



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

**PAQUETE DIDÁCTICO COMO APOYO A LAS HABILIDADES
DE LECTURA Y ESCRITURA DE LA ASIGNATURA DE
ESPAÑOL DE LA ESCUELA DONACIANO SERNA LEAL**

Proyecto terminal de carácter profesional que para obtener el diploma de:

ESPECIALISTA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

P r e s e n t a:

Nombre

MARÍA DEL CARMEN MÉNDEZ CERÓN

Directora del Proyecto Terminal:

Lourdes Saray Navarro Laguna

Pachuca de Soto, Hidalgo

Septiembre, 2014

**PAQUETE DIDÁCTICO COMO APOYO A LAS HABILIDADES
DE LECTURA Y ESCRITURA DE LA ASIGNATURA DE
ESPAÑOL DE LA ESCUELA DONACIANO SERNA LEAL**

Proyecto terminal de carácter profesional que para obtener el diploma de:

ESPECIALISTA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

P r e s e n t a:

Nombre

MARÍA DEL CARMEN MÉNDEZ CERÓN

Directora del Proyecto Terminal:

Lourdes Saray Navarro Laguna

Pachuca de Soto, Hidalgo

Septiembre, 2014

ÍNDICE GENERAL

ABSTRACT	5
PRESENTACIÓN	6
I. DIAGNÓSTICO	7
II. ANTECEDENTES	10
III. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
IV. OBJETIVOS.....	15
4.1 Objetivo general.....	15
4.2 Objetivos específicos.....	15
V. JUSTIFICACIÓN	16
VI. FUNDAMENTACIÓN.....	19
1.1. Las TIC.....	19
1.1.1. Definición.....	19
1.1.2. Contextos poco favorables en los que no se cuenta con TIC.....	20
1.2. Material Educativo Digital.....	21
1.2.1. Definición de Material Educativo Digital	21
1.2.2. Características Tecnológica del Material Educativo Digital.....	22
1.2.3. Tipos de Materiales Educativos Digitales	23
1.3. Modelo de estilos de aprendizaje.....	23
1.4. Modelos de aprendizaje Constructivista.....	24
1.4.1. Aprendizaje constructivista de Piaget Vigotsky.....	25
1.5. Aprendizaje significativo	26
1.6. Aprendizaje por competencias.....	27
1.7. Principios de diseño de material educativo digital.....	27
1.7.1. Principios pedagógicos para el diseño de material educativo digital	27
1.8. Estrategias y guías de aprendizaje	28
1.8.1. Planes y programas 2011	28
1.8.2. Software para el diseño de actividades.....	28
1.8.3. Adaptaciones curriculares	28
1.9. Selección y elaboración de materiales y recursos educativos.....	29

1.10.	Evaluación del aprendizaje	29
1.10.1.	Tipos de evaluación.....	29
VII.	METODOLOGÍA	30
1.11.	Fase I Elaboración de contenidos	30
1.12.	Fase II Diseño del Material Didáctico	31
VIII.	PRODUCTOS DEL TRABAJO	33
1.13.	Las vocales	33
1.14.	El alfabeto.....	34
1.15.	Sílabas.....	35
1.16.	Relaciona dibujos con palabras.....	36
1.17.	Rompecabezas.....	37
1.18.	Lectura de cuentos.....	38
IX.	ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN	39
1.19.	Calendario.....	40
X.	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN	42
1.20.	Aspectos a Evaluar.....	42
XI.	CONCLUSIONES	43
XII.	ANEXOS.....	44
	Anexo 1: Bitácora.....	44
XIII.	REFERENCIAS	45

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.- Síntesis de las principales etapas previas al uso del sistema convencional de escritura.....	9
Tabla 2 .- Especificaciones del diseño de material didáctico	32
Tabla 3 .- Calendarización de actividades	39
Tabla 4 .- Rasgos a evaluar	42

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ejercicio “Las vocales..	33
Figura 2. Ejercicio “Aprendiendo el alfabeto con Plaza Sésamo”.....	34
Figura 3. Ejercicio “Escuchando las sílabas”	35
Figura 4. Ejercicio “Relacionando dibujos con palabras”.....	36
Figura 5. Ejercicio “Formando el Rompecabezas”.....	37
Figura 5. Ejercicio “Leyendo Cuentos”.....	38

RESUMEN

El objetivo del presente trabajo consiste en apoyar a los alumnos de la Escuela Primaria Donaciano Serna que se encuentra ubicada en Tizayuca, Hgo., a desarrollar habilidades de lectura y escritura con el propósito de disminuir el rezago educativo, además de aprovechar los recursos del área de computación de la escuela creando un ambiente de aprendizaje significativo. Se han diseñaron actividades de fácil acceso para los profesores que aun tienen temor por las nuevas tecnologías facilitando un poco el trabajo del aula, las actividades son dinámicas y los contenidos son divertidos, permitiendo que los alumnos se entretengan mientras aprenden. En este proyecto se entrelazan las relaciones de alumno maestro ya que el alumno aprende a ser autónomo, el maestro es solo apoyo para que el alumno realice sus actividades de acuerdo a sus intereses Se proyecta tener impacto no solo en una escuela, también en otros centros escolares para que se dé más importancia al área de computo, pues sólo se imparte una hora a la semana y los contenidos no tienen relación con los que se ven diario en el aula, las TIC's, pueden apoyar a los alumnos en sus tareas, en la actualidad hay niños que hacen sus tareas solos en casa, ya que sus madres deben trabajar y los viajes a sus lugares de trabajo son por muchas horas, en ocasiones no hay asesoría de un adulto en tareas, este proyecto pretende traspasar las aulas, que el alumno repase las lecciones en su hogar por sí solo, resulta un tanto ambicioso porque puede servir para grados superiores, hay niños de segundo y tercer año que aún no logran leer y escribir de manera convencional por tener algún problema de lenguaje o cognitivo, puede servir de apoyo pues son tareas que atraen su atención.

ABSTRACT

One of the main factors of educational backwardness is the lack of reading and writing skills, but that students achieve reading comprehension is necessary a coordinated work between teacher and parents, however nowadays many parents work away from home, like the parents of the students that live in Tizayuca, Hidalgo, most of them work in the cities of DF or Pachuca, Hidalgo, so in many cases they are unable to support their children with homework. In this situations, teachers need to develop activities to call the child's attention in order to learn, and allow children to be independent in their homework. In this case, TIC are a useful tool, but sometimes public schools do not have trained staff or the necessary connections. To this problem arises the need for the teacher to design their own digital and educational material, easy to use for other teachers package easy to use teachers and support staff, because sometimes some teachers do not know how to use technology; in the same way, the material was designed for computers with no internet connection. Cuadernia was the alternative in this project, to create the materials according to the e-learning Pedagogical Model.

Keywords: Educational backwardness, TIC

PRESENTACIÓN

Uno de los principales factores del rezago educativo es la lectoescritura, para que los alumnos alcancen la comprensión lectora es necesario el trabajo coordinado entre el profesor y los padres de familia, sin embargo en la actualidad muchos padres de familia trabajan lejos de sus hogares como es el caso de los alumnos que viven en Tizayuca, Hgo., la mayoría trabaja en las Ciudades de México D.F. o Pachuca, Hgo., por lo que en muchas de las ocasiones no les es posible apoyar a sus hijos en las tareas escolares; ante estas situaciones el docente se ve en la necesidad de elaborar actividades que llamen la atención del niño para que los aprendizajes sean significativos, y permita que los niños sean independientes en sus tareas escolares, por lo que se considera que las TIC son una herramienta de gran utilidad, pero no hay que olvidar que las escuelas oficiales no cuentan con el personal capacitado, sólo es personal de apoyo, así como las conexiones necesarias. Ante esta problemática surge la necesidad de que el propio docente diseñe un paquete educativo digital de fácil uso para docentes y personal de apoyo, ya que en ocasiones las nuevas tecnologías no son del conocimiento de muchas personas; de la misma forma fueron pensadas para ser utilizadas en lugares en donde no hay conexiones de internet; una alternativa que en éste proyecto se ha utilizado es Cuadernia, la cual es una opción para crear recursos didácticos cumpliendo con los principios del Modelo Pedagógico e-Learning.

Palabras clave: Rezago educativo, Lectoescritura, TIC

I. DIAGNÓSTICO

La Escuela Primaria Donaciano Serna leal, turno vespertino está ubicada en Tizayuca, Hgo., dentro del fraccionamiento Rancho Don Antonio, se atiende a un total de 600 alumnos, cuenta con sólo 20 computadoras para todo el alumnado, la clase de computación sólo se imparte una vez por semana por una persona que ingreso como apoyo administrativo.

La Ciudad de Tizayuca, Hgo., se encuentra a 50 minutos de la Ciudad de México y a 20 minutos de la Ciudad de Pachuca, Hgo., se ha incrementado la población por las personas que llegan del Estado de México aunadas a las que son originarias de la entidad, hay transporte para cualquiera de las dos ciudades, las calles del fraccionamiento en la que está ubicada la escuela son pavimentadas, los padres de familia oscilan entre los 25 y 40 años de edad.

El grupo de primer año está compuesto por 30 alumnos y estos en su gran mayoría son de escasos recursos, hay quienes nunca han tenido acceso a una computadora, y cuando tienen la clase de computación emocionados mueven el mouse esperando que con sólo moverlo aparezca algo interesante para ellos, sin embargo esto no es posible lo único que se puede hacer es prender la computadora y realizar algunos dibujos ya que no se cuenta con internet, la luz no es constante, motivo por el cual en ocasiones no hay clases.

La persona que se encarga de impartir la clase no es una persona especializada, es contratada y pagada por la presidencia, no existe una planeación, no se aborda ningún tema curricular, sólo se da una introducción de lo que es la computadora y sus componentes.

El aula de computo fue adaptada en un área ocupada para reuniones y cooperativa, cuando hay reuniones se suspenden las clases de computación, el mobiliario no está diseñado para uso rudo, los asientos son unos bancos de plástico, algunos están rotos y los niños corren el riesgo de lastimarse, es muy incómodo para los alumnos. Las computadoras

no son suficientes y tienen que trabajar dos niños en una sola máquina. Las condiciones en las que trabajan los alumnos son muy desfavorables

El alumno no cuenta con ningún apoyo para poder ingresar a las nuevas tecnologías a esto tenemos que agregar que en la actualidad muchas madres de familia tienen que salir a trabajar lejos y los hijos se quedan al cuidado de los abuelos, quienes en ocasiones se encuentran muy cansados y no tienen las fuerzas y conocimientos para educar a los niños de éstas nuevas generaciones.

La sociedad está envuelta en una mercadotecnia bombardeada por los medios de comunicación, confunde las necesidades reales como son comer, vestirse, educar a los hijos; en la actualidad hay que comprar artículos innecesario u ostentosos, vestir al niño con ropas de marcas caras, comprar autos modernos y equipos desechables.

Esto ha alejado a las madres quienes en otros tiempos podían estar al cuidado de los hijos, llegan cansadas, apenas y ven si tienen algún recado de mal comportamiento en la escuela, ya no tienen tiempo para ellos, los padres de familia tienen que trabajar doble turno porque ahora tienen que pagar una casa que no es de ellos, un auto que tampoco, servicios y muchas cosas más.

Ante la ausencia de los padres el niño busca una compañía, y la encuentra en el los medios de comunicación, adoptan a la TV, “como su segunda madre” ella es la que les aconseja en todos esos programas televisivos, por ejemplo en nuestro país es Televisa, quien tiene a nuestros niños enajenados, es impresionante entrar a un hogar en donde estos niños son cuidados por los abuelos a quienes también los tienen todo el día entretenidos con programaciones absurdas.

Por otro lado hay quienes los están esperando en la calle y son grupo de niños que sus padres también trabajan y se encuentran sin ninguna ocupación, los llamados “ni-nis”, los niños al sentirse identificados encuentran un falso consuelo en ellos.

Ante tantas horas sólo y sin control, el niño puede navegar por horas y estar en contacto con personas que pueden causarle daños irreparables, y esto es porque no conoce de racionalidad de las tecnologías lo hace de manera irresponsable sin la supervisión de ningún adulto. Sin ningún beneficio, nada que le pueda aportar algo benéfico para su vida.

Las tareas no son cumplidas por las mismas circunstancias, por muy buena planeación o intención para abordar algún tema no se tiene éxito ya que no hay acompañamiento de los padres y como consecuencia los niños no cumplen con las tareas. En este primer grado hay temas muy importantes como es la alfabetización.

Para lograr la alfabetización es indispensable contar con la ayuda de los padres de familia, para guiar al alumno e ir identificando los procesos de escritura ya que esto requiere de mucho apoyo para poder lograr los aprendizajes esperados, son muy pocas horas para lograrlo dentro de un aula es necesario el apoyo en casa.

Es importante señalar que hay tres etapas para lograr el uso convencional de la escritura (SEP, 2011b).

Tabla 1.- Síntesis de las principales etapas previas al uso del sistema convencional de escritura	
Escritura	Descripción
Primera etapa	Los alumnos buscan criterios para diferenciar, del mundo gráfico, entre dibujo y la escritura Reconocen dos características a) Que la escritura se realiza con formas gráficas arbitrarias que no representan la forma de los objetos; b) Que hay ordenación lineal. Se pueden presentar trazos lineales con diferencia respecto de los dibujos, o bien trazos discontinuos (pseudoletras).
Segunda etapa	Se identifican dos aspectos básicos: a) Se requiere un número mínimo de letras para escribir una palabra; y b) Es necesaria la variación en las letras para escribir una palabra. El avance en estos elementos marca el tránsito a la segunda etapa, aunque cabe mencionar que no necesariamente hay un desarrollo conjunto de ambos elementos ya que los alumnos pueden hacerlo de manera independiente
Tercera etapa	Se establece relación entre aspectos sonoros y aspectos gráficos del lenguaje, transitando, a su vez, por tres momentos denominados hipótesis: silábica, silábica-alfabética y alfabética. <ul style="list-style-type: none"> • Hipótesis silábica. En esencia una letra representa una sílaba de la palabra escrita • Hipótesis silábica-alfabética. Representa un momento de transición que fluctúa entre la representación de una letra para cada sílaba o para cada sonido. En este tipo de escrituras las sílabas se representan con una o con varias letras indistintamente. • Hipótesis alfabética. Cada letra representa un sonido, lo que hace que la escritura se realice de manera muy cercana a lo convencional (sin norma ortográfica)
Fuente: Elaboración propia con base en SEP (2011b).	

II. ANTECEDENTES

Al ingresar los alumnos a la escuela en septiembre del año en curso se les aplica un examen diagnóstico en donde se detecta que en el grupo hay un 40% de niños que no leen ni escriben que esto puede traer como consecuencia que además de cursar un año con bajas calificaciones se vayan rezagando y no sólo en la asignatura de español, también esto impide la comprensión de problemas matemáticos.

Para lograr la lectoescritura es necesario hacer trabajos en casa para lo cual se pide el apoyo de los padres de familia pero varios de ellos tienen que trabajar y tienen que salir a las ciudades cercanas para poder mantener a sus familias, por lo que no se tiene mucho apoyo en las tareas asignadas en el hogar para reforzar los conocimientos del día.

Se manda llamar a los padres para solicitarles su apoyo, en ocasiones asiste y se comprometen pero hay quienes no acuden a los citatorios, ante estas situaciones se tiene que ver otras formas de trabajo con el alumno.

Actualmente no se pueden reprobar a los niños que no alcancen la lectoescritura en el primer año de primaria si el padre de familia no lo autoriza, según Acuerdo número 648 por el que se establecen normas generales para la evaluación, acreditación, promoción y certificación en la educación básica, en la que se menciona que el alumno aprueba el grado escolar con el sólo hecho de haber cursado el ciclo escolar (Acuerdo 648 Evaluación 2012, 2011).

Considero que éste acuerdo ha sido mal interpretado porque al pensar que no se pueden reprobar los alumnos es responsabilidad del profesor aprobarlos, dando como consecuencia el no cumplimiento de las tareas y el poco apoyo para el estudio que corresponde a los padres de familia hacer con sus hijos.

Al tratar de trabajar únicamente con los alumnos se pide el apoyo del personal de computación para que se trabaje de manera transversal los contenidos de español, se detecta

que el área no cuenta con internet, los niños tienen que compartir maquinas, y que la persona de computo sólo les enseña a prender y apagar las maquinas, sin embargo hay disposición de trabajar de manera conjunta y pide apoyo para realizar actividades con los niños.

Al hacer un diagnóstico del porque los alumnos no llevan las tareas ni estudian en sus casas se han diseñado actividades para que el alumno pueda trabajar sólo en su casa y que éstas llamen su atención, se ha grabado discos en donde hay tareas que comienzan por ser escuchadas, como por ejemplo canciones de Gabilondo Soler (Cri-Cri) en donde se pueden escuchar textos literarios, el niño va identificando que tipos de textos escucha.

Se ha pedido apoyo a la maestra de computación para que realice actividades en las que el niño pueda dibujar letras, encuentre letras haga sopa de letras que el alumno escriba su nombre, etc., considerando que las actividades con imágenes atraen al alumno hacia la lectura y la escritura.

La intención de ayudar al alumno desde una independencia al trabajo es difícil y sobre todo cuando no se cuenta con muchas herramientas como es el internet, sin embargo se ha podido comprobar que un simple disco ha apoyado a los niños en sus tareas.

Al realizar estas actividades se ha podido detectar que los alumnos se motivan, ya que un disco lo han podido escuchar todos en el grupo, hay quienes inclusive comentan que han vuelto a grabar para no perder las canciones, para algunos son nuevas, les gusta lo que se menciona en las canciones, Hay quien no sólo las pone para hacer sus tarea les gusta escucharlas antes de dormir.

El niño ha logrado aprender las vocales, el alfabeto, escribir los títulos de las canciones, ordenarlas de forma alfabética, identifica a los personajes principales, los expresa con dibujos, hay quienes han logrado ya la escritura y casi logran escribir algunas partes de la canción.

Se ha tenido que acudir a estas actividades para reforzar los aprendizajes que se ven durante las clases, de las cuales a la semana sólo 5 horas son asignadas para la asignatura de Español, y éstas se deben dividir para tomar lecturas y dictados.

Las actividades que se mencionan además de servir de apoyo en las tareas, sirven para que el niño trabaje de manera independiente, sin que un adulto tenga que apoyarlo en todas las tareas. Al trabajar de manera independiente, se fortalece la responsabilidad.

III. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En muchos países se han realizado tareas de gestión de cambios en lo político social y económico como una manera urgente para poder sacar adelante las problemáticas de alfabetización en las que vive cada país.

Para lograr el rescate de la sociedad y ante un diagnóstico de bajo nivel académico será necesario realizar acciones que ayuden al gobierno para el desarrollo de un país, que al mismo tiempo atienda las diversas necesidades y problemáticas de alfabetización.

En México se habla de un proyecto nacional que genere acciones y políticas que alienten el progreso y el aprovechamiento de las ciencias y la tecnología para el desarrollo del país pero que al mismo tiempo permitan la apropiación pública de las distintas formas del conocimiento.,

Los maestro y padres de familia deben realizar acciones que ayuden a lograr un aprendizaje significativo y rescatar a una generación que se está perdiendo ante tanta indiferencia de la sociedad, ellos están demandando atención por parte de quienes nos encargamos de educarlos .Una acción que en México se lleva a cabo es la capacitación de los docentes para poder atender las necesidades que apremian y que se les está buscando dar solución.

Según datos proporcionados por el Instituto de Ciencias de la Salud ICSA de la Universidad autónoma del Estado de Hidalgo los alumnos que ingresan de nivel preescolar a primaria no superan el 50% de los aspectos evaluados (Cruz, 2012), el desarrollo de habilidades de la lectura y escritura son fundamentales en los primeros años de vida ya que esto determinara su rendimiento escolar a lo largo de toda la educación primaria.

Para que el niño logre los aprendizajes esperados en nivel primaria es fundamental que lea y escriba para que pueda comprender los contenidos que a diario se enseñan, como lo muestra la Revista Científica Electrónica de Psicología de la UAEH No. 13 (Cruz, 2012),

en donde habla de que el niño aprende de acuerdo al contexto en donde se encuentre, los adultos son fundamentales en el proceso, López y Guevara (2008) afirman, con base a la revisión de literatura específica, que sin una instrucción efectiva temprana, que puede incluir educación suplementaria, las dificultades iniciales en la lectura y la escritura pueden agravarse y llevar a un fracaso escolar.

La comprensión de la lectura y la escritura es un trabajo constante entre padres y maestros, sin embargo actualmente los niños se encuentran solos los padres tienen la necesidad de salir a trabajar y los dejan solos por mucho tiempo hay quienes tienen computadoras pero no tienen internet entonces las utilizan sólo para jugar por muchas horas.

El presente proyecto pretende mostrar que hay muchas actividades que deben ser reforzadas en casa con ayuda de los padres, sin embargo como ya se ha mencionado éstos están trabajando por lo que los profesores deben diseñar estrategias en las que el alumno deba ser independiente y pueda realizarlas con la ayuda de cualquier computadora. Las estrategias deben ser atractivas para que el niño trabaje sólo en casa y mantenerlo ocupado en tareas que le proporcionen beneficios a su vida con un uso responsable a las nuevas tecnologías.

La lectura y la escritura son aprendizajes que van más allá de lo que se enseña en las aulas el niño va interpretando todos los dibujos, letras grafías pinturas, etc., desde todos los lugares a los que tenga acceso, por eso se sugiere las nuevas tecnologías por ser herramientas atractivas para el alumno.

IV. OBJETIVOS

4.1 Objetivo general

Crear un paquete didáctico para el área de cómputo como una herramienta que favorezca el aprendizaje de la lectura y la escritura en los niños de primer grado de primaria de la escuela Donaciano Serna Leal, turno Vespertino ubicada en Tizayuca Hidalgo.

4.2 Objetivos específicos

- Levantar la información necesaria para crear un paquete didáctico que pueda apoyar a los docentes a alfabetizar a alumnos de primer año de primaria.
- Analizar la información recopilada para ver la factibilidad del diseño de un paquete didáctico para lograr la alfabetización en niños de primer grado de primaria.
- Diseñar un paquete didáctico para lograr la alfabetización en niños de primer grado
- Implantar el uso de las TIC como herramientas de apoyo en la escuela Donaciano Serna Leal.

V. JUSTIFICACIÓN

Uno de los problemas a los que se enfrenta un profesor de educación primaria en primer año de primaria es la alfabetización, problema que se considera debe ser solucionado.

Es un desafío complejo, ya que las competencias con las que cuenta el docente en muchas ocasiones son pocas, pero finalmente es un reto lograr que los alumnos se apropien de la lectura y escritura para poder comunicarse con el mundo.

En la escuela primaria Donasiano Serna Leal existe la necesidad de apoyar a los alumnos para el proceso de aprendizaje de la alfabetización y un recurso que sería importante para lograr éste objetivo es el área de computación.

Sin embargo se encuentra en un estado desfavorable, no cuenta con internet y el personal que se encuentra como apoyo del área no cuenta con alguna guía didáctica para apoyar a los alumnos.

Para lograr que un alumno logre la adquisición de la lectura y escritura hay que generar espacios de aprendizaje y uno muy importante es el hogar, la familia es parte fundamental en éste proceso, las tareas y apoyos ya que el hogar es la raíz de la alfabetización.

Yetta Goodman (s/f), profesora de educación de la Universidad de Arizona en los Estados Unidos, investigadora de los procesos de adquisición de la lengua escrita, en su artículo *El conocimiento del niño sobre las raíces de la alfabetización y sus implicancias para la escuela*, comenta que "Los niños aprenden acerca de las raíces de la lectoescritura cuando participan directamente en eventos de alfabetización, por ejemplo, mientras están leyendo, o escribiendo una carta a los abuelos o sentados en el regazo de los padres compartiendo con toda la familia la lectura de la Biblia. Sin embargo, también ellos

conocen el rol de la alfabetización que se espera que jueguen en la comunidad social a medida que observan cómo los miembros de la comunidad leen y escriben” (Goodman, s/f).

Para la escuela es importante que el niño logre los Estándares curriculares de Español, al concluir el primer año escolar los estudiantes habrán iniciado un proceso de contacto formal con el lenguaje escrito y el lenguaje lo usaran como herramienta de comunicación para seguir aprendiendo, el desarrollo de habilidades de la lectura y escritura son fundamentales en los primeros años de vida ya que esto determinara su rendimiento escolar a lo largo de toda la educación primaria.

El presente proyecto pretende lograr que los alumnos de primer año de primaria logren la alfabetización propiciando ambientes de aprendizaje en el aula y dar un uso al área de computo mediante estrategias, proporcionar a la encargada del área actividades que apoyen al alumno en las tareas, que éstas puedan trabajarse en la escuela y reforzadas en el hogar, de la misma forma el alumno podrá trabajar en casa con material didáctico que contenga imágenes y palabras para favorecer el aprendizaje.

Considerando que para que el alumno pueda abordar de manera inmediata los contenidos que se encuentran programados en todas las asignaturas tiene que encontrarse en un nivel alfabético las actividades programadas deberán programarse para trabajarse en el primer semestre del ciclo escolar.

Se pretende crear entornos alfabetizadores para el alumno, la clase de cómputo apoyará de manera interactiva a las clases de español, con actividades que llamen la atención de los alumnos, en casa el alumno podrá trabajar actividades con materiales en los que únicamente necesitará una computadora. Las nuevas tecnologías serán utilizadas para un fin educativo, se pretende ir avanzando de actividades simples a actividades más complejas, el alumno utilizará con racionalidad las nuevas tecnologías.

En la escuela hay dos grados en los que las maestras se encuentran con situaciones similares, por lo que se le considera que las actividades pueden servir a otros alumnos que tengan las mismas dificultades en la lecto-escritura.

Este proyecto resulta un tanto ambicioso porque puede servir para grados superiores, hay niños de segundo y tercer año que aún no logran leer y escribir de manera convencional por tener algún problema de lenguaje o cognitivo, puede servir de apoyo pues son tareas que atraen su atención, se manejara en horarios.

El contexto es de bajos recursos por lo que se pedirá apoyo a la mesa directiva para poder comprar los materiales necesarios, ya que como se ha comentado la escuela no cuenta con internet, sin embargo hay programas pequeños que se pueden descargar sin costo.

VI. FUNDAMENTACIÓN

1.1.Las TIC

1.1.1. Definición

Existen muchas definiciones de las TIC, sin embargo no hay una precisa, las siglas TIC, significa: *Tecnologías de la Información y la Comunicación*, La Revista Zambrano refiere a las TIC como a las múltiples herramientas tecnológicas que son utilizadas para el almacenamiento procesamiento y transmisión de información y está se presenta en sus tres formas conocidas: texto, imágenes y audio (ZAMBRANO, 2009).

Las TIC también son definidas como “aquellas tecnologías que permiten transmitir, procesar y difundir información de manera instantánea” (Consuelo, 2007).

Cobo Romaní define a las TIC “como innovaciones en microelectrónica computación (hardware y software), telecomunicaciones y optoelectrónica-microprocesadores, semiconductores, fibra óptica que permiten el procesamiento y acumulación de enormes cantidades de información, además de una rápida distribución de la información a través de redes de comunicación” (Cobo Romaní, 2009).

Las TIC son todas las herramientas que concentran, procesan y transmiten información generando conocimiento, y puede estar al alcance de todas las personas de manera instantánea, contribuyendo al acceso universal de la educación.

En los últimos años las TIC han tomado un papel importantísimo en la sociedad, se encuentran inmersas en nuestro alrededor y no es nuevo, hemos nacido con inventos como son la radio Nikolas Tesla patenta los primeros inventos en el año de 1897 y en 1926 John Logie Baird inventa el televisor.

Posteriormente es inventada la computadora, que no tiene datos precisos de quien la invento, sin embargo hubo mucha gente que realizó aportes para que hoy podamos contar con una máquina que nos permite comunicarnos a casi todo el mundo.

Gracias a inventos como los anteriores que fueron creados para difundir información y hacer la vida más sencilla hoy en día las cosas se simplifican, se puede percibir cuando se hacen transacciones en los bancos desde cualquier lugar basta con tener una máquina para efectuarlas, ahora para realizar una investigación es más sencillo pues la información se encuentra a la mano.

En el ámbito educativo las TIC se han vuelto herramientas de gran utilidad, ya que en la actualidad apoyan a los docentes en la difusión de los conocimientos, hay quienes se han vuelto autodidactas, no necesitan asistir a una clase presencial para poder tener acceso al conocimiento, la UNESCO ha diseñado estrategias integradoras en lo que corresponde a las TIC en la Educación (UNESCO, 2013)

1.1.2. Contextos poco favorables en los que no se cuenta con TIC.

Es verdad que las TIC, se han convertido en una herramienta de gran utilidad para los docentes, sin embargo hay escuelas en las que no se cuenta con estas herramientas, aunque parecieran tan simples y accesibles en nuestro país hay escuelas que no se encuentran equipadas de computadoras, televisores, proyectores, etc.

En el Estado de Hidalgo suceden situaciones en donde los alumnos no tienen acceso a las nuevas tecnologías, Tizayuca, Hgo, es un ejemplo de lo que aquí se plantea, no hay herramientas para poder dar un cambio a la educación.

Son pocas las horas que se designan a computación en las escuelas primarias, es una hora a la semana y se ve como algo aislado de las demás asignaturas, hay poco interés en la

asignatura, esta situación va alejando de alguna manera a los docentes que no cuentan con habilidades en las TIC. En la educación presencial sigue siendo el profesor el eje del aprendizaje, es quien conoce los temas y los transmite a sus alumnos.

A diferencia de los recursos digitales que permiten que los alumnos se acerquen más a los conocimientos que se conviertan en personas autónomas, aproximan al alumno a la realidad potenciando la representación de la realidad.

1.2. Material Educativo Digital

1.2.1. Definición de Material Educativo Digital

Los materiales digitales se consideran como herramientas diseñadas con fines educativos, con la intención de facilitar el trabajo de los docentes y los alumnos. Se considera que están hechos para informar sobre alguna investigación, favorecen el desarrollo de una determinada competencia.

“Los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Un material didáctico es adecuado para el aprendizaje si ayuda al aprendizaje de contenidos conceptuales, ayuda a adquirir habilidades procedimentales y ayuda a mejorar la persona en actitudes o valores” (Zapata, Recursos educativos digitales: conceptos básicos, 2012).

Hay una gran diferencia entre los recursos educativos tradicionales (pizarrón, rotafolios, libros, etc.) y los digitales, en la actualidad los alumnos necesitan de materiales como videos, textos, imágenes y sonidos para lograr un aprendizaje significativo y estar cerca del autoaprendizaje.

1.2.2. Características Tecnológica del Material Educativo Digital

Las TIC, están al alcance de cualquier persona y son utilizadas en muchos campos empresariales y con fines académicos y de investigación, algunas de sus características son las siguientes:

- a) Acceso a mucha y variada información. Con tan sólo un equipo e internet se puede ingresar a un mundo de información, se puede navegar por lugares nunca imaginados, a cualquier hora del día, sin embargo la calidad de la información no siempre es la deseada.
- b) Información conectada hipertextualmente. Es un modelo de presentar información organizada, de manera no secuencial.
- c) Formato multimedia. Los materiales deberán contener textos, imágenes fijas, e imágenes que tengan movimiento, sonidos. Estos materiales resultaran más atractivos y significativos para los alumnos.
- d) Interactivo. Los materiales deben permitirle al alumno la flexibilidad para poder navegar, leer, abordar los contenidos que sean de su interés, los materiales que recopila el alumno no tienen precisamente una secuencia.
- e) Comunicación con otros usuarios. Permite que el alumno se encuentre comunicado con otros usuarios con quienes puede intercambiar información, imágenes, música, etc., puede crear círculos
- f) La tecnología, por si sola, sin un modelo pedagógico no genera aprendizaje significativo. El uso de la tecnología debe ser diseñado para fines de investigación.

En la actualidad la educación se ha convertido en aprender a aprender, en reforzar habilidades por ello es que es necesario para el alumno y el docente conocer y apropiarse de estas útiles herramientas

1.2.3. Tipos de Materiales Educativos Digitales

Los recursos educativos digitales son herramientas para la búsqueda y selección de información, y se clasifican de la siguiente manera:

- Los recursos audiovisuales, videos y animaciones son apoyo para realizar actividades basadas en la exploración de información, para adquirir y ampliar conocimientos básicos sobre un tema de estudio.
- Los simuladores, las aplicaciones multimedia, los juegos educativos y las aplicaciones de ejercitación y práctica permiten actuar con el objeto de conocimiento para comprender procesos así como desarrollar habilidades.

1.3. Modelo de estilos de aprendizaje

Según datos de (INEA, 2010) los estilos de aprendizaje, se refiere a la forma que cada sujeto tiene de asimilar los conocimientos, no todas las personas asimilan de la misma forma, esto puede observarse en los salones de clase, cada persona aprende a su ritmo y de diferente forma, se debe respetar el ritmo que cada persona tiene de aprender las cosas, hay quienes manifiestan un cúmulo de dudas ante un aprendizaje, mientras que para otros es algo muy sencillo.

Conocer los estilos de aprendizaje nos permitirá apoyar a los alumnos de acuerdo al tipo de habilidades con las que cuenta, ya que hay alumnos que no tienen computadoras en casa y lo que en ese momento se ha diseñado puede no ser de su interés, el proyecto debe

atraer ser atractivo para de todos los alumnos para aprovechar las nuevas tecnologías y el poco tiempo que se designa para esa clase.

Todos los aprendizajes van ligados a los contextos en los que se desenvuelven las personas, hay factores que propician el aprendizaje (Dunn, 2004) como a continuación se detallan:

- 1.- Factores ambientales.- los factores ambientales son aquellos lugares que propicien el aprendizaje y sean del agrado del alumno; luz, sonido, temperatura, diseño y forma del medio.
- 2.- Propia emotividad.- Se refiere a la motivación, persistencia, responsabilidad y estructura.
- 3.- Necesidades sociológicas.- Trabajo personal, con pareja, con dos compañeros, con un pequeño grupo y con otros adultos.
- 4.-Necesidades físicas.- alimentación, tiempo, movilidad y percepción.
- 5.- Necesidades psicológicas.- Analítico global, reflexivo-impulsivo y dominación cerebral (hemisferio derecho – hemisferio izquierdo).

Cada una de éstas concepciones definen las necesidades específicas para lograr el aprendizaje en cada persona y, Duarte comenta que “un individuo aprende a través de un proceso activo, cooperativo, progresivo y autodirigido, que apunta a encontrar significados y construir conocimientos que surgen, en la medida de lo posible, de las experiencias de los alumno en auténticas y reales situaciones” (Duarte D, 2003).

1.4. Modelos de aprendizaje Constructivista

Los Modelos de aprendizaje son las variantes que concibe cada profesor como base para impartir su clase, cada modelo se adapta a los diferentes contextos. El modelo constructivista concibe al aprendizaje como resultado de un proceso de construcción

personal de los conocimientos a partir de los ya existentes, este modelo centra su atención en el alumno, se concibe como un proceso activo del alumno, en el cual se toman en cuenta sus conocimientos previos, la enseñanza basada en el constructivismo apoya en el progreso de las potencialidades cognitivas logrando un aprendizaje duradero.

Las nuevas tecnologías sirven de apoyo para que los alumnos realicen investigaciones de manera autónoma y demostrando que son capaces de adquirir conocimientos de manera autónoma.

En la actualidad el papel del profesor constructivista es diferente al del profesor tradicionalista, ya que se convierte en promotor para que el alumno logre el conocimiento, promoviendo las nuevas tecnologías, a diferencia del maestro tradicionalista quien se sitúa frente a la clase y la imparte, las clases son conductistas, sin utilizar la creatividad, siempre habrá un aula y los materiales que se utilizan son materiales que en ocasiones no logran despertar el interés de los alumnos.

Las nuevas tecnologías aporta aplicaciones que crean en el uso del aprendizaje escolar un nuevo modelo de material para el proceso de enseñanza (Hernández, 2008).

1.4.1. Aprendizaje constructivista de Piaget Vigotsky

Piaget (1896-980) considera que el aprendizaje es una reestructuración de estructuras cognitivas, construye sus significados de forma autónoma. El niño construye su conocimiento por medio de actividades físicas y mentales, aprende en forma genérica con el tiempo y mediante etapas, el esquema de Piaget se refiere a operaciones mentales y estructuras cognitivas, son las respuestas a los conocimientos que se han adquirido.

- Organización.- Es una propiedad que tiene la inteligencia, formada por las etapas del conocimiento que conducen a conductas diferentes en situaciones específicas

- Asimilación, Es el hecho que el organismo adopte las sustancias tomadas del medio ambiente a sus propias estructuras, consiste en la incorporación de los objetos dentro de los esquemas de comportamiento.
- Acomodación.- Es el proceso mediante el cual el sujeto se ajusta a las condiciones externas, es necesaria para poder coordinar los diversos esquemas de asimilación.
- Equilibrio.- Es la unidad de organización en el sujeto cognoscente, comienza cuando el niño realiza un equilibrio interno entre la acomodación y el medio que lo rodea.

Vigotsky (1896-1934) Considera que el niño aprende mediante la exploración y la participación, es un proceso social y que cada niño aprende de manera particular, la cultura juega un papel importante en el desarrollo de la inteligencia, el contexto social influye en el aprendizaje más que en las actitudes y las creencias, tiene profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa, el aprendizaje se logra entre otros.

1.5. Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo se caracteriza por la interacción entre la nueva información y aspectos relevantes de la estructura cognitiva, el autor central de esta teoría es Ausubel, considera que el alumno debe vincular los conceptos relevantes con la estructura cognitiva, los conocimientos no se encuentran ubicados caprichosamente en el entendimiento humano, en la mente hay ideas, imágenes, información vinculadas entre sí cuando llega una nueva información ésta puede ser relacionada en la medida que se ajuste bien la organización conceptual, dando como resultado la modificación como proceso de asimilación (Salaza, 2003).

1.6. Aprendizaje por competencias

Competencias es un conjunto de potencialidades que facilita el trabajo triunfante, que se materializa al reconocer a una demanda compleja que implica solucionar problemas en un contexto particular, oportuno y no rutinario. Las competencias se centran en la persona que tiene que hacerse competente, dotan al estudiante de herramientas básicas y claves, para que el estudiante tenga mayor probabilidad de obtener buenos resultados en diversas áreas del conocimiento. Las competencias son importantes porque cambian la acumulación de información, por la información de diferentes contextos.

El andamiaje es un concepto utilizado por el constructivismo, y se puede comparar con la relación que juega el maestro y el alumno; en éste caso el maestro será el facilitador del aprendizaje al alumno le tocará explorar todo lo que nos presentan las nuevas tecnologías, podrá con tan solo oprimir un botón escuchar la clase las veces que él quiera, se fijará sus propias metas, el maestro será el guía proporcionándole los recursos para lograr los conocimientos.

1.7. Principios de diseño de material educativo digital

1.7.1. Principios pedagógicos para el diseño de material educativo digital

En las aulas tradicionales, el docente es el centro del aprendizaje, el conocimiento únicamente se transmiten los estudiantes, los materiales en ocasiones no son significativos para los alumnos, en muchas de las ocasiones se pierde la objetividad, no es acorde para el contexto, la comprensión de los alumnos puede llegar a frustrarse; el alumno no tiene ninguna interacción con los materiales.

A diferencia de las clases en las aulas tradicionales, las TIC, abren una ventana al mundo, ya que con sólo tener una maquina en mano y un conector, se puede viajar al mundo de manera virtual, el aprendizaje se vuelve por placer, los alumnos se vuelven

investigadores, sólo basta guiarlos para que ellos solos trabajen, no hay un modelo pedagógico definido para el diseño de actividades.

Se debe poner mucho interés en la creatividad de los materiales para lograr captar la atención e interés de los alumnos a quienes vaya dirigido el material.

1.8. Estrategias y guías de aprendizaje

1.8.1. Planes y programas 2011

Los planes y programas 2011, hacen mención que los profesores de educación básica, utilizarán los materiales audiovisuales de multimedia e internet, como una herramienta rica de experiencias, a partir de los cuales el alumno crea su propio aprendizaje (SEP, 2011)

1.8.2. Software para el diseño de actividades

En la actualidad el ser docente no basta, las necesidades son otras y entre ellas es la de utilizar como herramientas las nuevas tecnologías, para facilitar el trabajo de los docentes. En ésta ocasión se ha decidido utilizar “Cuadernia, ya que es muy sencillo de trabajar, permite la elaboración de actividades, educativas, facilitando la labor creativa y distribución de contenidos educativos” (Cuadernia)

1.8.3. Adaptaciones curriculares

Las adaptaciones curriculares se refieren a las estrategias metodológicas que utiliza el docente para adaptarlos al contexto, se realizan las adaptaciones dependiendo las diferentes situaciones.

1.9. Selección y elaboración de materiales y recursos educativos

Ejemplos:

Usar palabras.- Los textos deben ser con letras minúsculas y no se deben saturar en colores, el contenido de los mensajes debe ser dirigido con claridad para que los usuarios lo entiendan.

Rompecabezas.- Se considera que éste tipo de ejercicios se encuentra en un nivel atractivo (Herrera Corona)

Textos Activos.- Los receptores de mensajes se han acostumbrado a leer mensajes cada vez más atractivos a la vista, utilizan el movimiento para acaparar la atención.

1.10. Evaluación del aprendizaje

1.10.1. Tipos de evaluación

Cuando se habla de evaluación, se puede entender de muchas formas, y la más común es pensar que se utiliza para enjuiciar a alguien o algún trabajo, o como objeto de poder.

Sin embargo ésta debe ser realizada por el docente con el objeto de llevar un seguimiento de las actividades realizadas por el alumno y así pueda darse cuenta de los avances o retrocesos de los alumnos, desde la vista de los planes y programas es necesario llevar evidencias de los trabajos de los alumnos, esto sirve además de plasmar una calificación de asesorar a los alumnos que tengan algún problema, en la mayoría de los casos se maneja antes, durante y al final del proceso de aprendizaje.

VII. METODOLOGÍA

En el presente proyecto fue necesario la creación de materiales educativos digitales de fácil uso para docentes y personal de apoyo, ya que en ocasiones las nuevas tecnologías no son del conocimiento de muchas personas; de la misma forma fueron pensadas para ser utilizadas en lugares en donde no hay conexiones de internet.

1.11. Fase I Elaboración de contenidos

La metodología que se ha utilizado para el diseño de estos materiales se considera que cumple con los principios del Modelo Pedagógico e'Learning (Herrera Corona), ya que la colaboración interactiva, favorece el aprendizaje significativo.

Se han tomado en cuenta las siguientes características:

- Se detectó el contexto y se plantean las actividades acordes para los alumnos de la escuela
- Que los materiales estén dirigidos a un contexto específico
- El material debe ser atractivo para que despierten el interés del alumno
- Permitan que el alumno sean constructivos
- Los horarios serán los días que tienen asignado y es una hora
- La evaluación se realizará antes durante y al final de proceso.

“Lograr que el lenguaje y la lectura en la escuela tengan la misma utilidad y significado que en la vida cotidiana es un reto y una oportunidad para que el maestro lleve a cabo propuestas innovadoras, pueden implicar cambios en la vida escolar” (SEP, 2011)

Se pretende crear herramientas de apoyo para que el docente logre la alfabetización en alumnos de primer año de primaria, desde un enfoque constructivista partiendo de las ideas previas y logrando aprendizajes significativos.

1.12. Fase II Diseño del Material Didáctico

Como herramienta se utilizó la página web de Cuadernia, donde la Junta de Castilla La Mancha puso a disposición de los profesores para crear contenidos educativos online en formato de cuaderno digital. Se puede descargar en cualquier computadora; cuenta con imágenes prediseñadas, fondos, sonidos, figuras, puede enriquecer con los archivos creados por quien lo utilice. Los materiales creados fueron los siguientes:

Tabla 2 .- Especificaciones del diseño de material didáctico

Alfabeto	Reconoce las letras del alfabeto, identifica los grafemas y los fonemas, así como las vocales y las consonantes, El alumno verá y escuchará un video y del alfabeto con personajes animados de Plaza Sésamo	Auditivo y visual	Se tomó un recurso de youtube, posteriormente se introdujo el archivo del video de plaza sésamo a la galería de Cuadernia.	El alumno identifica el orden de las grafías para interpretar el sonido del lenguaje.	2 minutos	Cuadernia
Sílabas	Formar sílabas y posteriormente puede formar palabras con las sílabas, el alumno escuchará el sonido de vocales con consonantes, esto permitirá que identifique los sonidos de las sílabas.	Auditivo y visual	Se tomó un recurso de youtube, posteriormente se introdujo el archivo de las sílabas a la galería de Cuadernia	El alumno comprenderá la división fonológica en la que se divide una palabra	4 minutos y 34 segundos	Cuadernia
Relaciona dibujos con letras	Relacionar las palabras con los dibujos, se relacionarán, con el mouse, el alumno creará una línea que los una	Visual	Se introdujo los valores en los campos de texto, posteriormente se selecciona el número de parejas y se relaciona la imagen con los textos, se configura valores para los mensajes de acierto y error	El alumno asocia los dibujos con las letras al encontrar relación, se da un aprendizaje significativo	3 minutos	Cuadernia
Rompe cabezas	Identificar el orden del alfabeto, está seccionado y el alumno tratará de acomodarlo en el menor tiempo posible.	Visual	Se introducen los valores en los campos de texto acomodando el alfabeto, se selecciona la imagen de la galería, se diseña en cinco columnas y cinco filas, se da un tiempo para resolver, se configura los valores para un mensaje de acierto o bien de error.	El alumno asocia los dibujos con las letras al encontrar relación, se da un aprendizaje significativo	2 minutos	Cuadernia
Lectura de cuento	Comprender las palabras y realizar una lectura con fluidez y soltura palabras, escuche y logre la lectura de un cuento	Auditivo y visual	Se descargó de internet el cuento de Hansel y Gretel, el texto se copió al programa TexAboud, se generó el archivo de sonido MP3, para generar el video se utilizó el programa Adobe Premiere, se buscaron imágenes en internet y se colocaron para proyectarlas, se copió el texto del cuento a la función texto, se sincronizó el audio con el texto y se importó como video en formato swf, utilizando el programa Adobe Media Encoder cs6.	El cuento interactivo es utilizado para el apoyo en los procesos de aprendizaje en la lectura y la escritura		Adobe Premiere

Fuente: Elaboración propia

VIII. PRODUCTOS DEL TRABAJO

A continuación se presenta la propuesta de material para lograr la alfabetización en alumnos de primer grado de nivel primaria; han sido diseñados a partir de contenidos que pueden ser utilizados por cualquier docente y sirven de apoyo para enriquecer las actividades en el aula.

1.13. Las vocales

El presente ejercicio está basado en el modelo constructivista concibe al aprendizaje como resultado de un proceso de construcción personal de los conocimientos a partir de los ya existentes, los alumnos en algún momento han tenido acercamiento a las vocales y se pretende que ahora interactúen con las ellas.

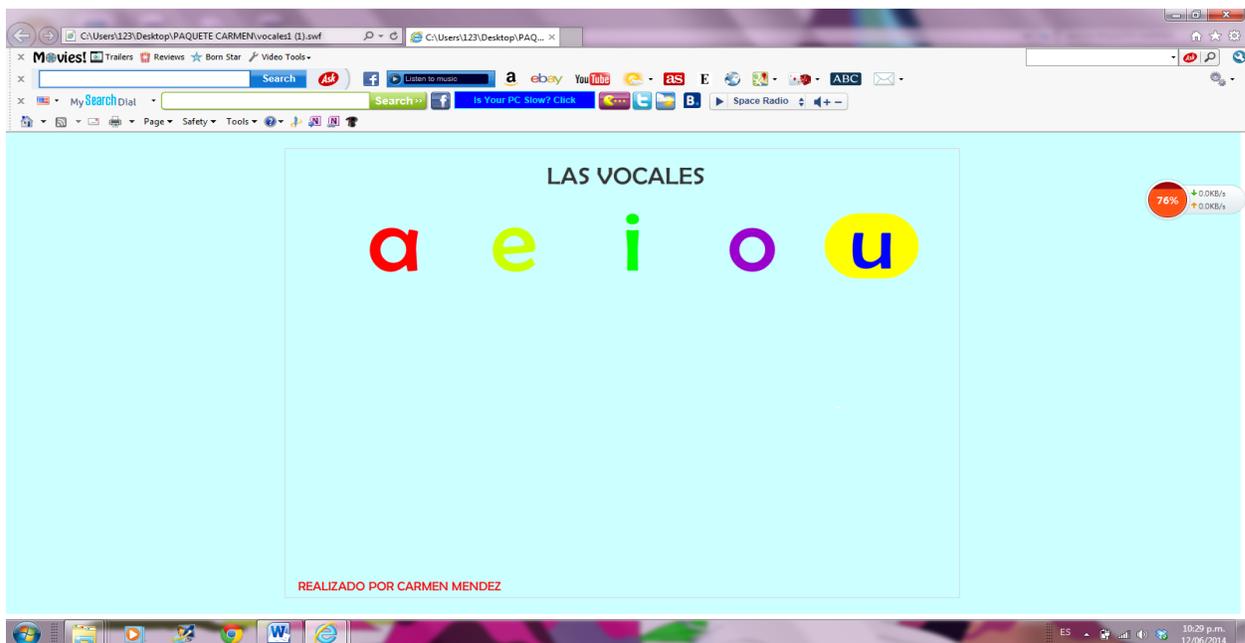


Figura 1. Ejercicio “Las vocales”

1.14. El alfabeto

El alumno podrá reconocer el alfabeto, identifica los grafemas y los fonemas, así como las vocales y las consonantes, El alumno verá y escuchará un video del alfabeto con personajes animados de Plaza Sésamo. El modelo centra su atención en el alumno, se concibe como un proceso activo.

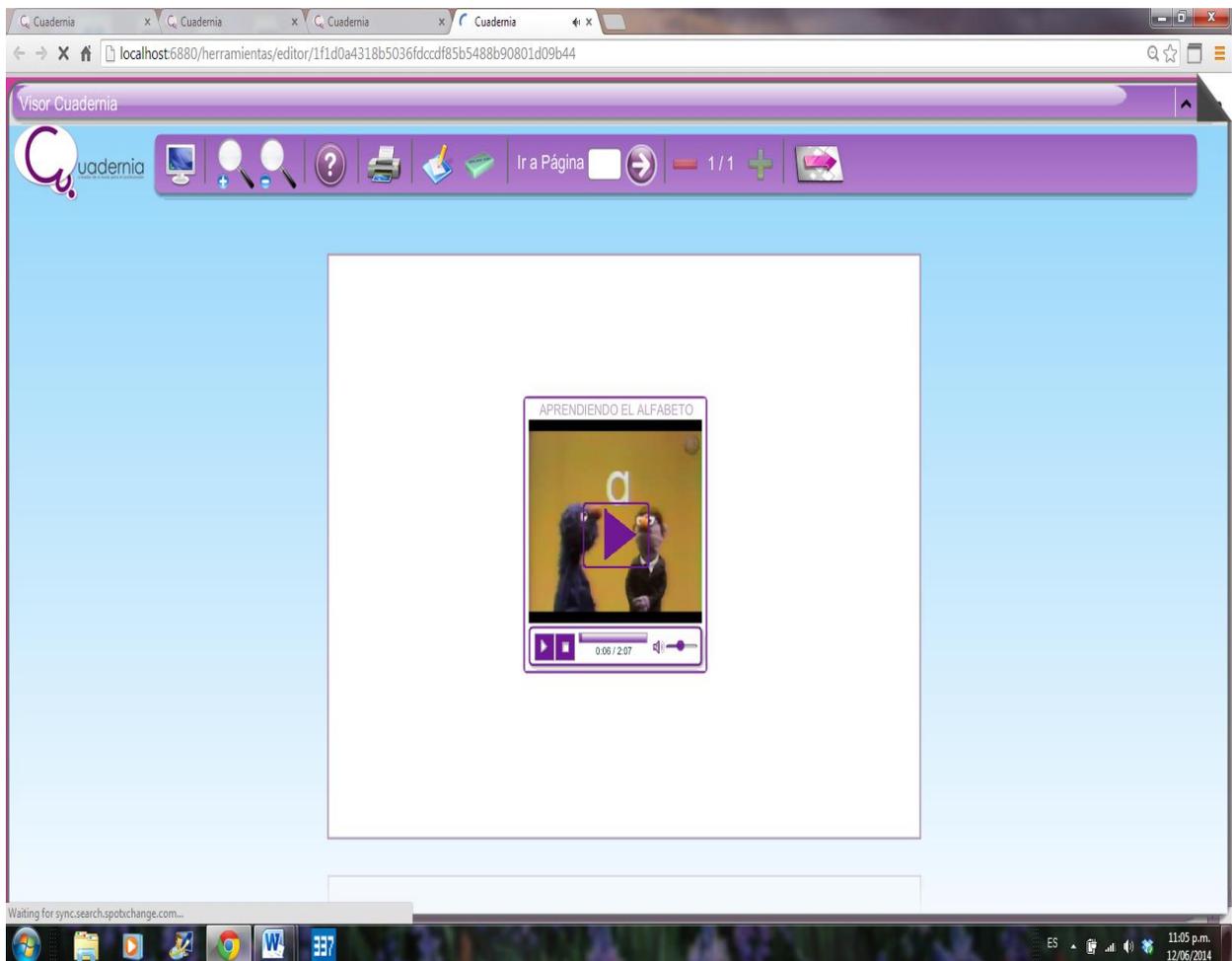


Figura 2. Ejercicio “Aprendiendo el alfabeto con Plaza Sésamo”

1.15. Sílabas

Dentro del constructivismo el alumno es el propio responsable de su aprendizaje, y no sólo lee o escribe también escucha y en el presente ejercicio se pretende que el alumno escuche las sílabas y posteriormente pueda formar palabras con las sílabas; al escuchar el sonido de vocales con consonantes, identificará los sonidos de las sílabas.

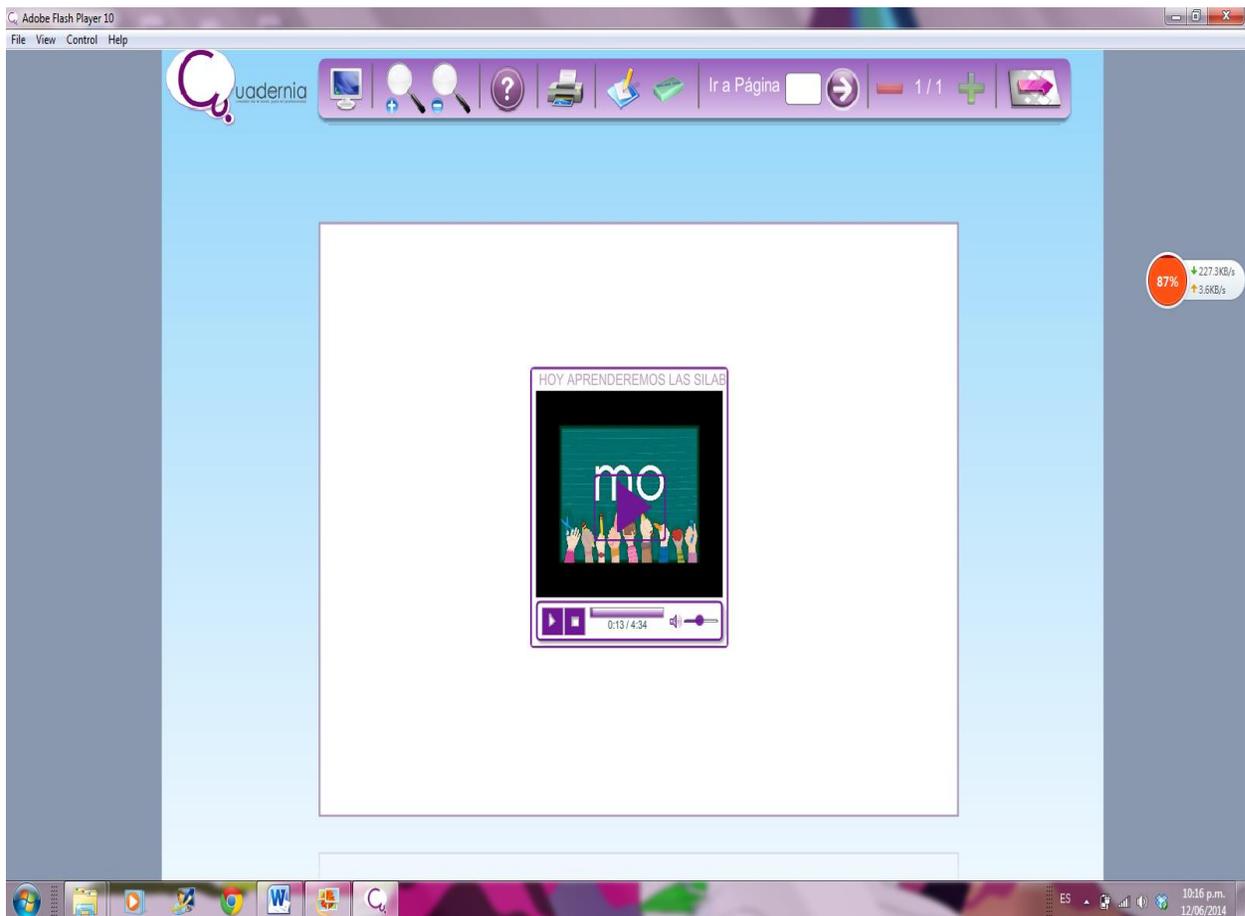


Figura 3. Ejercicio “Escuchando las sílabas”

1.16. Relaciona dibujos con palabras

Relacionar las palabras con los dibujos, el alumno en este momento es capaz de relacionar las imágenes con el conocimiento ya reconstruido tanto en el aula, como en el área de cómputo. En el presente ejercicio se relacionará las imágenes con las palabras auxiliándose con el mouse creando una línea que las una.

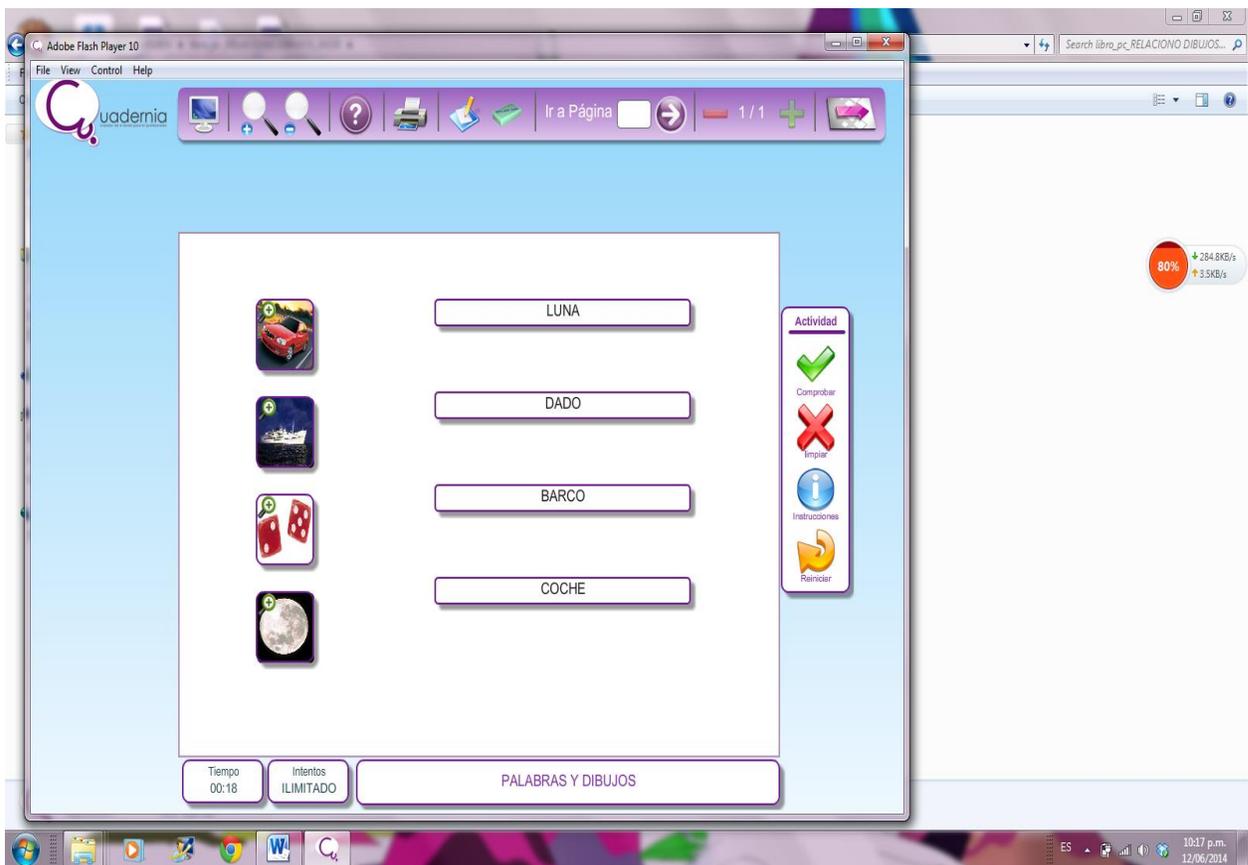


Figura 4. Ejercicio “Relacionando dibujos con palabras”

1.17. Rompecabezas

La actividad mental constructiva y creativa del alumno se pondrá en juego con los aprendizajes, ahora identificará el orden del alfabeto, está seccionado y el alumno tratará de acomodarlo en el menor tiempo posible.

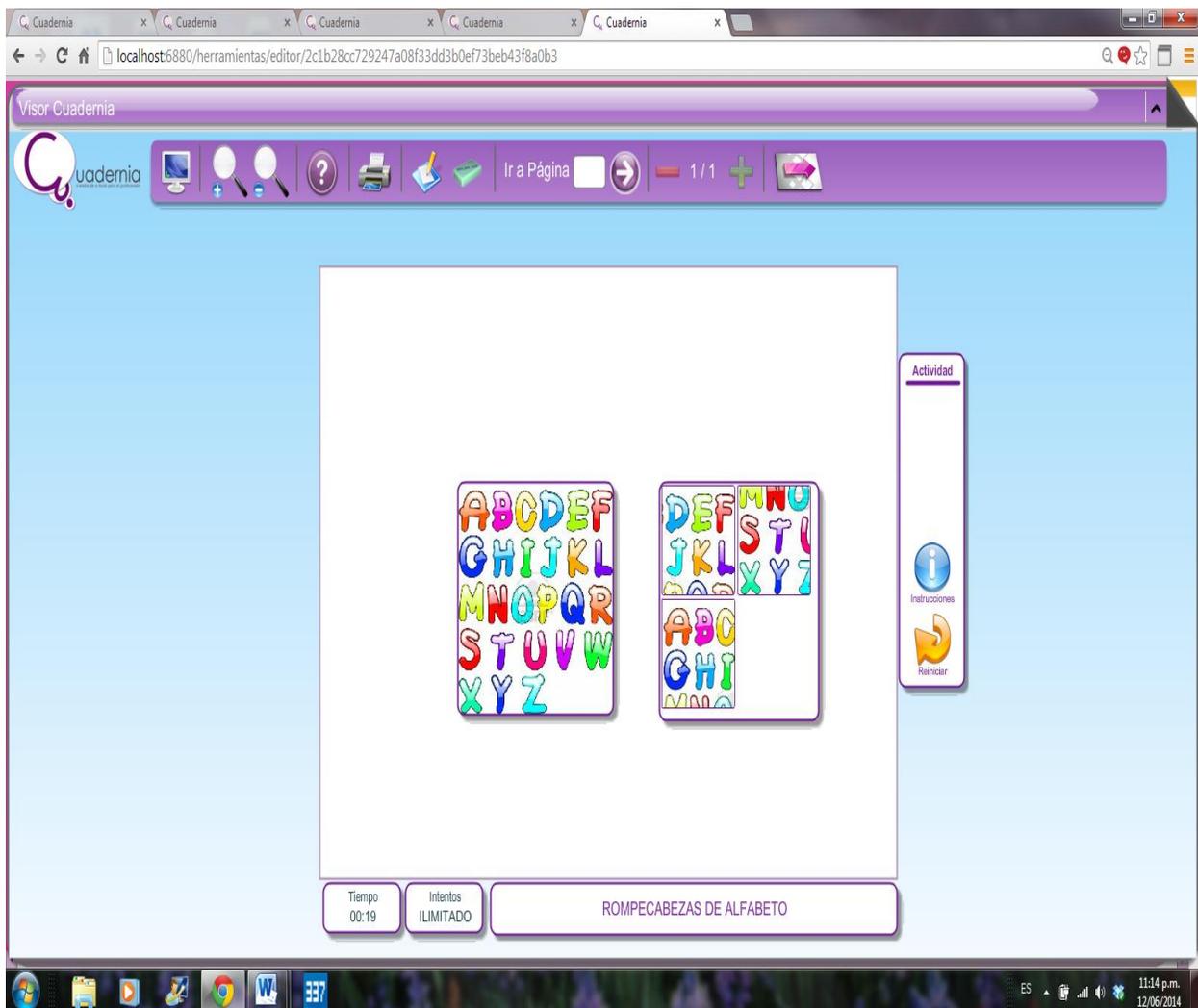


Figura 5. Ejercicio “Formando el Rompecabezas”

1.18. Lectura de cuentos

Esta actividad es la culminación de los conocimientos esperados, el docente solo ha sido el facilitador para que el alumno logre los aprendizajes significativos. El alumno comprenderá y leerá las palabras realizando una lectura con fluidez y soltura, escuchará y logrará la lectura de un cuento.

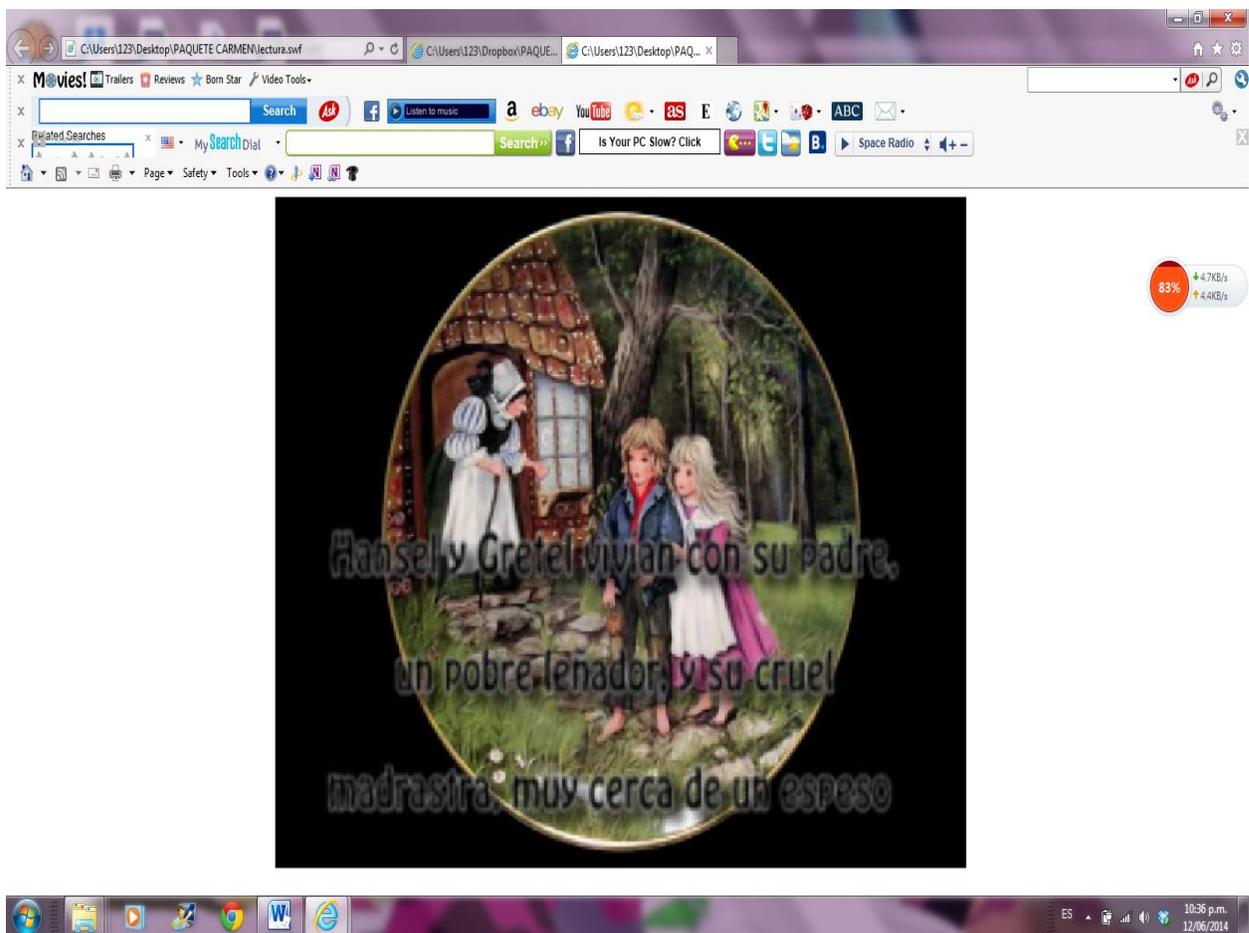


Figura 5. Ejercicio “Leyendo Cuentos”

IX. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN

Tabla 3.- Calendarización de actividades		
Fecha de inicio	Actividad	Fecha de termino
28 de marzo de 2014	1. Se presentará en reunión de consejo Técnico el proyecto para que den el visto bueno. Con la ayuda de un proyector se realizará una presentación en power point, en donde se explicará los beneficios de utilizar los recursos con los que cuenta la Institución para alfabetizar a los alumnos.	28 de marzo de 2014
3 de abril de 2014	2. Se capacitará al personal del área de cómputo, se explicara los objetivos del proyecto, entregándole una planeación de los días que deberá trabajar cada actividad para que con cada maestro se ponga de acuerdo y los aprendizajes esperados sean reforzados por el alumno en su cuaderno, se habilitará en cada computadora el programa de Cuadernia	3 de abril de 2014
10 de abril de 2014	3. Se acompañara al personal encargado del área de cómputo para explicar a los alumnos de cada grupo sobre ésta nueva modalidad de aprender a leer, ahora la clase de computo será reforzada en el salón de clases, ya que se tendrá una estrecha comunicación para lograr un aprendizaje más sólido y significativo.	11 de abril de 2014
10 de abril de 2014	4. 2:00 p.m se prepararán las computadoras y se pedirá a los alumnos de primer año grupo “A” que abran el icono en donde se encuentra el video de las vocales, se harán las repeticiones que el niño crea necesarias hasta que reconozca las vocales. 5. 2:50 p.m. se pedirá a los alumnos de primer año grupo “B” que abran el icono en donde se encuentra el video de las vocales, se harán las repeticiones que el niño crea necesarias hasta que reconozca las vocales. 3:40 p.m pedirá a los alumnos de primer año grupo “C” que abran el icono en donde se encuentra el video de las vocales, se harán las repeticiones que el niño crea necesarias, hasta que reconozca las vocales..	de abril de 2014
24 de abril de 2014	6. 2:00 p.m. se pedirá a los alumnos de primer año grupo A que localicen el icono en donde se encuentra el video del alfabeto, el alumno tendrá sólo 40 minutos para hacer las repeticiones necesarias para reconocer el alfabeto. 2:50 p.m. se pedirá a los alumnos de primer año grupo B que localicen el icono en donde se encuentra el video del alfabeto, el alumno tendrá sólo 40 minutos para hacer las repeticiones necesarias, para reconocer el alfabeto. 3:40 p.m. se pedirá a los alumnos de primer año grupo C que localicen el icono en donde se encuentra el video del alfabeto, el alumno tendrá sólo 40 minutos para hacer las repeticiones necesarias, para reconocer el alfabeto.	24 de abril de 2014
1 de Mayo de 2014	7. 2:00 p.m los alumnos de primer año grupo A seleccionarán el icono en donde se localizan las Silabas, reconocerán el sonido de las consonantes con las vocales, repetirán con el audio las sílabas, hasta lograr formarlas. 2:50 p.m los alumnos de primer año grupo B seleccionarán el icono en donde se localizan las Silabas, reconocerán el sonido de las consonantes con las vocales, repetirán con el audio las sílabas hasta lograr formarlas. 3:40 p.m los alumnos de primer año grupo C seleccionarán el icono en donde se localizan las Silabas, reconocerán el sonido de las consonantes con las vocales, repetirán con el audio las sílabas, hasta lograr formarlas.	1 de Mayo de 2014
8 de mayo de 2014	8. 2:00 p.m. en el icono de Cuadernia los alumnos de primer año grupo A relacionarán con una línea imágenes con textos 2:50 p.m. en el icono de Cuadernia los alumnos de primer año grupo B relacionarán con una línea imágenes con textos. 3:40 p.m. en el icono de Cuadernia los alumnos de primer año grupo C relacionarán con una línea imágenes con textos.	8 de mayo de 2014

15 de mayo de 2014	9. 2:00 Se ubicará a los alumnos de primer año grupo A en un rompecabezas que se encuentra en Cuadernia identificarán el orden del alfabeto, está seccionado el alumno tratará de acomodarlo en el menor tiempo posible. 2:50 Se ubicará a los alumnos de primer año grupo B en un rompecabezas que se encuentra en Cuadernia identificarán el orden del alfabeto, está seccionado el alumno tratará de acomodarlo en el menor tiempo posible. 3:40 Se ubicará a los alumnos de primer año grupo en un rompecabezas que se encuentra en Cuadernia identificarán el orden del alfabeto, está seccionado el alumno tratará de acomodarlo en el menor tiempo posible.	15 de mayo de 2014
22 de mayo de 2014	10. En las computadoras se abrirá el icono en donde se encuentra un cuento y los alumnos de Primer año podrán comprender y leer el cuento que se encuentra en Cuadernia	22 de mayo de 2014
Fuente: Elaboración propia		

1.19. Calendario



Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Marzo
2014



Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Abril
2014



**Mayo
2014**

Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

	Reunión de Consejo
	Capacitación del personal
	Asistencia a Cesiones en el área de computo

X. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

1.20. Aspectos a Evaluar

Tabla 4.- Rasgos a evaluar		
Aspectos para evaluar el aprendizaje		
Evaluación	Actividad	Descripción
Diagnóstica	Diagnóstico Inicial	Evaluación de los conocimientos previos del alumno para saber si cuenta con elementos mínimos que le permitan alcanzar la alfabetización
Evaluación en Proceso de Aprendizaje	Pruebas de autoevaluación	Actividades con un puntaje específico para cada tema al concluirlo, las evaluaciones
	Pruebas sumativas Actividades Individuales	A cada rubro y evaluación se le debe asignar un puntaje en las que se indique con claridad la actividad y los puntos que debe incluir.
	Actividades Colaborativas	Los participaciones no deben contar en número sino en calidad en el contenido y el la aportación.
	Realización de actividades semejantes a los ya realizados	Se pedirá a los alumnos realizar situaciones semejantes con los elementos brindados en el curso.
	Actividad de creatividad	Se debe invitar a los alumnos al desarrollo de actividades que permitan desarrollar la creatividad.
	Retroalimentación	El docente debe retroalimentar inmediatamente después de cada evaluación para reforzar el aprendizaje de los alumnos y corregir rápidamente sus errores
evaluación Final		Se solicitará a los alumnos que lean de manera individual el contenido del cuento que se encuentra en cuadernia.
Fuente: Elaboración propia		

XI. CONCLUSIONES

En la actualidad las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), han venido a revolucionar nuestra nueva forma de vivir, de comprar, de trabajar, de comunicarnos, etc., y sin embargo algunos centros escolares aún no cuentan con la infraestructura ni el personal capacitado para que los alumnos de nivel primaria puedan acceder a la expansión de las tecnologías. En ocasiones las escuelas son equipadas, sin embargo algunas personas aún sufren de tecnofobia, y los equipos terminan olvidados.

El docente debe estar a la vanguardia de las nuevas tecnologías, esto permitirá solucionar algunos problemas de aprendizaje, se deben cambiar los procesos de aprendizaje tradicionales, y favorecer el aprendizaje autónomo. Los alumnos necesitan actividades que sean de su interés para que el conocimiento sea permanente, además de que el alumno aplica sus conocimientos desarrolla habilidades en el área de las nuevas tecnologías.

Al confiar el docente en estas nuevas herramientas, podrá diseñar actividades atractivas, buscar recursos para apoyarse en su práctica docente, acordes al contexto, permitiendo que el alumno sea constructivista; una alternativa que en éste proyecto se ha utilizado es Cuadernia, es una opción para crear recursos didácticos cumpliendo con los principios del Modelo Pedagógico e-Learning (Herrera Corona), ya que la colaboración interactiva, favorece el aprendizaje significativo.

XIII. REFERENCIAS

- Acuerdo 648 Evaluación 2012. (2011). *Diario Oficial de la Federación*,
<http://paradigmaeducativo35.blogspot.mx/2012/09/sep-acuerdo-648-normas-generales-para.html>.
- Cobo Romaní, J. C. (2009). *El concepto de tecnologías de la información*. México, D.F.
- Consuelo. (2007). Tecnologías de la información y la comunicación, (TIC).
<http://consuelomblog.blogspot.mx/2007/04/qu-son-las-TIC.html>.
- Cruz, M. A. (2012). CARACTERIZACIÓN DEL DESARROLLO DE LA ALFABETIZACIÓN EN NIÑOS . *Revista científica electronica de Psicología No. 13*,
[dgsa.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/psicologia/article/..](http://dgsa.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/psicologia/article/)
- Cuadernia*. (s.f.). Obtenido de <http://www.slideshare.net/ablandon7/que-es-cuad>
- Duarte D, J. (2003). ambientes de aprendizaje. Una aproximación Conceptual. *Estudios Pedagógicos (Vivaldia)*, http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052003000100007.
- Dunn, R. (2004). Algunos Modelos de Estilos de aprendizaje. <http://www.jlgcue.es/modelos.htm>.
- Goodman, Y. M. (s.f.). EL CONOCIMIENTO DEL NIÑO SOBRE LAS RAÍCES DE LA ALFABETIZACIÓN Y SUS IMPLICANCIAS PARA LA ESCUELA.
http://www.educoas.org/Portal/bdigital/contenido/interamer/BkIACD/Interamer/Interamerhtml/Rodr39html/Rodr39_Good.htm.
- Hernández, R. S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. *Revistade Universidad y Sociedad del Conocimiento*,
<http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf>.
- Herrera Corona, L. (s.f.). METODOLOGÍA PARA EL DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO EN.
http://www.dgde.ua.es/congresotic/public_doc/pdf/26454.pdf.
- Salaza, P. E. (2003). *Aprendizaje significativo y Organización de la Enseñanza*. Obtenido de <http://cadel2.uvmnet.edu/portale/asignaturas/mesxxi/contenido/unidad5/aprendizaje.pdf>

SEP, (2011a.). *Plan de estudios 2011*. Recuperado de: <http://www.normalismo.org/2011/10/rieb-2011-plan-y-programas-de-estudio.html>.

SEP, (2011b). *Programas de Estudio 2011. Guía para el MAestro, Educación Básica, Primer año*. México, D.F.

UNESCO. (2013). Las TIC en la educación. *UNESCO*,
<http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>.

ZAMBRANO, M. F. (2009). LAS TIC EN NUESTRO AMBITO SOCIAL. *REVISTA DIGITAL UNIVERSITARIA*, <http://www.revista.unam.mx/vol.10/num11/art79/int79.htm>.

Zapata, M. (2012). Recursos educativos digitales: conceptos básicos. *Programa Integración de Tecnologías a la Docencia*,
<http://aprendeonline.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae>.

Zapata, M. (2012). Recursos educativos digitales: conceptos básicos. *Programa Integración de Tecnologías a la Docencia*,
<http://aprendeonline.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae>.