



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE
HIDALGO

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

“Material didáctico innovador para la enseñanza de la Historia de México, mediante el uso de la tecnología educativa para el tercer grado de primaria de la Escuela Profr. José Peña Bautista”.

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

ESPECIALISTA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Presenta:

Yadira Pérez Velázquez

Directora del proyecto terminal:

Nombre del director

Mtra. Martha Angélica Breceda Pedroza.



Pachuca de Soto, Hidalgo, 24 de Noviembre de 2015.



Lic. Yadira Pérez Velázquez
Candidata a Especialista en Tecnología Educativa.
PRESENTE:

Por este conducto le comunico el jurado que fue asignado a su **Proyecto Terminal de Carácter Profesional** denominado: **"Elaboración de material didáctico innovador para la enseñanza de la Historia de México, mediante el uso de la Tecnología Educativa para el tercer grado de primaria de la Escuela Profr. José Peña Bautista"** con el cual obtendrá el **Diploma de Especialista en Tecnología Educativa** y que después de revisarlo, han decidido autorizar la impresión del mismo, hechas las correcciones que fueron acordadas.

A continuación se anotan las firmas de conformidad de los integrantes del jurado:

- PRESIDENTE: M.A. LUCINA MONZALVO SERRANO
- PRIMER VOCAL: M.I.E. MARTHA ANGÉLICA BRECEDA PEDROZA
- SECRETARIO: M.T.E. JAIME ZÁRATE DOMÍNGUEZ
- SUPLENTE 1: M.T.I. EDGAR OLGUÍN GUZMÁN
- SUPLENTE 2: M.E.A.A.D. MIGUEL JACINTO HERNÁNDEZ

Sin otro asunto en particular, reitero a usted la seguridad de mi atenta consideración.

ATENTAMENTE
 Pachuca de Sofo, Hgo., a 24 de noviembre de 2015.
 "Amor, Orden y Progreso"


 M.I.E. Fátima Yazmin Coiffier López
 Coordinadora de la Especialidad en Tecnología Educativa





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE
HIDALGO
SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

“Material didáctico innovador para la enseñanza de la Historia de México, mediante el uso de la tecnología educativa para el tercer grado de primaria de la Escuela Profr. José Peña Bautista”.

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

ESPECIALISTA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Presenta:

Yadira Pérez Velázquez

Directora del proyecto terminal:

Nombre del director

Mtra. Martha Angélica Breceda Pedroza.



Pachuca de Soto, Hidalgo, 24 de Noviembre de 2015.

Índice general

RESUMEN	2
ABSTRACT	4
PRESENTACIÓN	6
I.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
II.ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	21
III.JUSTIFICACIÓN	23
IV.OBJETIVOS.....	25
V. 1 GENERAL.....	25
V. 2 ESPECÍFICOS.....	25
VI.APORTES DE LA LITERATURA	26
1. ENSEÑANZA DE LA HISTORIA A TRAVÉS DE LA INCORPORACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN TIC.....	26
2. MATERIAL DIDÁCTICO.....	28
2.1 TIPOS DE MATERIAL DIDÁCTICO	29
2.2 IMPORTANCIA Y USO DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS	29
2.3 DISEÑO DEL MATERIAL EDUCATIVO	30
2.3.1 HERRAMIENTAS	32
2.3.2 PREZZI.....	32
2.3.4 WINDOWS MOVIE MAKER	32
2.4 NECESIDAD DE INCORPORAR MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES EN LA PRÁCTICA DOCENTE	33
3. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	34
3.1 IMPORTANCIA DE LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA EN EL PROCESO DIDÁCTICO	35
4. INNOVACIÓN EN LA ENSEÑANZA	35

4.1	ENSEÑANZA EN EL SIGLO XXI	35
4.3	NECESIDAD DE INNOVAR.....	37
4.4	HABILIDADES DOCENTES	38
4.5	COMPETENCIAS DOCENTES	39
VII.	PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DEL PRODUCTO	41
1.	ETAPA DE PLANIFICACIÓN O PREOPERATORIA	41
2.	ETAPA DE DISEÑO DEL MATERIAL	41
2.1	PRODUCTO: DISEÑO DEL MATERIAL EDUCATIVO	42
3.	ETAPA DE DESARROLLO DE MATERIAL.....	42
VII. 1.	DISEÑO DEL PRODUCTO.	43
VII. 2	PLATAFORMA DONDE SE ALOJA EL PROYECTO.....	45
VIII.	ELABORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO INNOVADOR PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE MÉXICO	46
VIII.	PRESENTACIÓN ELECTRÓNICA.....	46
VIII.	MUSEO VIRTUAL	47
IX.	ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN.....	50
X.	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN.....	51
XI.	CONCLUSIONES	53
XII.	REFERENCIAS	56

Índice de figuras

FIGURA 1. EL MAPA CONCEPTUAL DE LOS ELEMENTOS QUE INTEGRAN EL PAQUETE DIDÁCTICO.	43
FIGURA 2. EL MAPA CONCEPTUAL DE LOS TEMAS QUE CONTEMPLA EL PAQUETE DIDÁCTICO.	44
FIGURA 3. PRESENTACIÓN ELECTRÓNICA DE PREZI.....	47
FIGURA 4. MUSEO VIRTUAL WINDOWS MOVIE MAKER.	48
FIGURA 5. MUSEO VIRTUAL WINDOWS MOVIE MAKER.	48
FIGURA 6. MUSEO VIRTUAL WINDOWS MOVIE MAKER	49
FIGURA 7. MUSEO VIRTUAL WINDOWS MOVIE MAKER.	49

Índice de tablas

TABLA 1. MAPA CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA	11
TABLA 2. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL CURSO	13
TABLA 3. BLOQUE 5. MI ENTIDAD DE 1920 A PRINCIPIOS DEL SIGLO XXI	13
TABLA 4 ANÁLISIS FODA DE LA INSTITUCIÓN.....	16
TABLA 5. INSTRUMENTO DE OBSERVACIÓN DE CLASE.....	24
TABLA 7. PLANTILLA PARA EL DISEÑO DE LA RÚBRICA DEL PRODUCTO	51

RESUMEN

La educación básica es punto fundamental del desarrollo de las competencias y adquisición de las habilidades de los alumnos, es una educación necesaria e inicial que consolida las bases de aprendizaje de los alumnos, debido a que se adquieren elementos importantes y necesarios para desenvolverse dentro de la sociedad, cumpliendo con el perfil de egreso del nivel básico educativo. Todo ello enmarcado en los objetivos de la Reforma Integral de la Educación Básica realizada en el año 2011, donde se hizo énfasis en la formación integral de los alumnos de preescolar, primaria y secundaria.

Para dar paso al logro de los objetivos enmarcados en la Reforma Integral de la Educación Básica, dentro del Proceso Enseñanza Aprendizaje se requiere del trabajo continuo de alumnos y docentes, donde se tomen en cuenta una serie de factores que motiven, orienten y mejoren los niveles de aprovechamiento escolar, los cuales giran en torno al uso de estrategias didácticas, metodologías, evaluaciones, innovaciones y uso de la tecnología.

Con relación a ello y haciendo énfasis en el uso de la tecnología como un recurso de apoyo al Proceso Enseñanza Aprendizaje, el presente proyecto se enfocó en la asignatura de Historia de México, donde se eligió el tema referente a implementación de material didáctico, cuyo objetivo es el diseño, de materiales didácticos mediante el uso de la tecnología educativa, en apoyo a la enseñanza de la Historia de México y en busca del logro de los aprendizajes esperados, que favorezcan el aprovechamiento escolar de los alumnos de Tercer Grado de Primaria de la escuela Primaria Profr. José Peña Bautista.

Lo anterior permitirá a los docentes contar con herramientas tecnológicas para desarrollar y fortalecer su práctica docente.

Para llevar a cabo dicho objetivo los materiales seleccionados fueron: presentación electrónica con el uso de la herramienta *Prezi* y museo virtual con la

herramienta *Movie Maker*, quienes buscan facilitar la comprensión del tema y logro de aprendizajes esperados.

La metodología que se utilizó para la implementación del proyecto, se basó en cuatro etapas que refieren a: Etapa de planificación o preoperatoria, Etapa de diseño del material, Producto: diseño del material educativo y Etapa de desarrollo de material.

Finalmente y como parte de este proyecto se realizó la fase de implementación, lo cual dio paso a realizar el proceso de evaluación, cuya función es conocer y detectar las debilidades presentes en el diseño, desarrollo y uso de los materiales didácticos tecnológicos, lo cual permitirá realizar mejoras en el diseño, aplicación y ejecución del proyecto.

ABSTRACT

The Basic education is critical point in the development of competency and acquisition of the skills of the students, it is a necessary and early education that strengthens the foundations of student learning, because important and necessary items are purchased to function within the society, fulfilling the graduate profile of basic education. All of this in the objectives of the Comprehensive Reform of Basic Education held in 2011, where he emphasized the integral formation of students in preschool, primary and secondary.

To make way for the achievement of the objectives under the Comprehensive Reform of Basic Education in the Process Teaching Learning requires the continuous work of students and teachers, where a number of factors that motivate be taken into account, guide and improve levels school achievement, which revolve around the use of teaching strategies, methodologies, assessments, innovations and use of technology.

In relation to it and emphasizing the use of technology as a resource to support the teaching learning process, this project focused on the subject of History of Mexico, where the theme was chosen regarding implementation of teaching materials aimed It is the design, teaching materials using educational technology to support the teaching of history in search of Mexico and the achievement of expected learning, favoring the academic achievement of students in third grade of Elementary School. Profr. Jose Bautista Peña.

This will allow teachers to have technological tools to develop and strengthen their teaching.

To carry out this objective the materials selected were: electronic presentation using Prezi tool and the virtual museum with the Movie Maker tool, who seek to facilitate understanding of the issue and achievement of learning outcomes.

The methodology used for project implementation, based on fourth stages concern: Stage or preoperative planning, material design stage, Product: educational material design and material development stage.

Finally, as part of this project the implementation phase was carried out, which gave way to perform the evaluation process, whose role is to find and identify weaknesses in the design, development and use of technology teaching materials, allowing improvements in the design, implementation and execution of the project.

PRESENTACIÓN

El presente proyecto deriva de la detección de una problemática localizada dentro del nivel educativo básico primaria, referente al diseño, desarrollo y uso de materiales didácticos tecnológicos como recurso de apoyo a la práctica docente de la asignatura de Historia de México así como al logro de los aprendizajes esperados y competencias didácticas planteadas dentro del Programa de Estudios 2011.

La institución elegida para el diseño, desarrollo y aplicación del proyecto educativo es la escuela Primaria Profr. José Peña Bautista, ubicada en el municipio de Actopan Hidalgo, debido a que en esta institución nos encontramos laborando, para ello se analizaron diversas problemáticas derivadas del Proceso Enseñanza Aprendizaje y del Diagnóstico inicial, las cuales permiten emplear el uso de la tecnología educativa y dan paso a su utilización en demás asignaturas.

La problemática giro en torno a la poca existencia y uso de materiales didácticos digitales en apoyo a la enseñanza de la historia, cuyo objetivo general es fortalecer las competencias básicas de la asignatura de historia de México aplicando materiales didácticos propios de la Tecnología Educativa, para lograr un aprendizaje significativo en los alumnos de tercer grado.

La metodología empleada para la elaboración de materiales giro en torno a la propuesta de Ayala (2010) que consta de cuatro etapas: etapa de planificación o preoperatoria, etapa de diseño del material, producto: diseño del material educativo y etapa de desarrollo de material. Las cuales derivaron en la implementación del proyecto y evaluación, que en efecto permiten generar ambientes de aprendizaje.

En el marco de la Especialidad en Tecnología Educativa el proyecto se inserta en la línea de Aplicación Didáctica de las Tecnologías de la Información y

Comunicación, su alcance es una propuesta de mejora, con diseño y desarrollo del proyecto sin su instrumentación; que incluye el diseño y desarrollo del proyecto de intervención y mejora, así como la determinación de las estrategias de implementación y la determinación de las estrategias de evaluación.

I. DIAGNÓSTICO

La escuela Primaria Urbana “Profr. José Peña Bautista” se ubica en la zona escolar número 034 sector 11, cuenta con un único turno matutino, se localiza en la calle Huizache s/n en la Colonia Dos Cerritos en Actopan, Hidalgo.

Los alumnos que asisten a esta institución provienen de diferentes colonias aledañas como: Colonia Guadalupe, Colonia Tierra y Libertad y Colonia Fundición; son pocos los que se trasladan de otras comunidades.

Los alumnos son de recursos económicos regulares y bajos, algunos tienen una mayor posibilidad económica. La escuela se localiza en un medio semiurbano, los padres de familia presentan carencias económicas y culturales, hay familias migrantes de otras comunidades.

La colonia Dos Cerritos cuenta con todos los servicios públicos como son: alumbrado, calles pavimentadas, agua potable, electricidad, drenaje, teléfono y transporte público.

El edificio de la escuela primaria es de una sola planta, cuenta con 7 aulas, construidas de tabique y block, techado de loza, piso de concreto, ventanas de tubular y vidrio, puertas de fierro, la ventilación e iluminación de las aulas es buena y adecuada. Cada aula cuenta con un librero de madera, pizarrón blanco y cortinas, en las aulas de 5° y 6° se cuenta con equipos de cómputo, integrados por computadora, CPU, mouse, monitor y un proyector.

La dirección del plantel se encuentra equipada con equipo de cómputo completo, así como red inalámbrica de internet, servicio que es pagado por los padres de familia de la institución.

En la escuela laboran 1 director, 6 docentes, 1 apoyo administrativo, 1 maestro de educación física, 1 intendente y una profesora de inglés. La matrícula escolar es de 137 alumnos, de los cuales 30 pertenecen al 3° grado grupo "A".

La institución es dependencia pública, perteneciente a la Secretaría de Educación Pública (SEP), dentro del Nivel Educativo Básico Primaria General. Nivel donde se llevó a cabo la reforma educativa en el año 2011.

La Reforma de Educación Básica plasmada en el Plan de Estudios 2011 es el término de un ciclo de reformas curriculares que dio inicio desde el año 2004, 2006 y 2009 Educación Primaria, la cual dio como resultado la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB). La RIEB surge como una necesidad de cambio acorde a los cambios políticos, sociales, económicos, demográficos y culturales del siglo XXI, con el objetivo de renovar la escuela pública durante las próximas décadas.

El objetivo general que plantea la Reforma Integral de la Educación Básica, plasmado dentro del Plan de Estudios, y emitido por la Secretaría de Educación Pública (2011) es:

“Egresar estudiantes que posean competencias para resolver problemas; tomar decisiones; encontrar alternativas; desarrollar productivamente su creatividad; relacionarse de forma proactiva con sus pares y la sociedad; identificar retos y oportunidades en entornos altamente competitivos; reconocer en sus tradiciones valores y oportunidades para enfrentar con mayor éxito los desafíos del presente y el futuro; asumir los valores de la democracia como la base fundamental del estado laico y la convivencia cívica que reconoce al otro como igual; en el respeto de la ley; el aprecio

por la participación, el diálogo, la construcción de acuerdos y la apertura al pensamiento crítico y propositivo” (p. 9).

El cual se logrará a través del trabajo colaborativo de los docentes en la realización de su práctica docente.

El mapa curricular de la educación básica (2011) en sus tres niveles (preescolar, primaria y secundaria), refiere a un trayecto formativo de aprendizaje en desarrollo a competencias de los estudiantes, articulado y distribuido desde el preescolar, primaria y secundaria, cuya organización es en: cuatro campos formativos, niveles y demás espacios curriculares.

Tabla 1. Mapa Curricular de la Educación Básica

MAPA CURRICULAR													
HABILIDADES DIGITALES	ESTÁNDARES CURRICULARES 1	1er PERIODO ESCOLAR de la			2do. PERIODO ESCOLAR			3er PERIODO ESCOLAR			4to. PERIODO ESCOLAR		
	CAMPOS DE FORMACIÓN PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA	Preescolar			Primaria						Secundaria		
		1°	2°	3°	1°	2°	3°	4°	5°	6°	1°	2°	3°
	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	Lenguaje y comunicación			Español						Español I, II Y III		
				Segunda Lengua: Ingles 2	Segunda Lengua: Ingles 2						Segunda Lengua: Ingles I, II Y III 2		
	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	Pensamiento Matemático			Matemáticas						Matemáticas I, II Y II		
	EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL	Exploración y conocimiento del mundo			Exploración de la Naturaleza y la Sociedad	La Entidad donde Vivo	Ciencias Naturales 3			Ciencias I (Énfasis en biología)	Ciencias II (Énfasis en física)	Ciencias III (Énfasis en Química)	
		Desarrollo Físico y Salud					Geografía 3			Tecnología I, II Y III			
							Historia 3			Geografía de México y del Mundo	Historia I y II		
	DESARROLLO PERSONAL Y PARA LA CONVIVENCIA	Desarrollo personal y social			Formación Cívica y Ética 4						Formación Cívica ética I Y II		
Expresión y apreciación artísticas			Educación Física 4						Tutoría				
				Educación Artística 4						Educación Física I, II Y III			
										Artes I, II Y III (Música, Danza, Teatro o Artes Visuales)			

1 Estandares Curriculares de: Español, Matemáticas, Ciencias, Segunda Lengua: Inglés, y Habilidades Digitales

2 Para los alumnos hablantes de Lengua Indígena, el Español y el Inglés son considerados como segundas lenguas a la materna. Inglés esta en proceso de gestión

3 Favorecen aprendizajes de Tecnología

4 Establecen Vinculos formativos con Ciencias Naturales, Gegografía e Historia

Fuente: Secretaria de Educación Pública. (2011). Plan de Estudios 2011: Educación Básica.

Derivado de la Reforma curricular y del Plan de Estudio, surgió el Programa de estudio: Guía para el maestro, 3° el cual la SEP (2011) concluye que está enfocado a la orientación del trabajo en el aula de los maestros, para generar su creatividad en la búsqueda de estrategias de enseñanza y aprendizaje, propiciando intercambio de estrategias y experiencias docentes que apoyen el perfil de egreso del alumno de Educación Básica.

Con relación a lo mencionado en la guía para el maestro y con la finalidad de dar llevar a cabo el presente proyecto, se formaliza que la asignatura presente en el desarrollo de este proyecto es Historia de México desarrollada en los grados de 4°, 5° y 6° de primaria, siendo el 3° donde se inicie su impartición, la cual se visualiza dentro del campo formativo Exploración y comprensión del mundo natural y social, cuyos propósitos son:

- Identificar temporal y espacialmente características del territorio y de la vida cotidiana de los habitantes de la entidad a lo largo del tiempo.
- Emplear fuentes para conocer las características, los cambios y las relaciones de los componentes naturales, sociales, culturales, económicos y políticos de la entidad.
- Participar en el cuidado y la conservación del ambiente, así como respetar y valorar el patrimonio natural y cultural de la entidad. Secretaria de Educación Pública 2011. (p. 111).

Historia de México de 3° grado donde se lleva a cabo el proyecto contempla cinco bloques, organizados bimestralmente de la siguiente manera:

Tabla 2. Descripción general del curso

Asignatura de Historia 3° grado.	
BLOQUE 1	Mi entidad y sus cambios
BLOQUE 2	Los primeros habitantes de mi entidad
BLOQUE 3	La conquista, el virreinato y la independencia de mi entidad
BLOQUE 4	Mi entidad de 1821 a 1920
BLOQUE 5	Mi entidad de 1920 a principios del siglo XXI

Fuente: Secretaría de Educación Pública. (2011). *Programa de Estudios 2011: Educación Básica.*

Para el desarrollo del proyecto se tomó en consideración el bloque cinco titulado “Mi entidad” que abarca de 1920 a principios del siglo XXI, debido a que en esta unidad finaliza el desarrollo de la asignatura, en la siguiente tabla se señala en color gris el contenido o tema seleccionado, el cual se seleccionó porque permite al alumno hacer un análisis de lo aprendido durante el ciclo escolar con relación a la importancia de la conservación del patrimonio cultural y natural de su estado, a continuación se señala el aprendizaje esperado del contenido o tema, el cual es un referente para el cumplimiento de los propósitos de la unidad.

Tabla 3. BLOQUE 5. Mi entidad de 1920 a principios del siglo XXI

Competencias que se favorecen:	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Relación del espacio geográfico y el tiempo histórico. ○ Manejo de información geográfica ○ Aprecio a la diversidad natural y cultural 	
APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS
Ordena cronológicamente acontecimientos que transformaron el paisaje y la vida cotidiana de la entidad en el siglo XX y en la actualidad.	El siglo XX el presente de mi entidad.
Identifica la importancia de la conservación del patrimonio cultural y natural de la entidad.	El patrimonio cultural y natural de mi entidad: su importancia y conservación.
Propone acciones para el cuidado del ambiente en la entidad.	El ambiente: la importancia de su cuidado y conservación.
Identifica riesgos frecuentes en la entidad y acciones para la prevención de desastres.	La prevención de desastres en mi entidad
Participa en el desarrollo de un proyecto que contribuya a valorar la entidad donde vive.	Proyecto: los rostros de mi entidad.

Fuente: Secretaría de Educación Pública. (2011). *Plan de Estudios 2011: Educación Básica.*

En el contenido seleccionado el docente debe desarrollar diversos materiales didácticos y digitales para favorecer el aprendizaje de los alumnos, debido a que es en este grado donde la asignatura de Historia de México comienza a impartirse y se desarrolla durante el resto de la educación básica.

Son diversas las problemáticas presentadas para el éxito de la asignatura: uno más es que existe poco recurso tecnológico para generar ambientes virtuales de aprendizaje, en la institución se cuenta con el aula de medios, pero no se encuentra equipada con equipos de cómputo que apoyen el aprendizaje de los alumnos, este problema es un desacierto debido a que los alumnos no practican sus habilidades digitales que poseen ni las que pueden adquirir en su formación.

Sin embargo las aulas de 5° y 6° cuentan con equipos de cómputo y proyector, anteriormente sirvieron para la implementación del proyecto Enciclomedia incluido en el Plan de Desarrollo 2001-2006.

Un problema más es la falta de capacitación docente, en temas referentes al uso de la Tecnología Educativa, así como de habilidades digitales, lo cual es necesario para apoyar al Proceso Enseñanza Aprendizaje, y que presenta una oportunidad de innovación de parte de los docentes.

La poca existencia de materiales didácticos digitales innovadores, en apoyo a la enseñanza de la historia así como los factores mencionados han generado índices bajos de calificaciones, pues difícilmente se logran los aprendizajes esperados, lo cual genera que los alumnos no le tomen importancia a la asignatura ni a los contenidos y en ocasiones les parezca aburrida. Esto se ve reflejado en el aprovechamiento escolar de los alumnos al finalizar el bimestre. Reporte de calificaciones 2 y 3 bimestre (2015).

Se establece que el Programa de estudios 2011, describe el uso de la tecnología como recurso de aprendizaje, sin embargo no se ha presentado. Capacitación docente con respecto a su uso y contenido, ni tampoco información

específica sobre la importancia de su incorporación en las aulas lo cual ha propiciado en los docentes desinterés al respecto.

El programa y plan de estudios de la educación básica (2011), plantean herramientas de apoyo a los docentes con relación al uso de la tecnología, sin embargo no se concretan dichas herramientas puesto que no se existe capacitación ni tampoco se ha concientizado a los docentes de los retos del siglo XXI, que implican desarrollo de competencias no solo en los alumnos sino en ellos mismos.

Es necesario y relevante mencionar que El Plan Nacional de Desarrollo 2001-2006, dio paso a la utilización del programa ENCICLOMEDIA, el cual es un antecedente de uso de tecnología en el aula, la SEP (2006) refiere que su objetivo del programa es mejorar la calidad de la educación impartida en los planteles educativos públicos de México, favoreciendo los procesos educativos a través de la experimentación e interacción de contenidos educativos enlazándolos con Enciclomedia, haciendo de ella una herramienta útil para apoyar el trabajo docente motivándolo a la práctica pedagógica innovadora de contenidos.

En palabras de los docentes de la Escuela Profr. José Peña Bautista el programa Enciclomedia, careció de fundamento para su uso es decir no obtuvieron beneficio alguno del programa pues nunca tuvieron un seguimiento ni evaluación y la capacitación era escasa, además de no ser información actual. Por lo tanto este programa no puede considerarse como un material de apoyo tecnológico en apoyo de la enseñanza de la Historia de México y demás asignaturas.

Con relación a los antecedentes, a las diversas problemáticas detectadas en el aula y dentro de las reuniones de Consejo Técnico Escolar, donde se ha mencionado que a los propios docentes y alumnos les disgusta la asignatura porque es demasiada lectura, teniendo únicamente como material didáctico el libro de texto, el Proyecto girará en torno a la elaboración de materiales didácticos digitales innovadores, como un apoyo en el Proceso Enseñanza Aprendizaje de la historia.

A continuación se presenta el análisis FODA, el cual tiene como objetivo detectar Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas, para contribuir al alcance del proyecto.

Tabla 4 Análisis FODA de la institución

	Positivo	Negativo
Análisis interno	<p>FORTALEZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • La escuela cuenta con servicio de internet inalámbrico. • Ambiente de trabajo bueno que permite el desarrollo de proyectos. • El personal se interesa cuando se trabaja en la ejecución de proyectos. • Experiencia profesional docente. • Alumnos con desarrollo de habilidades digitales, activo, crítico y reflexivo. • Existe apoyo de la dirección escolar en la ejecución del proyecto. 	<p>DEBILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se cuenta con aula de medios, sin embargo no se con equipos de cómputo. • Los cursos de actualización docente no son enfocados al uso de la tecnología. • Recursos financieros limitados • Resistencia de algunos docentes a la innovación tecnológica. • Si no es claro el uso del proyecto se puede perder el objetivo del mismo.
Análisis externo	<p>OPORTUNIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • La SEP requiere mejora de la calidad educativa. • Aprovechar los recursos con que cuente la institución educativa • La tecnología permite genera nuevos ambientes de aprendizaje • Escuela de nivel urbano que permite implementar proyectos 	<p>AMENAZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escaso apoyo de padres de familia y los conflictos familiares perjudican rendimiento de los alumnos en la escuela • Escasos proyectos educativos por parte de SEP que limitan la enseñanza docente y limitan el uso de la tecnología.

Fuente: Elaboración propia

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación básica es parte del proceso de formación del estudiante, así como parte esencial en la adquisición de habilidades básicas como leer y escribir, que contribuirán en su desarrollo profesional dentro los siguientes niveles educativos.

Dentro de este marco educativo se trabaja bajo el enfoque de educación por competencias a través de la movilización de saberes, en los cuales el alumno deberá ser capaz de poner en práctica los conocimientos adquiridos en la solución de diversas problemáticas que impliquen el uso de dichas competencias adquiridas durante su formación básica.

La SEP (2011) dentro de su plan de estudios de la educación básica hace mención a competencias para la vida, adquiridas por los alumnos durante su formación, y deberán desarrollarse durante toda la educación básica: competencias para el aprendizaje permanente, competencias para el manejo de la información, competencias para el manejo de situaciones, competencias para la convivencia, y competencias para la vida en sociedad. En las cuales el alumno será capaz de lograr su desarrollo y aprendizaje autónomo.

Para ello es indispensable la figura docente quien funge como un guía y orientador dentro del Proceso Enseñanza Aprendizaje. Tal y la como Secretaria de Educación Pública (2011) describe:

“Alcanzar los rasgos del perfil de egreso es una tarea compartida para el tratamiento de los espacios curriculares que integran el Plan de estudios 2011. Educación Básica.

La escuela en su conjunto, y en particular los maestros y las madres, los padres y los tutores deben contribuir a la formación de las niñas, los niños y los

adolescentes mediante el planteamiento de desafíos intelectuales, afectivos y físicos, el análisis y la socialización de lo que éstos producen, la consolidación de lo que se aprende y su utilización en nuevos desafíos para seguir aprendiendo” (p. 40).

Con relación a lo anterior es tarea del docente a través del trabajo colaborativo entre padres lograr que el alumno desarrolle competencias para la vida, que incluye conocimientos, habilidades, actitudes y valores para enfrentar con éxito diversas tareas. Así como lograr el propósito de la RIEB y los retos que exige la educación del siglo XXI, los cuales giran en torno a las necesidades del estudiante, quien es el centro de atención del Proceso Enseñanza Aprendizaje.

Nos encontramos en un escenario de desafíos y retos no solo del alumno sino del docente, quien deberá contar con las herramientas necesarias para desenvolverse con éxito dentro del aula y beneficiar su práctica docente, dejando de lado el enfoque tradicionalista y centrarse en el enfoque por competencias que le permitirá lograr los propósitos de la RIEB y que al mismo tiempo le exigirá desarrollar sus habilidades de investigador, innovador y creador, así como adquirir competencias para enfrentar los desafíos que se le presenten.

Díaz (2008) menciona ejemplos de utilización de las TIC por parte de los docentes: “Explotar los potenciales didácticos de programas en relación con los objetivos de los dominios de enseñanza, comunicar a distancia a través de la telemática y utilizar los instrumentos multimedia en su enseñanza” (p. 158). Ejemplos donde se visualiza el uso de TIC en la enseñanza como medio didáctico, de comunicación y como herramienta que el docente puede emplear en su práctica.

Con relación a ello y a la problemática detectada, de poca existencia y uso de materiales didácticos digitales en apoyo a la enseñanza de la historia, es tarea del

docente emplear un sin número de estrategias, actividades, metodologías y materiales didácticos para desarrollar los objetivos propios de la asignatura Mi entidad.

La Secretaría de Educación Pública (2011) menciona que la incorporación de las TIC en el campo de exploración y comprensión del mundo natural y social, que es el campo donde se ubica la asignatura Mi entidad, antecedente de Historia (mapa curricular educación básica), propone el empleo de herramientas tecnológicas como procesadores de textos, presentador de diapositivas y redes sociales, con el propósito de crear, compartir, publicar y colaborar, lo cual origina que el docente y alumno pongan en jaque sus habilidades. Así el docente ponga a flote su creatividad, utilizando todas las estrategias y materiales didácticos a su alcance para sus fines educativos.

El propósito del presente proyecto tiene como objetivo la elaboración de materiales didácticos digitales, como una herramienta necesaria dentro de la enseñanza de la Historia de México, dirigida a los alumnos de 3° de primaria de la escuela "Profr. José Peña Bautista" que favorecerá el proceso didáctico y permitirá la mejora del aprovechamiento escolar.

La problemática enfocada a la escasa utilización y elaboración de materiales didácticos digitales se detectó a partir de la observación y análisis a través de una lista de cotejo realizado dentro del aula escolar de 3° grado, en la impartición de las diferentes asignaturas tomando en cuenta las áreas de oportunidad donde se podría implementar mejor el uso de la tecnología, así como los niveles de desempeño de los alumnos dentro del ciclo escolar, lo cual permitió detectar que la asignatura de historia de México continuamente presenta un bajo rendimiento, a partir de la observación de la impartición de la asignatura que se basa en la lectura de largos textos, en la autoevaluación de la práctica docente así como el cuestionamiento con docentes se llegó a la conclusión que la asignatura de Historia de México es la que requiere mayor apoyo de materiales didácticos con uso de la tecnología, lo cual permitirá que los alumnos de la comunidad escolar mejoren sus niveles de desempeño y tomen conciencia crítica de los acontecimientos surgidos en nuestro país.

Tabla 5 Instrumento de observación de clase

**3° grado
Lista de cotejo**

Ítem	Rasgos	Si	No	A veces
Materiales	El docente utiliza materiales didácticos	X		
	Los materiales didácticos motivan al estudiante en la sesión	X		
	Los materiales con que se cuenta en clase se enfocan al uso de tecnología		X	
	Los materiales didácticos permiten al alumno identificar y comprender el tema en cuestión			X
	Los materiales didácticos presentan diseño adecuado a los alumnos	X		
Alumnos	Los alumnos participaron activamente en las actividades	X		
	El alumno es crítico con la información que describe			X
	Los alumnos comprenden con facilidad el tema			X
	La clase despierta el interés de los alumnos		X	
	El alumno se motiva en la realización de las actividades			X
Docente	El docente utiliza pizarrón electrónico		X	
	El docente usa proyector			X
	El docente trabaja con base a la lectura de textos largos como estrategia de enseñanza			X
	El docente usa alguna plataforma o blog en actividades extras		X	
	El docente usa diferentes estrategias enseñanza y aprendizaje			X
	Al docente muestra agrado por la asignatura	X		
	Total	5	4	7

Es por ello que el proyecto se fundamenta en la elaboración de materiales didácticos con uso de la tecnología que permitan resolver el problema de desempeño escolar y que también motiven al alumnado a interesarse en las problemáticas que han generado diversas situaciones.

El producto que se desarrolló no es un manual sino es una opción de innovación que permite y motive tanto a alumnos como a docentes hacer uso de la tecnología.

II. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Dentro del Plan Nacional de Desarrollo 2006-2012, dentro de la meta nacional referente a “México con Educación de Calidad”, se dio seguimiento al programa ENCICLOMEDIA, el cual se puso en marcha desde el año 2003, quien de acuerdo con SEP 2006-2012 refiere uno de sus objetivos específicos lo siguiente:

“Continuar con la incorporación del manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos educativos, estableciendo así, nuevas maneras de construcción grupal del conocimiento en comunidades de aprendizaje que reconozcan el potencial de utilizar los recursos tecnológicos e informáticos para el desarrollo cognitivo y creativo de los alumnos” (pág. 12)

El programa tenía como firme propósito dar seguimiento y continuidad al manejo de las TIC, incorporándolo a las prácticas pedagógicas como una opción de aprendizaje de los alumnos y de apoyo a la labor docente.

Así también el programa ENCICLOMEDIA, desde su perspectiva pedagógica, de acuerdo con Huerta, Ochoa y Hernández (2006) articula múltiples procesos y componentes que tienen como eje los libros de texto gratuito digitalizados, enriquecidos con recursos multimedia, orientados a proporcionar variadas opciones al trabajo docente, que puedan alejarse de la vieja rutina de “leer el libro de texto gratuito” como única vía pedagógica.

Sin embargo de acuerdo a versiones de los docentes de la escuela Primaria Profr. José Peña Bautista, quienes han laborado en la institución educativa inclusive han trabajado con el programa ENCICLOMEDIA, han referido que no obtuvieron beneficio alguno debido a que no existió seguimiento del programa, además de carecer de una evaluación y capacitación escasa, así también porque los materiales incluidos

eran desfasados al plan, programa y libros de texto y también por las constantes fallas que presentaba el equipo.

Dicho programa se considera un antecedente de la problemática detectada que refiere a la poca existencia de materiales didácticos digitales innovadores, en apoyo a la enseñanza de la historia de México.

Para el desarrollo del proyecto y de entre las problemáticas detectadas, el Proyecto girará en torno a la elaboración de materiales didácticos digitales innovadores, como un apoyo en el Proceso Enseñanza Aprendizaje de la historia.

III. JUSTIFICACIÓN

La utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación en las aulas está teniendo mucha relevancia e importancia en la educación del siglo XXI, siendo un recurso de cambio y mejora que se encuentra al día y a la vanguardia dentro de instituciones educativas.

Con la realización del presente proyecto se pretende contar con nuevos materiales didácticos digitales que le sirvan al docente como recurso en la planificación de su práctica docente de la asignatura Historia de México de tercer grado de primaria, usando como recurso los medios tecnológicos con que se cuenta para llevarlo a cabo, en este caso equipo de cómputo Enciclomedia y redes inalámbricas de internet.

Lo que se escribió anteriormente con relación al enunciado “nuevos materiales” se menciona porque dentro del Programa de estudio Tercer Grado se presentan uso de materiales y algunas herramientas didácticas digitales de aprendizaje, información que no ha sido manejada ni tomada en cuenta para la planificación de clases, debido a que no ha existido algún curso de capacitación ni apoyo para su utilización en el aprendizaje que de alguna manera facilite su uso y aplicación. Este suceso ha generado apatía por parte de los docentes y por supuesto desinterés.

El proyecto impactará a la comunidad estudiantil y docente, debido a que presenta nuevas oportunidades de aprendizaje y enseñanza dentro de la asignatura de historia, así como un motivante para la innovación con la inclusión de tecnologías en el aula con relación a otras asignaturas, influyendo dentro del marco normativo de la Reforma Educativa.

Por ello se busca generar nuevos materiales didácticos digitales que sean un recurso que genere cambio e innovación, con los alumnos en su aprendizaje, pues

encontrarán animación, diversión y emoción en los materiales, con los docentes en su enseñanza haciendo la clase dinámica e interesante y con la institución, porque impactará e innovará socialmente, lo que permitirá elevar los índices de aprovechamiento escolar y poco a poco desaparecer el desinterés docente, generando excelentes ambientes de aprendizaje.

Debido a que la asignatura de Historia es demasiado extensa y se lleva a cabo durante 5 bloques con una duración de 2 meses cada uno, únicamente se eligió el bloque número 5, con el tema: El patrimonio cultural y natural de mi entidad: su importancia y conservación. Porque es un tema que genera motivación e interés de parte de los alumnos, alude a situaciones con las que el alumno en ocasiones tiene contacto.

Lo anterior pretende crear conciencia en los docentes sobre la importancia del uso de TIC, no solo en la asignatura de Historia, sino en demás asignaturas, como un recurso de aprendizaje que despierte el interés de los alumnos en todas las actividades escolares.

IV. OBJETIVOS

V. 1 GENERAL

Fortalecer las competencias básicas de la asignatura de historia de México aplicando materiales didácticos propios de la Tecnología Educativa, para lograr un aprendizaje significativo en los alumnos de tercer grado.

V. 2 ESPECÍFICOS

- Diseñar materiales didácticos digitales acorde a los aprendizajes esperados a través de la selección del tema a desarrollar para establecer el alcance de los materiales dirigido a los alumnos de tercer grado de primaria.
- Elaborar los materiales didácticos a través de las dificultades que presentan los estudiantes de tercer grado de primaria para el éxito de la asignatura.
- Utilizar *Windows Movie Maker* y *Prezi* a fin de proporcionar estrategias adecuadas para el proceso de enseñanza aprendizaje a través del uso de la Tecnología Educativa, para potenciar el aprendizaje de los alumnos de tercer grado de primaria.

VI. APORTES DE LA LITERATURA

1. ENSEÑANZA DE LA HISTORIA A TRAVÉS DE LA INCORPORACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

La enseñanza de la asignatura de Historia en educación básica se da a través del enfoque por competencias, la Subsecretaría de Educación Básica (2011) dice que la movilización de saberes es un factor determinante para el desarrollo de las habilidades de los alumnos, que le permite analizar los cambios sociales a partir de los contenidos revisados en clase, que han repercutido en la historia de nuestro país.

El enfoque por competencias pretende dar paso a una historia formativa, lo cual contribuirá al perfil de egreso de la educación básica, dejando de lado el enfoque tradicionalista caracterizado por memorización de contenidos en el que el alumno funge como receptor de conocimientos, y donde el alumno no era el centro de atención.

El estudio de la historia comprende la adquisición de tres competencias básicas.

Tabla 6. Competencias para el aprendizaje de la Historia

Competencias para el aprendizaje de la historia		
Comprensión del tiempo y el espacio históricos	El manejo de información histórica	Formación de una conciencia histórica para la convivencia
Para la adquisición del conocimiento histórico se deben trabajar nociones temporales para la comprensión de un contexto histórico	El manejo de información histórica a través del trabajo con el uso de fuentes permitirá hacer el análisis, la interpretación y contrastación de las mismas para adquirir o fortalecer un conocimiento histórico sobre un hecho o proceso determinado.	Fomentar el conocimiento histórico a través del manejo de información permite que los alumnos comprendan el porque de las acciones de los seres humanos de una época determinada, el tipo de valores y actitudes de una sociedad que sientan empatía por el acontecer del pasado, de tal manera que los alumnos fortalecen su sentido de pertenencia a la sociedad en que viven.

Fuente: Subsecretaría de Educación Básica. (2011). Enseñanza y aprendizaje de la Historia en Educación Básica.

Con referencia al Plan de estudios 2011, y a las competencias anteriormente descritas, están deben estar plasmadas dentro de la planificación docente, la cual permitirá el diseño y desarrollo de estrategias de enseñanza aprendizaje implementadas a través de las secuencias didácticas que contribuyan al cumplimiento de los objetivos de la asignatura de Historia. Para la realización de la planificación es necesario que el docente tome en cuenta los estilos y ritmos de aprendizaje que poseen los alumnos, que le permitan utilizar técnicas y estrategias didácticas pertinentes en cada situación. Algunas estrategias son: uso de líneas del tiempo, mapas, mapas conceptuales, gráficas etcétera.

Como bien es cierto nos encontramos en una era digital en la cual la tecnología ha tomado un papel relevante mas no determinante dentro de los procesos didácticos, en el cual se requiere no solo alumnos competentes sino docentes competentes, que estén dispuestos a innovar e impactar con el uso de la tecnología. Son diversos los factores que afectan dichas prácticas entre ellos la resistencia al cambio y la escasa adquisición de habilidades digitales para su desarrollo.

Para el desarrollo de la asignatura de Historia, implementando el uso de las TIC, la Subsecretaria de Educación Básica (2011) refiere que el poseer medios tecnológicos avanzados no garantiza el éxito de la enseñanza y el aprendizaje, el internet no es el remedio, sin embargo es una herramienta que permite mejorar el aprendizaje de alumnos y la enseñanza de los docentes para impartir sus clases de manera dinámica, creativa y motivadora, lo cual es un recurso innovador que permitirá generar nuevos ambientes de aprendizaje, planteando nuevas metodologías y estrategias.

Si bien es cierto que se mencionan recursos y estrategias para el uso de la tecnología, también es cierto que no se ha tenido el éxito esperado debido a que no se ha dado seguimiento ni evaluado el uso de TIC, en las aulas.

Sin embargo se plantean herramientas que pueden ayudar a los profesores en su trabajo didáctico, las cuales son: *blog, wiki, podcast, YouTube, My space, RSS, Twitter, Flickr, del.icio.us, SlideShare, Delacroix, redes sociales*, etcétera.

Al respecto Ortiz (2013), menciona que el uso de redes sociales, de programas de reconstrucción, virtual, juegos, etc. han facilitado no solo la comunicación entre las personas sino que apoyan la enseñanza de la historia de forma eficiente, rápida y atractiva.

La tecnología rápidamente se expande en los centros escolares, la cual puede ser un éxito, siempre y cuando no se pierda de vista el objetivo pedagógico y se usen adecuadamente.

Navales y Omaña (s/f), mencionan que los centros escolares no están exentos del fenómeno tecnológico, debido a que el enfoque constructivista plantea retos específicamente con el uso de las NTIC, donde se pongan en jaque las habilidades docentes y del alumnado.

2. MATERIAL DIDÁCTICO

Con relación a materiales didácticos Morales (2012), afirma que los materiales didácticos son aquellos medios y recursos necesarios para la ejecución de una técnica como un método de aprendizaje fijo, aunado a ello se entiende por método de aprendizaje la manera y conjunto de reglas utilizadas con la finalidad de obtener un cambio en el comportamiento del que aprende, así elevar y mejorar sus competencias adquiridas para desenvolverse en cualquier función.

Se puede decir que un material didáctico es un recurso diseñado para apoyar y facilitar la enseñanza y el aprendizaje de contenidos, para motivar al estudiante en la realización de las actividades escolares, corresponde al docente tomar en cuenta los estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos para su elaboración debido a que repercuten de manera notable en el proceso didáctico.

2.1 TIPOS DE MATERIAL DIDÁCTICO

Son diversas las clasificaciones de material didáctico, sin embargo retomaremos la que propone Moya (2010), quién señala que los materiales didácticos se clasifican en tres tipos:

Textos impresos:

- Manual o libro de estudio.
- Libros de consulta y/o lectura.
- Biblioteca de aula y/o departamento.
- Cuaderno de ejercicios.
- Impresos varios.
- Material específico: prensa, revistas, anuarios.

Material audiovisual:

- Proyectables.
- Vídeos, películas.

Tableros didácticos: Pizarra tradicional.

Medios informáticos:

- Software adecuado.
- Medios interactivos.
- Multimedia e Internet.

Sabemos que los materiales didácticos contribuyen en el proceso didáctico para facilitar el trabajo docente, para ello es necesario conocerlos, para saber cuándo y en qué situación es propia su utilización.

2.2 IMPORTANCIA Y USO DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS

En este sentido los materiales didácticos son parte referencial del aprendizaje de los alumnos, sin ellos es imposible guiar la práctica docente, el proceso didáctico, la forma de evaluación, las actividades a realizar debido a que no habría rumbo en el aprendizaje ni éxito en los objetivos. Al respecto Palomo (2011), destaca que:

“Los materiales didácticos, que ayudarán a incrementar la comunicación y ampliar el ambiente de aprendizaje en cualquiera de las modalidades educativas en las que se apliquen, pero toman mayor importancia en la educación a distancia, debido a que éstos deben ser tratados bajo un enfoque didáctico-pedagógico, acorde con los entornos virtuales. Deben incluirse las características esenciales que los hagan un medio eficaz, para la generación de una comunicación efectiva y a su vez un apoyo para concretar los planes institucionales y los objetivos pedagógicos de la educación.

Una de las características fundamentales del uso de los materiales educativos, será garantizar el éxito del proceso de enseñanza–aprendizaje, despertando el interés por aprender, optimizando las habilidades intelectuales, facilitando la comprensión de contenidos, promoviendo la participación activa de los alumnos y propiciando el desarrollo de la creatividad” (p. 3 y 4).

2.3 DISEÑO DEL MATERIAL EDUCATIVO

El material educativo que se utilizó se basó en la metodología propuesta por Ayala (2010), en la que refiere las fases siguientes:

- Etapa de planificación o preoperatoria
- Etapa de diseño del material
- Producto: diseño del material educativo
- Etapa de desarrollo de material

Dicha metodología permitió que el material didáctico sea desarrollado con veracidad y análisis, facilitando el trabajo del aula, motivando a los estudiantes y encaminando el desarrollo de las actividades del proceso enseñanza aprendizaje por ello es necesario tomar en cuenta: el contexto social y cultural, el desarrollo cognoscitivo, físico y afectivo de los alumnos, debe ser concreto, de acuerdo a la edad del alumno, claro, durable, cómodo, variado y amplio.

En la elaboración de cada material se tomó en cuenta los contenidos y aprendizajes esperados de la unidad temática, sobre los cuales giró el desarrollo de materiales didácticos propuestos, que deben contener los siguientes elementos: portada, objetivo del material y cuerpo del producto.

Los materiales que se eligieron son: **presentación electrónica y museo virtual**, esto tomando como referencia que los alumnos son de entre 7 y 8 años, por lo que se requiere elaborar materiales que los interesen en el tema y demás actividades.

Universidad Teletón (s/f) refiere que las **presentaciones electrónicas** “son herramientas didácticas de apoyo basadas en imágenes y texto; de manera que permiten crear láminas digitales en las cuales se pueden insertar diversos recursos como gráficos, videos, audios y animaciones” (p. 1).

Las cuales tiene como objetivo presentar la información detallada y breve de un texto, través de diapositivas donde se usan diversidad de colores, tamaños de letra, uso de imágenes, audio y animaciones.

Por otra parte el **museo virtual** de acuerdo con Velilla (2010) es un espacio de atracción y elemento motivador que funge como un museo real con la intención de proveer material audiovisual multimedia que facilite el desarrollo de estrategias didácticas, favoreciendo el trabajo colaborativo e individual de los alumnos, donde se incluyen pinturas, dibujos, fotografías, videos, textos, gráficos, imágenes, bases de datos, etc.

Por ello se tomó la decisión de incluir el museo virtual como estrategia de enseñanza, debido a la variedad de herramientas que posee, haciendo el aprendizaje significativo y divertido.

2.3.1 HERRAMIENTAS

Para dar paso a la realización de los materiales didácticos innovadores se recurrió a la utilización de dos herramientas que coadyuven al logro de los aprendizajes esperados de la asignatura.

2.3.2 PREZZI

Después de realizar una minuciosa búsqueda de materiales que apoyaron el logro de los objetivos del proyecto y de la asignatura, se tomó en cuenta la herramienta *Prezzi* como apoyo en material didáctico de presentaciones electrónicas, “Es una aplicación online que funciona como una herramienta narrativa; utiliza un solo lienzo en vez de diapositivas tradicionales y separadas. Permite crear una presentación no lineal, donde se puede usar zoom en el mapa visual” (Universidad Teletón, s/f). Esta herramienta permite el trabajo práctico, optando por una nueva herramienta de aprendizaje innovadora.

2.3.4 WINDOWS MOVIE MAKER

De igual manera el material de apoyo utilizado en el museo virtual es *Windows Movie Maker*, el cual es un software redituable, que cualquier persona de cualquier edad puede utilizar, su principal objetivo es la creación y edición de videos, para ser compartidos en el ciberespacio, en portales electrónicos como blog, en, CD Y DVD. Las funciones básicas del software son captura de pantalla, importar, edición y recopilación de videos.

Así también dentro de la aplicación *Windows Movie Maker* se puede utilizar las herramientas de títulos, efectos de transición, efectos de animaciones, efectos visuales, música, audio, imágenes y fotografías.

CCMBENCHMARK Group (2015).

2.4 NECESIDAD DE INCORPORAR MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES EN LA PRÁCTICA DOCENTE

Incorporar materiales didácticos a la práctica educativa es con la finalidad de mantener motivados a los estudiantes dentro del aula, que sientan necesidad de adquirir aprendizaje, de mantenerse activos y estimulados en la ejecución de las actividades.

Según lo escrito por Navarrete (2009), los alumnos con mayor motivación aprenden más rápidamente que los que no lo están, para ello es necesario en todo momento motivar a los estudiantes, ya que ello determinará su aprovechamiento en el aula.

El docente debe valerse de todos aquellos recursos que le permitan lograr los objetivos educativos, una parte de ello implica hacer uso de diferentes tipos de materiales, incorporándolos de acuerdo a la situación planteada, tal como refieren Carrasco y Basterretche (2004) quienes afirman que para trabajar en el aula con diferentes problemáticas el docente debe considerar materiales motivadores que apoyen y ayuden a cubrir objetivos y expectativas.

Dentro del contexto educativo que nos encontramos realizando el presente proyecto, se considera que la falta de materiales didácticos novedosos ha originado poco interés, desmotivación y aprovechamiento bajo en la asignatura de Historia, por ello es muy importante también la motivación que el docente presente en la realización de su planificación, en la ejecución de su práctica, mantenerse activo y actualizado para su labor.

Alegría, *et. al.* (1991) hacen hincapié en que en la medida en que el docente considera que el éxito o fracaso del aprendizaje de sus alumnos sea producto del uso

de estrategias motivadoras y de enseñanza, podrá desarrollar más su sentido de observación llevando a la práctica su capacidad de aplicar diferentes estrategias.

3. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

Parra (2003), dice que “las estrategias de enseñanza se conciben como los procedimientos utilizados por el docente para promover aprendizajes significativos, implican actividades conscientes y orientadas a un fin. El adecuado y consciente uso de las estrategias, conllevan a una instrucción estratégica interactiva” y de alta calidad” (p. 8).

Las estrategias de enseñanza refieren a la forma de actuar del docente en el aula, con relación a la impartición de conocimientos, enfrentándose a nuevos retos y problemáticas inmersas, que le permitan orientar e influir en el aprendizaje de los alumnos, en pocas palabras refieren al ¿Qué hacer? En el aula. Lo cual también implicará que el docente reoriente su práctica analizando y reflexionando su desempeño y si las estrategias son eficaces para el aprendizaje de los alumnos preguntándose ¿Cómo aprenden los alumnos? Y ¿Qué hacer? usando las estrategias que sean funcionales y significativas.

Díaz Barriga y Fernández (1999) clasifican a las estrategias de enseñanza para promover mejores aprendizajes.

- Estrategias para activar (o generar) conocimientos previos y para establecer expectativas adecuadas en los alumnos.
- Estrategias para orientar la atención de los alumnos
- Estrategias para organizar la información que se ha de aprender
- Estrategias para promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que se ha de aprender (p. 82)

Estrategias que orientan la práctica docente de acuerdo al objetivo de aprendizaje, donde la creatividad del docente sale a flote para su diseño e implementación.

3.1 IMPORTANCIA DE LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA EN EL PROCESO DIDÁCTICO

Las estrategias de enseñanza son necesarias y determinantes en el proceso didáctico, junto con los materiales didácticos refuerzan el aprendizaje de los alumnos. Romero (2009) menciona que las estrategias didácticas pretenden desarrollar en el alumno el desarrollo de sus dimensiones personales e intelectuales, que bien responden al enfoque por competencias planteado dentro de la educación básica, que dan paso a realizar adaptaciones curriculares debido a que los grupos y niveles educativos son heterogéneos.

A su vez las estrategias de enseñanza encaminan un aprendizaje significativo, es decir un aprendizaje a largo plazo, sin memorización y que guie al alumno hacia un análisis exhaustivo de los contenidos. Para ello Ballester (2002), dice que es necesario conectar la estrategia didáctica del profesorado con las ideas previas del alumnado y presentar la información de manera coherente y no arbitraria, "construyendo", de manera sólida, los conceptos, interconectando los unos con los otros en forma de red de conocimiento.

4. INNOVACIÓN EN LA ENSEÑANZA

La figura del docente es necesaria e indispensable dentro del proceso didáctico fungiendo como guía y facilitador en la formación del alumnado, de la misma manera en la que es necesario que el docente se mantenga en constante actualización pedagógica y tecnológica, con la finalidad de mantener al docente participe, activo, reflexivo y crítico. Lo cual le permitirá resolver diversas problemáticas dentro del aula.

4.1 ENSEÑANZA EN EL SIGLO XXI

Los retos educativos a los que nos enfrentamos día a día son diversos, donde la figura docente tiene suma importancia y relevancia, debido a las transformaciones,

cambios e impactos sociales que se generan, se exige mayor compromiso en su labor, así como de su formación continua donde se tomen en cuenta las necesidades de los estudiantes y sin perder de vista que el alumno es el centro de atención del aprendizaje.

El nuevo paradigma de la educación del siglo XXI EDUCACIÓN PARA TODOS, refiere a más educación para todos o, quizás, la cantidad de educación que la sociedad necesita que todos tengan (Aguerrondo, 1999).

Donde lo primordial es la calidad educativa, en todos los centros educativos, haciendo alumnos competentes, críticos y reflexivos, que es lo que exige el enfoque por competencias, y donde la labor docente es la primera que debe de reflexionarse, porque también se requiere docentes preparados, críticos y reflexivos, que generen aprendizaje.

Así también la enseñanza del siglo XXI, requiere que la enseñanza se complemente de las TIC, como un recurso en el aprendizaje, más no un determinante, que coadyuve al desarrollo de competencias de una manera dinámica, pertinente, eficaz e innovadora.

4.2 INNOVACIÓN EDUCATIVA CONCEPTUALIZACIÓN Y APLICACIÓN

Así también y como parte de su actualización el docente debe ser innovador utilizando al máximo sus capacidades y habilidades adquiridas, dando respuesta a las exigencias de la enseñanza y el aprendizaje del siglo XXI.

La innovación educativa es parte necesaria dentro de la labor educativa, así como de la formación docente, pues implica retos a nivel personal y profesional, es entendida por Imbernón (1996) citado por Rimari (s/f) como un proceso de búsqueda de nuevas propuestas o ideas que permitan solucionar problemáticas dentro de la práctica docente, lo cual generará un cambio

Por ello se afirma que la innovación educativa, es un proceso de cambio cuya finalidad es la mejora de los aprendizajes, lo cual genera modificación en los métodos y estrategias dentro del Proceso Enseñanza Aprendizaje, para ello se requiere de una visión crítica y constructiva, tomando en cuenta la creatividad, la necesidad de cambio y la investigación como punto de partida. La innovación educativa permite al docente generar nuevas propuestas de trabajo dentro del aula, nuevos retos e implicaciones que giran en torno a su propia práctica y al aprendizaje de los alumnos.

La aplicación de la innovación educativa de acuerdo con Rimari (s/f) concierne que no puede llevarse a cabo una innovación educativa si no se cuenta con una adecuada planeación que determine mejorar el proceso sobre el cual se está llevando a cabo. Este aspecto permitirá establecer la forma en cómo ha de llevarse a cabo la innovación, ¿Quiénes?, ¿Cuándo? y ¿Cómo? Participan.

4.3 NECESIDAD DE INNOVAR

El docente es el principal actor del proceso didáctico, por ende debe innovar su práctica más que para impactar para reorientar el aprendizaje y la enseñanza, así lograr un aprendizaje significativo, con opción de mejora.

Rimari (s/f) alude que la figura docente es trascendente, le corresponde ser uno de los actores sociales más importantes para enfrentar el desafío de innovar, de su formación docente y constante actualización dependerá que el país enfrente con veracidad las problemáticas presentes referentes a los cambios tecnológicos, el impacto de la globalización mundial, la conciencia del deterioro ambiental y la necesidad de sostener el desarrollo económico de una nación.

De ahí que se puede afirmar que en un país se necesita la figura docente como parte del desarrollo de un país, en el ámbito político, económico, social, educativo y de salud, encaminándolo a ser un país próspero, visionario y en vías de crecimiento.

4.4 HABILIDADES DOCENTES

Dentro de las exigencias educativas que se plantean en el enfoque por competencias, no solo está el hecho de innovar en cuanto a estrategias, recursos didácticos, metodologías, o uso de las TIC, sino también que el docente cuente con las habilidades necesarias para su formación continua y su desempeño docente.

Zarzar (1994) enlista 5 habilidades docentes básicas necesarias, para que el docente realice su labor, que a continuación se describen:

- 3 Definir claramente los objetivos de aprendizaje
- 4 Diseñar el plan de trabajo de un curso escolar y redactar el programa para los alumnos.
- 5 Desarrollar el encuadre de las primeras sesiones
- 6 Diseñar e instrumentar actividades de aprendizaje y de evaluación de los aprendizajes
- 7 Integrar y coordinar equipos de trabajo y grupos de aprendizaje (p. 15-69).

Así mismo Lanza (2007), dice que el docente del siglo XXI requiere de nuevas capacidades y conocimientos, destrezas habilidades y cambios, para experimentar en la sociedad del conocimiento:

- Debe ser un líder.
- Debe ser un facilitador del aprendizaje de los alumnos.
- Debe ser creativo, proactivo y propenso a la investigación.
- Debe tener buena disposición y actitud para su formación continua.
- Debe promover el trabajo en equipo de sus alumnos.
- Debe utilizar todos los recursos tecnológicos a su disposición para enriquecer y hacer más eficiente el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Debe tener las competencias básicas en el uso de las TIC.

- Debe fomentar las TIC con actitud crítica y positiva ante sus alumnos.
- Debe tener conocimientos y competencias sobre modelos de enseñanza y modelos de evaluación cuando se utilizan las TIC.
- Debe pasar de la educación basada en el profesor a la educación centrada en el alumno.
- Debe pasar de la educación centrada en la enseñanza a la educación sustentada en el aprendizaje.
- Debe tener la capacidad de gestionar sus propios recursos
- didácticos y de aprendizaje (p. 1).

Dichas habilidades forman parte necesaria del docente quien debe permanecer en constante investigación, formación y actualización, que le permita generar ambientes de aprendizaje, y por ende aprendizaje significativo, basado en el aprendizaje por competencias.

4.5 COMPETENCIAS DOCENTES

Ligado a las habilidades docentes, el docente debe adquirir competencias. Perrenoud (2004) hace énfasis en 10 competencias “Organizar y animar situaciones de aprendizaje, Gestionar la progresión de los aprendizajes, Elaborar y hacer evolucionar dispositivos de diferenciación, Implicar a los alumnos en sus aprendizajes y su trabajo, Trabajar en equipo, Participar en la gestión de la escuela, Informar e implicar a los padres, Utilizar las nuevas tecnologías, Afrontar los deberes y los dilemas éticos de la profesión, Organizar la propia formación continua” (p. 6).

Por su parte Aldape (2008) dice que el docente debe poseer cualidades de tipo académico, administrativo y humano sociales, que le permitirán triunfar en los cargos asignados, no solo en su rol pedagógico, sino administrativo, social y cultural.

Las competencias pueden ser adquiridas a lo largo de su formación y actualización, junto con las habilidades que requiere, lo cual hará un docente comprometido, que se desempeñe eficaz y eficientemente, enfrentado problemáticas, retos y desafíos, con la única finalidad de proporcionar educación de calidad.

VII. PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DEL PRODUCTO

Para el desarrollo de los materiales se utilizó la metodología propuesta por Ayala (2010) relacionada con el diseño de materiales educativos, la cual refiere a las siguientes etapas:

1. ETAPA DE PLANIFICACIÓN O PREOPERATORIA

En esta primera etapa, de planificación se analizó el contenido a abordar así como los aprendizajes esperados, respondiendo a la pregunta ¿Qué se quiere lograr? Y ¿para qué? ¿Cómo?, tales interrogantes permitieron determinar la selección de herramientas que se adecuarán al logro de ello, tomando en cuenta factores de: edad, número de alumnos, contexto, accesibilidad, ejecución, estándares curriculares del programa de estudio, etc. Lo cual derivó que a través de una búsqueda minuciosa de materiales se seleccionaran, *Movie Maker* y *Prezzi*, siendo aplicaciones tecnológicas innovadoras, que permiten el desarrollo de la clase, tomando en cuenta la diversidad de estilos de aprendizaje.

2. ETAPA DE DISEÑO DEL MATERIAL

Una vez seleccionadas las herramientas que apoyarán al desarrollo de los materiales didácticos es momento de diseñar los materiales. Para poder realizarlos se recurrió a buscar tutoriales en páginas web que permitirán hacer un mejor uso de los materiales. Del mismo modo se tomó en cuenta las interrogantes ¿Qué se quiere lograr? ¿Para qué? Con la finalidad de lograr los contenidos del proyecto y los aprendizajes esperados para poder diseñar los materiales.

En el caso de la presentación electrónica de *Prezzi*, la información presentada debe ser reflexiva, entendible y corta. Para ello se distribuyó en 5 diapositivas, iniciando con los conceptos básicos de patrimonio cultural, patrimonio natural y la importancia que tiene, con la finalidad que el alumno retome los conocimientos previos,

debido a que anteriormente en otra unidad se trabajó el tema. Continuando con la presentación del tema se presentan ejemplos de cada uno de los temas, asociando con imágenes que faciliten su entendimiento y favoreciendo los estilos de aprendizaje de los alumnos

Así también el material didáctico debe despertar el interés del alumno en el tema, por ello se eligieron diapositivas llamativas y animadas que despierten ese interés y deseo de aprender.

Para el diseño del video realizado en *Windows Movie Maker* y tomando en cuenta los aprendizajes esperados, el rodaje inicia con la presentación de los conceptos básicos del tema de patrimonio cultural y natural de mi Entidad, con un lenguaje propio y adecuado a la edad de los estudiantes, al mismo tiempo que se enlazo los contenidos con las imágenes, así como el canto a Hidalgo durante todo el video, lo que permite asociar la letra con el desarrollo del tema.

2.1 PRODUCTO: DISEÑO DEL MATERIAL EDUCATIVO

Continuando con la etapa dos del diseño de material se tomó en cuenta cada una de las características mencionadas, dando soporte y forma a los materiales seleccionados, sin perder de vista contenidos, aprendizajes esperados y objetivos del proyecto.

3. ETAPA DE DESARROLLO DE MATERIAL

Ahora bien continuando con el procedimiento para elaborar materiales, tomando en cuenta el boceto previo de los materiales, se descargó el software, recurriendo al ensayo y error, tomando en cuenta los elementos de portada, unidad, objetivo del tema, cuerpo del producto y créditos.

VII. 1. DISEÑO DEL PRODUCTO. MATERIAL DIDÁCTICO INNOVADOR PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE MÉXICO, MEDIANTE EL USO DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA PARA EL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA ESCUELA PROFR. JOSÉ PEÑA BAUTISTA

Material didáctico innovador para la enseñanza de la Historia de México, mediante el uso de la tecnología educativa para el tercer grado de primaria de la Escuela Profr. José Peña Bautista

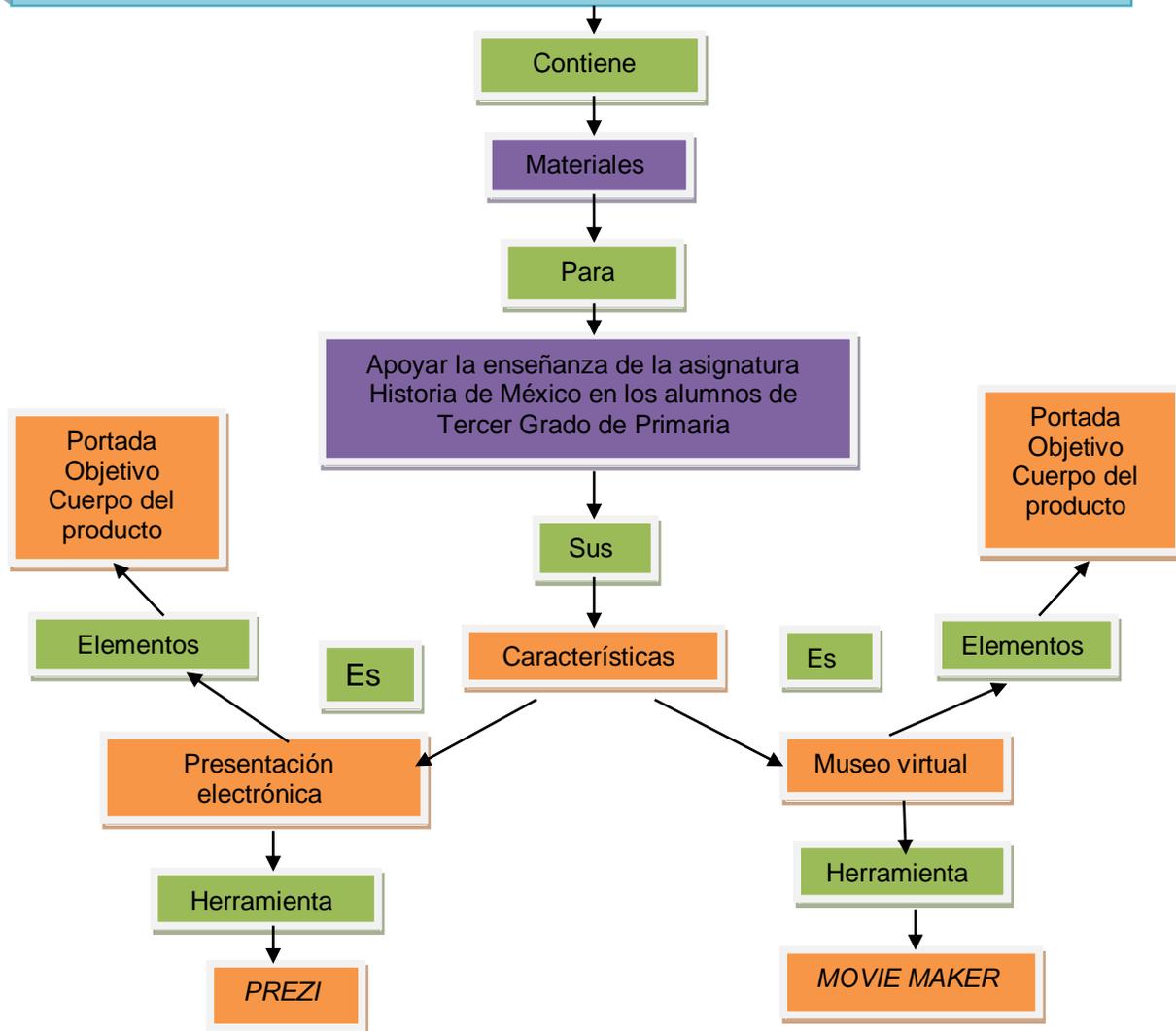


Figura 1. El mapa conceptual de los elementos que integran el paquete didáctico. Fuente: elaboración propia

Material didáctico innovador para la enseñanza de la Historia de México, mediante el uso de la tecnología educativa para el tercer grado de primaria de la Escuela Profr. José Peña Bautista

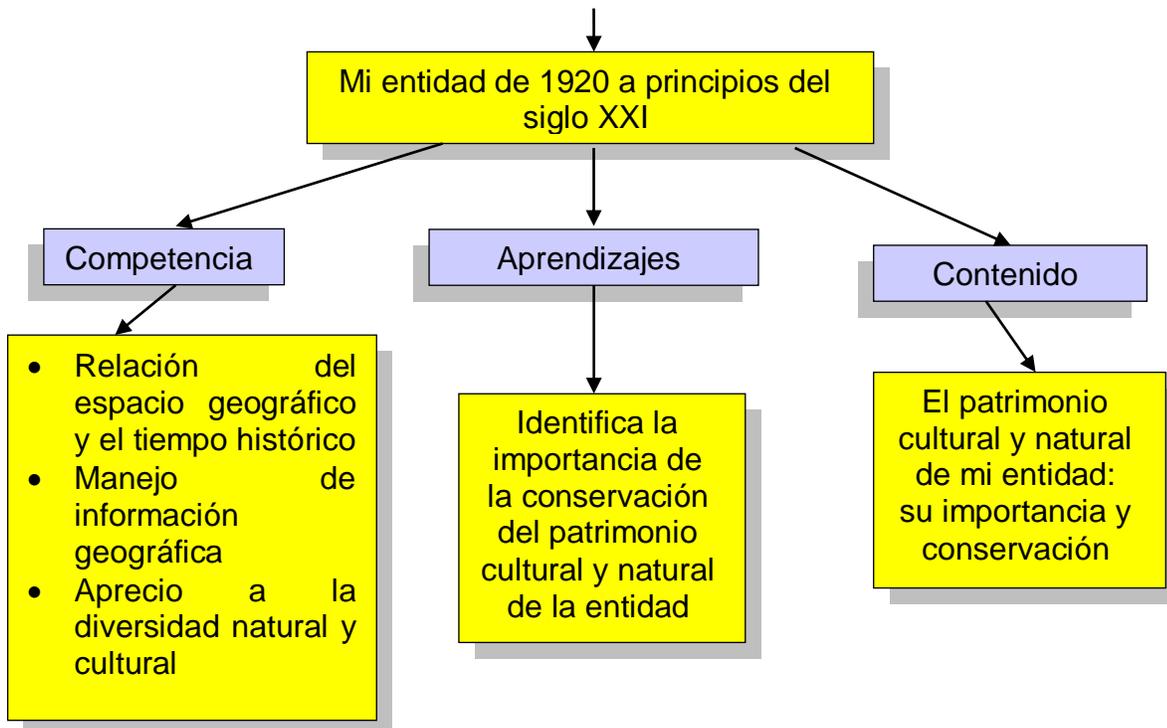


Figura 2. El mapa conceptual de los temas que contempla el paquete didáctico. Fuente: elaboración propia

El paquete didáctico que lleva por nombre “Elaboración de material didáctico innovador para la enseñanza de la Historia de México, mediante el uso de la tecnología educativa para el tercer grado de primaria de la Escuela Profr. José Peña Bautista”, contribuirá al desarrollo de las competencias de los alumnos de tercer grado enmarcadas dentro del plan y programa de estudios 2011, de la educación básica, siendo un apoyo para los docentes dentro de su práctica educativa.

El material didáctico cumple las siguientes características: dinámico, motivador, innovador, práctico y entendible.

VII. 2 PLATAFORMA DONDE SE ALOJA EL PROYECTO

Para montar el material didáctico se hizo uso de *Blogger*, que permite visualizar de una manera más óptima los materiales didácticos educativos. La liga para acceder al blog es necesario dar clic en la siguiente dirección:

La plataforma donde se han montado los materiales es la siguiente:

<http://hidalgomientidad.blogspot.mx/2015/04/atlantes-de-tula-v-behaviorurldefaultvm.html>

VIII. ELABORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO INNOVADOR PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE MÉXICO

Los materiales desarrollados también servirán de apoyo a los docentes que en próximos ciclos escolares impartan la asignatura de mi entidad, del mismo modo servirán como antecedente para que ellos mismos recurran al uso de la tecnología como una alternativa de cambio dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje.

A continuación se presentan evidencias del material elaborado, a partir de las herramientas utilizadas para su desarrollo, los cuales se lograron toda vez que se contó con una metodología apropiada para su diseño y desarrollo.

VIII. 1. PRESENTACIÓN ELECTRÓNICA

Unidad: Mi entidad de 1920 a principios del siglo XXI

Tema: “El patrimonio cultural y natural de mi entidad: su importancia y conservación”.

Objetivo: El alumno identifica la importancia de la conservación del patrimonio cultural y natural de la entidad a través de la utilización de materiales didácticos tecnológicos con la finalidad de preservar el patrimonio de su entidad.

En esta presentación electrónica, se utilizó la aplicación *Prezi*, donde se usaron imágenes y colores distintos para presentar el tema del patrimonio cultural y natural de mi entidad, determinando la diferencia entre ambos. Así mismo se presenta información adecuada para el desarrollo de la clase, esta aplicación es muy práctica debido a que utiliza movimiento para representar cada una de las diapositivas.



Figura 3. Presentación electrónica de Prezi. Fuente: elaboración propia

VIII. 2. MUSEO VIRTUAL

Unidad: Mi entidad de 1920 a principios del siglo XXI

Tema: “El patrimonio cultural y natural de mi entidad: su importancia y conservación”.

Objetivo: El alumno identifica la importancia de la conservación del patrimonio cultural y natural de la entidad a través de la utilización de materiales didácticos tecnológicos con la finalidad de preservar el patrimonio de su entidad.

Dentro del museo virtual se pretendió hacer un breve recorrido dentro de nuestro estado de Hidalgo, acompañado del Himno al Estado de Hidalgo, a través de las imágenes que muestran el patrimonio natural y cultural, se utilizó la herramienta del sonido, esto porque la herramienta de *Movie Maker* permite mezclar imágenes con sonido.

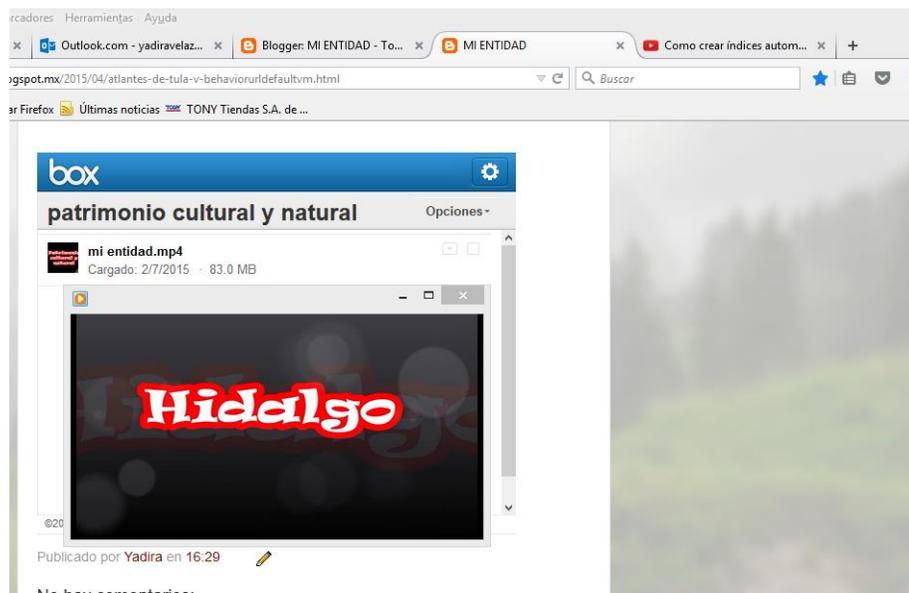


Figura 4. Museo virtual Windows Movie Maker. Fuente: elaboración propia

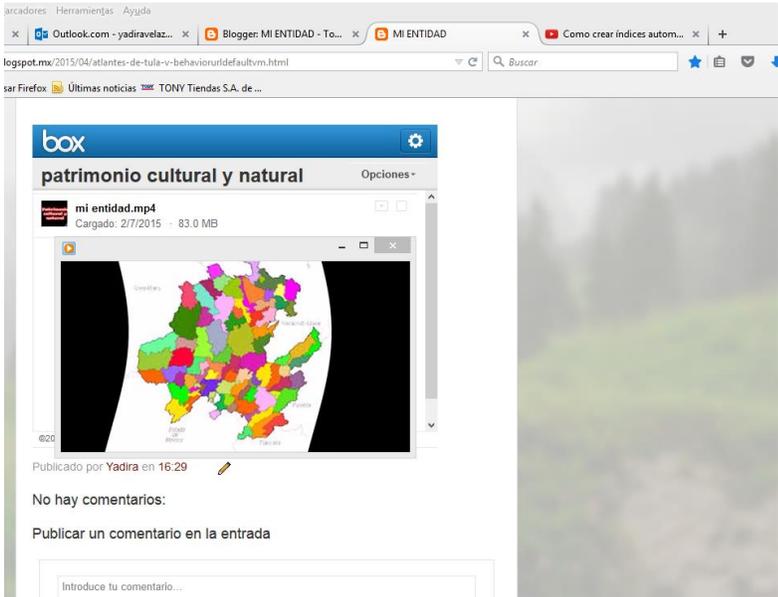


Figura 5. Museo virtual Windows Movie Maker. Fuente: elaboración propia

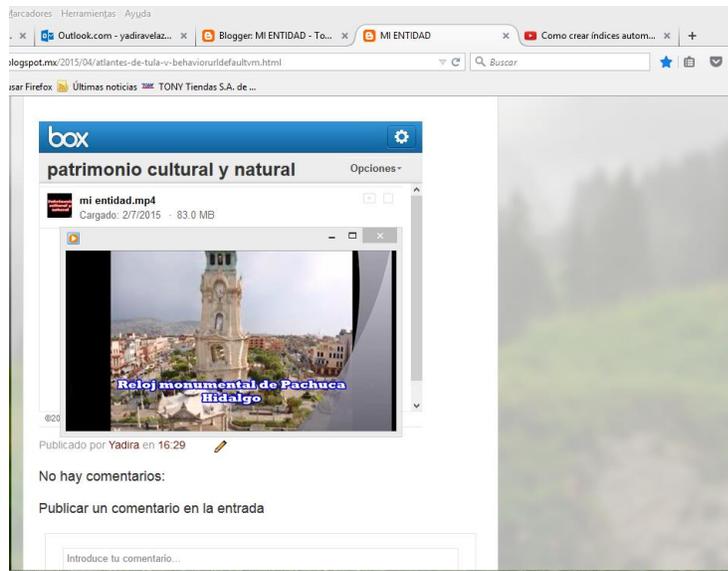


Figura 6. Museo virtual Windows Movie Maker. Fuente: elaboración propia

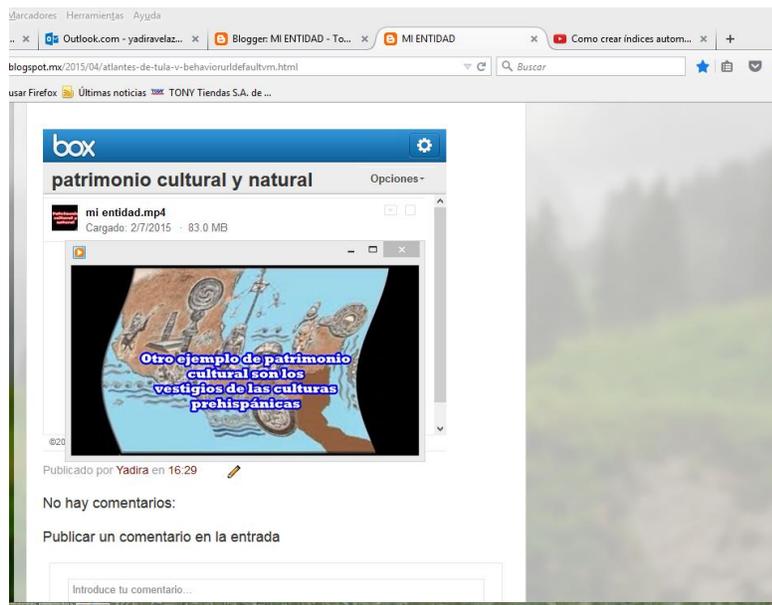


Figura 7. Museo virtual Windows Movie Maker. Fuente: elaboración propia

IX. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN

Para la implementación del proyecto se hará con base a cuatro etapas que son:

1. **Autorización de parte del directivo escolar.** En esta primera etapa se realizará un oficio dirigido a la supervisión escolar así como al directivo escolar, donde se indique el objetivo del proyecto, así como las ventajas que ofrece su utilización para el mejoramiento del aprovechamiento escolar.
2. **Instalación de la aplicación.** Se instalará la aplicación con apoyo del equipo de cómputo multimedia que se encuentra en el aula de clases, utiliza con el servicio de internet y adecuando el sonido necesario para ello.
3. **Ejecución de la aplicación.** Una vez que se ha contado con la autorización e instalación del *software*, se recurrirá a realizar una prueba piloto a los alumnos de tercer grado esto con la intención de que se vayan familiarizando con el entorno, para poder lograr el objetivo, esto permitirá hacer un mejor uso del material, para que llegado el momento de realizar la clase se pueda desarrollar sin problemas y se puedan obtener evidencias al respecto, que contribuirán a la evaluación del material que más adelante se explica.
4. **Compartimiento de la aplicación a los docentes de la escuela.** Esta última etapa se hará con los docentes de la institución dentro del Consejo Técnico Escolar compartiendo la experiencia que significa trabajar con tecnología innovando en el aula, de alguna manera se pretende que ellos indaguen en el uso de la misma.

Se requiere del uso de proyector y cañón en el aula, poca luz, buena iluminación, internet inalámbrico con señal adecuada, *software* a utilizar instalado correctamente.

X. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Como parte de la evaluación del proyecto se tomó en cuenta para ello rúbricas, las cuales fueron utilizadas por el Apoyo Técnico Pedagógico de la zona escolar, antes, durante y después de la clase, las cuales se presentan a continuación.

Tabla 7. Plantilla para el diseño de la rúbrica del producto

Plantilla para el diseño de la rúbrica del producto

<i>Plantilla de cuestionario de opinión para evaluar el producto</i>		
<i>Aspecto</i>		
<i>FUNCIONALIDAD</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>
Facilita el logro de los objetivos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fácil uso	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Facilidad de instalación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Presenta créditos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Relevancia de contenidos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<i>Plantilla de cuestionario de opinión para evaluar el producto</i>		
<i>Aspecto</i>		
<i>ASPECTOS TÉCNICOS</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>
Presentación, pantallas, sonido, letras	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Calidad y estructuración de los contenidos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Velocidad de acceso	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Originalidad y uso de tecnología avanzada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Buena estructura y distribución de la información	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contiene imágenes, dibujos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<i>Plantilla de cuestionario de opinión para evaluar el producto</i>		
<i>Aspecto</i>		
<i>ASPECTOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>
Contiene objetivo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es factor de motivación e interés de los alumnos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contenidos adecuados al programa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Facilita el trabajo de los alumnos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Información es constructiva	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Da pie a debate	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Fuente: Elaboración propia

Los resultados permiten hacer una valoración para conocer si los materiales son adecuados como estrategia de aprendizaje en los alumnos, mejorar el diseño de los materiales.

Del mismo modo como parte de la evaluación también se tomará en cuenta la evaluación de los alumnos a través de una serie de preguntas, que ayuden a conocer la opinión de los alumnos respecto a su aplicación.

1. ¿Te pareció interesante la clase?
2. ¿Te facilitó comprender el tema?
3. ¿Te gustaría trabajar nuevamente con este tipo de presentaciones?

El desarrollo de la evaluación es parte necesaria e indispensable en la realización de este proyecto, debido a que esta nos permite conocer las debilidades presentes en la elaboración de materiales didácticos lo cual implicaría una mejora en el diseño, aplicación y ejecución del proyecto, desde el punto de vista del alumnado así como del Apoyo Técnico de Zona escolar, quien a su vez proporcionará elementos de mejora que apoyarán el proceso formativo de alumnos, así como el proceso de transición del docente en su tarea de innovar la práctica educativa.

XI. CONCLUSIONES

El desarrollo y ejecución de proyectos basados en la tecnología implica el uso de nuevos materiales, investigación adecuada para su implementación, donde se involucran no solo a los docentes sino también a los alumnos y los miembros de la comunidad escolar, en este caso los docentes.

El proyecto presentado implica un reto para los docentes en educación básica, debido a que hoy en día se exige el uso de herramientas tecnológicas que apoyen a los estudiantes en el Proceso Enseñanza Aprendizaje, para el logro de sus competencias.

El principal objetivo de este proyecto fue presentar material educativo novedoso que impacte en el aula, en la comunidad escolar y en los alumnos, haciendo que estos se interesen en el tema y como consecuencia se mejore su aprovechamiento escolar.

Existen un sinnúmero de herramientas tecnológicas que se pueden adecuar al desarrollo de contenidos no solo de la asignatura Historia de México, sino de las demás que conforman el currículo de estudios de Educación Básica, las cuales son una herramienta de apoyo para el ejercicio de la práctica docente, para los alumnos representa una alternativa nueva de aprendizaje, generando nuevos ambientes de aprendizaje, que propicien no solo la motivación sino el interés y la curiosidad.

Como punto de partida en el diseño, desarrollo y ejecución del proyecto, se tomó en cuenta varios aspectos entre los que destacan: diagnóstico, que permitió detectar diversas problemáticas dentro de la institución educativa, las cuales se analizaron detenidamente determinando la problemática que mayor dificultad presentan los docentes.

Derivado de ello y como parte de este diagnóstico se planteó el problema que fue elaboración de materiales didácticos digitales innovadores, como una herramienta necesaria dentro de la enseñanza de la Historia de México, dirigida a los alumnos de 3°

de primaria de la escuela “Profr. José Peña Bautista”. El cual permitió establecer justificación, objetivo general y específicos.

Para fundamentar el proyecto se recurrió a realizar investigación en la cual se hizo énfasis a temas y subtemas propios del planteamiento del problema los cuales asentaron el objetivo y dieron soporte al proyecto.

En cuanto al procedimiento de elaboración del producto se tomó en cuenta la metodología propuesta por Ayala (2010), relacionada con el diseño de materiales educativos.

La etapa de diseño y desarrollo de elaboración del desarrollo del proyecto fortaleció las competencia de investigación, debido a que representó un reto encontrar las herramientas adecuadas para el desarrollo de materiales.

La construcción del proyecto de investigación constituyo un reto, debido a que fue necesario trabajar y desarrollar los materiales educativos con detenimiento y sumo cuidado, utilizando habilidades digitales propias sin perder de vista que los materiales deben girar en torno a los aprendizajes esperados del tema, vinculándolo a los objetivos del proyecto.

Algunas dificultades presentadas ocurridas se dieron en cuanto a la elección de materiales, debido a que existen diversos y fue necesario seleccionar los más adecuados.

Constituye un reto para docentes y alumnos la ejecución de proyectos educativos pues significa tomar en cuenta que la era tecnológica nos ha cogido presentando retos para su utilización en diversas áreas del saber tal como se comentó en el diagnóstico, pues del análisis realizado en la institución, en la autoevaluación y observación de la

práctica docente y el aprovechamiento escolar arrojó que diversas problemáticas pueden apoyarse de tales herramientas sin perder de vista lo que se pretende lograr.

Los materiales desarrollados de manera creativa invitan al alumno a jugar con los conocimientos adquiridos, dejando de lado el ambiente monótono realizado a través de extensas lecturas que hacen la clase rutinaria y sin provecho.

Así también el presente proyecto se puede tomar como un referente de investigación con vista a mejorar, no puede considerarse como una solución al problema del aprovechamiento escolar, sino una opción de cambio.

Desde una perspectiva didáctica el producto será utilizado con fines de evaluación y de formulación de proyectos. Desde una perspectiva docente con el objetivo de mejorar e innovar la práctica y desde la perspectiva estudiantil como una opción de aprendizaje que genere el aprender a aprender.

XII. REFERENCIAS

Aguerrondo, I. (1999). El Nuevo Paradigma de la Educación para el siglo. OEI. Recuperado de <http://www.campus-oei.org/administracion/aguerrondo.htm#1>

Aldape, T. (2008). *Desarrollo de las competencias del docente*. Recuperado de <https://books.google.com.mx/books?id=piMmkvzRJ8cC&pg=PA16&dq=docentes+del+siglo+XXI&hl=es-419&sa=X&ei=w5n6VK7SBZalyASW64K4BQ&ved=0CBsQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false>

Alegría, P., Álvarez, Ma P., Andrés, F. Cacho, A. Caminero, Ma. S., Díaz, A. Fresnillo, V., Fuente, C., García, H. Simarro, S. (1991). ¿Qué es lo mejor para motivar a mis alumnos? Análisis de lo que los profesores saben, creen y hacen al respecto. Recuperado de https://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones%20jesus/libros_jesus/1992_que_es_lo_mejor_para_motivar_a_mis_alumnos.pdf.

Ayala, C. (2010). *Material didáctico*. Recuperado de <http://es.slideshare.net/cfhuamani/material-didctico-3573823>.

Ballester, A. (2002). *El aprendizaje significativo en la práctica*. (1 Ed.). Recuperado de http://www.aprendizajesignificativo.es/mats/El_aprendizaje_significativo_en_la_practica.pdf

Carrasco, J y Basterretche, J. (2004). *Técnicas y recursos para motivar a los alumnos*. España: Rial. Recuperado de <https://books.google.com.mx/books?id=Y5Xw3FBCTBUC&pg=PA221&lpg=PA221&dq=materiales+didacticos+para+motivar+alumnos&source=bl&ots=ISYV0q4sVt&sig=8kyZ-Zy3MfhYvwDZ3DUAsA1OgLE&hl=es-419&sa=X&ei=NWQEVZGXIOe1sQSs1oKQAQ&ved=0CCUQ6AEwAA#v=onepage&q=materiales%20didacticos%20para%20motivar%20alumnos&f=false>.

CCMBENCHMARK Group (2015). *Windows Movie Maker*. Recuperado de <http://es.ccm.net/download/descargar-12135-windows-movie-maker>

Díaz, M. (2008). Reseña de Diez Nuevas Competencias Para Enseñar de Philippe Perrenoud. *Tiempo de educar*, 9(17), 153-159. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/311/31111439008.pdf>

Díaz Barriga, F. & Hernández, G. (1999). Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos. En *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. (p.p.79-112). Recuperado de <http://www.facmed.unam.mx/emc/computo/infoedu/modulos/modulo2/material3>

Huerta, Ochoa & Hernández (2006). Enciclomedia. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 11(28). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/140/14002811.pdf>

Lanza, M. (2007). *Destrezas, Habilidades y Cambios del Profesor del Siglo XXI*. Recuperado de http://www.portaleducativo.hn/pdf/Profesor_SigloXXI.pdf

Morales, P. (2012). *Elaboración de material didáctico*. Red tercer milenio. Recuperado de http://www.aliatuniversidades.com.mx/bibliotecasdigitales/pdf/Derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf

Moya, A. (2010). Recursos didácticos en la enseñanza. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 45(6). Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_26/ANTONIA_MARIA_MOYA_MARTINEZ.pdf

- Navales, M. & Omaña, O. (S/F). *Las tecnologías de la información y comunicación y su impacto en la educación*. Recuperado de <http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/colecciones/documentos/somece/43.pdf>
- Navarrete, B. (2009). La motivación en el aula. Funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje. *Revista digital innovación y experiencia*, 15. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/BELLEN_NAVARRETE_1.pdf
- Ortiz, A. (2013). Aplicación de las TICs a la enseñanza de la Historia. *Revista del IES Remolí*. Recuperado de <http://revistaremoli.blogspot.mx/2013/03/aplicacion-de-las-tics-la-ensenanza-de.html>
- Palomo, M. (2011). Importancia del diseño de materiales educativos en la educación a distancia. *Revista digital Universitaria*, 12(10), 3-4. Recuperado de www.revista.unam.mx/vol.12/num10/art100/art100.pdf
- Parra, D. (2003). *Manual de estrategias de Enseñanza Aprendizaje*. Recuperado de <http://www.cepefsena.org/documentos/METODOLOGIAS%20ACTIVAS.pdf>
- Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. (Versión PDF). Recuperado de: <http://redecu.uach.mx/competencias/Diez%20nuevas%20competencias%20para%20ensenar.pdf>
- Rimari, W. (s/f). La innovación educativa un instrumento de desarrollo. Recuperado de: http://www.uaa.mx/direcciones/dgdp/defaa/descargas/innovacion_educativa_octubre.pdf
- Romero, G. (2009). Utilización de estrategias didácticas en clase. *Revista innovación y experiencias*. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/BELLEN_NAVARRETE_1.pdf

csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_23/GUSTAVO_ADOLFO_ROMERO_BAREA02.pdf

Secretaría de Educación Pública. (2006). *Programa Enciclomedia. Libro Blanco*. Recuperado de http://sic.conaculta.gob.mx/centrodoc_documentos/523.pdf

Secretaría de Educación Pública. (2011). *Plan de Estudios 2011: Educación Básica*. México, D.F.: Comisión Nacional de los Libros de Texto Gratuito.

Secretaría de Educación Pública. (2011). Programas de Estudio 2011. En *Programas de Estudio 2011. Guía para el maestro. Educación Básica. Tercer grado*. (pp. 111). México, D.F.: Editorial. Comisión Nacional de los Libros de Texto gratuito.

Subsecretaría de Educación Básica. (2011). *Enseñanza y aprendizaje de la Historia en Educación Básica*. Recuperado de http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/ensenanza_aprendizaje_historia_educacion_basica.pdf

Zarzar, C. (Eds.) (1994). *Habilidades básicas para la docencia*. México. Patria. Recuperado de: http://uiap.dgenp.unam.mx/apoyo_pedagogico/proforni/antologias/Habilidades%20basicas%20para%20la%20docencia.pdf