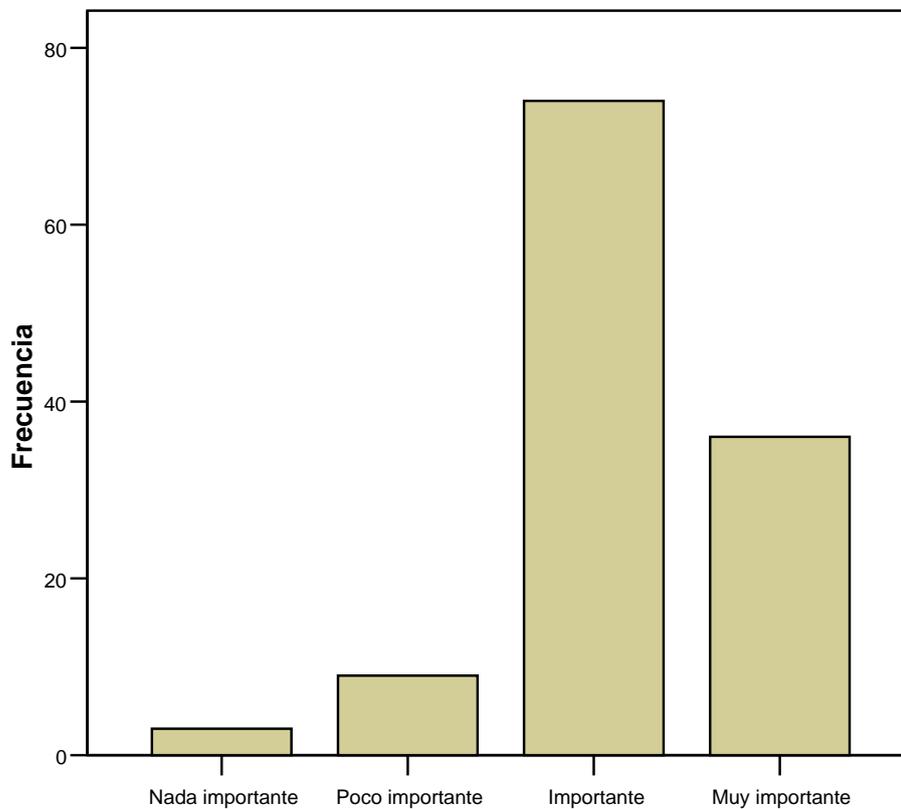
Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Simulación y el juego

N	Válidos	122
	Perdidos	11

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Simulación y el juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	3	2,3	2,5	2,5
	Poco importante	9	6,8	7,4	9,8
	Importante	74	55,6	60,7	70,5
	Muy importante	36	27,1	29,5	100,0
	Total	122	91,7	100,0	
Perdidos	Sistema	11	8,3		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Simulación y el juego



Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Simulación y el juego

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Acceso a internet

Estadísticos

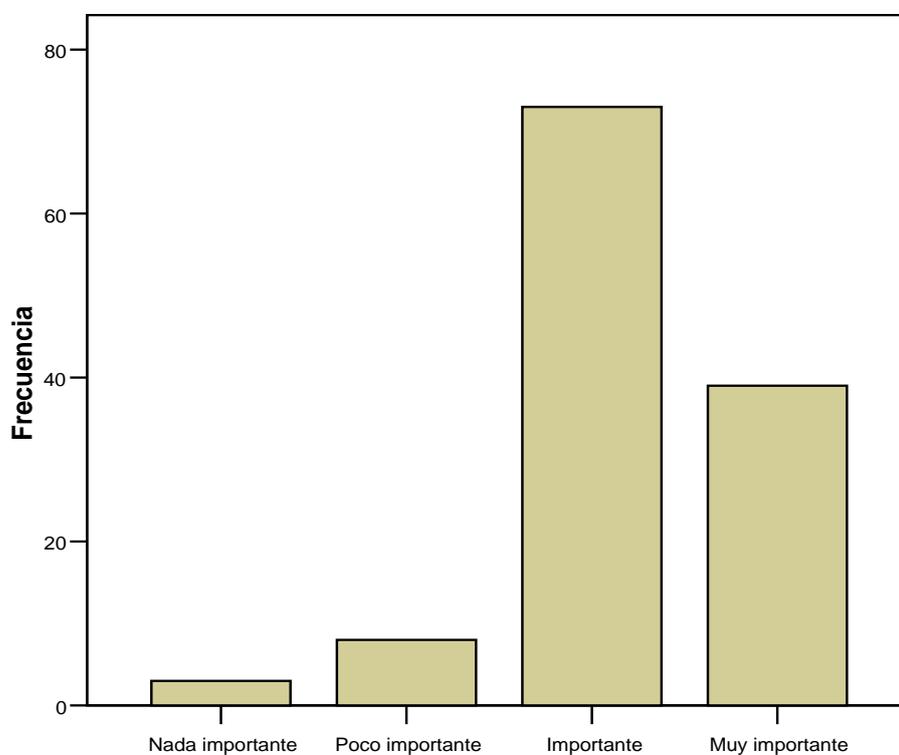
Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Acceso a internet

N	Válidos	123
	Perdidos	10

**Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para:
Acceso a internet**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	3	2,3	2,4	2,4
	Poco importante	8	6,0	6,5	8,9
	Importante	73	54,9	59,3	68,3
	Muy importante	39	29,3	31,7	100,0
	Total	123	92,5	100,0	
Perdidos	Sistema	10	7,5		
Total		133	100,0		

Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Acceso a internet



Valore la importancia de la formación para el uso didactico-educativo de M. Inform para: Acceso a internet

Ítem 30

Valore su dominio para el diseño/producción de software: Informático tutorial

Estadísticos

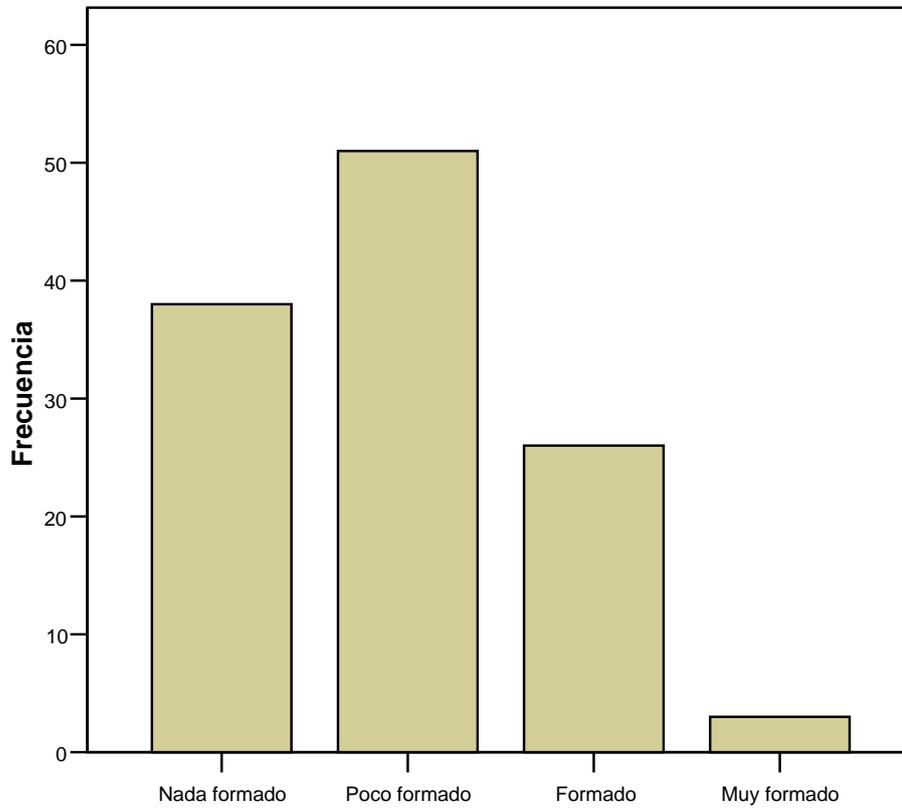
Valore su dominio para el diseño/producción de software: Informático tutorial

N	Válidos	118
	Perdidos	15

Valore su dominio para el diseño/producción de software: Informático tutorial

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	38	28,6	32,2	32,2
	Poco formado	51	38,3	43,2	75,4
	Formado	26	19,5	22,0	97,5
	Muy formado	3	2,3	2,5	100,0
	Total	118	88,7	100,0	
Perdidos	Sistema	15	11,3		
Total		133	100,0		

**Valore su dominio para el diseño/producción de software:
Informático tutorial**



**Valore su dominio para el diseño/producción de software:
Informático tutorial**

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De práctica y ejercitación de los contenidos

Estadísticos

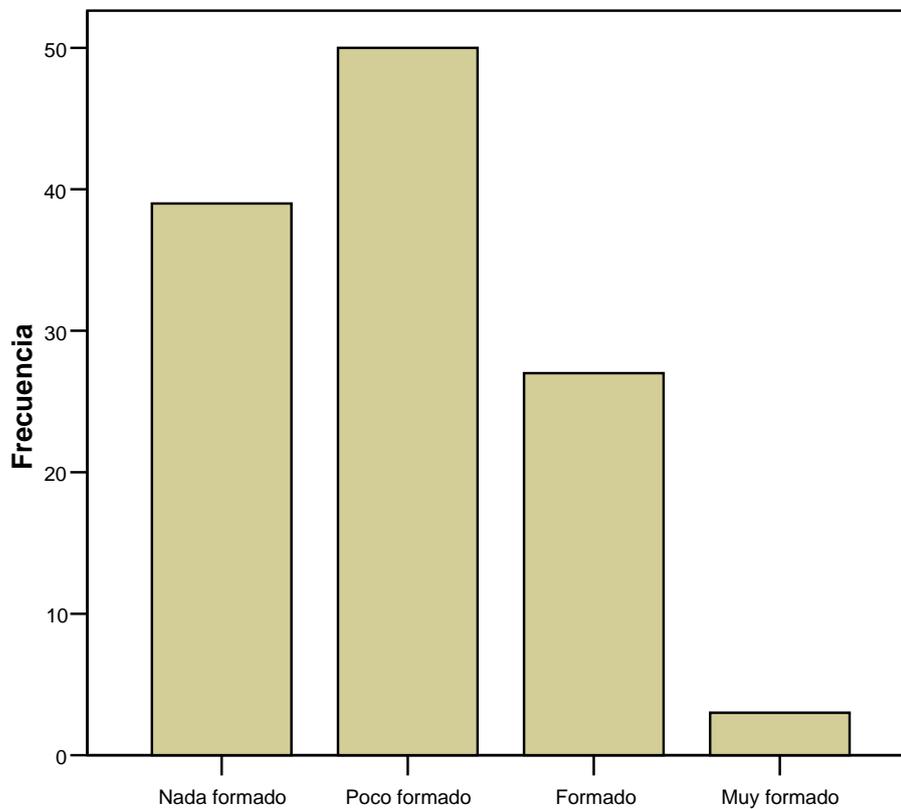
Valore su dominio para el diseño/producción de software: De práctica y ejercitación de los contenidos

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De práctica y ejercitación de los contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	39	29,3	32,8	32,8
	Poco formado	50	37,6	42,0	74,8
	Formado	27	20,3	22,7	97,5
	Muy formado	3	2,3	2,5	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De práctica y ejercitación de los contenidos



Valore su dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos

Estadísticos

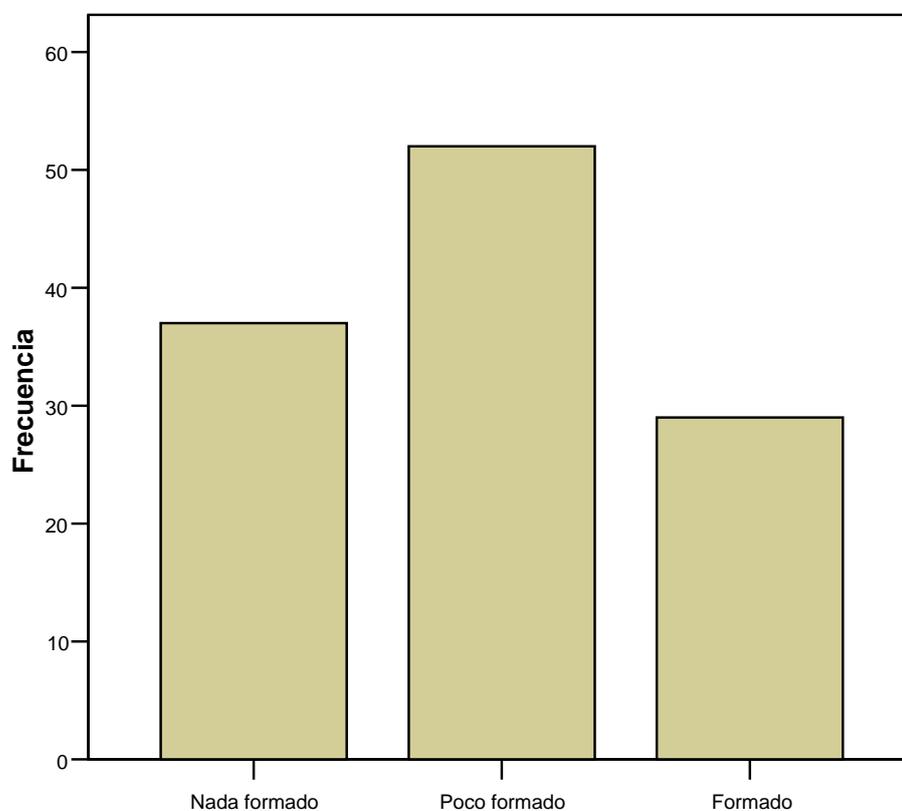
Valore su dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos

N	Válidos	118
	Perdidos	15

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	37	27,8	31,4	31,4
	Poco formado	52	39,1	44,1	75,4
	Formado	29	21,8	24,6	100,0
	Total	118	88,7	100,0	
Perdidos	Sistema	15	11,3		
Total		133	100,0		

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos



Valore su dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De simulación y juego

Estadísticos

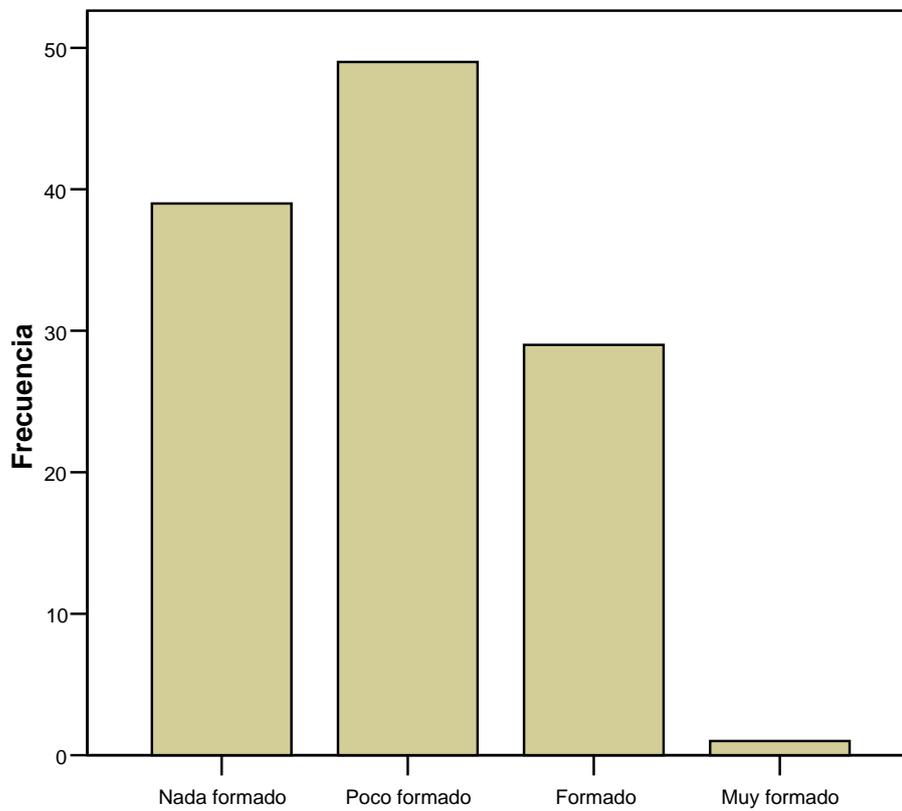
Valore su dominio para el diseño/producción de software: De simulación y juego

N	Válidos	118
	Perdidos	15

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De simulación y juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	39	29,3	33,1	33,1
	Poco formado	49	36,8	41,5	74,6
	Formado	29	21,8	24,6	99,2
	Muy formado	1	,8	,8	100,0
	Total	118	88,7	100,0	
Perdidos	Sistema	15	11,3		
Total		133	100,0		

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De simulación y juego



Valore su dominio para el diseño/producción de software: De simulación y juego

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil

Estadísticos

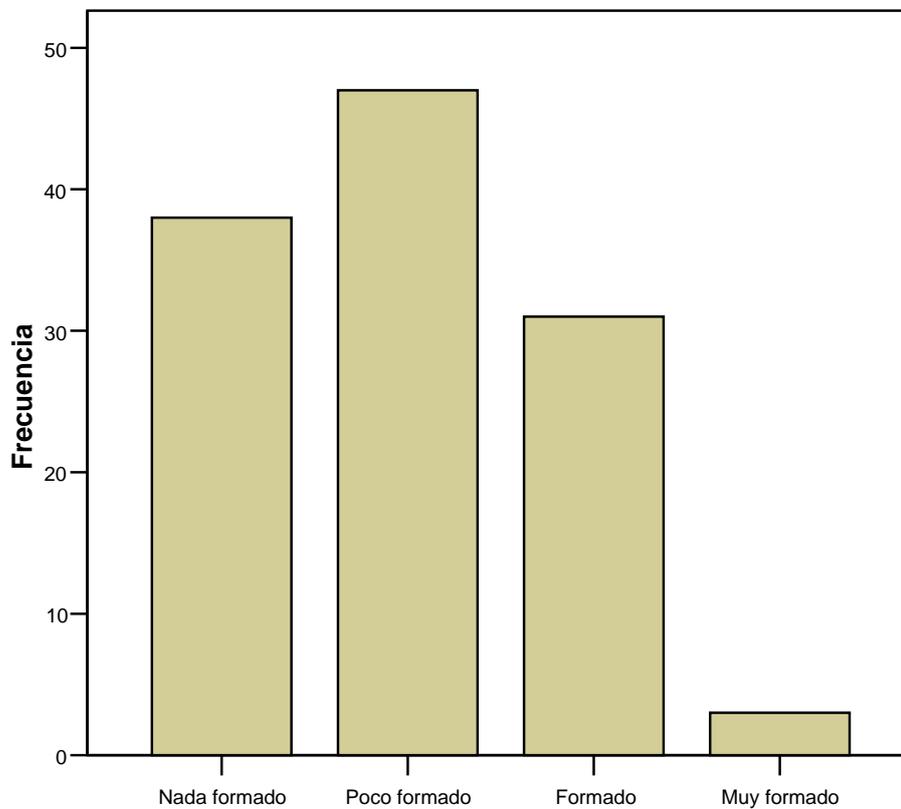
Valore su dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	38	28,6	31,9	31,9
	Poco formado	47	35,3	39,5	71,4
	Formado	31	23,3	26,1	97,5
	Muy formado	3	2,3	2,5	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

Valore su dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil



Valore su dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil

Valore su dominio para el diseño/producción de software: Para el uso de internet

Estadísticos

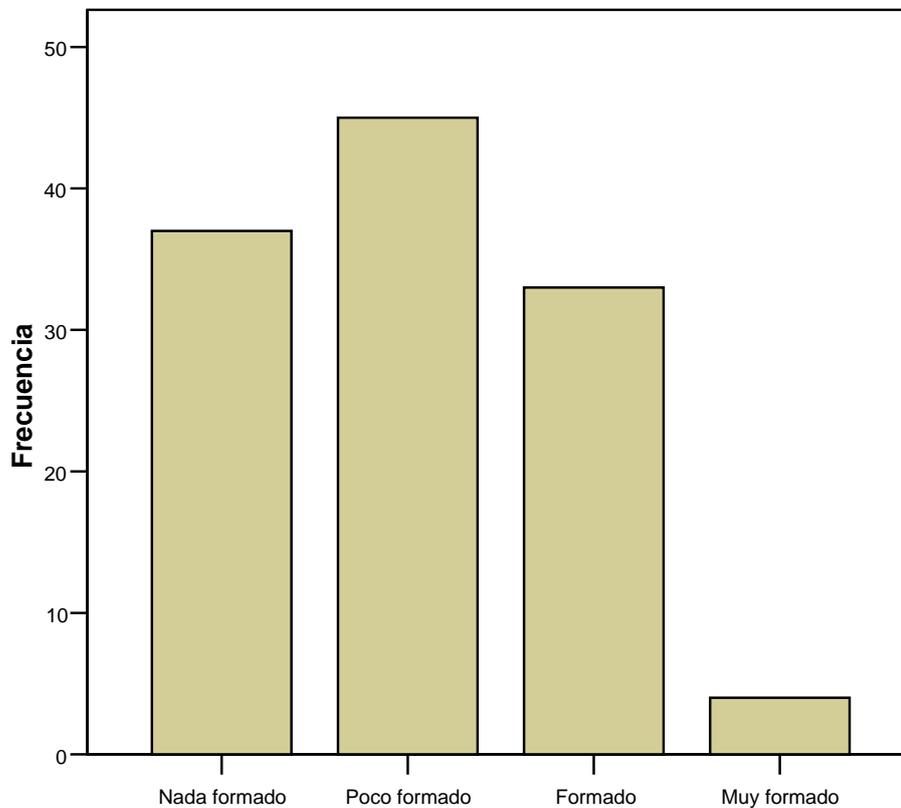
Valore su dominio para el diseño/producción de software: Para el uso de internet

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Valore su dominio para el diseño/producción de software: Para el uso de internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada formado	37	27,8	31,1	31,1
	Poco formado	45	33,8	37,8	68,9
	Formado	33	24,8	27,7	96,6
	Muy formado	4	3,0	3,4	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

**Valore su dominio para el diseño/producción de software:
Para el uso de internet**



**Valore su dominio para el diseño/producción de software:
Para el uso de internet**

Ítem 31

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: Informático tutorial

Estadísticos

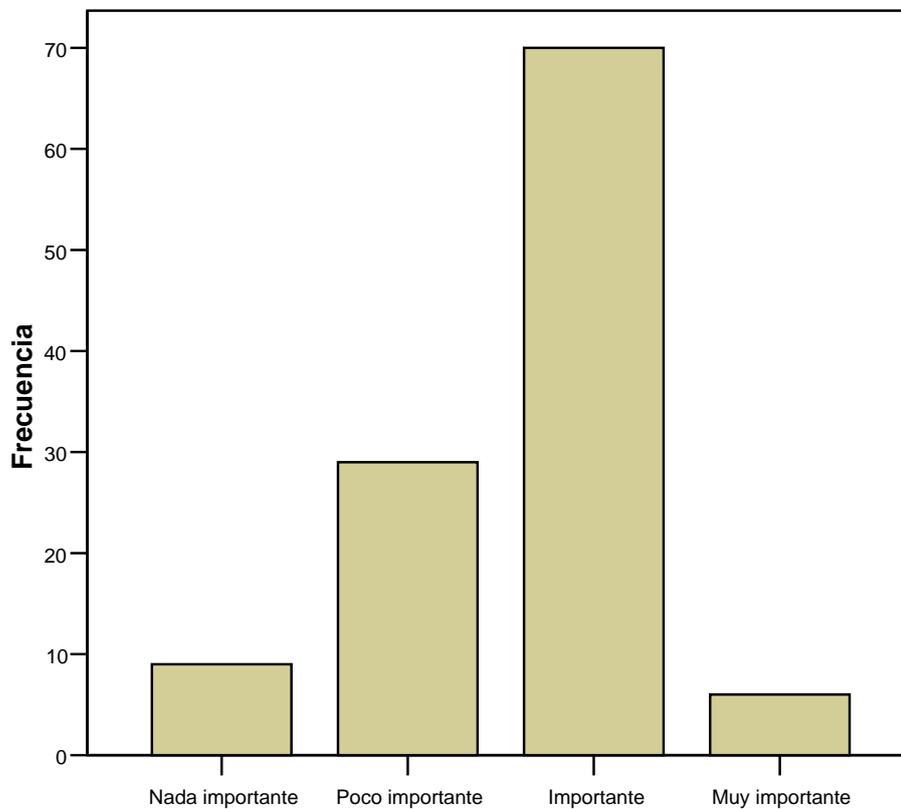
Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: Informático tutorial

N	Válidos	114
	Perdidos	19

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: Informático tutorial

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	9	6,8	7,9	7,9
	Poco importante	29	21,8	25,4	33,3
	Importante	70	52,6	61,4	94,7
	Muy importante	6	4,5	5,3	100,0
	Total	114	85,7	100,0	
Perdidos	Sistema	19	14,3		
Total		133	100,0		

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: Informático tutorial



Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: Informático tutorial

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De práctica y ejercitación de los contenidos

Estadísticos

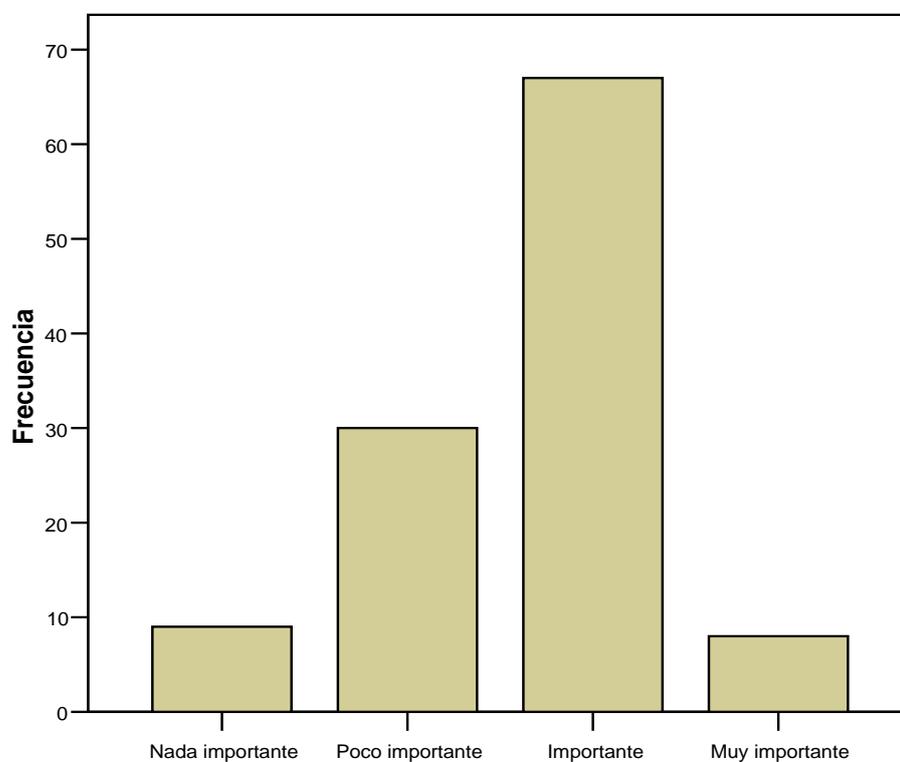
Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De práctica y ejercitación de los contenidos

N	Válidos	114
	Perdidos	19

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De práctica y ejercitación de los contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	9	6,8	7,9	7,9
	Poco importante	30	22,6	26,3	34,2
	Importante	67	50,4	58,8	93,0
	Muy importante	8	6,0	7,0	100,0
	Total	114	85,7	100,0	
Perdidos	Sistema	19	14,3		
Total		133	100,0		

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De práctica y ejercitación de los contenidos



Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De práctica y ejercitación de los contenidos

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos

Estadísticos

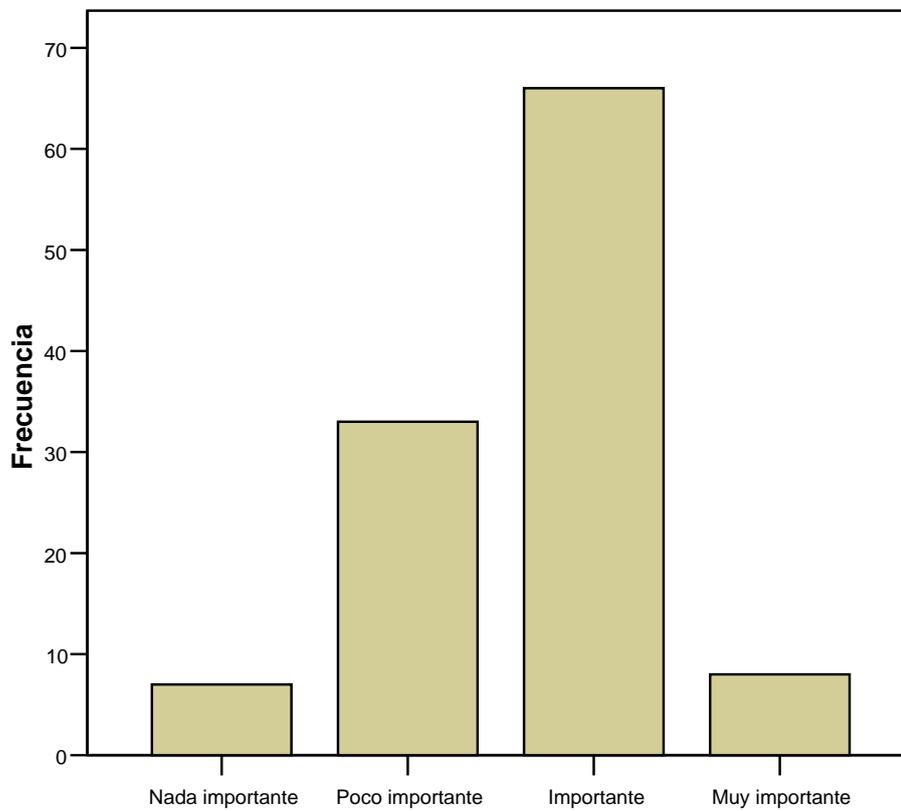
Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos

N	Válidos	114
	Perdidos	19

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	7	5,3	6,1	6,1
	Poco importante	33	24,8	28,9	35,1
	Importante	66	49,6	57,9	93,0
	Muy importante	8	6,0	7,0	100,0
	Total	114	85,7	100,0	
Perdidos	Sistema	19	14,3		
Total		133	100,0		

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos



Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De demostración de los contenidos

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De simulación y juego

Estadísticos

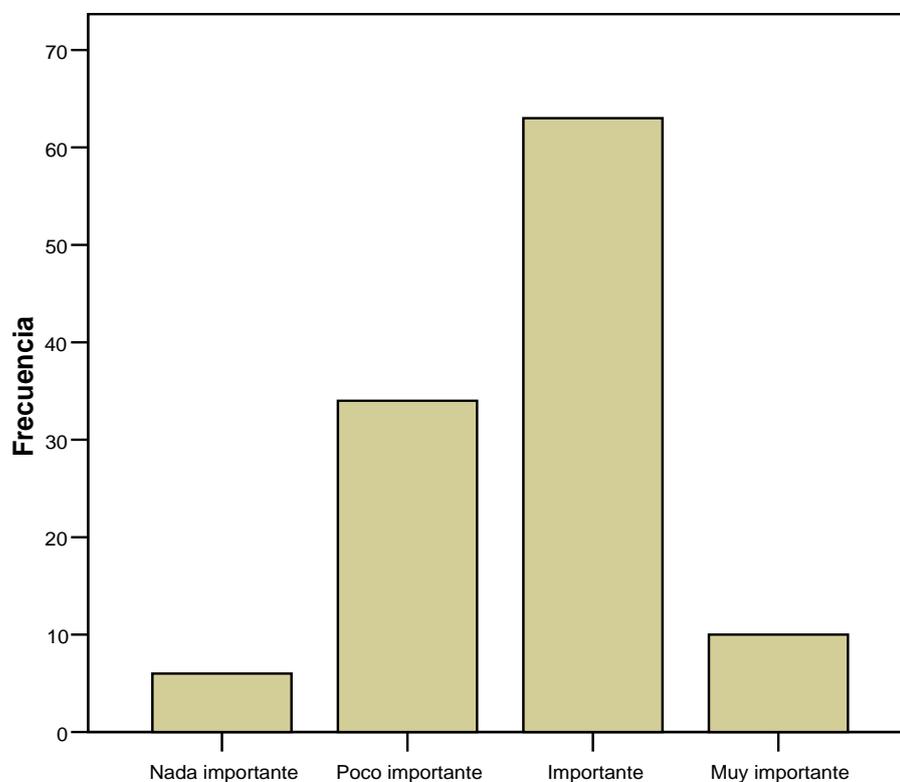
Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De simulación y juego

N	Válidos	113
	Perdidos	20

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De simulación y juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	6	4,5	5,3	5,3
	Poco importante	34	25,6	30,1	35,4
	Importante	63	47,4	55,8	91,2
	Muy importante	10	7,5	8,8	100,0
	Total	113	85,0	100,0	
Perdidos	Sistema	20	15,0		
Total		133	100,0		

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De simulación y juego



Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De simulación y juego

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil

Estadísticos

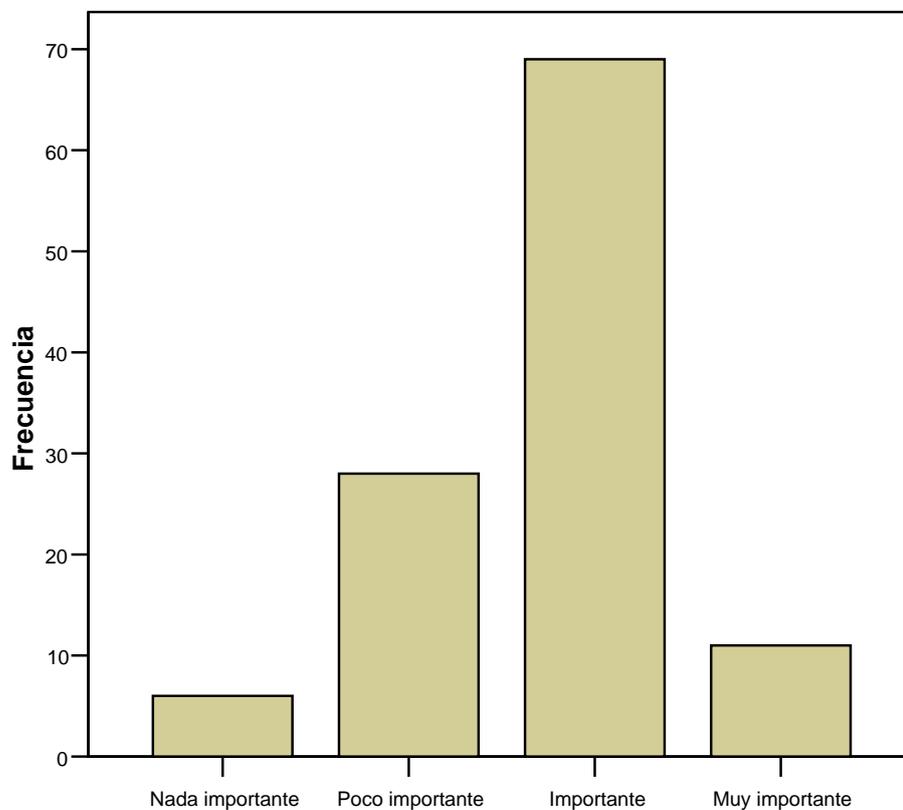
Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil

N	Válidos	114
	Perdidos	19

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	6	4,5	5,3	5,3
	Poco importante	28	21,1	24,6	29,8
	Importante	69	51,9	60,5	90,4
	Muy importante	11	8,3	9,6	100,0
	Total	114	85,7	100,0	
Perdidos	Sistema	19	14,3		
Total		133	100,0		

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil



Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: De juegos para Educación Infantil

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: Para el uso de internet

Estadísticos

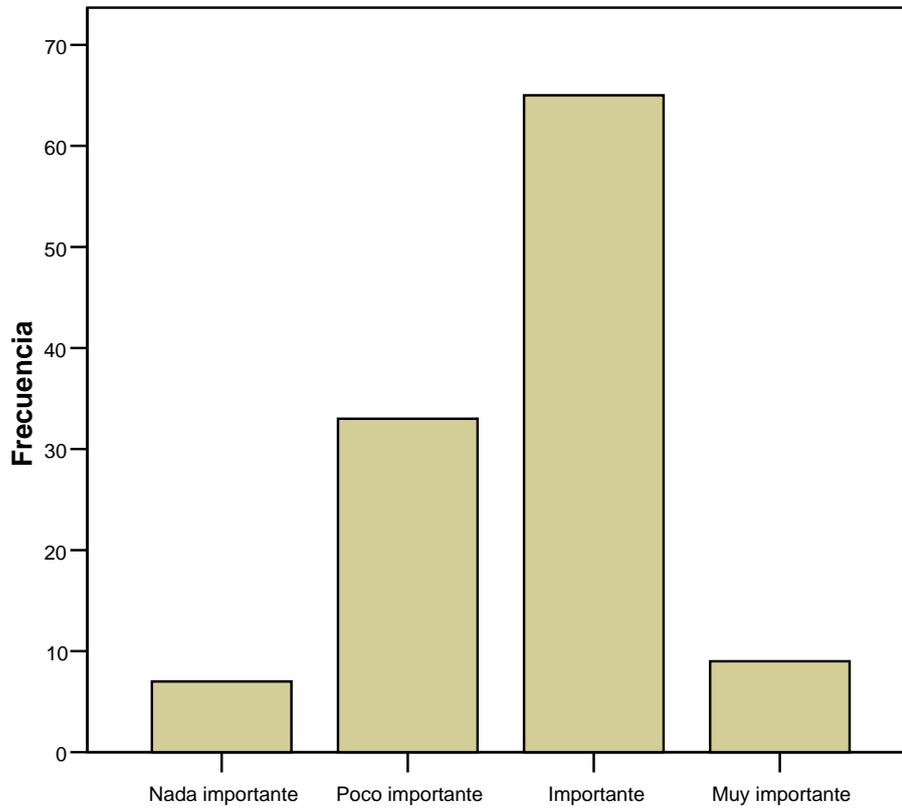
Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: Para el uso de internet

N	Válidos	114
	Perdidos	19

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: Para el uso de internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada importante	7	5,3	6,1	6,1
	Poco importante	33	24,8	28,9	35,1
	Importante	65	48,9	57,0	92,1
	Muy importante	9	6,8	7,9	100,0
	Total	114	85,7	100,0	
Perdidos	Sistema	19	14,3		
Total		133	100,0		

Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: Para el uso de internet



Valore la importancia del dominio para el diseño/producción de software: Para el uso de internet

Ítem 33

Valore el interés de: Cursos de formación de CEPs, ICEs, Universidad, ...

Estadísticos

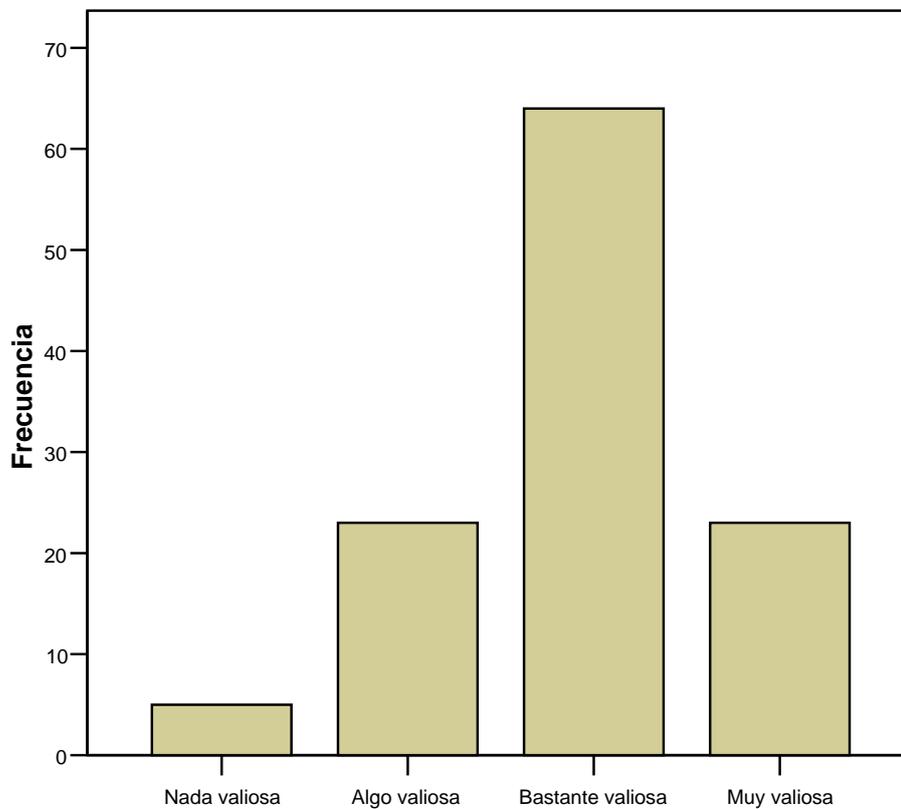
Valore el interés de: Cursos de formación de CEPs, ICEs, Universidad, ...

N	Válidos	115
	Perdidos	18

Valore el interés de: Cursos de formación de CEPs, ICEs, Universidad, ...

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada valiosa	5	3,8	4,3	4,3
	Algo valiosa	23	17,3	20,0	24,3
	Bastante valiosa	64	48,1	55,7	80,0
	Muy valiosa	23	17,3	20,0	100,0
	Total	115	86,5	100,0	
Perdidos	Sistema	18	13,5		
Total		133	100,0		

Valore el interés de: Cursos de formación de CEPs, ICEs, Universidad, ...



Valore el interés de: Cursos de formación de CEPs, ICEs, Universidad, ...

Valore el interés de: Cursos de formación desarrollados en el propio centro

Estadísticos

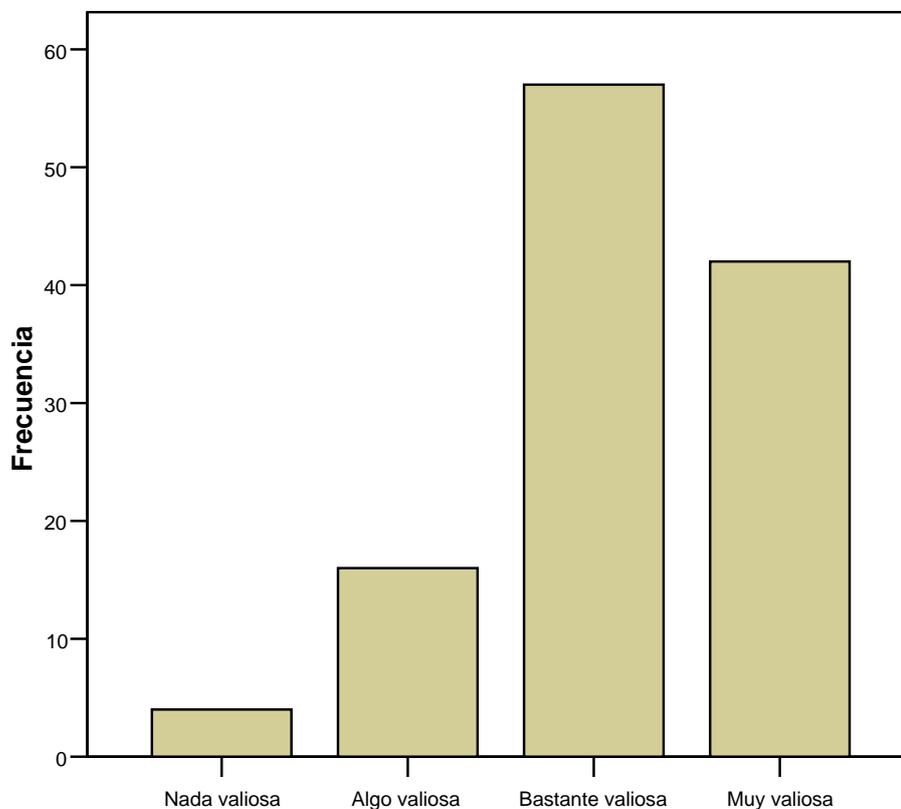
Valore el interés de: Cursos de formación desarrollados en el propio centro

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Valore el interés de: Cursos de formación desarrollados en el propio centro

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada valiosa	4	3,0	3,4	3,4
	Algo valiosa	16	12,0	13,4	16,8
	Bastante valiosa	57	42,9	47,9	64,7
	Muy valiosa	42	31,6	35,3	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

Valore el interés de: Cursos de formación desarrollados en el propio centro



Valore el interés de: Cursos de formación desarrollados en el propio centro

Valore el interés de: Cursos de formación desarrollados en internet

Estadísticos

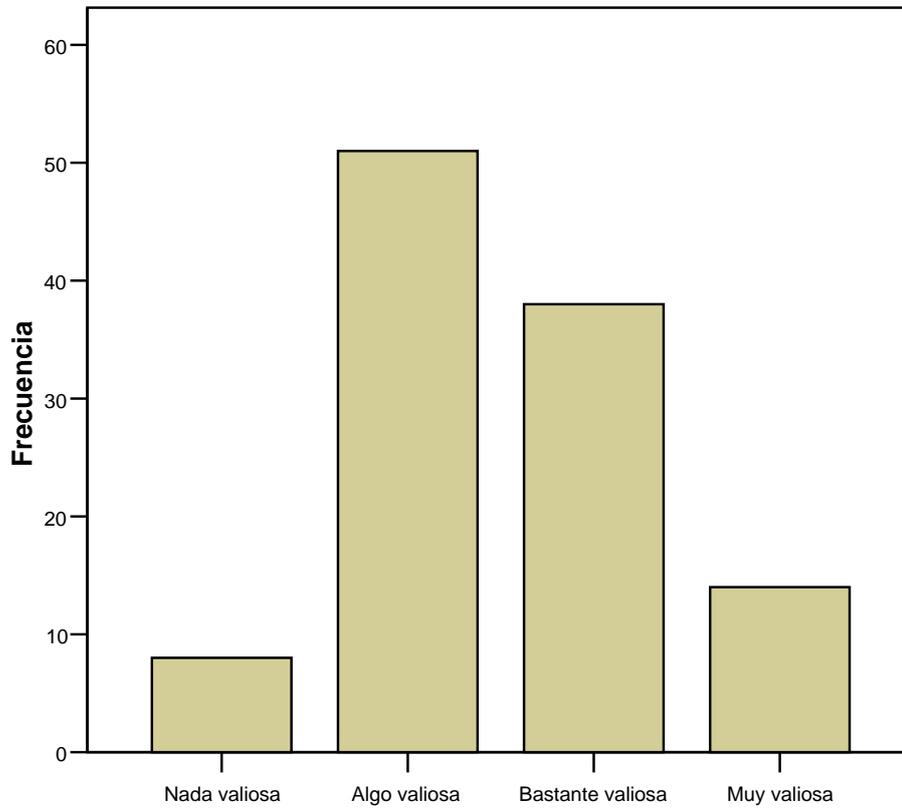
Valore el interés de: Cursos de formación desarrollados en internet

N	Válidos	111
	Perdidos	22

Valore el interés de: Cursos de formación desarrollados en internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada valiosa	8	6,0	7,2	7,2
	Algo valiosa	51	38,3	45,9	53,2
	Bastante valiosa	38	28,6	34,2	87,4
	Muy valiosa	14	10,5	12,6	100,0
	Total	111	83,5	100,0	
Perdidos	Sistema	22	16,5		
Total		133	100,0		

Valore el interés de: Cursos de formación desarrollados en internet



Valore el interés de: Cursos de formación desarrollados en internet

Valore el interés de: Congresos, jornadas, simposios, encuentros, ...

Estadísticos

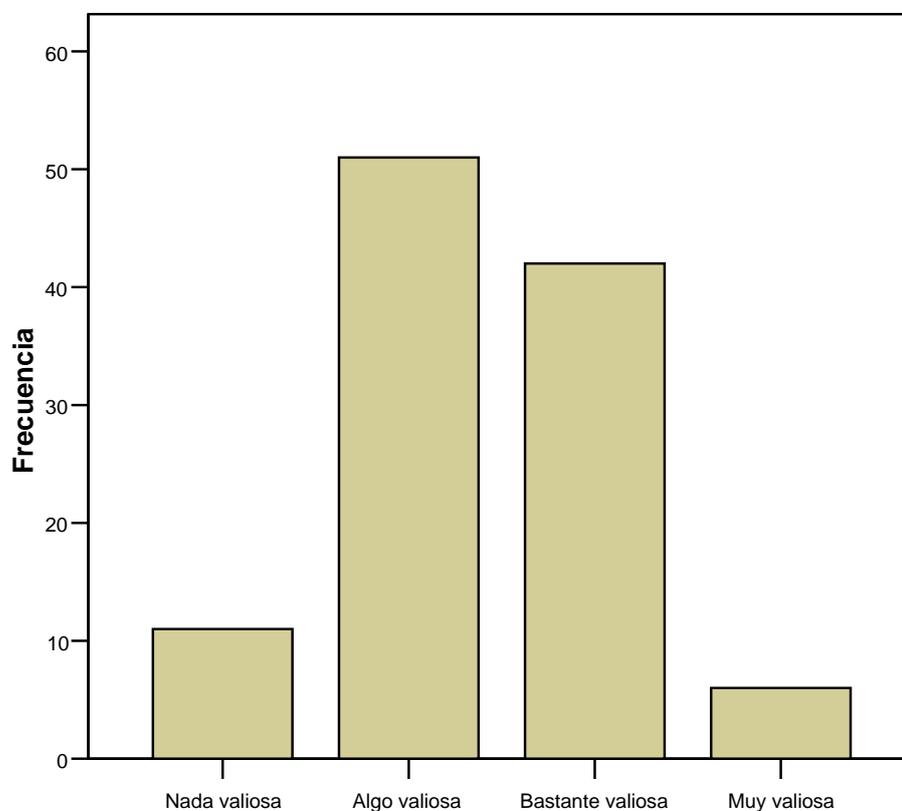
Valore el interés de: Congresos, jornadas, simposios, encuentros, ...

N	Válidos	110
	Perdidos	23

Valore el interés de: Congresos, jornadas, simposios, encuentros, ...

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada valiosa	11	8,3	10,0	10,0
	Algo valiosa	51	38,3	46,4	56,4
	Bastante valiosa	42	31,6	38,2	94,5
	Muy valiosa	6	4,5	5,5	100,0
	Total	110	82,7	100,0	
Perdidos	Sistema	23	17,3		
Total		133	100,0		

Valore el interés de: Congresos, jornadas, simposios, encuentros, ...



Valore el interés de: Congresos, jornadas, simposios, encuentros, ...

Valore el interés de: Seminarios permanentes

Estadísticos

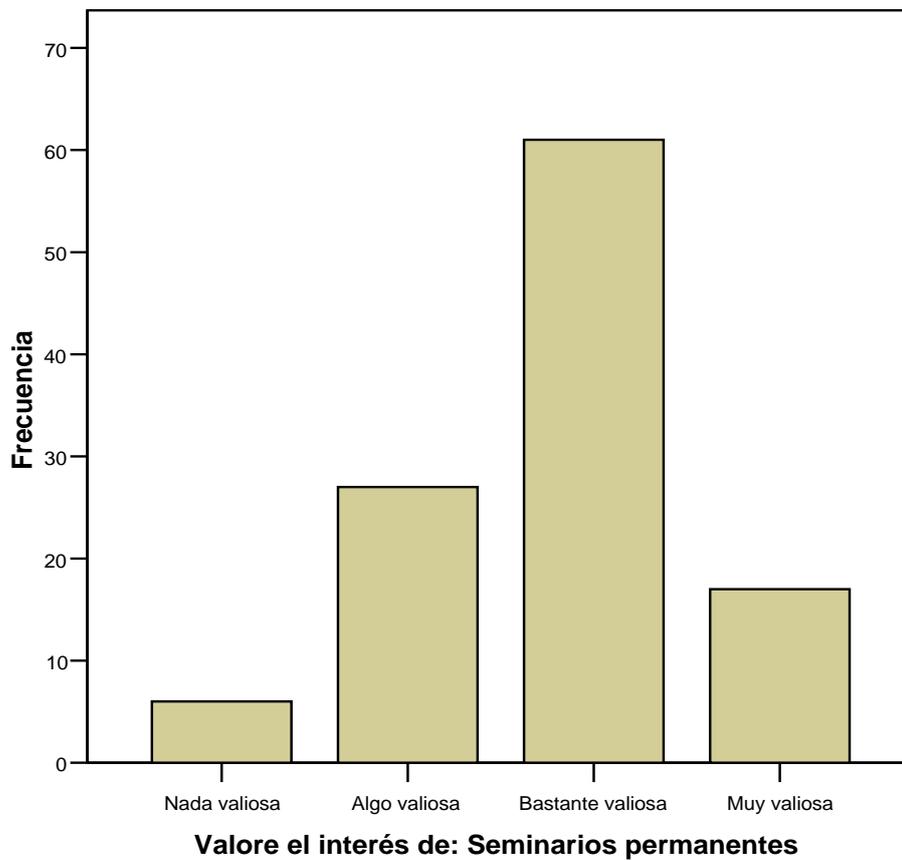
Valore el interés de: Seminarios permanentes

N	Válidos	111
	Perdidos	22

Valore el interés de: Seminarios permanentes

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada valiosa	6	4,5	5,4	5,4
	Algo valiosa	27	20,3	24,3	29,7
	Bastante valiosa	61	45,9	55,0	84,7
	Muy valiosa	17	12,8	15,3	100,0
	Total	111	83,5	100,0	
Perdidos	Sistema	22	16,5		
Total		133	100,0		

Valore el interés de: Seminarios permanentes



Valore el interés de: Proyectos de investigación educativa

Estadísticos

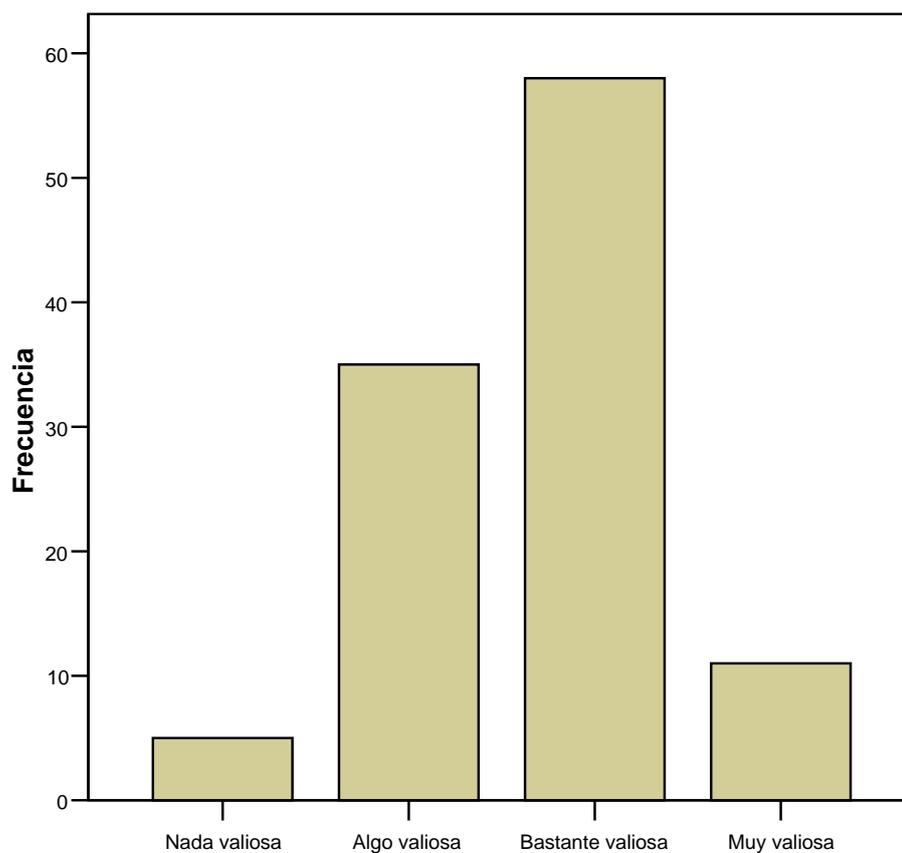
Valore el interés de: Proyectos de investigación educativa

N	Válidos	109
	Perdidos	24

Valore el interés de: Proyectos de investigación educativa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada valiosa	5	3,8	4,6	4,6
	Algo valiosa	35	26,3	32,1	36,7
	Bastante valiosa	58	43,6	53,2	89,9
	Muy valiosa	11	8,3	10,1	100,0
	Total	109	82,0	100,0	
Perdidos	Sistema	24	18,0		
Total		133	100,0		

Valore el interés de: Proyectos de investigación educativa



Valore el interés de: Proyectos de investigación educativa

Valore el interés de: Proyectos de innovación y formación en centros

Estadísticos

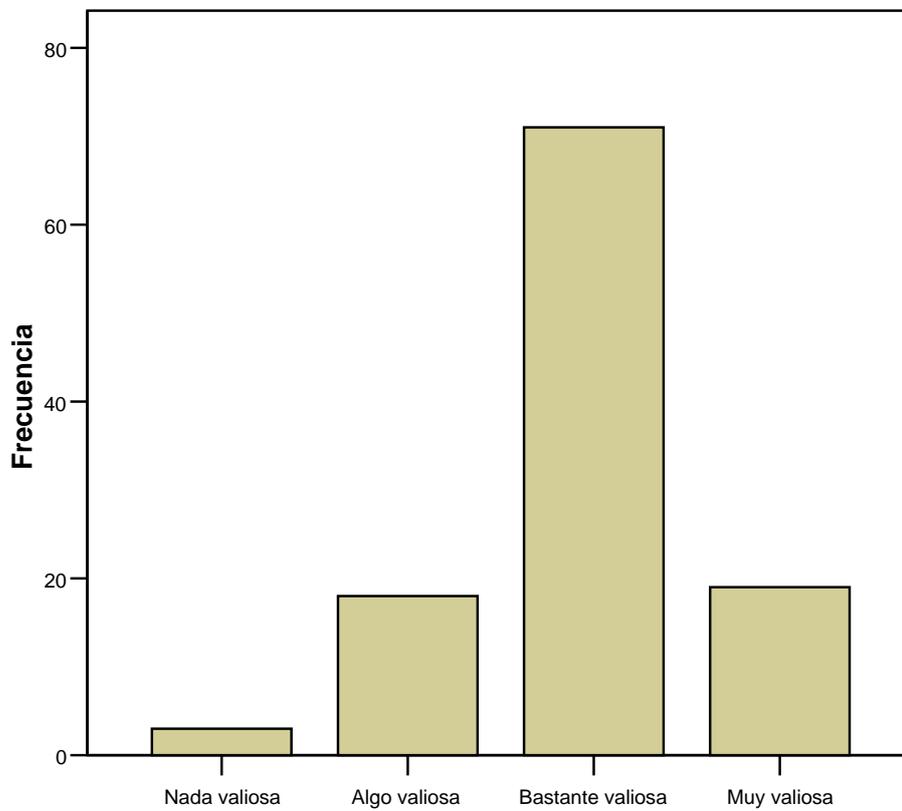
Valore el interés de: Proyectos de innovación y formación en centros

N	Válidos	111
	Perdidos	22

Valore el interés de: Proyectos de innovación y formación en centros

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada valiosa	3	2,3	2,7	2,7
	Algo valiosa	18	13,5	16,2	18,9
	Bastante valiosa	71	53,4	64,0	82,9
	Muy valiosa	19	14,3	17,1	100,0
	Total	111	83,5	100,0	
Perdidos	Sistema	22	16,5		
Total		133	100,0		

Valore el interés de: Proyectos de innovación y formación en centros



Valore el interés de: Proyectos de innovación y formación en centros

Valore el interés de: Foros de discusión en la Red

Estadísticos

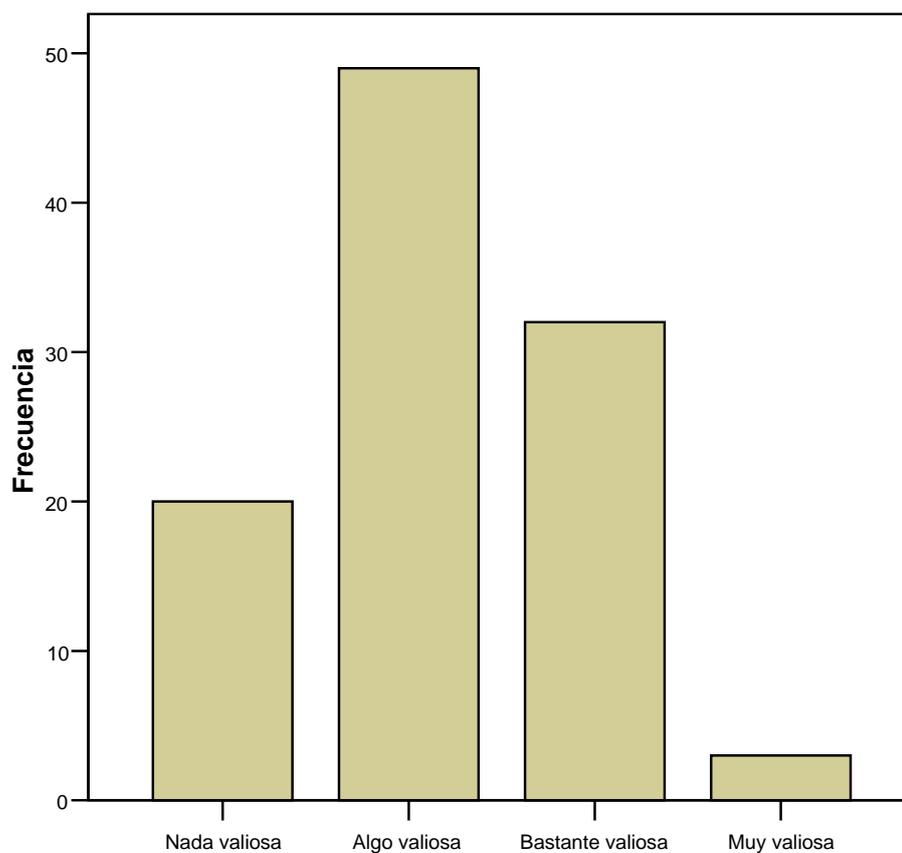
Valore el interés de: Foros de discusión en la Red

N	Válidos	104
	Perdidos	29

Valore el interés de: Foros de discusión en la Red

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada valiosa	20	15,0	19,2	19,2
	Algo valiosa	49	36,8	47,1	66,3
	Bastante valiosa	32	24,1	30,8	97,1
	Muy valiosa	3	2,3	2,9	100,0
	Total	104	78,2	100,0	
Perdidos	Sistema	29	21,8		
Total		133	100,0		

Valore el interés de: Foros de discusión en la Red



Valore el interés de: Foros de discusión en la Red

Ítem 35

Pertenece a un grupo de profesores que han trabajado en el campo informático de la educación

Estadísticos

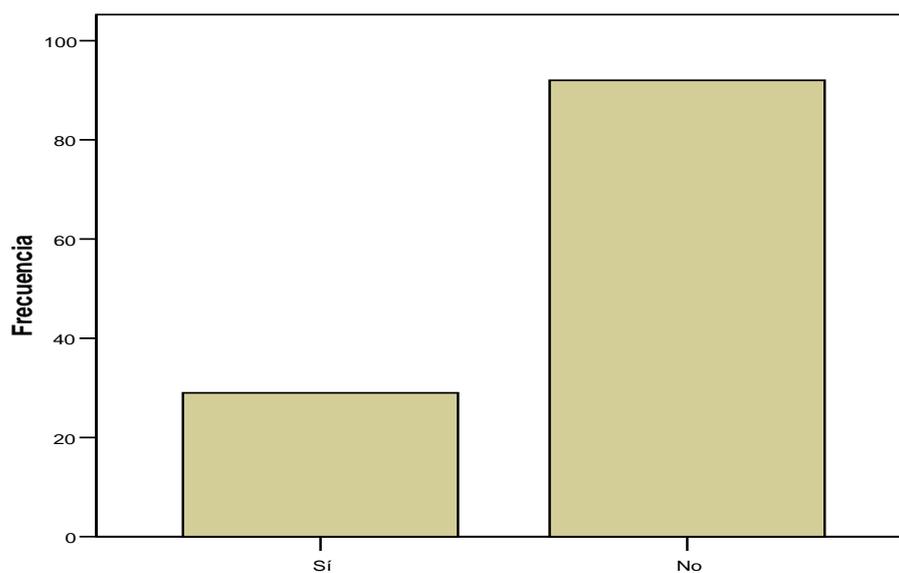
Pertenece a un grupo de profesores que han trabajado en el campo informático de la educación

N	Válidos	121
	Perdidos	12

Pertenece a un grupo de profesores que han trabajado en el campo informático de la educación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Sí	29	21,8	24,0	24,0
	No	92	69,2	76,0	100,0
	Total	121	91,0	100,0	
Perdidos	Sistema	12	9,0		
Total		133	100,0		

Pertenece a un grupo de profesores que han trabajado en el campo informático de la educación



Pertenece a un grupo de profesores que han trabajado en el campo informático de la educación

Ítem 37

Usos medios informáticos en su centro: Desarrollar la creatividad

Estadísticos

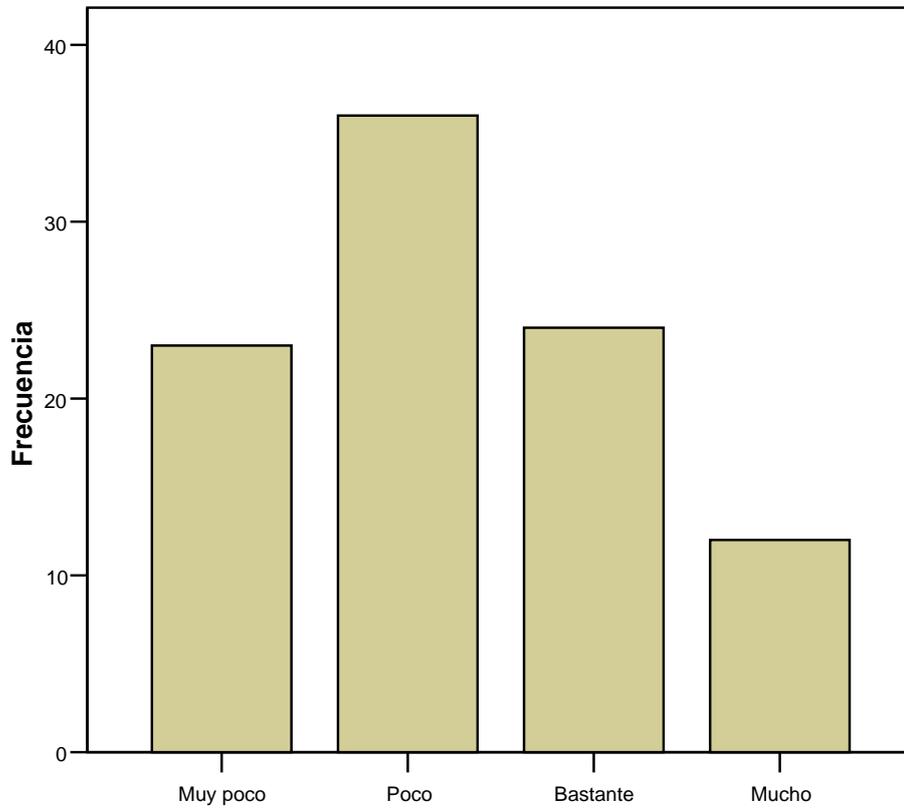
Usos medios informáticos en su centro: Desarrollar la creatividad

N	Válidos	95
	Perdidos	38

Usos medios informáticos en su centro: Desarrollar la creatividad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	23	17,3	24,2	24,2
	Poco	36	27,1	37,9	62,1
	Bastante	24	18,0	25,3	87,4
	Mucho	12	9,0	12,6	100,0
	Total	95	71,4	100,0	
Perdidos	Sistema	38	28,6		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Desarrollar la creatividad



Usos medios informáticos en su centro: Desarrollar la creatividad

Usos medios informáticos en su centro: Aclarar conceptos abstractos

Estadísticos

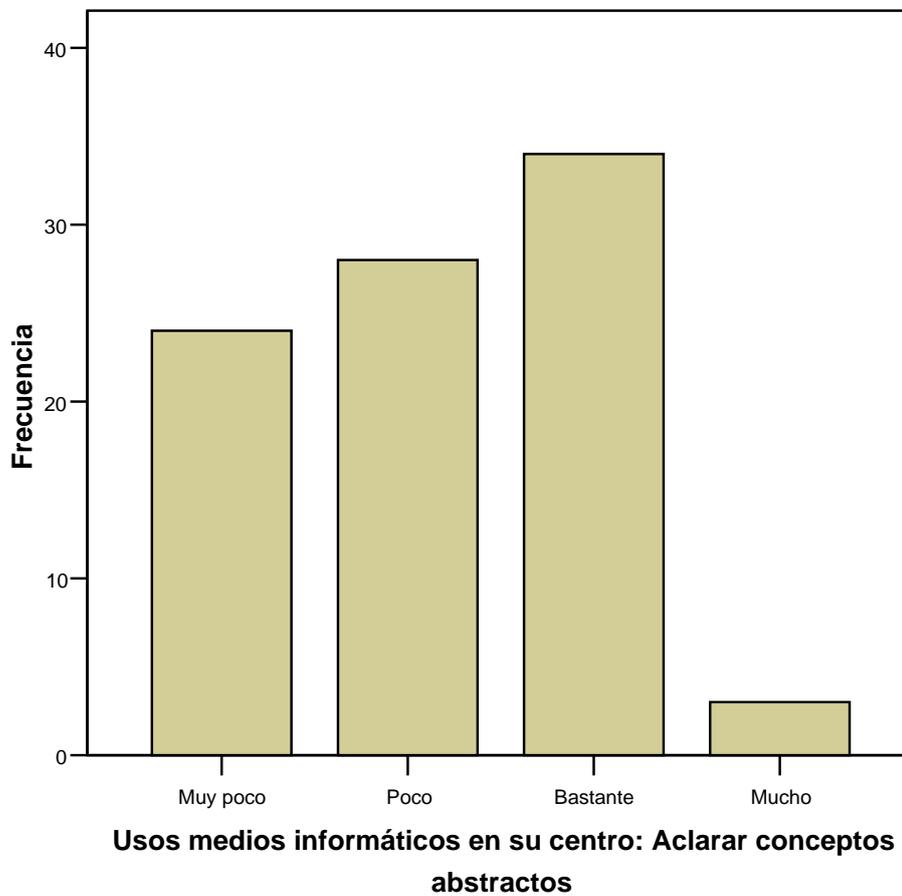
Usos medios informáticos en su centro: Aclarar conceptos abstractos

N	Válidos	89
	Perdidos	44

Usos medios informáticos en su centro: Aclarar conceptos abstractos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	24	18,0	27,0	27,0
	Poco	28	21,1	31,5	58,4
	Bastante	34	25,6	38,2	96,6
	Mucho	3	2,3	3,4	100,0
	Total	89	66,9	100,0	
Perdidos	Sistema	44	33,1		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Aclarar conceptos abstractos



Usos medios informáticos en su centro: Trabajo con alumnos de necesidades educativas especiales en Ed. Infantil

Estadísticos

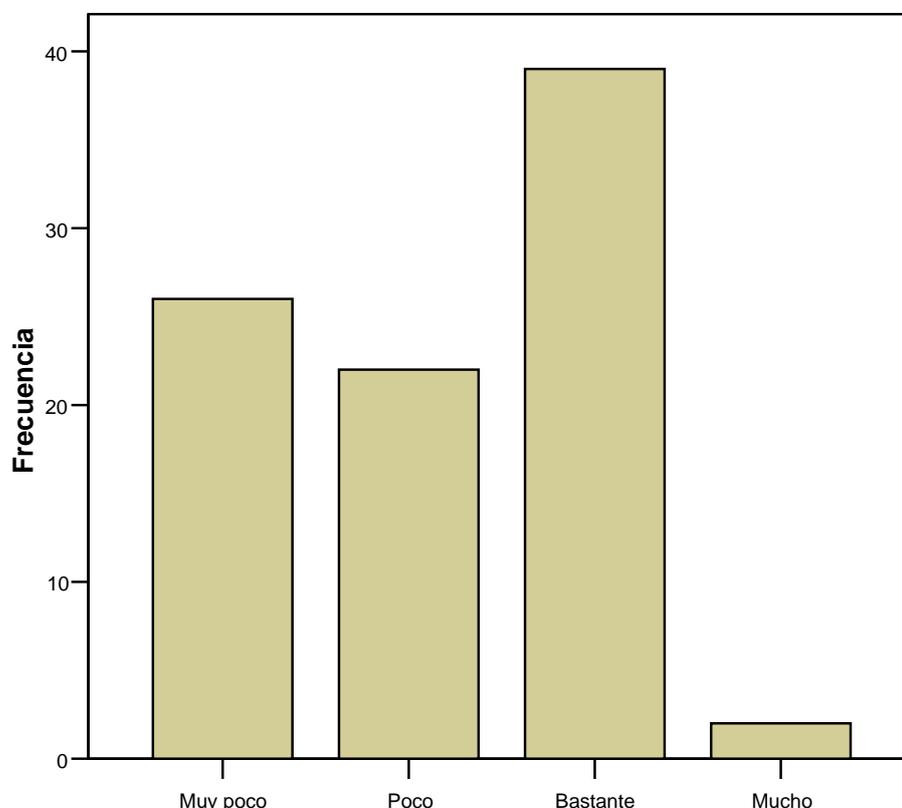
Usos medios informáticos en su centro: Trabajo con alumnos de necesidades educativas especiales en Ed. Infantil

N	Válidos	89
	Perdidos	44

Usos medios informáticos en su centro: Trabajo con alumnos de necesidades educativas especiales en Ed. Infantil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	26	19,5	29,2	29,2
	Poco	22	16,5	24,7	53,9
	Bastante	39	29,3	43,8	97,8
	Mucho	2	1,5	2,2	100,0
	Total	89	66,9	100,0	
Perdidos	Sistema	44	33,1		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Trabajo con alumnos de necesidades educativas especiales en Ed. Infantil



Usos medios informáticos en su centro: Trabajo con alumnos de necesidades educativas especiales en Ed. Infantil

Usos medios informáticos en su centro: Controlar el curriculum establecido

Estadísticos

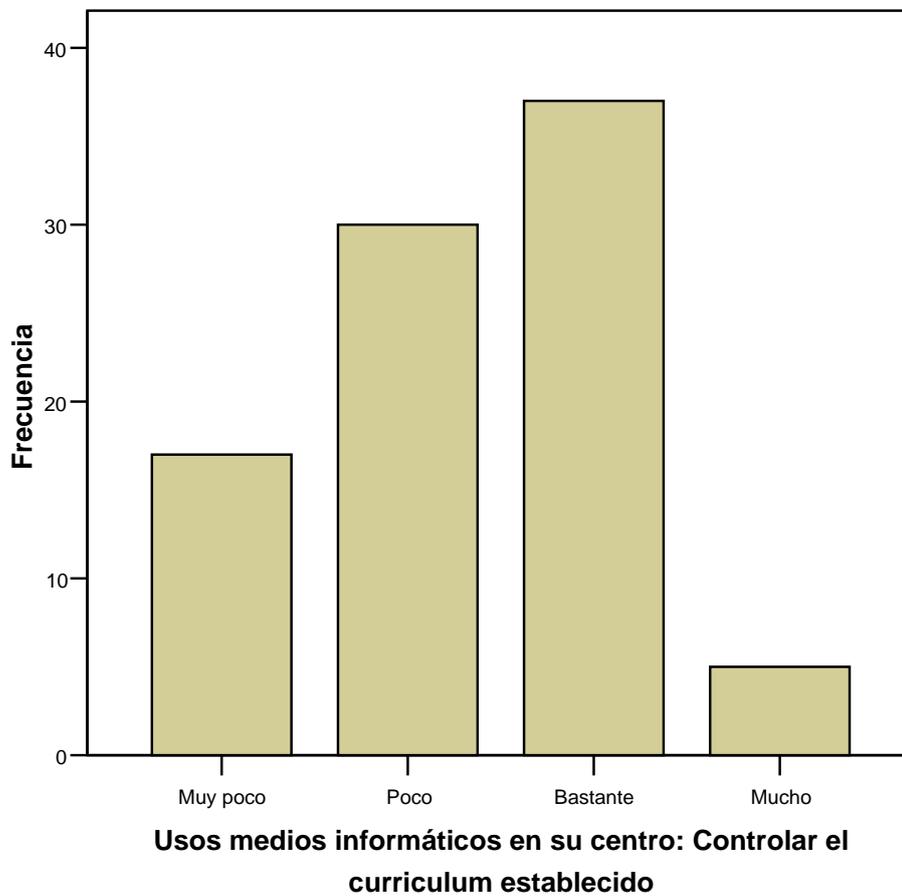
Usos medios informáticos en su centro: Controlar el curriculum establecido

N	Válidos	89
	Perdidos	44

Usos medios informáticos en su centro: Controlar el curriculum establecido

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	17	12,8	19,1	19,1
	Poco	30	22,6	33,7	52,8
	Bastante	37	27,8	41,6	94,4
	Mucho	5	3,8	5,6	100,0
	Total	89	66,9	100,0	
Perdidos	Sistema	44	33,1		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Controlar el curriculum establecido



Usos medios informáticos en su centro: Actividades recreativas y extraescolares

Estadísticos

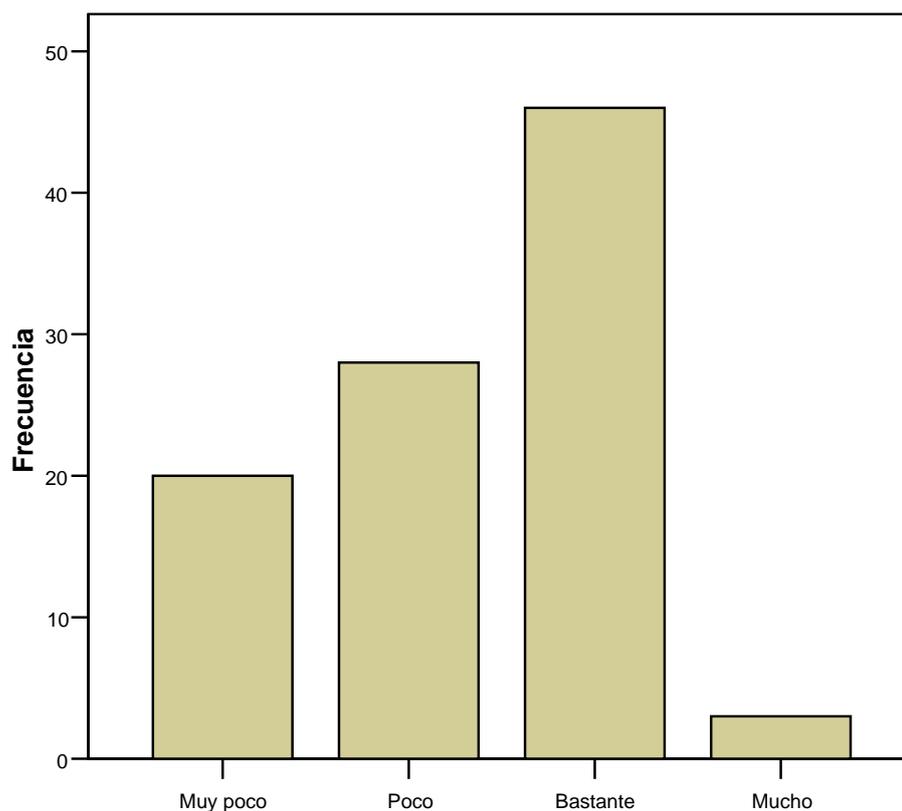
Usos medios informáticos en su centro: Actividades recreativas y extraescolares

N	Válidos	97
	Perdidos	36

Usos medios informáticos en su centro: Actividades recreativas y extraescolares

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	20	15,0	20,6	20,6
	Poco	28	21,1	28,9	49,5
	Bastante	46	34,6	47,4	96,9
	Mucho	3	2,3	3,1	100,0
	Total	97	72,9	100,0	
Perdidos	Sistema	36	27,1		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Actividades recreativas y extraescolares



Usos medios informáticos en su centro: Actividades recreativas y extraescolares

Usos medios informáticos en su centro: Evaluar conocimientos y habilidades de los alumnos

Estadísticos

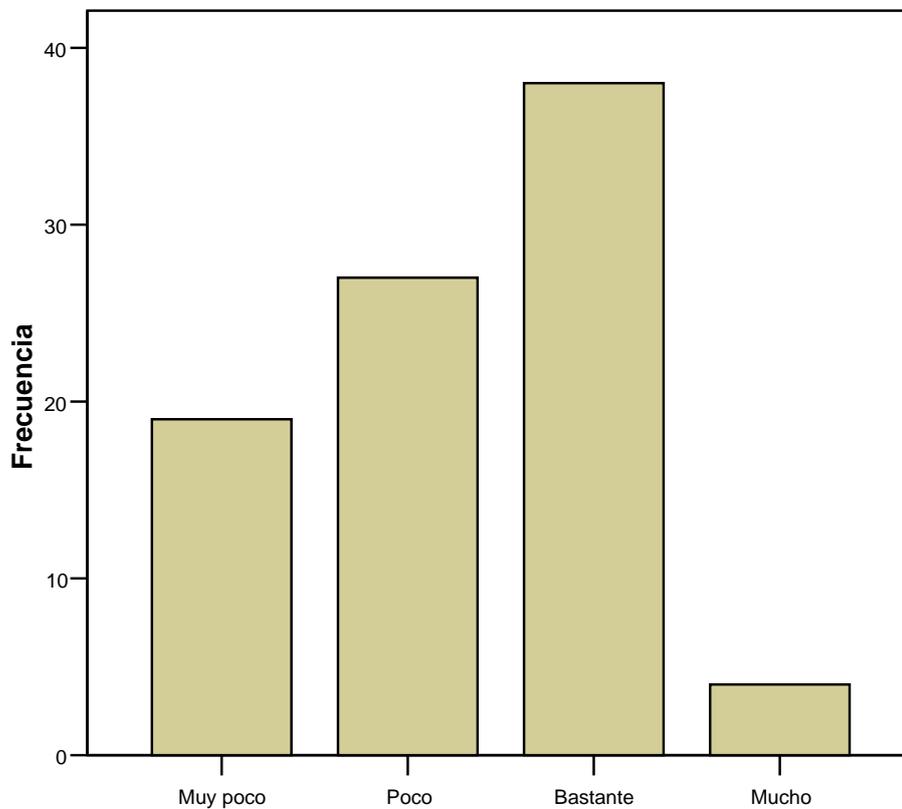
Usos medios informáticos en su centro: Evaluar conocimientos y habilidades de los alumnos

N	Válidos	88
	Perdidos	45

Usos medios informáticos en su centro: Evaluar conocimientos y habilidades de los alumnos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	19	14,3	21,6	21,6
	Poco	27	20,3	30,7	52,3
	Bastante	38	28,6	43,2	95,5
	Mucho	4	3,0	4,5	100,0
	Total	88	66,2	100,0	
Perdidos	Sistema	45	33,8		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Evaluar conocimientos y habilidades de los alumnos



Usos medios informáticos en su centro: Evaluar conocimientos y habilidades de los alumnos

Usos medios informáticos en su centro: Ofrecer un feed-back o retroalimentación

Estadísticos

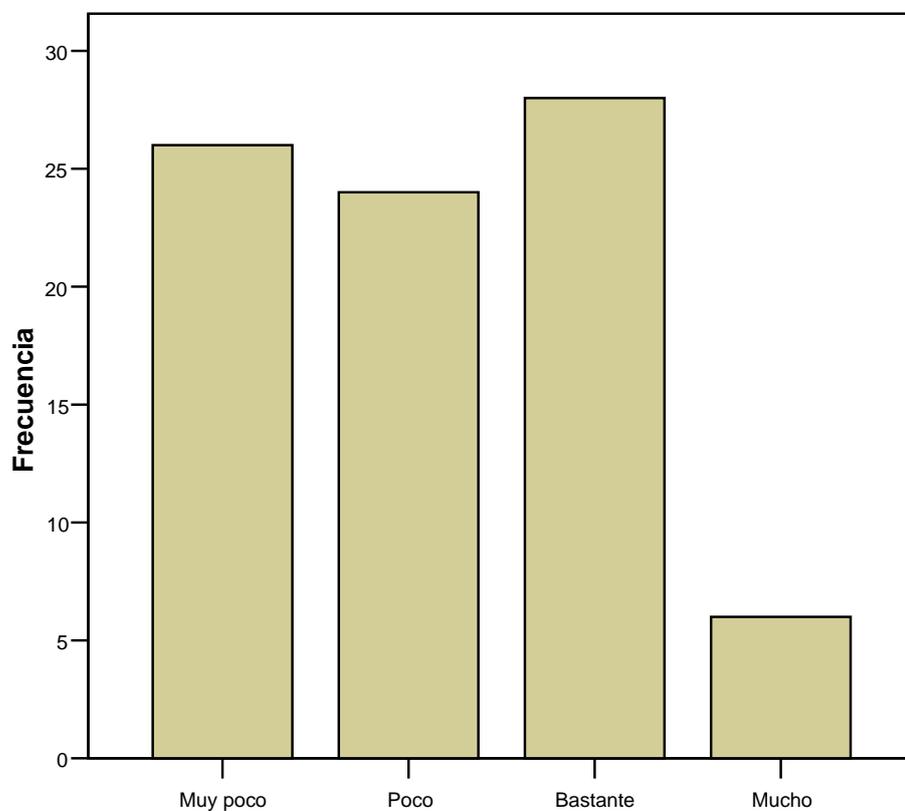
Usos medios informáticos en su centro: Ofrecer un feed-back o retroalimentación

N	Válidos	84
	Perdidos	49

Usos medios informáticos en su centro: Ofrecer un feed-back o retroalimentación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	26	19,5	31,0	31,0
	Poco	24	18,0	28,6	59,5
	Bastante	28	21,1	33,3	92,9
	Mucho	6	4,5	7,1	100,0
	Total	84	63,2	100,0	
Perdidos	Sistema	49	36,8		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Ofrecer un feed-back o retroalimentación



Usos medios informáticos en su centro: Ofrecer un feed-back o retroalimentación

Usos medios informáticos en su centro: Permitir el acceso a la información a través de internet

Estadísticos

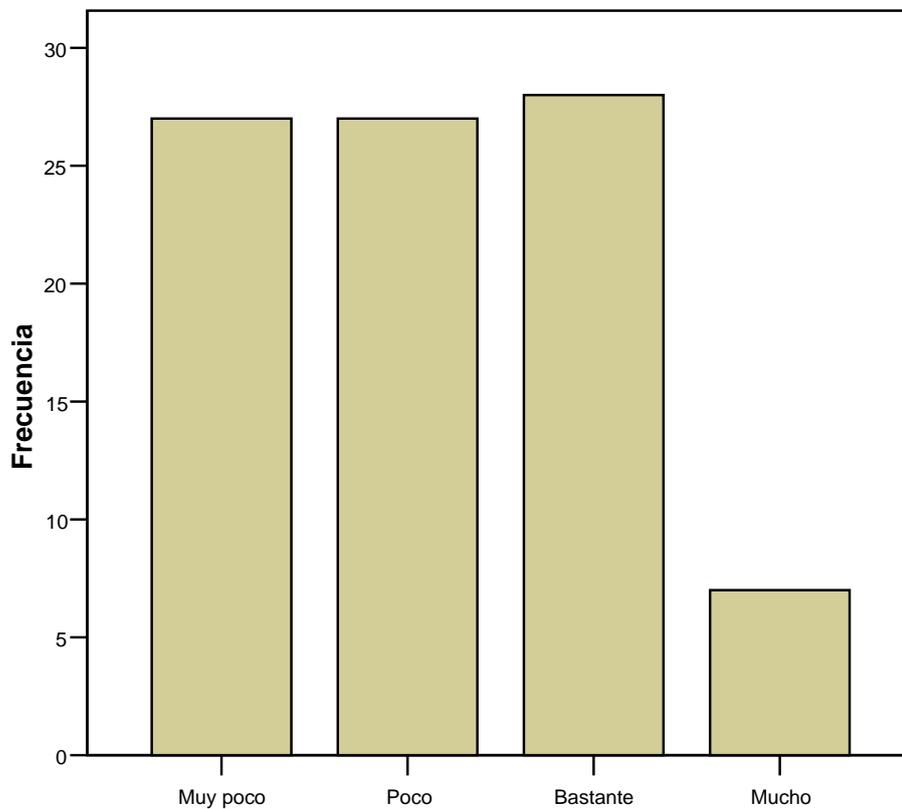
Usos medios informáticos en su centro: Permitir el acceso a la información a través de internet

N	Válidos	89
	Perdidos	44

Usos medios informáticos en su centro: Permitir el acceso a la información a través de internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	27	20,3	30,3	30,3
	Poco	27	20,3	30,3	60,7
	Bastante	28	21,1	31,5	92,1
	Mucho	7	5,3	7,9	100,0
	Total	89	66,9	100,0	
Perdidos	Sistema	44	33,1		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Permitir el acceso a la información a través de internet



Usos medios informáticos en su centro: Permitir el acceso a la información a través de internet

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el autoaprendizaje e individualizar la enseñanza

Estadísticos

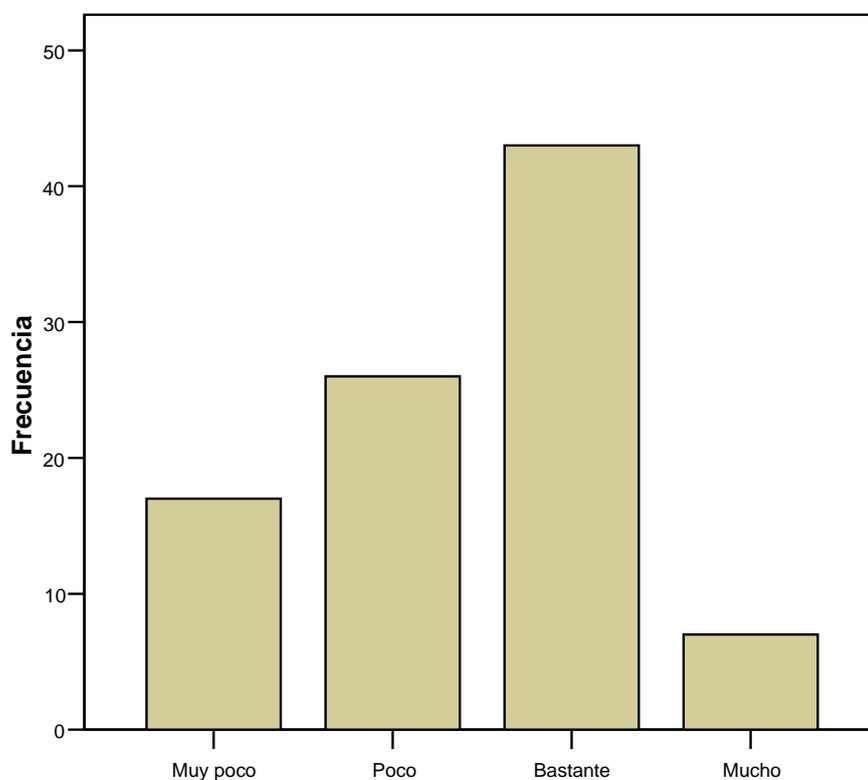
Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el autoaprendizaje e individualizar la enseñanza

N	Válidos	93
	Perdidos	40

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el autoaprendizaje e individualizar la enseñanza

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	17	12,8	18,3	18,3
	Poco	26	19,5	28,0	46,2
	Bastante	43	32,3	46,2	92,5
	Mucho	7	5,3	7,5	100,0
	Total	93	69,9	100,0	
Perdidos	Sistema	40	30,1		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el autoaprendizaje e individualizar la enseñanza



Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el autoaprendizaje e individualizar la enseñanza

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar la transferencia de los conocimientos

Estadísticos

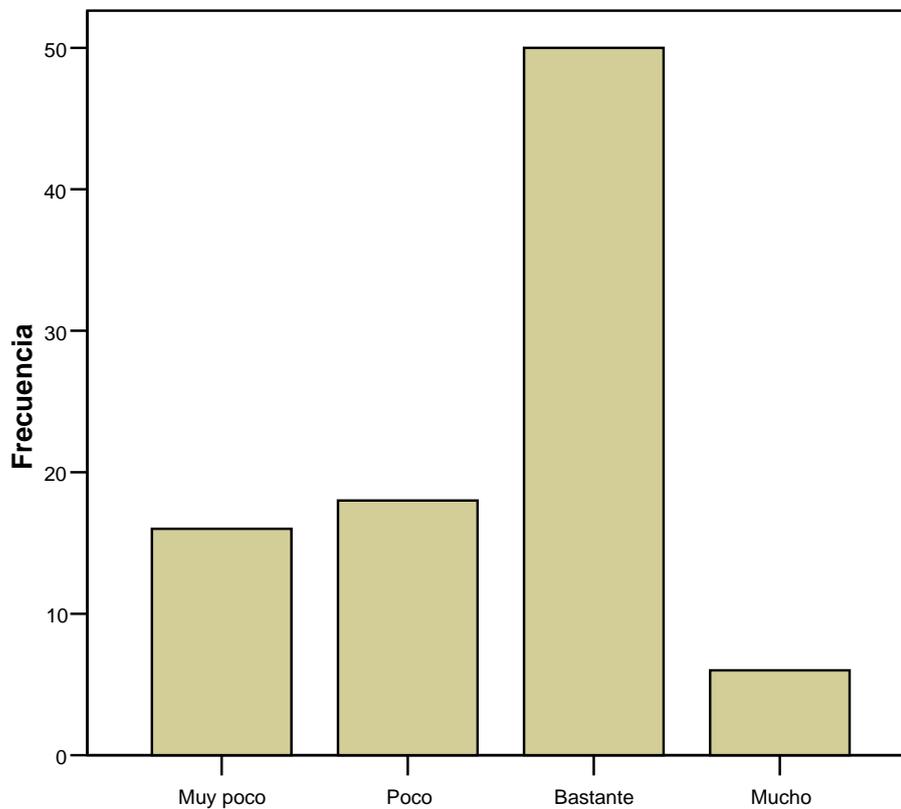
Usos medios informáticos en su centro: Facilitar la transferencia de los conocimientos

N	Válidos	90
	Perdidos	43

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar la transferencia de los conocimientos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	16	12,0	17,8	17,8
	Poco	18	13,5	20,0	37,8
	Bastante	50	37,6	55,6	93,3
	Mucho	6	4,5	6,7	100,0
	Total	90	67,7	100,0	
Perdidos	Sistema	43	32,3		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar la transferencia de los conocimientos



Usos medios informáticos en su centro: Facilitar la transferencia de los conocimientos

Usos medios informáticos en su centro: Captar la atención y motivar a los alumnos

Estadísticos

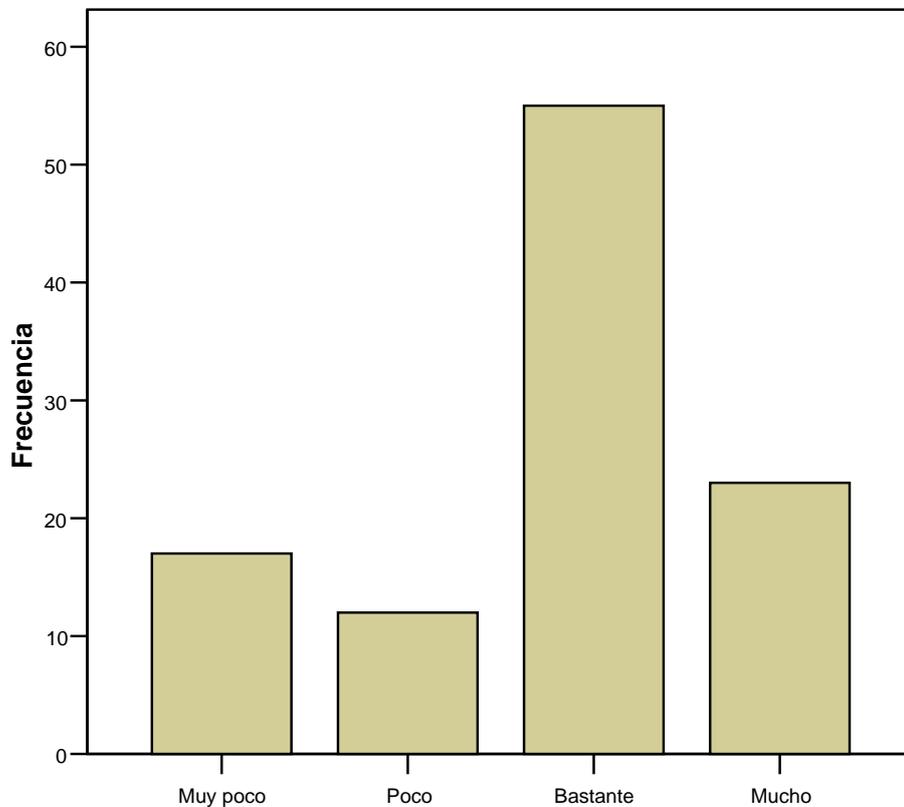
Usos medios informáticos en su centro: Captar la atención y motivar a los alumnos

N	Válidos	107
	Perdidos	26

Usos medios informáticos en su centro: Captar la atención y motivar a los alumnos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	17	12,8	15,9	15,9
	Poco	12	9,0	11,2	27,1
	Bastante	55	41,4	51,4	78,5
	Mucho	23	17,3	21,5	100,0
	Total	107	80,5	100,0	
Perdidos	Sistema	26	19,5		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Captar la atención y motivar a los alumnos



Usos medios informáticos en su centro: Captar la atención y motivar a los alumnos

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el trabajo en grupo

Estadísticos

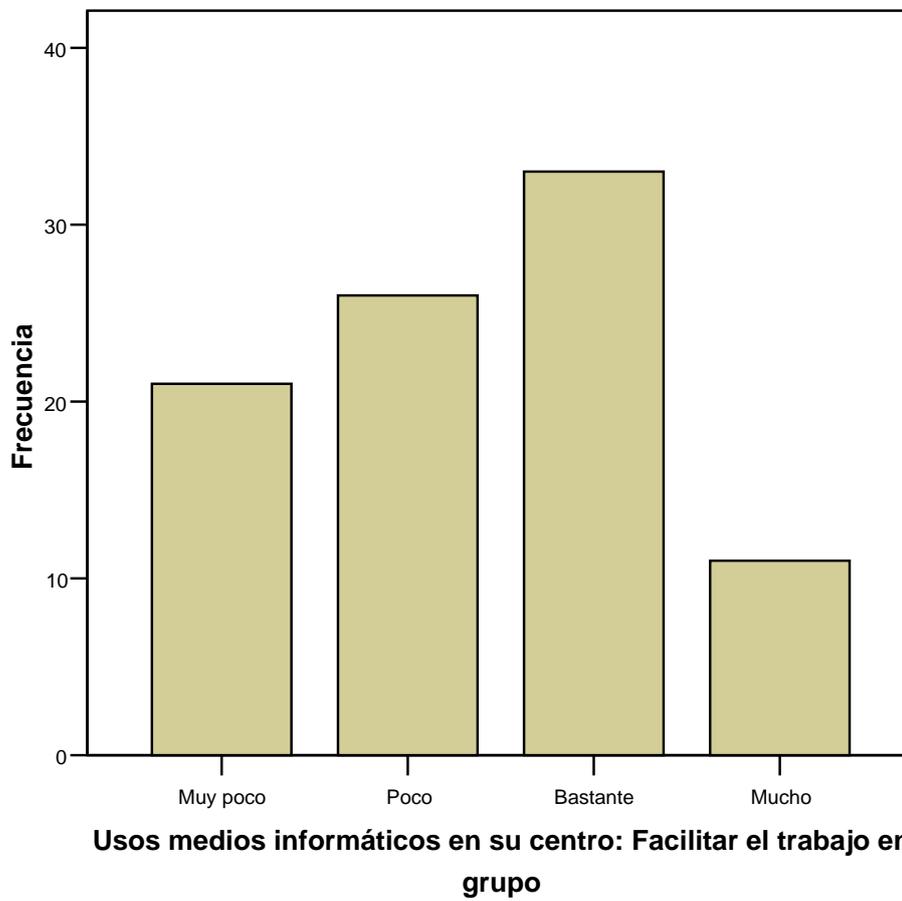
Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el trabajo en grupo

N	Válidos	91
	Perdidos	42

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el trabajo en grupo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	21	15,8	23,1	23,1
	Poco	26	19,5	28,6	51,6
	Bastante	33	24,8	36,3	87,9
	Mucho	11	8,3	12,1	100,0
	Total	91	68,4	100,0	
Perdidos	Sistema	42	31,6		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el trabajo en grupo



Usos medios informáticos en su centro: Presentar información

Estadísticos

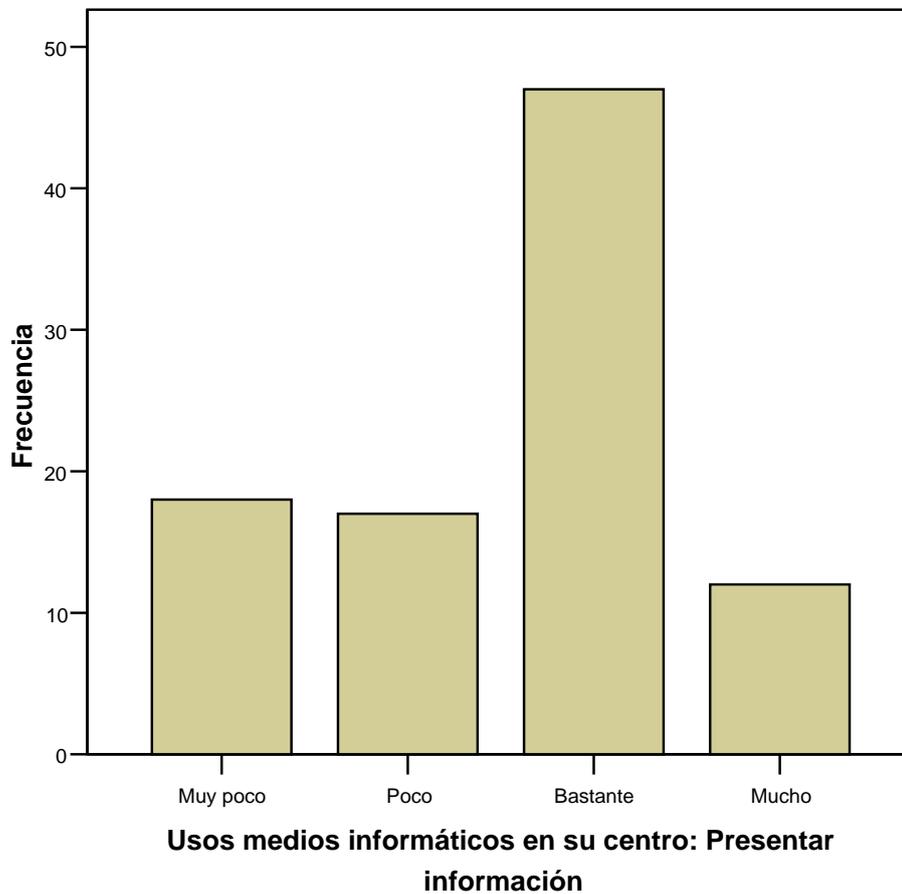
Usos medios informáticos en su centro: Presentar información

N	Válidos	94
	Perdidos	39

Usos medios informáticos en su centro: Presentar información

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	18	13,5	19,1	19,1
	Poco	17	12,8	18,1	37,2
	Bastante	47	35,3	50,0	87,2
	Mucho	12	9,0	12,8	100,0
	Total	94	70,7	100,0	
Perdidos	Sistema	39	29,3		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Presentar información



Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el recuerdo de la información y reforzar los contenidos

Estadísticos

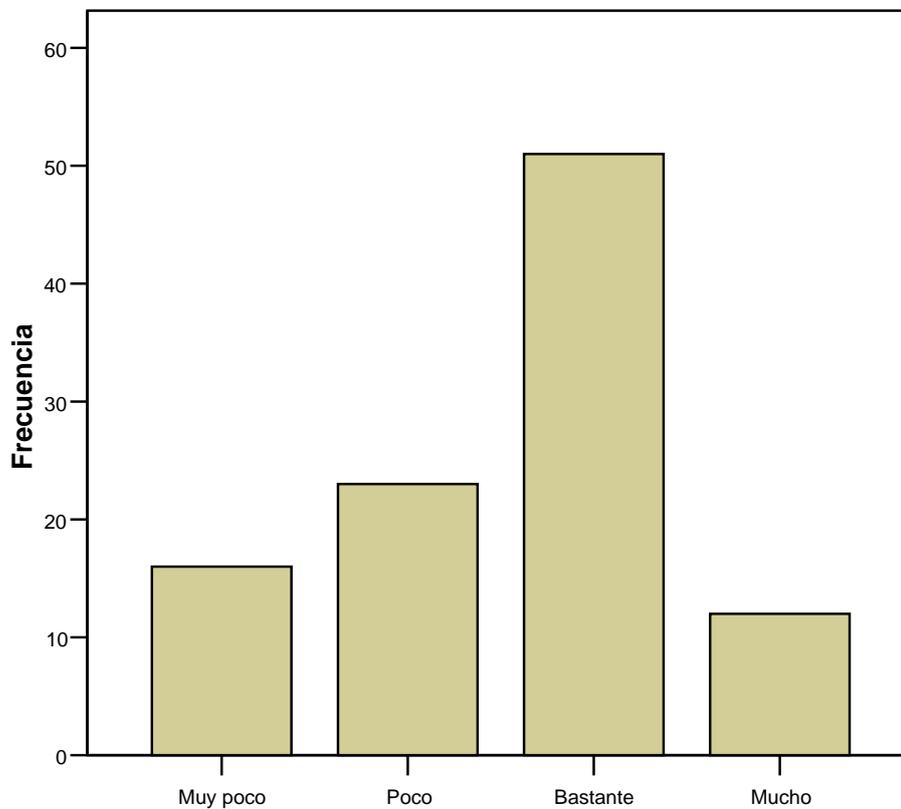
Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el recuerdo de la información y reforzar los contenidos

N	Válidos	102
	Perdidos	31

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el recuerdo de la información y reforzar los contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	16	12,0	15,7	15,7
	Poco	23	17,3	22,5	38,2
	Bastante	51	38,3	50,0	88,2
	Mucho	12	9,0	11,8	100,0
	Total	102	76,7	100,0	
Perdidos	Sistema	31	23,3		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el recuerdo de la información y reforzar los contenidos



Usos medios informáticos en su centro: Facilitar el recuerdo de la información y reforzar los contenidos

Usos medios informáticos en su centro: Posibilitar/modificar actitudes en los alumnos

Estadísticos

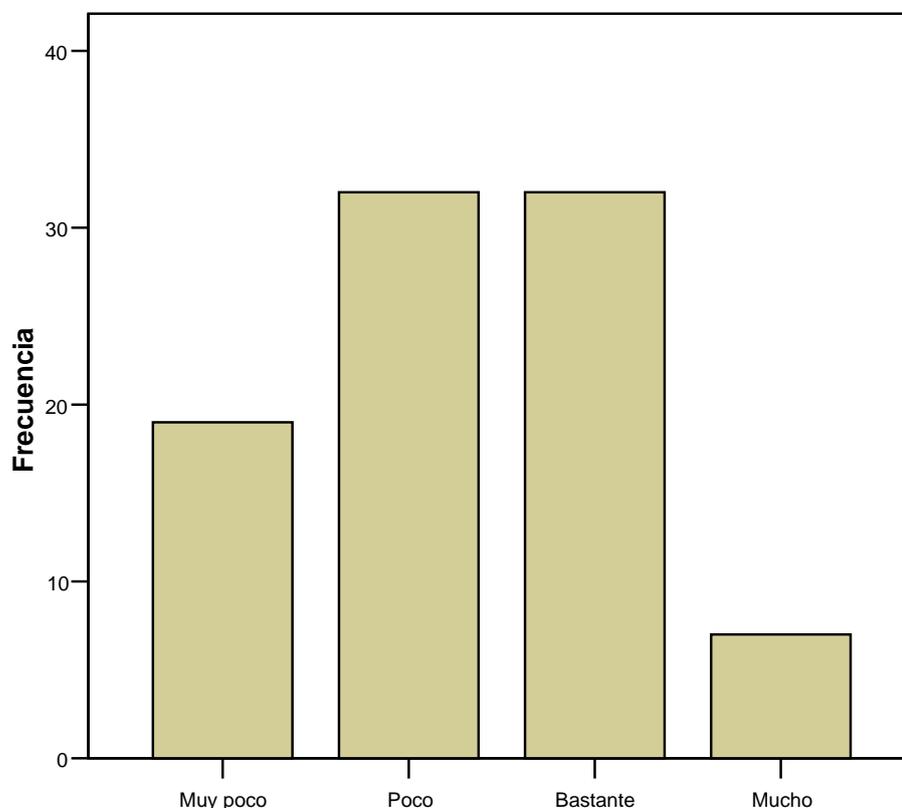
Usos medios informáticos en su centro: Posibilitar/modificar actitudes en los alumnos

N	Válidos	90
	Perdidos	43

Usos medios informáticos en su centro: Posibilitar/modificar actitudes en los alumnos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	19	14,3	21,1	21,1
	Poco	32	24,1	35,6	56,7
	Bastante	32	24,1	35,6	92,2
	Mucho	7	5,3	7,8	100,0
	Total	90	67,7	100,0	
Perdidos	Sistema	43	32,3		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Posibilitar/modificar actitudes en los alumnos



Usos medios informáticos en su centro: Posibilitar/modificar actitudes en los alumnos

Usos medios informáticos en su centro: Desarrollar actividades prácticas relacionadas con los contenidos de Ed. Infantil

Estadísticos

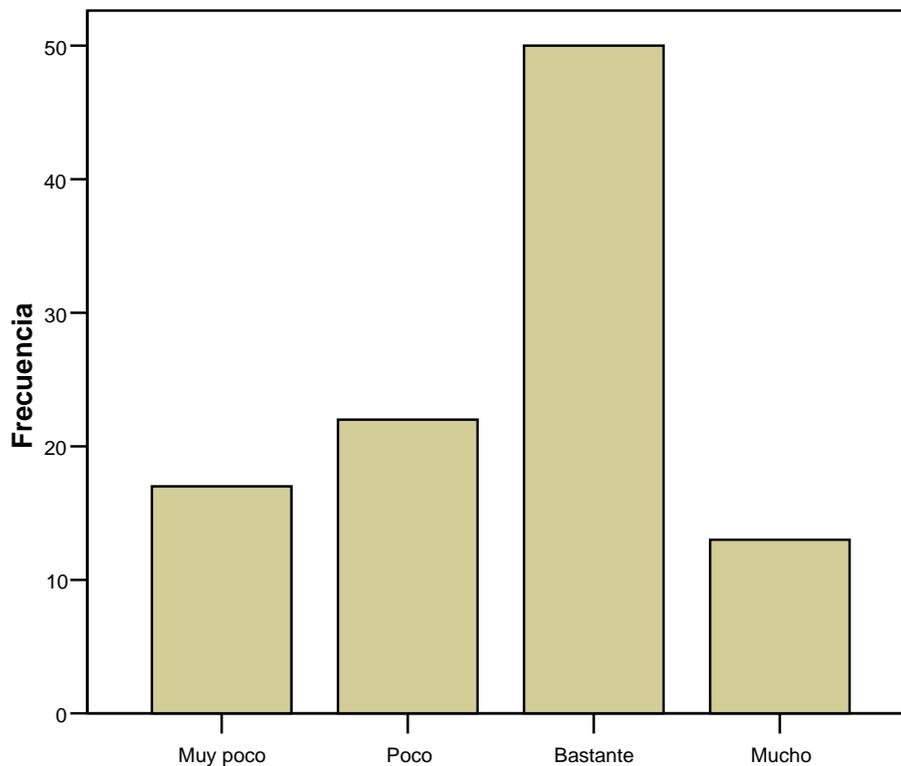
Usos medios informáticos en su centro: Desarrollar actividades prácticas relacionadas con los contenidos de Ed. Infantil

N	Válidos	102
	Perdidos	31

Usos medios informáticos en su centro: Desarrollar actividades prácticas relacionadas con los contenidos de Ed. Infantil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	17	12,8	16,7	16,7
	Poco	22	16,5	21,6	38,2
	Bastante	50	37,6	49,0	87,3
	Mucho	13	9,8	12,7	100,0
	Total	102	76,7	100,0	
Perdidos	Sistema	31	23,3		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Desarrollar actividades prácticas relacionadas con los contenidos de Ed. Infantil



Usos medios informáticos en su centro: Desarrollar actividades prácticas relacionadas con los contenidos de Ed. Infantil

Usos medios informáticos en su centro: Aprender a manejar los propios medios

Estadísticos

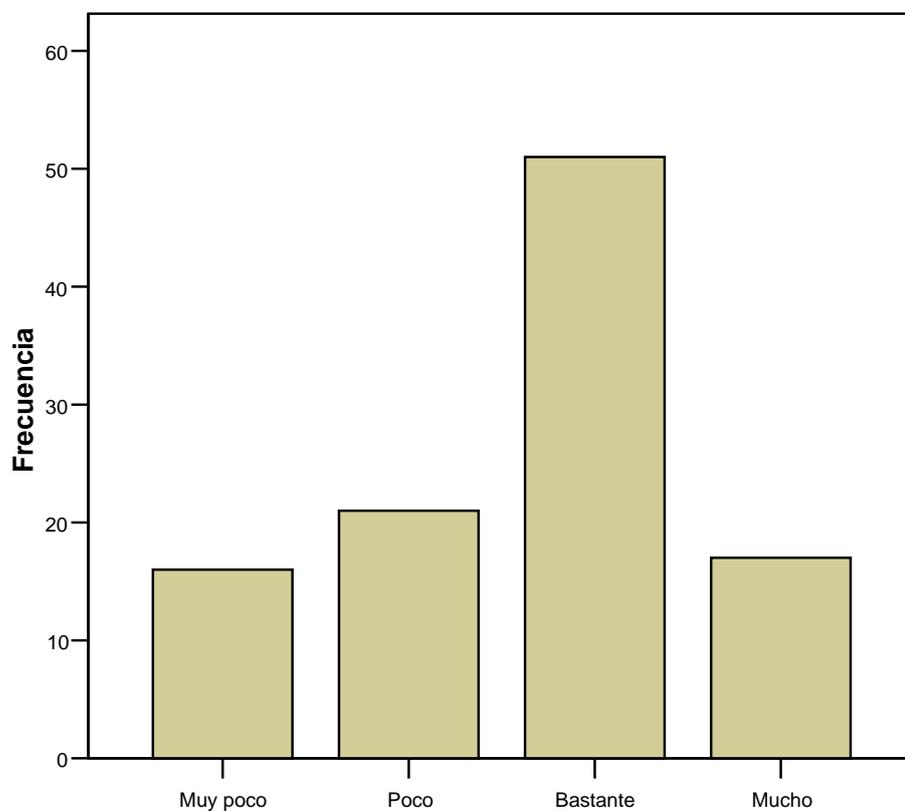
Usos medios informáticos en su centro: Aprender a manejar los propios medios

N	Válidos	105
	Perdidos	28

Usos medios informáticos en su centro: Aprender a manejar los propios medios

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	16	12,0	15,2	15,2
	Poco	21	15,8	20,0	35,2
	Bastante	51	38,3	48,6	83,8
	Mucho	17	12,8	16,2	100,0
	Total	105	78,9	100,0	
Perdidos	Sistema	28	21,1		
Total		133	100,0		

Usos medios informáticos en su centro: Aprender a manejar los propios medios



Usos medios informáticos en su centro: Aprender a manejar los propios medios

Usos medios informáticos en su centro: Probar y simular fenómenos y experiencias

Estadísticos

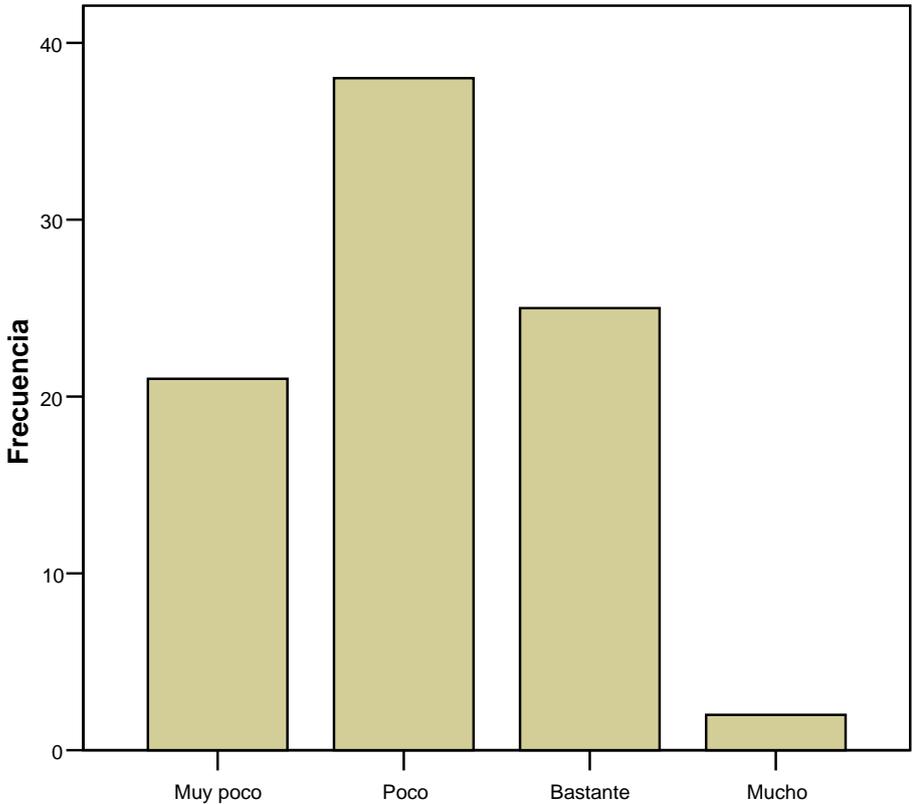
Usos medios informáticos en su centro: Probar y simular fenómenos y experiencias

N	Válidos	86
	Perdidos	47

Usos medios informáticos en su centro: Probar y simular fenómenos y experiencias

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy poco	21	15,8	24,4	24,4
	Poco	38	28,6	44,2	68,6
	Bastante	25	18,8	29,1	97,7
	Mucho	2	1,5	2,3	100,0
	Total	86	64,7	100,0	
Perdidos	Sistema	47	35,3		
Total		133	100,0		

**Usos medios informáticos en su centro: Probar y simular
fenómenos y experiencias**



**Usos medios informáticos en su centro: Probar y simular
fenómenos y experiencias**

Ítem 38

Frecuencia con la que usa los medios informáticos en la práctica docente

Estadísticos

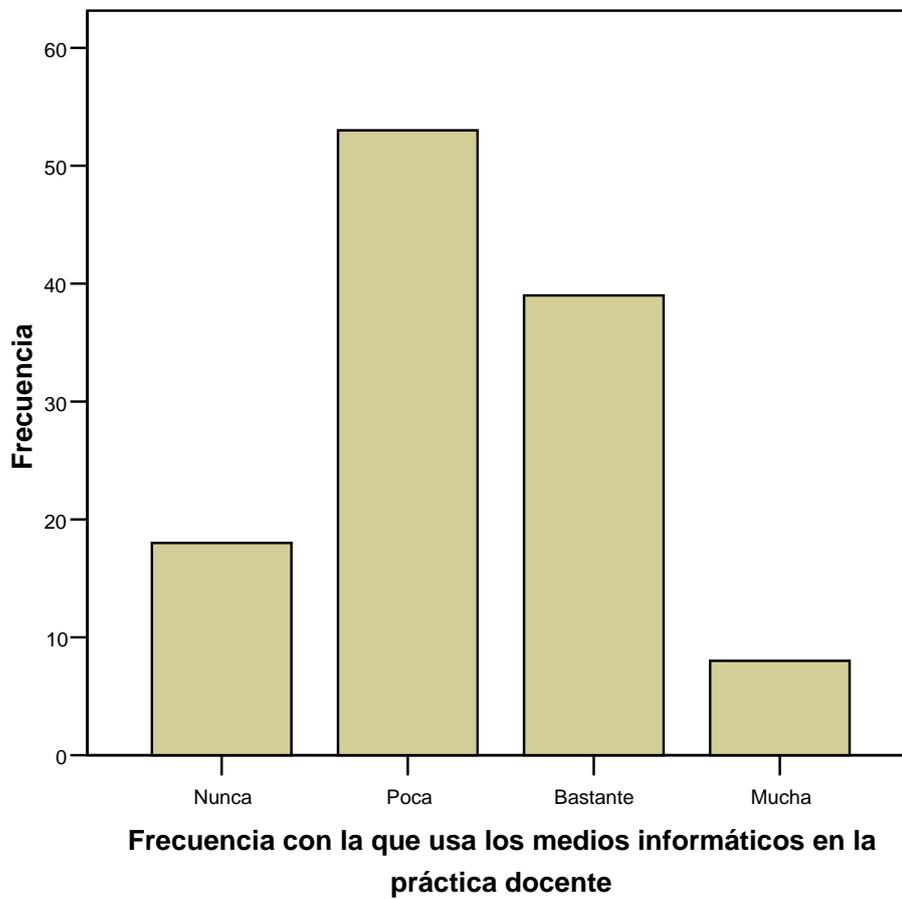
Frecuencia con la que usa los medios informáticos en la práctica docente

N	Válidos	118
	Perdidos	15

Frecuencia con la que usa los medios informáticos en la práctica docente

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	18	13,5	15,3	15,3
	Poca	53	39,8	44,9	60,2
	Bastante	39	29,3	33,1	93,2
	Mucha	8	6,0	6,8	100,0
	Total	118	88,7	100,0	
Perdidos	Sistema	15	11,3		
Total		133	100,0		

Frecuencia con la que usa los medios informáticos en la práctica docente



Ítem 41

Utiliza programas comerciales para los alumnos de Ed. Infantil

Estadísticos

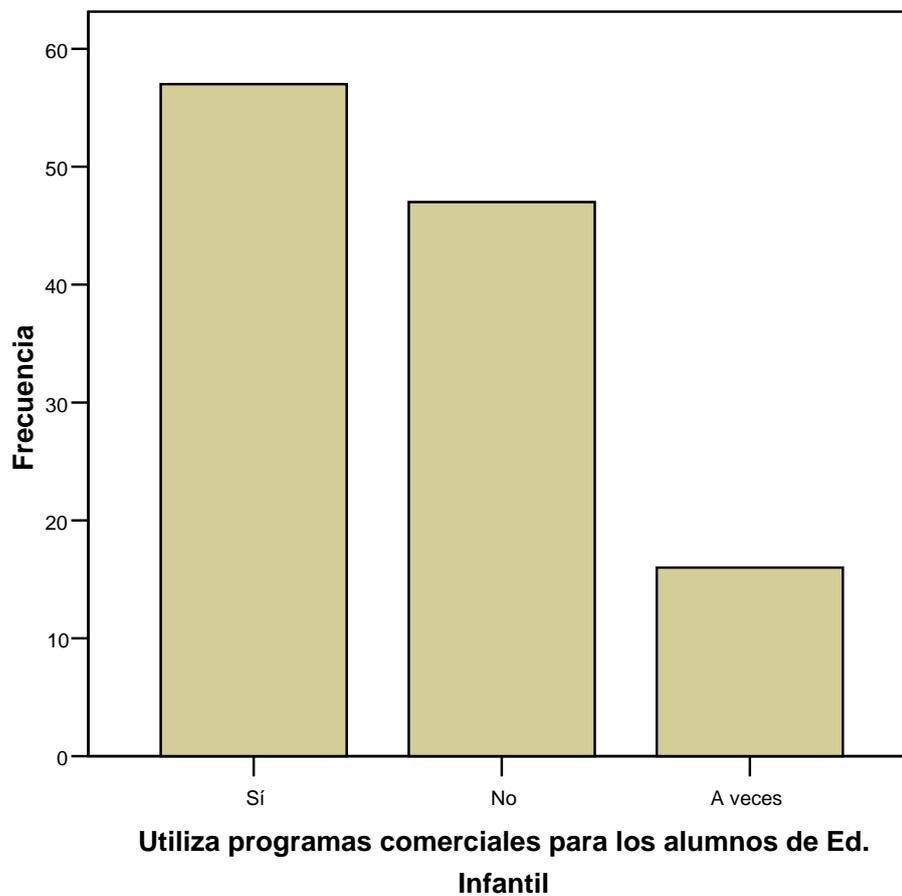
Utiliza programas comerciales para los alumnos de Ed. Infantil

N	Válidos	120
	Perdidos	13

Utiliza programas comerciales para los alumnos de Ed. Infantil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Sí	57	42,9	47,5	47,5
	No	47	35,3	39,2	86,7
	A veces	16	12,0	13,3	100,0
	Total	120	90,2	100,0	
Perdidos	Sistema	13	9,8		
Total		133	100,0		

Utiliza programas comerciales para los alumnos de Ed. Infantil



Ha producido algún material informático para su uso en clase

Estadísticos

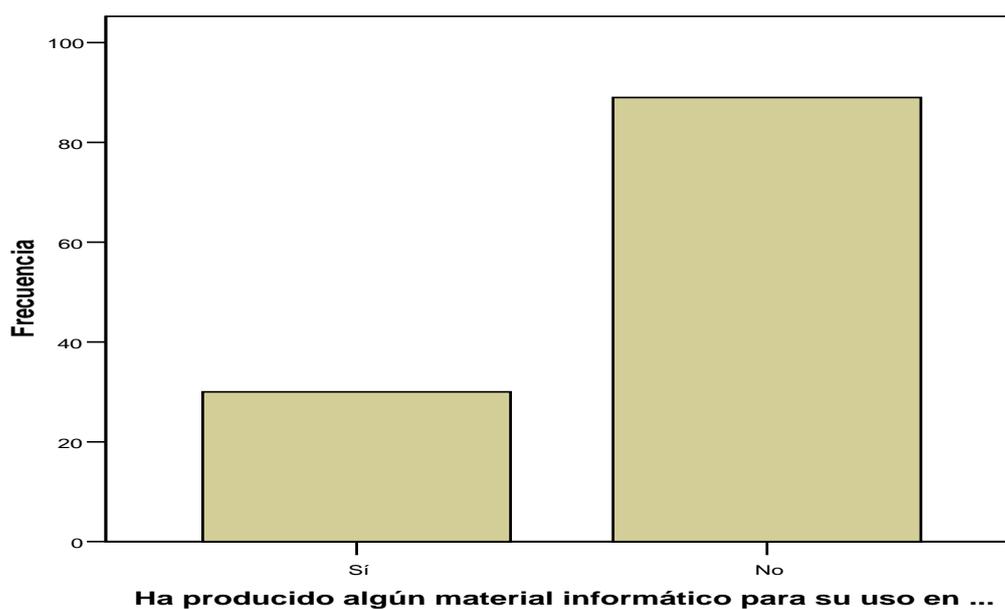
Ha producido algún material informático para su uso en clase

N	Válidos	119
	Perdidos	14

Ha producido algún material informático para su uso en clase

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Sí	30	22,6	25,2	25,2
	No	89	66,9	74,8	100,0
	Total	119	89,5	100,0	
Perdidos	Sistema	14	10,5		
Total		133	100,0		

Ha producido algún material informático para su uso en clase



Ítem 45

Recibió alguna ayuda técnica o económica para su producción

Estadísticos

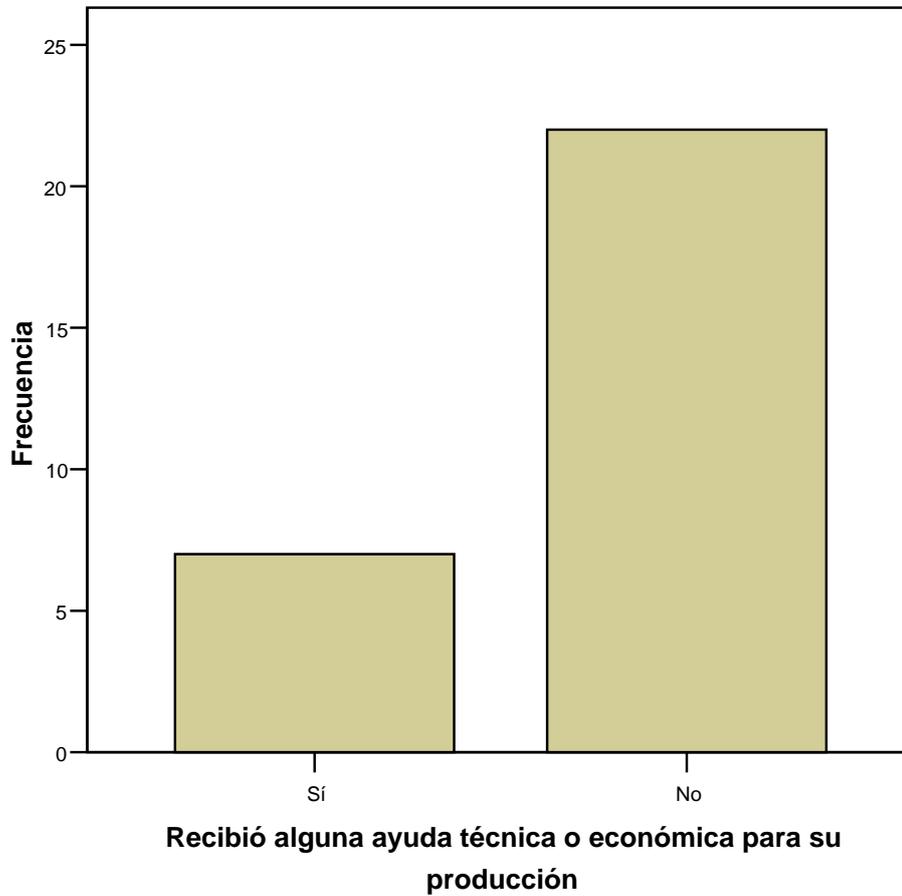
Recibió alguna ayuda técnica o económica para su producción

N	Válidos	29
	Perdidos	104

Recibió alguna ayuda técnica o económica para su producción

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Sí	7	5,3	24,1	24,1
	No	22	16,5	75,9	100,0
	Total	29	21,8	100,0	
Perdidos	Sistema	104	78,2		
Total		133	100,0		

Recibió alguna ayuda técnica o económica para su producción



Ítem 47

Diseña programas y realiza adaptaciones según las características de los alumnos

Estadísticos

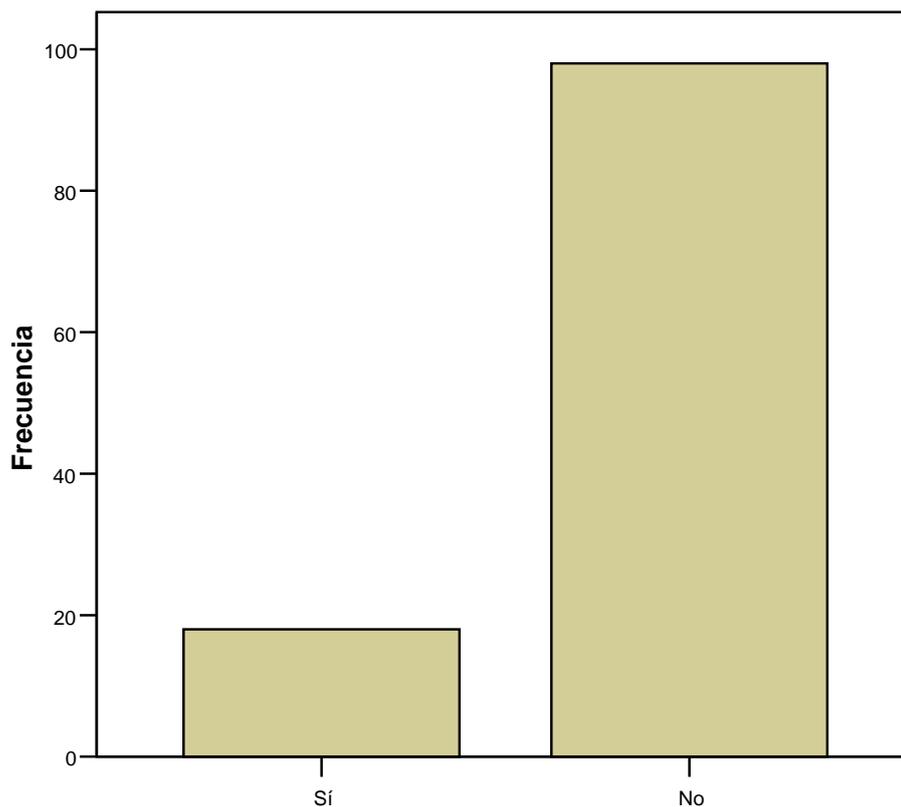
Diseña programas y realiza adaptaciones según las características de los alumnos

N	Válidos	116
	Perdidos	17

Diseña programas y realiza adaptaciones según las características de los alumnos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Sí	18	13,5	15,5	15,5
	No	98	73,7	84,5	100,0
	Total	116	87,2	100,0	
Perdidos	Sistema	17	12,8		
Total		133	100,0		

Diseña programas y realiza adaptaciones según las características de los alumnos



Diseña programas y realiza adaptaciones según las características de los alumnos

Las adaptaciones consisten en

Estadísticos

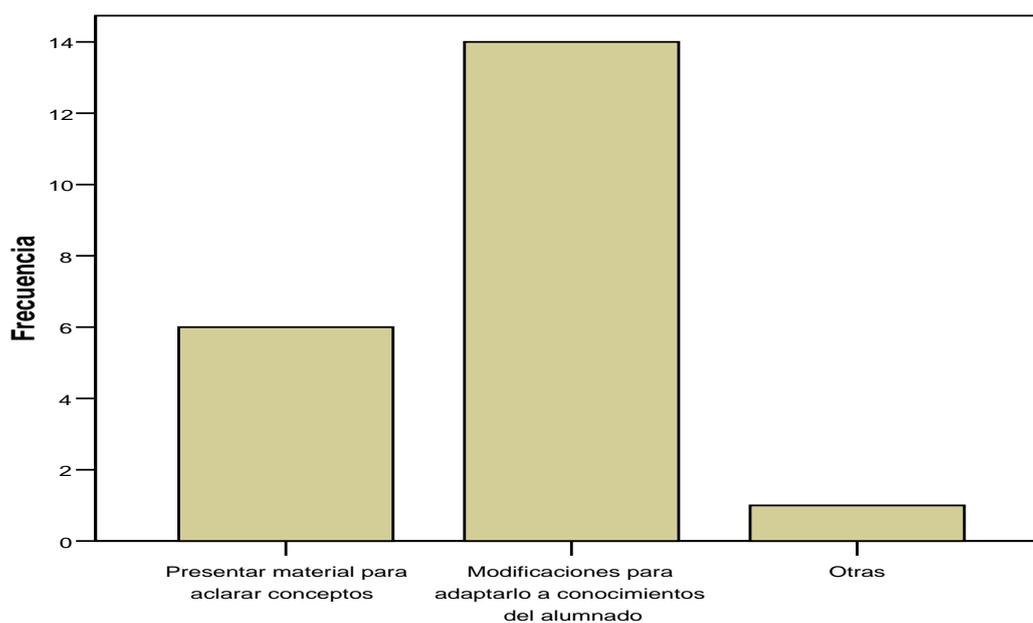
Las adaptaciones consisten en

N	Válidos	21
	Perdidos	112

Las adaptaciones consisten en

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Presentar material para aclarar conceptos	6	4,5	28,6	28,6
	Modificaciones para adaptarlo a conocimientos del alumnado	14	10,5	66,7	95,2
	Otras	1	,8	4,8	100,0
	Total	21	15,8	100,0	
Perdidos	Sistema	112	84,2		
Total		133	100,0		

Las adaptaciones consisten en



Las adaptaciones consisten en

Ítem 49

En la dinámica de clase, ¿cuánto tiempo utiliza para el Rincón de la Informática?

Estadísticos

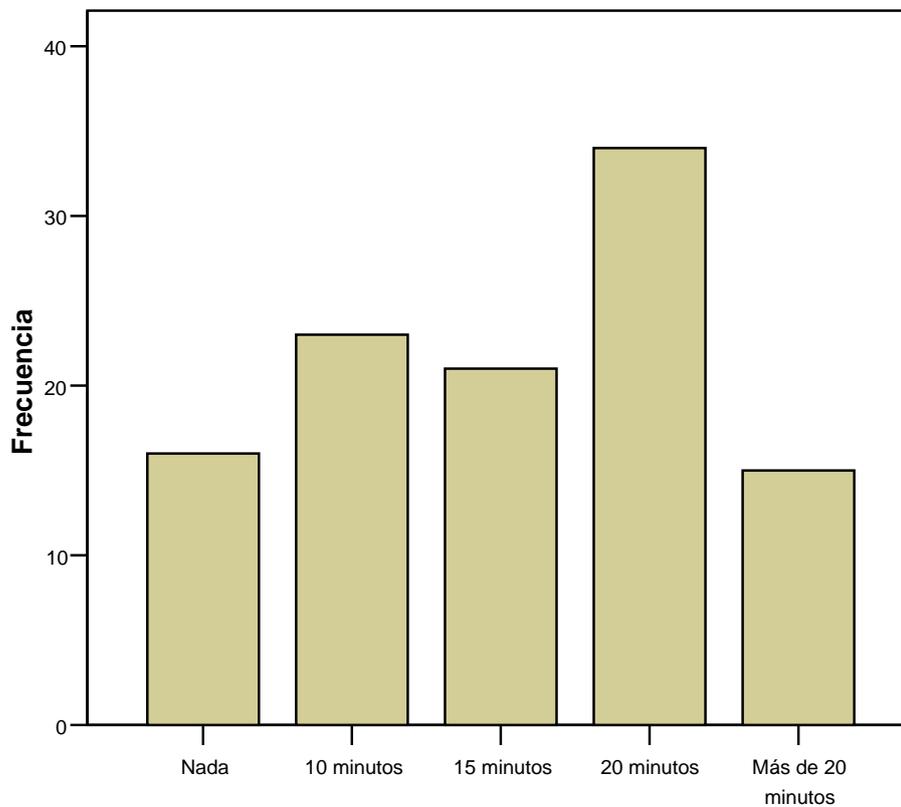
En la dinámica de clase, ¿cuánto tiempo utiliza para el Rincón de la Informática?

N	Válidos	109
	Perdidos	24

En la dinámica de clase, ¿cuánto tiempo utiliza para el Rincón de la Informática?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nada	16	12,0	14,7	14,7
	10 minutos	23	17,3	21,1	35,8
	15 minutos	21	15,8	19,3	55,0
	20 minutos	34	25,6	31,2	86,2
	Más de 20 minutos	15	11,3	13,8	100,0
	Total	109	82,0	100,0	
Perdidos	Sistema	24	18,0		
Total		133	100,0		

En la dinámica de clase, ¿cuánto tiempo utiliza para el Rincón de la Informática?



En la dinámica de clase, ¿cuánto tiempo utiliza para el Rincón de la Informática?

Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software creado por el propio profesor

Estadísticos

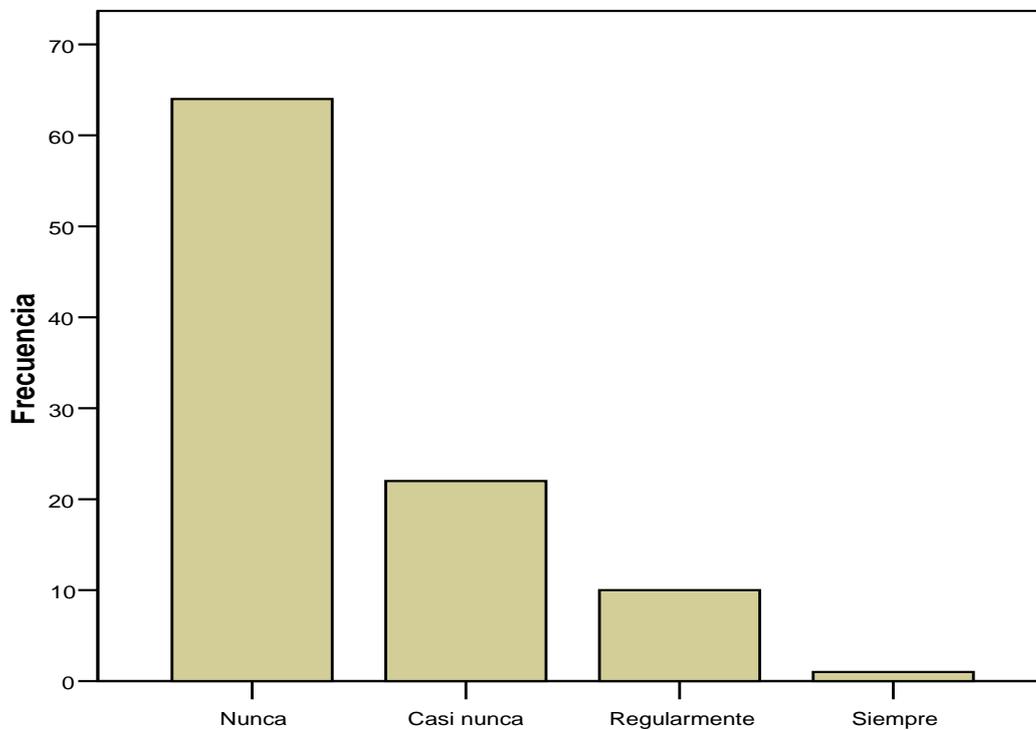
Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software creado por el propio profesor

N	Válidos	97
	Perdidos	36

Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software creado por el propio profesor

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	64	48,1	66,0	66,0
	Casi nunca	22	16,5	22,7	88,7
	Regularmente	10	7,5	10,3	99,0
	Siempre	1	,8	1,0	100,0
	Total	97	72,9	100,0	
Perdidos	Sistema	36	27,1		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software creado por el propio profesor



Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software creado por el propio profesor

Ítem 50

Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software comercial

Estadísticos

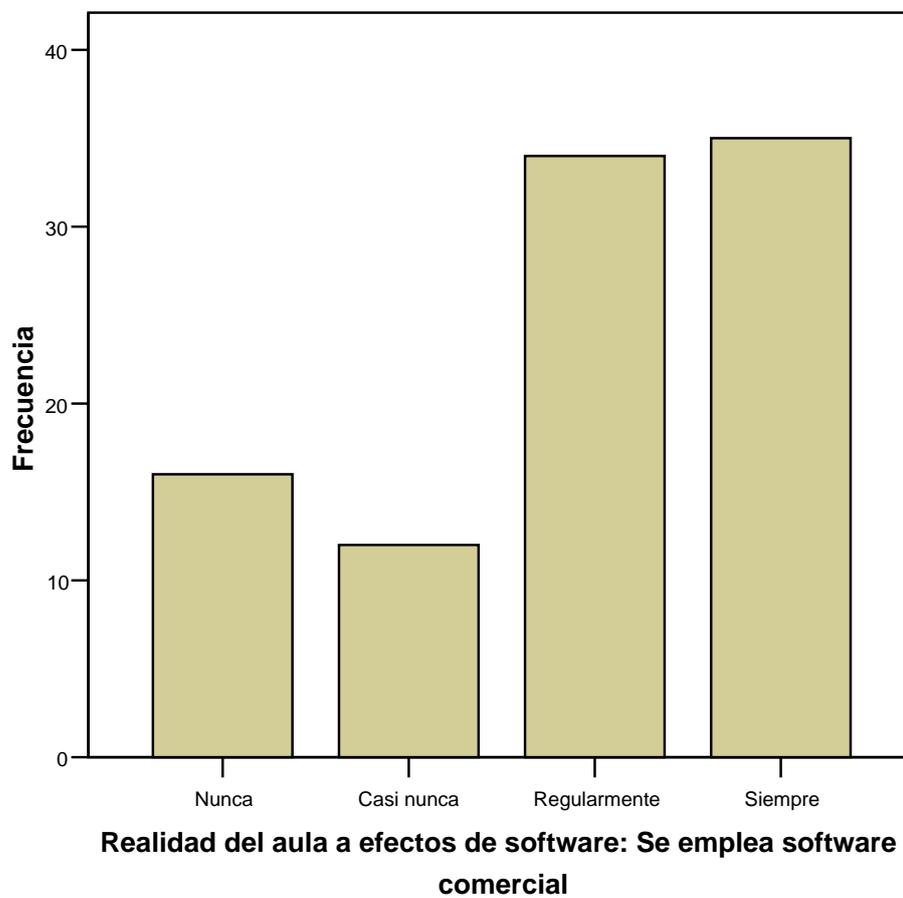
Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software comercial

N	Válidos	97
	Perdidos	36

Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software comercial

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	16	12,0	16,5	16,5
	Casi nunca	12	9,0	12,4	28,9
	Regularmente	34	25,6	35,1	63,9
	Siempre	35	26,3	36,1	100,0
	Total	97	72,9	100,0	
Perdidos	Sistema	36	27,1		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software comercial



Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software creado por el equipo de trabajo del centro

Estadísticos

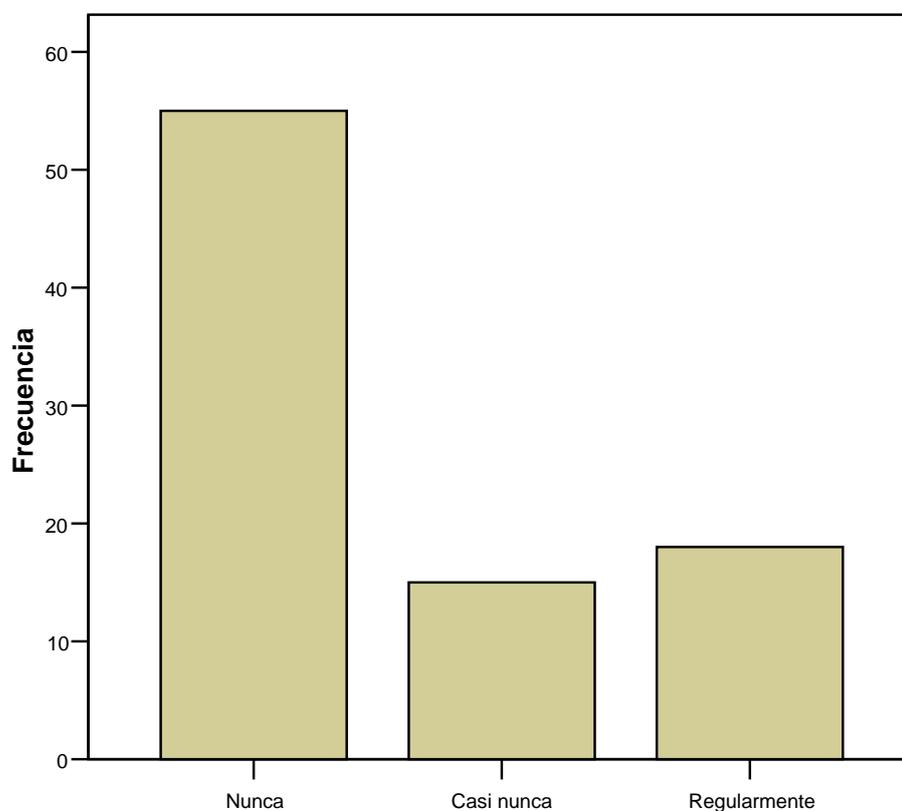
Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software creado por el equipo de trabajo del centro

N	Válidos	88
	Perdidos	45

Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software creado por el equipo de trabajo del centro

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	55	41,4	62,5	62,5
	Casi nunca	15	11,3	17,0	79,5
	Regularmente	18	13,5	20,5	100,0
	Total	88	66,2	100,0	
Perdidos	Sistema	45	33,8		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software creado por el equipo de trabajo del centro



Realidad del aula a efectos de software: Se emplea software creado por el equipo de trabajo del centro

Realidad del aula a efectos de software: Los grupos de trabajo se forman con 2 alumnos por ordenador

Estadísticos

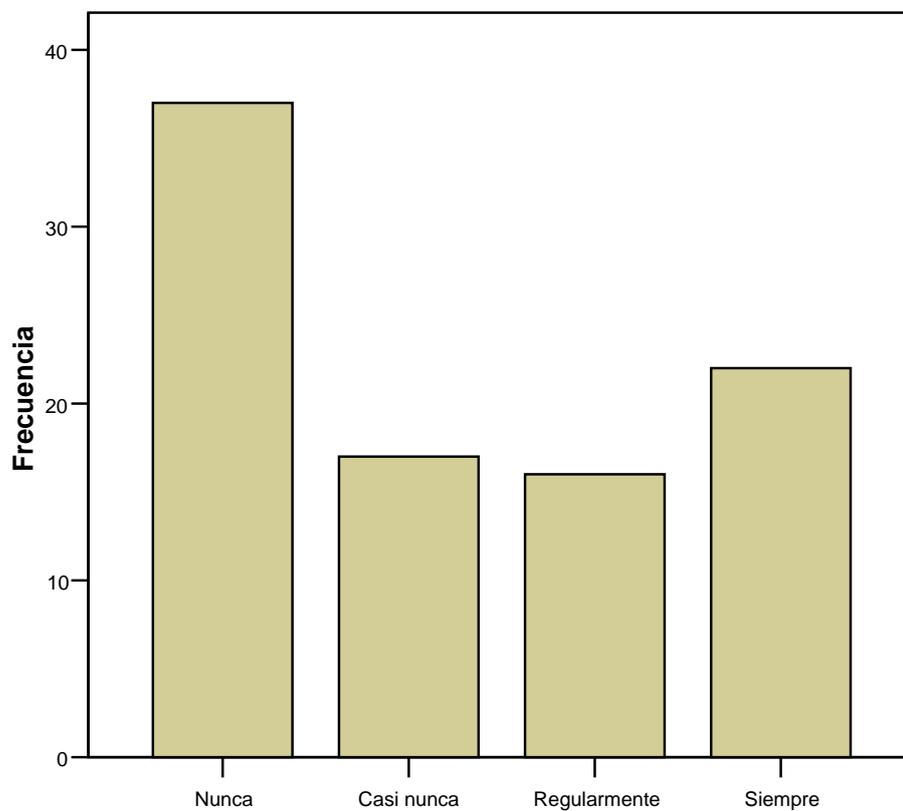
Realidad del aula a efectos de software: Los grupos de trabajo se forman con 2 alumnos por ordenador

N	Válidos	92
	Perdidos	41

Realidad del aula a efectos de software: Los grupos de trabajo se forman con 2 alumnos por ordenador

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	37	27,8	40,2	40,2
	Casi nunca	17	12,8	18,5	58,7
	Regularmente	16	12,0	17,4	76,1
	Siempre	22	16,5	23,9	100,0
	Total	92	69,2	100,0	
Perdidos	Sistema	41	30,8		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos de software: Los grupos de trabajo se forman con 2 alumnos por ordenador



Realidad del aula a efectos de software: Los grupos de trabajo se forman con 2 alumnos por ordenador

Realidad del aula a efectos de software: Los grupos de trabajo se forman con 3 alumnos por ordenador

Estadísticos

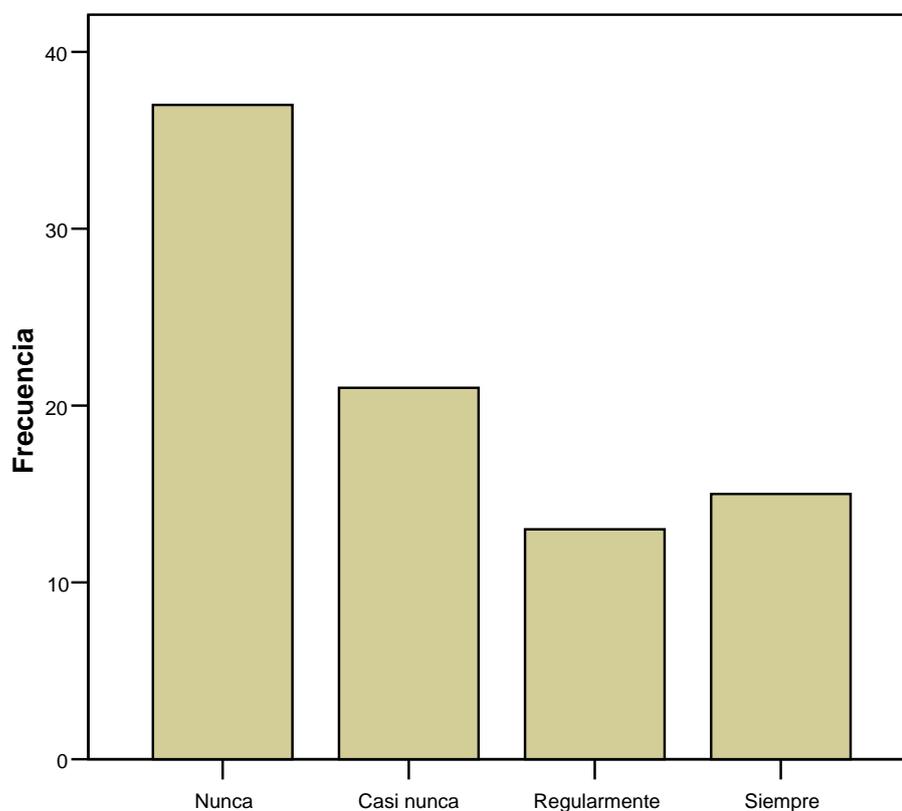
Realidad del aula a efectos de software: Los grupos de trabajo se forman con 3 alumnos por ordenador

N	Válidos	86
	Perdidos	47

Realidad del aula a efectos de software: Los grupos de trabajo se forman con 3 alumnos por ordenador

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	37	27,8	43,0	43,0
	Casi nunca	21	15,8	24,4	67,4
	Regularmente	13	9,8	15,1	82,6
	Siempre	15	11,3	17,4	100,0
	Total	86	64,7	100,0	
Perdidos	Sistema	47	35,3		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos de software: Los grupos de trabajo se forman con 3 alumnos por ordenador



Realidad del aula a efectos de software: Los grupos de trabajo se forman con 3 alumnos por ordenador

Realidad del aula a efectos curriculares: Las actividades de inform. se conectan con el curriculum de otras áreas

Estadísticos

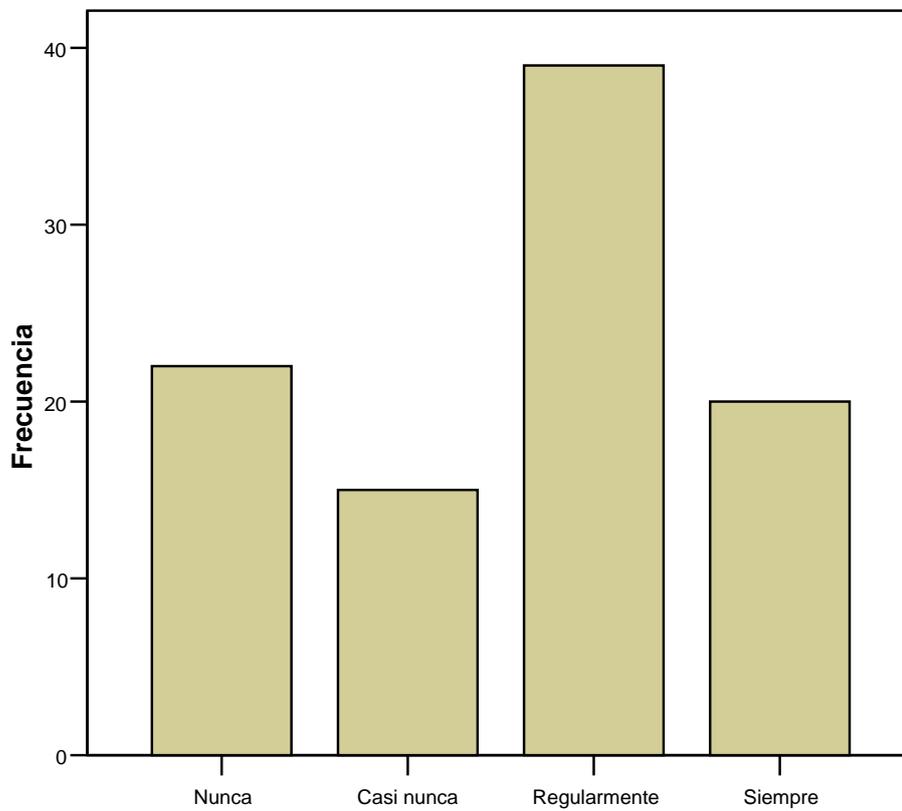
Realidad del aula a efectos curriculares: Las actividades de inform. se conectan con el curriculum de otras áreas

N	Válidos	96
	Perdidos	37

Realidad del aula a efectos curriculares: Las actividades de inform. se conectan con el curriculum de otras áreas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	22	16,5	22,9	22,9
	Casi nunca	15	11,3	15,6	38,5
	Regularmente	39	29,3	40,6	79,2
	Siempre	20	15,0	20,8	100,0
	Total	96	72,2	100,0	
Perdidos	Sistema	37	27,8		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: Las actividades de inform. se conectan con el curriculum de otras áreas



Realidad del aula a efectos curriculares: Las actividades de inform. se conectan con el curriculum de otras áreas

Ítem 51

Realidad del aula a efectos curriculares: Se imparten nociones sobre conceptos fundamentales de los ordenadores

Estadísticos

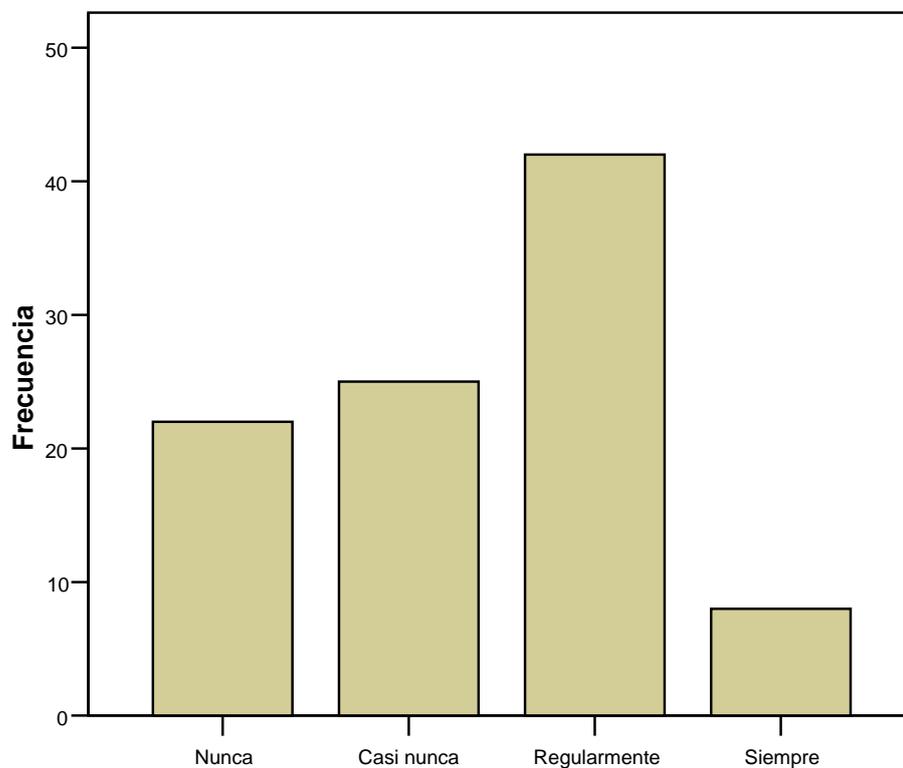
Realidad del aula a efectos curriculares: Se imparten nociones sobre conceptos fundamentales de los ordenadores

N	Válidos	97
	Perdidos	36

Realidad del aula a efectos curriculares: Se imparten nociones sobre conceptos fundamentales de los ordenadores

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	22	16,5	22,7	22,7
	Casi nunca	25	18,8	25,8	48,5
	Regularmente	42	31,6	43,3	91,8
	Siempre	8	6,0	8,2	100,0
	Total	97	72,9	100,0	
Perdidos	Sistema	36	27,1		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: Se imparten nociones sobre conceptos fundamentales de los ordenadores



Realidad del aula a efectos curriculares: Se imparten nociones sobre conceptos fundamentales de los ordenadores

Realidad del aula a efectos curriculares: El ordenador se usa para facilitar comprensión de contenidos

Estadísticos

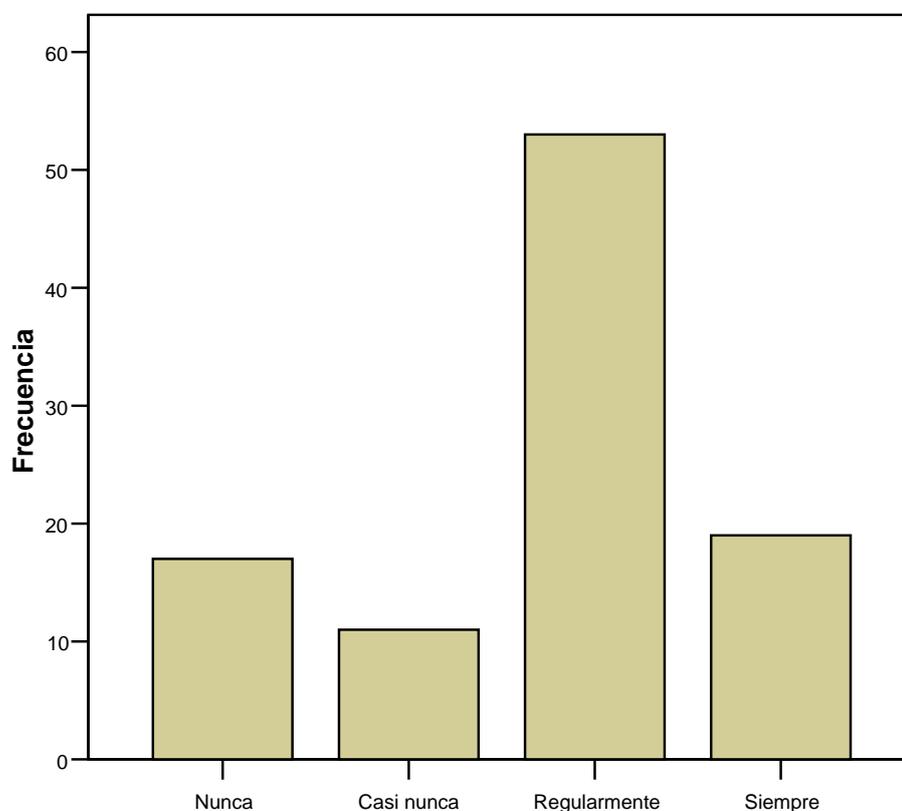
Realidad del aula a efectos curriculares: El ordenador se usa para facilitar comprensión de contenidos

N	Válidos	100
	Perdidos	33

Realidad del aula a efectos curriculares: El ordenador se usa para facilitar comprensión de contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	17	12,8	17,0	17,0
	Casi nunca	11	8,3	11,0	28,0
	Regularmente	53	39,8	53,0	81,0
	Siempre	19	14,3	19,0	100,0
	Total	100	75,2	100,0	
Perdidos	Sistema	33	24,8		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: El ordenador se usa para facilitar comprensión de contenidos



Realidad del aula a efectos curriculares: El ordenador se usa para facilitar comprensión de contenidos

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador para conseguir aprendizaje a través del juego

Estadísticos

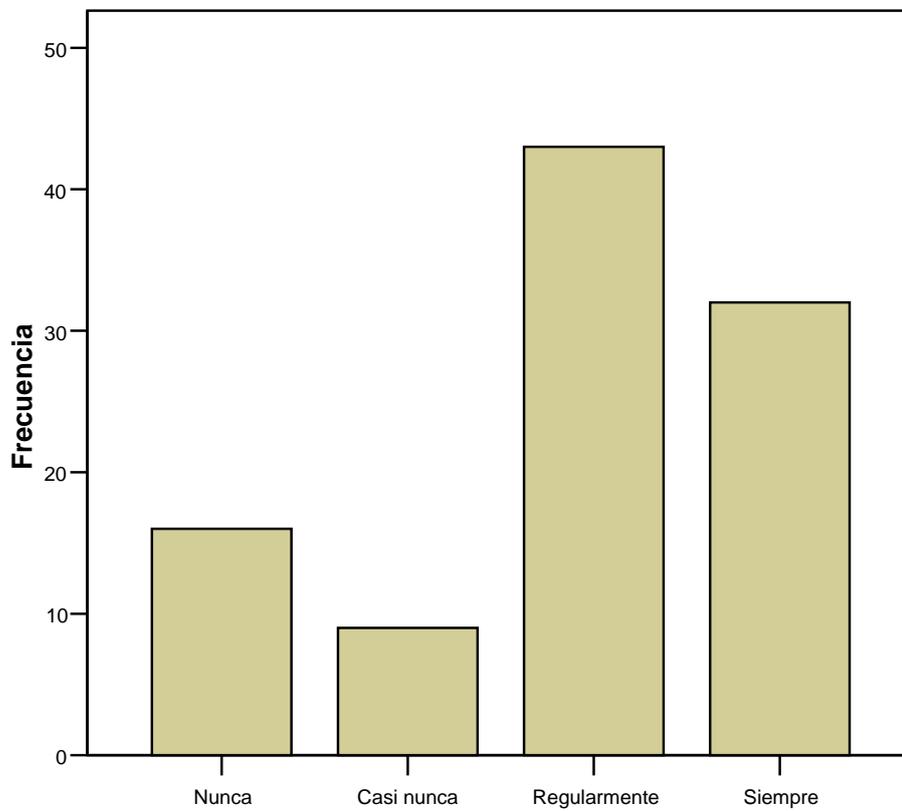
Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador para conseguir aprendizaje a través del juego

N	Válidos	100
	Perdidos	33

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador para conseguir aprendizaje a través del juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	16	12,0	16,0	16,0
	Casi nunca	9	6,8	9,0	25,0
	Regularmente	43	32,3	43,0	68,0
	Siempre	32	24,1	32,0	100,0
	Total	100	75,2	100,0	
Perdidos	Sistema	33	24,8		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador para conseguir aprendizaje a través del juego



Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador para conseguir aprendizaje a través del juego

Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor orienta a los alumnos antes del uso del ordenador

Estadísticos

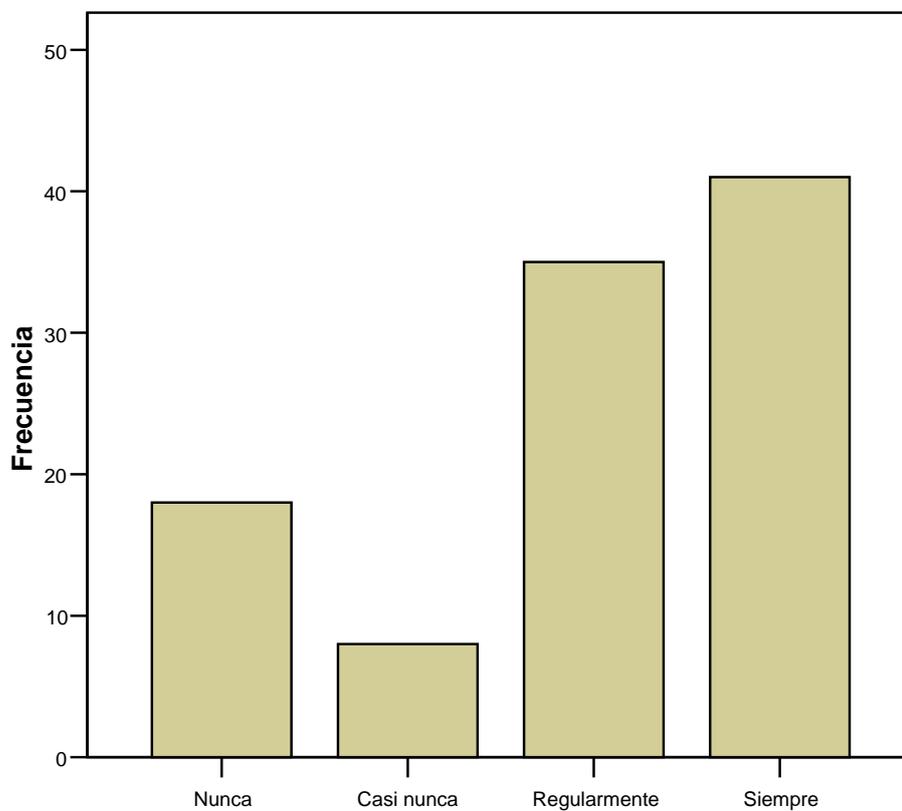
Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor orienta a los alumnos antes del uso del ordenador

N	Válidos	102
	Perdidos	31

Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor orienta a los alumnos antes del uso del ordenador

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	18	13,5	17,6	17,6
	Casi nunca	8	6,0	7,8	25,5
	Regularmente	35	26,3	34,3	59,8
	Siempre	41	30,8	40,2	100,0
	Total	102	76,7	100,0	
Perdidos	Sistema	31	23,3		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor orienta a los alumnos antes del uso del ordenador



Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor orienta a los alumnos antes del uso del ordenador

Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor ofrece apoyo durante el uso del ordenador

Estadísticos

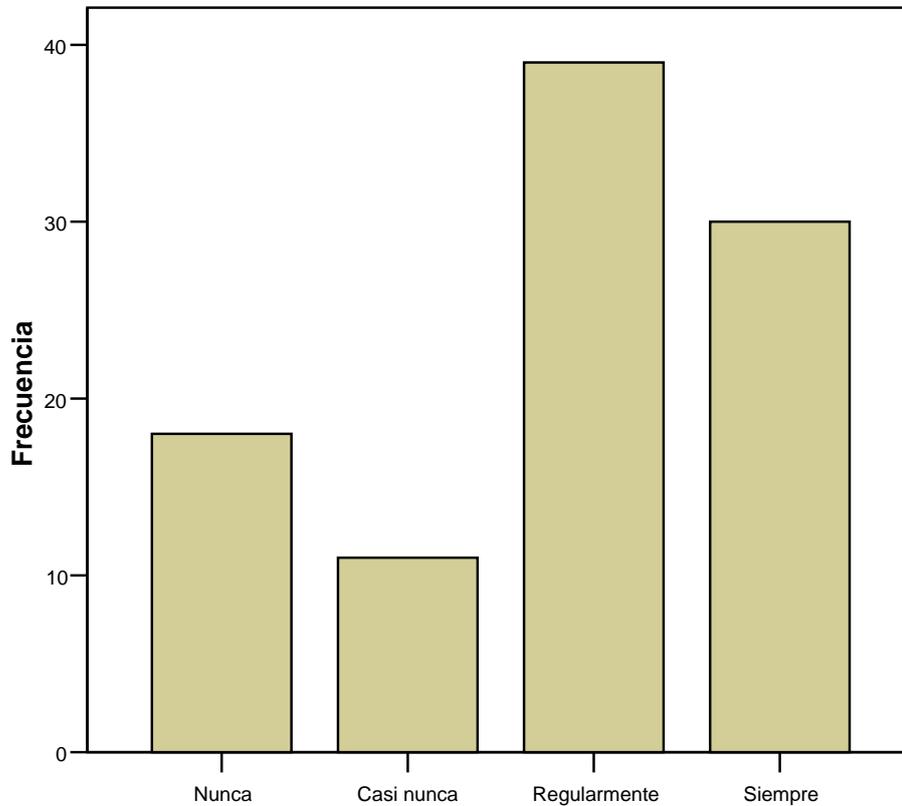
Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor ofrece apoyo durante el uso del ordenador

N	Válidos	98
	Perdidos	35

Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor ofrece apoyo durante el uso del ordenador

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	18	13,5	18,4	18,4
	Casi nunca	11	8,3	11,2	29,6
	Regularmente	39	29,3	39,8	69,4
	Siempre	30	22,6	30,6	100,0
	Total	98	73,7	100,0	
Perdidos	Sistema	35	26,3		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor ofrece apoyo durante el uso del ordenador



Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor ofrece apoyo durante el uso del ordenador

Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor usa guiones de trabajo para el desarrollo de las actividades

Estadísticos

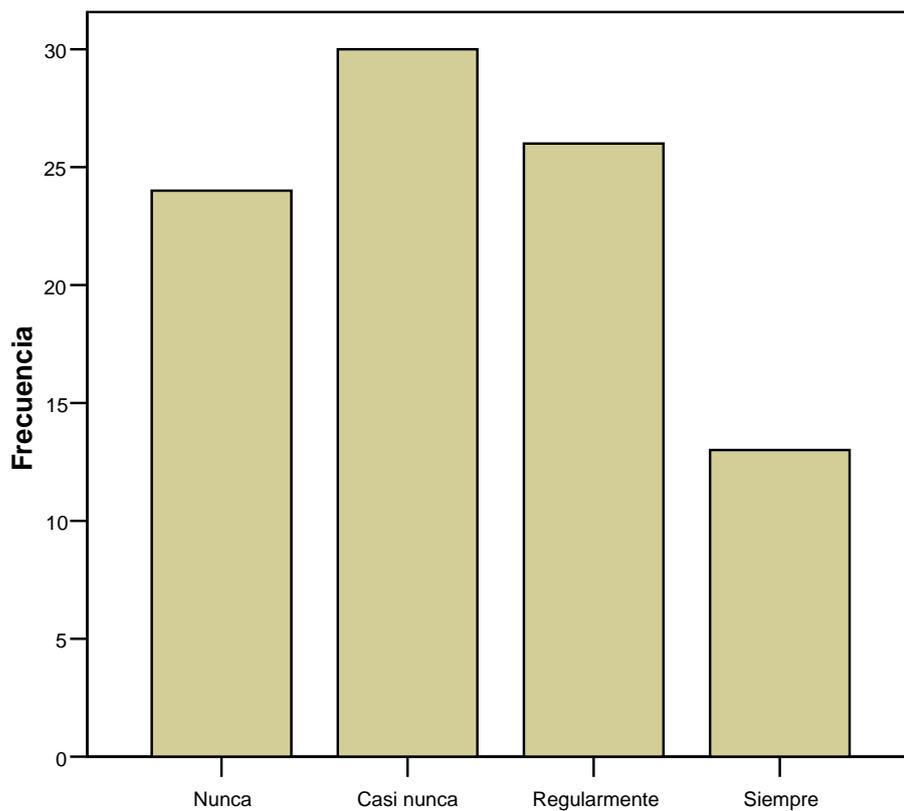
Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor usa guiones de trabajo para el desarrollo de las actividades

N	Válidos	93
	Perdidos	40

Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor usa guiones de trabajo para el desarrollo de las actividades

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	24	18,0	25,8	25,8
	Casi nunca	30	22,6	32,3	58,1
	Regularmente	26	19,5	28,0	86,0
	Siempre	13	9,8	14,0	100,0
	Total	93	69,9	100,0	
Perdidos	Sistema	40	30,1		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor usa guiones de trabajo para el desarrollo de las actividades



Realidad del aula a efectos curriculares: El profesor usa guiones de trabajo para el desarrollo de las actividades

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos solicitan ayuda del profesor durante la realización de la tarea

Estadísticos

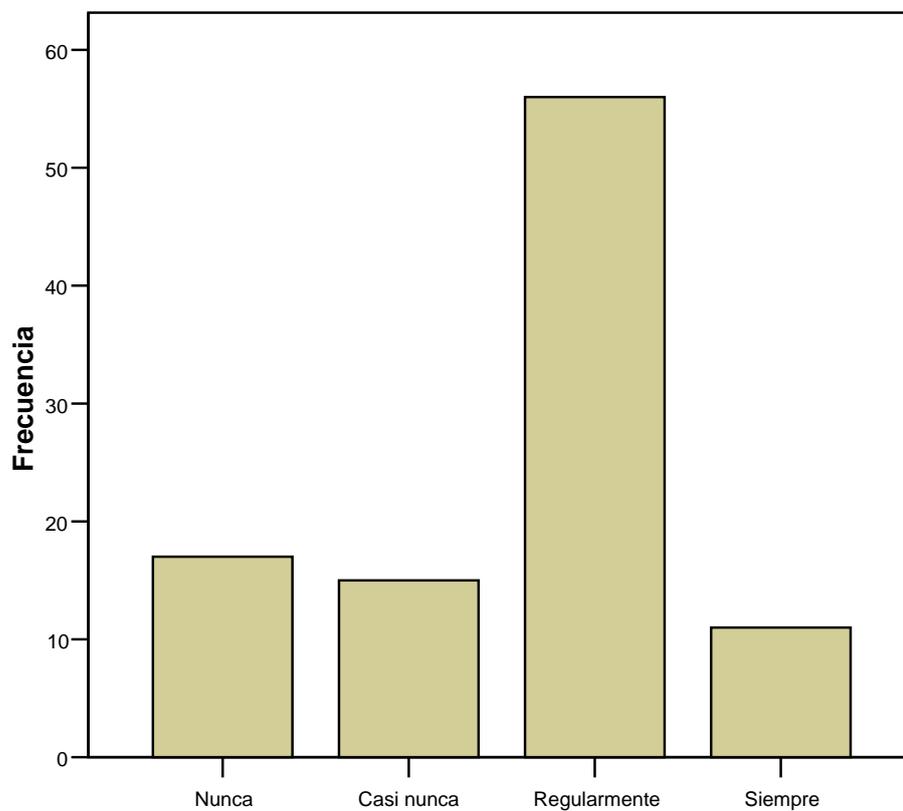
Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos solicitan ayuda del profesor durante la realización de la tarea

N	Válidos	99
	Perdidos	34

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos solicitan ayuda del profesor durante la realización de la tarea

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	17	12,8	17,2	17,2
	Casi nunca	15	11,3	15,2	32,3
	Regularmente	56	42,1	56,6	88,9
	Siempre	11	8,3	11,1	100,0
	Total	99	74,4	100,0	
Perdidos	Sistema	34	25,6		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos solicitan ayuda del profesor durante la realización de la tarea



Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos solicitan ayuda del profesor durante la realización de la tarea

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos solicitan ayuda de sus compañeros durante la realización de la tarea

Estadísticos

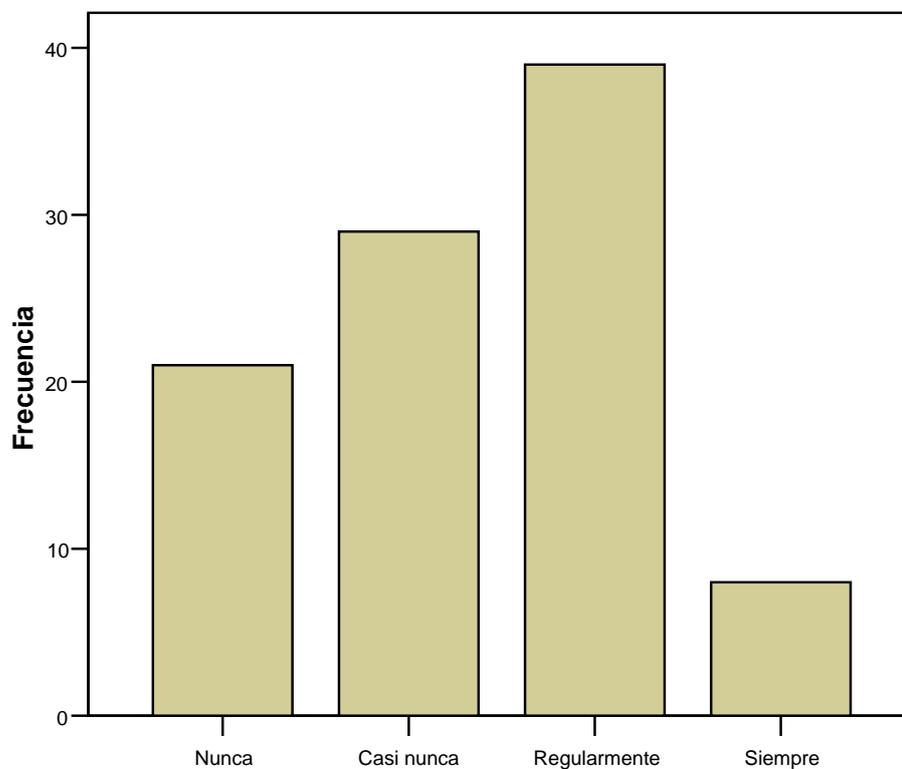
Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos solicitan ayuda de sus compañeros durante la realización de la tarea

N	Válidos	97
	Perdidos	36

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos solicitan ayuda de sus compañeros durante la realización de la tarea

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	21	15,8	21,6	21,6
	Casi nunca	29	21,8	29,9	51,5
	Regularmente	39	29,3	40,2	91,8
	Siempre	8	6,0	8,2	100,0
	Total	97	72,9	100,0	
Perdidos	Sistema	36	27,1		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos solicitan ayuda de sus compañeros durante la realización de la tarea



Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos solicitan ayuda de sus compañeros durante la realización de la tarea

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador en grupo

Estadísticos

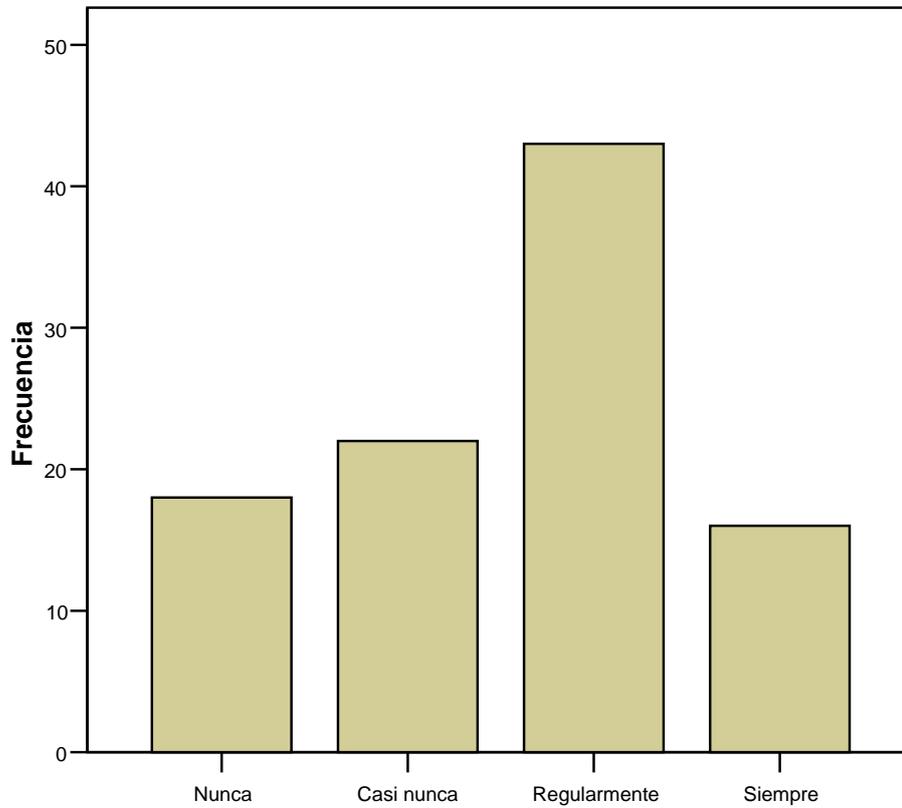
Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador en grupo

N	Válidos	99
	Perdidos	34

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador en grupo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	18	13,5	18,2	18,2
	Casi nunca	22	16,5	22,2	40,4
	Regularmente	43	32,3	43,4	83,8
	Siempre	16	12,0	16,2	100,0
	Total	99	74,4	100,0	
Perdidos	Sistema	34	25,6		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador en grupo



Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador en grupo

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador de forma autónoma

Estadísticos

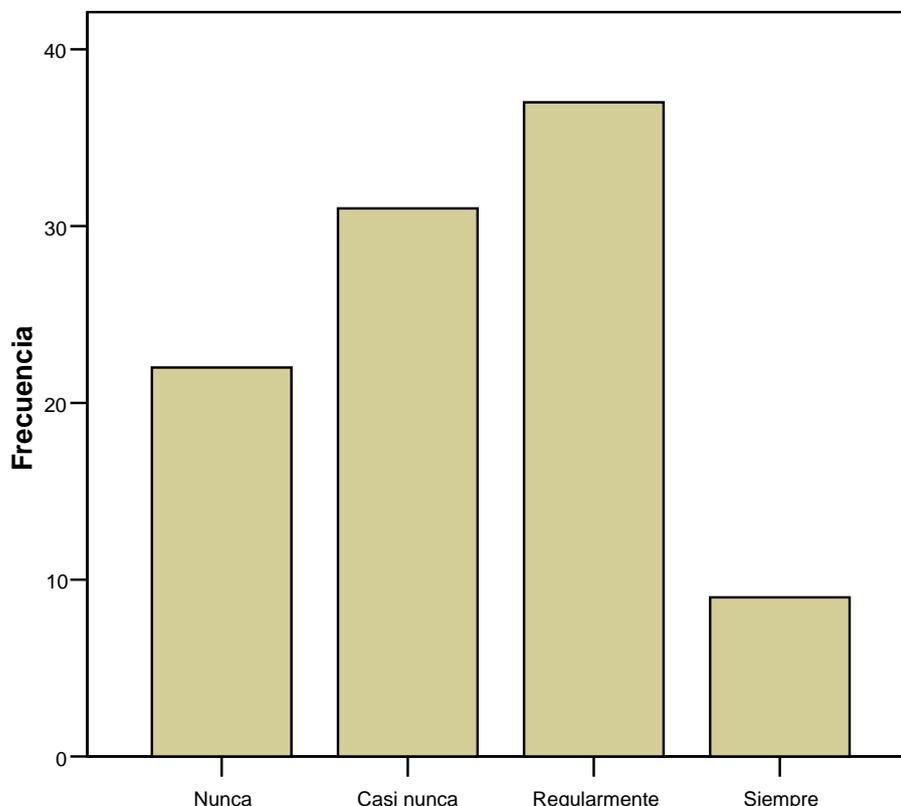
Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador de forma autónoma

N	Válidos	99
	Perdidos	34

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador de forma autónoma

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	22	16,5	22,2	22,2
	Casi nunca	31	23,3	31,3	53,5
	Regularmente	37	27,8	37,4	90,9
	Siempre	9	6,8	9,1	100,0
	Total	99	74,4	100,0	
Perdidos	Sistema	34	25,6		
Total		133	100,0		

Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador de forma autónoma



Realidad del aula a efectos curriculares: Los alumnos usan el ordenador de forma autónoma

Métodos de evaluación de logros del alumnado: Uso pautado del ordenador

Estadísticos

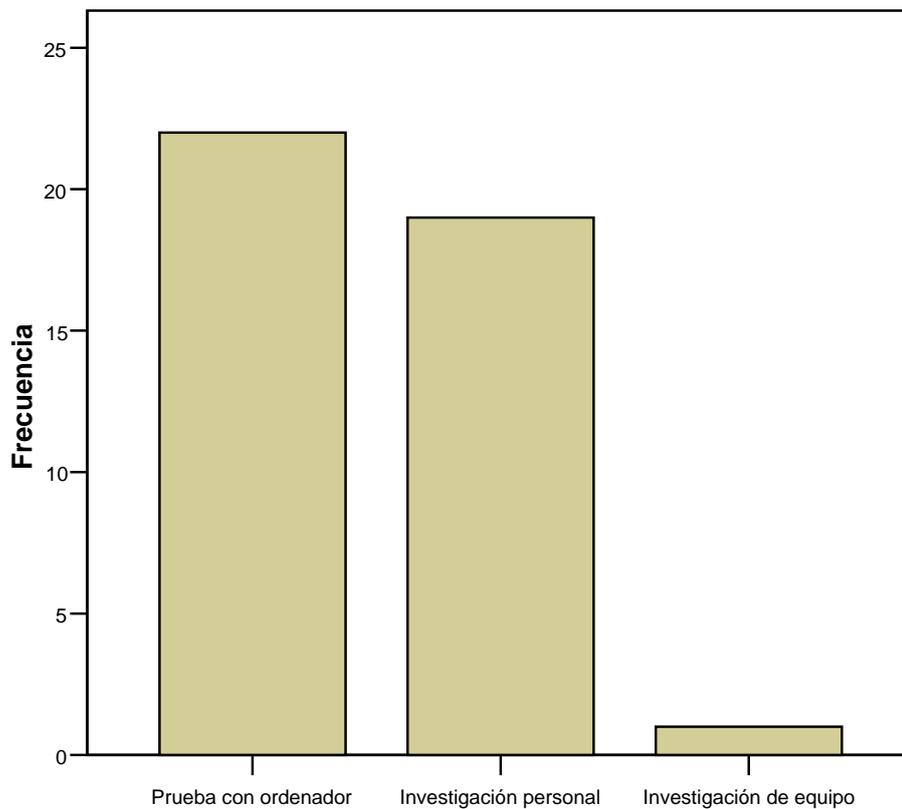
Métodos de evaluación de logros del alumnado: Uso pautado del ordenador

N	Válidos	42
	Perdidos	91

Métodos de evaluación de logros del alumnado: Uso pautado del ordenador

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Prueba con ordenador	22	16,5	52,4	52,4
	Investigación personal	19	14,3	45,2	97,6
	Investigación de equipo	1	,8	2,4	100,0
	Total	42	31,6	100,0	
Perdidos	Sistema	91	68,4		
Total		133	100,0		

Métodos de evaluación de logros del alumnado: Uso pautado del ordenador



Métodos de evaluación de logros del alumnado: Uso pautado del ordenador

Ítem 52

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el procesamiento de la información

Estadísticos

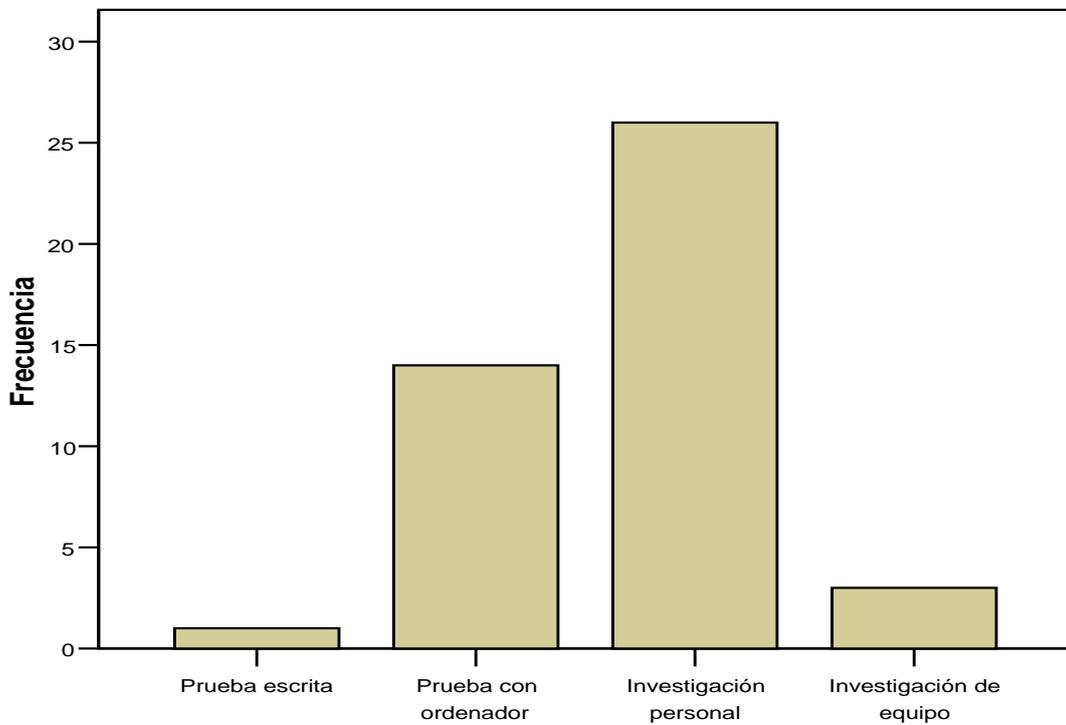
Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el procesamiento de la información

N	Válidos	44
	Perdidos	89

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el procesamiento de la información

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Prueba escrita	1	,8	2,3	2,3
	Prueba con ordenador	14	10,5	31,8	34,1
	Investigación personal	26	19,5	59,1	93,2
	Investigación de equipo	3	2,3	6,8	100,0
	Total	44	33,1	100,0	
Perdidos	Sistema	89	66,9		
Total		133	100,0		

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el procesamiento de la información



Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el procesamiento de la información

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la participación y el trabajo en equipo

Estadísticos

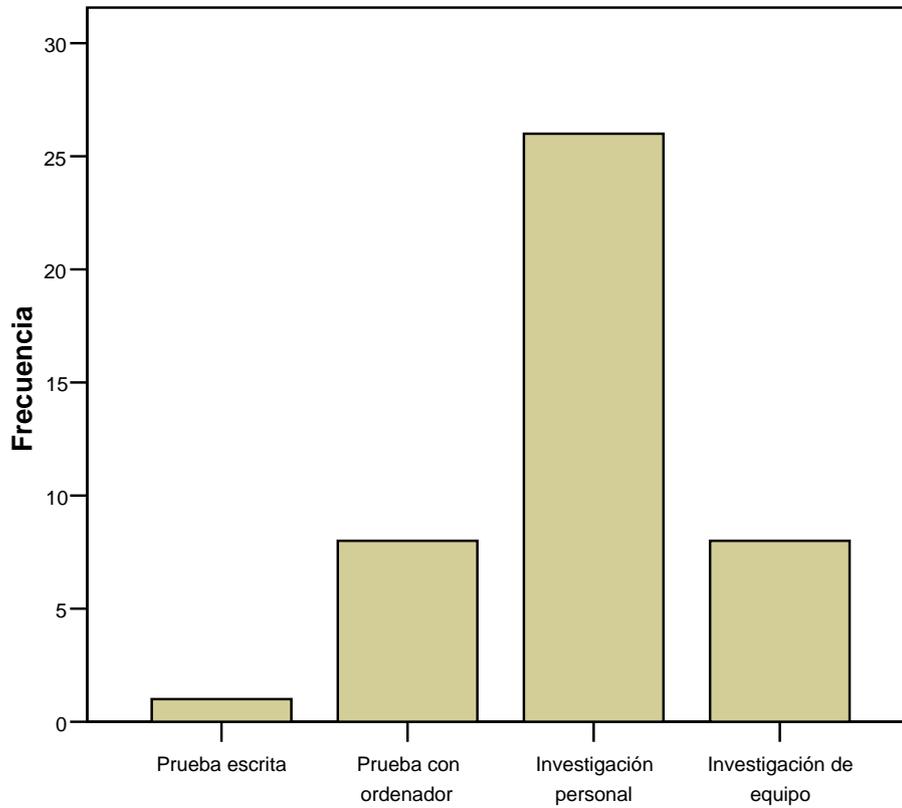
Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la participación y el trabajo en equipo

N	Válidos	43
	Perdidos	90

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la participación y el trabajo en equipo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Prueba escrita	1	,8	2,3	2,3
	Prueba con ordenador	8	6,0	18,6	20,9
	Investigación personal	26	19,5	60,5	81,4
	Investigación de equipo	8	6,0	18,6	100,0
	Total	43	32,3	100,0	
Perdidos	Sistema	90	67,7		
Total		133	100,0		

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la participación y el trabajo en equipo



Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la participación y el trabajo en equipo

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la adquisición de conceptos básicos

Estadísticos

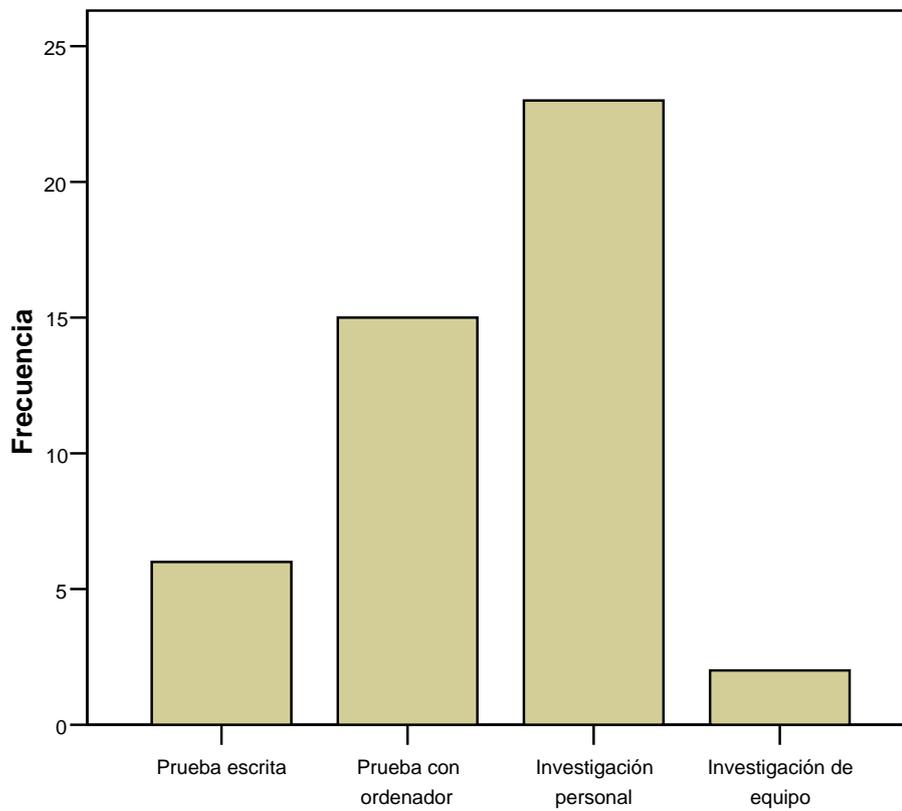
Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la adquisición de conceptos básicos

N	Válidos	46
	Perdidos	87

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la adquisición de conceptos básicos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Prueba escrita	6	4,5	13,0	13,0
	Prueba con ordenador	15	11,3	32,6	45,7
	Investigación personal	23	17,3	50,0	95,7
	Investigación de equipo	2	1,5	4,3	100,0
	Total	46	34,6	100,0	
Perdidos	Sistema	87	65,4		
Total		133	100,0		

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la adquisición de conceptos básicos



Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la adquisición de conceptos básicos

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la expresión

Estadísticos

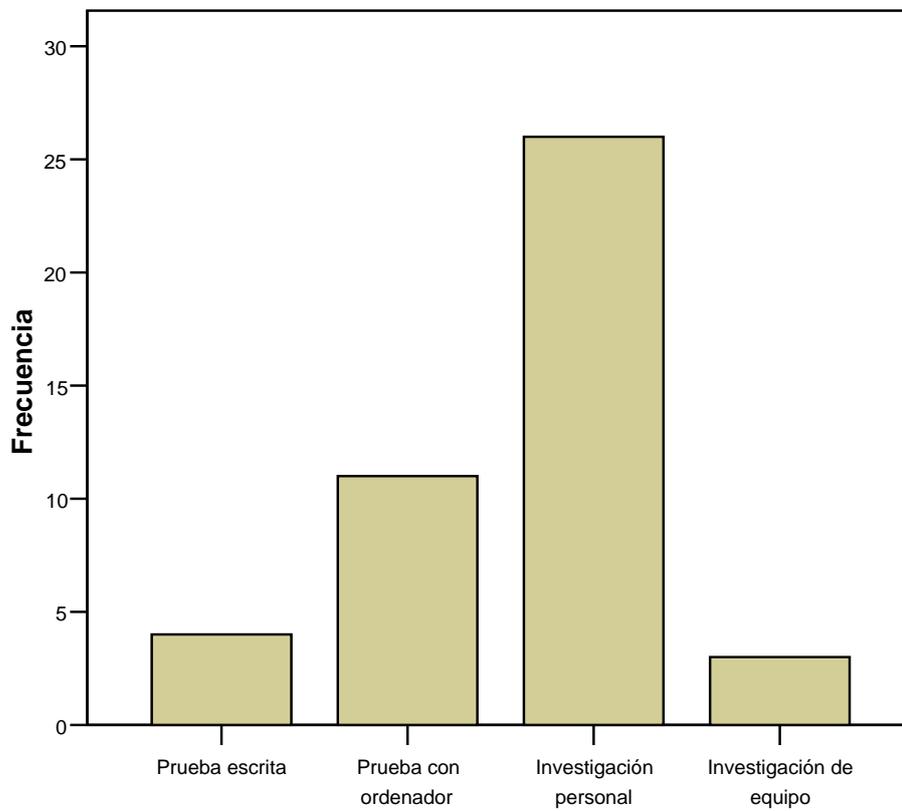
Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la expresión

N	Válidos	44
	Perdidos	89

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la expresión

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Prueba escrita	4	3,0	9,1	9,1
	Prueba con ordenador	11	8,3	25,0	34,1
	Investigación personal	26	19,5	59,1	93,2
	Investigación de equipo	3	2,3	6,8	100,0
	Total	44	33,1	100,0	
Perdidos	Sistema	89	66,9		
Total		133	100,0		

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la expresión



Métodos de evaluación de logros del alumnado: En la expresión

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el planteamiento y resolución de problemas

Estadísticos

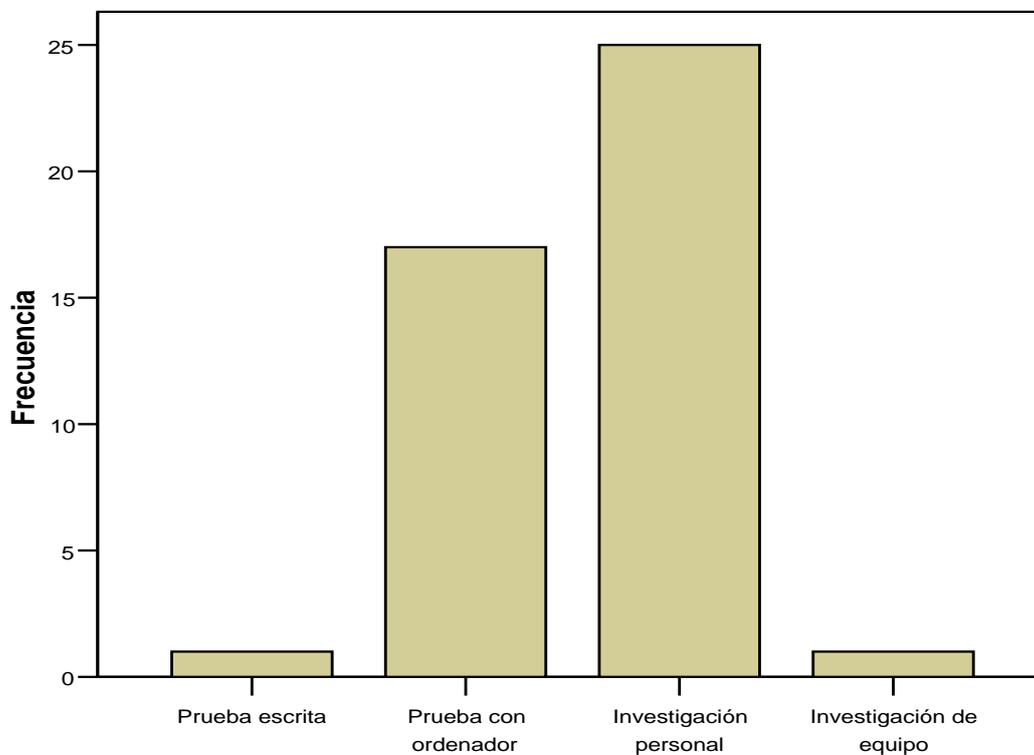
Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el planteamiento y resolución de problemas

N	Válidos	44
	Perdidos	89

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el planteamiento y resolución de problemas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Prueba escrita	1	,8	2,3	2,3
	Prueba con ordenador	17	12,8	38,6	40,9
	Investigación personal	25	18,8	56,8	97,7
	Investigación de equipo	1	,8	2,3	100,0
	Total	44	33,1	100,0	
Perdidos	Sistema	89	66,9		
Total		133	100,0		

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el planteamiento y resolución de problemas



Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el planteamiento y resolución de problemas

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el aprendizaje autónomo

Estadísticos

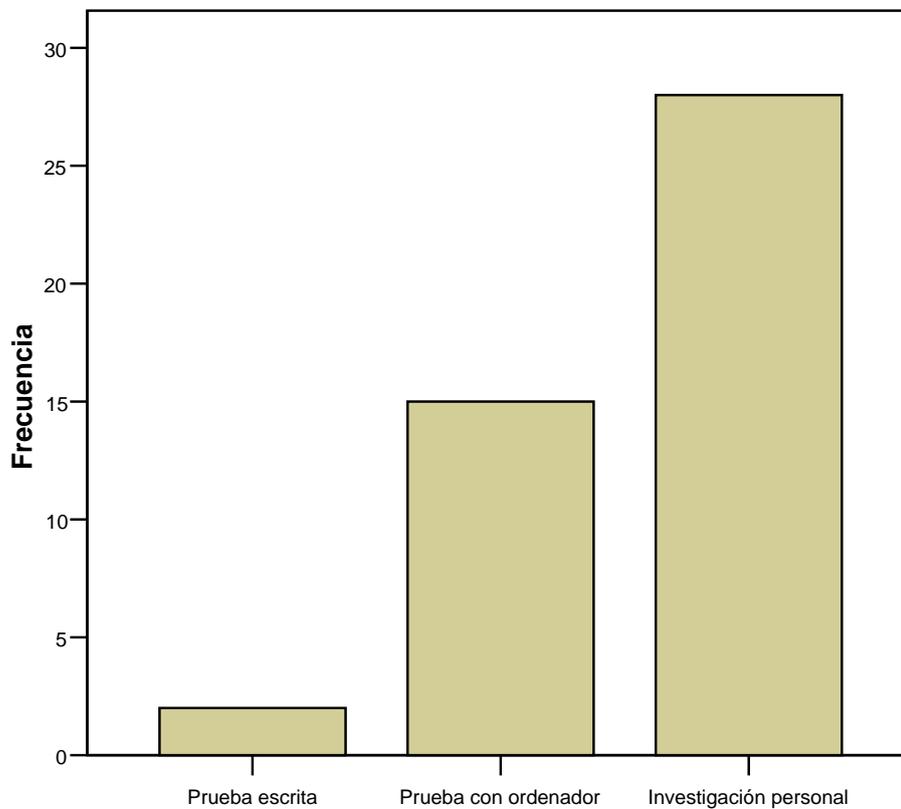
Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el aprendizaje autónomo

N	Válidos	45
	Perdidos	88

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el aprendizaje autónomo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Prueba escrita	2	1,5	4,4	4,4
	Prueba con ordenador	15	11,3	33,3	37,8
	Investigación personal	28	21,1	62,2	100,0
	Total	45	33,8	100,0	
Perdidos	Sistema	88	66,2		
Total		133	100,0		

Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el aprendizaje autónomo



Métodos de evaluación de logros del alumnado: En el aprendizaje autónomo

Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Detectar intereses de los alumnos en el planteamiento de los centros

Estadísticos

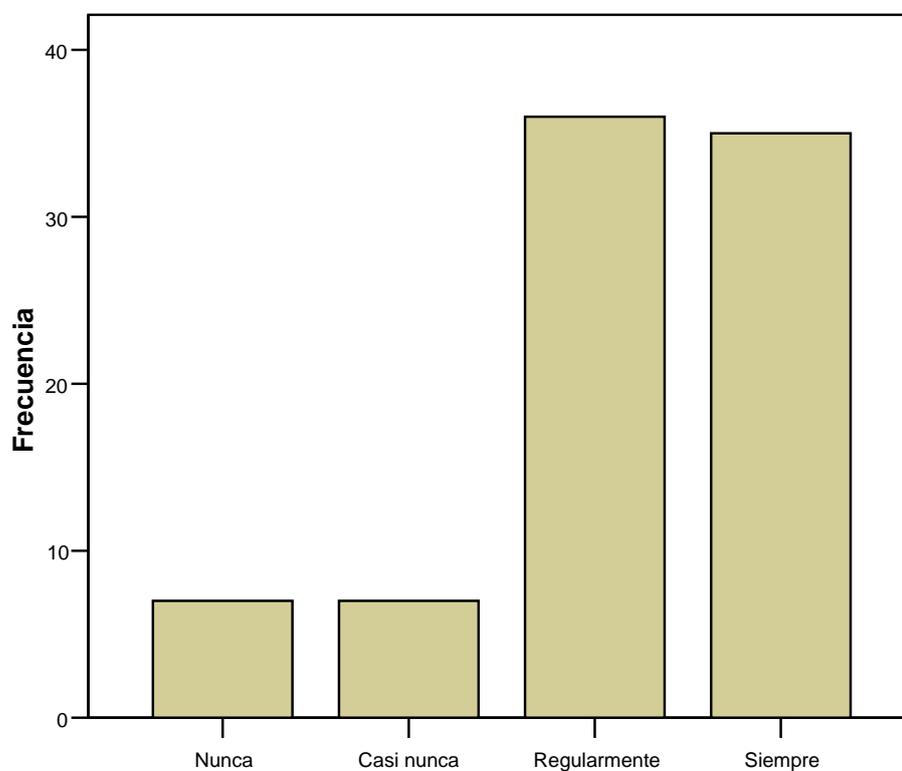
Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Detectar intereses de los alumnos en el planteamiento de los centros

N	Válidos	85
	Perdidos	48

Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Detectar intereses de los alumnos en el planteamiento de los centros

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	7	5,3	8,2	8,2
	Casi nunca	7	5,3	8,2	16,5
	Regularmente	36	27,1	42,4	58,8
	Siempre	35	26,3	41,2	100,0
	Total	85	63,9	100,0	
Perdidos	Sistema	48	36,1		
Total		133	100,0		

Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Detectar intereses de los alumnos en el planteamiento de los centros



Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Detectar intereses de los alumnos en el planteamiento de los centros

Ítem 53

Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Uso de software actualizado sobre Ed. Infantil

Estadísticos

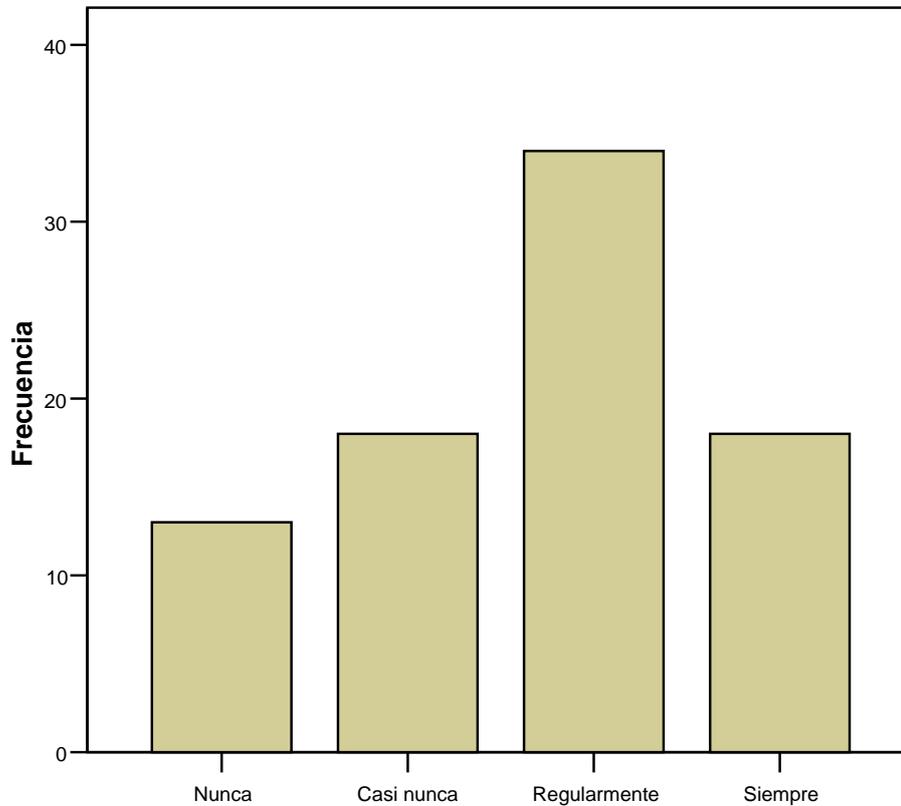
Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Uso de software actualizado sobre Ed. Infantil

N	Válidos	83
	Perdidos	50

Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Uso de software actualizado sobre Ed. Infantil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	13	9,8	15,7	15,7
	Casi nunca	18	13,5	21,7	37,3
	Regularmente	34	25,6	41,0	78,3
	Siempre	18	13,5	21,7	100,0
	Total	83	62,4	100,0	
Perdidos	Sistema	50	37,6		
Total		133	100,0		

**Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado:
Uso de software actualizado sobre Ed. Infantil**



**Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado:
Uso de software actualizado sobre Ed. Infantil**

**Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado:
Ampliar conceptos básicos en función de necesidades del
alumno**

Estadísticos

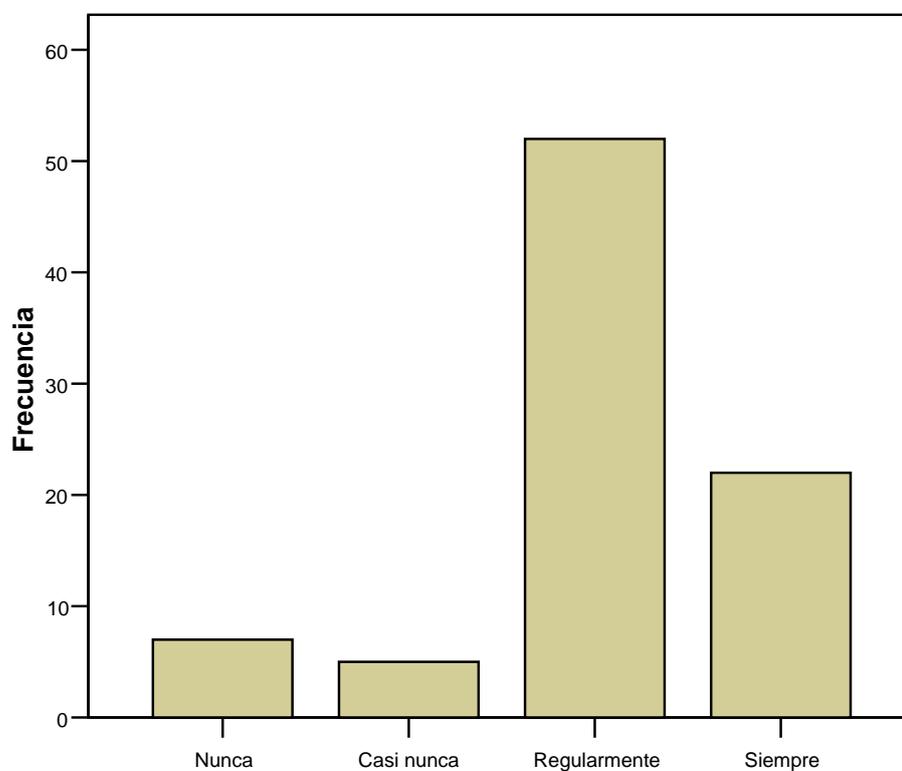
Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Ampliar conceptos básicos en función de necesidades del alumno

N	Válidos	86
	Perdidos	47

Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Ampliar conceptos básicos en función de necesidades del alumno

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	7	5,3	8,1	8,1
	Casi nunca	5	3,8	5,8	14,0
	Regularmente	52	39,1	60,5	74,4
	Siempre	22	16,5	25,6	100,0
	Total	86	64,7	100,0	
Perdidos	Sistema	47	35,3		
Total		133	100,0		

Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Ampliar conceptos básicos en función de necesidades del alumno



Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Ampliar conceptos básicos en función de necesidades del alumno

Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Primar el aprendizaje autónomo

Estadísticos

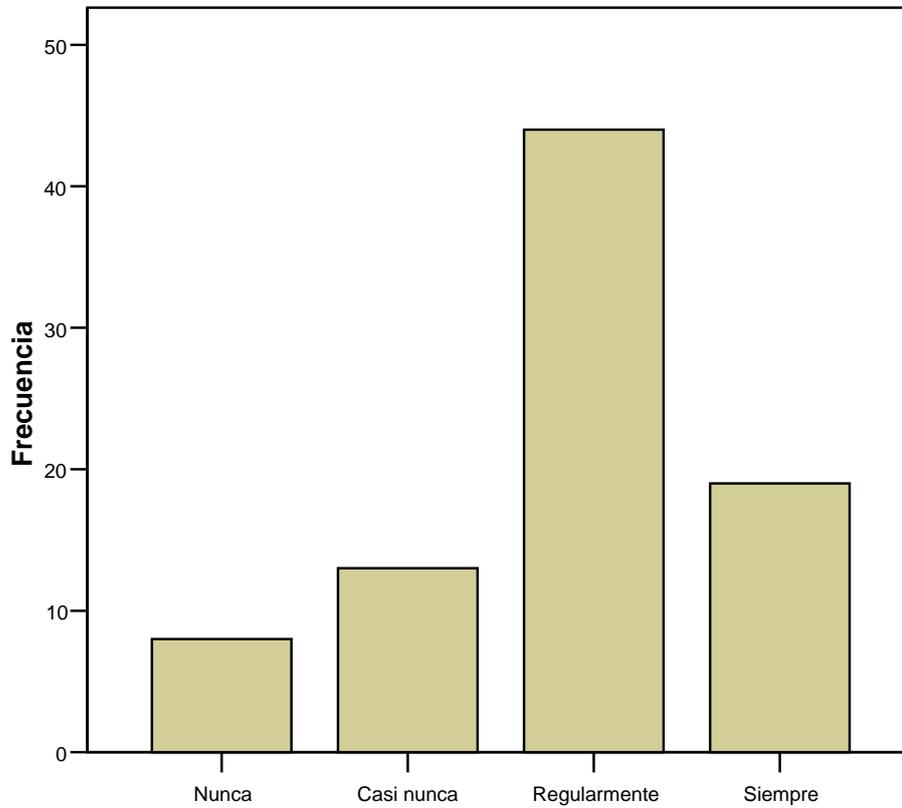
Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Primar el aprendizaje autónomo

N	Válidos	84
	Perdidos	49

Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Primar el aprendizaje autónomo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	8	6,0	9,5	9,5
	Casi nunca	13	9,8	15,5	25,0
	Regularmente	44	33,1	52,4	77,4
	Siempre	19	14,3	22,6	100,0
	Total	84	63,2	100,0	
Perdidos	Sistema	49	36,8		
Total		133	100,0		

**Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado:
 Primar el aprendizaje autónomo**



**Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado:
 Primar el aprendizaje autónomo**

**Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado:
 Aprendizaje por grupos**

Estadísticos

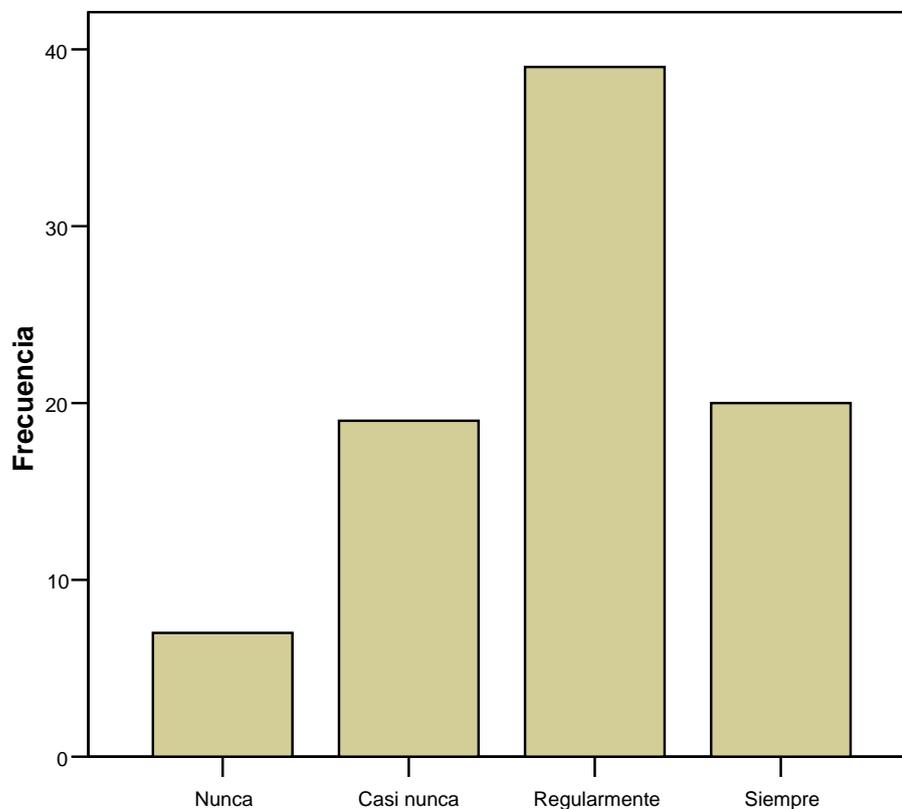
Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Aprendizaje por grupos

N	Válidos	85
	Perdidos	48

Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado: Aprendizaje por grupos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	7	5,3	8,2	8,2
	Casi nunca	19	14,3	22,4	30,6
	Regularmente	39	29,3	45,9	76,5
	Siempre	20	15,0	23,5	100,0
	Total	85	63,9	100,0	
Perdidos	Sistema	48	36,1		
Total		133	100,0		

**Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado:
Aprendizaje por grupos**



**Estimulos usados en la motivación de logros del alumnado:
Aprendizaje por grupos**

ANEXO 2.
PROGRAMAS INFANTILES

NUM_CUEST Programas que usa con frecuencia

46 windows, google, CD interactivos

79 Varios

7 Programas de la editorial y propios

8 Programas de editoriales

6 Presentado por las editoriales

84 Pipo, zoo de las letras

133 Pipo, stanley, clic

132 Pipo, mickey

116 Pipo, método de Everest

23 Pipo, Material editorial, la vaca Millie

24 Pipo, Material editorial, la vaca Millie

21 Pipo, Material editorial, 101 actividad, la vaca M

22 Pipo, Material editorial, 101 actividad, la vaca M

25 Pipo, Material editorial, 101 activ.la vaca Millie

26 Pipo, Material editorial, 101 activ.la vaca Millie

57 Pipo, los del Método

80 Pipo, Los de la editorial

100 Pipo, editoriales, clic

70 Pipo, editoriales

68 Pipo, editorial ANAYA

74 Pipo, alex47, cachalote, duendes

Pipo, Adibú, Trampolín, Conejo lector, Trudy, 3
19 me

18 Pipo, Adibú y Trampolín

20 Pipo, Adibú y Conejo lector

82 Pipo

85 Pipo

108 Pipo

125 Pipo

131 Pipo

104 Paint, juegos educativos

130 Mickey, Pipo, Adibú

50 MEC, Clic, Pipo

107 Mago de oz, Pingüi, Pipo, internet

17 Los del texto

93 los del Método, Pipo

34 Los del método ANAYA

16 Los del método

28 Los del método

29 Los del método

30 Los del método

31 Los del método

32 Los del método

33 Los del método

92 los del Método

106 Los de libros de texto

122 Los de las editoriales

27 Los de la editorial y aportados por compañeros

43 Los de la editorial

64 Los de la editorial

95 los de la editorial

13 Los de internet

51 Lectoescritura, matemáticas

90 Juegos, Pipo

35 Juegos aprendizaje lectura, internet, canciones

36 Juegos aprendizaje lectura, internet, canciones

103 Juegos

44 I-click, Pipo, Editorial, Paint

105 Gran atlas, mickey juega y aprende, Paula y los fi

114 El gran Coco, la mansión del Inglés, los Hoobs

- 98 el del método
- 48 El de la editorial
- 65 Editoriales y de internet
- 117 Editorial, Pipo
- 66 Editorial
- 67 Editorial
- 9 De la editorial y propios
- 10 De la editorial y propios
- 11 De la editorial
- 39 De la editorial
- 97 Conejo lector, Pipo, Adibú, duendes mágicos
- 109 CDs del método
- 4 Ares, Google, Nero, word
- 1 Aprendo con Pipo, Juegos, otros

ANEXO 3
CUESTIONÁRIO

CUESTIONARIO

PROPÓSITO:

El propósito de este cuestionario es poner de manifiesto la utilización por parte del profesorado de las nuevas tecnologías aplicadas a la Educación Infantil.

Las preguntas que le hacemos requieren que lea y piense con atención acerca de las situaciones que vive a diario.

El anonimato está garantizado en esta investigación.

TÓMESE EL TIEMPO NECESARIO Y MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

46. Provincia de residencia.

47. Comarca de residencia.

48. Sexo

Hombre Mujer

49. Edad:

Menos de 30 años

Entre 30 y 40 años

Entre 41 y 55 años

Más de 55 años

50. Situación familiar:

Soltero / soltera Casado / casada Otra

51. Hijos

Ninguno Uno Dos Más de dos

52. Titulaciones académicas que posee:

Doctorado en:

Licenciatura en:

Diplomatura (*especifique*):

Formación Profesional (*especifique*):

Otras (*especifique*):

53. Situación profesional actual:

Interino Funcionario Profesor de Centro Privado Centro Concertado

54. Si es funcionario ¿Cuál es el cuerpo de origen?:

Licenciado en Pedagogía/ Psicología

Diplomado en Educación Infantil

Técnico en Educación Infantil

Otras (*especifique*).....

55. Años de experiencia docente en Educación Infantil. (Contando el curso 2009-2010):

De 1 a 4 años

Entre 5 y 10 años

Entre 11 y 20 años

Entre 21 y 30 años

Más de 30 años

56. Años de antigüedad en el centro actual :
- () De 1 a 2 años
 - () De 3 a 5 años
 - () De 6 a 10 años
 - () De 11 a 20 años
 - () Más de 20 años

57. Ha ocupado algún cargo directivo?
- () Director / Directora
 - () Vice-Director/ Vice-Directora
 - () Jefe de Estudios / Jefa de Estudios.
 - () Jefe de Estudios Adjunto / Jefa de Estudios Adjunta.
 - () Secretario/ Secretaria.
 - () Otros (Especifique).....

58. El número de años totales en que ha ocupado algún cargo directivo ha sido:
- () De 1 a 5 años
 - () De 6 a 10 años
 - () Más de 10 años

59. ¿Ocupa en la actualidad algún cargo directivo?.
- () Si
 - () No

60. Tipo de Centro según su denominación:
- () Colegio Público de Infantil
 - () Colegio Público de Infantil y Primaria
 - () Colegio Público de Infantil, Primaria y Secundaria
 - () Centro privado-concertado.

61. Ubicación del Centro de trabajo:
- Capital Centro de Granada
- Barrio periférico de la ciudad
- Provincia Localidad con menos de 15.000 habitantes
- Localidad entre 15.000 y 50.000 habitantes
- Localidad con más de 50.000 habitantes

62. Tamaño del centro: número de unidades (Grupos de alumnos)

- Menos de 20 unidades
- De 20 a 29 unidades
- De 30 a 39 unidades
- Más de 40 unidades

63. Número de ordenadores que hay por clase

- Uno Dos Tres Más

64. Según el número de profesores /as y alumnos de Educación Infantil de su centro, el volumen de equipos informáticos lo considera:

- 1 Inexistente 2 Insuficiente 3 Adecuados 4 Suficiente

65. En general el estado de conservación de estos equipos es:

- 1 No hay equipos 2 Malo 3 Regular 4 Bueno

66. Valore el equipamiento de medios informáticos que tiene su centro de los que a continuación se relaciona:

	NO EXISTE	INSUFICIENTE	NORMAL	ABUNDANTE	MUY ABUNDANTE
Equipos informáticos básicos					
Equipos informáticos multim (CD-ROM...)					
MODEM					
Internet					
Tipo de conexión a Internet					
Otros					

67. Para trabajar el Rincón de la Informática en el aula de Infantil, los programas informáticos existentes en su centro los considera:

1 No hay Programas 2 Malos 3 Regulares 4 Buenos

68. ¿Cómo cree usted que el profesorado está preparado para el manejo técnico-instrumental de los medios informáticos?.

1 Muy mal 2 Mal 3 Normal 4 Aceptable

69. ¿Piensa que el profesorado está preparado para participar en la integración de los Medios informáticos en el currículum?

1 Muy mal 2 Mal 3 Normal 4 Aceptable 5 Muy bien

70. ¿Cómo calificaría su propia formación personal en los siguientes aspectos?:

	INEXISTENTES	INACEPTABLE	NORMAL	ACEPTABLE	MUY ACEPTABLE
Dominio técnico-instrumental del medio informático					
Dominio para el uso didáctico-educativo del medio informático					
Dominio para el diseño/producción de Software Informático					

71. Valore su formación técnico-instrumental en los medios informáticos que se le presentan.

FORMACIÓN
NF= Nada Formado
PF= Poco Formado
F= Formado
MF= Muy Formado

	FORMACIÓN			
	NF	PF	F	MF
Equipos informáticos básicos				
Periféricos del ordenador				
Redes locales				
Hipertextos-Hipermedia-Multi				
Diseño de juegos infantiles				
Uso de Internet				

72. Valore la importancia que tiene para usted el estar bien formado técnicamente en:

IMPORTANCIA
NI= Nada Importante
PI= Poco Importante
I= Importante
MI= Muy Importante

	IMPORTANCIA			
	NI	PI	I	MI
Equipos informáticos básicos				
Periféricos del ordenador				
Redes locales				
Hipertextos-Hipermedia-Multimedia				
Diseño de juegos infantiles				
Uso de Internet				

73. Valore su formación para el uso didáctico-educativo de los Medios informáticos.

FORMACIÓN
NF = Nada Formado
PF = Poco Formado
F = Formado
MF = Muy Formado

	FORMACIÓN			
Medio informático usado:	NF	PF	F	MF
Como tutoría				
Para la práctica y la ejercitación de los contenidos				
Para la demostración de los contenidos.				
Para la simulación y el juego.				
Para el acceso a Internet				

74. Valore la importancia que tiene para usted el estar bien formado técnicamente en el uso didáctico-educativo de los Medios informáticos.

IMPORTANCIA
NI= Nada Importante
PI= Poco Importante
I= Importante
MI= Muy Importante

	IMPORTANCIA			
Medio informático usado:	NI	PI	I	MI
Como tutoría				
Para la práctica y la ejercitación contenidos.				
Para la demostración de los contenidos.				
Para la simulación y el juego.				
Para el uso de Internet				

75. Valore su dominio para el diseño /producción de Software.

FORMACIÓN
NF= Nada Formado
PF= Poco Formado
F= Formado
MF= Muy Formado

	FORMACIÓN			
	NF	PF	F	MF
Software informático Tutorial				
Software de práctica y ejercitación de los contenidos				
Software demostración de los contenidos.				
Software de simulación y juego				
Software de juegos para Educac. Infantil				
Software para el uso de Internet				

76. Valore la importancia que para usted tiene el diseño / producción de Software:

IMPORTANCIA
NI= Nada Importante
PI= Poco Importante
I= Importante
MI= Muy Importante

	IMPORTANCIA			
	NI	PI	I	MI
Software informático Tutorial				
Software de práctica y ejercitación de los contenidos.				
Software demostración de los contenidos.				
Software de simulación y juego				
Software para Educac. Infantil				
Software para el uso de Internet				

77. La formación sobre estos medios la ha adquirido en:

1 Formación académica (licenciatura, bachillerato, FP, ...)

2 Cursos de formación de la Administración

3 Cursos de formación ajenos a la Administración

4 Trabajo individual

5 Con un grupo de profesores /as del centro

6 Con un grupo de profesores /as de la zona

7 Otros (*indicar*) _____

78. Valore el interés que para usted tiene cada una de las siguientes actividades, para la formación y perfeccionamiento del profesorado sobre las nuevas tecnologías en Educación Infantil.

	NADA VALIOSA	ALGO VALIOSA	BASTANTE VALIOSA	MUY VALIOSA
* Cursos de formación desarrollados en CEPs, ICEs, Universidad.....				
* Cursos de formación desarrollados en el propio centro.				
* Cursos de formación desarrollados en Internet				
* Congresos, Jornadas, Symposium, Encuentros...				
* Seminarios Permanentes.				
*Proyectos de Investigación Educativa.				
*Proyectos de Innovación y Formación en Centros.				
*Foros de discusión en la Red				

79. ¿Qué medidas propondría para mejorar la formación técnica-instrumental y didáctico-educativa del profesorado en medios informáticos?

80. ¿Pertenece a algún grupo de profesores / profesoras, formal o informalmente constituido, que hayan trabajado en el campo de medios informáticos en la educación?

Si

No

81. En caso de que haya trabajado en el campo de las nuevas tecnologías en la educación. ¿Cuáles son las actividades que organiza el grupo?.

Organización de Cursos de Formación y Perfeccionamiento para los alumnos.

Organización de Cursos de Formación y Perfeccionamiento para el profesorado

Asesoramiento del profesorado del centro.

Elaboración de materiales informáticos para la Educación Infantil.

Adaptación de materiales informáticos producidos comercialmente.

Investigación sobre las posibilidades educativas de los medios en Educación Infantil

Aprendizaje sobre la utilización de los medios informáticos.

82. Indique a continuación los usos de los medios informáticos que se hace con los niños/as de Educación Infantil en su centro.

	M. POCO	POCO	BASTANTE	MUCHO
Desarrollar la creatividad				
Aclarar conceptos abstractos				
Trabajo con alumnos de Necesidades Educativas Especiales en Educación Infantil				
Controlar el currículum establecido				
Actividades recreativas y extraescolares				
Evaluar los conocimientos y habilidades de los alumnos				
Ofrecer un feed-back o retroalimentación				
Permitir el acceso a más información a través de Internet				
Facilitar el autoaprendizaje e individualizar la enseñanza				
Facilitar la transferencia de los conocimientos				
Captar la atención y motivar a los alumnos				
Facilitar el trabajo en grupo				
Presentar información				
Facilitar el recuerdo de la información y reforzar los contenidos				
Posibilitar /modificar actitudes en los alumnos				
Desarrollar actividades prácticas relacionadas con los contenidos de Educación Infantil				
Aprender a manejar los propios medios				
Probar y simular fenómenos y experiencias				

83. ¿Con qué frecuencia utiliza los medios informáticos en la práctica docente?

- Nunca Poca Bastante Mucho

84. De los siguientes usos de la Informática, señale los tres que considere fundamentales:

- Enseñar a utilizar programas informáticos
- Presentar y transmitir información.
- Motivar a los alumnos.
- Evaluar a los alumnos.
- Desarrollar la creatividad.
- Trabajar con alumnos de N. E. E.
- Facilitar el trabajo en grupo.
- Que los alumnos aprendan por ellos mismos.
- Otros (indicar) _____

85. Para qué tres actividades fundamentales utiliza la informática fuera del aula:

- Escribir apuntes y textos.
- Realizar análisis estadísticos y otros tipos de datos.
- Acceder a bases de datos.
- Intercambiar información con otros profesores, profesoras y/o compañeros, compañeras.
- Diseñar y producir materiales específicos de Infantil para los alumnos.
- Llevar el control y las calificaciones de los alumnos.
- Dibujar esquemas, gráficos y realizar transparencias.
- Formar y perfeccionar al profesorado de Educación Infantil
- Otros (indicar) _____

86. ¿Utiliza Programas comerciales para los alumnos de Educac.Infantil?.

Si No A veces

87. ¿Qué Programas utiliza con frecuencia?

88. ¿Qué características tienen esos Programas?

89. ¿Ha producido/realizado algún material Informático para utilizarlo en la clase?

Si No

90. Recibió alguna ayuda técnica o económica para su producción:

Si No

47 Diseña programas y realiza adaptaciones a los mismos según las caract.de los alumnos

Si

No

48 Básicamente estas adaptaciones consisten en (indique la más significativa):

Presentarles siempre al alumnado el material para aclararles algunos conceptos.

Elaborar guías de utilización para el alumnado.

Realizar algunas modificaciones en el medio para adaptarlo a los conocimientos y características del alumnado.

Utilizar el medio de forma específica.

Otros (indicar)

49 En la dinamica de clase ¿ Cuanto tiempo utiliza para el Rincón de la Informática?

10 minutos 15 minutos 20 minutos más

50 Valore la realidad de la situación en el aula, a efectos de software:

CLAVES
1= Nunca
2= Casi nunca
3= Regularmente
4= Siempre

	1	2	3	4	5
Se emplea software creado por el propio profesor.					
Se emplea software comercial.					
Se emplea software creado por el equipo de trabajo del Centro.					
Los grupos de trabajo están formados por 2 alumnos por ordenador.					
Los grupos de trabajo están formados por 3 alumnos por ordenador					

51 Valore la realidad de la situación en el aula, a efectos de contenidos curriculares:

CLAVES
1= Nunca
2= Casi nunca
3= Regularmente
4= Siempre

	1	2	3	4
Las actividades de informática se conectan con el curriculum de otras áreas				
Se imparten nociones a los alumnos sobre conceptos fundamentales de los ordenadores				
El ordenador se utiliza para facilitar la comprensión de los contenidos a los alumnos				
Los alumnos utilizan el ordenador para conseguir aprendizajes a través del juego informático				
El profesor orienta a los alumnos antes del uso del ordenador				
El profesor ofrece apoyos durante el uso del ordenador				
El profesor utiliza guiones de trabajo para el desarrollo de las actividades				
Los alumnos solicitan ayuda del profesor durante la realización de la tarea				
Los alumnos solicitan ayuda de sus compañeros durante la realización de la tarea				
Los alumnos usan el ordenador en grupo				
Los alumnos usan el ordenador de forma autónoma				

52 Para la evaluación de los logros del alumnado ¿Qué método o métodos utiliza?.

CLAVES
1= Prueba escrita
2= Prueba con ordenador
3= Investigación personal
4= Investigación de equipo

	1	2	3	4
Uso pautado del ordenador				
En el procesamiento de la información				
En la participación y el trabajo en equipo				
En la adquisición de conceptos básicos				
En la expresión				
En el planteamiento y resolución de problemas.				
En el aprendizaje autónomo				

53 Para la motivación de los logros del alumno ¿Qué estímulo o estímulos utiliza?

CLAVES
1= Nunca
2= Casi nunca
3= Regularmente
4= Siempre

	1	2	3	4
Detectar los intereses de los alumnos en el planteamiento de los centros de interés				
Utilización de software actualizado sobre Educac.Infantil				
Ampliar los conceptos básicos en función de las necesidades de cada alumno				
Primar el aprendizaje autónomo				
Aprendizaje por grupos				

