

# Conexiones

una experiencia más allá del aula

ISSN: 1659-4487

MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Volumen 2 - Nº 1 • Abril 2010



## Edición

Dirección de Recursos  
Tecnológicos en Educación  
Ministerio de Educación Pública de  
Costa Rica

## Coordinación

Maribel Castro Arias

## Comité Editorial

Jorge Ballesteros Rojas  
Wendy Campos Moreira  
Maribel Castro Arias  
Anny González Gairaud  
Karla Guevara Murillo  
Ivannia Ortega Mena  
Laura Porras Martínez  
Marilyn Rivera Sánchez

## Diseño Gráfico

Marco Brenes López  
Gabriela Cruz Martínez  
Karla Guevara Murillo

## Colaboraciones

Guillermo Bustos Peraza  
Rándall Castro Madrigal  
Roberto Céspedes Porras  
Sirlene Chaves Vargas  
Gladys Corrales Segura  
Sandra Hutchinson Heath  
Elena Madrigal Cordero  
Ma. Auxiliadora Obando Obando  
Estefana Perlaza Brenes  
Liliann Rojas Artavia  
Maribel Villalobos Villalobos

## ISSN: 1659-4487

Las ideas y opiniones expuestas en esta publicación son propias de los autores y no reflejan, necesariamente las opiniones del MEP ni de sus editores.



Ministerio de Educación Pública  
San José, Costa Rica.  
revistaconexiones@mep.go.cr  
2010

 **Criterios para publicar**  
**Haga clic aquí**

## Presentación

**Página 3**

## Mundo de la lógica en el aula

¿Cómo aplicar la lógica del Español en el aula?

**Página 4**

## Administración educativa desafiente

Mantener el rumbo para llegar a buen puerto.

**Página 7**

## Tics en acción

Uso de las tecnologías de la información y comunicación en la educación preescolar.

**Página 10**

Aprendizaje de la ciencias basada en la indagación.

**Página 16**

## Redes de aprendizaje

Sector Sirena Corcovado:  
Aula natural, una significativa experiencia de aprendizaje.

**Página 19**

## Viajando con el arte

La importancia de la Creatividad

**Página 22**

## Leer para disfrutar

Infidelidad

**Página 24**

## Novedades bibliográficas

Cuatro libros

**Página 25**

## Entretenimientos y más

“TeenSmart”, adolescentes que crecen para ser.

**Página 27**

Recomendaciones generales para la interacción con personas con sordoceguera

**Página 30**

¿Qué ves?  
Acertijos

**Página 32**



# PRESENTACIÓN

Kattia Solórzano May

Directora de la Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación

Presentamos la primera edición del 2010 de la Revista Electrónica “**Conexiones: una experiencia más allá del aula**”, esta es una publicación cuatrimestral editada desde la Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación (DRTE) del Ministerio de Educación Pública, que se puede accesar desde el portal educativo costarricense Educ@Tico (<http://www.educatico.ed.cr/>).

Este es un espacio para propiciar ideas de cooperación, el desarrollo conjunto y el flujo libre de información. Busca ser un punto de encuentro que permita el estudio, la reflexión y la discusión de temas de interés educativo.

En la revista electrónica se podrán publicar artículos diversos en los temas relacionados con pedagogía, educación, lógica en el aula, administración educativa, Tics en acción, artes y literatura, anécdotas, vivencias, experiencias, recomendaciones bibliográficas, entretenimientos entre otros.

Este es el resultado de un trabajo común y por ello, agradecemos a todas las personas que han hecho posible que esta edición se publique. Además, somos conscientes de que este proyecto no tiene sentido sin la participación de los diferentes actores del proceso educativo.



## CONEXIONES CON LAS DIRECCIONES REGIONALES

“**Conexiones: una experiencia más allá del aula**”, podemos considerar que es una revista para las Direcciones Regionales, si sabemos, como dice nuestro Ministro don Leonardo Garnier, “incomodar con argumentos”.

Porque se trata de convocar a una polifacética y numerosa muchedumbre, para que exprese el qué y el cómo de la labor educativa que se realiza en los diferentes ámbitos del país, pero, además, debemos elaborar propuestas que, efectivamente, repercutan en la calidad del ser y el hacer de la diáada docente-discente.

Construyamos, entonces, las Direcciones Regionales, esas **conexiones** que nos enlazan y enriquecen, en el aula y **más allá del aula**, porque educar es erigir la esperanza en el ojo del mundo.

MSc. María Auxiliadora Obando Obando  
*Directora Regional de Educación de Liberia*



# ¿Cómo aplicar la lógica del Español en el aula?

Por: Rándall Castro Madrigal



## Resumen

Algunas recomendaciones prácticas a la hora de abordar el tema de la lógica con los estudiantes de III y IV Ciclos de la Educación Diversificada costarricense.

**Palabras claves:** lógica, español, juegos lógicos, internet.

Si usted es profesor de Español se habrá dado cuenta de que a partir de ahora, deberá abordar su materia desde una perspectiva lógica. Puede ser que haya llevado una o varias capacitaciones al respecto o que por alguna razón, apenas venga enterándose del asunto. De cualquier forma hay un reto que afrontar: ¿Cómo aplicar la lógica en el aula?

Pensando en las personas, que vienen ingresando al sistema educativo, en los educadores que no han podido capacitarse y en aquellas personas que aún no saben cómo abarcar los temas lógicos, propongo algunas técnicas que han surgido a partir de mis experiencias y estudios acerca del tema.

En la actualidad, indiscutiblemente el internet se ha vuelto una herramienta indispensable en el quehacer humano, tanto así, que hoy los niños prefieren la

computadora al televisor, muchos de los trabajos de colegio o universidad, tienen un alto porcentaje de investigación en la red. Por tal razón, el internet debe ser una de las fuentes principales a la que acuda cada educador, pues es ahí donde el mundo entero comparte sus conocimientos y adquiere nuevos a partir de los ajenos.

La lógica, no queda excluida del internet y más bien podemos encontrar cientos de páginas que nos exponen conceptos, ideas, clasificaciones y tipos con respecto al tema.

Mi propuesta gira en torno al aprovechamiento de estos recursos, con los cuales podemos crear los propios, modificarlos y adaptarlos al aula. A continuación analizaremos algunos métodos didácticos que harán más fácil la comprensión de los temas lógicos.



• **Conceptualización:** en primer lugar, es indispensable tener claros los términos de la lógica, que se van a ir desarrollando a través de las lecciones. Si un profesor no tiene claro un concepto, lo enseñará mal. Igualmente si un estudiante divaga en el significado de un término, no sabrá cómo responder o cómo aplicarlo. Los crucigramas, sopas de letras, hacer un dominó de sinónimos y antónimos, ayudarán tanto al estudiante como al profesor, a familiarizarse con los términos. Todo tipo de juego de cartas, ya sea original o retomando ideas de otros ya existentes, son excelentes para cumplir este objetivo.

• **Reconocimiento:** una vez adquiridos los conocimientos el estudiante debe identificarlos. En este sentido es de gran ayuda, utilizar videos de propaganda política, por ejemplo, para reconocer falacias, tautologías y contradicciones. Estos se pueden conseguir fácilmente en internet. Además, la propia literatura que empleamos en el aula, está llena de ejemplos que podemos utilizar para que el estudiante reconozca, a la hora de leer, los términos utilizados.

• **Práctica:** hay dos formas de ejercitarse la lógica, que creo son convenientes para los profesores:

1. proponiendo ejercicios de identificación, selección y otros en donde el estudiante aplica lo que sabe al inferir la opción correcta.

2. Plantear ejercicios de desarrollo o demostración de lo aprendido tales

como preguntas, en las que tengan que deban analizar un tema o llegar a una conclusión; nos ayudarán a “sacar” del estudiante todo lo que sabe, es decir, el conocimiento adquirido. Estas prácticas además, nos servirán como evaluación y así sabremos si la materia en cuestión se está implementando correctamente.

• **Aplicación:** si algo se sabe y no se utiliza, termina por olvidarse. Es necesario que dentro o fuera del aula, el estudiante tenga dónde aplicar lo que aprendió. Los acertijos, adivinanzas, juegos o aplicaciones tales como “Brain Buddies” que se encuentra en “Facebook” (red cibernética de amigos muy utilizada por los jóvenes) o prácticas de exámenes de admisión de la universidad, pueden en gran medida mantener esos conocimientos y motivar a los estudiantes en la aplicación diaria de los mismos. Además, el profesor puede utilizar las películas de obras literarias referentes a los programas del Ministerio de Educación Pública, para estimular el pensamiento lógico con preguntas inferenciales tales como: ¿cuál personaje es el que dice la verdad y por qué?, ¿será correcta o incorrecta la actitud de aquel o aquella?, ¿encuentra usted alguna incoherencia o contradicción entre lo dicho y lo hecho en tal escena?

• **Otras ideas:** hace poco salió un programa de televisión difundido en muchos países llamado **Quién quiere ser millonario**. Dicho programa trataba acerca de temas diversos que el participante debía responder y así ganaba una suma de dinero. Las preguntas eran orales,



de selección y había comodines, es decir, opciones extra para responder en el caso de no saber la respuesta. Pues, en el aula podríamos trabajar con un concurso similar, quizás compitiendo en niveles o en subgrupos dentro de la misma clase. En mi caso, en particular, diseñé un juego de mesa en el que se desarrollan 6 aspectos lógicos (analogías, paradojas, enigmas, definiciones, tautologías y falacias) con ejercicios, preguntas y opciones para obtener una respuesta lógica rápida del estudiante. Pero usted puede utilizar su creatividad para crear sus propios juegos o inclusive pedirle a los estudiantes que ellos mismos los elaboren. La elaboración de un juego con la materia vista, obliga a investigar, probar y experimentar con respecto al tema y a otras áreas que quizás el estudiante no sabía que podía explorar.

Llama enormemente la atención de los estudiantes, el que alguien les proponga un acertijo, o adivinanza y el hecho de tener que utilizar todos los recursos posibles para adquirir la respuesta. Algunos investigan por su cuenta e incluso dedican horas fuera de clases para resolverlos. La lógica hace eso, porque es necesario para el ser humano obtener con certeza una respuesta ante diversas situaciones habituales o novedosas. Todas las personas creen tener la razón, pero esa razón debe probarse lógicamente.

## Referencias Bibliográficas

Camacho, N. L. (2009). Lectura inteligente: la lógica en la enseñanza del español. San José: Editorial ICER.

## Documentos de internet

Castro, R. (2009). Descargas. Recuperado el 27 de enero, 2010 de:  
<http://www.pysca.com/descargas.html>

# Mantener el rumbo para llegar a un buen puerto

Por: Gladys Corrales Segura

*“Mi convicción es que el futuro no está escrito en ningún sitio; será lo que nosotros hagamos de él. ¿Y el destino?.... para el ser humano, el destino es como viento para el velero. El que está al timón no puede decidir de dónde sopla el viento, ni con que fuerza, pero sí puede orientar la vela. Y eso supone a veces una enorme diferencia. El mismo viento que hará naufragar a un marino poco experimentado, o imprudente, o mal inspirado, llevará a otro a buen puerto. Casi lo mismo podríamos decir del “viento” de la mundialización que sopla en el planeta. Sería absurdo tratar de ponerle trabas, pero si navegamos con destreza manteniendo el rumbo y sorteando los escollos, podremos llegar “a buen puerto”. Amin Maalouf. (citado por Morin, 2003, p. 79).*

## Resumen

La administración educativa se constituye en un espacio para dar respuestas a la sostenibilidad, a la inclusión, donde cada experiencia laboral enriquezca y examine el quién y el cómo es cada persona. Un espacio donde a lo largo del camino, esta persona se encuentre con su innata capacidad de asombro y de sentido lúdico, que quizás ha dejado en algún recodo del camino, para apreciar verdaderamente el valor de la vida y asumir un compromiso con nuevas maneras de sentir, pensar y actuar.

En este aspecto es precisamente, donde el rol del administrador o de la administradora, visto desde la dimensión ética, juega un papel preponderante para mantener el rumbo hacia un buen puerto. También se sabe que ese rol, es un desafío constante, unido a los cambios en el plano social, político, económico y ambiental que dinámicamente ocurren en el planeta.

**Palabras claves:** administración, mundialización, ética, cultura de paz, sostenibilidad, inclusión.

No hay duda que el planeta ha sufrido a lo largo de su historia varios y radicales cambios en el plano social, político, económico y ambiental, con los consiguientes efectos catastróficos. Uno de los problemas que más nos agobia es comprobar que la bolsa de residuos no orgánicos es cada vez más grande que la de orgánicos, pues no es posible comprar nada sin que venga dentro de un envoltorio.

Además, es evidente que la emisión de gases contaminantes provocan el efecto invernadero, a su vez esto agrava las propias tendencias naturales, acelerando los cambios, de tal manera que muchos organismos, no pueden adaptarse y por ello colapsan o perecen.

Cuando se produce una alteración no natural, el resultado es, algún tipo de desequilibrio,

cuyos efectos encadenados provocan graves catástrofes naturales que pueden ser evitables, sin que esto quiera decir que se puedan evitar aquellos cambios climáticos propios de la dinámica del mismo sistema.

Las alteraciones a las que ha sido sometido el planeta han cambiado las condiciones de las corrientes marinas, el régimen de lluvias y el flujo de los vientos.

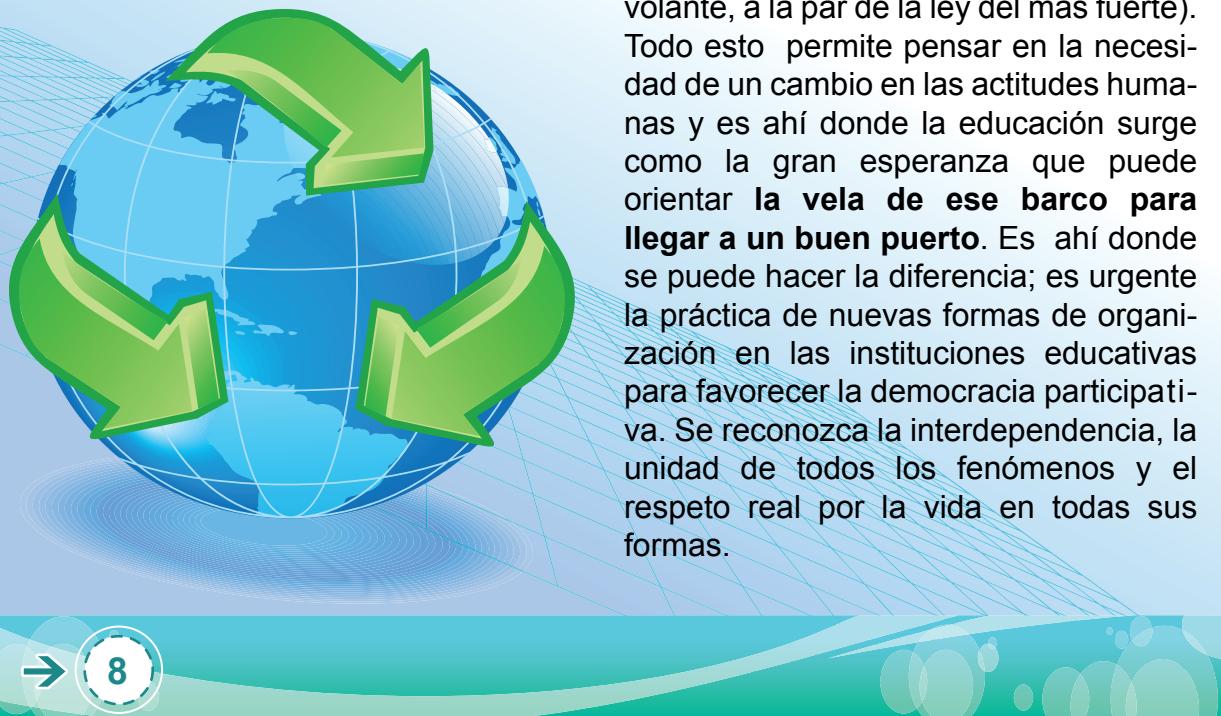
Repensando la cita de Maalouf, existe otro viento, el de la mundialización que sopla en el planeta, con diversos contextos sociales y marcado por profundas contradicciones. Es cierto que el cambio climático tiene que ver con la actuación de las personas sobre la atmósfera y también es cierto que esa actuación tiene que ver con la administración de las diferentes organizaciones e instituciones.

Si esa actuación se enrumba hacia la autotransformación, donde se practique

la solidaridad y se reconozcan las debilidades y fortalezas, es entonces cuando los sueños y aspiraciones tienen sentido, porque están basados en principios y valores.

La ciencia clásica ha mostrado un universo mecánico, manipulable. Esa imagen mecanicista ha reemplazado el concepto de un universo vivo, orgánico y creativo. Muchos científicos consideran que ha llegado el momento de hacer una síntesis integradora, de crear puentes entre las disciplinas con una imagen más armónica de la naturaleza y de la persona como parte integrante de ella.

Hoy la problemática educativa y social conlleva consecuentemente a la violencia, a la contaminación, a las exclusiones, al abuso, a la drogadicción, al desempleo, a la delincuencia, a la falta de solidaridad, al irrespeto y al maltrato a los adultos mayores, al consumismo desenfrenado, a la irresponsabilidad (como la madre de los accidentes en carretera, producto de un alcoholismo al volante, a la par de la ley del más fuerte). Todo esto permite pensar en la necesidad de un cambio en las actitudes humanas y es ahí donde la educación surge como la gran esperanza que puede orientar **la vela de ese barco para llegar a un buen puerto**. Es ahí donde se puede hacer la diferencia; es urgente la práctica de nuevas formas de organización en las instituciones educativas para favorecer la democracia participativa. Se reconozca la interdependencia, la unidad de todos los fenómenos y el respeto real por la vida en todas sus formas.



No es posible que actuar solamente porque existen unas leyes o unas normas. Decir cómo está la fuerza de los vientos, qué situaciones, condiciones o problemas trae, no basta, es conveniente empezar por cada persona, dejar de lado el conformismo, los patrones de producción y consumismo. Se requiere más bien, practicar y evidenciar valores espirituales, humanistas y ambientales.

En ese caminar por la vida, es necesario dar respuestas que busquen la sostenibilidad, la inclusión y mirar el espacio laboral como una experiencia enriquecedora para examinar las maneras humanas de actuar.

A lo largo del camino sería maravilloso hacer uso de la innata capacidad de asombro y de sentido lúdico, que quizás se ha dejado en algún recodo del camino, para apreciar verdaderamente el valor de la vida y asumir un compromiso con nuevas maneras de sentir, pensar y actuar. Es decir poner en práctica la autoorganización.

Precisamente en este aspecto, es donde el rol del administrador o administradora, visto desde la dimensión ética, juega un papel preponderante para mantener el rumbo hacia un buen puerto. También se sabe que ese rol, es un desafío constante unido a los cambios en plano social, político, económico y ambiental que dinámicamente ocurren en el planeta.

También constituye un desafío tener claro cuál es el rumbo, mantener las identidades, como personas, comunidad, institución o país, aún cuando soplen los vientos de la mundialización.

Finalmente ¿qué se necesita para enfrentar esos desafíos? Se necesitan personas con deseos de superación, felices, con gran energía e interés por lo que hacen. Un aspecto fundamental es la motivación de logro para alcanzar un objetivo, el aprender en todas las edades debe ser un placer, causa de satisfacción y éxito.

## Bibliografía

- Hinkelammert, F. y Mora, H. (2005) *Hacia una economía para la vida*. San José, Costa Rica. Editorial Departamento Ecuménico de Investigaciones (DEI).
- Morin, E. (1999) *Los siete Saberes necesarios para la Educación del Futuro*. España. Ed. Paidos
- Morin, E. y otros (2003) *Educar en la era Planetaria*. Barcelona. Gedisa.
- Newbold, R. Adams (2001) El Octavo Día. *La evolución Social Como autoorganización de la Energía*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.

# Uso de las tecnologías de la información y comunicación en la educación preescolar

Por: Sandra Ma Hutchinson Heath

## Resumen

*Esta recopilación versa sobre diferentes puntos de vista sobre el uso de las TICs en la educación Preescolar. Las habilidades y competencias que se desarrollarán en los niños de edad preescolar al utilizar programas informáticos específicos. Además de algunos indicadores de desempeño en TICs para preescolares y primer ciclo básico, contiene también opiniones de investigadores acerca de la introducción de las TICs a la educación preescolar.*



## Palabras Clave: educación Preescolar, TICs, Software Educativo

**L**a incorporación las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) representan una oportunidad sustantiva, para la mejora de la calidad de vida de todo miembro de una sociedad, facilitan la integración y suscitan un estilo de vida independiente, ya que juegan un papel elemental en las actividades cotidianas de la mayoría de las personas, suponiendo también una oportunidad para la integración social y la igualdad de oportunidades.

El rápido avance tecnológico hace necesaria la incorporación del uso de la computadora en la escuela como apoyo a las actividades propias del estudiante y como herramienta didáctica para el docente.

No obstante su uso en el contexto específico de la educación preescolar, inicial o de transición, ha sido controversial. Elementos como el costo de los equipos y su uso para la enseñanza de conceptos básicos, el tiempo que invierten los niños en el uso de la computadora versus actividades que promueven mejor el desarrollo de destrezas comunicativas y de integración social, la magnitud de la producción, publicidad y venta de software para niños pequeños versus la poca investigación sobre su uso adecuado en estas edades y el uso de las computadoras para entretenimiento versus actividades para el desarrollo de destrezas básicas, entre otros, mantienen en alerta a las personas ligadas al mundo de la educación preescolar o inicial en referencia a su uso.



El propósito de la utilización de las TIC en la educación preescolar debe enfocarse en la introducción de los niños a la cultura digital, creando un vínculo cercano entre los procesos de enseñanza y aprendizaje al utilizar recursos tecnológicos.

Los niños preescolares se pueden beneficiar del uso de las computadoras, sólo si la mediación para ello se realiza de una forma adecuada. Por ello el uso de la tecnología integrada al currículo, se presenta como la propuesta más apropiada para el uso de esta en el nivel preescolar.

La incorporación de la tecnología en las aulas preescolares debe realizarse con prácticas apropiadas donde la computadora sea un componente integral e inevitable del currículo. Es decir, el uso de la computadora como un medio en sus dos eventos:

Aprender con “la computadora” usando programas didácticos adecuados, diseñados para desarrollar las destrezas básicas, con adecuados niveles de dificultad, que presenten herramientas para construir y crear y con facilidades de uso e instalación.

Aprender con “la computadora” utilizando esta como herramienta para determinadas tareas educativas como actos de escritura, lectura de cuentos o diversos materiales digitales y búsqueda de información sobre algún proyecto de aprendizaje por desarrollar en el aula.

A continuación se anotan algunas opiniones, puntos de vista de investigadores acerca de la introducción de la tecnología en la escuela infantil:

En una investigación realizada por **Kelly, K. (2001)** con niños de cuatro y cinco años en la cual se buscaba comparar el lenguaje expresivo de los niños, mientras utilizaban el área de computación y mientras se encontraban en el período de juego libre dentro de aulas preescolares, evidenció que no se encontraban diferencias en la cantidad de lenguaje utilizado por los niños en ambas situaciones. Por ende los resultados indican que el uso de las computadoras como una actividad auto-seleccionada por los niños puede enriquecer tanto el lenguaje como otros centros tradicionales de aprendizaje dentro de las aulas preescolares.



► **Según Vail (2003)**, la moderación en el uso de la tecnología es la clave, un análisis de la práctica docente de maestros preescolares y particularmente de la experiencia de docentes que laboran en el nivel preescolar, señalan que la computadora continuará siendo una herramienta de enseñanza, que se debe utilizar de manera reflexiva, que requiere preparación y debe usarse con moderación. Estos docentes son conscientes de las posibilidades y los límites de la tecnología.

► **Según Mathews (1999)**, el uso de la tecnología en educación preescolar no es del todo adecuada, ni reemplaza las actividades tradicionales de aprendizaje como el juego con agua arena y otros. Señala que puede ser un riesgo que los padres utilicen softwares educativos para forzar a sus niños a aprender a leer y escribir antes de que estén listos para ello.

► **Según Tavernier (1998)**, nunca es demasiado pronto para aprender a pensar y bajo formas y con instrumentos distintos, adaptados a la edad y las motivaciones. La informática puede y debe encontrar su lugar en todos los niveles de la enseñanza, desde la escuela infantil.

► **Bowman, B (1993)**, señala que en su experiencia de evaluación de programas para el nivel preescolar con incorporación de la tecnología le permite afirmar que el contexto social de acceso a la tecnología es mucho más importante que el contexto instruccional especialmente para niños desventajados económicamente. El análisis del programa Head Start y otros programas dirigidos a niños desfavorecidos señalan que para los niños y sus familias es una experiencia social de tener el poder, de no intimidarse frente a las computadoras, además de una ganancia en el desarrollo de su coordinación viso motora y sus destrezas comunicativas. En esta situación los padres están orgullosos de ver a sus hijos utilizando la computadora, resultando esto una experiencia que tiende a elevar el autoestima familiar.

► **Según Pack (1998)**, los multimedia pueden ser verdaderamente educativos y de entretenimiento, pues los estudios que se están realizando con niños pequeños están demostrando el poder de este medio para el desarrollo cognitivo. Pack comenta que su hija de 3 años juega con los Cds Elmo's Preschool y Ready for Math with Pooh, los cuales constituyen magníficos ejemplos del género de edutainment.<sup>1</sup>

Estos softwares combinan juegos instructionales de gran calidad, cuentos electrónicos, gráficos, música, efectos de sonido y animaciones, explotando el poder del aprendizaje interactivo y utilizando personajes que ya son conocidos por los niños. Señala que muchas personas temen que el uso temprano de multimedia convierta a los niños en adictos a los videos juegos y se vean reemplazados los cuentos y juegos tradicionales. Para cerrar su análisis sobre el uso de Cds con niños preescolares plantea que su hija disfruta una buena dieta balanceada de medios que incluye CD-ROMs, televisión, música, videos, y muchos, muchos libros impresos, y por supuesto, también en muchas oportunidades se cierran los libros, se apagan todos los aparatos electrónicos y juegan en el jardín.

<sup>1</sup> Modelo pedagógico, resultante de la unión entre un sistema de educación totalmente estructurado y un conjunto de actividades debidamente diseñadas para el crecimiento integral de los niños entre 0 y 12 años (distribuidos por rango de edad) y fundamentado en el principio de aprendizaje en espiral mediante experiencias.

# Indicadores de desempeño en TIC's para Preescolares y Primer ciclo básico

El profesor y escritor chileno, Benedicto González Vargas, perteneciente la “Sociedad de Escritores de Chile” y a la “Red de Profesores Innovadores”, plantea algunos indicadores que los niños en edad preescolar y primer ciclo básico debieran tener la oportunidad de mostrar a los docentes, en relación al uso de las nuevas tecnologías en el aula:

1. Utilizan dispositivos de entrada y salida (input y output de monitor, teclado, impresora, control remoto, otros.) para operar exitosamente herramientas tecnológicas.
2. Utilizan variados medios tecnológicos multimediales para adelantar actividades de aprendizaje (páginas web, juegos virtuales, softwares, libros interactivos, otros.)
3. Se refieren a la tecnología en términos apropiados y exactos en relación con su nivel de desarrollo del lenguaje.
4. Son capaces de trabajar en forma cooperativa y colaboradora con sus compañeros y profesores.
5. Cuando usan estas herramientas tecnológicas exhiben comportamientos sociales y éticos adecuados y positivos.
6. Son responsables al usar las herramientas tecnológicas.
7. Son capaces, con la ayuda de sus padres y profesores, de crear productos con las herramientas tecnológicas, tales como ilustraciones, historias, y otros, a través de cámaras digitales, herramientas de dibujo, otros.
8. Usarán recursos de telecomunicaciones apropiados a su edad (correo electrónico, foros, otros.)

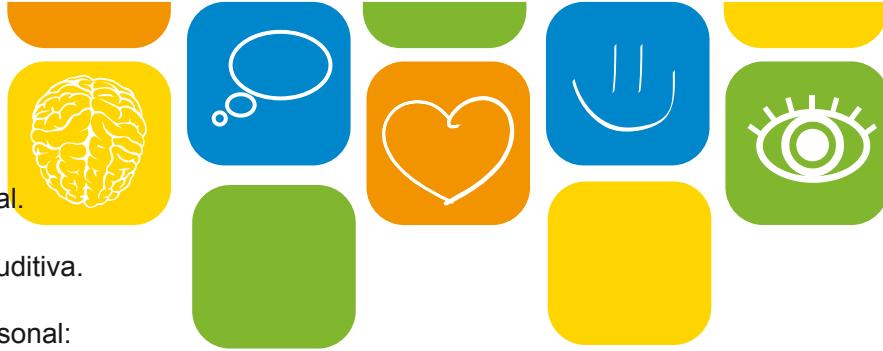
Algunos autores han documentado sobre las habilidades y competencias que se reforzarán en los niños de edad preescolar, al utilizar programas de informáticos específicos. Se anotan a continuación.

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

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

### Habilidades cognitivas:

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



### Identidad y autonomía personal:

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

### Uso y perfeccionamiento del lenguaje y la comunicación:

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

### Pautas elementales de convivencia y relación social:

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

### Descubrimiento del entorno inmediato:

- Representar escenas familiares a través de programas de diseño gráfico.
- Crear juegos cuyas imágenes reflejen su vida cotidiana (familia, mascotas)
- Trabajar con softwares que les permita crear y construir escenas de su entorno (su casa, el parque, un hospital).
- Empezar a familiarizarse con las letras, los números, las horas del reloj, otros.

## Conclusiones

► Los resultados que se han encontrado, sobre el uso de las TICs en la Educación Preescolar plantean la importancia del uso adecuado e integrado del currículum preescolar al medio informático.

► Es de suma importancia la formación de los docentes en referencia al conocimiento de las posibilidades didácticas en cuanto al uso de las TICs en la Educación Preescolar.

- La evaluación de los softwares educativos y la integración de la tecnología como complemento de los medios tradicionales, debe de ser valorado constantemente.
- La incorporación de las nuevas tecnologías al contexto educativo, debe ser vista como la posibilidad de ampliar la gama de recursos, estrategias didácticas y las modalidades de comunicación que se pueden ofrecer para el mejoramiento, optimización y alcance en materia educativa en general.
- Es necesario visualizar el uso de la tecnología como la utilización de un conjunto de herramientas, y recursos que permiten generar y diversificar las situaciones de enseñanza-aprendizaje en diversos contextos.

## Referencias Bibliográficas

Garassini, M. E; Padrón, C. (2004). **Experiencias de uso de las TICs en la Educación Preescolar en Venezuela.** Recuperado el 13 enero 2010 de: <http://ares.unimet.edu.ve/academic/revista/anales4.1/documentos/garassini.pdf>

Garassini, M. E, (2005). **Evaluación de recursos electrónicos como herramientas de apoyo para la enseñanza de la lectura y escritura en educación preescolar y básica.** Recuperado el 14 enero 2010 de: <http://espacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:1435&dsID=n04garasini03.pdf>

González, B. Vargas, (2005). **Indicadores de Desempeño en Tics para preescolares y primer subciclo básico.** Recuperado el 14 enero 2010 de: <http://pedablogia.wordpress.com/2006/02/05/indicadores-de-desempeno-en-tics-para-preescolares-y-primer-subciclo-basico/>

Kelly, K.; Schorger, J. (2001). **Let's Play 'Puters : Expressive Language Use at the Computer Center.** Recuperado el 25 de enero 2010 de: [www.editlib.org/d/27775/proceeding\\_27775.pdf](http://www.editlib.org/d/27775/proceeding_27775.pdf)

Mathews, V. (1999): **The real learning centre. The Independent** Recuperado el 27 de enero 2010 de: [www.ribiecol.org/sietes/ini/ini/int/p002.pdf](http://www.ribiecol.org/sietes/ini/ini/int/p002.pdf) -

Tavernier, R. (1989): **La enseñanza entre los 2 y los 4 años. Barcelona: Martínez Roca.** Recuperado el 25 de enero 2010 de: [www.cs.helsinki.fi/group/smart/data/wikipedia/phrase\\_table/.../en-es.aa](http://www.cs.helsinki.fi/group/smart/data/wikipedia/phrase_table/.../en-es.aa)

VAIL, K (2003) **Las computadoras en la edad temprana ¿Qué tan joven es demasiado joven? EDUTEKA.** Recuperado el 27 de enero 2010 de: <http://www.eduteka.org/EdadTemprana.php>

# Aprendizaje de la ciencias basada en la indagación

Por: Roberto Céspedes Porras

## Resumen (abstract)

*La enseñanza de las Ciencias basada en la indagación (ECBI), constituye un enfoque metodológico que se utiliza en forma creciente en diferentes países del mundo. Con la inclusión de los países latinoamericanos se genera, en el año 2003, una red de cooperación denominada Redlaciencia, producto de esta iniciativa y además con el apoyo de Francia, se crea el portal educativo indagala.org. En él, los países latinoamericanos que implementan programas de enseñanza de las Ciencias, comparten sus saberes y experiencias. El marco metodológico de este enfoque se fundamenta en diez principios que se resumen en cuatro pasos: motivación, exploración, desarrollo y aplicación.*

## Palabras claves: Indagación, Enseñanzas de las ciencias

Aunque originalmente se le conoce con el nombre de “Enseñanza de las Ciencias basadas en la indagación (ECBI)”, este enfoque se utiliza en forma creciente en diferentes países del mundo, desde los primeros proyectos en los años 1980 en Estados Unidos, seguido por Francia con La main à la pâte, e impulsado por el premio Nobel en Física, Georges Charpak.

En Europa, se denominó proyecto POLLEN; en Latinoamérica el trabajo inició en Colombia, finalizando en la década de los noventa y de esta manera, se creó el primer programa basado en indagación en el año 2000. Países como Brasil (2001), Chile (2002), México (2002), Argentina (2004), Panamá (2006), entre otros, se han unido a esta tendencia mundial. La inclusión de los países latinoamericanos generó una propuesta pedagógica que llevó a crear, en el año 2003, una red de cooperación en Latinoamérica denominada Redlaciencia.

En el marco de la cooperación del programa francés “La Main a la Pate” (Las manos en la masa), con los programas de enseñanza de las Ciencias en América Latina, se dona el software del portal a los países latinoamericanos que implementan programas de enseñanza de las Ciencias basados en la indagación, hoy [www.indagala.org](http://www.indagala.org), sitio que es administrado por la Universidad de los Andes, Bogotá Colombia.

Este portal busca ayudar en la formación, el acompañamiento y la puesta a disposición de materiales apropiados en el marco de un esfuerzo internacional, entre muchos países, investigadores y maestros que han decidido compartir sus saberes y experiencias.

## Según Talabera (2009):

La indagación es una actividad multifacética que involucra hacer observaciones, hacer preguntas, examinar libros y otras fuentes de información para saber qué es lo que ya se sabe, planear investigaciones, revisar lo que se sabe en función de la evidencia experimental, utilizar herramientas para reunir, analizar e interpretar datos, proponer respuestas, explicaciones y predicciones, y comunicar resultados.

La definición corresponde a los estándares nacionales de educación científica estadounidense, pero también se aplica a los estudiantes que desean aprender Ciencia.

## El enfoque pedagógico ECBI

De acuerdo con el portal educativo indagala.org hay diez principios básicos a considerar en su aplicación:

- 1.** Los niños observan un objeto o un fenómeno del mundo real, próximo, tangible y hacen experimentos con él.
- 2.** En el transcurso de sus investigaciones, los niños utilizan la argumentación, el razonamiento, comparten y discuten sus ideas, sus resultados, construyen conocimientos, para lo cual no basta una actividad meramente manual.
- 3.** Las actividades que les proponen los maestros a los estudiantes se organizan en secuencia y en función de un proceso de aprendizaje progresivo. Dichas actividades corresponden a los programas y permiten una gran margen de autonomía a los estudiantes.
- 4.** Se le dedica un mínimo de dos horas semanales durante varias semanas a un tema determinado. Se garantiza igualmente la continuidad de las actividades y los métodos pedagógicos a través de la vida escolar.
- 5.** Cada estudiante debe llevar un cuaderno, en donde anota, en sus propias palabras, sus experiencias.
- 6.** El gran objetivo es llegar a una apropiación progresiva, por parte de los estudiantes, de los conceptos científicos, las técnicas de operación y además de reforzar la expresión escrita y oral.
- 7.** Contar con el apoyo de la familia y de la comunidad para los trabajos que se realizan en clase.
- 8.** A nivel local, las instituciones científicas (universidades y colegios) aportan al trabajo de la clase y ponen a disposición sus diferentes competencias.
- 9.** A nivel local, las instituciones de formación de maestros aportan su experiencia pedagógica y didáctica al servicio del aprendizaje.
- 10.** El docente puede obtener, a través de la página electrónica, módulos para la puesta en práctica en forma inmediata, ideas para crear actividades y respuestas a preguntas. Igualmente, puede trabajar de forma cooperativa a través del diálogo con sus colegas, con profesores de nivel superior y con científicos.

El marco metodológico de este enfoque se resume en cuatro pasos, según se muestran en el siguiente ciclo, el cual formó parte de los contenidos de un curso dirigido a asesores nacionales y regionales de Ciencias del país e impartido por Marisa Montesano de Talavera Ph.D, en la primera semana de noviembre de 2009.

## El Ciclo de Aprendizaje: Una metodología indagatoria para la enseñanza de las ciencias



Fuente: Dra. Marisa Montesano de Talavera (SENACYT, Panamá 2009)

Este curso contó con el apoyo de Estrategia Siglo XXI, fundación sin fines de lucro, preocupada por impulsar el desarrollo de nuestro país e integrada por célebres científicos, académicos y empresarios, entre ellos: el astronauta Frankling Chang, Gabriel Macaya, exrector de la Universidad de Costa Rica y Alejandro Cruz, exrector del Instituto Tecnológico de Costa Rica.

## Referencias bibliográficas:

Estrategia Siglo XXI (2009). <http://www.estrategia.or.cr>

Indagala (2009). <http://www.indagala.org>

Montesano de Talavera, M. (2009). Apuntes del curso para asesores de Ciencias del Ministerio de Educación Pública: San José, Costa Rica.

# Sector Sirena, Corcovado: Aula Natural, una significativa experiencia de aprendizaje

Por: Lilliam P. Rojas Artavia

## Resumen

*Impresiones de una visita al sector Sirena del PN Corcovado. El contacto con la naturaleza sensibiliza hacia una mayor conciencia ambiental y al cambio hacia hábitos benéficos para el planeta.*

### Palabras claves:

Corcovado, Sirena, naturaleza, biodiversidad

En Carate se inicia el viaje a pie. El sol de las 3 p.m. es poco agresivo, pero el piso blando de la playa no ayuda en los 2,5 km hacia La Leona. Ahí se pasa la noche. Al día siguiente, con todo el equipaje a cuestas, alimentos y tienda incluidos, se recorren un poco más de 16 km para llegar al Sector Sirena, del Parque Nacional Corcovado.

El bello paisaje, el rumor del mar, el canto y vuelo de la lapa roja, siempre en pareja, nos anima el recorrido. La carga se aliviana de la espalda, pues parte de las provisiones se ingieren. Todo empaque debe ser cargado, Corcovado no necesita nuestra basura, ni sabe reciclarla.

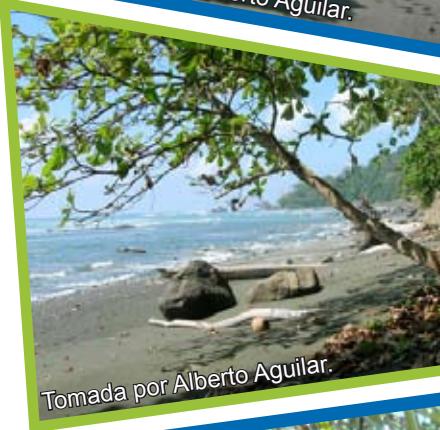
Al llegar a la estación nos recibe el letrero “Fuera zapatos”, ¡qué dicha!, no tenía energía para que se me ocurriera quitármelos, ¡qué alivio! Merezco poder llorar, es imposible, me duelen los pies y los hombros, pero el alma canta de alegría. La sensación de “aún puedo superar mis límites” viene más hinchada que mis pies.



Tomada por Lilliam Rojas.



Tomada por Alberto Aguilar.



Tomada por Alberto Aguilar.



Tomada por Lilliam Rojas.



Tomada por Lillian Rojas.

El esfuerzo, el sudor, el dolor, el peso de la mochila, la sed y el hambre satisfecha me abruma, sin embargo, lo que más me “llega” es que soy la última del grupo de cuatro personas. Ser la última toma otro sentido: aún soy parte del equipo, no está en mi naturaleza el desistir... ¡Llegué!, es lo que importa.

Cada día recorremos parte de los senderos o los senderos completos. El canto de chicharras es interrumpido por el llamado del congo o por la voz humana anunciando “vean, vean: un oso hormiguero”. En silencio, los cuatro nos turnamos los lugares, pero nuestra niña de 10 años siempre va en medio. El canto de un ave atrapa nuestra atención y al verla sus colores llenan pupilas, para vivir en ellas en un recuerdo eterno.

Nunca antes vi tal hermosura en una pava, pero el verla acá, en este segmento de selva costarricense, que me costó tanto esfuerzo, la hace más bella y elegante de lo que imaginé en Sector Murciélagos o en Santa Rosa, del Área de Conservación Guanacaste.

Voy a grabar un sonido y mi hija pregunta: “mami ¿qué es eso rayadito?”, estoy activando el celular para grabar, ella insiste: “mami ¿qué es eso rayadito?”. Lo rayadito por dicha, tiene colores opacos y es pequeña, según la charla del día anterior, no es peligrosa.



Tomada por Alberto Aguilar.

Tomada por Alberto Aguilar.

Como equipo, los recorridos nos unen con lazos invisibles, nos sentimos cercanos entre nosotros. Los chistes, burlas inocentes y ánimos sinceros hacen que olvidemos cuántos metros llevamos o cuántos nos esperan. Disfrutar de la frugalidad de los almuerzos nos hace reír y las benditas sopas instantáneas son sustituidas por cenas pagadas con anterioridad como servicio del mismo parque.

En esta visita, conocemos nuestra propia naturaleza, se dejan entrever las fortalezas y las debilidades de nuestro carácter.

Es imposible no impresionarse con la aleta del tiburón toro entrando al río Sirena, o con los cocodrilos que salen a pescar al mar. Como lluvia, un grupo de monitos ardilla o tití, con muchas madres con sus bebés a cuestas, nos sorprenden en medio sendero. En el cielo, una uve preciosa, mientras en la arena hay espacio para jugar.

Una apacible danta soporta la intromisión de tanto humano que llega a verla, fotografiarla, en fin... molestarla pues su especie es de actividad nocturna.



Tomada por Alberto Aguilar.

Tomada por Alberto Aguilar.



Tomada por Alberto Aguilar.

Tomada por Lilliam Rojas

Ahora sé que este parque tiene el 2,5% de la diversidad mundial, que tiene amenazas, las cuales deben combatirse. En estos momentos, existe un proyecto que se basa en la creación de un corredor biológico con Piedras Blancas para evitar la degeneración genética. He aprendido algunas cosas, empero mi mayor aprendizaje es que el ser humano es uno con la naturaleza. Al regresar a la ciudad, el cemento, el aire denso, la multitud de gente y vehículos exacerbaban el dolor de saberme fuera.

Desde nuestro regreso, cada vez que uso papel, plástico, agua o combustibles... viene el recuerdo firme de que la naturaleza es mi verdadero hogar y que tengo un compromiso con ella.

# La importancia de la Creatividad...

Por: Sirlene Chaves Vargas

## RESUMEN

La persona nace con la posibilidad de ser creativa, la explora durante su niñez, pero lentamente la deja desaparecer con el paso de la vida adulta. La creatividad es un aspecto de suma importancia para el desarrollo de la humanidad, mediante ella, el hombre y la mujer han evolucionado, hasta llegar a ser lo que hoy son, por lo tanto, es necesaria para el devenir de nuevos tiempos y épocas, en donde enfrentarán nuevos retos como personas y como integrantes de una sociedad.

## PALABRAS CLAVES

- creatividad
- educación artística

**¿Qué es ser creativo?** La respuesta, para muchos, haría referencia a aquellas personas que en particular trabajan en el área del arte o la expresión plástico-artística, puesto que, muchos las vinculan ciertamente con esta característica. Sin embargo, si bien es necesaria dentro de este campo, no queda supeditada a ella; exclusivamente, de igual importancia debe ser contemplada para los procesos constructivos de cualquier otra especialidad o profesión, puesto que, ser creativo no tiene nada que ver con el hecho de tener habilidad para el dibujo, la pintura o el diseño... Las personas son creativas o logran ser creativas en la medida en que se enfrentan a situaciones particulares que requieran soluciones novedosas. De ahí su conceptualización:

*“La creatividad es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas y valiosas, es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original”.* (Vera, 2009).

Las personas han nacido con la capacidad de crear, de innovar, es decir con el “chip” de la creatividad, la cual está íntimamente relacionada con la imaginación y la originalidad, sin embargo, en algún momento del desarrollo, esa inquietud por lo nuevo y la curiosidad por experimentar se desvanece de las formulaciones racionales. ¡Lamentable!, puesto que en estos días de grandes cambios y avances, cada vez más se hace evidente la necesidad de la creatividad para el desarrollo de la humanidad, de las sociedades que buscan progreso y desarrollo...

**CREATIVIDAD** se deriva del latín 'creare' y está emparentada con la voz latina 'crecere' (crecer)...” (Barrera, 2009).

Por ello, es necesario retomar e implementar en el aula, sea el área que sea, la estimulación de la creatividad en los hombres y mujeres del mañana. Pero antes de iniciar con esta tarea sería adecuado preguntarse **¿Qué tan creativo es?** “Ser creativo significa, literalmente, hacer algo que antes no existía...” (González, 2006). ¿Cuántas veces se ha sentado a planificar la programación de una clase y ha intentado desarrollar procesos constructivos que estimulen la creatividad de los estudiantes, algo diferente a: “plasmar en un dibujo” aspectos representativos de un tema?

En el área de la educación, sea esta de enseñanza básica, media o superior, los docentes deberían innovar continuamente, plasmando en sus planes de trabajo, estrategias y/o métodos que busquen el desarrollo de la creatividad en los discentes, enfrentándolos al experimento, a la reflexión y a planteamientos atinentes a un contenido que requieran formas nuevas de construcción, formulación, creación, buscando opciones novedosas a situaciones particulares, es decir, explorar alternativas.

Pero, la búsqueda de la creatividad en el aula, no sólo es un aspecto de importancia para el discente, sino que también posibilita un crecimiento personal para el profesional de la educación, el desarrollo del ser creativo. Aunque se lleven cinco o veinticinco años de experiencia, debe ser un aspecto clave y primordial en la profesión, la cual, por cierto, requiere ser continuamente observada y renovada para cumplir con los requerimientos de los nuevos tiempos...y con el de nuestros alumnos.

Por último, debe indicarse que la creatividad tiene que ver mucho con la disposición personal por la búsqueda de alternativas nuevas. Está presente en la niñez y se puede mantener en la edad adulta, por lo tanto debe ser estimulada en todas personas.

Video “Imaginación en tinta”



#### Referencias:

- Barrera, G. **Creatividad**. Recuperado el 15 de febrero de 2010 de: [www.nuevaalejandria.com/akademeia/barrera/creatividad.html](http://www.nuevaalejandria.com/akademeia/barrera/creatividad.html)
- González, G. (2006). Qué es la Creatividad. Recuperado el 15 febrero de 2010 de: [www.englishcom.com.mx/creatividadempresa/que-es-la-creatividad.html](http://www.englishcom.com.mx/creatividadempresa/que-es-la-creatividad.html)
- Penagos, J.; Aluni, R. **Creatividad, una aproximación**. Recuperado el 15 de febrero de 2010 de: [http://homepage.mac.com/penagoscorz/creatividad\\_2000/creatividad1.html](http://homepage.mac.com/penagoscorz/creatividad_2000/creatividad1.html)
- Vera, B. **Creatividad**. Recuperado el 02 de febrero de 2010 de: [www.psicologia-positiva.com/creatividad.html](http://www.psicologia-positiva.com/creatividad.html)

Ángel Caído / Iván Cabalceta Román  
Archivo/No está permitido su uso comercial



## Infidelidad

### Silencio

Susurra el viento tu perdón, sin conocer mi falta.  
Tu espíritu seca mis lágrimas, sin escuchar mi llanto.

Te abrazo con miedo a que mires mi alma  
y te amo sin barreras, sin calma, sin miedo  
porque aún culpable, te sigo amando.

### Locura

Descarrilé mi afecto,  
para dar cuerpo al anhelo.

¿Cuál frío me llevó a tus brazos?

- Tres capítulos**
- I "...ya ni duermo por desearte".
  - II Jugamos como niños.
  - III Como verdugo desollaste mi sueño.

### Perdón

Espero a ciegas a la culpa,  
...nunca llega.

Ni dolor, ni arrepentimiento...  
ni gozo, ni alegría,  
ni deseo.

Sólo un frío reflejo:  
cicatriz deformé de un recuerdo.

*Moi*

# Compilada por: Maribel Villalobos Villalobos

El Departamento de Documentación e Información Electrónica de la Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación presenta las siguientes reseñas bibliográficas sobre temas novedosos y de actualidad, enfocadas en el campo educativo. Para facilitar el acceso a la información se incluyen en los dos primeros documentos hipervínculos que le permiten el acceso al texto completo del mismo, facilitándole la consulta de estos. Los documentos están disponibles en el Departamento para su consulta.

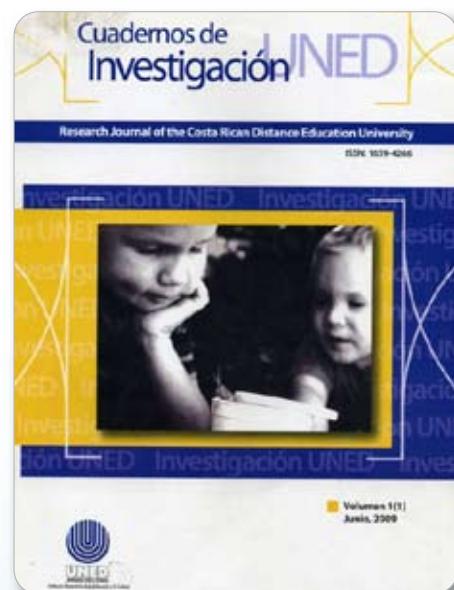


[http://intranet.redenlaces.cl/index.php?id=11414&uid=2880&no\\_cache=1](http://intranet.redenlaces.cl/index.php?id=11414&uid=2880&no_cache=1)

**10298**

Jara Valdivia, I. (2008). **Orientaciones: Diseño de políticas TIC para escuelas.** Chile: Ministerio de Educación de Chile.

La necesidad de adecuar los sistemas educativos a las demandas de la sociedad del conocimiento ha comprometido a países de todo el mundo en políticas públicas para incorporar las tecnologías de información y comunicaciones (TIC) a sus sistemas escolares. Este documento entrega orientaciones para apoyar el diseño de estas políticas para escuelas en países latinoamericanos.



<http://www.uned.ac.cr/investigacion/cuadernos/02-Morales-Opinion.pdf>

**C29 1[1]**

Morales Chacón, K. (2009). **Conceptualización docente acerca de las características, necesidades educativas especiales y posibles respuestas pedagógicas para los educandos con superdotación en Costa Rica.** *Cuadernos de investigación.*(1), 1-12.

Presenta la opinión de los profesores acerca de las necesidades de la educación especial y la atención a estos estudiantes. Se seleccionó una muestra al azar a 279 profesores de preescolar y primaria, en la provincia de San José, Alajuela y Limón de Costa Rica. Esta investigación identifica la condición de formación e información que poseen los docentes del sistema pedagógico regular, respecto a la conceptualización, necesidades educativas para la atención docente del alumnado con superdotación infantil en Costa Rica.

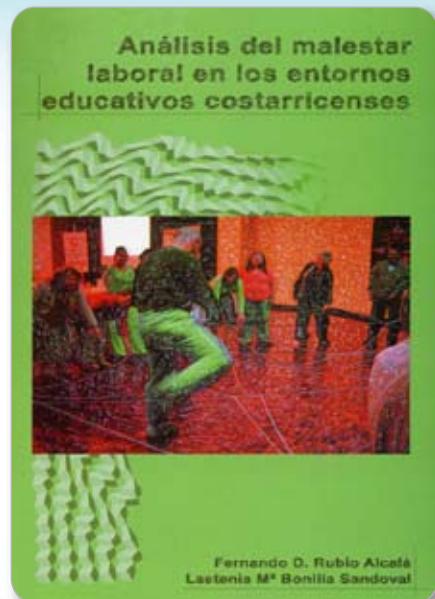


**10320**

Carvajal, L. ; Rojas, E. ; Solís, M. (2009). **Uso del tiempo por parte del docente de I y II ciclos de enseñanza general básica del sistema educativo costarricense (Documento para discusión).**

San José, C.R.: Ministerio de Educación Pública.

La finalidad de esta investigación es el uso del tiempo del personal docente de I y II Ciclo de la Enseñanza General Básica. La investigación tiene un carácter mixto; incluye en su desarrollo elementos de tipo descriptivo respecto a la identificación del marco legal, definición de los tipos de actividades que realizan los docentes, identificación del planeamiento y procedimientos para el uso del tiempo, así como elementos de tipo explicativo ya que permite valorar aspectos del fenómeno en estudio. Algunas de las conclusiones son: Existe congruencia entre la correspondencia de las tareas que establece el Manual de Clases de puestos Docentes y las labores que desempeñan los educadores. Dentro del aula, la actividad pedagógica, las actividades de gestión administrativa, el control del aula y los tiempos de transición, son las labores en la que docentes invierten la mayor parte de su tiempo.



**10343**

Rubio Alcalá, F. ; Bonilla Sandoval, L. (2009). **Análisis del malestar laboral en los entornos educativos costarricenses.** San José, C.R. : Promesa.

El tema principal de esta obra es el estrés y su incidencia en la figura del docente costarricense. Por ello está investigación no sólo se aboca a conocer cuáles son las causas principales de estrés sino también a cómo afrontarlas. Además, a través de capacitaciones, los docentes voluntarios participantes han descubierto otros modos posibles de afrontamiento que les permite disfrutar más esta labor de formación de personas y, por qué no decirlo, también a disfrutar más la vida.

# "TeenSmart", adolescentes que crecen para ser.

Por: Elena Beatriz Madrigal Cordero

## Resumen

El presente artículo resume la filosofía, las herramientas y el proceso de trabajo, en Centroamérica y Estados Unidos, de la organización no gubernamental "TeenSmart" y su proyecto Crecer para Ser. Actualmente, los adolescentes viven inmersos en un sistema social complejo y contradictorio que les refuerza conductas de alto riesgo. Por eso, organizaciones como TeenSmart representan un apoyo muy importante para padres de familia, organizaciones de jóvenes, clubes y otros que tienen a su cargo adolescentes; porque el cuidado en conjunto en una sociedad, genera adolescentes autónomos y con mayor capacidad de enfrentar las situaciones complejas de la cotidianidad.

**Palabras Claves:** TeenSmart, adolescencia, valores, herramientas virtuales, prevención de conductas de riesgo.



La adolescencia es una etapa vital de cambios físicos, psicológicos y de transformación de las interacciones y relaciones sociales, esta se ubica entre los 9 y los 24 años, según la Organización Panamericana de la Salud .

Esta etapa se ve mediada por múltiples factores que influyen en las conductas de nuestros adolescentes, en lo que se refiere a su salud, desarrollo psicológico y mental. A la vez, se puede clasifi-

cación como una etapa vulnerable puesto que la capacidad familiar, comunal, institucional y de políticas públicas en nuestros países latinoamericanos, tiene una respuesta no expedita a las necesidades de esta población. De ahí que sigan vigentes problemáticas como: muerte por suicidio, violencia interpersonal, falta de oportunidades a nivel laboral, deserción del sistema educativo, adicción a diferentes tipos de sustancias adictivas, embarazos no deseados, enfermedades relacionadas con el VIH y de transmisión sexual, entre otros.

Consecuentemente, el apoyo profesional-interdisciplinario se ha vuelto indispensable para este grupo poblacional;

hay que recordar que la salud de los adolescentes física, psicológica y mental tiene efectos intergeneracionales, los cuales representan para cualquier sociedad un alto costo económico-social; por ejemplo: "Los bebés de los padres adolescentes es más probable que padecan de las mismas dificultades sociales y económicas que han debido afrontar sus progenitores". (OMS, 2009)

**TeenSmart** como organización no gubernamental y sin fines de lucro, representa la respuesta pronta y efectiva para prevenir conductas de alto riesgo: consumo de sustancias adictivas, sedentarismo, malos hábitos alimenticios, descuido personal, conductas sexuales no seguras de la juventud centroamericana y de Estados Unidos. Esta organización brinda apoyo a las organizaciones de desarrollo juvenil y familiar, colegios, clubes de adolescentes, entre otros, mediante la promoción del auto cuidado y auto ayuda por el Internet.

## Modelo CRECER para SER

TeenSmart tiene como fin principal el acompañar al adolescente en su proceso de crecimiento, ofrecerle la más certera información que le permita tomar las mejores decisiones para su proyecto de vida y de forma responsable asumir las consecuencias de estas, ya que como se dice en inglés "Smart Choices, Smart Life"; el tomar sabias decisiones, conlleva a vivir la vida de manera inteligente.

El modelo CRECER para SER significa

un proceso de crecimiento en los adolescentes, quienes a través de un curso de e-learning y con ayuda de soporte técnico, empiezan por clarificar y poner en práctica sus **valores**; luego toman conciencia de la **responsabilidad** que deben asumir ante sus decisiones. Esta base, les permitirá observar su entorno y reconocer los recursos que tienen, para **decidir su proyecto de vida**. Lo anterior se fortalece mediante la **comunicación efectiva y afectiva** para entender a los demás. Finalmente, los jóvenes asumen el compromiso personal de **renovarse constantemente y cuidar de sí mismos** con el fin de lograr que su vida sea lo más satisfactoria y plena; pues deben **CRECER para SER** las personas autónomas y valiosas que este mundo necesita.

### ¿Con cuáles herramientas trabaja?

A sabiendas de que los adolescentes en esta época están vinculados con los adelantos tecnológicos de comunicación y aprovechando el hecho de que nuestra sociedad está generando nuevos estilos de redes sociales; **TeenSmart** se ha valido del sitio de la web [www.teensmart.net](http://www.teensmart.net), del **curso interactivo Informat T-Ayuda-T**, y de las **consultas virtuales**. Espacios que reciben el



nombre de **Apoya T** para ofrecer una serie de herramientas educativas bilíngües (inglés/ español) que promocionan buenos hábitos, valores y que permiten el expresar y compartir los sueños, miedos, problemas y soluciones desde los jóvenes participantes, asegurando la confiabilidad en cada caso específico.

Como el propósito de la organización es promover la salud y no lucrar con los servicios, se ofrecen una serie de herramientas gratuitas y disponibles para el público general. Otro tipo de servicios, los interactivos, sí conllevan una inversión económica, pues son atendidos por profesionales de la salud que dan seguimiento a las inquietudes de los jóvenes. Por un monto anual de \$100 el joven tienen derecho a acceder a todos los servicios interactivos durante un año (cuestionarios interactivos y el curso Informa/T-Ayuda-T) y al

servicio de consejería o consulta virtual desde el momento de su inscripción y hasta que cumpla veinticuatro años de edad.

Hoy, TeenSmart está trabajando en facilitar sus servicios no solo a organizaciones, sino también de forma individual a jóvenes cuyos padres, cuidadores o profesionales de la salud que los atienden en consulta (doctores, psicólogos u otros) recomiendan cursar Informa/T-Ayuda-T y apoyarse en la consulta virtual para prevenir y mejorar conductas de riesgo.

Tal y como lo evidencia este breve recorrido por las principales herramientas de TeenSmart, dicha organización promueve la formación de un adolescente que se entiende a sí mismo y que se comporta como un agente de cambio, capaz de dar valiosos aportes a la sociedad en la que vive.



## Referencias Bibliográficas

OMS Organización Mundial de la Salud (2009): Salud y desarrollo del niño y del adolescente. 11 de febrero, 2010. Disponible en: [http://www.who.int/child\\_adolescent\\_health/topics/prevention\\_care\\_adolescent/es/index.html](http://www.who.int/child_adolescent_health/topics/prevention_care_adolescent/es/index.html)

PHO Organización Panamericana de la Salud (2008): El modelo "Jóvenes: opciones y cambios" y su aplicación en el diseño de intervenciones eficaces para los adolescentes. 12 de Febrero 2010. Disponible en:

[http://www.paho.org/Project.asp?SEL=TP&LNG=ENG&ID=145&PRGRP=docs\\_gen](http://www.paho.org/Project.asp?SEL=TP&LNG=ENG&ID=145&PRGRP=docs_gen)

# Recomendaciones generales para la interacción con personas con sordoceguera

Por: Estefana Perlaza Brenes

**Identificación:** permitir que el alumno reconozca al mediador antes de iniciar la interacción.

**Posición de las manos:** si la comunicación es por medio del tacto, no sujetar las manos del alumno por encima. Colocar las manos del mediador por debajo de las del alumno al comunicarse.

**Aproximación:** al acercarse tocarlo con cuidado en una parte del cuerpo donde no sea intrusivo, no “entrar” de improviso.

**Informar:** antes de que el mediador u otras personas se retiren del ámbito próximo del alumno (a un brazo de distancia).

**Anticipar:** todas las actividades o situaciones que se vayan a realizar, según las habilidades comunicativas del alumno.

**Modelar:** en los proyectos manuales presentar uno terminado para que anticipé el producto final que se quiere lograr. Cuando se trata de acciones modelar la acción.

**No manipular:** informar todo lo que pasa en el ambiente.

**Instigación:** debe evitarse. No halar, no empujar. Si es necesario, se puede utilizar los toques en alguna parte del cuerpo como apoyo en señas, actividades o acciones.

**Opciones:** brindar la posibilidad de elegir entre dos o más actividades. Así, se fortalece la autodeterminación.

**Expresión de sentimientos:** por medio de señas o gestos, valide su sentir y se le brinde el espacio que necesita para expresarse.

**Fomentar la interacción:** en diferentes ambientes, evitar el aislamiento. Esta participación puede ser parcial a total.

**Sujeto activo:** facilitar oportunidades a la hora de interactuar con el medio.

**Realimentación:** al finalizar una actividad conversar, según el nivel comunicativo, de lo sucedido y los sentimientos que surgieron durante la actividad.

**Respetar los intereses:** tomar en cuenta los gustos y desagrados a la hora de planificar actividades.

**Respetar la lateralidad:** evaluar con cual mano le es más fácil trabajar. El mediador deberá colocarse de ese lado si el alumno necesita ser guiado en alguna actividad.

**Reforzamiento positivo:** por medio de señas, gestos y contacto físico, cuando realice acciones o actividades oportunas.

**Delimitar:** las actividades, rutinas, situaciones u otros. Se debe comunicar el principio y el final, ya sea con clave objeto, señas u otros.

**Coherente y constante:** con el uso de las señas, claves objetos u otro sistema comunicativo, para que pueda asociarlo con las actividades o acciones que realiza, con el fin de generalizar el sistema comunicativo a los diferentes ambientes y promover la comunica-

cación expresiva, además de la receptiva.

**Ritmo:** respetar el tiempo que necesita para procesar la información.

**Claridad:** en las señas u otro sistema comunicativo que se utilice.

**Aprovechar:** los remanentes visuales y auditivos con los que cuenta, tanto en la comunicación, el trabajo de mesa, movilidad, entre otros.

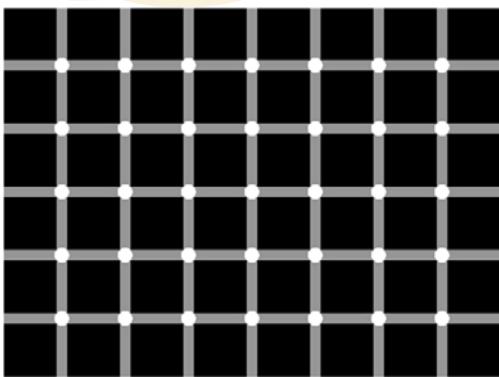
**Colocarse:** al lado o al frente del alumno a la hora de trabajar, nunca por detrás si el alumno es adolescente o adulto.

**Colocarse:** al lado o al frente del alumno a la hora de trabajar, nunca por detrás si el alumno es adolescente o adulto.

# Instituto Helen Keller

# ¿Qué ves?

Recopilados por: Guillermo Bustos Peraza



Te invitamos a resolver los siguientes acertijos.

1.

Todos los neumáticos son de goma. Todo lo de goma es flexible. Alguna goma es negra. Según esto, ¿cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones son ciertas?

- a) Todos los neumáticos son flexibles y negros.
- b) Todos los neumáticos son negros.
- c) S $\frac{3}{4}$ lo algunos neumáticos son de goma.
- d) Todos los neumáticos son flexibles.
- e) Todos los neumáticos son flexibles y algunos negros.

2.

Armando, Basilio, Carlos y Dionisio fueron, con sus esposas a comer. En el restaurante, se sentaron en una mesa redonda, de forma que: ninguna mujer se sentaba al lado de su marido.

- Enfrente de Basilio se sentaba Dionisio.
- A la derecha de la mujer de Basilio se sentaba Carlos.
- No había dos mujeres juntas.

¿Quién se sentaba entre Basilio y Armando?

3.

En la antigüedad la gracia o el castigo se dejaban, frecuentemente, al azar. Así, este es el caso de un reo al que un sultán decidió, que se salvara o muriendo sacando al azar una papeleta de entre dos posibles: una con la sentencia "muerte", la otra con la palabra "vida", indicando gracia. Lo malo es que el Gran Visir, que deseaba que el acusado muriera, hizo que en las dos papeletas se escribiese la palabra "muerte". ¿Cómo se las arregló el reo, enterado de la trama del Gran Visir, para estar seguro de salvarse? Al reo no le estaba permitido hablar y descubrir así el enredo del Visir.

4.

De cuatro corredores de atletismo se sabe que C ha llegado inmediatamente detrás de B, y D ha llegado en medio de A y C. ¿Podría usted indicar el orden de llegada?

5.

Un sultán encierra a un prisionero en una celda con dos guardianes, uno que dice siempre la verdad y otro que siempre miente. La celda tiene dos puertas: la de la libertad y la de la esclavitud. La puerta que elija el prisionero para salir de la celda decidirá su suerte. El prisionero tiene derecho de hacer una pregunta y sólo una a uno de los guardianes. Por supuesto, el prisionero no sabe cuál es el que dice la verdad y cuál es el que miente.

¿Puede el prisionero obtener la libertad de forma segura? Explique.



Las respuestas a estos acertijos aparecerán en el próximo número de la revista **Conexiones** una experiencia más allá del aula.

**RECUERDE**  
**EL CONCURSO INTERNACIONAL**  
**EXPERIENCIAS EDUCATIVAS EN EL AULA**  
UTILIZANDO RECURSOS DEL PORTAL  
**EDUCATICO**  
NO OLVIDE ENVIAR SU PARTICIPACIÓN  
CUANTO ANTES

**educatico@mep.go.cr**

