

LOS COMPUTADORES COMO MEDIO DE RECREACION Y LUDICA PARA LA EDUCACION BASICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PUERTO LIBRE

RESUMEN

El presente trabajo enfrenta la situación presentada en la Institución Educativa Departamental Puerto Libre de la vereda Puerto Libre del municipio de Puerto Salgar en Cundinamarca, en donde el poco acceso a la tecnología dificulta la inclusión de la misma en la comunidad estudiantil.

En el presente año la institución fue beneficiada por el programa Computadores Para Educar, con el cual también es otorgado el acompañamiento educativo a dicha institución, durante la fase inicial del mismo se observa la situación anteriormente mencionada y se definen estrategias para la disminución de la brecha tecnológica y la falta de cultura en este mismo aspecto. Apoyado en las fortalezas de los docentes, los proyectos institucionales y auto-sostenibles de la institución, se busca la manera de realizar dicho procedimiento, aplicando conceptos lúdicos, didácticos y recreativos se pretende dar solución al problema de la falta de aceptación de las tecnologías como medios de educación e investigación.

Comenzando por la capacitación de los docentes de la institución en la generación de habilidades básicas para el manejo de los computadores, pasando por manejo de herramientas de oficina, dando a conocer las aplicaciones que poseen en las actividades educativas, posteriormente se da a conocer las posibilidades que brinda Internet y por ultimo se presentan algunos de las aplicaciones educativas que se incorporan en el programa y algunas que se recopilan de Internet.

Con el transcurrir de los talleres se inicia el proceso de generación de actividades lúdicas, para la presentación de los mismos conceptos y algunos otros en las actividades curriculares de cada docente.

Presentando al alumno una tecnología lúdico-recreativa en la vida escolar y paulatinamente involucrándose en cada actividad diaria. Brindando de esta manera mayores oportunidades en el entorno en el que se encuentra la institución.

ABSTRACT

The present work faces the situation presented in the Institution Educational Departmental Port Free of the sidewalk Port Free of the municipality of Port Salgar in Cundinamarca where the little access to the technology hinders the inclusion of the same one in the student community.

Presently year the institution was benefitted by the program Computers to Educate, with which the educational accompaniment is also granted to this institution, during the initial phase of the same one the previously mentioned situation is observed and they are defined strategies for the decrease of the technological breach and the culture lack in this same aspect. Supported in the strengths of the educational ones, the institutional and car-sustainable projects of the institution, the way is looked for of carrying out this procedure, applying concepts lúdicos, didactic and recreational it is sought to give solution to the problem of the lack of acceptance of the technologies like education means and investigation.

Beginning with the training of the educational ones of the institution in the generation of basic abilities for the handling of the computers, going by handling of office tools, giving to know the applications that possess in the educational activities, later on is given to know the possibilities that Internet toasts and for I finish some of the educational applications they are presented that incorporate in the program and some that are gathered of Internet.

With lapsing of the shops the process of generation of activities lúdicas he/she begins, for the presentation of the same concepts and some other ones in the curricular activities of each educational one.

Introducing to the student a lúdico-recreational technology in the school life and gradually being involved in each daily activity. Toasting this way adults opportunities in the environment in which is the institution.