

ZONA ESCOLAR P211

CCT. 15EPR5024P

ESCUELA PRIMARIA “JOSEFA ORTIZ DE DOMINGUEZ”

PROYECTO INTEGRADOR:

*“PROPUESTA DE CD INTERACTIVO DE CUENTOS PARA
PROMOVER LA LECTURA”*

PRESENTA:

LESLIE MOYSEN MARTÍNEZ.

Agosto de 2018.

ÍNDICE

ÍNDICE.....	1
INTRODUCCION.....	2
ANTECEDENTES.....	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	6
OBJETIVOS.....	7
Objetivo general.....	7
Objetivo específico.....	7
JUSTIFICACION.....	8
CAPÍTULO I. TEORÍA DEL APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTA.....	9
1.1 Introducción.....	9
CAPITULO II. EL USO DE LAS TIC EN LAS PRÁCTICAS SOCIALES DE LENGUAJE EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA.....	12
2.2 El uso de las Tic en la actualidad en la Educación Primaria.....	12
CAPITULO III. LA LECTURA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA.....	13
3.2 Momentos, estrategias y modalidades de lectura en educación Primaria.....	13
Metodología.....	14
a) Diseño de población.....	14
b) Población.....	14
c) Muestra.....	14
d) Lugar donde se llevará a cabo la propuesta.....	18
e) Tipo de propuesta.....	19
f) Instrumentos de evaluación de la propuesta.....	19
DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	19
a) Descripción de la propuesta.....	19
CONCLUSIONES.....	26
ANEXOS.....	27
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	30

INTRODUCCION

A lo largo de la historia la educación ha sufrido diferentes cambios, pero hoy más que nunca en esta sociedad en la que vivimos y ante los cambios no solo socioeconómicos sino también ante las transformaciones tecnológicas y el acceso de los estudiantes a estas, el docente enfrenta nuevos retos y desafíos que atender.

Es por ello que han surgido diferentes paradigmas pedagógicos conductista, conductual, ambientalista, constructivista y en la actualidad conectivista que tratan de dar respuesta a las transformaciones de la sociedad fundamentando el proceso de enseñanza y aprendizaje a partir de las aportaciones de distintos autores para responder a la demanda educativa a través de un modelo que permita obtener mejores resultados.

Este modelo educativo basado en competencias promueve el aprendizaje significativo que hace referencia a: "...poner de relieve el proceso de construcción de significados como elemento central del proceso enseñanza – aprendizaje y aceptar que los alumnos deben aprender diferentes tipos de contenidos (factuales, conceptuales, procedimentales y estratégicos) y son capaces de atribuirles un significado o sentido..." (Ahumada P. 2007)

Es por ello que la propuesta de trabajo para favorecer un aprendizaje significativo y colaborativo en los alumnos está basada en el diseño de ambientes virtuales de aprendizaje que permita a los alumnos interactuar con la tecnología, su entorno y con sus compañeros de clase, a través de un cd interactivo de actividades de la práctica social de lenguaje a favorecer.

En el primer capítulo con la finalidad de fundamentar la práctica se retoman las teorías psicológicas de aprendizaje que maneja el Plan y Programas 2011 como el constructivismo y el conectivismo para favorecer la práctica social de lenguaje de la propuesta del proyecto didáctico.

En el capítulo II que es la Metodología del trabajo por proyectos didácticos en la Educación Primaria se realiza un recorrido teórico de la metodología de trabajo por proyectos didácticos así como las estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje que promuevan el aprendizaje significativo en los estudiantes.

En el capítulo III. Se presenta el desarrollo de la propuesta donde se plasma la experiencia de trabajo desde planificación, descripción de la secuencia didáctica se describen las actividades a través del uso de los ambientes virtuales de aprendizaje así como los instrumentos de evaluación del proyecto donde al final se anexan las evidencias como el producto final del proyecto, el Cd interactivo diferentes textos literarios.

ANTECEDENTES

Tratando de explicar cómo aprenden los alumnos, han surgido diferentes paradigmas pedagógicos sobre el aprendizaje cognoscitivo, la educación Primaria se fundamenta en El plan y programa 2011 con un enfoque constructivista teniendo sus antecedentes en Vygotsky (1896-1934) y Jean Piaget (1896-1980) en la búsqueda de cómo el alumno conoce la realidad, se vuelve un sujeto activo autoresponsable de su propio conocimiento, el papel del docente es el de mediador entre el objeto de conocimiento y el alumno.

También retoma el aprendizaje significativo de Ausbel (1918) el cual refiere a la forma de aprender en el ámbito educativo mediante situaciones reales que formen parte de la vida cotidiana del alumno al interactuar con su entorno, partiendo siempre de sus conocimientos previos de los estudiantes.

La educación actual busca que los docentes dejen atrás las prácticas estereotipadas donde se pensaba que solo el maestro enseñaba y el alumno aprendía por inercia; habiendo solo un emisor y un receptor, sin oportunidad de interacción con su contexto para la apropiación de saberes específicos.

Ya que ante la realidad que atraviesa nuestro país sobre los cambios socio-económicos y las transformaciones tecnológicas el docente debe de responder a estas necesidades y demandas de aprendizaje de nuestros alumnos al utilizar recursos y materiales multimedia fomentando la motivación en los alumnos mediante la utilización de dichos recursos ya que los alumnos acceden fácilmente a estas herramientas de trabajo.

Esto ayudará a los alumnos acceder más fácil a la zona de desarrollo potencial partiendo a través de la utilización de recursos multimedia y la incorporación de la tecnología en la educación básica.

Una consecuencia es la creación de espacios multiculturales de colaboración es el papel del docente de prepararse y actualizarse cada día más para poder

transformar su práctica educativa y que esta sea de alto impacto en el aprendizaje de los alumnos al promover el intercambio y el aprendizaje colaborativo con la incorporación de herramientas de trabajo.

El docente tendrá que concientizar al alumno de la responsabilidad al hacer uso de la tecnología “En la autorregulación se pretende que los alumnos sean cada vez más autónomos, formándolos en su propio procesos de pensamiento y de aprendizaje, es decir, enseñándoles a aprender a aprender” (Jorba; Casellas 1997)

Con esto los alumnos poco a poco fortalecerán su autonomía y el compromiso que tienen de responsabilidad al poner en práctica las estrategias de aprendizaje que el docente le brindo, preparándose para la vida al ser competente, al utilizar herramientas tecnológicas para poder incorporarse positivamente a la sociedad y los nuevos retos laborales en el uso y manipulación de la tecnología.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Hoy en día el docente enfrenta nuevos desafíos y retos que atender, ante estos cambios socioeconómicos de nuestro país, laborales y reformas estructurales de un sistema que es la educación, el papel del docente como facilitador y guía, debe responder a estos cambios para la mejora de la calidad educativa de los alumnos, pero uno de los grandes problemas en la educación actual es el papel del maestro, ya que muchos se niegan a cambiar su papel tradicionalista.

Ya que otro de los problemas en la educación primaria es según los resultados de las prueba PISA, ENLACE y ahora PLANEA, los alumnos se encuentran por debajo del nivel elemental, en gran parte estos problemas de deficiencias en la calidad de los aprendizajes se derivan del predominio en las aulas de un modelo pedagógico que se centra en el maestro, se dirige al grupo completo y privilegia la memoria sobre la comprensión y la crítica. (Silvia schmelkes; 2011)

Para que el docente pueda responder a estos desafíos desde su intervención en el aula es necesario la capacitación y preparación continua que le permita generar situaciones didácticas que favorezcan el aprendizaje significativo en los niños para desarrollar sus niveles cognitivos, promoviendo las relaciones interpersonales mediante la creación de ambientes virtuales de aprendizaje, con una atmosfera cálida, segura y de motivación que permita a los alumnos construir sus propios aprendizajes mediante el aprendizaje cooperativo.

Por lo anterior surge la siguiente interrogante ¿Cómo el uso de un cd interactivo de cuento infantiles promoverá la lectura en los alumnos de primaria?

OBJETIVOS

Objetivo general

Crear un cd interactivo de cuentos para promover la lectura en los alumnos.

Objetivo especifico

- Identificar materiales y recursos multimedia para la creación de ambientes virtuales de aprendizaje.
- Fomentar uso de estrategias de lectura para que los alumnos consoliden el dominio pleno de la lectura.
- Diseñar y crear ambientes virtuales de aprendizaje a través de un Cd interactivo de cuentos a través uso de softwar´s.
- Evaluar mediante instrumentos de evaluación que permita un seguimiento cualitativo del desempeño de la lectura.
- Valorar el impacto en los aprendizajes de los alumnos al utilizar herramientas virtuales.

JUSTIFICACION

Es necesario que el docente transforme su práctica educativa mediante la implementación de la tecnología al modelo constructivista y aprendizaje significativo donde siga promoviendo las relaciones socio-culturales para que el alumno pueda acceder a los nuevos conocimientos mediante la reconstrucción de los mismos y el intercambio comunicativo y el acceso a las experiencias reales.

Ya que la educación tiene como finalidad formar seres competentes para la vida capaces de incorporarse a la sociedad como miembros activos, responsables y comprometidos, es por ello que el acceso a la tecnología mediante ambientes virtuales de aprendizaje promoverá en el alumno la responsabilidad al acceder a este tipo de herramientas mediante la manipulación mientras estas estén contextualizadas y no desfasadas de los aprendizajes esperados de los Planes y programas.

Así que la propuesta del proyecto al trabajar las prácticas sociales de lenguaje de la asignatura de español mediante la creación de ambientes virtuales de aprendizaje, es importante ya que no solo se favorecen las competencias de los alumnos sino las competencias docentes al conocer y promover los ambientes virtuales de aprendizaje.

En especial tendrá como objetivo promover la lectura en los alumnos mediante cuentos infantiles lo que implica el diseño y presentación de los cuentos de manera atractiva y agradable hacia el lector mediante la creación de ambientes virtuales de aprendizaje.

CAPÍTULO I. TEORÍA DEL APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTA.

1.1 Introducción

La teoría del conocimiento constructivo la cual tiene sus aportaciones con **Jean Piaget** (1952) tratando de explicar cómo aprenden los niños, **Vygotsky (1978)**, como padre de esta teoría retoma los conocimientos previos del alumno de su propio contexto es decir; parte de las experiencias del alumno donde el rol del maestro es el de guía, medio y facilitador entre el objeto del conocimiento y el alumno para que ellos puedan resolver problema que se les plantea de acuerdo a la realidad del alumno.

El Constructivismo, dice Méndez (2002) “es en primer lugar una epistemología, es decir una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano”. Ya que el principal actor es el alumno al brindarle distintas experiencias que les permitan ir construyendo sus propios conceptos y saberes dejando atrás las prácticas estereotipadas que no tenían ningún sentido para el alumno donde solo memorizaba o repetía conceptos sin ningún sentido.

El constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias (Abbott, 1999). Basándose en la interacción del alumno con su contexto socio-cultural como fuente de aprendizaje.

Para Ausubel (1963, p. 58), el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento. Ya que el aprendizaje significativo se logra cuando el objeto del conocimiento fue de impacto para el alumno al ejecutarlo a partir de la recuperación y transformación de sus conocimientos previos con la experiencia.

De ahí la zona de desarrollo próximo de Vygotski (1980), citado por Vallejo, García y Pérez (1999), definió (ZDP) como la distancia entre “el nivel de desarrollo real del niño tal y como puede ser determinado a partir de la resolución independiente de problemas” y el nivel más elevado de “desarrollo potencial y tal como es determinado por la resolución de problemas bajo la guía del adulto o en colaboración con iguales más capaces”. La cual refiere al nivel de desarrollo que son las actividades que los alumnos pueden realizar solos sin ayuda y el nivel desarrollo potencial las actividades que el alumno realiza con la guía, acompañamiento y colaboración de un experto ya que en un primer momento el alumno requiere la ayuda para poder solucionar los problemas que se le plantea y a medida que el alumno adquiere nuevos aprendizajes la Z.D.P se vuelve más corta ya que el alumno requiere menos apoyo para la realización de una tare.

Jerome Bruner (1960) con su teoría del andamiaje la cual retoma del concepto de ZDP de la teoría de Vygotsky. Postula que es el que enseña debe de ser un guía, un facilitador y el que le proporciona herramientas mientras el construye su propio aprendizaje.

De acuerdo a estas teorías del aprendizaje será importante retomar cada una de las aportaciones desde la planificación hasta la puesta en marcha en la práctica docente partiendo de los conocimiento previos de mis alumnos donde las actividades estén encaminadas a la construcción de conceptos y saberes al tiempo que interactúan con su medio socio-cultural mediante un aprendizaje colaborativo entre los educandos.

Por lo cual será el de dejar las practicas estereotipadas que no tienen ningún sentido para los alumnos ya que están no representan ningún desafío sino por lo contrario solo son memorizaciones conceptuales que no tienen ningún sentido, por lo tanto mi papel como docente será brindar a mis alumnos un acompañamiento como guía y facilitadora del conocimiento, en especial con los alumnos que más lo necesitan para potencializar sus conocimientos.

Así como el trabajo colaborativo entre los alumnos que les permita la construcción de saberes mediante las interacciones entre iguales para un aprendizaje significativo encaminado a la auto responsabilidad por aprender.

CAPITULO II. EL USO DE LAS TIC EN LAS PRÁCTICAS SOCIALES DE LENGUAJE EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA.

2.2 El uso de las Tic en la actualidad en la Educación Primaria

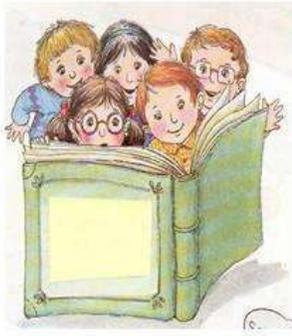
Los proyectos didácticos estrategias de mediación pedagógica en la educación primaria son una propuesta de enseñanza para el logro de los propósitos educativos para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, donde los alumnos se acercan a su realidad a partir de una problemática donde se lleva a cabo un método de investigación ya que Investiga, proponen hipótesis y explicaciones, discuten opiniones, intercambiar comentarios y prueban nuevas ideas mediante un trabajo colaborativo, intercambios comunicativos para un aprendizaje significativo obteniendo al final un producto de la temática construido por el propio alumno.

En la asignatura de español son las prácticas sociales de lenguaje lo cual se divide en 3 ámbitos, de estudio, de literatura y las prácticas sociales de lenguaje. Los cuales pretenden Lograr que lectura y la escritura en la escuela sean analizadas en la escuela, propiciar que los alumnos enfrenten situaciones comunicativas favoreciendo el desarrollo de competencias comunicativas.

Para este proyecto de retomare los planes y programas de educación primaria 2011 de la asignatura de español las prácticas sociales de lenguaje el ámbito de literatura para el diseño y ejecución del cd interactivo de distintos software que me permita ofrecer al alumnado los diferentes portadores de texto a través del uso de las tic sobretodo la tecnología.

CAPITULO III. LA LECTURA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

3.2 Momentos, estrategias y modalidades de lectura en educación Primaria.

LA LECTURA EN LA ESCUELA		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MODALIDADES
ANTES DE LEER * Incitar a la lectura * Dar a conocer el propósito * Formular predicciones * Activar los conocimientos previos relativos al tema * Conocer vocabulario	MUESTREO Consiste en la selección que hace el lector, donde toma del texto tipografía, palabras, imágenes o ideas que funcionan como índices para predecir el contenido. (Algunos autores le llaman lectura rápida)	AUDICIÓN DE LECTURA (Uno lee, los demás escuchan)
DURANTE LA LECTURA * Hacer anticipaciones * Relacionar imagen texto * Elaborar inferencias * Llevar a cabo la confirmación y autocorrección.	PREDICCIÓN Predecir el tema de que trata un texto, incluso el contenido de un bloque o apartado de un libro, el final de una historia, lógica de una explicación, continuación de una carta, etc. Se requiere previamente del muestreo.	LECTURA EN VOZ ALTA (Lectura en atril y lectura de impacto o enfática)
	ANTICIPACIÓN Consiste en la posibilidad descubrir, a partir de la lectura de una palabra o de algunas letras de ésta, la palabra o letras que aparecerán a continuación; pueden ser léxico-semánticas (un verbo, un sustantivo un adjetivo, etc.)	LECTURA COMPARTIDA (Con dramatización y canciones)
DESPUÉS DE LEER * Comprensión global y específica de fragmentos, o tema del texto * Inferencias * Recapitulación * Reconstrucción de contenidos * Formulación de opiniones * Expresión de experiencias y emociones personales * Aplicación de las ideas leídas a la vida cotidiana (generalizaciones). * Construcción de textos	CONFIRMACIÓN Y AUTOCORRECCIÓN Al comenzar a leer un texto, el lector se pregunta lo que puede encontrar en él. A medida que avanza en la lectura va confirmando, modificando o rechazando las hipótesis que se formuló; también confirma si la predicción o anticipación coincide con la que aparece en el texto.	LECTURA GUIADA (Plantear preguntas)
	INFERENCIA Permite completar información ausente o implícita, a partir de lo dicho en el texto, a deducir información, unir o relacionar ideas expresadas en los párrafos, así como dar sentido a palabras o frases dentro de un contexto.	LECTURA POR PAREJAS (Niños adelantados con los que presentan dificultad)
	MONITOREO O METACOMPRESIÓN Consiste en evaluar la propia comprensión, detenerse y volver a leer, encontrar relaciones de ideas para la creación de significados.	LECTURA INDEPENDIENTE O INDIVIDUAL (En voz baja o en silencio)
		LECTURA COMENTADA (Al terminar cada párrafo o al final de la lectura, se comenta)
		LECTURA DE EPISODIOS (Cuando la lectura es muy larga y se deja la continuidad para otro momento)

Isabel Sole, ed. Graó (2006) Estrategias de lectura.

Metodología

a) Diseño de población

A partir de la problemática detectada en la pregunta de investigación y con la finalidad de dar respuesta la metodología utilizada para este proyecto es el método Exploratorio “es el diseño de la investigación que tiene como objetivo primario facilitar una mayor penetración y comprensión del problema que enfrenta el investigador” (Marlhotra, 1997, p 87)

b) Población

Para esta propuesta se pretende implementar en la escuela Primaria Josefa Ortiz de Domínguez con el grupo de 2° grado con 20 alumnos 11 hombres y 9 mujeres de los cuales 3 alumnos de la totalidad del grupo están en un nivel silábico y los 17 en un nivel alfabético.

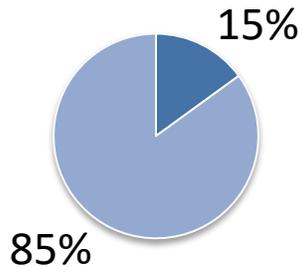
c) Muestra

Considerando la propuesta de este proyecto de investigación, la muestra se aplicó en el grupo de segundo grado al inicio del ciclo escolar 2017-2018.

El tipo de muestreo que se utilizara es: de la evaluación de la lectura en cuanto a ritmo, fluidez, entonación y comprensión lectora.

Nivel de lecto-escritura

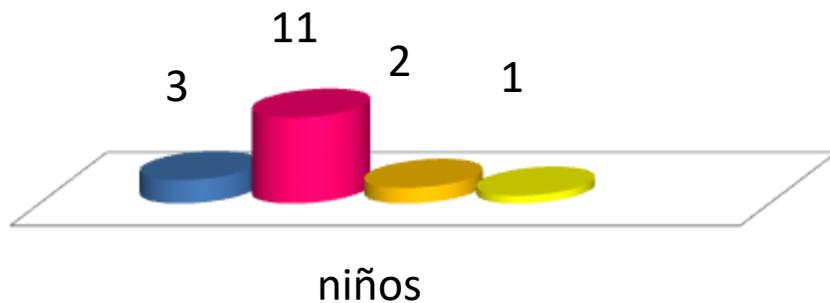
- nivel silabico 3 alumnos
- nivel alfabetico =17 alumnos



Grafica 1. Fuente: Elaboración propia.

A partir de la evaluación diagnóstica en cuanto a lectura los 17 de los alumnos que están en nivel alfabético 15 más los 3 alumnos que están en un nivel silábico siendo un total de 18 de 20 que leen menos de 30 palabras por minuto siendo un 90% de los alumnos de 2° "A" manifiestan problemas de fluidez lectora ya que al leer cometen diversos errores, repeticiones y sustituciones. En cuanto al ritmo y parafraseo de la lectura los estudiantes leen con grandes pausas leyendo lentamente las palabras donde hay sílabas trabadas. En cuanto a la expresividad y entonación los alumnos leen en tono monótono, sin entonación y expresividad.

Entonacion, ritmo y fluidez lectora Palabras por minuto

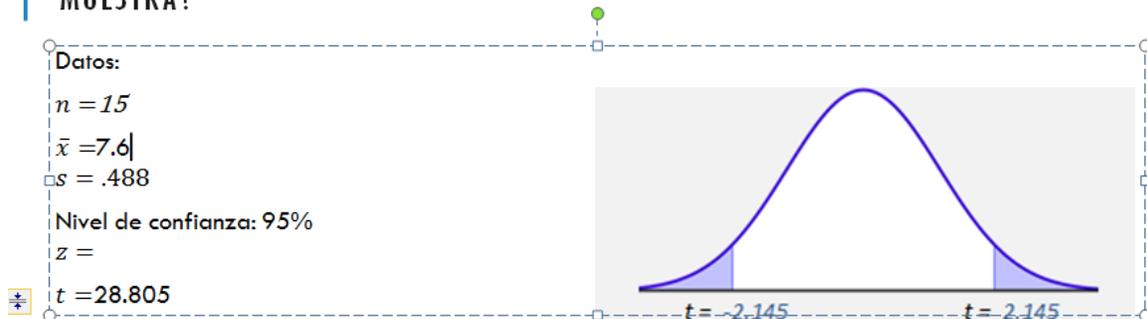


Grafica 2. Fuente: elaboración propia.

Asi mismo se aplicó una muestra a 15 alumnos del total de 18 a partir de una entrevista con la finalidad de conocer sus habitos de lectura.

PREGUNTA 1

¿CUÁL ES LA EDAD PROMEDIO DE LOS ESTUDIANTES A LOS QUE SE APLICÓ LA MUESTRA?



Solución:

Excel: El promedio se encuentra entre 7.6

SPSS: El promedio se encuentra entre 7.6

PREGUNTA 2

¿QUÉ CALIFICACIÓN OBTUVIERON EN ESPAÑOL EN EL CICLO ANTERIOR?

Datos:

$$n = 15$$

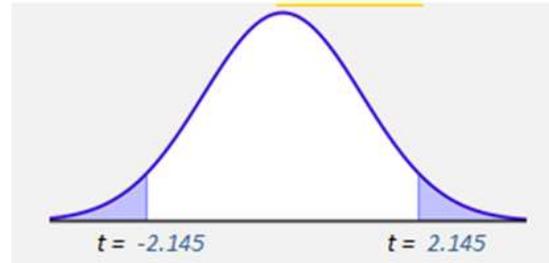
$$\bar{x} = 8.53$$

$$s = .743$$

Nivel de confianza: 95%

$z =$

$$t = 23.186$$



Solución:

Excel: El promedio se encuentra entre 8.53

SPSS: El promedio se encuentra entre 8.53

PREGUNTA 3

REGULARMENTE ¿CUÁNTAS HORAS VEN TELEVISIÓN?

Datos:

$$n = 15$$

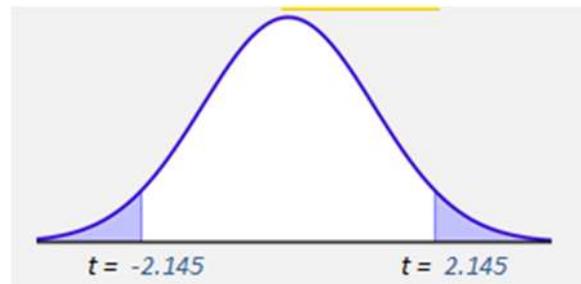
$$\bar{x} = 1.86$$

$$s = 0.83$$

Nivel de confianza: 95%

$z =$

$$t = 10.452$$



Solución:

Excel: El promedio se encuentra entre 1.86

SPSS: El promedio se encuentra entre y 1.04

PREGUNTA 4

REGULARMENTE ¿CUÁNTOS LIBROS LEEN AL MES?

Datos:

$$n = 15$$

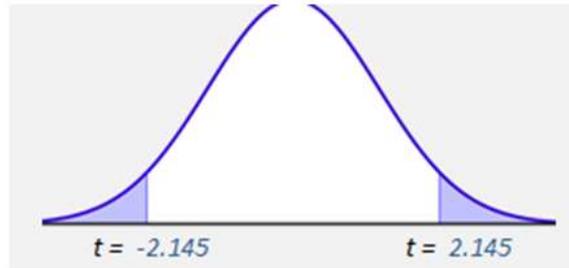
$$\bar{x} = 2.4$$

$$s = 1.183$$

Nivel de confianza: 90%

$$z =$$

$$t = 5.566$$



Solución:

Excel: El promedio se encuentra entre 2.4

SPSS: El promedio se encuentra entre 2.4

Debido a estos resultados en cuanto de los alumnos en cuanto a la lectura repercute en sus desempeño académico de las distintas asignaturas por lo que será necesario fortalecer la lectura de los alumnos a través de la metodología del trabajo por proyectos didácticos que según su metodología propician un aprendizaje colaborativo, significativo y la construcción de saberes partiendo de los conocimientos previos de los alumnos y se apuesta a las interacciones del alumno con su medio socio-cultural así como el uso de la tecnología que responda a la demanda de la sociedad actual y como parte del contexto de los alumnos el uso de la propuesta de un cd interactivo que contenga diferentes textos literarios de acuerdo a los planes y programas de la educación primaria 2011 y aprendizajes clave con el fin de despertar el gusto y el interés por aprender de los alumnos mediante la motivación del profesor al diseñar actividades atractivas e innovadoras donde el papel del docente será como guía, facilitador y medio entre el conocimiento y al alumno con el fin de que ellos lleguen a un nivel potencial en cuanto a la lectura y por ende se verá reflejado en su desempeño académico ya que el enfoque de los proyectos tiene su enfoque holístico.

d) Lugar donde se llevará a cabo la propuesta

La escuela Primaria Josefa Ortiz de Domínguez con CCT 15EPR5024P en la zona escolar P211 Amecameca ubicada en calle segunda de Panohaya #54 barrio San Miguel Panohaya, con una matrícula inicial de 135 alumnos de organización incompleta con un profesor para cada grado y con un profesor comisionado para la dirección.

e) Tipo de propuesta

El tipo de propuesta para este proyecto es mediante el diseño de un Cd interactivo de cuentos infantiles con actividades que promueva la lectura en segundo grado de primaria mediante actividades entretenidas y de aprendizaje.

f) Instrumentos de evaluación de la propuesta

Los instrumento a utilizar en este proyecto de investigación son tres para una evaluación formativa mediante rubricas de evaluación, autoevaluación y coevaluación partiendo los descriptores de los aprendizajes esperados así como una rúbrica de lectura para segundo grado.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

a) Descripción de la propuesta

La propuesta consiste en la implementación de un cd interactivo de 3 cuentos infantiles rescatados del libro de Español Lecturas de Segundo grado de Primaria, los cuáles contienen cada uno actividades que permiten alcanzar los aprendizajes esperados del bloque y de la práctica social a desarrollar.

A continuación se ejemplifica la organización del contenido del contenido que integra dicha propuesta.

"DISEÑO DE UN CD INTERACTIVO PARA PROMOVER LA LECTURA EN SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA"



Figura 2.- mapa de los contenidos de la propuesta.

Al entrar al cd se encuentra la siguiente portada como se muestra en la figura 2.



Figura 2. Caratula del Cd interactivo.

Una vez que se da clic en el botón derecho menú, aparece la pantalla siguiente, donde el menú contiene los tres cuentos infantiles, donde se tiene acceso a cada uno de ellos.



Figura 3. Menú del cd interactivo.

En cada uno de los cuentos se encuentra un recurso multimedia videos, audios, imágenes así como ejercicios y/o actividades propias de cada cuento.



Figura 4. Menú de las actividades de cada cuento.

Al seleccionar las actividades se abren los recursos multimedia.



Figura 5. Algunos recursos multimedia.

b) Secuencia didáctica

En la secuencia didáctica se identifican los puntos relevantes que aparecen en el proceso enseñanza aprendizaje para fortalecer la lectura en segundo grado de primaria mediante algunos cuentos infantiles, la cual se describe en el siguiente formato.

PLANIFICACIÓN.

GRADO: SEGUNDO GRUPO: A CICLO ESCOLAR 2017-2018.		
Docente titular: Leslie Moysen Martínez.		
<u>PROYECTO DIDÁCTICO:</u> Vamos a leer cuentos infantiles para modificar su final.		
<u>AMBITO:</u> <i>Literatura</i>	<u>BLOQUE:</u> <i>II</i>	<u>ASIGNATURA PRINCIPAL:</u> <i>Español</i>
<u>PRACTICA SOCIAL DEL LENGUAJE:</u> Modificar el final de un cuento.		
<u>TIPO DE TEXTO:</u> <i>Narrativo</i>		
<u>COMPETENCIAS PARA LA VIDA :</u>		
<ul style="list-style-type: none"> • Competencias para el aprendizaje permanente. • Competencias para el manejo de la información. • Competencias para el manejo de situaciones. • Competencias para la convivencia. • Competencias para la vida en sociedad. 		
<u>DURACIÓN:</u> QUINCENAL		
<u>CAMPOS DE FORMACION :</u> <i>Lenguaje y comunicación.</i>		

Competencias de Español

- Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.
- Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.
- Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones

APRENDIZAJES ESPERADOS:

- Interpreta el contenido de un cuento infantil.
- Identifica la secuencia de eventos y personajes principales en la trama de un cuento infantil.
- Modifica el final de un cuento infantil, recuperando su trama.

CONTENIDO:

COMPREENSIÓN E INTERPRETACIÓN

- Anticipación de la trama de un cuento infantil a partir de ilustraciones.
- Pasajes y personajes más importantes de un cuento infantil.

- Secuencia de la trama de un cuento infantil.

Propiedades y tipos de textos

- Características de los cuentos infantiles.

ORGANIZACIÓN GRÁFICA DE LOS TEXTOS

- Importancia de las ilustraciones en cuentos infantiles.

CONOCIMIENTO DEL SISTEMA DE ESCRITURA Y ORTOGRAFÍA

- Correspondencia entre escritura y oralidad.
- Correspondencia grafofonética.
- Valor sonoro convencional.
- Segmentación convencional de la escritura.

APRENDIZAJES ESPERADOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	TÉCNICAS	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	EVIDENCIAS O PRODUCTOS
<p>Sesión 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpreta el contenido de un cuento infantil. 	<p>INICIO: Utilizar el cañón y proyectar la portada del cuento “niña Bonita” pedir a los niños que escriban 3 palabras de lo que se imaginan que tratara el cuento, que personajes hay, como es el personaje principal. Hacer una lluvia de ideas y registrar en el pizarrón las predicciones de los alumnos. Escuchar y ver el cuento de la proyectado en el pizarrón electrónico, ir haciendo pausas donde los niños comenten que va a continuar..... a partir de sus predicciones. Comentar y corregir errores de sus anticipaciones y predicciones que</p>	<p>Audio visuales</p> <p>Lluvia de ideas</p>	<p>Interpretar el contenido de cuento de niña bonita</p> <p>Leer en el pizarrón electrónico el cuento de niña bonita por turnos anticipando</p>	<p>25 minutos</p> <p>30 minutos</p>	<p>Cañón</p> <p>Lap-top</p> <p>Producto: Cd de cuentos infantiles.</p> <p>Producto: Video de cuento de niña bonita</p>	<p>Preguntas de opción múltiple de interpretación del cuento infantil.</p>

	<p>tenían sobre el cuento. Los alumnos leerán el cuento de niña bonita en voz baja libro español lecturas pág. 58-64.</p>					
<p>Sesión 2</p> <p>• Identifica la secuencia de eventos y personajes principales en la trama de un cuento infantil.</p>	<p>DESARROLLO: Escuchar el audio-cuento de Sapo tiene miedo, ir pausando el audio para que los niños comenten sus inferencias que hagan de lo que piensan que sucederá. Ordenar la secuencia del cuento por equipo a partir de las imágenes de manera electrónica. como producto multimedia y de manera impresa) Describir a los personajes del cuento al dibujarlos. Lectura compartida en voz alta del cuento sapo tiene miedo por los alumnos. Por equipos se hace el juego de memoria de los personajes del cuento. (como producto multimedia y de manera impresa) elegir un personaje cada integrante del equipo y describir sus características, ordenando los personajes según su aparición en el cuento.</p>	<p>Lectura</p> <p>Trabajo en equipo</p> <p>Visuales Tarjetas de imágenes</p> <p>Trabajo en equipo</p>	<p>Lectura de sapo tiene miedo</p> <p>Ordenar las imágenes del cuento Sapo tiene miedo por secuencia identificando las partes del cuento.</p> <p>Identificar personajes principales y sus características</p> <p>Juego de memoria</p>	<p>25 minutos</p> <p>15 minutos</p> <p>30 minutos</p> <p>20 minutos</p>	<p><u>Audio cuento de sapo tiene miedo</u></p> <p><u>Imágenes del cuento de sapo tiene miedo (escenas)</u></p> <p><u>Juego de memoria</u></p>	<p>Ordenar las escenas del cuento siguiendo la secuencia del cuento de sapo tiene miedo</p> <p>Dibujos de personajes principales con sus características</p> <p>Mediante el juego de memoria los alumnos ordenan los personajes según su aparición en el cuento y describe sus características de un personaje.</p>
<p>Sesión 3</p> <p>• Modifica el final de un cuento infantil, recuperando su trama.</p>	<p>CIERRE: Ver y escuchar el cuento de Los tres deseos. Se comenta el contenido y la trama del cuento. Los alumnos leerán de manera individual el cuento en su libro de español lecturas segundo grado de primaria. Se lee el cuento en voz alta, se identifican palabras desconocidas y buscan para</p>	<p>Audio visuales</p> <p>De actuación</p>	<p>Ver, escuchar y leer el cuento de Los tres deseos.</p> <p>Identificar la trama del cuento.</p> <p>Modificar el final del cuento.</p>	<p>40 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>60 minutos</p>	<p>Libro electrónico 3d del cuento de los tres deseos.</p> <p>Imágenes de las escenas del cuento.</p>	<p>Identificar la trama del cuento.</p> <p>Modificación del final de un cuento por escrito, recuperando su trama.</p>

	<p>comprender la lectura.</p> <p>Los alumnos eligen la imagen del cuento donde empieza la trama del mismo. Comentamos que otra cosa les hubiera gustado que pasara. Se motiva a los alumnos a modificar el final del cuento, escribirlo y compartirlo con sus compañeros al leerlo en voz alta.</p>					
<p>Este proyecto se evaluara al identificar la secuencia de un cuento sus personajes principales y sus características y modificar el cuento de los 3 deseos. La evaluación será continua y permanente pero sobre todo formativa partiendo de la rúbrica correspondiente al texto elaborado. Así como la evaluación de la lectura en los alumnos de Segundo Grado de Primaria.</p>						

CONCLUSIONES

Como docente me enfrento cada día a nuevos desafíos y nuevos retos en el salón de clases uno de ellos son los avances tecnológicos y el acceso a las redes sociales que los niños tienen, es por ello que en este siglo en el que vivimos, lleno de cambios constantes; mi papel de docente será actualizarme para poder responder a la demanda de la sociedad y a la de mis alumnos.

De acuerdo a la propuesta presentada la cual consiste en la creación de un cd interactivo para promover la lectura en segundo grado de Primaria, me resulta relevante el conocer y aplicar diferentes softwares que permitan responder a la demanda educativa de mis alumnos ante este siglo de la tecnología.

ANEXOS

Autoevaluación

Aspectos	Lo hago siempre	Lo hago a veces y puedo mejorar	Necesito ayuda para hacerlo
Armo la historia de un cuento a partir de sus imágenes			
Identifico los eventos, los personajes y la trama de un cuento			
Escribo un final diferente para un cuento			

Coevaluación

Aspectos	Lo hago siempre	Lo hago a veces y puedo mejorar	Necesito ayuda para hacerlo
Arma la historia de un cuento a partir de sus imágenes			
Identifica los eventos, los personajes y la trama de un cuento			
Escribe un final diferente para un cuento			

RUBRICA DEL PROYECTO DE MODIFICA EL FINAL DE UN CUENTO INFANTIL

CRITERIO	1	2	3	4
• <u>Interpreta</u> el contenido de un cuento infantil.	No logra identificar las partes del cuento (inicio, desarrollo, cierre)	Identifica solo el inicio del cuento	Identifica el inicio y cierre del cuento y presenta dificultades para identificar el trama del cuento (desarrollo)	Identifica las partes del cuento (inicio, desarrollo, cierre)
• <u>Identifica</u> la secuencia de eventos y personajes principales en la trama de un cuento infantil.	no identifica los personajes de un cuento	Identifica solo 2 personajes del cuento con la descripción de sus características	Identifica a todos los personajes del cuento con descripciones repetitivas.	Identifica a todos los personajes del cuento con descripción de sus características en vestimenta y carácter.
• <u>Modifica</u> el final de un cuento infantil, recuperando su trama.	No logra modificar el final del mismo.	Intenta modificar el final del cuento con algunos errores gramaticales y ortográficos. (no separa las palabras ni hay secuencia en su final)	Modifica el final del cuento con algunas faltas de ortografía.	Modifica el final del cuento corrigiendo los pocos errores ortográficos con secuencia lógica de los hechos.

Rubrica de lectura

	RITMO DE LECTURA/FRASEO	EXPRESIVIDAD Y ENTONACIÓN	FLUIDEZ LECTORA	SEGURIDAD AL LEER
4	EL ESTUDIANTE LEE TODO EL TEXTO CONTINUAMENTE PRESTANDO ATENCIÓN A TODOS LOS SIGNOS DE PUNTUACIÓN Y DIVIDIENDO EL TEXTO EN FRASES CON SENTIDO	EL ESTUDIANTE LEE TODO EL TEXTO CON UN ADECUADO CAMBIO DE ENTONACIÓN Y EXPRESIVIDAD, PARA COMPRENDER LO QUE ESTA LEYENDO	EL ESTUDIANTE LEE TODO EL TEXTO EN FORMA CLARA Y FLUIDA SIN NINGÚN ERROR.	EL ESTUDIANTE LEE TODO EL TEXTO CON SEGURIDAD Y CONFIADO EN SU NIVEL DE LECTURA Y CORRIGE FÁCILMENTE CUALQUIER ERROR QUE COMETE
3	EL ESTUDIANTE LEE LA MAYOR PARTE DEL TEXTO CON RITMO, PRESTANDO ATENCIÓN A LOS SIGNOS DE PUNTUACIÓN	EL ESTUDIANTE LEE LA MAYOR PARTE DEL TEXTO CAMBIANDO ADECUADAMENTE LA VOZ Y LA ENTONACIÓN PARA BUSCAR EL SIGNIFICADO	EL ESTUDIANTE LEE LA MAYOR PARTE DEL TEXTO CON EL MÍNIMO DE ERROR (OMISIONES, REPETICIONES, ADICIONES, SUSTITUCIONES)	EL ESTUDIANTE LEE LA MAYOR PARTE DEL TEXTO CONFIADO Y ALGUNA VEZ SE MUESTRA CONFUNDIDO CON SUS ERRORES.
2	LA LECTURA DEL ESTUDIANTE ES UNAS VECES RÁPIDAS Y OTRA CON PAUSAS INESPERADAS AL LEER	EL ESTUDIANTE LEE EL TEXTO CON CAMBIOS EN EL TONO Y LA EXPRESIVIDAD, QUE NO SE AJUSTAN AL SIGNIFICADO DEL TEXTO	EL ESTUDIANTE LEE EL TEXTO REALIZANDO ALGUNOS ERRORES (OMISIONES, REPETICIONES, ADICIONES, SUSTITUCIONES)	EL ESTUDIANTE SE MUESTRA INSEGURO Y CONFUNDIDO CON SUS ERRORES.
1	EL ESTUDIANTE LEE CON GRANDES PAUSAS, O LEYENDO LENTAMENTE LAS PALABRAS DEL TEXTO. (SOLO PARA PRIMERO Y SEGUNDO) SI SABE SÍLABAS TRABADAS.	EL ESTUDIANTE LEE EL TEXTO EN UN TONO MONÓTONO, SIN ENTONACIÓN Y EXPRESIVIDAD	EL ESTUDIANTE LEE TODO EL TEXTO CON DIFICULTAD COMETIENDO DIVERSOS ERRORES (OMISIONES, REPETICIONES, ADICIONES, SUSTITUCIONES)	EL ESTUDIANTE SE MUESTRA INSEGURO AL LEER Y COMETE BASTANTES ERRORES.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Isabel Sole, ed. Graó (1992) 2006. Papalia, D. (2009).

Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia. México, McGraw Hill/Interamericana Editores, S.A. De C.V.

Hernández, F. (1998). Repensar la función de la Escuela desde los proyectos de trabajo, Fernando Hernández. Artículo publicado en Patío. Revista Pedagógica.

Pichardo, Juan (1999). Las competencias del nuevo milenio. Tercera edición. México. Ed. Jerthalam

Del Río, N. (1999). *Bordando sobre la zona de desarrollo próximo*. En: REVISTA DE EDUCACIÓN —NUEVA ÉPOCAII. No. 9. INTERNET.

Pérez, G. (1999). *La zona de desarrollo próximo y los problemas de fondo en el estudio del desarrollo humano desde una perspectiva cultural*. En: REVISTA DE EDUCACIÓN —NUEVA ÉPOCAII. No. 9. INTERNET.

Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I., y Zabala, A. (1999). *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Graó.

Díaz Barriga, F. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 5 (2). <http://redie.ens.uabc.mx/vol5no2/contenido-arceo.htm>

Ojeda, G. (2005). Apuntes en línea: la comunicación mediatizada ante la convergencia digital de las TIC en la educación virtual y a distancia. *Tecnología y Comunicación Educativas*