

## ANEXO No 1 ENCUESTA A JEFES DE CICLO

El objetivo es mejorar el desempeño profesional de los maestros de su territorio, sería muy beneficioso que nos apoyaras llenando esta encuesta. No sin antes agradecer su cooperación.

**Cargo:** \_\_\_\_\_

1. ¿Cómo es el conocimiento que posees sobre el desarrollo de tareas del software "A Jugar"?

Amplio\_\_\_ Mucho\_\_\_ Normal\_\_\_ Poco\_\_\_ Muy poco\_\_\_ Ninguno\_\_\_

2. ¿Cómo has obtenido estos conocimientos?

Cursos impartidos por Asesores de Computación. Sí\_\_\_ No\_\_\_

Orientaciones recibidas por el Municipio. Sí\_\_\_ No\_\_\_

Lo aprendiste navegando en el software "A jugar." Sí\_\_\_ No\_\_\_

Lo que te han contado o has investigado por tu cuenta. Sí\_\_\_ No\_\_\_

3. Evalúa el dominio que tienes de la Informática eligiendo una de estas palabras:

Amplio\_\_\_ Mucho\_\_\_ Normal\_\_\_ Poco\_\_\_ Muy poco\_\_\_ Ninguno\_\_\_

4. Marca con una **X** (equis) los contenidos informáticos que conoces:

\_\_\_ Crear una carpeta nueva. \_\_\_ Ponerle nombre a la carpeta.

\_\_\_ Buscar el programa Word y escribir en él. \_\_\_ Guardar el documento.

\_\_\_ Volver a abrir el documento guardado. \_\_\_ Navegar en el software.

\_\_\_ Trabajo con hojas electrónicas.

5. ¿Has visto algún maestro de primer grado empleando las tareas computarizadas del software "A jugar" vinculándolas con las diferentes áreas de la Etapa de Aprestamiento?

Siempre \_\_\_ A veces \_\_\_ Nunca \_\_\_

6. ¿Conoces otro software que se emplean en etapa aprestamiento? Sí\_\_\_ No\_\_\_

7. ¿Cómo evalúas el conocimiento que posees sobre de tareas y la forma de elaboración? MB\_\_\_ B\_\_\_ R\_\_\_ M\_\_\_

8. Las maestras de primer grado emplean el software "A jugar" dentro del proceso docente como medio Siempre \_\_\_ A veces \_\_\_ Nunca \_\_\_

## ANEXO No 2, ENCUESTA AL MAESTRO DE COMPUTACIÓN

Maestro (a): Con esta encuesta se pretende mejorar el desempeño profesional de los maestros de su territorio. Su apoyo será muy útil. Agradecemos su cooperación.

1. Has trabajado con primer grado

Siempre\_\_\_ nunca\_\_\_ a veces\_\_\_

2. ¿Conoces cuáles son las características psicopedagógicas de los estudiantes en estas edades?

Mucho\_\_\_ Algo\_\_\_ Poco\_\_\_ Muy poco\_\_\_ Desconoce\_\_\_

3. ¿Cuántas etapas están diseñadas para este grado?

1 etapa \_\_\_ 2 etapas \_\_\_ 3 etapas\_\_\_ \_\_\_ 4 etapas

4. ¿Qué nombre recibe la 1ra etapa?

5. ¿Conoces los software que se emplean en esta etapa Si\_\_\_ No\_\_\_

6. Menciona uno de ellos \_\_\_\_\_

7. ¿Cuántas tareas tiene este software? \_\_\_\_\_

8. ¿Cuáles son las áreas de primer grado de la Etapa de Aprestamiento con las que pueden vincularse?

---

9. ¿Quién dirige el trabajo con este software? \_\_\_\_\_

10. ¿Qué labor realiza el maestro del grado en este momento?

---

11. ¿Cuál es la función que usted desempeña en el momento que se trabaja el software en el laboratorio? \_\_\_\_\_

12. ¿Los niños realizan trabajo independiente indicado por la maestra con las tareas del software en el laboratorio? Si\_\_\_ No\_\_\_ No sé\_\_\_

Durante el proceso de realización de la tarea: emite tu valoración sobre las habilidades que consideras se contribuyen a formación integral de los niños y niñas.



### ANEXO No 3. ENTREVISTA A MAESTROS DE PRIMER GRADO

- ¿Qué orientaciones metodológicas has recibido para trabajar con el software “A jugar”?
- ¿Por qué vía han recibido estas orientaciones?
- ¿Las orientaciones sobre el software “A jugar” han sido de tipo general o se han presentado ejemplos concretos para trabajar?

Estudio del programa y Orientaciones Metodológicas del grado.

Cursos impartidos por el municipio. Sí\_\_\_\_ No\_\_\_\_

Orientaciones dadas por el Jefe de Ciclo. Sí\_\_\_\_ No\_\_\_\_

Lo encontraste en el software “A jugar”, “Feria de las Matemáticas” o “Había una vez.

Sí\_\_\_\_ No\_\_\_\_

Lo que te han contado o has investigado por tu cuenta. Sí\_\_\_\_ No\_\_\_\_

- ¿Qué sugerencias das, para trabajar eficientemente el software “A jugar”?
- ¿Cuántas tareas tiene este software? \_\_\_\_\_
- ¿Cómo y cuándo las empleas?
- Emite tu valoración sobre las habilidades que consideras se contribuyen a la formación integral de los niños y niñas durante el proceso de realización de la tarea.
- ¿Qué contenidos informáticos que puedes realizar de manera independiente?
- ¿Empleas el software dentro del propio proceso de la clase como medio en el laboratorio?
- ¿Cómo evalúas el conocimiento que posees sobre la navegación sobre el mismo?

### ANEXO 4. RESULTADOS DE LA ENTREVISTA INICIAL Y FINAL REALIZADA A LOS MAESTROS DE PRIMER GRADO

Indicadores	Buen conocimiento	Poco conocimiento	No muestran conocimiento
1. Orientaciones metodológicas para el trabajo con el software “A jugar”.	18,3 %	30.7 %	51%
2 Dominio tareas contiene el software	20, 3 %	27,8 %	51,9 %
3.Vía por las cuales han recibido estas orientaciones	(conocen la vía correcta) 19,3 %	no muestran pleno dominio de la vía correcta) 24, 5 %	(no muestran dominio de la vía correcta) 56,2 %
4.Si han sido de tipo general o se han dado ejemplos concretos para trabajar	(de lo general a lo particular) 17, 4 %	En general y muy pocos ejemplos 20.4%	(general) 62,2 %
5.Grupos que contiene el software	12,4%	25,7%	61,9 %
6. Sugerencias para trabajar eficientemente el software “A jugar	considera que no necesitan preparación 14, 8%	Necesitan alguna preparación 28.8%	sugerencias de preparación 56,4%
7.Dominio de su vinculación con las áreas de desarrollo correspondientes a la Etapa de Aprestamiento	16,3 %	17.8%	65.9 %
8.Valoración sobre las habilidades que contribuyen a la formación integral de los estudiantes	13,4	27,8	58,8
9. Empleo del mismo dentro de la clase como soporte del proceso enseñanza-aprendizaje.	14 %	33%	54%
10. Evaluación del conocimiento	6,1% la evaluación <u>B</u>	25,6% (poco eficiente) <u>R</u>	68,3 % la evaluación <u>M</u>

## ANEXO 5. ENTREVISTA A LOS ESTUDIANTES

¿Conoces el “A jugar” de la computadora?

Mucho\_\_\_\_\_ Normal\_\_\_\_\_ Poco\_\_\_\_\_ Muy poco\_\_\_\_\_

2. ¿Has trabajado con el “A jugar”?

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_ A veces\_\_\_\_\_

3. ¿Dónde lo conociste?:\_\_\_\_\_

Te lo enseñó el maestro (a) del aula Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

Te lo enseñó el maestro de computación Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

Te gustan las tareas de él Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

¿Cuál de ellas te gusta más? \_\_\_\_\_

4. ¿Sabes trabajar con la computadora? Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

5. ¿Qué sabes hacer en la computadora?

\_\_ Encender la máquina \_\_ Mover el mouse

\_\_ Hacer clic \_\_ Hacer doble clic, arrastrar \_\_ Cerrar un juego o tarea

\_\_ Trabajar con la teclas adelantar retroceder, subir o bajar.

6. ¿Cómo trabajas con el “A jugar”?

Mucho\_\_\_\_\_ A veces\_\_\_\_\_ Poco\_\_\_\_\_ Muy Poco\_\_\_\_\_

7 ¿Tu maestro te ha indicado tareas para buscar en el “A jugar”?

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_ A veces\_\_\_\_\_

## ANEXO 6. RESULTADOS DE LA ENTREVISTA A NIÑOS DE PRIMER GRADO EN LAS DOS ETAPAS.

No	Preguntas	Etapa inicial	Etapa Final
	Motivación por la computadora	<b>63,7 %</b>	<b>89,6 %</b>
	Reconocimiento el software “A jugar” y otros de la etapa	<b>69,4%</b>	<b>84,7 %</b>
	Preferencia por el trabajo en la máquina por parejas	<b>27,7%</b>	<b>90,2 %</b>
	<b>Pregunta 1</b> Tiempo destinado para el trabajo	<b>67, 8 %</b>	<b>89 %</b>
	<b>Pregunta 2</b> Tareas computarizadas enseñadas por el maestro del grado	<b>27,7%</b>	<b>89,2 %</b>
	<b>Pregunta 3</b> Dominio del trabajo con la computadora	<b>49,9 %</b>	<b>92,1 %</b>
	<b>Pregunta 4</b> Trabajo con las habilidades informáticas	<b>56 %</b>	<b>80,7%</b>
	<b>Pregunta 5</b> Trabajo con las tareas computarizadas del software en tiempo de máquina	<b>36, 8 %</b>	<b>79,8 %</b>

**ANEXO No 7 GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL TIEMPO DE MÁQUINA.**

Cantidad de Laboratorios abiertos	
Total de PC en el centro	
Cantidad de PC rotas	
Cantidad de profesores de computación dirigiendo la actividad en el momento de la visita	
Cantidad de estudiantes de primer grado trabajando	
Cantidad de maestros trabajando	
¿Qué hacían los maestros de computación?	
¿Qué hacían los demás maestros?	
¿Había algún miembro del Consejo de Dirección para chequear y controlar la actividad?	<b>Sí ----- No-----</b>
¿Los niños tenían tareas indicadas?	<b>Sí ----- No-----</b>
¿Se encuentra el “A jugar” instalado en las PC?	<b>Sí ----- No-----</b>

**ANEXO No 8 GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA LAS CLASES CON SOFTWARE.**

1. ¿Se trató algún referente a las áreas durante el desarrollo de la clase?  
Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_
1. Se dejó alguna tarea para trabajar con el software “A jugar.”  
Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_
2. Se hizo utilizó el software para impartir o ejercitar la clase.  
Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_
3. ¿Cuáles fueron las tareas trabajadas ?  
\_\_\_\_\_
4. ¿Cómo se aprecia el desarrollo de habilidades informáticas en los niños(as)?  
Muy bueno\_\_\_\_\_ Bueno\_\_\_\_\_ Regular \_\_\_\_\_ Mal \_\_\_\_\_
- 6) Evaluar los siguientes aspectos:  
Seguimiento al diagnóstico\_\_\_\_\_  
Motivación inicial\_\_\_\_\_  
Papel mediador en correspondencia con las exigencias de las tareas computarizadas vinculadas a las diferentes áreas de desarrollo y su metodología\_\_\_\_\_  
Lenguaje adecuado a las exigencias del grado\_\_\_\_\_,  
Atención diferenciada\_\_\_\_\_  
El desarrollo de habilidades para dar solución al trabajo con las diferentes Áreas de desarrollo vinculadas a las Tareas computarizadas que les ofrecía El Software “A jugar” \_\_\_\_\_  
Conclusiones\_\_\_\_\_