



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GOBIERNO DEL ESTADO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL



UNIDAD 241

"EL USO DEL CUENTO COMO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA MEJORAR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS  
Y LAS HABILIDADES DIGITALES EN EL AULA DE MEDIOS"

INTERVENCIÓN E INNOVACIÓN

modalidad:

**Proyecto de Desarrollo Educativo,**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

PRESENTA

**ISRAEL JOANAN GUERRA PÉREZ**

ASESOR

**LIC. PASTOR HERNÁNDEZ MADRIGAL**



**DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Enero 5, 2022.

**C. ISRAEL JOANAN GUERRA PÉREZ  
P R E S E N T E.-**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación y después de haber analizado su trabajo para titulación, **opción: Intervención e Innovación, modalidad: Proyecto de Desarrollo Educativo**, titulado: *"El uso del cuento como estrategias didácticas para mejorar la producción de textos y las habilidades digitales en el aula de medios"*, para obtener el título de **LICENCIADO EN EDUCACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**, manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberán entregar seis ejemplares encuadernados y un ejemplar en CD como parte de su expediente al solicitar el examen.

**ATENTAMENTE**  
**"Educar para transformar"**



S. E. G. E.  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 241  
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

**DR. JOSÉ JAVIER MARTÍNEZ RAMOS**  
Director de la UPN, Unidad 241

D'JJMR/T'RELD\*oaaa

2021," Año de la Solidaridad médica, administrativa y civil, que colabora en la contingencia sanitaria del COVID-19"

### **Agradecimientos**

Mis agradecimientos a la Escuela Primaria Margarita Maza de Juárez turno Matutino, a la Escuela Primaria Margarita Maza de Juárez turno Vespertino, a la Escuela Primaria David G. Berlanga, a la Universidad Pedagógica Nacional unidad 241, al maestro Pastor Hernández Madrigal, por haberme dado la oportunidad de realizar este proyecto educativo el cual me permitirá concretar una meta la cual podré realizar con la graduación y titulación de la Licenciatura en Educación, gracias por ofrecer oportunidades de superación profesional.

## ÍNDICE

### CONTENIDO

Introducción.....	5
<b>CAPÍTULO 1.- DIAGNÓSTICO.</b>	
1.1. Marco contextual.....	8
1.2. Sujetos y su práctica docente.....	9
1.3. El aula de medios.....	10
1.4. Diagnóstico e instrumentos para análisis de información.....	11
1.5. Aspectos dignos del análisis de resultados.....	20
1.6. Identificación del ámbito al que corresponde la problemática.....	25
<b>CAPÍTULO 11.- PROBLEMA DE INTERVENCIÓN</b>	
2.1. Planteamiento del problema.....	27
a).- Antecedentes.....	27
b).- Nivel curricular.....	29
c).- Nivel contextual.....	30
2.2. Definición del problema.....	30
a).- Explicitación.....	30
b).- Delimitación.....	31
c).- Necesidad e importancia.....	32
2.3. Justificación.....	33
2.4. Objetivos.....	34
<b>CAPITULO 111.- MARCO TEÓRICO</b>	
3.1. Proyecto educativo y la innovación.....	35
3.2. Pedagogía social.....	37
3.3. La producción de textos.....	39
3.4. Los cuentos como estrategia de producción de textos en los niños.....	40
3.5. Técnica de narración Storytelling.....	42

3.6. La expresión escrita en alumnos de primaria.....	44
3.7. La escritura en una comunidad de aprendizaje.....	45
3.8. Los libros de cuentos para jugar a pensar.....	47
3.9. Tecnologías de la información y comunicación aplicadas a la educación (TIC´S).....	50
3.10. La importancia de las competencias digitales.....	53
3.11. Las TIC´S en la sociedad de la información y del conocimiento y su impacto en contextos educativos.....	55
3.12. El uso de PowerPoint como estrategia de aprendizaje.....	56
<b>CAPÍTULO IV.-PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO</b>	
4.1. Propuesta de solución al problema.....	59
4.2. Estrategia didáctica del cuento.....	61
4.3. Líneas de acción.....	63
4.4. Metodología.....	64
<b>CAPÍTULO V.- ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN</b>	
5.1. La investigación-acción.....	71
5.2. Momentos y fases de la realización de la propuesta.....	72
5.3. Criterios y parámetros de evaluación en la producción de textos.....	73
5.4. El enfoque constructivista en el aula de medios.....	75
5.5. Desarrollo del proyecto educativo.....	76
Conclusiones.....	82
Bibliografía.....	86
Anexos. Evidencias.....	87

## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto educativo tiene el propósito de identificar y caracterizar la influencia que tiene el uso de los cuentos, el PowerPoint, el internet, como estrategias didácticas para mejorar la calidad de la producción de textos de una forma integral. Las actividades se llevaron a cabo en tres escuelas primarias, “Margarita Maza de Juárez” turno matutino y vespertino y la Escuela primaria David G. Berlanga en las aulas de medios. Se usó una metodología cualitativa de investigación para detectar un problema de los maestros de aula de medios en el cual coinciden muchos como lo es; mejorar habilidades de lecto – escritura para que los niños puedan tener un aprendizaje más eficiente de las herramientas digitales que ofrecen la computadora y el internet para sacarles un mejor provecho.

Se aplicaron entrevistas, guion de observación y diario de campo, lo que permitió delimitar el problema, para hacer un diagnóstico de las tres dimensiones con el contexto, sujetos, sus prácticas y teorías educativas, para saber que se está haciendo mal, en qué se puede mejorar, para poder proponer una solución que permita generar una mejora con el paso del tiempo y los niños mejoren su aprendizaje desarrollando sus habilidades lecto– escritoras. Se identificó el ámbito al que corresponde la problemática el cual es una pedagogía emergente dentro del marco de la pedagogía social porque propone un proceso formativo relacionado con la necesidad del uso de las tecnologías aplicadas al contexto educativo las cuales debido a su constante mejora continua le exigen a la sociedad competencias digitales para poder ser competitivos y no quedarse estancados en una brecha digital. Así durante el análisis y resultados de la información se mejore la pregunta investigadora, con la cual podemos conocer que se va a querer hacer en el proyecto y los maestros tomen en cuenta el uso de estrategias didácticas innovadoras para poder hacer una intervención educativa eficiente.

Se propone una solución al problema mediante el uso de la producción de textos en este proyecto educativo junto con el uso de estrategias de enseñanza que permitan hacer una innovación mediante el uso del cuento y de la herramienta digital PowerPoint, con lo cual el maestro y los niños deberán planear y organizar la redacción de cuentos que pretenden realizar contemplando actividades como: investigar, leer, redactar, y revisar un borrador del cuento para de forma posterior lo redacten en la computadora en PowerPoint. Continuarán con la investigación de imágenes en internet, para finalizar guardándolo como presentación ejecutable. Al final el maestro elaborará un blog con los cuentos, para que de forma posterior los niños lo lean y presenten a sus papás usando el video proyector. Todo esto para poder hacer un uso didáctico de las tecnologías educativas en el aula de medios, lo que permitirá despertar el interés por la lectura, lo cual es muy importante para los niños porque se les invita a pensar, para usar sus ideas y crear un producto digital sacándole provecho a la computación.

Un proyecto educativo permite problemas para que el docente organice sus clases en base a las necesidades de sus estudiantes, con la finalidad de que estos aporten su conocimiento para poner en práctica lo que aprenden en las materias de sus diferentes asignaturas, en este caso es importante, ya que permiten resolver problemas derivados de las deficiencias muy marcadas en las habilidades de lecto – escritura y matemáticas de los niños de educación

primaria, por lo cual se debe entender el problema educativo de una manera organizada y planeada para poder desarrollar estrategias de intervención que permitan la mejora continua y pueda ser evaluado constantemente, tomando en cuenta la educación formal como un proceso sistémico en el cual se transmiten conocimientos, costumbres e ideologías en grupos sociales compuestos sobre todo por estudiantes, es por eso que los maestros deben usar herramientas para mejorar a los alumnos emocionalmente y cognitivamente.

La innovación es una realización motivada desde fuera o dentro de la escuela que tiene la intención de implementar cambios que transformen el contexto, en la cual los maestros tienen un papel muy importante, ya que deben ejercer prácticas educativas en o con una dirección social para crear ambientes de aprendizaje, en donde los niños y jóvenes puedan tener nuevas herramientas para solucionar problemas, con ideas basadas en la investigación para argumentar sus acciones permitiéndoles desarrollar nuevas habilidades y mejorar las que ya tienen.

La producción de textos para los niños debe ser un espacio de interacción que los invite a leer, a pensar, a jugar, para despertar su curiosidad, el maestro debe hacer énfasis en la comprensión lectora para que los niños entiendan y con eso sean capaces de producir un texto con mayor claridad y calidad, además el niño deberá aprender a reflexionar sobre su proceso de aprendizaje en donde se puede cuestionar ¿Qué aprendió?, ¿Cómo le hizo?, ¿Para qué?, ¿Cuál fue el proceso que siguió para llegar a un buen resultado?, ¿Qué fue difícil de realizar?, ¿Por qué se le dificultó ese aspecto?, ¿Cómo puede apoyar el maestro para que mejore?, tomando en cuenta esto, es importante dar un buen seguimiento del proceso de producción de textos que se está realizando para que el alumno pueda llegar a redactar un buen escrito, ya que lo que se busca con el proyecto educativo es que el niño de sexto de primaria pueda hacer un cuento digital. La evaluación debe ser permanente y continua para que el alumno sea consciente de sus logros y desaciertos durante la escritura, de forma tal que el escribir se convierta en un proceso que tal vez se deba revisar y reeditar hasta lograr un buen producto, pero principalmente donde el estudiante pueda reconocer y profundizar los subprocesos que se deben seguir para lograr hacer buenos textos con el paso del tiempo, para que el escrito pueda tener principalmente una intención comunicativa.

El cuento invita a jugar a pensar para reflexionar con las ideas el mensaje que se quiere transmitir, ya que permite la comunicación entre personas de una forma creativa lo cual es lo que se busca en el desarrollo del proyecto, tener niños curiosos, lectores y creativos para producir textos.

El presente informe final de proyecto está compuesto por cinco capítulos. En el primero se expone el diagnóstico en el cual se detectaron las necesidades que guiaron a la realización de la propuesta, exponiendo el tipo y diseño de investigación, instrumentos, técnicas de recolección de datos, diagnóstico de las tres dimensiones y análisis de la información. En el segundo capítulo se plasma el planteamiento del problema, sus antecedentes, la justificación y los objetivos que guiaron el proyecto. El tercer capítulo da a conocer el marco teórico, en tres líneas de discusión: la producción de textos, la expresión escrita y las tecnologías de la información.

En el cuarto capítulo se expone el proyecto de intervención con su metodología en la cual se propone la estrategia de producción de textos para que los niños elaboren un cuento digital mediante el uso de la computadora y la herramienta PowerPoint. En el quinto capítulo se da a conocer la estrategia de evaluación en la producción de cuentos y sus instrumentos reflexionando acerca de este proceso para mejorarlo constantemente. Finalmente se presentan las conclusiones que dan respuesta a la pregunta de investigación y guardan relación con los objetivos.



## CAPITULO I. DIAGNÓSTICO.

### 1.1 MARCO CONTEXTUAL.

Las escuelas primarias que apoyaron el trabajo de esta propuesta de desarrollo educativo fueron tres: la institución educativa en la cual laboro, Escuela Primaria David G. Berlanga ubicada en Nicolás Zapata No.215 esquina con Tomasa Esteves en el centro histórico y la Escuela Primaria Margarita Maza de Juárez en su turno matutino y vespertino ubicada en la Avenida Himno Nacional No.1790 Col. Burócrata. Estas tres escuelas primarias forman parte de la zona escolar 03 de primarias del Sistema Educativo Estatal Regular (SEER) en la capital de San Luis Potosí.

Una de las características de las tres escuelas primarias es que cuentan con aula de medios con aproximadamente de 20 a 30 equipos de cómputo, además con maestro de aula de medios desde 15 horas semanales por clase a jornada completa. Son de organización completa desde 6 a 18 maestros frente a grupo, lo que quiere decir que estas escuelas cuentan con dos grupos de clase en la que los alumnos pueden adquirir aprendizajes: grupo y grado con maestro frente a grupo y grupo que acude al aula de medios en un horario determinado en la semana.

En el caso de las dos clases de maestros: frente a grupo y maestro de aula de medios. Los primeros manifestaron la importancia de contar con aula de medios y docente. Ambos manifestaron preocupaciones comunes como fue la deficiencia de la lectura y escritura en los niños. Pero de una forma más específica los maestros de aula de medio al dar a conocer su pensar y su práctica, manifestaron interés por conocer estrategias de enseñanza para solucionar problemáticas en la lectura y escritura.

Hablar del aula de medios es hablar de un tiempo compartido. Los alumnos(as) comparten experiencias con su maestro de grado y grupo escolar, como las que van a adquirir por medio del uso de las TIC'S. Los niños acuden con gusto, trabajan por binas para compartir un equipo de cómputo y se pueda incluir a todos cuando el número de niños rebasa el número de computadoras existentes o que están en función.

A la Escuela Primaria David G. Berlanga en la que laboro, acuden pocos niños que pudieran vivir cerca de la Escuela, pues estamos hablando que se encuentra ubicada en el centro histórico de San Luis Potosí, por lo cual el vecindario incluye instituciones educativas como la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado que se encuentra al frente, y al costado derecho el IMSS y la Secundaria Federal Jaime Torres Bodet, por la calle de Tomasa Esteves igual el IMSS y el SNTE sección 52, y así podríamos mencionar también negocios pequeños o grandes como restaurantes y tiendas de autoservicio. Estas condiciones de ubicación de la escuela es lo que hace que a ella acudan una parte de los hijos de la mayoría de los empleados de las instituciones mencionadas por la cercanía a ella y otra parte de alumnos vienen de colonias cercanas donde también facilita a muchos padres de familia el paso de los camiones urbanos al centro histórico.

Las escuelas primarias tienen más de 40 años en el servicio educativo. La escuela Primaria David G. Berlanga a sus inicios tenía dos turnos lo que indica la demanda educativa y que

aún no se establecieron demasiados comercios a su alrededor. La Escuela Primaria Margarita Maza de Juárez fue inaugurada en junio de 1972 cuenta con 49 años de servicio a la comunidad estudiantil y padres de familia, las computadoras de su aula de medios en ciclos escolares recientes fueron compradas mediante las aportaciones y cooperación de los padres de familia de la institución escolar con lo cual armaron su proyecto de tecnologías en la educación.

Por otra parte, sigue conservando su demanda educativa y la colonia donde está ubicada y colonias vecinas siguen conservando su estatus en las viviendas. Son colonias de clase media-baja, integradas por familias que cuentan con alguna profesión.

Es importante mencionar la relación de las escuelas con influencias como es la familia, los medios de comunicación masiva y las TIC'S. La familia es un valor de tradición en la educación de sus hijos, constituye una fuente de apoyo y espacio permanente de aprendizaje lleno de valores y normas socialmente establecidas. En el caso de las escuelas mencionadas, tienen gran diversidad de familias lo que impacta en el compromiso hacia la educación o formación de sus hijos de manera positiva y en un porcentaje menor de forma negativa. En la actualidad también el rol de trabajo en los padres de familia ha cambiado, incluso hay quienes trabajan doble jornada, como se da el caso más en la Escuela David G. Berlanga, lo que ocasiona que los hijos permanezcan al cuidado de otro familiar, por lo cual muchas veces no sé está al pendiente de sus necesidades y se ocupan viendo programas televisivos.

En la actualidad el internet está desplazando a la televisión, como fuente de esparcimiento en las familias. Por otra parte la televisión aporta pocos programas educativos y también es de paga, por lo que pone en disyuntiva al padre de familia entre lo que el alumno necesita para su formación académica o el entretenimiento.

## 1.2 SUJETOS Y SU PRÁCTICA DOCENTE.

Los maestros de aula de medios profesionalmente son desde técnicos en computación a contar con la licenciatura en la misma. Tienen desde 12 a 15 años de experiencia laboral lo cual fue una fortaleza al investigar dentro de este contexto, pues a veces puede haber obstáculos o la no confrontación de puntos de vistas, cuando se tienen experiencias y expectativas diferentes. En cuestión de jornada laboral hay quien cuenta desde 15 a 25 horas semanales. Los maestros de aula de medios de las escuelas primarias tienen la necesidad de herramientas para diseñar y mejorar sus clases. Se les aplicó una entrevista y guion de observación para saber la forma en la cual crean sus sesiones de clase y qué estrategias usan. Además se visitó el aula de medios para observar la clase, por lo que se detectó que los niños en la escuela primaria, mediante el uso de estrategias y técnicas de enseñanza innovadoras que les permitan ser más creativos y críticos al realizar una producción de textos, con el uso de la computadora, sus herramientas ofimáticas, la intervención del maestro de aula de medios y la puesta en práctica de una intervención pedagógica adaptada a las necesidades de su grupo, se pueden crear ambientes de aprendizaje innovadores.

Por otra parte, los maestros de aula de medios se han dado cuenta que los niños pueden crear materiales de aprendizaje críticos y creativos, pero necesitan una herramienta mediante la cual puedan consultar estrategias de enseñanza para poder diseñar sus clases, además de poder sacarle mayor provecho a las herramientas ofimáticas (Word, PowerPoint, Excel) para mejorar las habilidades digitales de los niños. En consecuencia, para la elaboración del proyecto se necesitan herramientas de investigación además de que se elaborará para el grupo de sexto grado por lo que implica el trabajo de campo por parte de la Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica (LEIP).

### 1.3 EL AULA DE MEDIOS.

El aula de medios es un espacio físico de un tamaño mayor al aula de clases con aproximadamente de 20 a 30 equipos de computadoras, destinado a la realización de las experiencias prácticas y actividades vinculadas con las diferentes asignaturas que imparten los docentes frente a grupo. Con lo anterior se pretende que el alumno consolide conocimientos previamente adquiridos, también se desarrollan los conocimientos básicos de la informática como parte de los medios de comunicación de vanguardia, donde los conocimientos adquiridos permiten la aplicación del software adecuado.

Por lo regular de los grupos que asisten al aula de medios, se encuentran niños que no cuentan en su ambiente familiar con computadora, internet e incluso celular, así como alumnos que cuentan con estos medios de comunicación, pero desconocen el uso de herramientas ofimáticas, por lo que ambos aprenden a manejar el equipo de cómputo y el software necesario para realizar su práctica en este espacio, de tal forma que el alumno consolide los conocimientos previamente adquiridos con los conocimientos por aprender y que él mismo ofrezca oportunidades a situaciones diferentes.

En este espacio de aula de medios cabe referir que los equipos de cómputo algunos tienen años de uso y aunque los maestros tratamos de actualizar el software muchas veces no existe apoyo por parte de los padres de familia, ni de la institución. De manera que moralmente y con recursos financieros propios y fuera de nuestro horario laboral se realiza esta actividad. Lo anterior es una desventaja en el uso del internet con estos equipos de cómputo porque muchas veces no se pueden trabajar con plataformas o aplicaciones que no tienen compatibilidad en el sistema.

El conjunto de experiencias que los niños puedan vivir en el aula de medios es algo muy importante, ya que es la base para poderlos apoyar mediante la creación de proyectos de aprendizaje; constituidos en un proyecto pedagógico formal que les permite mejorarlos. En mi investigación en el módulo 13 para elaborar el diagnóstico descubrí que la producción de textos se ve influenciada por la llamada sociedad de la información, la cual entre sus fortalezas puede mejorar la redacción de textos y la ortografía, como en determinado momento si el docente no actúa con una alfabetización digital pudiera empeorar la escritura y ortografía, es decir todo va a depender de los factores educativos que están en manos de maestros los cuales tienen un área de oportunidad importante para darles herramientas a los niños y a los padres de familia para tener una influencia positiva y hacer un uso productivo de la computadora.

## 1.4 DIAGNÓSTICO E INSTRUMENTOS PARA ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.

### ENUNCIADO

Cuales estrategias y técnicas de enseñanza – aprendizaje innovadoras pueden implementar los maestros de aula de medios en las escuelas primarias para mejorar el desempeño de los niños de sexto grado en la producción de textos de una forma más eficiente.

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:		
<b>¿Cuáles metodologías en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lecto – escritura pueden ayudar a los maestros de aula de medios de las escuelas primarias para fortalecer las competencias de los niños para crear sesiones de clase que favorezcan su conocimiento?</b>		
PREGUNTAS	RESPUESTAS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOGER INFORMACIÓN
<b>¿Quiénes son los sujetos que están involucrados en el problema?</b>	<b>Los maestros de aula de medios de las escuelas primarias los cuales necesitan herramientas para diseñar y mejorar sus clases.</b>	<b>Entrevista: Para conocer las herramientas que usan los maestros.</b>
<b>¿Qué necesito saber de ellos para comprender el problema?</b>	<b>Como crean sus sesiones de clase y que estrategias usan para hacerlo.</b>	<b>Diario de campo y entrevista: Para conocer que estrategia usan para diseñar sus clases.</b>
<b>¿Cómo puedo conocer las relaciones entre los diferentes sujetos involucrados en el problema?</b>	<b>Asistiendo a clases de maestros de aula de medios en las escuelas primarias para observar la forma en como interactúan con sus alumnos y la forma en que los alumnos trabajan.</b>	<b>Guion de observación: Para conocer el ambiente de aprendizaje que generan los maestros de aula de medios.</b>
<b>¿Cómo puedo identificar la interacción entre los sujetos involucrados?</b>	<b>Por medio de los guiones de observación</b>	<b>Guion de observación y entrevista: Permite conocer el ambiente de aprendizaje</b>
<b>¿Cómo puedo conocer el tipo de prácticas realizan estos sujetos y cómo las desempeñan?</b>	<b>Por medio de visitas a las aulas de medios de las escuelas primarias para detectar las deficiencias y necesidades.</b>	<b>Entrevista</b>

A través de las herramientas seleccionadas: entrevista y guion de observación. Se pretende abarcar un contexto en el cual se conozcan las actividades que desempeñan los maestros de aulas de medios en las escuelas primarias en donde se generan ambientes de aprendizaje basado en el uso de las TIC'S aplicadas a la educación.

## DISEÑO DE INSTRUMENTOS PARA RECOLECTAR INFORMACIÓN CON EL DIRECTOR DE LA ESCUELA, MAESTRO DE GRUPO Y MAESTRO DE AULA DE MEDIOS.

Instrumentos para usar: *entrevista y guion de observación.*

Técnicas de recolección de datos: *observación participante y entrevista cualitativa.*

Técnica: *observación participante.*

Instrumentos: *guion de observación del contexto escolar, guion de observación de clase para el aula de medios.*

Herramienta de registro: *hoja impresa.*

Personas para aplicar: *director de la escuela primaria. Maestro de aula de medios.*

Tipo de aplicación: *individual.*

Por tipo de medio comunicacional: *personal.*

*Técnica:* la entrevista

*Instrumento:* cuestionario con preguntas de respuesta fija y preguntas abiertas

*Herramienta registro:* hoja impresa

*Personas por entrevistar:* director, maestro de grupo y maestro de aula de medios de escuela primaria.

*Tipo de entrevista:* individual

*Por tipo de medio comunicacional:* personal

*Guion de entrevista:* establecer los objetivos y alcances de tu entrevista.

### **Sugerencias de aplicación:**

Este instrumento se aplicará mediante la observación directa dentro de la escuela con la finalidad de obtener información para fortalecer el desarrollo del niño adecuando los elementos necesarios a las necesidades que se presenten dentro de dicho contexto.

Este guion de observación se contestará de acuerdo a las características observadas y respondiendo de manera abierta y opcional a las preguntas formuladas anteriormente.

Los cuestionarios de aplicación vienen en el anexo de la propuesta educativa.

## OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICOS.

- 1.- Conocer las características y contexto de la institución escolar durante su desarrollo.
  - 1.1 Conocer que características tiene la institución escolar (físicas, sociales, económicas y culturales).
  - 1.2 Conocer acerca del desarrollo histórico de la institución educativa.
- 2.- Conocer las características en base a las cuales el maestro de aula de medios diseña sus clases para atender a los niños de la escuela primaria.
  - 2.1 Conocer que características tienen las clases que diseña el maestro de aula de medios.
  - 2.2 Conocer que actividades les gustaría que se implementaran
  - 2.3 Conocer que problemas consideran se deben atender en el aula de medios
- 3.- Conocer las áreas de oportunidad y estrategias que usan los maestros de aula de medios.
  - 3.1 Conocer las áreas de oportunidad que consideran los maestros de aula de medios que deben ser atendidas.
  - 3.2 Conocer como diseñan sus actividades para las clases, que les gusta y que no les gusta.
  - 3.3 Saber que actividades nuevas les gustaría implementar en sus clases para apoyar los maestros frente a grupo.

## ALCANCES DE LA ENTREVISTA

Planeo entrevistar a tres actores educativos. Al director de la escuela para conocer las características del contexto escolar: sociales, culturales, económicas, físicas, así como su desarrollo histórico. Al maestro frente a grupo para conocer la forma en cómo se diseñan las actividades del aula de medios y la forma de comunicación entre maestros.

¿Para qué entrevisto a estas personas?

El director es la persona encargada de la gestión escolar para dirigir los objetivos de la institución escolar hacia la atención de las necesidades de los alumnos. En el caso del maestro de grupo y grado escolar es quien conoce los estilos de aprendizaje y características de sus alumnos. Y al maestro de aula de medios porque desempeña actividades en ese espacio de la escuela primaria diseñando sesiones de clases y se necesita saber que deficiencias tiene al desempeñar su labor, además de conocer que actividades nuevas les gustaría diseñar en base al conocimiento de estrategias.

¿Quién va a leer la entrevista?

Previamente daré la entrevista impresa para que la persona a entrevistar la lea para tener una perspectiva e idea general, posteriormente leeré la entrevista con el entrevistado el cual dará a conocer sus puntos de vista y conclusiones.

¿Qué quiero dar a conocer con la entrevista?

Al director y maestro de grupo, las causas y consecuencia de la falta de estrategias de enseñanza en la producción de textos para los maestros de aula de medios y puedan hacer una mejor intervención didáctica. Con el maestro de aula de medios se platicará para darle a conocer los objetivos y alcance de la entrevista y tengan una idea general para en base a ello puedan decir sus puntos de vista.

¿Cómo voy a introducir al entrevistado en el tema?

Los primeros pasos a dar son hacer una entrevista libre inicial a modo de charla con el entrevistado en la que, aportando datos personales como su nombre completo, a que se dedica, cuál son sus objetivos profesionales, con eso ya tendrá un contexto general para poder argumentar sus respuestas, posteriormente nos centraremos en analizar a profundidad las problemáticas a las cuales se enfrenta y las soluciones que proponen desde el punto de vista educativo.

¿En qué voy a poner el énfasis?

Pondré mayor importancia en aspectos clave de impacto educativo en la escuela primaria concentrándome solamente en la producción de textos en el aula de medios, para poder generar mejores productos por parte de los niños.

¿Cómo puedo volver a preguntar si no obtengo la respuesta en alguna de las preguntas?

Dando a conocer la entrevista impresa con la metodología propuesta, se tendrá un contexto general para poder analizar a profundidad lo que se busca, a modo de charla se dará prioridad a las diferentes preguntas para volver a alguna a la cual no se haya contestado, promoviendo el interés del directivo en lo que se pretende lograr con la información a obtener.

#### MARCO CONTEXTUAL BASE PARA LA ELABORACIÓN DE LAS PREGUNTAS.

- Experiencia laboral trabajando en el aula de medios de la escuela primaria David G. Berlanga.
- Reuniones grupales de maestros de aula de medios de la zona escolar 03 de primarias Sector 1 del Sistema Educativo Estatal Regular (SEER).
- Problemas detectados en trabajos anteriores de los módulos de la Licenciatura en Educación e Innovación (LEIP).

## Plan de aplicación

La planeación de la aplicación de los instrumentos para recolectar información se hizo de común acuerdo con los directores de las escuelas primarias turno matutino y vespertino, para no afectar los tiempos y actividades en clase de los maestros frente a grupo y maestros de aula de medios, así los maestros contestaron los instrumentos conforme a sus tiempos.

La planeación siempre es muy importante para poder ejecutar actividades de una forma más eficiente ya que gracias a ello podemos anticipar actividades para poder hacer posteriormente la recolección de la información y finalizar con el análisis de la información.

Día	Hora	Lugar de la aplicación	Personas Involucradas	Recursos Necesarios	Observaciones
4 – 6 de diciembre	11 am a 1 pm	Escuela Primaria Margarita Maza de Juárez, turno matutino. Zona escolar 03 primarias. Sistema Educativo. Estatal Regular (SEER)	Maestros de primaria frente a grupo de 4°, 5° y 6°. Director de la escuela	Cuestionario Guía de observación del contexto escolar	Se inició con la aplicación de los instrumentos. Se dejaron los cuestionarios con el director de la escuela y el comenzó a aplicarlos a los maestros para que se contestaran, conforme a sus tiempos.
7 de diciembre	11 am a 1 pm	Escuela Primaria Margarita Maza de Juárez, turno matutino. Zona escolar 03 primarias. Sistema Educativo Estatal Regular (SEER)	Maestro de aula de medios de la escuela primaria	Cuestionario Guía de observación de clase.	Se inició con la aplicación de los instrumentos. Se dejaron los cuestionarios y guía de observación al director de la escuela y él lo aplicó con el maestro de aula de medios para que se contestara conforme a sus tiempos.
10 de diciembre	11 am a 1 pm	Escuela Primaria Margarita Maza de Juárez, turno matutino. Zona escolar 03 primarias. Sistema Educativo Estatal Regular (SEER)	Maestros de primaria frente a grupo de 4°, 5° y 6°. Director de la escuela	Cuestionario Guía de observación del contexto escolar	Se finalizó la aplicación de los instrumentos con los maestros frente a grupo y el director de la escuela.



11 de diciembre	11 am a 1 pm	Escuela Primaria Margarita Maza de Juárez, turno matutino. Zona escolar 03 primarias. Sistema Educativo Estatal Regular (SEER)	Maestro de aula de medios de la escuela primaria	Cuestionario Guía de observación de clase.	Se finalizó la aplicación de los instrumentos con el maestro de aula de medios.
4 – 6 de diciembre	2 pm a 4 pm	Escuela Primaria Margarita Maza de Juárez, turno vespertino. Zona escolar 03 primarias. Sistema Educativo Estatal Regular (SEER)	Maestros de primaria frente a grupo de 4°, 5° y 6°. Director de la escuela	Cuestionario Guía de observación del contexto escolar	Se inició con la aplicación de los instrumentos. Se dejaron los cuestionarios con el director de la escuela y el comenzó a aplicarlos a los maestros para que se contestaran, conforme a sus tiempos.
7 de diciembre	2 pm a 4 pm	Escuela Primaria Margarita Maza de Juárez, turno vespertino. Zona escolar 03 primarias. Sistema Educativo Estatal Regular (SEER)	Maestro de aula de medios de la escuela primaria	Cuestionario Guía de observación de clase.	Se inició con la aplicación de los instrumentos. Se dejaron los cuestionario y guía de observación al director de la escuela y él lo aplicó con el maestro de aula de medios para que se contestara conforme a sus tiempos.
10 de diciembre	2 pm a 4 pm	Escuela Primaria Margarita Maza de Juárez, turno vespertino. Zona escolar 03 primarias. Sistema Educativo Estatal Regular (SEER)	Maestros de primaria frente a grupo de 6°. Director de la escuela	Cuestionario Guía de observación del contexto escolar	Se finalizó la aplicación de los instrumentos con los maestros frente a grupo y el director de la escuela.
11 de diciembre	2 pm a 4 pm	Escuela Primaria Margarita Maza de Juárez, turno vespertino. Zona escolar 03 primarias. Sistema Educativo Estatal Regular (SEER)	Maestro de aula de medios de la escuela primaria	Cuestionario Guía de observación de clase.	Se finalizó la aplicación de los instrumentos con el maestro de aula de medios.

## CUADRO DE REGISTRO

Instrumento aplicado	Dimensión (contexto/sujetos y sus prácticas)	Fecha de aplicación	Observaciones y comentarios sobre la información obtenida
1. Cuestionario	Los cuestionarios se aplicaron a director, a maestro frente a grupo de 4º, 5º y 6º de primaria y a maestro de aula de medios. Considero importante el contexto que ellos dan a conocer porque se determinan factores y problemas en común entre escuelas primarias, tomando en cuenta mi enfoque el cual resalté en la producción de textos en los niños y el uso de las TIC'S aplicadas a la educación básica.	4 – 6 de diciembre, 10 - 11 de diciembre	La disposición de los maestros fue muy motivante porque contestaron dando a conocer detalles interesantes, resaltando la influencia de la cultura que se vive en México en la actualidad, el papel de las tecnologías en los niños, al tener padres de familia alejados del nivel superior y se resalta una deficiencia interesante en la falta de herramientas de los papás para poder educar emocionalmente a los niños en el correcto uso de las TIC'S.
2. Guía de observación del contexto escolar	Nos da a conocer un contexto escolar en el cual la escuela primaria Margarita Maza de Juárez turno matutino y vespertino, se ubica en una zona económica media baja, con padres de familia que en su mayoría estudió nivel medio superior y trabajan en empresas, otros pocos padres de familia son profesionistas estudiaron carrera universitaria o maestría, hay familias disfuncionales, niños que presentan problemas de conducta derivados de las relaciones interpersonales en este tipo de familia, además de conocer un poco de la historia de la escuela primaria.	4 – 6 de diciembre, 10 - 11 de diciembre	De una forma general los Directores dieron a conocer un poco de la historia de la escuela primaria, cuándo se fundó, como se ha desarrollado a lo largo de los años, el nivel socio – económico y educativo de los padres de familia, además de resaltar puntos importantes en los problemas a los que se enfrentan los niños en la actualidad como lo son factores de psicología educativa por tener familias disfuncionales, falta de motivación en los niños al leer, hay que darles nuevas herramientas a papás para poder desarrollar nuevos hábitos en los niños.
3. Guía de observación de clase	Nos da a conocer un ambiente de aprendizaje en el aula de medios el cual es estable y muy agradable, los niños gustan de las actividades al desempeñarlas, el maestro de aula de medios apoya a los maestros frente a grupo diseñando actividades que vayan adentro de la planeación del maestro de grupo o en acuerdo en reunión de consejo técnico escolar (CTE) para diseñar proyectos de aprendizaje.	4 – 6 de diciembre, 10 - 11 de diciembre	Los maestros de aula de medios resaltan que si se necesitan herramientas y estrategias para poder crear más actividades con los niños para poder motivarlos más.

A continuación un ejemplo de observación de clase.

### GUÍA DE OBSERVACIÓN DE CLASE. Evaluación de un profesor

Profesor: Malacara		
Materia: Aula de Medios Grupo: Aula de medios		
Horario: 8 am a 1 pm	Fecha: 11 – diciembre 2018	Escala de puntuación:
Tema: Lectura de cuentos para ejercitar la ortografía. Los niños realizar la lectura de cuentos en base a lo cual deberán recrear una historia propia en donde deberán detectar y corregir los errores ortográficos. Alumnos del grupo de 4º grado.		1.Totalmente en desacuerdo 2.Regularmente en desacuerdo 3.Totalmente de Acuerdo
1. Organización y estructuración de la clase		Puntaje 1-3
Las tareas son claras de forma que cada alumno conoce desde el principio qué tiene que hacer.		3
Las actividades están planeadas cuidadosamente.		3
En esta clase se percibe un ambiente tranquilo, apacible.		3
Las actividades de la clase tienen un orden lógico.		2
Suma total		11
Cantidad deseable		12
Porcentaje alcanzado		90 %
2. Claridad de las normas		Puntaje 1-3
Los alumnos saben cómo llevar las actividades y con qué criterios		2
Los alumnos saben “a qué atenerse” en cada momento.		2
Suma total		4
Cantidad deseable		6
Porcentaje alcanzado		80 %
3. Relación interpersonal		Puntaje 1-3
Los alumnos se ayudan unos a otros		2
Los alumnos manifiestan contento o satisfacción trabajando en equipo.		2
Se percibe un ambiente cooperativo.		1
Suma total		5
Cantidad deseable		9
Porcentaje alcanzado		60 %
4. Relación con el profesor		Puntaje 1-3
El profesor interactúa con los alumnos.		3
El profesor critica las ideas, no a los alumnos.		3
El profesor manifiesta confianza en los alumnos.		3
Se percibe en el profesor una actitud de entusiasmo hacia el curso.		3
Suma total		12
Cantidad deseable		12
Porcentaje alcanzado		100 %
5. Rol del profesor		Puntaje 1-3
El profesor escucha atentamente a los alumnos		3
El profesor enriquece la información y eleva el nivel de conceptualización para profundizar los aprendizajes.		3
El profesor acepta los errores como aprendizaje.		3
El profesor se preocupa por conocer qué quieren aprender los alumnos.		3
El profesor es accesible.		3
El profesor tiene disposición de ayuda.		3
El profesor ayuda a los alumnos a evaluarse ellos mismos y establecer retos para mejorar		3
El profesor facilita y apoya el desarrollo de actividades colaborativas.		3
Si los alumnos quieren hablar de algo, el profesor encuentra espacio para que lo hagan.		3

Si los alumnos quieren hablar de algo, el profesor encuentra espacio para que lo hagan.	3
El profesor se interesa personalmente por los alumnos.	3
Suma total	30
Cantidad deseable	30
Porcentaje alcanzado	100 %
6. Control del profesor	Puntaje 1-3
Cuando el profesor establece una norma explica el por qué.	3
El profesor interviene para evitar el desorden.	3
El profesor da importancia al mantenimiento de las normas.	3
Los alumnos hablan con frecuencia entre sí sobre temas no relacionados con la clase.	2
El profesor reacciona por el incumplimiento de las normas.	3
Suma total	14
Cantidad deseable	15
Porcentaje alcanzado	90 %
7. Realización de las actividades	Puntaje 1-3
Se observó un ambiente de aprendizaje y no de inconformidad o distracción.	3
Se cumplió con lo que estaba planeado para esa sesión.	2
En esta clase los alumnos estuvieron ocupados realizando las actividades programadas.	3
El profesor se mantuvo orientado a la realización de la actividad de la clase.	3
Suma total	11
Cantidad deseable	12
Porcentaje alcanzado	90 %
8. Grado de implicación	Puntaje 1-3
Se estimula a los alumnos a que alcancen el conocimiento por cuenta propia.	2
Los alumnos muestran interés en participar cuando el profesor hace preguntas.	2
En esta clase los alumnos se esfuerzan por realizar las actividades,	2
Los alumnos complementan las actividades de la clase con propuestas de ellos mismos.	1
El alumno tiene un papel activo en la construcción del aprendizaje.	3
Los alumnos manifiestan interés por la clase, atendiendo, participando, haciendo preguntas.	2
Suma total	12
Cantidad deseable	18
Porcentaje alcanzado	70%
9. Exigencia	Puntaje 1-3
El profesor aplica diferentes metodologías de enseñanza (cuadros sinópticos, gráficas, discusión guiada, analogías, mapas conceptuales, preguntas previas, resúmenes, ilustraciones, etc.)	3
El profesor fomenta la reflexión del contenido de la clase.	3
El profesor hace comentarios que reflejan un alto nivel de exigencia.	3
El profesor solicita al alumno argumentar sus aportaciones.	2
El profesor promueve que los alumnos relacionen los contenidos con otros e incluso con otras áreas de estudio o con la experiencia cotidiana.	3
El profesor fomenta que el alumno amplíe por cuenta propia su conocimiento sobre el tema a través de la investigación, bibliografía complementaria, etc.	3
Suma total	17
Cantidad deseable	18
Porcentaje alcanzado	90%

## APOYOS DIDÁCTICOS

Computadoras, video proyector, documentos en PDF de los cuentos, paquetería office Word.

## METODOLOGÍA

El maestro de aula de medios Malacara inicia su sesión de clase con los alumnos en el aula del maestro frente a grupo, les da las instrucciones en el pintarrón acerca de las actividades a realizar en el aula de medios, así como les recuerda las reglas básicas para usar el aula: como no llevar comida ni bebidas, no cambiarse de lugares, no correr, posteriormente finaliza las instrucciones de las actividades a realizar, forma a los niños por estaturas en fila de niños y niñas y les indica el número de computadora que van a ocupar cada uno.

Cuando los niños están en el aula de medios, las actividades comienzan con el cuento que lee el maestro Malacara usando el video proyector, en donde les pasa las imágenes y textos. Posteriormente cada niño deberá darse cuenta de los errores ortográficos y anotarlos en su libreta. Cuando estaban en su computadora usaron Word para hacer una tabla en donde anotarían las palabras mal escritas y su corrección, además de leer más cuentos con errores ortográficos para que ellos los corrigieran, también cada niño llevó su diccionario para ayudarse.

## OBSERVACIONES

Pude notar que los niños de 6° grado tienen dificultades para poder redactar textos, además de investigar, ya que era una actividad en donde debían corregir errores de ortografía de un cuento y los niños volvían a cometer los mismos o hasta peores. Observé que les falta motivación para la lectura, también les costó hacer trabajo en equipo pues al parecer no están acostumbrados, además de tener un poco de rechazo unos con otros, se notó la falta de fomentar una convivencia más sana y pacífica. El maestro de aula de medios manifestó que le gustaría tener nuevas estrategias para poder mejorar su clase con actividades que les permitan a los niños interesarse y manifestar curiosidad para poder crear mejores textos.

### 1.5 ASPECTOS DIGNOS DEL ANÁLISIS DEL REGISTRO DE OBSERVACIÓN

El aula de medios es un espacio destinado a la realización de las experiencias prácticas y actividades vinculadas con las diferentes asignaturas, en él se desarrollan los conocimientos básicos de la informática como parte de los medios de comunicación de vanguardia, donde los conocimientos adquiridos permiten la aplicación del software adecuado; asimismo, se propicia la aplicación de los conocimientos necesarios para el uso adecuado de las computadoras. En este contexto se encontró lo siguiente.

- Los maestros dan a conocer que la cultura digital ejerce una influencia sobre la cual los niños están aprendiendo a redactar muy mal con palabras que no existen o con uso de símbolos ortográficos para escribir en lugar de usar letras, eso empeora su ortografía y dificulta más la producción de textos, por lo cual es necesario alfabetizar digitalmente.

- Los maestros dan a conocer que los padres de familia necesitan herramientas para que los niños puedan educarse emocionalmente en el correcto uso del internet y de la computadora para que la vean como una herramienta de trabajo y hacer un uso productivo.
- Los niños necesitan saber investigar, seleccionar y clasificar información para poder descubrir nuevas formas para trabajar, esto es un área de oportunidad para los maestros de aula de medios porque se puede hacer uso de los estándares de la UNESCO para el desarrollo de habilidades digitales, lo que permitiría profesionalizar aún más el trabajo.
- Los niños tienen necesidad de ser motivados por la lectura para que la puedan practicar en la escuela y en su casa, los maestros comentaron que se deberán mejorar las sesiones de CTE en las escuelas primarias para mejorar la comunicación y el trabajo en equipo como colectivo docente, para poder favorecer la creatividad e imaginación de los alumnos.
- Se deben involucrar a los padres de familia en dinámicas que favorezcan su participación en la educación de sus hijos, generadas por los maestros en las cuales puedan hacer participar a ambos en clases modelo.
- Hay una brecha digital considerable en donde padres de familia y sus hijos se ven desfavorecidos por un analfabetismo digital, por lo cual los maestros de aula de medios pueden emprender acciones correctivas para poder generar proyectos educativos que favorezcan la inclusión.
- Que los maestros de aula de medios fomenten más el uso de estrategias de trabajo colaborativo y cooperativo para que los niños puedan hacer sesiones de clase dinámicas en donde se favorezca el proceso de socialización

**CONTRASTACIÓN DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA CON LOS  
INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

<b>INSTRUMENTO QUE LA CONTIENE</b>	<b>SITUACIÓN DESTACADA</b>	<b>PALABRAS CLAVES ENCONTRADAS</b>	<b>COMENTARIO</b>
Registro de observación	Los maestros de aula de medios dan a conocer que los alumnos deben tener un buen ambiente de aprendizaje para poder practicar contenidos vistos en clase con el maestro de grupo y que debe haber una coherencia en donde los niños puedan profundizar sus conocimientos para poder mejorar sus habilidades digitales.	Mejor ambiente de aprendizaje	En la actualidad el papel de la tecnología ejerce influencia en la sociedad por lo cual es importante que los maestros reconozcan que hacen falta mejores estrategias de enseñanza relacionadas con el manejo responsable del internet y el manejo productivo de la computadora, para que los niños y jóvenes
Entrevista maestros frente a grupo	Los maestros frente a grupo destacan que los niños necesitan una mejor educación digital eso incluye a los padres de familia para darle un buen uso a la computadora y despertar su interés, debido a que si se continua con el analfabetismo digital podría influenciar a los niños de una forma negativa generando en ellos una pésima ortografía usando signos o palabras inventadas que no existen eso a su vez los desmotiva de la lectura porque prefieren estar jugando con el teléfono celular.	Influencia de los medios digitales y las tecnologías de la información en la educación de los niños	puedan descubrir todo el potencial que tienen, además de poder ejercer mejores prácticas sociales, la sociedad de la información ya está presente en nuestra sociedad desde hace muchos años, generando nuevas formas de pensar y expresarse, nuevas formas de ver el mundo, formas de relacionarse y comunicarse, esa revolución tecnológica ha generado un analfabetismo digital muy grave porque los padres de familia están en riesgo de quedarse obsoletos frente al papel que las nuevas tecnologías juegan en la

Entrevista a maestros de aula de medios	Destacan los maestros de aula de medios la necesidad de mejorar las planeaciones en juntas de Consejo Técnico Escolar para que se le dé un mayor peso y soporte al aula de medios para generar mejores proyectos de aprendizaje, eso a su vez les permitirá mejorar su intervención didáctica, también reconocen que hacen falta nuevas estrategias de enseñanza para crear mejores sesiones de clase, además de promover en ellos estrategias para que aprendan a investigar usando internet.	Mejorar la planeación de clase	sociedad en donde sus hijos se van a desenvolver y los maestros deben prepararse para poder crear ambientes de aprendizaje que puedan generar el interés desde los niños por leer, investigar, crear y poder hacer cosas con sus ideas, esa será una clave muy importante como poder crear una planeación de estrategias de enseñanza innovadora.
Entrevista a directores	Consideran destacado el papel de las TIC'S en la educación, pero se debe mejorar en aspectos didácticos para interesar más a los niños y padres de familia, para que tomen en cuenta que la tecnología ya es parte de su vida cotidiana en la escuela y en su casa. En la sociedad ya hay influencia importante, por lo cual se necesita una mejor alfabetización digital, además de promover mejores actitudes en los niños en el uso y manejo del internet. Destacan que es importante saber motivar a niños y papás para que den un uso responsable y productivo a las computadoras.	Necesidad de nuevas estrategias de enseñanza	



## HALLAZGOS DE LAS TRES DIMENSIONES

Palabras que sintetizan la información (palabras clave).

- Dificultad en la redacción de textos
- Falta de motivación para leer
- En base a los observado se pudo constar problemas de relación social en los niños unos con otros.
- Se puede afirmar que los niños están teniendo dificultades en la producción de textos e inclusive en la ortografía, esto debido en parte a la falta de práctica de la lectura, por lo cual se deben emprender acciones para poder apoyarlos.
- Los niños necesitan aprender a investigar, seleccionar y clasificar información para poder descubrir nuevas formas para trabajar.

Se da una relación directa con el enunciado problemático ya que el mismo dice:

### ENUNCIADO

Cuales estrategias de enseñanza – aprendizaje innovadoras pueden implementar los maestros de aula de medios en las escuelas primarias, para mejorar el desempeño de los niños de sexto grado en la producción de textos, de una forma más eficiente y sacar mejor provecho de las herramientas ofimáticas.

### PREGUNTA INVESTIGADORA

¿Cuáles metodologías en el proceso de enseñanza – aprendizaje pueden apoyar a los maestros de aula de medios de las escuelas primarias, para mejorar las competencias en la producción de textos de los niños de sexto grado mediante el uso de las TIC'S en la educación, para crear sesiones de clase que favorezcan su conocimiento?

¿Cómo promover la creación de textos escritos en los alumnos de sexto grado de primaria en las aulas de medios, para que puedan aprovechar mucho mejor las herramientas ofimáticas de la computadora?

¿Qué aspectos de la naturaleza de los textos escritos se deben tomar en cuenta, para que ayuden a los maestros de aula de medios a desarrollar la competencia comunicativa en los alumnos de sexto grado de primaria mediante el uso de la computadora?

## ENUNCIADOS

Cuales estrategias de enseñanza – aprendizaje innovadoras pueden implementar los maestros de aula de medios, en los laboratorios de cómputo de las escuelas primarias, para mejorar el desempeño de los niños de sexto grado en la producción de textos, permitiendo que estos sean más reflexivos y generen ideas para ser creativos, para poder hacer un uso eficiente de las herramientas ofimáticas (Word, PowerPoint, Blogs), mejorando al mismo tiempo sus habilidades digitales.

Necesidad de implementar nuevas estrategias de producción de textos en los niños de sexto grado de primaria, para el mejor aprovechamiento de las herramientas ofimáticas en el aula de medios.

Conceptos clave: escritura, creatividad, escritura creativa, nuevas tecnologías, educación.

### 1.6 IDENTIFICACIÓN DEL ÁMBITO AL QUE CORRESPONDE LA PROBLEMÁTICA

Desde una visión latinoamericana hay pedagogías populares y pedagogías emergentes. La educación popular es una acción que cuestiona el paradigma positivista y desde ahí propone una educación cuya metodología está centrada en el diálogo, la participación, el reconocimiento de los saberes que portan los sujetos y que son potenciables para construir propuestas de transformación, en este sentido, podemos decir que contiene una tendencia humanista, con una postura política y ética muy clara que se ocupa de los grupos marginados y desposeídos. Autores representativos: Paulo Freire, Orlando Fais Borda y Oscar jara, en la educación liberadora, educación para adultos, emancipación, alfabetización y derechos humanos.

#### ÁMBITO DE INTERVENCIÓN SELECCIONADO: PEDAGOGÍAS EMERGENTES.

Consiste en una intervención, la cual se relaciona con todos aquellos procesos formativos que se relacionan con nuevas necesidades de la sociedad contemporánea y que algunas palabras asociadas a ellos son: educación ciudadana, educación para la democracia, educación y tecnologías de la información y la comunicación, con lo que se pretende crear un instrumento que contenga un conjunto de soluciones que se pueda conformar como una herramienta didáctica para los maestros, y se puedan atender las necesidades de estudiantes en educación primaria. Considero este ámbito de intervención, porque esta propuesta consiste en hacer uso de las TIC'S aplicadas a la educación en el aula de medios en el diseño de producción de textos. Los maestros de estas aulas manifiestan problemas para diseñar sus clases y estoy consciente que hay mucho por hacer y varias áreas de oportunidad que también pueden ser atendidas.

Una pedagogía emergente se define como el conjunto de enfoques e ideas pedagógicas todavía no bien sistematizadas que surgen alrededor del uso de las TIC'S aplicadas a la educación y que intentan aprovechar todo su potencial comunicativo, informacional,

colaborativo, interactivo, creativo e innovador en el marco de una nueva cultura del aprendizaje según se comenta en el documento “Tendencias emergentes en educación con TIC’S” (2012) de José H. Ortega y autores diversos.

La educación está sufriendo grandes cambios en los últimos años, refiriéndose a las TIC’S aplicadas a la educación han modificado e influenciado el trabajo en los salones de clase con pintarrones interactivos, cañón, tablets, aulas de medios, ejerciendo la necesidad de una educación nueva y diferente en donde los niños y jóvenes necesitan ser preparados para formar parte de la sociedad de la información, resaltando en los maestros la necesidad de aprender y enseñar, pero la mayor necesidad en lo pedagógico saber hacer uso de las tecnologías para enseñar a los niños a usarlas como herramientas de aprendizaje. Aquí se presenta el verdadero reto para los maestros responsables de hacer uso de las TIC’S en la educación: saber concebir las herramientas tecnológicas como instrumentos de enseñanza – aprendizaje en la educación primaria. Para lo anterior tomemos en cuenta el concepto del autor George Veletsianos en su libro “A definition of emerging for education” (2010)

“Las tecnologías emergentes son herramientas, conceptos, innovaciones y avances utilizados en diversos contextos educativos al servicio de diversos propósitos relacionados con la educación. Además, propongo que las tecnologías emergentes ("nuevas" y "viejas") son organismos en evolución que experimentan ciclos sobre expectación y, al mismo tiempo que son potencialmente disruptivas, todavía no han sido completamente comprendidas ni tampoco suficientemente investigadas.”

No debemos confundir emergente con nuevo, pues, aunque muchas tecnologías emergentes son nuevas, el hecho de ser nuevas no las convierte automáticamente en emergentes, por lo tanto, las tecnologías emergentes en educación pueden ser tanto nuevos desarrollos de tecnologías ya conocidas, como aplicaciones a la educación de tecnologías asentadas en otros campos.

La relación entre tecnología y pedagogía es complicada, ambas se influyen mutuamente: por un lado, la tecnología conforma la práctica educativa ofreciendo posibilidades y limitaciones, a su vez, la práctica educativa moldea el uso y la puesta en acción de la tecnología, la evoluciona y la convierte en parte indisoluble de la práctica. Dicho de otro modo, según Ertmer en *Teacher beliefs and technology integration practices: A critical relationship* (2012): “Las creencias y actitudes de los docentes sobre la enseñanza y el aprendizaje y la tecnología determinan lo que los docentes hacen con las TIC’S, pero dichas creencias y actitudes se elaboran y desarrollan especialmente mediante el uso de las TIC’S”.

Estamos hablando de herramientas con las que los seres humanos han transformado el mundo, y al hacerlo, se han transformado a sí mismos. En definitiva, y parafraseando el título de un reciente libro de Douglas Thomas y John Seely Brown (2011), las tecnologías y las pedagogías emergentes están creando, “una nueva cultura del aprendizaje que cultiva la imaginación para un mundo en constante cambio”.

## CAPITULO II. PROBLEMA DE INTERVENCIÓN.

### 2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Problema objeto de estudio. “Necesidad de implementar nuevas estrategias de producción de textos en los niños de sexto grado de primaria para el mejor aprovechamiento de las herramientas ofimáticas en el aula de medios”.

#### A). - ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

En la sociedad actual la educación, el acceso y conocimiento adquieren dimensiones fundamentales en la formación social, personal y cultural del ser humano. Una de esas formas de entrada y conocimiento lo constituye el dominio de la lengua escrita, ella cumple una función social que le permite el ser humano lograr ciertos objetivos. “La mayor parte de la escritura se hace lejos de la máquina de escribir” Henry Miller. Saber transmitir, conservar y transformar el conocimiento es una habilidad que no se logra de forma espontánea, la lectura y escritura requieren entrenamiento dentro de un contexto formal como lo es la escuela.

En la escuela primaria los niños refuerzan sus primeros aprendizajes en lectura y escritura para mejorarlos siendo una prioridad de los maestros el saberlos conservar, pero es importante desarrollar hábitos de estudio, Cassany (1997), “la escritura es disponer de las palabras de modo que exprese con precisión lo que uno quiere transmitir a otros”, por eso su enseñanza y aprendizaje merecen una atención especial dentro de las actividades escolares, la escritura es una de las principales herramientas que el ser humano escoge para expresar lo que siente, piensa y sabe, además de ser uno de los medios de comunicación más antiguos de la humanidad. En nuestra actualidad la aparición de las nuevas tecnologías digitales, las tecnologías de la información y comunicación, además del internet, están provocando fuertes transformaciones sociales: nuevas formas de pensar, de entender el mundo, de relacionarse y de comunicarse. Esta revolución tecnológica ha originado lo que conocemos hoy en día como: “Sociedad de la información”.

El avance vertiginoso de la tecnología en el mundo actual y la influencia notable en la vida cotidiana de los niños y jóvenes estudiantes de la educación básica en México, ha cambiado su manera de actuar y de pensar, basta con observar la rutina en donde los estudiantes al salir de clases y llegar a su casa o después, van a consultar el internet, para revisar correos electrónicos, redes sociales, en donde su manera de expresarse a través de la comunicación escrita a veces es deficiente debido a la mala cultura digital, al mal manejo y exceso de la información, formas incorrectas de pensar y al ser expresadas mediante la escritura refleja deficiencias en el uso sintáctico y semántico además de la ortografía.

Hoy en día no dudamos que la computadora es proveedora de herramientas importantes para solucionar problemas y ser eficientes, pero también se da la necesidad de poder tener una educación digital en valores, pero la brecha digital que existe conlleva que los padres de familia sean parte de una generación de analfabetas digitales. La brecha digital es una expresión acerca del desarrollo de las sociedades específicas que emplean medios digitales la cual se expresa en la actualidad como un nuevo factor de inequidad social y económica

entre la población, en este caso entre la conectada y la no conectada a internet, un paso adelante la concepción de esa brecha está generando la pobreza digital, la cual es una expresión que conjuga tres factores: consumo, demanda y la capacidad de usar las TIC'S. Toudert (2013) advierte que la brecha digital es como un nuevo marco intrínseco de relaciones sociales a escala territorial.

Esto también trae consigo un analfabetismo digital para niños, jóvenes y padres de familia, según la UNESCO: “Las tecnologías de la información y el internet están cambiando a un ritmo cada vez más creciente el modo en que las personas viven, trabajan, se instruyen y sociabilizan en todas partes del mundo”. Estar alfabetizado en un mundo digital no es solamente aprender algo de programación, sino también entender y apropiarse de lo que se produce cultural y socialmente con ese código digital. Decir que la vida nos ha cambiado con internet debemos hacerlo muy consciente y tomar en cuenta en qué dirección van estos cambios, Eric Sadin (la humanidad aumentada, 2017) afirma que la revolución digital ya terminó, estamos en una nueva época tecnológica del internet de las cosas, marcada por la portabilidad de las tecnologías, los microchips en aparatos transmiten datos de modo permanente, la gestión digital de las poblaciones vía política, estamos viviendo en un mundo que convierte a la experiencia humana en datos, los cuales son el petróleo de la economía del futuro.

Es así como la brecha y el analfabetismo digital pueden deteriorar la comunicación escrita en los niños, escribir es una necesidad y las personas la usan porque posee múltiples funciones, entre las cuales se encuentran la capacidad de permitirnos expresar emociones y ser creativos.

La escuela en la actualidad es un lugar idóneo en el que multitud de niños y niñas aprenden a leer y escribir, por lo que la enseñanza de la comunicación oral y escrita son objetivos prioritarios, especialmente desde la asignatura de español en las primeras etapas educativas. Enseñar a escribir es una responsabilidad docente, tradicionalmente la escuela cometía el error de concebir la escritura como un conjunto de reglas ortográficas que los alumnos debían memorizar, no obstante crear un texto literario es un acto complejo tanto para aquellos escritores que se dedican a la escritura de manera profesional como para cualquier otra personas que se halle frente a un papel en blanco, ahora imagina que ese papel en blanco es llevado a una pantalla, comenzaremos a tener la influencia de las TIC'S en la educación, entonces el maestro de primaria se verá presionado por la brecha y el analfabetismo digital los cuales habrán que saber manejarlos a favor de una escuela para poder encontrar beneficios importantes.

El reto educativo que se plantea la sociedad de la información es; ser capaces de enseñar y aprender a transformar la información en conocimiento. Si somos capaces de usar las tecnologías de la información y el internet en la escuela como herramientas didácticas, los maestros estarán detonando ambientes de aprendizaje innovadores, en donde los niños podrán ser capaces de tener ideas y creatividad para construir materiales digitales con argumentos y conocimientos. Para lograrlo debemos intentar desde un enfoque didáctico servirnos de las herramientas que nos proporcionan las TIC'S.

## B). - NIVEL CURRICULAR

A finales de los años 90 y principios del año 2000 la Secretaría de Educación Pública inicia un proceso de análisis para hacer participar a la sociedad mexicana en la educación básica.

Una de las preocupaciones en diversos ámbitos de la sociedad, en padres de familia y muchos maestros es en torno a la capacidad de cumplir con una cuestión fundamental en la formación de los niños; la mejora de la competencia comunicativa de la escritura y combatir el rezago relacionado al analfabetismo digital.

La Secretaría de Educación Pública desde el año 2001, comenzó de un proceso formal de implementación de las tecnologías de la información y el internet a las aulas de educación primaria, con la promoción e implementación de Enciclomedia, el cual se inició como un proyecto de investigación de posgrado coordinado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) y el Instituto Tecnológico Autónomo de México (ITAM) presentado por Eliseo Steve Rodríguez y Felipe Bracho, el cual en un sistema educativo en línea conformado por una base de datos didácticamente diseñada y planeada a partir de los libros de texto gratuitos de quinto y sexto grados; usando una computadora, un pizarrón electrónico, una impresora y un proyector, para que el maestro pudiera hacer sesiones de clase interactivas; pero con el paso del tiempo el programa de gobierno federal coordinado por la Secretaría de Educación Pública se fue mermando hasta quedar inoperante. En el año 2011 ese programa fue convertido en habilidades digitales para todos (HDT), el cual consistía en una capacitación para certificar a maestros encargados de implementar las TIC'S en las escuelas de educación básica para acreditar el estándar IC3 de certiport en ofimática (Word, PowerPoint, Excel) el cual es el estándar a nivel básico que se adapta a las características de una escuela primaria, y por otro lado acreditar el estándar en elaboración de proyectos de aprendizaje, con eso el docente debía ser capaz de usar esas herramientas en las escuelas para crear proyectos de aprendizaje con los niños, para que hicieran un uso eficiente de los recursos tecnológicos ofrecidos por la computación y el internet.

En esta perspectiva considero se han creado bases sólidas para que en la actualidad los maestros de aula de medios que trabajan en las escuelas primarias tengan herramientas para poder implementar estrategias de enseñanza basadas en las necesidades de los niños, pero no debemos olvidar que es muy importante la relación de las TIC'S en la educación con la comunicación escrita ya que al combinarlas se tiene un potencial muy importante para que los niños puedan ser creativos y mejorar en la producción de textos.

La comunicación escrita es un elemento importante para poder desarrollar competencias en los niños para que estos puedan expresar ideas de una forma organizada y con lógica, sin embargo, la escuela primaria en la actualidad se está enfrentando a retos ya que a los niños les cuesta mucho trabajo producir, redactar, corregir y publicar textos, generando una deficiencia la cual debe ser atendida.

### C). - NIVEL CONTEXTUAL

Una experiencia práctica en el laboratorio de cómputo y/o aula de medios, está constituida por el material didáctico que requiere el usuario, es decir: ejercicios, problemas a resolver, mapas, juegos y protocolos para el desarrollo de la actividad práctica, todos ellos aquí provistos. Lo anterior logrará que el estudiante (el usuario directo en el proceso de adquisición y construcción del conocimiento) interactúe directamente con un equipo de cómputo; se enfrente a los problemas que se puedan presentar; emita juicios para solucionarlos; procese la información en un modo óptimo gracias a la interacción directa y desarrolle habilidades y destrezas en el manejo de las herramientas digitales que le permitirán cumplir con los procedimientos de las prácticas en el laboratorio de cómputo.

Un usuario novel (nuevo o novato) de los equipos de cómputo desarrollará en el laboratorio de informática las destrezas y habilidades requeridas para buscar material complementario y con éste sustentar teóricamente los resultados obtenidos; podrá, además, resumir información e incluir en el reporte de la experiencia práctica el mencionado sustento teórico para los resultados obtenidos, además de redactar dicho reporte de manera clara y con buena presentación. El usuario novel aprenderá también a manejar el equipo y el software necesarios para realizar la práctica, y además desarrollará la capacidad de abstracción y de observación requeridas para analizar y relacionar la experiencia práctica ejecutada en el laboratorio de cómputo con los hechos de la vida real.

## 2.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

### A). - EXPLICITACIÓN

Los niños en la escuela primaria tienen un grave problema para poder redactar textos expresando sus ideas a lo cual se denomina producción de textos, por lo cual al aplicar los instrumentos se descubrió principalmente que necesitan actividades que impliquen hacerlos pensar, y por parte de los maestros de aula de medios pueden ejercer una influencia positiva para que ellos puedan tener un mejor desempeño y se encuentra en los contenido de los materiales digitales y en mejorar su planeación pedagógica para poder crear sesiones de clase que permitan generar experiencias para brindarle educación digital a los niños, además de involucrar a los padres de familia.

En esta nueva sociedad la lectura y la escritura siguen estando presentes, pero se han multiplicado los soportes y medios en los que se puede encontrar información, pero el detalle es que se está produciendo en gran cantidad, entonces se introducen nuevos modos de leer y escribir. La innovación en la educación en la enseñanza no es más que la modificación de conceptos o actitudes encaminados a la transformación o mejora de los procesos de aprendizaje, con esto se pretende promover actitudes positivas hacia el cambio y sus implicaciones, a la adecuación del currículo y a las necesidades e intereses de los alumnos. Implica tener la disposición para indagar, descubrir, reflexionar, criticar, etc., ya que los profesionales de la educación deben ser investigadores, puesto que hoy en día han surgido

diversas problemáticas que nos obligan a cambiar nuestras formas de enseñanza, sin descuidar el objetivo principal de nuestra labor que es lograr que los alumnos aprendan, el reto para los maestros de aula de medios es lograr integrar las habilidades digitales junto a la comunicación escrita en los niños. La nueva ciudadanía que hay que formar, exige desde los primeros años de la escolarización otro tipo de conocimiento y una participación más activa del alumno en el proceso de aprendizaje, si conjuntamos innovación con educación, hablamos del logro de una educación integral.

El papel clave de la comunicación escrita en la formación de niños en la educación formal es un pilar base para mejorar su forma de pensar, su forma de ser, su forma de hablar hasta su forma de relacionarse con ellos mismos y los demás, mejorando su ambiente de aprendizaje que les dé una nueva cultura para mejorar sus aspiraciones en la vida, siendo escritores auténticos de sus propios deseos y anhelos. El aula de medios es un lugar mágico lleno de oportunidades, porque se pueden desempeñar diferentes proyectos educativos que favorezcan a la comunidad educativa para practicar sus aprendizajes obtenidos en el salón de clase, con su maestro frente a grupo, para que los niños sean creativos; diseñando materiales de aprendizaje propios que favorezcan sus pensamientos para expresarlos con la producción de textos, por lo cual considero, es una excelente oportunidad para compartir estrategias que apoyen al maestro de aula de medios en su labor docente.

## B). - DELIMITACIÓN

En los últimos años abundan los medios digitales, redes sociales, internet, para difundir información en base a las cuales los niños lectores como consumidores de textos, se están enfrentando a una digitalización impresionante que genera la llamada sociedad de la información, al no saber reflexionar y saber qué hacer con lo anterior, su creatividad, invención y la innovación de nuevos escritos se va mermando, viendo cómo se reduce y eso hace que los niños escritores sean escasos.

La competencia comunicativa por medio de la escritura es necesaria como base para comprender opciones, formas de opinión, toma de decisiones y para llevar a cabo acciones informadas y responsables, los niños necesitan aprender a investigar la información más actual y apropiada a los tópicos que nos interesa saber, rescatando términos, conceptos, recomendaciones y la forma como fueron atendidos estos problemas en otros ámbitos, considerando nuestras condiciones personales, contextuales y sociales. La escritura es una forma de comunicación que nos permite organizar lo que pensamos, creemos, soñamos o hacemos y lo podemos comunicar a lectores lejanos en el tiempo y en el espacio por medio del internet.

A finales del siglo XX y en la actualidad, existen varias dudas acerca de la capacidad de las escuelas para incorporar las tecnologías de la información en las materias que se imparten y son necesarias porque los niños necesitan adquirir nuevos conocimientos y habilidades para desenvolverse en la sociedad que les está tocando vivir, la educación formal ni siquiera es el ámbito donde más formación recibe el alumno, los medios de comunicación, la computadora



y el internet, parecen haber tomado el relevo de la escuela y la familia como principales agentes de socialización, el papel de las nuevas tecnologías cambia la forma de socializar en los niños incrementando su capacidad de alfabetización informacional y digital, pero una gran ventaja en la actualidad en nuestro país es que las TIC'S son atractivas para niños y adolescentes, y en esta brecha digital disponen de un mayor acceso a dispositivos móviles con internet, lo que incrementa el uso de estas herramientas para una diversidad de propósitos, con la desventaja que muchos niños no saben que uso darle a la información y en el peor de los casos no saben cómo expresarse escribiendo.

Esta propuesta de investigación menciona como el razonamiento lógico – lingüístico se ve afectado por la influencia de las tecnologías en la educación y la falta de estrategias de enseñanza por parte de los maestros encargados de manejarlas, para transformarlas como herramientas de enseñanza, resaltando la necesidad de tener nuevas formas de enseñar para que los alumnos se interesen y se motiven mucho más en la realización de las actividades de escritura, las cuales son importantes en su formación y en esa parte el docente debe ser creativo para diseñar secuencias didácticas que se adapten a un estilo de aprendizaje, a las necesidades de los niños en la escuela primaria e implementar prácticas docentes entretenidas que les diviertan, así se puede seguir el camino hacia procedimientos formales que puedan proveer nuevas estrategia y metodologías de enseñanza – aprendizaje en la lecto – escritura para llegar a un aprendizaje significativo.

### C). - NECESIDAD E IMPORTANCIA

La mayoría de las tecnologías de la información, el internet, los medios digitales, las redes sociales, han cambiado radicalmente la forma en que niños y jóvenes socializan, aumentando su capacidad de alfabetización informacional y digital, sin embargo, los padres de familia que forman parte de anteriores generaciones forman parte de una brecha digital la cual un país como México enfrenta de una forma muy consiente como país en subdesarrollo, dejando a los padres de familia del lado de los llamados analfabetas digitales, este hecho es de vital importancia para los maestros en las escuelas debido a que ha producido tres razones fundamentales, la primera debido a la ubicuidad de medios de comunicación que han invadido prácticamente todos los hogares de las sociedades desarrolladas y en vías de desarrollo, en segundo lugar por el carácter lúdico de dichos medios y sus lenguajes, que se han presentado asociados a la diversión y el entretenimiento, finalmente porque le escuela no ha sabido o no ha podido hacerse eco de las nuevas formas de codificar, estructurar y presentar la información predominante en la actualidad, la ubicuidad, el carácter lúdico y atractivo de las nuevas tecnologías junto con la inercia paralizante de la educación formal, han dado lugar a un cambio de protagonismo en la función socializadora y educativa de los distintos agentes que ejercen influencia en la vida de un niño, el reto es muy interesante para los maestros en las escuelas primarias porque están encargados de manejar e incorporar esas tecnologías de información.

## 2.3 JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta metodológica se ha concebido sobre un pequeño estudio acerca de las metodologías y estrategias usadas en la enseñanza de la escritura en el aula de medios de la Escuela Primaria “Margarita Maza de Juárez” en su turno matutino y vespertino, así como la Escuela Primaria “David G. Berlanga”, encaminando a apoyar esfuerzos educativos que se llevan a cabo en el aula para mejorar la comprensión lectora y producción de textos en los niños en el sexto grado, además de mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje entre maestros y alumnos, el cual se encuadra en el constructivismo de Jean Piaget y en el proceso de socialización de Lev Vigotsky para crear un mejor ambiente de aprendizaje.

Como figuras claves del constructivismo Piaget se centra en cómo se construye el conocimiento partiendo desde la interacción con el medio en los niños, y Vygotski, en cómo el niño interactúa en un medio social que le permita una reconstrucción interna. Traspolando esa reconstrucción interna es para hacer reflexionar a los niños haciendo uso de la lectura y escritura, para que se motiven a ser creativos y construir con sus ideas productos creados mediante la práctica de aprender escribiendo y leyendo, desde la función social del lenguaje.

La tecnología se ha impuesto como un medio para acceder a un mundo de rigurosa complejidad, muchas veces se piensa que manejar una computadora se refiere por hábito y no por aprendizaje, los niños, los jóvenes y los padres de familia desconocen herramientas productivas lo que provoca el uso deficiente de la computación y el internet, otra visión también errónea es considerar que una computadora es similar a una máquina de escribir, pero como se ha mencionado la competencia comunicativa debe ser manejada por los maestros como un reto para impulsar la creación de textos en los alumnos para poder comunicar e informar desarrollando habilidades digitales.

En la actualidad en la educación se está proponiendo a la colaboración y al pensamiento crítico como algo importante para las actuales sociedades en donde se están formando los sujetos intelectuales y es importante saber enseñar a los niños a pensar, a razonar y aplicar en la vida para que puedan colaborar trabajando en equipo y tener ese pensamiento crítico. Enseñar de una forma más innovadora para el docente es importante, ya que la enseñanza basada en competencias no tiene división en disciplinas con métodos tradicionales y se considera mucho más importante que la enseñanza memorística y repetitiva mediante fórmulas o contenido memorizado y sin contexto, porque sin contexto es limitar a los niños a no darle un uso real al internet y a las tecnologías de la información.

Los contenidos enseñados mediante métodos tradicionalistas quizás sea el caso matemáticas o nuevos como robótica, lenguajes de programación, de nada sirven si se enseñan sin aplicación en el mundo real y sin razonamiento, es responsabilidad del maestro poder crear sesiones de clase que interesen y pongan a pensar a los niños, pero hacen falta herramientas para que también los maestros puedan mejorar su labor docente como manuales de estrategias de enseñanza con bases y argumentos sólidos, Jennifer Groff especialista estadounidense en educación cofundadora del Center for Curriculum Networking e investigadora del Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT) nos dice, “no se puede enseñar fuera de contexto para que exista la esperanza de que al final entiendan todo lo demás; los niños y jóvenes en la

educación básica, tienen que comenzar a adquirir experiencia resolviendo problemas de la vida real para tener un aprendizaje para la vida”.

Jennifer Groff considera importante la educación basada en competencias porque se enfoca en desarrollar habilidades y raciocinio en vez de una memorización de contenido, en un sistema así los alumnos aprenden a través de la realización de proyectos en lugar de recibir contenido listo dividido en disciplinas, esta enseñanza tampoco depende de materiales como libros didácticos o división de los alumnos en grados.

Esta propuesta de desarrollo educativo descarta la mecanización en los ejercicios y toma en cuenta prácticas lectoras y de producción de textos, bajo una epistemología constructivista para que la explicación del desarrollo de competencias de lectura, comprensión lectora y producción de textos en el niño dentro de la escuela primaria se sustente en las perspectivas teóricas de Piaget y Vigotsky, bajo un marco contextual que une esfuerzos de maestros, padres de familia y alumnos para superar problemas que representan limitantes, los cuales se encuentran en el contexto interno y externo de la misma institución educativa, de aquí la necesidad de que el docente pueda mejorar el diseño de secuencias didácticas y prácticas en el aula para que el medio social y cultural que le rodea pueda transformarse en una mejora del ambiente de aprendizaje.

## 2.4 OBJETIVOS

### OBJETIVO GENERAL

Los maestros de aula de medios aplicarán un conjunto de estrategias didácticas basadas en el uso de cuentos y de PowerPoint para innovar el proceso de producción de textos narrativos que permita a los niños de sexto grado de educación primaria crear un cuento digital y mejorar sus habilidades digitales.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar y aplicar instrumentos de evaluación que permitan identificar el nivel de los estudiantes respecto a la producción de textos narrativos “cuentos”.
- Implementar una estrategia pedagógica basada en el uso del cuento que permita a los niños mejorar sus habilidades lecto – escritoras.
- Permitir a los maestros de aula de medios mejorar la enseñanza de las habilidades digitales mediante la implementación de una estrategia didáctica con el uso de la herramienta digital PowerPoint para que los niños de sexto grado de primaria puedan darle un uso creativo.
- Hacer que los maestros de aula de medios usen su imaginación para crear un producto digital innovador que permita la comunicación en comunidad mediante el uso de internet.

## CAPITULO III. MARCO TEÓRICO

### 3.1 EL PROYECTO EDUCATIVO Y LA INNOVACIÓN

Un proyecto educativo es muy importante para todos los docentes, ya que con ellos se resuelven problemas educativos de manera ordenada, organizada y precisa llevando a cabo un control de las actividades que se realizaran para poder resolver el problema en su totalidad o parcialmente. “Una práctica sin proyecto es caótica y sin sentido; un proyecto sin práctica es una ilusión”, Sánchez Vázquez.

En esta frase se entiende que para que una práctica tenga sentido tiene que haber un proyecto ya planificado, es decir no puedes llevar a cabo una práctica si no tienes planteado las soluciones al problema y los recursos para hacerlo; y también, si cuando tienes tu proyecto no llevas a cabo una práctica no puedes comprobar que tu proyecto funcionó, ya que con ella verificas que fue útil y se utilizó de manera adecuada atendiendo el problema principal.

Para poder empezar a crear un proyecto educativo debemos tomar en cuenta varios puntos; primero identificar el problema, luego ver si tiene solución y crear el informe de que funcionó; después que se tiene todo esto se puede empezar a hacer el proyecto educativo. Para llevarlo a cabo se necesitan seguir varios pasos que se mencionan a continuación.

1. Análisis de la situación educativa. Se debe considerar lo que alumnos, docentes o instituciones manifiestan que les hace falta repasar, ver o aclarar, escuchando las opiniones de todos ellos. Posteriormente se miran sus causas, las consecuencias y revisar si tiene solución.
2. Selección y definición del problema. Verificar que el tema sea de interés común para los alumnos, que tenga un mejoramiento la institución con ello y sobre todo que se tenga apoyo de ésta para llevarlo a cabo.
3. Definición de los objetivos del proyecto. Encontrar los objetivos que se lograrán con el proyecto y los resultados que se desean obtener.
4. Justificación del proyecto. Se explica por qué la selección del tema, cómo ayudará a los alumnos y la institución, es decir, respaldar el tema escogido.
5. Planificación de las acciones. Planear todo el proyecto por medio de un cronograma que es una forma de calendario de trabajo donde se mira cómo se implementará el tema, las actividades, tareas y trabajos del curso de manera ordenada.
6. Recursos humanos, materiales y tecnológicos. Se contempla quien hará las partes del trabajo tanto como los alumnos y docentes, con qué material de apoyo se reforzará y tener los medios tecnológicos para llevarlos a cabo.
7. Evaluación. El proyecto se puede evaluar de dos maneras: una es con los trabajos y actividades que fueron haciendo y otra es el examen para calificar los conocimientos finales.

8. Redacción del proyecto terminal. Ya llevando a cabo los pasos anteriores se hará la redacción final del proyecto que podría ser tomado como guía ya que lleva todo lo mencionado antes resumido en un reporte.

Cuando uno aplica el proyecto educativo al alumno viene con él las prácticas como ya antes mencionado por Sánchez Vázquez, estas se tienen que llevar a cabo como retroalimentación para ver que haya funcionado. Con este, Brazdresch dice que: “La práctica se refiere sólo a la actividad intencional y no a acciones instintivas o inconscientes”, dice esto, ya que la práctica es algo que quieres hacer porque aprendiste algo, tú eres el que la pone a prueba no solo lo haces porque sí. También tenemos que: “La Práctica se refiere a una forma de vida característica dedicada a la búsqueda del bien humano”, esto lo menciona Carr, y se entiende con esta frase que la práctica la llevas a cabo para ir mejorando cada vez más y más hasta hacerlo como se debe o bien hecho y esto debe de hacerse todos los días y constantemente.

El objetivo principal de un proyecto educativo implica el resolver de forma organizada y planificada un problema previamente identificado en su realidad educativa aprovechando los recursos disponibles y respetando restricciones para dicha tarea y por el contexto. Requiere la inclusión de las nuevas tecnologías para que a su vez sea un proyecto de innovación que contemplen propuestas que permitan solucionar la problemática mediante el uso de las TIC'S. El proyecto requiere de un compromiso y una evaluación constante para valorar en todo momento los avances obtenidos o las dificultades enfrentadas y así las soluciones o alternativas que se tienen para ello.

La innovación se afirma que es una realización motivada desde fuera o dentro de la escuela con una intención de cambio, transformación o mejora de la realidad existente en la cual la actividad creativa entra en juego; mientras que la innovación educativa, significa referirse a proyectos socioeducativos de transformación de nuestras ideas y de las mismas prácticas educativas. Los objetivos de la innovación educativa son promover actitudes positivas, crear espacios y mecanismos, animar al desarrollo de propuestas educativas, promover transformaciones flexibles, implementar la aplicación de teorías, procesos, métodos y técnicas etc.

Para todo lo anterior no debemos confundir la innovación solo con algo nuevo ya que esto no es garantía de que sea bueno, sino que es bueno o funcional siempre y cuando sea diferente, confiable y válida para la solución de nuestra problemática planteada y lo vemos desde la teoría de BLANCO Y MESSINA que dice que para una innovación no es necesaria una invención, pero si algo nuevo que propicie un avance en el sistema hacia su plenitud, un nuevo orden o un sistema. Implica una intencionalidad o intervención deliberada y en consecuencia ha de ser planificada.

La innovación no es un fin en sí misma sino un medio para mejorar los fines de la educación, un cambio de concepción y reflexión desde la práctica, pero también hay trabas para ello, como en este caso son la resistencia al cambio y a la misma innovación, lo cual implica ponernos en contacto directo con los siete pecados capitales de la innovación educativa como dice Carbonell; los cuales son la misma inercia institucional, el individualismo, el corporativismo, la falta de un clima de confianza y consenso, la intensificación del trabajo

docente y el control burocrático, la falta de apoyos de la administración educativa lo cual nos hace pensar que innovar no es solo cambiar algo para la mejora de muchos, sino el enfrentarse a estos obstáculos y sacarlo adelante demostrando su funcionalidad y los beneficios que se obtienen de dicha innovación.

Rivas menciona que hay elementos de restricción de la innovación como lo son el esfuerzo suplementario que implica que el docente vea a la innovación como una carga más de trabajo, la rigidez del sistema educativo, la inseguridad ante la innovación y lo que implica, la limitada formación pedagógica, la falta de apoyo profesional, la incomprensión y actitudes inadecuadas, los recursos instrumentales, y la incertidumbre de los resultados. Por ello concluyo que la innovación educativa requiere de un gran compromiso no solo con el hecho de innovar sino con la firme convicción de hacerlo de manera consciente y sin perder de vista lo que se quiere lograr.

### 3.2 PEDAGOGÍA SOCIAL

El objeto fundamental de la Pedagogía Social es ofrecer la ayuda necesaria y suficiente para que el hombre, durante todas las etapas de su vida, desarrolle correctamente y con éxito su propio proceso de socialización.

En la pedagogía social se hace evidente lo pedagógico como intervención social, tanto en la educación formal, como en la informal. Propone el desarrollo pleno del individuo para la producción social (material y cultural) y plantea cuatro requisitos básicos para la enseñanza:

1. Los retos y problemas para estudiar son tomados de la realidad.
2. La situación problemática se aborda de manera integral y contextual.
3. Privilegia la observación de pares para revelar los procesos ideológicos implícitos, sus imaginarios, concepciones y marcos de referencia.
4. Evalúa el potencial de aprendizaje a partir de la interacción de los alumnos y del docente.

Nace como ciencia en el siglo XIX, dedicada a la formación social del individuo y atención educativa a los problemas humano-sociales. La pedagogía social es ciencia humana, social y sobre todo pedagógica. Apoyada en Francia por Durkheim, Alemania por Natorp y Norteamérica por Dewey quién con sus tratados propició la orientación pragmática en el campo formativo, “aprender haciendo”.

La pedagogía social no es un campo profesional sino un campo de conocimiento, su función y tarea es la investigación y la reflexión científica que tienen como objetivo producir modelos teóricos, metodológicos y técnicas educativas, es la matriz disciplinar que integra y reconstruye, los saberes de diversas disciplinas y materias académicas para la formación inicial y permanente de los educadores sociales. La pedagogía social no se desenvuelve

solamente en el campo educativo, sino que se conecta con otros ámbitos de la sociedad: la economía, con la comunicación social, con los movimientos y comunidades. Se considera clave en este mundo lleno de desigualdades sociales, en donde hay clases que viven bien y clases que viven muy mal dentro de una misma comunidad, pero se necesita establecer procesos de educación de esas clases sociales que nos sirven también para que vayan avanzando en su desarrollo humano.

La Pedagogía Social es un espacio para pensar, y también para poner en marcha, cuestiones que tienen que ver con la igualdad y los derechos, en el marco de las nuevas condiciones económicas, respecto al acceso a la cultura, a la participación social y a la dignidad de las personas, se relaciona con la capacidad humana de acompañar a otro desde un “estado de indigencia hasta otro de autonomía” (Dussel, 2001). He ahí el acompañamiento pedagógico “la inclusión”.

La pedagogía es: la ciencia que estudia la educación de la persona humana y lo social es: lo relativo a la sociedad, la transmisión de costumbres, conocimientos, historia, valores. La pedagogía social utiliza estrategias de prevención, asistencia y reinserción social o en la satisfacción de necesidades básicas amparadas por los derechos humanos. Ha estado íntimamente unida con la ayuda prestada a la juventud.

Características de la pedagogía social.

- Es la ciencia de las repercusiones que la educación tiene en la sociedad.
- Su acción educativa fuera de la familia y de la escuela.
- Pretende satisfacer las necesidades individuales y comunitarias, muy frecuentes en las sociedades industrializadas.
- Se propone prevenir, ayudar y curar las desviaciones conductuales de la infancia y la juventud.
- Fundamenta la acción compensatoria dirigida a quienes no pudieron, por cauces normales, desarrollarse satisfactoriamente.

Además, dentro de la pedagogía social existen pedagogos sociales, los cuales deben poseer estas características:

1. Negociar las soluciones con los usuarios.
2. Ayudar a la gente a dar pasos hacia el cambio desde el respeto y sin imponer la solución.
3. Ser un agente de cambio social y personal.
4. Coordinar ayuda a los grupos sociales problemáticos en la búsqueda de soluciones.

5. Ser un comunicador que promueve el diálogo y la solución entre la gente.
6. Es un organizador de la comunidad y sugeridor de proyectos y estrategias.

### 3.3 LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS

La palabra texto se ha utilizado desde siempre en el ámbito académico. En la aceptación actual la palabra texto significa toda manifestación verbal (oral o escrita) y completa que se produzca en un proceso de comunicación.

Según Álvaro Díaz, un texto es un conjunto coherente y cohesivo de actos comunicativos, organizados por oraciones relacionadas temáticamente. Un texto es una muestra de la lengua que posee textura, es decir, es una expresión cuyas partes están en total relación de manera que logran crear sentido y unidad.

Cuando tenemos que analizar un texto, identificamos los diferentes elementos lingüísticos que dotan de coherencia a esa estructura interna. La coherencia forma parte fundamental de los textos. Gracias a ella, estos pueden ser comprendidos como una unidad comunicativa con sentido. Por medio de este trabajo se conocerá la importancia de la producción de los diferentes tipos de textos y la redacción, donde un texto es la unidad de carácter lingüístico formada por un conjunto de enunciados con una estructura interna, como resultado de una actitud verbal, en la cual el emisor actúa con una intención comunicativa y en un contexto determinado, puede ser breve, extenso, en verso, en prosa, literario, oral, entre otros.

La redacción podría definirse como una composición literaria en la que se desarrolla, de una manera completa, correcta y elegante, un tema determinado, dentro de ciertos límites de amplitud. El propósito de la redacción es combinar palabras, frases, párrafos y textos. Para a través de ellos verter ideas ya elaboradas, de manera que se produzcan en un todo armonioso, capaz de ser debidamente comprendido.

En el ámbito de la comunicación cada persona o enunciador produce un texto ya sea oral o escrito. Si la comunicación se da dentro de un contexto común o cotidiano, lo más probable es que su discurso fluya de manera natural o espontánea y es llevado de forma directa, rápida al receptor. Sin embargo, si nos ubicamos en otro ambiente por ejemplo en un ambiente académico, es entendible que la persona piense un poco más en cómo decir las cosas.

En el texto escrito; la planificación, la textualización y la revisión son importantes, pero también lo son el propio autor, el lector y las variables sociales que condicionan el proceso de producción. Cobra relevancia, pues, la afirmación de que un texto es la creación compartida entre el autor, el lector y el mensaje. Esto refuerza la decisión de que los productos de los alumnos sean compartidos con los demás (compañeros, profesores, alumnos de otros grados) para ir afirmando la responsabilidad de escribir lo que queremos, pero pensando en los efectos que producirá en los demás. Esto es, autonomía para tomar decisiones sin descuidar la situación comunicativa que se compone de la intención con la cual (para que: informar, divertir, convencer, narrar, instruir), así como de las características



de la audiencia (para quien: para uno mismo, para un amigo, para la comunidad escolar), de esta forma genera entornos sociales determinados para lograr los propósitos del escrito.

La lectura y la escritura son actividades interdependientes, prácticas complementarias y recíprocas, escribir es ejercitar con especial rigor y esmero el arte de la lectura. Para escribir es necesario haber leído antes en una proporción mayor, haber interpretado los textos y encontrado en éstos los argumentos suficientes para ser tenidos en cuenta en el momento de iniciar el proceso de escritura. Los textos son leídos e interpretados dependiendo de la disposición anímica, la edad, las áreas de interés, las experiencias de vida y las lecturas anteriores. La escritura debe ser un acto de fe y libertad, quien escribe debe ser libre de expresar lo que quiere, piensa, siente o necesita. Van Dijk y Kintsch (Comprensión y recuerdo de textos, pág. 2.1983). La comprensión del lenguaje es la construcción de una representación mental en la memoria. Esta representación no es de los datos verbales tal y como figuran en el texto, sino que es una interpretación que se construye. Esa construcción de significado se produce al mismo tiempo que el procesamiento de los datos, aun siendo estos incompletos, y la interpretación provisional posiblemente correcta, pero sujeta a posteriores modificaciones. Los procesos psicológicos que presente Center en la comprensión de los textos son los que se dedican a completar los vacíos en la secuencia de sucesos descritos en el mismo, esta tarea exige que la persona realice inferencias que le permiten la construcción de una representación coherente de un texto.

En la construcción de una representación proposicional del texto en la memoria de una persona, esa representación es fruto no sólo de los conocimientos previos del sujeto intelectual, sino fundamentalmente de las características del texto en especial y de su configuración, también son importantes los modelos de comprensión y recuerdo ya que le da una estructura a la producción de textos. Si se toma en cuenta que investigadores se han centrado en el estudio de las relaciones entre las propiedades de un texto (número de proposiciones, formas sintácticas en que están expresadas, relación entre las proposiciones en el texto y tamaño del texto) para su mejor comprensión, cuando una persona; de un texto elabora una representación de significado del mismo mediante la construcción de una microestructura o texto base que consiste en una lista de proposiciones formadas por un predicado y uno o más argumentos, entonces esa persona es capaz con sus palabras de construir sus propios argumentos dándole una relación muy importante entre un autor que se dedica a escribir y un lector que construye sus propios argumentos en una producción de textos.

### 3.4 LOS CUENTOS COMO ESTRATEGIA DE PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN LOS NIÑOS

Un cuento es una narración breve creada por uno o varios autores, basado en hechos reales o ficticios cuya trama es protagonizada por un grupo reducido de personajes que participan en una sola acción y los argumentos pueden ser sencillos o complejos dependiendo al público al cual va dirigido, siendo compartido tanto por la vía oral como escrito; en la actualidad se propone primero leerlo para que las personas a las cuales va dirigido tengan una idea general y con eso puedan nacer las ideas, posteriormente se puede escuchar para retroalimentar.

El objetivo del cuento es despertar una reacción emocional que impacte a lector. Puede ser escrito parcialmente en verso o de una forma general en prosa. Se realiza mediante la intervención de un narrador, según Julio Cortázar el cuento es un instrumento muy importante para las personas y para los niños ya que aporta muchas ideas en base a las cuales se puede ser creativo además de obtener muchas enseñanzas derivado de narraciones extraordinarias las cuales pueden ser divertidas, tristes, de aventura, de suspenso, de terror, para despertar la curiosidad, entre otras.

Los cuentos suelen tener una estructura cerrada donde se desarrolla la historia y se podrá reconocer un clímax y un final. Así podemos tener cuentos populares, cuentos literarios que presentan varias características que lo diferencian como género narrativo las cuales son ficción, argumental, única línea de argumentos, protagonista, unidad de efecto, etc. Algunos subgéneros populares del cuento son cuentos fantásticos, de hadas, de suspenso, comedia, históricos, románticos, micro relatos, ciencia ficción, policíacos, de terror, de aventuras, de navidad.

Se entiende por literatura de niños a la dirigida hacia el lector infantil, más el conjunto de textos literarios que los literatos han considerado aptos para los niños, pero que en origen se escribieron pensando en lectores adultos (ejemplo La Cenicienta y tantos otros que conocemos). Asimismo, las obras o piezas literarias escritas por los propios niños. A nivel mundial la lectura de cuentos como estrategias didácticas para fortalecer el aprendizaje de la lectura de los niños y niñas de educación básica es considerada como una de las actividades más importantes en cuanto a educar. En este sentido, uno de los grandes objetivos que se propone la educación es que los alumnos logren junto con el aprendizaje la adquisición del lenguaje oral, para Marco Polo, interpretar un cuento: “Es hallar o buscar la comprensión de aquello que no está revelado, entendiendo su significado, realizando una aprehensión de los datos generales y a preguntarnos rápidamente, no solo aquello que significa el cuento en si mismo, sino también aquello que el autor ha querido decir y cuáles eran sus intenciones”.

Para que la audición del cuento tenga todo su sentido debe suponer una experiencia compartida con la persona que la cuenta o la lee, ya que, la historia no puede ser enriquecedora para el niño más que si se establece entre él y el adulto que se la lee; un lazo afectivo estrecho. El niño podrá tener entonces la sensación de que su padre o madre, las personas que más le importan en este mundo, se interesan por lo mismo que a él le apasiona.

La lectura y narración de cuento es fundamental para que el niño adquiera el gusto por la lectura incluso antes de aprender a leer, es importante señalar que en la actualidad y aun en tiempos pasados han existido factores que obstaculizan la formación de hábitos lectores en los niños, sobre este particular Rocío Vélez (1991), sostiene que en obras del siglo XIV y aún del siglo XVIII, se encuentran quejas de educadores por las malas lecturas, la dificultad para que un niño lea lo que debe y se aficione a leer. El problema no es, pues, de hoy sino de siempre; los obstáculos para suscitar un buen lector son los que han variado. Actualmente deben tenerse en cuenta, entre otros, la tremenda atracción de la imagen en televisión, el Nintendo, los videojuegos y la creciente invasión ambiental en las actividades de los niños

causada por las tecnologías que están ya a su alrededor como teléfonos celulares, tablets, laptops y el uso del internet.

Lo citado anteriormente pone de manifiesto que en el camino hacia el desarrollo de buenos hábitos de lectura en los niños, el docente debe luchar con fuertes competidores digitales, esto representa entonces un reto para los docentes de Educación Inicial y de Educación Básica, ya que, de su habilidad para insertar al niño en el mundo de la literatura, de la metodología que emplee y del momento que escoja para hacerlo, ni muy temprano, que el niño se aburra pronto, ni muy tarde, que no despierte motivación alguna, de lo agradable o desagradable que haga esta actividad depende que la persona aprenda a leer bien y disfrute haciéndolo.

### 3.5 TÉCNICA DE NARRACIÓN STORYTELLING.

Storytelling se desglosa de dos palabras: historia (story) y contar (telling) se describe como una narrativa atrapante de sucesos, con un mensaje final que deja un aprendizaje o concepto. Esta técnica se pone de moda y despierta curiosidad e interés, es realizada sobre todo por guionistas como una forma más efectiva que el simplemente “decir o contar”. Quiénes lo aplican son llamados “profesionales de la emoción” por el vínculo afectivo-emocional, que genera en las personas que reciben el contenido. Su objetivo es conectar emocionalmente con el otro a través de la historia.

Storytelling es mucho más que contar historias, es todo un arte. Si bien es antigua, desde un juglar que narraba historias de pueblo en pueblo de forma oral, hasta el canal de comunicación actual de forma ONLINE se ha convertido en furor a la hora de comunicar mensajes sea por redes sociales, en texto institucional o a través de una disertación pública.

Un cuentacuentos puede ser capaz de enfadar, alegrar o llenar de intriga a los niños que lo escuchan. Su forma de contar la historia, de utilizar los silencios o de hacer uso de los recursos literarios hacen que conforme narre un relato atraiga la mirada y atención. Con ello el maestro o alumno en el storytelling aprenden a contar historias, en hacer uso del humor, a imitar o adentrarse en los personajes, a dar a conocer emociones y puede ser de utilidad para enriquecer o transformar contenidos curriculares en relatos llenos de emoción, diversión e intriga, cambiando finales, recursos de ambientación u otros elementos.

A los niños les atrae y les encanta escuchar y crear historias. Ahora gracias a la tecnología, esta dinámica entre maestros-alumnos, padres e hijos puede aprovecharse con una Tablet, teléfono móvil y en dado caso que los alumnos no cuenten con esta tecnología el aula de medios a través del internet es una oportunidad para ello con APPS de storytelling que estimulan la creatividad a través de audios, videos, imágenes y juegos divertidos.

En el internet existen miles de millones de textos, videos y conferencias con historias impresionantes que sorprenden, pero la velocidad y efimeridad con el tiempo hacen que se

olviden. Todas las personas estamos compuestos de historias propias y ajenas y las contamos a diario para cautivar, persuadir o convencer y que mejor oportunidad de darle a los niños de producir una a través de textos e innovando con imágenes, sonidos y movimientos a través de una herramienta ofimática como es PowerPoint. Quizás la redacción pueda aún no ser cautivante, pero la cuestión es aprender a contar historias, adaptar historias, desarrollarlas utilizando elementos específicos: personajes, ambiente, conflicto y mensaje. Encuentros con inicio, medio y fin. Se puede solicitar a los niños pensar en una película, novela o programa de T.V o en internet WIKIPEDIA es fuente interesante, lo anterior puede ser inicio para que los niños identifiquen los elementos de storytelling,

Estudios de animación como PIXAR aplica el storytelling con maestría en sus películas y la infraestructura es la siguiente.

1°. Presentación. “Érase una vez.....”. Los personajes son presentados en su mundo, con toda la rutina sucediendo normalmente hasta que se tiene el evento que anuncia el conflicto.

2°. La jornada. Debido al conflicto, se tienen sucesos que se convierten en obstáculos para el protagonista. El conflicto es el principal factor que ocasiona interés en la audiencia, es un desafío que se le plantea, si es sencillo no causa interés, este debe ser difícil al punto de exigir la transformación del personaje para que pueda superarlo. Cada obstáculo genera uno nuevo y así van sucediendo hasta llegar al conflicto final.

3°. El cambio. Son transformados los personajes en su nueva rutina, ahora transformados por la resolución del conflicto; con este cambio, el mensaje es transmitido emocionalmente e impactando a la audiencia.

En un enfoque comunicativo lo esencial es el mensaje y todo indica que es fácil transmitirlo cuando es incluido en un cuento elementos storytelling: mensaje, ambiente, personaje y conflicto. Al confeccionar la historia esta debe tener una introspectiva, es decir un autoconocimiento de uno mismo, apoyarse en eventos, recordar imágenes, debe ser auténtico, utilizar la empatía con personas, estudiar la forma en que el mensaje es presentado en la historia, la idea a comunicar y como hacer que el mensaje llegue sin dificultad al receptor.

A veces se olvida el autor o el título de un cuento, no recordar lo que sucedió, pero si el niño o la persona se identifica con la historia; esta no se olvida. Los expertos en storytelling afirman que el objetivo es lograr una mayor audiencia, es decir más vistas y reproducciones, pero también causar efecto en las personas que escuchan, ven o leen. El reto para el docente de aula de medios es mayor, superar el cuentacuentos de forma tradicional para crear arte storytelling, aprendiendo y enseñando a la vez a los niños la producción de textos y contar sus propios cuentos.

### 3.6 LA EXPRESIÓN ESCRITA EN ALUMNOS DE PRIMARIA

De acuerdo con cifras oficiales más del 90% de la población mexicana se encuentra alfabetizada (Instituto Nacional de Geografía e Informática INEGI 2006) es decir sabe leer y escribir gracias a que la educación básica ha cumplido con relativo éxito la enseñanza del código de lectoescritura, sin embargo, cabe señalar que esta institución reporta exclusivamente a aquellas personas capaces de decodificar textos no evalúa procesos de producción y comprensión escritas.

A su vez la Secretaría de Educación Pública (SEP, 2001) reconoce que la escuela, como principal agente genera prácticas que fragmentan los procesos de lectura y escritura, olvidándose a menudo de los contextos cotidianos y desarrollando de forma deficiente habilidades de escritura en los alumnos, no obstante, asume curricular mente la necesidad de que los alumnos se expresen de forma oral y escrita con claridad y precisión en contextos y situaciones diversas.

La prueba EXCALE da a conocer que el 63% de los alumnos de sexto de primaria tienen competencias de escritura por debajo del mínimo esperado, en especial sobre tipos de discurso y funciones del texto, los resultados reflejan mayores deficiencias particularmente en estrategias textuales (coherencia, integración textual y manejo efectivo de estructuras textuales) y convencionalidades de la lengua (cohesión, consistencia de género y número, ortografía, puntuación y segmentación). Además de los resultados reportados en los estudiantes de Educación Básica en México, otras evaluaciones nacionales, refieren que los estudiantes tienen deficiencias en los rubros de conocimientos semánticos sintácticos y pragmáticos necesarios en proceso de expresión escrita, tal es el caso de PLANEA en estudios de cuarto, quinto y sexto grado de primaria, se ha encontrado que los alumnos al elaborar textos narrativos, no los planea, no suelen respetar la estructura textual, rompen la secuencia lógica del relato y aplican de forma deficiente las convencionalidades lingüísticas, por otro lado los textos argumentativos generados no cumplen con la intención comunicativa ya que los argumentos no suelen ser pertinentes, suficientes ni aceptables, de manera similar al elaborar textos expositivos los educandos suelen realizar copias literales de textos leídos, por lo que sus producciones en ocasiones carecen de coherencia global y no hay integración entre las ideas escritas.

Diversas investigaciones han demostrado que la planeación y la revisión del texto aumentan la calidad y coherencia de los textos escritos. En cuanto a la motivación recientemente se ha reportado que el interés sobre los textos facilita el trabajo de escritura, siempre y cuando se cuente con suficiente conocimiento del contenido. En conclusión, entre los aspectos que influyen positivamente en la expresión escrita de los alumnos, se pueden mencionar los siguientes, la planeación previa, el manejo de los recursos discursivos para comunicarse eficientemente, el empleo de habilidades textuales para impactar al lector, en especial la capacidad de combinar el mensaje en el uso funcional del tipo de texto.

De acuerdo con el Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE) algunos de los ejes de acción más importantes dentro de los programas de la SEP relacionados con expresión escrita son los siguientes:

- La realidad social y educativa en donde las experiencias significativas de la vida diaria sean aprovechadas durante la enseñanza.
- Habilidades de escritura en las que se enfatizan las funciones comunicativas de los textos, las estrategias de planeación, producción y revisión, así como las pedagógicas, para discutir, dialogar y llegar a consensos en un contexto situado.
- Vincular la producción con su contenido para que el tipo de texto sea pertinente con la intención comunicativa del mensaje y la información se presente de forma coherente.

Según Olson (1996) la escritura cumple tres funciones básicas: comunicativa, representativa y educativa, la función comunicativa permite a las personas interactuar y conocer sus ideas aun cuando hayan pasado varias horas o tal vez siglos desde que las plasmaron en papel, la función representativa permite modificar las ideas es decir, descubrir nuevas formas para resolver problemas, así como generar y transformar el conocimiento, un claro ejemplo es la función de la investigación donde los niños pueden descubrir textos de diferentes tipos; narrativos, expositivos, textos informativos, para usarlos en la práctica de la lectura.

La función educativa permite adquirir un medio de comunicación flexible, integrador y permanente como lo es la escritura, esto se debe a que los conocimientos de equidad y extensión no se pueden transmitir solamente por medio de la oralidad, sí así fuera se necesitarían más maestros y mucho más tiempo en la escuela. Tal es su importancia que el desarrollo y la consolidación de las habilidades con ella permiten a los individuos formarse e integrarse en la sociedad a lo largo de toda su vida.

### 3.7 LA ESCRITURA EN UNA COMUNIDAD DE APRENDIZAJE

La escuela es una Comunidad de aprendizaje que intenta fomentar en todos sus miembros y en particular en los alumnos, la apropiación de conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para formar parte activa de una sociedad. Esta comunidad, constituida por directivos, maestros, alumnos y padres de familia, busca además brindar una identidad colectiva y obligaciones recíprocas de convivencia. En este sentido, una comunidad de aprendizaje propicia situaciones de interacción en las que se comparten y construyen conocimientos mediante el uso funcional del lenguaje con la tecnología, los libros y demás herramientas pedagógicas. Por ejemplo, los integrantes de las comunidades que se inician en el proceso de alfabetización van aprendiendo a utilizar la escritura con diversos fines e intenciones comunicativos, cómo escribir un recado para informar algo a alguien, un cuento para entretener a otros, una carta personal para expresar un sentimiento o un resumen para recordar la información de un tema.

Un enfoque didáctico para llevar a cabo actividades dentro de estas comunidades escolares es la enseñanza situada, que se refiere a las formas educativas que consideran que el aprender y el hacer son acciones inseparables. Al mismo tiempo, se reconoce que los alumnos puedan asimilar el conocimiento de manera más efectiva cuando se enfrentan las situaciones contextualizadas, significativas, colaborativas y motivadoras, apoyándose en diversas herramientas culturales, como el lenguaje, los libros y la tecnología.

El cuento es un ejemplo de enseñanza situada por medio de una actividad real en la que, trabajando en equipo, los alumnos ponen en práctica diversas habilidades de escritura de manera funcional y significativa. La enseñanza situada señala que la participación guiada, es una de las estrategias centrales que los docentes pueden llevar a cabo para tener mayores probabilidades de que las actividades del aula resultan relevantes para la vida escolar y cotidiana de los alumnos. La participación guiada permite involucrar a los alumnos de manera activa en tareas significativas, en las que el docente brinda ayudas pertinentes a los alumnos (mediante preguntas, reformulaciones y explicaciones) para propiciar el desarrollo gradual que por sí solos le sería muy difícil adquirir, como es el caso de la escritura.

Hay habilidades que se les conoce como potenciales o en desarrollo, por ejemplo, al elaborar un artículo de opinión o un periódico, un alumno puede desconocer el propósito de la estructura de este tipo de textos, pero el docente puede brindarle apoyos graduados a partir que lo que conoce sobre los textos los cuales facilitarán paulatinamente la elaboración del producto final. Es recomendable que el docente no provea a los alumnos de respuestas acabadas, sino que les proporcione guías a través de preguntas, ejemplos, comparaciones y analogías, para que sean los propios alumnos quienes solucionen los problemas de escritura que se les van presentando y tomar en cuenta que el trabajo en equipo es una fuente valiosa para desarrollar habilidades de escritura, pues brinda oportunidades para que los mismos alumnos se ayuden e incentivan mutuamente y pueden realizar actividades que individualmente les serían más difíciles o menos motivadoras, aquí es necesario destacar que el solo hecho de organizar a los alumnos en equipo no garantice un apoyo mutuo entre sus integrantes, es conveniente promover y garantizar que durante el trabajo en equipo los alumnos practiquen estrategias como las siguientes:

- Expresar opiniones por turnos.
- Escuchar las opiniones de los demás.
- Solicitar a otros sus opiniones.
- Justificar sus opiniones.
- Llegar a acuerdos y responsabilizarse de las decisiones grupales tomadas.

Al reconocer la importancia de la interacción entre alumnos por medio del trabajo en equipo, la elaboración de un cuento sugiere actividades para ser desarrolladas en pequeños grupos con la intención que los alumnos tengan la oportunidad de intercambiar puntos de vista y apoyarse mutuamente durante las actividades de escritura, es decir, que realicen la escritura

de tipo colaborativa que tiene la ventaja de hacer explícitas ideas que de otra forma no se harían y promueven la reflexión conjunta. Se puede definir como un tipo de escritura en la que todos los miembros del equipo contribuyen en la planeación, producción y revisión de un texto y en la cual los miembros pueden asumir distintas responsabilidades de manera rotativa, siempre y cuando los esfuerzos de todos se coordinen para lograr una meta común, porque a veces el trabajo en equipo es sencillo, pero aceptar y conjuntar las ideas de todos los integrantes del equipo es el mayor reto. Es decir, cuando se escribe de manera colaborativa las dificultades se multiplican, ya que los miembros del equipo necesitan aclarar lo que quieren escribir, comunicar sus ideas, dividir y coordinar el trabajo, acordar un estilo de redacción, así como resolver conflictos y reconciliar las propuestas de diferentes integrantes, sin embargo, son estos mismos problemas los que, cuando se resuelven favorablemente, le dan una riqueza especial al proceso de escritura ya que los escritos que surgen como resultado favorecen el aprendizaje no sólo grupal sino también individual y las ventajas cuando se trabaja de forma coordinada es que se pueden hacer explícitas muchas ideas que de otra manera no se harían, promoviéndose una forma social de pensar que invita a la reflexión conjunta, los alumnos pueden elaborar nuevas alternativas a partir de las ideas propuestas por los otros y construir entre todos un texto más sofisticado que un solo integrante del equipo hubiera podido crear.

Sharples (1999) describe ventajas y desventajas de la escritura colaborativa.

Trabajo en paralelo. Es la división de las labores en la que los integrantes del equipo se reparten el texto para que cada uno escriba una parte, de y realizado por una persona diferente, de acuerdo con sus habilidades e intereses. La ventaja de esta forma de trabajos es que cuando dos o más personas trabajan simultáneamente en diversas tareas se avanza rápidamente la escritura, pero la desventaja es que como los integrantes no saben lo que sus compañeros están escribiendo, las tareas se pueden traslapar y la percepción de cada miembro acerca del trabajo puede ser diferente.

Trabajo secuencia. Es como una línea de producción, el escrito se hace en etapas, la primera persona hace una parte del texto y se la pasa a una segunda, que coopera con su parte, y así sucesivamente hasta llegar a la versión final, el beneficio de trabajar esta manera estriba en que, cuando es su turno, cada integrante del equipo contribuyen con su conocimiento añadiendo sociedad al texto, la desventaja es que las palabras plasmadas en el escrito sólo captura una pequeña parte de las ideas del escritor y al no conocer las intenciones del anterior, puede interpretar de otro modo el texto cuando se le da lectura.

Trabajo recíproco. Es cuando todos los integrantes del grupo trabajan juntamente, observando y ajustando únicamente sus actividades según las contribuciones de los demás; este puede ser el método más productivo. Los alumnos pueden conversar y desarrollar ideas mejores y más diversas, también es el método más satisfactorio, ya que se genera un sentimiento de identificación con el grupo y un compromiso para construir un texto compartido, la desventaja es que los miembros del equipo pueden tener más discrepancias que las dos formas anteriores, y puede ser difícil manejar el conflicto de perspectivas, sin



embargo, cuando las diferencias se resuelven favorablemente se logran mejores niveles de reflexión conjunta y de aprendizaje.

### 3.8 LOS LIBROS DE CUENTOS PARA JUGAR A PENSAR

El sentido jugar a pensar guarda una relación entre educación y significación, para entender, captar ideas y comprender el mundo, es necesario encontrar el sentido. Pensar como actividad a menudo empieza cuando nos encontramos desconcertados, generalmente intentamos resolver una situación adquiriendo conocimientos e intentando solucionar.

Bruno Bettelheim (psicoanálisis de los cuentos de hadas, 1978) dice: actualmente como en otro tiempo la labor más importante y al mismo tiempo más difícil de un niño es ayudarlo a encontrar sentido a la vida, se necesitan numerosas experiencias durante el crecimiento para conseguir este sentido, con esto debemos tomar en cuenta la importancia de la lectura dentro de la escuela y fuera de ella, ya que permite tener la capacidad de darle a los maestros y a los niños en la escuela primaria herramientas muy importantes para poder hacer un buen proceso de alfabetización, ahora imaginemos dónde está la clave para poder hacer uso de las tecnologías de la información y comunicación aplicadas a la educación de que estás necesitan usarse de una forma creativa y didáctica para poder llegar a una alfabetización digital.

M. Lifman (filosofía en el aula) dice: el acto de pensar está tan estrechamente relacionado con el lenguaje que podemos sospechar con fundamento que aprender a hablar a pensar y a razonar son actividades estrechamente ligadas entre ellas, es muy importante practicar el poner a jugar a los niños a pensar; en ese momento un maestro debe tener la capacidad de crear las condiciones con un ambiente de aprendizaje y estrategias que permitan fomentar la creatividad, a través de un proyecto educativo implementado en la escuela que permita generar una relación entre pensamiento y lenguaje para potenciar las cuatro habilidades básicas en español, las cuales son: escuchar, hablar, leer y escribir.

Uno de los materiales que se proponen para poner a jugar a pensar a los niños en la escuela primaria son los libros de cuentos. Consisten en un conjunto de actividades prácticas que permiten a los niños redescubrir su imaginación para poder ejercitarla de manera saludable, ideas nuevas que se relacionan a conceptos que ya tenían como aprendizajes previos y para el maestro el proyecto de cuentos es un reto de enseñanza y sobre todo la formación humanística de los alumnos en un ambiente pacífico para una buena convivencia.

Pero ¿Cómo poner a jugar a pensar a los niños en la producción de textos? La gamificación es una técnica que emplea mecánicas de juego en entornos lúdicos con el propósito de mejorar el compromiso de los usuarios con un producto, y trasladarla a la educación es acceder a un mundo movido por la imaginación, mejorar habilidades de los alumnos en clase y sus conocimientos.

Utilizar la gamificación es plantear como experiencia educativa novedosa la utilización de recursos digitales y multimedia en el aprendizaje que en la actualidad forma parte de nuestra vida diaria, lo cual será de beneficio en la formación de los alumnos como expertos en todo

proceso de utilización de las TIC'S y como estrategia para la producción de textos con el objetivo de mejorar los conocimientos de los alumnos en la redacción de estos.

La creciente digitalización de la sociedad moderna posibilita al docente de aula de medios elaborar materiales novedosos para el aprendizaje de los alumnos, al mismo tiempo que le sean significativos y colaborativos con dinámicas de juego que tienen finalidad formativa e informativa, pretendiendo no solo entretener sino educar en competencia. La gamificación al final busca crear ese contexto adictivo que producen los juegos para que los alumnos aprendan de una manera más creativa.

La técnica basada en la ludificación explota recursos posibles, combina tecnologías de la información, juegos educativos, para hacer más interesante y atractivo el proceso enseñanza-aprendizaje. Algunos sitios WEB son gratis, como *CultureStreet*, que permite crear cuentos de manera sencilla, elegir fondos, personajes y objetos con solo arrastrar y soltar. *Scratch*, permite a profesores, estudiantes y padres de familia a aprender a programar cuentos interactivos, juegos y en general a crear arte y música de forma digital (tiene tutoriales en español). *Storyjumper*, permite crear, guardar, imprimir y compartir cuentos. *Cuadernia*, (libro digital), para explicar los diferentes tipos de cuentos, posibilita la indagación, elaboración de información. APPS como *BookTraps*, en ella los niños pueden crear sus personajes, utilizar las imágenes de su galería y escribir, tiene tutoriales de uso y se puede compartir como PDF o enlace WEB. Por otra parte, *Kids Story Builder* aplicación para crear historias, es fácil de usar por los niños desde la cámara de un celular o las imágenes de la galería, también puede agregar audio para narrar las historias.

Técnicas de gamificación elaboradas con los anteriores sitios WEB, basadas en la ludificación vinculan al alumno con el contenido, tarea y actividades, activando la motivación, el interés por el aprendizaje de la asignatura, permitiendo a la vez la conectividad.

Por lo tanto, es necesario que los maestros suministren experiencias y conocimientos para ser guías en la construcción del pensamiento en los alumnos de educación primaria, para que estos puedan tener ideas y poder hacer una buena producción de textos, así nace la idea de un conocimiento construido y compartido, jugando a pensar. Decimos que construido cuando aprender es un proceso de construcción que da a conocer que los estudiantes deben integrar lo que aprende en el substrato de lo que ya conocen, así el nuevo conocimiento se incorpora a una red de conceptos, a medida que se va aprendiendo, establecemos relaciones y conexiones entre la nueva formación y la ya existente.

Decimos que es compartido por qué se trata de proponer una manera de trabajar que no viene dada y exigida por la autoridad docente, sino que es consensual y por lo tanto cada estudiante asume su responsabilidad, en vez de dar las cosas hechas, es necesario estimular la elección de posibilidades, introducir elementos del juego, por ejemplo, como la narrativa del cuento. El juego ha sido un recurso y principio didáctico empleado durante muchas décadas en la escuela y en especial en etapas de la infancia. En la actualidad se incorpora en los medios digitales, por lo cual los videojuegos ganan usuarios y el reto en la escuela es ser al niño adictivo a ello, pero con contenidos de aprendizaje utilizados para innovar las clases, para

mejorar la capacidad de pensar y en el lenguaje. Esta mejora comprende, por ejemplo: la posibilidad de hacer inferencias, ofrecer razones convincentes, descubrir supuestos, clasificar, dar explicaciones, definir, describir, es decir, se propone sensibilizar a los estudiantes sobre los aspectos lógicos del lenguaje. y elevar los aprendizajes. Como decía John Dewey en esta concepción de aprendizaje, el niño y el joven son el punto de partida, el centro y el final.

Se puede enseñar a aprender a pensar, pero no sobre el vacío, sino a través de contenidos favoreciendo la lectura como una herramienta importante y el uso de las TIC'S lo cual puede dar posibilidades de mejorar la comprensión a través de la producción de textos hechos en base a proyectos educativos, como pueden ser: la elaboración de cuentos, periódicos virtuales, revistas virtuales, mapas mentales y conceptuales, que permitirán a los estudiantes dotar sus experiencias con significado. Aprender a pensar mejor no sólo es una competencia también es una tarea moral, trabajamos pues en pensar bien, este es el principio de la moral, es decir el ejercicio del pensamiento es a la vez un ejercicio de moralidad.

### 3.9 TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN (TIC'S EN LA EDUCACIÓN)

Estas deben ser concebidas como herramientas para la enseñanza por parte de los maestros para que los niños y jóvenes en la educación básica puedan desarrollar competencias digitales importantes y ser mejores ciudadanos digitales e intelectuales con la capacidad de expresar sus ideas mediante el uso de herramientas tecnológicas.

Es importante conocer los estándares de la UNESCO de competencias en TIC'S para docentes, así como los estándares de la Sociedad Internacional de Tecnología en la Educación (ISTE) para docentes y estudiantes, así como las competencias digitales que permiten tener sujetos intelectuales con capacidad de razonamiento, comprensión lectora, producción de textos y por ende hacen un uso productivo de la computadora y el internet.

Comenzaremos por explicar el proyecto de “Estándares UNESCO de Competencias en TIC para Docentes” (ECD-TIC) cuyo objetivo general no es sólo mejorar la práctica de los docentes, sino también hacerlo de manera que ayude a mejorar la calidad del sistema educativo, a fin de que éste contribuya al desarrollo económico y social del país, siendo los proveedores de servicios educativos reconocidos [Facultades de Educación y Normales Superiores] –gubernamentales, no gubernamentales y privados– los que han de llevar a cabo la formación para la adquisición de dichas competencias, los estándares servirán de guía a estos formadores de docentes para crear o revisar su material de enseñanza/aprendizaje con miras a alcanzar esos objetivos.

#### OBJETIVOS:

- Elaborar un conjunto común de directrices que los proveedores de formación profesional puedan utilizar para identificar, desarrollar o evaluar material de

aprendizaje o programas de formación de docentes con la utilización de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje.

- Integrar las TIC en sus actividades de enseñanza y aprendizaje, a fin de mejorar el aprendizaje de los estudiantes y optimizar la realización de otras de sus tareas profesionales.
- Ampliar la formación profesional de docentes para complementar sus competencias en materia de pedagogía, cooperación, liderazgo y desarrollos escolares innovadores, con la utilización de las TIC.
- Armonizar las distintas ideas y el vocabulario relativo al uso de las TIC en la formación docente.

El proyecto ECD-TIC trata de equilibrar el bienestar humano, y el desarrollo económico sostenible, armonizándolos mediante una reforma sistémica de la educación. Ofrece tres vías: la equidad, el respeto a la condición humana y la salvaguarda de los recursos naturales del planeta. Estos tres factores de productividad sirven de base a tres enfoques complementarios, que crecen y aumentan la capacidad tecnológica de estudiantes aplicando conocimientos a las asignaturas escolares para resolver problemas, crear conocimiento, innovar y participar en la sociedad del conocimiento, mencionaré dos de ellos que enmarcan este trabajo.

\* Incrementar la comprensión tecnológica de estudiantes, ciudadanos y fuerza laboral mediante la integración de competencias en TIC en los planes de estudios –currículos- (enfoque de nociones básicas de TIC). El enfoque relativo a la adquisición de nociones básicas de TIC es el que entraña mayores cambios en las políticas educativas de base. El objetivo global de este enfoque es preparar estudiantes, ciudadanos y trabajadores capaces de comprender las nuevas tecnologías tanto para apoyar el desarrollo social, como para mejorar la productividad económica. Entre los objetivos de las políticas educativas conexas figuran poner a disposición de todos, recursos educativos de calidad de manera equitativa y con cobertura universal, incrementar la escolarización y mejorar las competencias básicas en lectura, escritura y aritmética.

\* Aumentar la capacidad de estudiantes, ciudadanos y fuerza laboral para innovar, producir nuevo conocimiento y sacar provecho de éste (enfoque de generación de conocimiento). El objetivo en materia de políticas educativas consiste en aumentar la participación cívica, la creatividad cultural y la productividad económica mediante la formación de estudiantes, ciudadanos y trabajadores dedicados permanentemente a la tarea de crear conocimiento, innovar y participar en la sociedad del conocimiento, beneficiándose con esta tarea. Las repercusiones de este enfoque son importantes en lo que respecta a cambios en los planes de estudios (currículo) y en otros componentes del sistema educativo, ya que el plan de estudios va mucho más allá del simple conocimiento de las asignaturas escolares e integra explícitamente habilidades indispensables para el siglo XXI necesarias para generar nuevo

conocimiento y comprometerse con el aprendizaje para toda la vida (capacidad para colaborar, comunicar, crear, innovar y pensar críticamente).

Los anteriores enfoques corresponden a visiones y objetivos alternativos de políticas educativas nacionales para el futuro de la educación. Conjuntamente, ofrecen una trayectoria de desarrollo gracias a la cual la reforma educativa respalda medios cada vez más sofisticados de desarrollo económico y social de un país. Desde capacidades para comprender las TIC'S hasta una fuerza laboral de gran rendimiento, para llegar a una economía del conocimiento y a una sociedad de la información. A través de estos enfoques, los estudiantes de un país y, en última instancia, sus ciudadanos y trabajadores adquieren competencias cada vez más sofisticadas para apoyar el desarrollo económico, social, cultural y ambiental, a la vez que obtienen un mejor nivel de vida.

Mediante la aportación de gran diversidad de maestros de todo el mundo se construyen los estándares de la Sociedad Internacional de la Tecnología en la Educación (ISTE) para el uso de las tecnologías de la información y comunicación aplicadas a la educación, para tomar decisiones en la aplicación en el currículo oficial de una institución escolar, estos estándares son una guía para facilitar a los educadores en la transformación de su quehacer profesional mediante el uso intencional y estratégico de las TIC a medida que se van tomando decisiones sobre su aplicación en el plan de estudios, la enseñanza y el desarrollo profesional de los docentes.

#### CINCO EJES ESENCIALES EN QUE SE ARTICULAN LOS ESTÁNDARES DE (ISTE) LOS MAESTROS:

- Facilitan e inspiran el aprendizaje y la creatividad de los estudiantes.
- Diseñan y desarrollan experiencias de aprendizaje y evaluaciones propias de la era digital.
- Modelan el trabajo y el aprendizaje característicos de la era digital.
- Promueven y ejemplifican ciudadanía digital y responsabilidad.
- Se comprometen en el crecimiento profesional y con el liderazgo.

Los estándares ISTE 2016 para los estudiantes enfatizan las habilidades y competencias que les permitirán participar y prosperar en un mundo digital conectado y están diseñados para ser usados por educadores en todo el currículum con estudiantes de todas las edades, con el objetivo de cultivar estas habilidades a lo largo de toda una carrera académica y serán los educadores que hábilmente sirven de mentores e inspiran a los estudiantes para ampliar el aprendizaje con las tecnologías y su desafío a ser agentes de su propio aprendizaje.

Los maestros deben mejorar continuamente sus prácticas relacionadas con el uso de las TIC, participando activamente en redes de aprendizaje locales y globales, para poder mantenerse al día con la investigación, que apoyará los mejores resultados de aprendizaje en los

estudiantes para poder llegar a la alfabetización digital, en donde podemos tener estudiantes que saben aprovechar el uso de la computadora y el Internet de una forma productiva.

### 3.10 LA IMPORTANCIA DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES

En los últimos 20 años la tecnología ha reorganizado la manera en que vivimos, como nos comunicamos y también como aprendemos, los estudiantes entran en contacto con la tecnología a edades muy tempranas y empiezan a aprender de una forma muy diferente a como le hicieron sus maestros. La educación formal no puede ya basarse en la simple memorización y reproducción de una información concreta, que se encuentra en un libro de texto, los estudiantes están acostumbrados a la disponibilidad de nuevas tecnologías que utilizan a diario para el ocio y para satisfacer sus propios intereses de aprendizaje, aunque en general se pierde con el mar de la información que existe en Internet y en discernir sobre la fiabilidad de esta.

Igualmente, el mundo laboral necesita de unos jóvenes con la capacidad de aprender en una era de información abundante, accesible y en cambio constante, las habilidades y competencias que se demandan en la era digital son las siguientes:



- Saber buscar, filtrar y sintetizar entre la gran cantidad de información existente.
- Extrapolar ideas sobre lo que se sabe y lo que se ha aprendido.
- Aplicar esos conocimientos a situaciones nuevas.
- Crear nuevos conocimientos e incluso tener la capacidad de innovar.

Dentro y fuera del aula estas nuevas habilidades deben desarrollarse a través de tres tipos de aprendizaje, en donde las nuevas tecnologías desempeñan un papel fundamental:

- Un aprendizaje activo, en donde se aprende haciendo, cometiendo errores y volviendo a hacer, el maestro ya no transfiere solo información, ni será la única autoridad y fuente de conocimiento, sino que se centrará en diseñar entornos de

aprendizaje con actividades a realizar en un contexto práctico de la vida real donde los estudiantes construyen una inteligencia colectiva en cualquier materia.

- Un aprendizaje colaborativo basado en el diálogo y la negociación donde se aprende en un entorno social y se trabaja en equipo, se comparten experiencias, se contrasta información y sobre todo se aprende enseñando a otros, porque la colaboración implica un proceso en el que todas las personas se sienten mutuamente comprometidas con el aprendizaje de los demás y no es competencia con ellos.
- Un aprendizaje autónomo en donde el estudiante decide junto con el maestro el programa curricular y así responde también a sus intereses personales y está contextualizando en su mundo real.

Como consecuencia, de una nueva forma de aprender y enseñar, el maestro se ve ahora en la necesidad de crear y actualizar las secuencias didácticas de los contenidos educativos que anteriormente repetía año tras año y descubrir nuevas maneras que hagan el aprendizaje más activo y participativo para los estudiantes. En este sentido la tecnología junto a la educación multimedia como medios de aprendizaje tienen cada vez más atractivo participativo para los estudiantes dentro del salón de clases, el profesor debe ser capaz de manejarse en este nuevo entorno digital aprovechando los conocimientos de otros compañeros, participando en la creación de nuevas lecciones y compartiendo nuevas experiencias de aprendizaje con la comunidad docente en Internet, con este fin el maestro desarrolla importantes competencias digitales que van más allá de usar el procesador de textos, presentaciones y una hoja de cálculo. Concretamente el profesor necesita la habilidad de usar herramientas digitales para localizar, evaluar, usar, crear y compartir nueva información, igualmente debe ser capaz de ejecutar y proponer tareas en un entorno digital, así como evaluar su eficacia para introducir mejoras.

Las diez competencias digitales importantes para maestros, estudiantes y la sociedad son las siguientes:

1. Saber cómo y dónde buscar por internet.
2. Capturar y gestionar información.
3. Crear lecciones multimedia.
4. Trabajar en equipo y colaborar en línea.
5. Conectarse virtualmente.
6. Gestionar y controlar la identidad digital.
7. Participar en las redes sociales.

8. Entender derechos de autor.
9. Crear y gestionar aulas virtuales.
10. Trabajar con tabletas.

### 3.11 LAS TIC EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y DEL CONOCIMIENTO Y SU IMPACTO EN CONTEXTOS EDUCATIVOS

(Díaz, Pérez & Florido, 2011: 82) dice: las TIC posibilitan poner en práctica estrategias comunicativas y educativas para establecer nuevas formas de enseñar y aprender, mediante el empleo de concepciones avanzadas de gestión, en un mundo cada vez más exigente y competitivo, donde no hay cabida a la improvisación. Por lo que es muy importante para los maestros tener la creatividad de conceptualizar a las tecnologías de la información y comunicación como herramientas de enseñanza para que al mismo tiempo los niños y jóvenes en la educación básica pueden usarlas en sus conocimientos de español y otras asignaturas para poder crear a través de la computadora e internet productos digitales como: cuentos, videos, periódicos, murales, revistas, que permitirán tener una innovación en los salones de clases.

El rol de las TIC en contextos educativos ha sido objeto de amplios debates durante las últimas décadas, docentes e investigadores se preguntan en qué medida la articulación de las TIC a las prácticas educativas realmente favorece el aprendizaje. Actualmente se reconoce la importancia de trascender los debates con relación a los aspectos técnicos de las TIC aplicadas en el contexto educativo (acceso, cobertura, velocidad), en favor de pensar acerca de las estrategias educativas que permitan transformaciones en el saber de los estudiantes que participan en actividades educativas apoyadas en tecnología.

Por lo que es importante conocer la manera en la cual los docentes se apropian de las TIC en su práctica educativa y como la integran en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Actualmente son aceptadas por muchas instituciones y maestros, sin embargo, su anhelado impacto pareciera no cumplir con las expectativas que se tienen alrededor de ellas en el campo educativo, debido a la importancia de comprender que son los contextos de uso y en el marco de estos, además de la finalidad que se persigue con la incorporación de las TIC las que determinan la capacidad de transformar la enseñanza para mejorar el aprendizaje. Es un reto bastante fuerte para los maestros porque deben de capacitarse para desarrollar las habilidades digitales y poder usarlas como prácticas docentes y cumplir con las exigencias que se les piden para poder generar una verdadera innovación educativa en la cual se pueda medir el impacto en los salones de clases, en donde podamos tener niños y jóvenes que hagan su tarea investigando con las herramientas y recursos tecnológicos que nos brindan la computación y el internet, pues estas dos herramientas son un potencial muy grande para la sociedad en la actualidad, ya que los trabajos formales en empresas están ofertando importantes beneficios y condiciones muy positivos para un buen desarrollo personal y profesional.



La llegada del tratamiento electrónico de la información, la digitalización de los datos y el desarrollo de redes interactivas de comunicación, confrontan drásticamente las unidades de lugar, tiempo y función en las que se basan los procesos de enseñanza y aprendizaje tradicionalistas, por la posibilidad que la revolución informacional permite con relación a la descentralización de las tareas, la desincronización de las actividades, la desmaterialización de los intercambios y sobre todo el protagonismo del estudiante. Los usos de las TIC en la educación pueden favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje orientados a la construcción de aprendizajes significativos, reconociendo el potencial de las tecnologías educativas que por un lado permiten trascender las barreras espaciales y temporales de acceso a la información, la formación y la educación, y por otro lado se favorece el procesamiento que el usuario hace de la información, estas potencialidades están dadas por las características de las tecnologías educativas como lo son el almacenamiento y transmisión de información, que permite el acceso a grandes cantidades de información, el dinamismo y el formalismo, que hacen posible representar informaciones que se transforma en el tiempo, con una naturaleza coherente, estructurada y lógica, la hipermedia y la multimedia, que favorecen que la información pueda ser representada en diferentes formatos de manera no lineal, la interactividad que hace posible la manipulación de la información en una manera bidireccional, en la que la herramienta tecnológica retroalimenta la acción del usuario, quien a su vez se reorienta gracias a esa retroalimentación, finalmente la colectividad, que permite el trabajo en Internet, abriendo nuevas posibilidades al trabajo grupal y colaborativo, proporcionando diversidad de ayudas en cantidad y calidad tanto para los maestros y los estudiantes.

Los usos de las herramientas tecnológicas y su impacto en la educación dependen en gran medida del conocimiento y aprovechamiento de dichas características, las TIC tienen el potencial de funcionar como herramientas psicológicas susceptibles de mediar los procesos internos y externos presentes en la enseñanza y el aprendizaje cuando hay un reconocimiento del papel mediador que ellas cumplen entre los elementos de un triángulo interactivo entre estudiante, maestros y contenidos. La relación entre la educación de calidad y la incorporación de las tecnologías educativas parte del principio de realidad de que ellas llegaron para quedarse, es importante que un maestro realice un uso reflexivo de las tecnologías educativas desde una dimensión pedagógica para poder hacer una apropiación al integrarlas al contexto educativo ya que puede estar presente en la lengua oral, escrita, lenguaje audiovisual, gráfico, numérico, estético, así se deben promover ambientes de aprendizaje innovadores.

### 3.12 EL USO DE POWERPOINT COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

Para dar un impulso al proyecto de la producción de textos con el uso de las tecnologías educativas hemos abarcado un conjunto de estrategias de aprendizaje que al ser usadas por un maestro le permiten hacer una innovación en el contexto educativo. El uso de los cuentos permite que los niños sean curiosos y creativos para poder construir sus propias historias, por lo cual se puso en práctica una estrategia para que los niños lo elaboraran usando la computadora y el internet, a través de la investigación de imágenes y finalmente redactando su cuento en PowerPoint.

Con PowerPoint se pueden crear presentaciones en diapositivas o seguir trabajando con las ya creadas. También se puede editar, ver, presentar o compartirlas. Es un software de ofimática con textos esquematizados fácil de entender, animación e imágenes prediseñadas o importadas desde la computadora, se le pueden aplicar distintos diseños de fuente, plantilla, animación, música, efectos gráficos y de sonido. Viene incluido en la Suite Office de Microsoft junto con Word y Excel entre otros.

Una de las ventajas es su capacidad de flexibilidad y personalización. Los usuarios pueden crear plantillas prediseñadas y personalizadas de acuerdo con su gusto y preferencias. Las animaciones son usadas para traer objetos como texto, imágenes o gráficas dentro y fuera de la diapositiva, los distintos efectos de animación controlan el modo en que el objeto entra o sale en la diapositiva, lo cual es muy motivante para los niños pues pueden jugar a crear desarrollos, inicios o finales de los cuentos. Es decir, pueden manejar la forma lineal o no lineal de los mismos.

El uso generalizado de las tecnologías educativas en todos los ámbitos de la actividad de las personas, conlleva la exigencia de aprender nuevas formas de leer y escribir, ahora se realizan estas habilidades comunicativas sobre documentos digitales, textos con elementos audiovisuales (imágenes, sonidos, videos) utilizando nuevos soportes (pantalla, teclado, ratón, software de edición), aquí se da la necesidad de que los niños y jóvenes en la educación básica desarrollen nuevas habilidades que se combinan con las herramientas de la computadora lo que genera la alfabetización digital y las diferencias entre la lecto-escritura tradicional y la nueva lecto-escritura digital son muchas comprendiendo diversidad de aspectos, y teniendo en cuenta las diferencias en cuanto aspectos ergonómicos, sostenemos y hojeamos los libros con nuestras manos, en tanto que los materiales digitales necesitan el aprendizaje de las habilidades digitales para uso y manejo del equipo de cómputo e internet.

Con los adecuados soportes tecnológicos se puede facilitar el acceso a la lectura a diferentes públicos a los cuales va dirigido un material digital como puede ser un cuento.

Respecto a la escritura digital se cuenta con el apoyo de las múltiples funcionalidades que ofrecen los procesos de textos multimedia (permite mover textos, otras ayudas a la edición de texto, corrección ortográfica), además el Internet nos ofrece múltiples formas de comunicación asíncrona (correo electrónico, tableros de anuncios, portales dinámicos) y comunicación síncrona (chats, videoconferencias) para leer y escribir textos a personas en todo el mundo. Las nuevas posibilidades que ofrece la sociedad de la información digital que estamos viviendo exigen nuevas competencias a todas las personas.

Al usar las tecnologías educativas en el aula debemos valorar el enfoque didáctico que se les debe dar adaptándose a las necesidades de aprendizaje actuales, los medios tecnológicos por sí mismos no mejoran los procesos, sino que tienen el potencial para hacerlo en la medida que han sido seleccionados y usados a partir de estrategias didácticas para llegar a aprendizajes significativos para los alumnos. El uso didáctico de PowerPoint en las aulas puede ser innovador, su uso más frecuente es en las exposiciones orales de contenidos

predeterminados que el maestro prepara para exponer las clases. Una de las ventajas al utilizar PowerPoint en la producción de textos son las imágenes con elementos interactivos multimedia, que construyen historias de manera hipertextual, con la implementación de botones para navegar la historia y tener distintos resultados. Es decir, se puede jugar con distintos comienzos, distintos desarrollos y distintos desenlaces, antes de llevar al niño a la creación del cuento. En la producción de textos, usando esta herramienta como estrategia de enseñanza se puede tener una mayor visión pedagógica para desarrollar actividades y proyectos colaborativo con los alumnos.

En los enfoques centrados en el estudiante, lo esencial es que el alumno pueda crear y participar activamente, el PowerPoint es una herramienta digital que tiene ese potencial didáctico como estrategia para el desarrollo de actividades colaborativas con los estudiantes. Permite desarrollar y mejorar en los niños de educación primaria habilidades de lecto – escritura para hacer una producción de textos eficiente y en el maestro planear actividades relacionadas con el aprendizaje por descubrimiento o el aprendizaje significativo, en donde puede propiciar que los alumnos utilicen la herramienta como estrategia de aprendizaje que los involucre en entornos de análisis y reflexión para construir un conocimiento significativo.

PowerPoint como herramienta de colaboración y comunicación permiten la interacción con la web 4.0. Al usar internet y PowerPoint los niños en la educación primaria están dando un paso muy importante hacia la alfabetización digital ya que podemos compartir el material generado creando comunidades de aprendizaje con intereses comunes y grupales con temas definidos, al mismo tiempo Google ofrece una herramienta de documentos compartidos para el trabajo en línea.

Las tecnologías educativas requieren ir más allá del uso superficial basado en la búsqueda de información, deben generar un ambiente de aprendizaje para que niños y jóvenes sean creativos, así al usar PowerPoint se conceptualiza como una herramienta cognitiva para la creatividad, colaboración y productividad multimedia, permitiendo la relaciones de aprendizaje entre maestros y estudiantes promoviendo a su vez un aprendizaje autónomo, mejorando la toma de decisiones, la autodirección y control de la información desarrollando habilidades digitales.

## CAPITULO IV. PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO

### 4.1 PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA.

Las propuestas curriculares elementos específicos que vale la pena destacar, invitan y promueven un cambio en el trabajo educativo realizado por los docentes y alumnos en conjunto; el enfoque de las competencias aplicado al currículo de la enseñanza brinda la oportunidad de gestionar una línea que permita a la realidad escolar y a cada uno de los niveles del sistema educativo.

En este sentido Perrenaud, (2004). Deja muy claro que no puede existir una competencia donde no existe saber disciplinario, pero que la competencia es algo diferente. Requiere que la enseñanza de saberes disciplinarios se realice desde perspectivas que tiendan a problematizar la información generando procesos de movilización de la misma.

“En la educación primaria se continúa con el estudio del lenguaje con la asignatura de español y su aprendizaje se centra en las prácticas sociales del lenguaje, que se definen como pautas o modos de interacción; de producción e interpretación de prácticas orales y escritas; de comprender diferentes modos de leer, interpretar, estudiar y compartir textos; de aproximarse a su escritura y de participar en intercambios orales”. SEP, (2011).

En el campo formativo de lenguaje y comunicación el propósito es el desarrollo de competencias comunicativas en la educación básica, mediante un enfoque comunicativo a través de las prácticas sociales del lenguaje. En esta propuesta se pretende destacar que los alumnos comprendan, interpreten y produzcan diversos tipos de textos, los transformen y creen nuevos géneros y formatos; es decir reflexionen individualmente y en colectivo acerca de ideas y textos.

El enfoque pedagógico se fundamenta en el concepto de educación para la formación y el desarrollo humano integral y social. Desde la perspectiva teórica de Vygotsky (1988) en su teoría sociocultural del lenguaje y del desarrollo cognoscitivo para el conocimiento; éste no se construye de modo individual más bien se construye en colectivo.

Muchas de las corrientes pedagógicas se fundamentan en el constructivismo, en el cual se sugiere que el aprendizaje se logra mejor manipulando objetos, siendo los alumnos los constructores del aprendizaje. Las teorías actuales del aprendizaje sustentan que los seres humanos de cualquier edad construyen sus conocimientos a partir de sus propios saberes y que los enriquecen cuando interactúan con otros nuevos.

“Dichas corrientes pedagógicas contemporáneas responden al reclamo social de una formación que les permita a los sujetos resolver problemas de diferente índole de forma autónoma esto significa; poder enfrentar la búsqueda de soluciones, encontrar una respuesta y tener algún control sobre ésta, dado que en la mayoría de los casos los problemas que se presentan implican encontrar respuestas nuevas a preguntas también nuevas”. Contreras, (1996).

La importancia del contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que piensa y forma parte del proceso de desarrollo que moldea los procesos cognitivos. Por contexto social se entiende el entorno integro, es decir, todo lo que haya sido afectado directa o indirectamente por la cultura en el medio ambiente del niño.

En acuerdo con el autor de esta teoría Vygotsky, (1988). A la importancia del contexto social para su mejor desempeño escolar y de su proceso de aprendizaje, debe ser considerado en diversos niveles:

1. El nivel interactivo inmediato, constituido por el (los) individuos con quien (es) el niño interactúa en ese momento.
2. El nivel estructural, constituido por las estructuras sociales que influyen en el niño tales como la familia y la escuela.
3. El nivel cultural o social general, constituido por elementos de la sociedad como el lenguaje, el sistema numérico y el uso de la tecnología de la información.

Todos estos contextos influyen en la forma de pensar e interactuar en las personas y van muy relacionadas con la relación entre aprendizaje y desarrollo Vygotsky, (1988). En el presente proyecto de desarrollo educativo se pretende favorecer el aprendizaje mediante sus cualidades y habilidades en cada acción dentro de la estrategia para favorecer la comprensión en la lectura “*Cuéntamelo como lo entiendas*”, ya que Vygotsky sostenía que existen cambios cualitativos en el pensamiento de los que no se puede dar uno cuenta por la mera acumulación de datos o habilidades.

Para Vygotsky el lenguaje desempeña un papel más importante que la cognición por lo que es un mecanismo para pensar y como herramienta mental hace al pensamiento más abstracto. El lenguaje permite imaginar, manipular, crear ideas nuevas y compartirlas con otros; es una de las formas mediante las cuales intercambiamos información; de aquí que el lenguaje desempeñe dos papeles: es instrumental en el desarrollo de la cognición; pero también forma parte del proceso cognitivo.

De acuerdo con su teoría la construcción cognitiva está mediada socialmente, influida por la interacción social presente y pasada, esto quiere decir que lo que un docente le señale al alumno influye en lo que éste “construye”, en lo que aprende y cómo lo hace.

Jean Piaget es el principal exponente del enfoque del “desarrollo cognitivo”. Se interesa por los cambios cualitativos que tienen lugar en la formación mental de la persona, desde el nacimiento hasta la madurez. mantiene, en primer lugar, que el organismo humano, al igual que los otros entes biológicos, tiene una organización interna característica; en segundo término, que esta organización interna es responsable del modo único de funcionamiento del organismo, el cual es “invariante”; en tercer lugar, sostiene que, por medio de las funciones

invariantes, el organismo adapta sus estructuras cognitivas. En lo que Piaget sugiere que el niño debe llegar a la etapa de las operaciones concretas antes de pensar lógicamente.

#### 4.2 ESTRATEGIA DIDÁCTICA DEL CUENTO

El tema que se ha desplegado en este proyecto ha necesitado de consultar a diversos autores que fueron los que orientaron al conocimiento de estrategias, técnicas y mejoras para su desarrollo.

Leer es traducir la esencia del pensamiento y de las emociones por medio de los símbolos gráficos y convencionales; que se hace necesario expresar al través de la distancia para hacer patentes y eternas las creaciones del pensamiento humano o las necesidades de carácter íntimo, industrial y social. El proceso de la lectura tiene tres aspectos trascendentales que son: percibir, entender y articular. Abordar su comprensión como el proceso en el que el lector y el receptor van construyendo la interpretación a partir de ver las palabras como un conjunto y desarrollándolas a través del contexto de la lectura, debe hacerse en espacios flexibles, cómodos, que permitan el análisis y reflexión de la misma, además de que es importante que los docentes motiven y guíen a los alumnos a través de diversas estrategias para acceder al texto no como fin sino como medio y se conviertan en buenos lectores que hacen uso de los índices contextuales y grafo fonéticos para construir significados.

La lectura y la expresión escrita ha sido una preocupación de los países y a través del tiempo se han implantado métodos de enseñanza que han venido reformándose, como parte del desenvolvimiento de cada cultura, ya que su enseñanza- aprendizaje es la que puede lograr que la gente alcance su mayor protección con la menor inversión y mejor cultura pues brinda un conocimiento e información.

“El lenguaje es una herramienta de comunicación para aprender, integrarse a la cultura e interactuar en sociedad. Su uso posibilita obtener y dar información diversa; establecer y mantener relaciones interpersonales; expresar sensaciones, emociones, sentimientos y deseos; manifestar, intercambiar, confrontar, defender y proponer ideas y opiniones, y valorar las de otros”. SEP, (2011).

En el programa de español (lengua materna 2017) los estándares curriculares, sintetizan los aprendizajes esperados que se organizan en tres prácticas sociales del lenguaje: estudio, literatura, participación ciudadana y constituyen referentes para evaluaciones nacionales e internacionales. SEP, (2011).

En las actividades del proyecto el estándar que deseo llegar a favorecer en los alumnos de 6º. Grado de primaria son:

#### LOS PROCESOS DE LECTURA E INTERPRETACIÓN DE TEXTOS.

- Lee de manera autónoma una variedad de textos, con diversos propósitos: aprender informarse, divertirse.

- Comprende la trama y/o argumentos expuestos en los textos.

## CONOCIMIENTO DE LAS CARACTERÍSTICAS, FUNCIÓN Y USO DEL LENGUAJE

Estos permitirán al alumno dentro de la estrategia:

- Utiliza la lectura y la escritura con fines específicos dentro y fuera de la escuela.

## ACTITUDES HACIA EL LENGUAJE.

- Desarrolla disposición por leer, escribir, hablar o escuchar.

En la competencia para el aprendizaje permanente, en donde una de sus características hace mención que para su desarrollo implica la habilidad lectora.

“En la presente propuesta curricular (2011) estos principios y aspectos relativos a la concepción de la lengua, su aprendizaje, su enseñanza y uso siguen vigentes; no obstante, presentan una innovación en cuanto a la manera en que se organiza y trata la asignatura, debido a que se utilizan como vehículo las prácticas sociales del lenguaje”. SEP, (2011).

Retomar así la asignatura de español desde el programa de educación primaria sexto grado, dentro de la cual se manejan las competencias: Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas, emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender, en ellas mencionan características propias de la habilidad lectora. Cabe mencionar que se desarrollan constantemente las siguientes competencias.

- Competencias para el aprendizaje permanente.
- Competencias para el manejo de la información.
- Competencias para la convivencia.

Estas competencias se desarrollan en todo momento, no solamente para la escuela sino para la vida cotidiana en un presente y que se proyectarán a su vida futura.

Las competencias que se utilizaron para el diseño de la estrategia del proyecto de desarrollo educativo es la que identifica las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas, comprende que el alumno conozca características de los textos, además refiere al empleo de las diferentes modalidades de lectura, en función del propósito del texto, sus características y particularidades del lector, para lograr una construcción de significado y la producción de textos escritos que consideren el contexto, el destinatario y los propósitos que busca, empleando diversas estrategias de producción.

Es de relevancia destacar que el desarrollo de estas competencias llevará al logro a los estándares curriculares de habilidad lectora, que se encuentran nombrados en la asignatura de español y son:

1. Procesos de lectura e interpretación de textos

## 2. Producción de textos escritos.

Los aspectos cognitivos, procedimentales y actitudinales involucrados en cada competencia comunicativa dentro del campo de formación lenguaje y comunicación pretende que los alumnos tengan un buen desarrollo en estas partes que conforman la competencia para que aplique en su vida cotidiana de manera significativa. Comprender y actuar en consecuencia es tarea de la escuela. En la educación básica el acercamiento a contextos reales para el uso y estudio de lenguaje se inicia en preescolar y continúa en primaria y secundaria.

- Aprendan y desarrollen habilidades para hablar
- Escuchen e interactúen con los otros
- Identifiquen problemas y soluciones
- Comprendan, interpreten y produzcan diversos tipos de textos, los transformen y creen nuevos géneros y formatos; es decir reflexionen individualmente y en colectivo acerca de ideas y textos.

PISA define la lectura como la capacidad de un individuo para comprender, emplear reflexionar e interesarse en textos escritos con el fin de lograr metas propias, desarrollar sus conocimientos y su potencial personal y participar en la sociedad (INEE, 2009).

### 4.3 LÍNEAS DE ACCIÓN.

Las líneas de acción que se consideran dentro de las actividades de la estrategia que se desarrolla en el presente proyecto de desarrollo educativo son las siguientes:

- Planear y vincular las actividades de la estrategia de intervención, para que se relacionen con los conocimientos previos de los alumnos sus intereses y características de motivación.
- Llevar a cabo la gestión pedagógica, pues el docente trabaja una adecuada organización de las actividades, una planificación previa, además de que se desarrolla una evaluación formativa de la misma. Las acciones son secuenciadas de lo simple a lo complejo, lo que permite llevar un adecuado desarrollo de las competencias.
- Manejar la información adecuadamente, ya que dentro de la estrategia se hace uso del manejo de la información para cada actividad que solicita datos específicos, que el alumno deberá seleccionar de aquello que tiene relevancia.



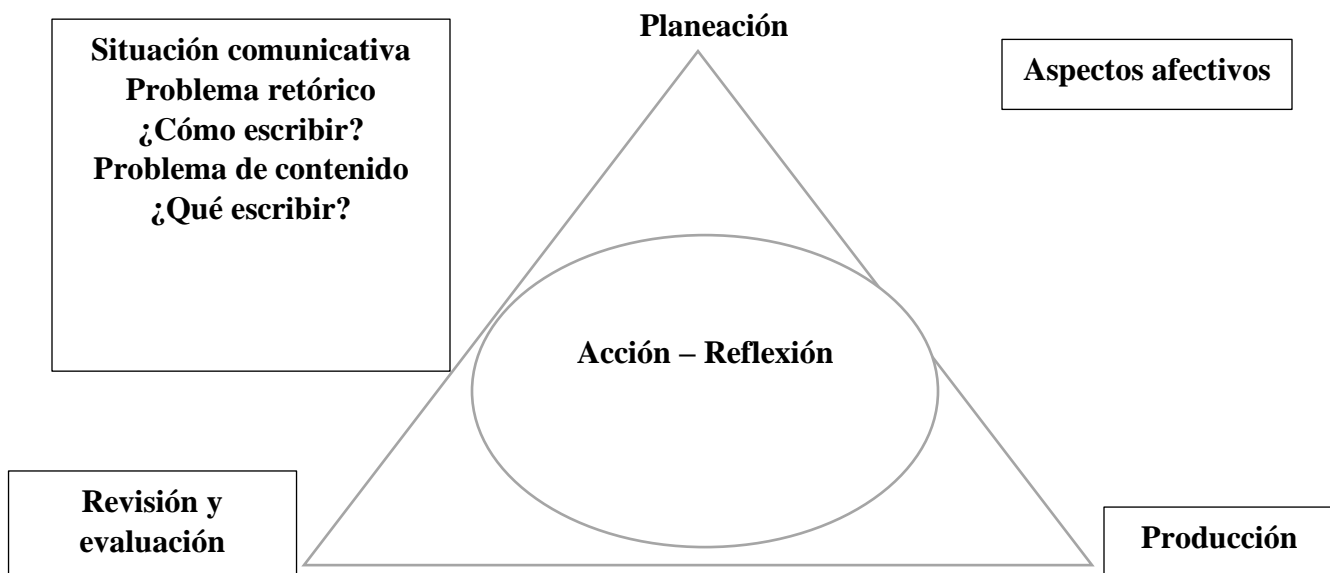
- Administrar los recursos materiales, tomando en cuenta los acervos apropiados de la biblioteca escolar y del aula. Es importante destacar que existen diferentes libros de acuerdo con el grado, ya que no es el mismo análisis, y la comprensión aumenta de acuerdo con el desarrollo de los estudiantes.
- Promover la participación que involucra a los alumnos del grupo, quienes deberán estar de forma activa con sus pares. La participación se verá reflejada en el avance que muestre cada estudiante en su lectura y comprensión de la misma.

Como se mencionó dentro de la aplicación de la estrategia, se trabajará en cuatro fases de coordinación descritas más adelante, donde cada una de ellas lleva un propósito para cumplir en la semana de aplicación, lo cual favorecerá los ámbitos que determinan la evaluación educativa e identifican la adecuación de los modelos, procesos y agentes para integrar la participación social en las acciones y mejorar la lectura de comprensión mediante los cuentos.

Durante el proceso, se aplicaron instrumentos de acuerdo al contexto de los programas establecidos, se emplearon para retroalimentar los propósitos generales mediante la autoevaluación y evaluación. Estos dos criterios cualitativos y cuantitativos dan origen a la objetividad que es la evaluación procesual.

#### 4.4 METODOLOGÍA

##### Modelo social de escritura



## ACCIONES PARA LA INTERVENCIÓN

<p><b>PROBLEMA DE INTERVENCIÓN</b>                  Problema objeto de estudio. “Necesidad de implementar nuevas estrategias de producción de textos en los niños de sexto grado de primaria para el mejor aprovechamiento de las herramientas ofimáticas en el aula de medios”.</p>			
<p><b>ESTRATEGIA</b>                  “Estrategia de producción de textos mediante el uso del cuento en el aula de medios que permita la creación de un producto digital innovador”.</p>			
<p><b>PROPÓSITO GENERAL</b>                  Hacer uso del cuento como una estrategia de enseñanza que le permita a los maestros de aula de medios innovar la enseñanza de los niños de sexto grado de primaria promoviendo la producción de textos como una herramienta didáctica que mejora su creatividad y desarrollar las habilidades digitales mediante el uso de tecnologías educativas.</p>			
<i>PROPÓSITOS ESPECÍFICOS</i>	<i>ACCIONES (qué voy a hacer cómo lo voy a hacer)</i>	<i>RECURSOS (Con qué lo voy a hacer)</i>	<i>TIEMPOS (Cuándo lo voy a hacer)</i>
Propiciar la interacción entre los niños mediante la confrontación de sus ideas en equipo	Los niños se juntarán en binas y desempeñarán la metodología para crear su propio cuento.	Hojas de máquina, libros de la biblioteca.	Del 7 al 28 de junio.
Desarrollar la capacidad de reflexión y análisis en los niños que permita mejorar su capacidad de lecto – escritura	Los niños comenzarán la elaboración de su cuento mediante la expresión de sus ideas.	Hojas de máquina, libros de la biblioteca.	Del 7 al 28 de junio.
Desarrollar la capacidad de razonar el uso y manejo de las habilidades digitales para resolver problemas mediante la creación de productos de este tipo.	Los niños usarán el cuento para crear digitalmente usando la herramienta ofimática PowerPoint.	30 computadoras del aula de medios, un video proyector.	Del 7 al 28 de junio.
Promover la creatividad en los niños para crear sus cuentos y expresarlo digitalmente mediante el uso de la computadora	Los niños usarán el cuento para crear digitalmente usando la herramienta ofimática PowerPoint.	30 computadoras del aula de medios, un video proyector.	Del 7 al 28 de junio.

## JUSTIFICAR POR QUÉ ESTA PROPUESTA PUEDE CONSIDERARSE INNOVADORA.

En la escuela primaria los niños refuerzan sus primeros aprendizajes en lectura y escritura por eso su enseñanza merece atención prioritaria dentro de las actividades escolares, además de que este aprendizaje es fundamental para acceder a otras asignaturas del programa escolar. La escritura es uno de los medios de comunicación más antiguos de la humanidad y una de las principales herramientas que el ser humano escoge para expresar lo que siente, piensa y sabe. En nuestra actualidad la aparición de las nuevas tecnologías digitales, las tecnologías de la información y comunicación, además del internet, están provocando fuertes transformaciones sociales: nuevas formas de pensar, de entender el mundo, de relacionarse y de comunicarse trayendo como consecuencia en los niños y jóvenes una escritura muchas veces sin sentido, con faltas de ortografía, sin normas de redacción y sustitución de palabras por íconos o símbolos.

Es interesante por lo tanto conocer nuevas metodologías y estrategias que les permitan a los niños mejorar las formas en como realizan la producción de textos, además de favorecer el desarrollo de habilidades digitales situación que los maestros de aula de medios manifestaron su preocupación por conocer.

Una de las propuestas de la Literatura infantil es su elasticidad, en donde es importante separar a la Literatura en general por un lado y por el otro enfocarnos en los libros para niños para que ellos puedan iniciarse en el camino de la escritura haciendo actividades enfocadas en sus necesidades y objetivos, para no limitar el contenido temático, condicionando sus formas expresivas y alejarlos de la literatura, por eso será importante la planeación haciendo una estructura de ideas para que los niños mediante la lectura puedan crear textos con argumentos creativos e innovar su texto con el uso de PowerPoint en la computadora.

La literatura infantil considera cuentos tradicionales, poesía infantil, adivinanzas, retahílas, libros ilustrados, entre otros. El niño al practicarla no debe considerarla como un subproducto cultura, porque la comunicación a través de la producción de textos posee propiedades específicas dentro de un completo sistema, en donde la calidad y el valor estético deben relacionarse para que pueda existir una especificidad y denominador común en cualquier manifestación literaria. La cuestión clave no reside ya en explicar el texto según sus rasgos estructurales, sus temas, su simpleza lingüística, si no en investigar su aportación al diálogo interactivo que entabla con un lector, su capacidad para activar los saberes, las habilidades y las actitudes del receptor.

Se puede afirmar que la literatura infantil es el corpus de los textos que mejor se adecua al desarrollo global de un niño, gracias a este nuevo matiz se disuelve una antigua polémica acerca de la posición del niño con relación a los textos, en donde podemos encontrar, literatura elaborada por niños, literatura escrita para niños y literatura protagonizada por niños.

La literatura escrita por los niños implica más un valor psicopedagógico que estético, es decir, su interés se justifica esencialmente por la idoneidad de este material didáctico para la construcción del sujeto, la razón es sencilla, el propio aprendiz es el creador de la obra, el conocedor de las reglas de hipercodificación textual, el productor de textos literarios cuyo dominio estructural favorece el desarrollo intelectual porque está interiorizando nuevas formas de representación de la realidad.

Para innovar en la producción de textos infantil no se debe descuidar un enfoque comunicativo textual ni la socialización de esta práctica social del lenguaje fuera y dentro del aula, dando siempre al niño la oportunidad de crecer y desarrollar su personalidad por medio de lectura de textos, como lo señala Jossette Jolibert (1997) “el escrito solo cobra significado en el texto, auténtico y completo usado en situaciones de vida”.

En la producción de un texto el niño va a desarrollar las habilidades comunicativas: escuchar con atención los aportes de sus compañeros, hablar expresando sus ideas sobre el texto, escribir plasmando en un papel todas sus ideas, aportes, pensamientos, sentimientos y por último en el proceso de redacción y revisión de los textos los niños leen sus ideas y que innovador acompañadas de imágenes, movimientos, sonidos, que les da el usar la herramienta ofimática de PowerPoint, el uso de la tecnología y la forma de enseñanza del docente al buscar experiencias significativas en el contenido a impartir.

## ACCIONES

ACCIONES A REALIZAR	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Los niños se juntarán en binas y desempeñarán la metodología para crear su propio cuento.	Lista de cotejo
Los niños comenzarán la elaboración de su cuento	Lista de cotejo
El maestro checará el borrador del cuento para hacer correcciones y comenzar a usar el cuento en la computadora.	Lista de cotejo
Los niños usarán el cuento para crear digitalmente usando la herramienta ofimática PowerPoint.	Lista de cotejo, rúbrica
Los niños con el cuento creado en PowerPoint insertarán imágenes.	Lista de cotejo, rúbrica

## LISTAS DE COTEJO

Instrumento para evaluar las sesiones

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Los materiales fueron adecuados para el logro del aprendizaje deseado.		
Se respetaron los tiempos establecidos en la planeación.		
La organización de la actividad fue adecuada.		
Las actividades favorecieron el aprendizaje.		
Los espacios donde se realizaron las actividades fueron adecuados.		
OBSERVACIONES		

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
<b>LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA SESIÓN 1.</b>		
Los alumnos identificaron las funciones del proceso de aprendizaje mediante el programa de PowerPoint.		
Los alumnos identificaron los aprendizajes esperados durante la sesión y comentaron entre ellos la utilidad de estos.		
El alumno Identificó algunos usos de los cuentos en la vida cotidiana al cierre de las actividades.		
El alumno realizó los ejercicios para retroalimentar el tema de los valores.		
OBSERVACIONES.		

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
<b>LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA SESIÓN 2</b>		
Los alumnos integraron la realización de sus cuentos a los ejercicios del programa de PowerPoint.		
Los alumnos participaron con sus tareas en la investigación en las redes sociales, sobre algún cuento que hable de los valores		
Los alumnos intercambiaron experiencias y nuevos conocimientos con sus pares en las actividades del blog.		
Los alumnos realizaron los ejercicios para retroalimentar los conocimientos adquiridos en la sesión 2.		
OBSERVACIONES		

INDICADORES	SI	NO
INDICADORES DE LOGRO		
LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA SESIÓN 3		
Los alumnos se integraron a la web al proponer distintos tipos de ejercicio para la redacción de un texto en relación a su cuento personal.		
Los alumnos estuvieron entusiasmados en la presentación de los cuentos en el programa PowerPoint.		
Los alumnos intercambiaron experiencias en la realización de sus cuentos en el programa de PowerPoint.		
Los alumnos realizaron los ejercicios para retroalimentar los conocimientos adquiridos en la sesión 3.		
OBSERVACIONES		

INDICADORES	SI	NO
INDICADORES DE LOGRO		
LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA SESIÓN 4		
Los alumnos realizaron la actividad de manera individual al reflexionar en la realidad de los derechos humanos y los valores mediante la realización del cuento.		
Los alumnos en primera actividad de retroalimentación trabajaron en binas para encontrar las fortalezas y áreas de oportunidad.		
Los alumnos intercambiaron experiencias en la realización de las actividades de la sesión 4		
Los alumnos consolidaron las competencias y aprendizajes esperados en la sesión.		
OBSERVACIONES		

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
<b>LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA SESIÓN 5</b>		
Los alumnos implementaron el lenguaje de los cuentos para comunicarse y relacionarse con otros niños dentro de la escuela.		
Los alumnos utilizaron información de la web para la realización de los cuentos		
Los alumnos intercambiaron experiencias en la realización de las actividades de la sesión 5		
Los alumnos consolidaron las competencias y aprendizajes esperados en la sesión.		
<b>OBSERVACIONES</b>		

## CAPITULO V. ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN.

### 5.5 LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

La importancia de la investigación acción en la intervención del proyecto de desarrollo educativo radica en implementar estrategias y mejorar la práctica profesional, además de contar con los elementos suficientes que surgen en la cotidianidad en el aula, y saber cuáles son los principales factores para contribuir a un mejor rendimiento académico en la investigación educativa.

En la investigación educativa en las aulas las principales técnicas del extraño son la observación participante y la entrevista informal, en la investigación sobre la educación en las aulas, la principal técnica es la observación no participante, utilizando categorías a priori. Elliot, (2005).

La investigación acción de Elliot, (2006). Identifica la funcionalidad y utilidad que se tiene para la realización de la investigación en el diseño de la estrategia, los cuales tienen un impacto de intervención de la problemática actual reflejada en la comunidad escolar y social, retomando el problema dentro del aula de medios sólo como contenido establecido en el plan y programa, e intervención en el problema de la falta de lectura utilizando los cuentos mediante las tecnologías de la información, que brindan a los alumnos un espacio común para convertirse en un ambiente virtual alfabetizador.

La problemática se detectó mediante instrumentos utilizados en el diagnóstico, esto permitió elaborar el proceso de observación y recopilación de datos. El diagnóstico inicial determinó la falta de comprensión lectora y producción de textos en los alumnos de 6° grado de primaria y la formulación de las líneas de acción de la estrategia. En este proceso se permitió tener acceso a experiencias y percepciones de lo que se pretende realizar en el proyecto en la interpretación real del problema, mediante clases dirigidas a alumnos y actividades a realizar con un sentido formativo, dando seguimiento a construir un programa de acción integral sin intentar cambiar el currículo, las prácticas educativas de cada docente y cuidando no perjudicar a la comunidad escolar.

Desde Elliot, (2005). Reflexionar desde el diagnóstico del problema debe ser con carácter ético, desde este y la necesidad de cambiar la cultura escolar, es decir reflexionar sobre la práctica docente con la finalidad de elevar el desarrollo de los propósitos de aprendizaje mediante actividades vinculadas en la asignatura de español. También las interpretaciones de los integrantes de las comunidades escolares ayudan a promover, respetar el pensamiento independiente, el mismo principio ético y las reglas para discutir la información.

“Los profesores investigadores pueden tener dificultades para conseguir la cooperación y la comprensión de sus compañeros. La colaboración con ellos sería más fácil si se sintiesen formando parte también del asunto” Elliot, (2005).



## 5.2 MOMENTOS Y FASES DE LA REALIZACIÓN DE LA PROPUESTA.

A continuación, menciono el cronograma de las actividades que se realizaron para la implementación de la estrategia.

MOMENTO	FASE
I.- Reflexión y preparación del proyecto	<ul style="list-style-type: none"><li>• Problema</li><li>• Estructura metodológica</li><li>• Estudio en el contexto</li></ul>
II.- Trabajo de campo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gestión</li><li>• Construcción de instrumentos</li><li>• Aplicación</li><li>• Base de datos</li></ul>
III.- Análisis y estructura	<ul style="list-style-type: none"><li>• Análisis de datos</li><li>• Sistematización y redacción del informe de resultados</li></ul>
IV.- Propuesta	<ul style="list-style-type: none"><li>• En base a los resultados se elaboró la propuesta didáctica</li></ul>

La recolección de evidencias mediante técnicas e instrumentos permitió una evaluación de las actividades a realizar en el proyecto dentro de las fases planteadas en el mismo.

- Las técnicas de lectura en donde el intercambio de experiencias enriquece la creatividad e imaginación del alumno y este adquiera las capacidades motrices mediante las TIC'S con las actividades en la selección de cuentos y el programa PowerPoint.
- La selección de cuentos que sean del agrado de los niños y que vayan acorde a las necesidades de cada alumno.
- Lecturas que contengan imágenes que atrapen sus sentimientos emociones ya que la ilustración cumple con varias funciones como es la construcción de su imaginación

el tener contacto con libros de acercamiento a la lectura creando un espacio de reflexión.

- El trabajo en equipo brinda al niño oportunidades para que ellos aprenden de sus pares.
- Listas de cotejo, actitudes y estimación de las canciones que se relacionan con la interacción dentro y fuera del aula como espacios abiertos a mejorar la comprensión lectora y la producción de textos.
- El tiempo destinado en que se pretende desarrollar las acciones de las fases de la estrategia “Contando cuentos” para mejorar la comprensión de la lectura y la producción de textos abarcando las cuatro fases mencionadas, sin que afecte el horario escolar de la comunidad escolar y puedan participar en las actividades programadas
- La organización pedagógica de la experiencia de aprendizaje y planificación en el trabajo directo con las personas del entorno escolar para el desarrollo de las competencias es necesario crear ambientes de aprendizaje con temas
- La estrategia “Creando cuentos” a realizar para crear un ambiente de aprendizaje en cuanto a la intervención en el proyecto, invita a que la comunidad escolar participe en acciones mediante el uso de las tecnologías de la información, favorezcan la comprensión y producción de textos como herramienta para mejorar su desempeño escolar.

La intención es despertar el gusto por el aprendizaje, es decir, desarrollar la habilidad de aprender a aprender. Con un extra al encaminar la práctica cotidiana promoviendo el desarrollo de actitudes y valores como la solidaridad, el respeto, la responsabilidad, la inclusión, el diálogo y la tolerancia que en su conjunto fortalecen la convivencia democrática en el aula, la escuela y sobre todo en la sociedad, así como el uso seguro y responsable de los materiales educativos.

### 5.3 CRITERIOS Y PARÁMETROS DE EVALUACIÓN EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS.

La evaluación debe estar siempre apoyada en una reflexión sociocultural del entorno en el que se desarrolla la intrincada relación del evaluador y el evaluado.

La definición clara de una filosofía de la evaluación se hace necesaria para el docente en este campo de formación, pues esto repercute considerablemente en la situación de indefensión conceptual que vive el alumno al ser enfrentado a exámenes cerrados con poca oportunidad de opinión y centrados en respuestas previamente consideradas por el que tiene en sus manos el poder de la evaluación. Es importante rescatar que ante la propuesta del nuevo modelo educativo se pretende el logro de una evaluación formativa, no sólo que califique o aporte un número, sino de que se evalúe todo el seguimiento del proceso educativo.

La evaluación de una competencia, en este proyecto la comunicativa se mide por los desempeños, para lo cual se utilizan instrumentos específicos que permiten conocer de manera objetiva que conocimientos tiene el estudiante y como se desempeña en un contexto real.

Para Tobón (2013) la evaluación de las competencias desde la socioformación es: un proceso que busca el mejoramiento continuo con base en la identificación de logros, y el establecimiento de acciones para mejorar en la actuación de las personas respecto a la resolución de problemas del contexto (personal, familiar, social, laboral, profesional, recreativo y ambiental-ecológico), teniendo en cuenta los aprendizajes esperados, evidencias y niveles de una determinada competencia, brindando una retroalimentación oportuna con asertividad a los mismos estudiantes que asegure la mejora (pág. 14). La evaluación socio formativa es el proceso de apoyo a los estudiantes para que desarrollen el talento mediante la retroalimentación continúa basada en la autoevaluación, la coevaluación y heteroevaluación con base en un problema del contexto y el análisis de evidencias, buscando el mejoramiento continuo (metacognición).

Según Díaz Barriga (2006) las rúbricas son guías elaboradas con niveles progresivos de dominio que sirven para evaluar lo que una persona puede desempeñar relacionada con una producción determinada.

Mientras desde la socioformación Tobón (2014) nos dice que una rúbrica determina el nivel de logro o desempeño y está estructurada con indicadores y descriptores y se usa para evaluar la solución de un problema del contexto. Los descriptores del nivel de desempeño son clasificados en cuatro.

- Nivel receptivo en el cual se tiene nociones sobre el tema, puede resolver problemas sencillos y requiere apoyo continuo.
- Nivel resolutivo se tiene criterio propio y se pueden resolver problemas sencillos con cierto grado de autonomía.
- Nivel autónomo se resuelven problema con criterio propio.
- Nivel de evaluación progresivos del desempeño del alumno.

De esta forma mediante el instrumento de la rúbrica que se basa por los indicadores o parámetros para evaluar las actividades encaminadas a desarrollar en los alumnos el gusto

por la lectura, la producción de textos mediante las herramientas de las TIC'S, se tomaron en cuenta a partir de la evaluación diagnóstica y la problemática detectada en el grupo en que se trabajó la propuesta de desarrollo educativo, así como la aportación de maestros de aula de medios y los padres de familia, en busca que mejoren su interacción en la educación tecnológica para satisfacer sus necesidades de información y conocimiento.

Los instrumentos de evaluación propuestos en cada una de las actividades se enfocan y toman como un importante parámetro la capacidad de observación, atención, concentración, análisis y espíritu crítico, además de generar reflexión y diálogo. Con la finalidad de encontrar características cualitativas que con una descripción más o menos amplia puedan valorar las debilidades y fortalezas en función de estándares educativos. Por lo tanto, para evaluar de manera cualitativa se tomó en cuenta la participación en las actividades y a partir de la realización de estas, la reflexión que los alumnos van desarrollando al comprender y describir lo que están leyendo y produciendo, utilizando la tecnología. Es importante registrar el avance particular de cada estudiante, para ir valorando la transformación y aprendizaje real.

Los estándares curriculares propios de la habilidad lectora promueven que las tecnologías de la información se conviertan en una práctica cotidiana entre los alumnos de Educación Básica, ya que es una de las claves para un buen aprendizaje en todas las áreas del conocimiento, no solamente dentro de la escuela, si no fuera de la misma, que es la vida cotidiana de los estudiantes. Lo que se pretende es evaluar el desarrollo de las competencias ya planteadas con anterioridad, competencias útiles para la vida y de las que parte también la asignatura de español, que es a la que pertenece la temática planteada en este trabajo.

#### 5.4 EL ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA EN EL AULA DE MEDIOS.

Las teorías del aprendizaje que predominan actualmente en educación comparten la idea central de que el ser humano, en cualquier edad, construye su conocimiento. Que adopta nuevos conocimientos cuando se relacionan estos con lo que ya sabía, es decir con sus saberes previos. Este proceso lo lleva mediante conflictos a la modificación de sus estructuras cognitivas hacia constructos más eficientes. Es mediante este mecanismo de aprendizaje que logra la comprensión y, el saber se convierte en una posibilidad de pensar y repensarse, así logra hacerse de los insumos que le permitan hacer frente a nuevos retos cognitivos. No se trata de una acumulación pasiva de conocimientos, de sumar saberes construidos y organizados históricamente y socialmente, sino de una reconstrucción de éstos, una reelaboración del saber que en el proceso va mucho más allá de la mera actividad personal, implica al entorno y le impulsa a desarrollarse como ente individual, único e irrepetible producto de un tiempo y espacio socio histórico específico.

Llevar esto a la práctica representa un enorme desafío para los maestros, ya que obliga al docente a reorientar su práctica educativa y asumir una actitud abierta, más horizontal; el centro de la actividad se desplaza al estudiante y al proceso mismo por encima incluso del contenido, en el inter se debe promover la reflexión, la comunicación, el trabajo colaborativo y participativo; ello partiendo de la lógica que el conocimiento es una producción social,

cultural, que se da como producto de la interacción del sujeto con su grupo social y su contexto.

Los principales aspectos del enfoque constructivista en el trabajo en el Aula de medios pueden resumirse de la siguiente forma:

#### CONCEPTO DE ENSEÑANZA.

- Se realiza a partir de los conocimientos anteriores del alumno, (conocimientos previos).
- La enseñanza se centra en estrategias cognoscitivas y metacognitivas del alumno.
- Se centra en la organización de los conocimientos.
- Realización de tareas completas y complejas.

#### CONCEPTO DE APRENDIZAJE.

- El aprendizaje ocurre mediante la construcción gradual de los nuevos conocimientos.
- Ocurre al enlazar los conocimientos previos con los nuevos que va adquiriendo el alumno al interactuar con sus pares: alumno-alumno.
- Exige la organización de conocimientos de acuerdo con el nivel en que se encuentra el alumno.
- Se efectúa a partir de tareas globales.

La tecnología educativa en el aula de medios se trabaja con un modelo educativo constructivista desde un enfoque por competencias, esto permite que el aprendizaje sea apreciado como proceso y no como una mera instrucción, esto debe darse al interior del aula en un clima motivacional de cooperación, donde cada alumno sea capaz de reconstruir y resignificar su aprendizaje y retroalimentándose con el resto del grupo.

Es por ello que el aula de medios debe de tener como principal característica una gran flexibilidad. También debe quedar desde un inicio muy claro que todo el equipamiento (computadoras, impresora, proyector, y pizarrón digital, computadoras, etc.) son solo herramientas, instrumentos, meros medios que permiten al alumno adquirir conocimiento y el logro de los objetivos y metas trazadas.

#### 5.5 DESARROLLO DEL PROYECTO EDUCATIVO.

El proyecto de desarrollo educativo se realizó en tres escuelas del nivel primaria del SEER, en turno matutino y vespertino estado de San Luis Potosí. Con alumnos de 6° grado de 11 años y dentro de la población en estudio se consideran 2 niños inclusivos. Como principal objetivo de la educación de acuerdo con sus características personales, promoviendo sus habilidades digitales mediante la lectura y producción de textos.

ESTRATEGIA “CREANDO CUENTOS”.

FASE I: EXPLORATORIA					
TEMA: “CONOZCAMOS LAS TIC,S					
SESIÓN	CONTENIDO	PROPÓSITO	ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS
1	Presentación de la estrategia	Integrar a los niños al contexto escolar	Aplicar una explicación del programa de PowerPoint	60 minutos	Aula de medios, cañón, computadoras
		Que los niños observen y reconozcan las herramientas necesarias para, aprender PowerPoint	Se mostrará un video relacionado con el programa. Comenzarán a interactuar	10 minutos	Computadora Cañón Bocina
		Que los niños interactúen solos el programa de PowerPoint	Se repetirá la actividad hasta observar que los alumnos dominen el programa de PowerPoint.	5 minutos	Computadora Cañón Bocina
	Metas:	Conoce lo básico para realizar una presentación en PowerPoint			
2	Presentación		Realización de una presentación de PowerPoint	Los niños participaran en la creación de su primera práctica de PowerPoint	10 minutos
			Creación y recreación de los textos ambientándolos con gráficos y diseños en Power Point	Realizar una retroalimentación sobre los objetivos alcanzados en la clase	5 minutos
Cierre					
<b>METAS: Para seguir fortaleciendo sus conocimientos previos, se les entregará un formato prediseñado en el que de manera individual contestaran preguntas similares a las realizadas con anterioridad.</b>					
3		Presentación	Se pedirá a los alumnos una lectura de imágenes, gráficos y diferentes clases de textos de Internet e igualmente se hará creación y recreación de los textos ambientándolos con gráficos y diseños.		5 minutos

FASE 2: TEMA: “ELABORACIÓN DE UN CUENTO” ¿CÓMO SOY?					
SESIÓN	CONTENIDO	PROPÓSITO	ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS
1	Presentación	Integrar a los niños al contexto escolar			
	Corporeidad para el manejo de la expresión Mediante los cuentos.	Adquirir conciencia de sí mismo, de su realidad diversas posibilidades de comunicación e interacción con los demás a través de la expresión y sus formas de manifestarla.	Antes de comenzar el juego, se les solicitará a los niños que se observen muy bien para recordar cómo son y cómo están vestidos.		
			Posteriormente todos se colocarán en un extremo del patio, mientras que al otro lado se asigna un refugio y el profesor se sitúa dentro. Esta última llama a los niños dando alguna característica física, por ejemplo, “¡vengan conmigo los de cabello rizado!”		
			Los que cumplan con el requisito deben correr hasta el sitio indicado. Se irán mencionando diversos rasgos hasta que todos sean llamados.		
			Apoyándose en el juego anterior, el profesor coordina una breve reflexión con los niños acerca de sus diferencias y semejanzas entre ellos. Es muy importante permitir la participación de los alumnos.		
Metas:	Reconoce las características que lo identifican y diferencian de los demás en actividades y juegos.				
2	Presentación	Integrar a los niños al contexto escolar			10 minutos
	Corporeidad para el manejo de la expresión	Adquirir conciencia de sí mismo, de su realidad corporal y asuma diversas posibilidades de comunicación e interacción con los demás a través de la expresión y sus formas de manifestarla.	Todo el grupo se distribuye por el área de juego. El docente les pedirá a los niños que vayan moviendo cada uno de sus segmentos corporales como si el viento se los llevará a un lado y otro. Para darle un mayor efecto, se puede pedir que imiten el sonido que hace el aire al pasar. Se puede iniciar solo con una parte del cuerpo y concluir moviendo todo el cuerpo.		
Cierre			Realizar una retroalimentación sobre los objetivos alcanzados en la clase		
<b>METAS: Crea y reproduce cuentos de manera personal y en equipo individualmente y en coordinación con otros. Comunica emociones mediante la producción de textos.</b>					
3		Presentación	Integrar a los niños al contexto escolar		
	Cierre				
	Metas	Actividades de expresión corporal. Un ejemplo de este tipo de actividades sería la dramatización del cuento. Los niños/as mediante el juego dramático asumen roles, representan personajes que aparecen en el cuento, etc.			

FASE 3: CONTANDO CUENTOS					
TEMA: "BUSCADORES DE TESOROS"					
SESIÓN	CONTENIDO	PROPÓSITO	ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS
1	Presentación	Integrar a los niños al contexto escolar			
		Espacio construido y adaptado para desarrollar habilidades individuales (conceptuales, instrumentales, procedimentales y actitudinales), en el uso de las TIC'S			
	Metas:	Comunica emociones mediante la creación de cuentos Ejecuta su expresión			
2		Presentación	Integrar a los niños al contexto escolar		10 minutos
Cierre		Lectura de cuentos		Realizar una retroalimentación sobre los objetivos alcanzados en la clase	
<b>METAS: Crea y reproduce secuencias de cuentos de su creación</b>					
3	Cierre	Presentación	Integrar a los niños al contexto escolar		
		Trabajos escritos: Trabajos individuales o en equipo, se considera contenido, presentación, ortografía y uso del lenguaje, redacción y nivel de reflexión			
		Productos elaborados en sesión: - Notas de los alumnos (en cuadernos). -Resúmenes, síntesis, etc. . Escritos o presentaciones multimedia individuales o por equipo sobre temas o contenidos específicos. Se determina una escala o rubrica			
	Metas:	A través del cuento se puede trabajar la creatividad a través de diversas técnicas, por ejemplo, equivocar historias, juegos de imaginar, cuentos del revés, cambiar finales, etc.			



FASE 4: TEMA: "CONTAR"					
SESIÓN	CONTENIDO	PROPÓSITO	ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS
<b>1</b>	Presentación	Integrar a los niños al contexto escolar			
		La presentación de los cuentos que realizaron			
		Cierre: Realizar una retroalimentación sobre los objetivos alcanzados en la clase			
<b>Metas: Crea y reproduce secuencias de cuentos</b>					
	2	Presentación	Integrar a los niños al contexto escolar		10 minutos
		Para el manejo de la expresión			15 minutos
<b>Cierre</b>				Realizar una retroalimentación sobre los objetivos alcanzados en la clase	
<b>METAS: Crea y reproduce secuencias mediante cuentos por el programa de Power point</b>					
<b>3</b>		Presentación	Integrar a los niños al contexto escolar		
	Cierre				
	Metas	Que el alumno diseñe una presentación en power point mediante una secuencia en un cuento.			

La presente evidencia da cuenta de las acciones que se desarrollaron en la implementación de las sesiones mediante esta rúbrica se realizó la evaluación que se utilizó en la intervención para identificar el nivel de logro del aprendizaje de los alumnos.

**Nivel de logro: 1.- No logrado 2.- Logrado con ayuda 3.- Logrado**

Nombre del alumno	Expresa sus ideas sobre el cuento.			Participa activamente en la explicación de sucesos para escribir la secuencia de los cuentos.			Propone ideas para la construcción de cuentos de su propia creación			Comprende las relaciones con la búsqueda, identificación, evaluación, selección y sistematización de información.			Logra realizar registros con respuestas simbólicas sobre las características del personaje a través del programa de powerpoint			Observaciones	
	Indicadores	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2		3
<b>Nivel de logro</b>																	

## CONCLUSIONES.

El proyecto de desarrollo educativo permitió hacer una intervención educativa integral que no da una resolución definitiva, sino que permitió aportar soluciones que están permitiendo mejorar el aprendizaje, además de poder tener las bases para poder hacer una mejora continua en el proceso de producción de textos mediante la implementación de estrategias didácticas que resultaron ser del agrado de los alumnos de 6o.grado, docentes y padres de familia, de tres escuelas primarias en San Luis Potosí del SEER.

El proyecto hizo evidente las deficiencias que tienen los niños de sexto grado de primaria en sus habilidades de lectura y escritura y se observó, que necesitan estar más motivados para practicar ambas habilidades y tengan una visión más amplia de los beneficios que conlleva, por lo cual se utilizó el cuento como estrategia didáctica de intervención, lo cual despertó en ellos un interés mayor al saber que como maestros de aula de medios, se reorganizó la planeación incluyendo actividades en las cuales se contempla la enseñanza de las competencias tecnológicas para el uso y manejo de la computadora y los instrumentos ofimáticos (Word, PowerPoint, Excel), en la producción de textos.

También se identificó la necesidad de los maestros de aula de medios de estrategias de enseñanza innovadoras para hacer una intervención eficiente, con el antecedente de la influencia de la sociedad de la información en la lectura y escritura de los niños, trayendo como consecuencia elementos favorables y desfavorables como en el caso de la escritura; la ortografía y redacción, así como el uso de íconos en lugar de palabras.

La estrategia de solución a través de la producción de cuentos, el PowerPoint y el internet, aportó conocimientos a maestros de aula y alumnos a partir de sus conocimientos previos, aunados a los conocimientos nuevos utilizando como parte mediacional las TICs, de forma que se trabajaran las 4 habilidades básicas de la asignatura de español: escuchar, hablar, leer y escribir, sin perder de vista la función comunicativa del texto.

La producción de textos con la práctica en el laboratorio de cómputo, está en nuestras manos como maestro de aula de medios ver las áreas de oportunidad y las fortalezas al realizar, aprovechando las pedagogías emergentes que enmarcan las tecnologías, además del potencial comunicativo, colaborativo, interactivo, creativo e innovador, sin confundir tecnología “nueva o vieja”, porque son organismos en evolución que no han sido comprendidas e investigadas y en la educación primaria quizás poco utilizadas.

Los aspectos favorables fueron la participación en las actividades de integración en la planeación con la colaboración de la comunidad educativa, y el interactuar de los alumnos en las actividades compartidas en el aula de medios que favorece ideas tanto dentro como fuera del ámbito escolar, además de hacer participar en ellas a su familia, convirtiendo la actividad de producción de textos con el uso del PowerPoint e internet, en una real práctica social del lenguaje que el programa de estudio contempla como contenido de aprendizaje y como enfoque, es decir hay que abrirle en el aula las puertas a las actividades que los niños hacen con el lenguaje fuera de la escuela para que se formalicen en el aula y las apliquen mejor en la vida cotidiana.

La escritura como principal herramienta que el ser humano utiliza para comunicarse en la actualidad es impactada por la revolución tecnológica influenciando la forma de escribir y provocando una necesidad de educación digital, así como combatir la brecha y el analfabetismo digital. Hay escuelas primarias que cuentan con aulas de medios, pero son pocos los maestros de grupo que acuden a realizar actividades en ellas. Aquí radica la importancia de las escuelas que cuentan con aula de cómputo y su maestro de TIC'S, donde los conocimientos permiten la utilización del software adecuado. Entonces problemas como deficiencia lectora, mala redacción de textos permiten cambiar formas de enseñanza y ver el aula de medios como un lugar "mágico" lleno de oportunidades para aprender. De tal forma que este es el lugar formal, es el ámbito donde más formación digital debiera recibir el alumno y encausar el relevo que los medios de comunicación, computadora e internet hacen fuera de ella.

En este contexto se observó maestros de aula de medios que fueron capaces de innovar sus ambientes de aprendizaje motivando a sus niños a aprender de una forma nueva, divertida, responsable, colaborativa, para poder generar un proyecto de desarrollo educativo que también sirvió como herramienta de retroalimentación para conocer nuestras prácticas educativas y sus deficiencias, permitiendo un dialogo profesional importante, ya que la profesión docente en la actual sociedad del conocimiento se enfrenta a un escenario claramente impactado por las condiciones sociales, económicas, políticas, culturales y tecnológicas y como maestros necesitamos formarnos para actualizar las prácticas educativas y poderlas encaminar a la sociedad digital que exige nuevos aprendizajes en los niños y jóvenes de la educación básica, entonces es una responsabilidad darles un significado a los alumnos para que puedan desempeñarse como ciudadanos con competencias tecnológicas y competencias lecto – escritoras. Por otra parte, como docentes cambiar formas de enseñanza-aprendizaje e innovando lo anterior en los contenidos del programa escolar, aprovechando las ventajas que nos ofrece las TIC'S como parte mediacional.

La producción de texto es importante como manifestación verbal (oral o escrita) para comunicar lo que se quiere, piensa, siente o necesita. El cuento y la literatura como texto en sí, da elementos de la comunicación recalando la función del mismo como es divertir o entretener, entre otros y su tipología como cuento histórico, romántico, de aventuras, etc. En este proyecto de desarrollo educativo contempla la literatura existente, así como la producida por los niños, donde es un reto para el maestro de aula de medios luchar con fuertes competidores como la televisión, los videojuegos, que los niños vean el teclado de la computadora o celular como entretenimiento, sin embargo depende de la habilidad del profesor y traspolarlos a un ambiente digital alfabetizador, utilizando una metodología que despierte la motivación y el niño disfrute el escribir con coherencia y otros elementos de la redacción como la secuencia lógica del relato y con convencionalidades lingüísticas como la ortografía, segmentación de palabras, uso de mayúsculas, etc. La planeación, revisión y edición del texto en esta propuesta tiene relevancia al utilizar como parte mediadora el PowerPoint en la redacción del mismo. La escuela como comunidad de aprendizaje debe fomentar esta actividad con todos sus miembros, actuando de forma interactiva para construir y compartir conocimiento, trabajando en equipo, utilizando el pensamiento crítico,

enseñando a jugar a pensar, aprovechando el carácter lúdico de las tecnologías que ha dado un cambio de protagonismo en la función socializadora y educativa del niño.

Las estrategias didácticas de cuentos y el uso de la herramienta digital PowerPoint se conceptualizaron como instrumentos que pusieron a pensar a los niños de sexto grado de primaria, haciéndolos sonreír al momento de leer permitiéndoles estar motivados para poder redactar un texto con sus ideas y usar su creatividad para hacerlo digital en la computadora. En este sentido la tecnología junto a la educación multimedia como medio de aprendizaje tienen más atractivo participativo. La hipermedia y multimedia favorecen que la información pueda ser presentada en diferentes formatos de manera lineal o no lineal. La lectura y escritura ahora los alumnos la realizan en documentos digitales con elementos audiovisuales (imágenes, sonidos, videos) utilizando (pantalla, teclado, ratón, software de edición) se cuenta apoyos de múltiples funciones que ofrecen los procesos de texto multimedia, el internet ofrece formas de comunicar asincrónica y sincrónica. Así que la herramienta PowerPoint puede innovar de ser usada para exposiciones orales de contenidos predeterminados, como estrategia de enseñanza para producción de textos donde lo esencial es que el alumno pueda crear un aprendizaje significativo desde el marco de la teoría constructivista y sociocultural del lenguaje donde este es; una herramienta de comunicación plasmado en los estándares curriculares y aprendizajes esperados en la asignatura de español.

Este proyecto de desarrollo educativo contempla la pedagogía social desde lo pedagógico, como intervención social que propone el desarrollo de la socialización del individuo durante las etapas de su vida. Como ciencia práctica social estudia la trasmisión de costumbres, conocimientos, historia, valores cuya acción educativa fuera de la familia y la escuela pretende justificar las necesidades individuales y en el caso de los educadores requiere que ayuden a la gente a un cambio desde el respeto, sin imponer solución, además el educador debe ser un organizador de la comunidad y sugerir proyectos y estrategias.

Las tecnologías son un factor ineludible a la hora de representar y caracterizar los cambios producidos en el paso de las sociedades industriales a la sociedad global del conocimiento, como maestro de aula de medios, pude crear una herramienta digital en internet mediante la creación de un blog interactivo el cual contiene los cuentos hechos por los niños, lo que permite la difusión de la producción de textos entre comunidades de aprendizaje. El uso de la computadora interconectada mediante las redes digitales proporciona una comunicación multidireccional: persona – persona, persona – grupo, grupo – grupo, lo que permite la creación de comunidades virtuales, el usuario de las TIC’S más activo en este blog fueron los niños y jóvenes como sujetos intelectuales activos que tiene la necesidad de enviar sus propios mensajes y decidir el proceso a seguir (secuencia, ritmo), la conectividad permite que los individuos creen y distribuyan sus propios materiales e identidad, el conocimiento se puede duplicar (o conectar) en espacios múltiples, puede ser combinado con nuevos saberes. Combinar tres contextos educativos como lo fueron las escuelas primarias Margarita Maza de Juárez turno matutino y turno vespertino y la escuela primaria David G. Berlanga con las ideas de textos narrativos “cuentos”, requiere de un esfuerzo para combinar el trabajo colaborativo de diferentes instituciones educativas, donde los niños fueron capaces de ser

aprendices eficientes capaces de compartir el conocimiento digital, para poder enlazar y combinar ideas lo cual facilito el blog interactivo.

La relación entre las tecnologías educativas y la Educación Básica tiene dos vertientes; por un lado, los niños y jóvenes necesitan conocer y aprender el funcionamiento de la computadora y el internet, y por otro las tecnologías educativas pueden aplicarse al proceso educativo y mejorarlo, pero en esta parte se ha descubierto y resaltado lo más importante para un maestro de aula de medios: las estrategias de enseñanza. Con lo anterior puede utilizar la gamificación y poner a jugar a pensar a los alumnos mediante juegos digitales para que puedan tener ideas, leer, usar el internet para investigar, la computadora de forma productiva, crear productos digitales, producir cuentos. Así las TIC'S dan la posibilidad al maestro de grupo y maestro de aula de medios, trabajar los aprendizajes esperados del programa escolar integrándolas como enfoque en la cual giran las actividades, como herramientas que faciliten el aprendizaje, reduzcan el fracaso escolar, sean agente de innovación y desarrollo social y como un instrumento de productividad para desempeñar trabajos de calidad muy bien remunerados en la actualidad.

Finalmente, como parte del desarrollo educativo como docente hay que seguir una formación permanente, conocer las tecnologías educativas, desarrollar las nuevas competencias digitales y competencias lingüísticas (comunicación, búsqueda de información, creación de productos digitales) que surgen de la nueva interacción social en la sociedad del conocimiento, para que las nuevas generaciones puedan beneficiarse de todas las ventajas que las TIC'S están ofreciendo. La lectura y la escritura son y serán siempre un reto para los alumnos y para los docentes, actualmente ya no basta con saber leer y escribir en los medios tradicionales, sino que también se debe dominar los medios electrónicos, la escuela deberá por lo tanto propiciar la adquisición de las habilidades digitales para que los niños y jóvenes en la educación básica cumplan un papel más activo y en el futuro puedan gestionar su propia formación que desempeñaran a lo largo de toda su vida.

## BIBLIOGRAFÍA

Enlace web al blog interactivo correspondiente a la herramienta digital que contiene los cuentos

Debe usar en el teclado la tecla CTRL dejándola presionada y dar clic en el enlace web para acceder por internet al blog digital

<https://www.proyectodesarrolloeducativocuentosupn241igp.com/>

Consulta de noticias digitales

<https://www.inegi.org.mx/rde/2018/11/07/la-brecha-digital-la-importancia-las-tecnologias-la-informacion-la-comunicacion-en-las-economias-regionales-mexico/>

<http://www.gaceta.unam.mx/20150430/las-nuevas-tecnologias-cambian-la-forma-de-socializar-de-los-menores/>

<https://www.semana.com/educacion/articulo/uso-de-la-tecnologia-en-la-educacion/539903>

<https://www.milenio.com/negocios/mexico-apuesta-por-la-educacion-digital>

<https://www.bbc.com/mundo/amp/noticias-47519869> (Noticia digital el pensamiento crítico y la colaboración son habilidades importantes en la sociedad actual propuesto por Jennifer Graff).

Revista de innovación educativa. Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC'S y recursos educativos abiertos. Ana Inírida Suarez Cárdenas, Claudia Yaneth Pérez Rodríguez, Víctor Hugo Alférez Jiménez.

Revista latinoamericana de estudios educativos, México, de enciclopedia a habilidades digitales para todos, recomendaciones para la incorporación de tecnologías de la información y la comunicación a los procesos de enseñanza – aprendizaje en las aulas de nivel primaria en México-

La escritura creativa en el aula de educación primaria, orientaciones y propuestas didácticas, Raquel Arroyo Gutiérrez, octubre 2015.

El uso de las TIC'S en la producción de textos orales formales, Miguel Muñiz,

La comunicación digital, nuevas formas de lectura – escritura, Estrella Martínez Rodrigo, Ana María González Fernández.

Competencias digitales y herramientas esenciales para transformar las clases y avanzar profesionalmente. Meritxell Viñas (asesora y formadora en nuevas tecnologías aplicadas a la educación).

Revista. El papel de las TIC en el proceso de lecto – escritura. Pere Marqués Graells (profesor de tecnología educativa en la Facultad de Educación UAB). Editorial Planeta.

Plan y programas de estudio. SEP (2011).

## ANEXOS. EVIDENCIAS

### Cuestionario para director de Escuela Primaria

1. ¿En qué año fue fundada la escuela primaria y como considera su desarrollo durante el tiempo que tiene dirigiendo la escuela primaria?
2. ¿Cómo son las características de los padres de familia económicas y sociales?
3. ¿Cómo considera la influencia cultural de la escuela primaria de acuerdo con su ubicación geográfica?
4. ¿Cómo considera el ambiente social y el ambiente académico en su institución escolar?
5. ¿Qué problemas relacionados con lo educativo han detectado como colectivo docente durante su gestión en la escuela primaria?
6. ¿Conoce como usan su aula de medios? Si \_\_ No \_\_ Describa algunas actividades (de lo contrario dé a conocer una razón por la cual no sabe acerca de su uso).
7. Describa algunos problemas que ha observado en el aula de medios relacionados a lo educativo (planeaciones, clases).
8. ¿Qué problemas considera son clave en la falta de producción de textos en los niños?
9. ¿Qué proyecto educativo le gustaría que se implementara junto a su colectivo docente en el aula de medios?

### Cuestionario para maestros de aula de medios

1. ¿Consideran importante el papel de las TIC'S en la educación básica?
2. ¿Cómo diseñan sus clases y planeaciones?
3. ¿Cómo diseñan el ambiente de aprendizaje en el aula de medios?
4. ¿Consideras importante la buena comunicación con los maestros frente a grupo?  
Si\_\_\_ No\_\_\_ ¿Por qué?
5. ¿Qué estrategias de enseñanza – aprendizaje conoces para usar en el aula de medios?
6. ¿Qué herramientas usan en las computadoras y en general en el aula de medios en las sesiones de clases?
7. ¿Cuáles consideras que son los puntos fuertes y débiles del aula de medios en la escuela primaria?
8. ¿Qué problemas has observado en los niños al desempeñar sus actividades?
9. ¿Cómo consideras el papel de los proyectos de aprendizaje en el aula de medios?



10. ¿Qué problemas has observado en los niños para producir textos haciendo uso de las computadoras?
11. ¿Te gustaría conocer nuestras estrategias e instrumentos para generar producción de textos en las sesiones de clases del aula de medios? Si\_\_\_No\_\_\_ ¿Por qué?
12. ¿Qué actividades nuevas te gustaría implementar en las sesiones de clases del aula de medios?
13. ¿Consideras importante involucrar a los padres de familia y maestros en el diseño de actividades en la escuela primaria?

Cuestionario para maestro frente a grupo

1. ¿Conoce el estilo de aprendizaje de sus alumnos? Si  No  Describalos de una forma general.

La mayoría del grupo presenta un estilo kinestésico, pero además tienen desarrollada inteligencias múltiples como captar a través de la música.

2. ¿Cuáles considera que son los puntos fuertes del equipo de maestros como colectivo docente?

- La responsabilidad
- El conocerse mutuamente.
- Los años de experiencia

3. ¿Cuáles son los puntos débiles del equipo de maestros como colectivo docente?

- Falta de disposición a innovar
- Actitud de reto al trabajo cotidiano (No) pues se nota un personal pasivo.

4. ¿Conoce como funciona el aula de medios y que finalidades tiene? Si  No  ¿Por qué?

Porque cotidianamente observo las actividades que se realizan, así como su impacto en los alumnos.

5. ¿Cómo diseña el maestro de aula de medios sus clases?

He observado que apoya las actividades de acuerdo al programa y trabajo que se realiza en el aula.

6. Describa de una forma general los puntos fuertes y débiles de las sesiones de clases del aula de medios.

Fuertes  
\* Apoyan fortaleciendo contenidos.  
\* Son interactivas.

Débiles  
- En ocasiones no se contempla la conceptualización de acuerdo al nivel de aprendizaje de los alumnos.

7. ¿Le gustaría que se implementaran nuevas herramientas para la producción de textos? Si  No  ¿Por qué?

Actualmente los alumnos presentan fallas en la escritura debido a la poca práctica fuera de la escuela y al uso de tecnologías.

8. Describa algunos problemas relacionados con la producción de textos de la escuela primaria.

- Omiten letras por moda.
- Faltas de ortografía.
- Poca coherencia en los escritos. (ideas)

Cuestionario para maestros de aula de medios

1. ¿Consideran importante el papel de las tic's en la educación básica?

Si muy importantes y más en estos tiempos donde la tecnología esta en la vida cotidiana de todos.

2. ¿Cómo diseñan sus clases y planeaciones?

No existe una planeación por aula de medios sino que el aula de medios es una actividad dentro de la planeación del maestro frente a grupo, el tema que ellos consideran se refuerza en aula de medios.

3. ¿Cómo diseñan el ambiente de aprendizaje en el aula de medios?

Es un ambiente donde el niño es más independiente y aprende el manejo básico de una computadora.

4. ¿Consideras importante la buena comunicación con los maestros frente a grupo?

Si  No  ¿Por qué?

es vital para las actividades que se realizan en aula de medios, debe haber coherencia entre lo que ven en clases y lo que refuerzan en aula de medios.

5. ¿Qué estrategias de enseñanza – aprendizaje conoces para usar en el aula de medios?

Estrategias para indagar sobre conocim. previas, que promueva la comprensión mediante la organización de la información, e

6. ¿Qué herramientas usan en las computadoras y en general en el aula de medios en las sesiones de clases?

Sobre todo para español y matemáticas. Para español se utilizan softwares para aprender a leer como el mundo de las letras, Pipo, aprendiendo ortografía, etc. Para matemáticas juegos como castillo Quantum y Smart-tick

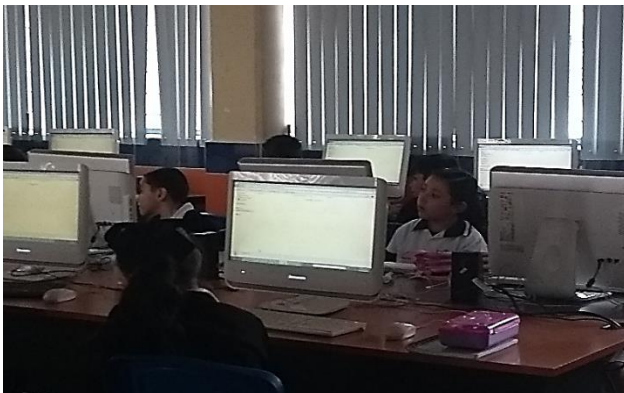
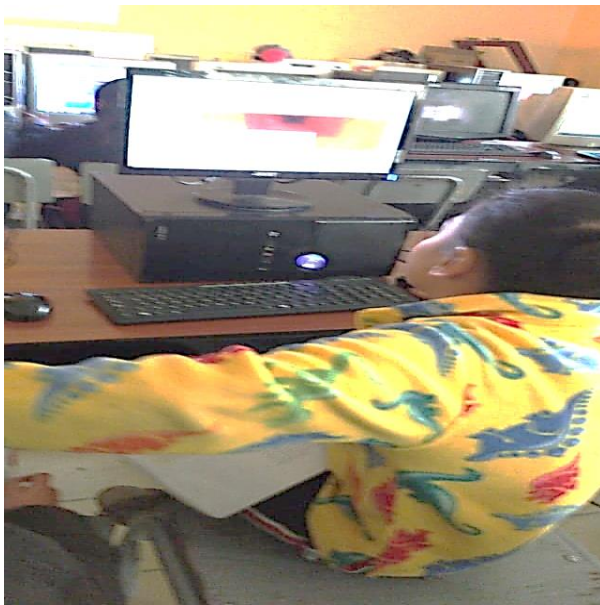
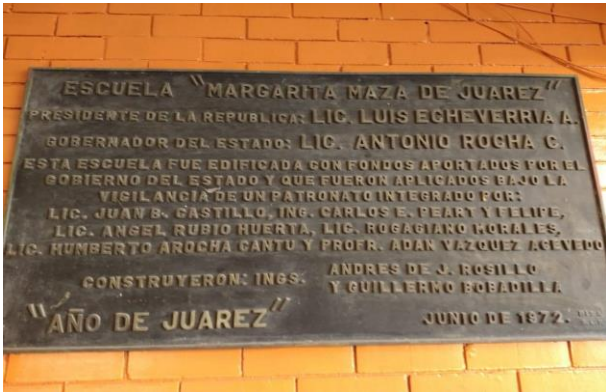
7. ¿Cuáles consideras que son los puntos fuertes y débiles del aula de medios en la escuela primaria?

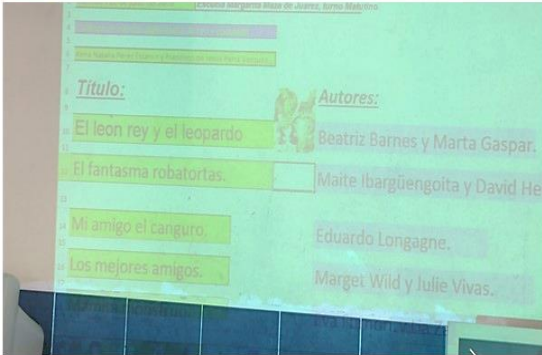
Lo fuerte es que los niños desde tero de primaria manejan una computadora, ellos empiezan a explorar y a entender que el internet tiene muchísimas cosas para reforzar sus aprendizajes, lo débil es que no hay una estructura o planeación

8. ¿Qué problemas has observado en los niños al desempeñar sus actividades?

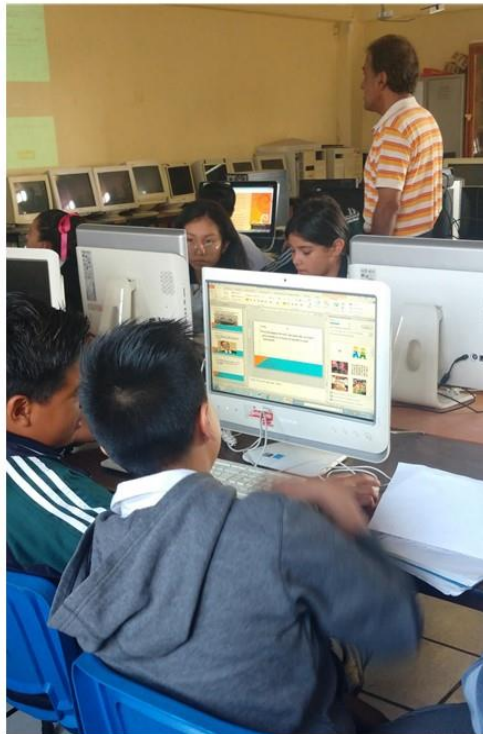
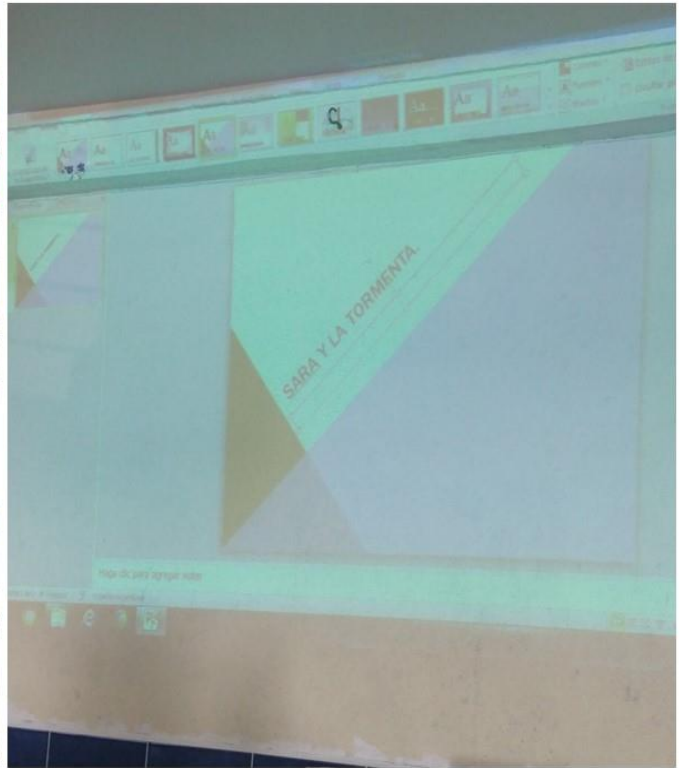
No a todas se les facilita el uso de la computadora, no saben usar el mouse o explorar en internet

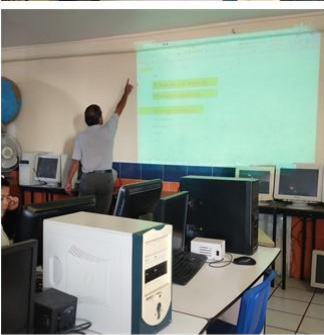
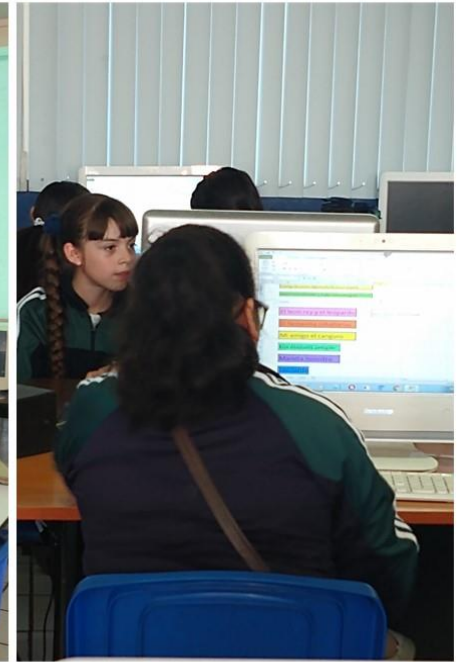
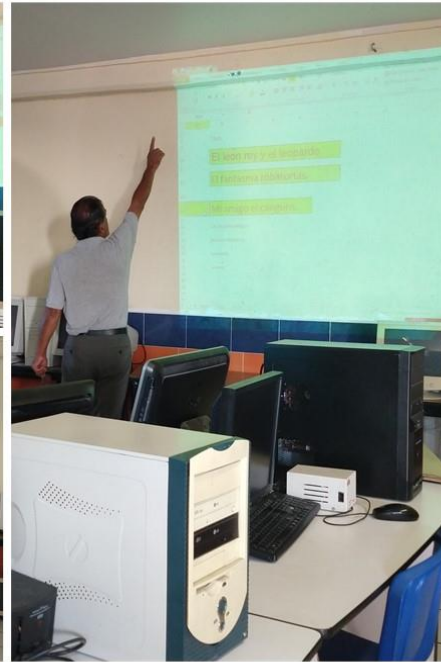
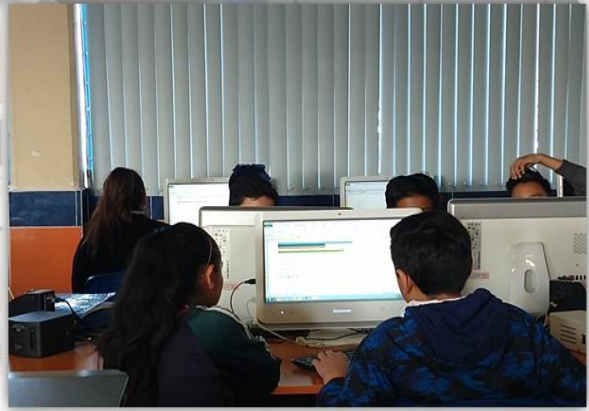
**Evidencias de aula de medios de las Escuelas “Margarita Maza” turno matutino y vespertino. Escuela Primaria “David G. Berlanga” del SEER, en SLP.**















Cuentos

# SARA Y LA TORMENTA.

POR: VLADIMIR ISAÍ RODRÍGUEZ DOMÍNGUEZ Y  
FRANCISCO DE JESÚS PARRA VÁZQUEZ.

## INICIO: SARA Y LA TORMENTA

Había una vez una niña muy pequeña llamada Sara, Sara era muy bondadosa y le gustaba ayudar a los demás.

Un día sus papás le compraron un oso de peluche, salía a jugar con el, miraban pasar las nubes y aviones que debes en cuando aparecían.



## DESARROLLO.

Una noche soplaban vientos fuertes y se aproximaba una tormenta. Sara tenía miedo pues pensaba que podía derrumbar su casa. De repente cayó un rayo y tubo tanto temor que fue y se escondió bajo las cobijas de su cama, donde después de un rato se durmió, al estar dormida empezó a soñar su oso era un príncipe y una muñeca la princesa.



## DESENLACE.

Y por la ventana del castillo miraron al cielo y todo había terminado mas se sorprendieron al encontrar el arcoíris y entonces entendieron el mensaje de la carta.

Entonces Sara despertó y no les temió mas al ver que después de esta podía admirar el maravilloso arcoíris.



# LA GRAN CARRERA DE COCHES SALVAJES

PEREZ DAVALOS BRYAN UZIEL

RODRIGUEZ ALFEREZ RODRIGO DAVID



## INICIO

En un lejano país existía una raza de pequeños coches salvajes que circulaban libremente por el campo. No necesitaban carreteras ni gasolina, pues para moverse les bastaban los buenos pensamientos y deseos, una original idea de su excéntrico inventor.



## DESARROLLO

Aquellos coches se hicieron famosísimos, y las carreras de coches salvajes eran el pasatiempo favorito de todos. No había niño que no soñara con pilotar uno, pues su poco peso y su sinceridad les convertía en pilotos ideales.



## DESARROLLO

Y como encontrar niños ligeros y de buen corazón que supieran mantener buenos sentimientos durante toda una carrera era difícil, frecuentemente se celebraban pruebas para descubrir nuevos talentos, en las que cada chico tenía una única oportunidad de demostrar su habilidad con los coches salvajes.



## DESARROLLO

Así, la caravana de pruebas llegó a la pequeña ciudad en la que vivía Nico, un niño bueno y alegre que, como muchos otros, no durmió esa noche mientras hacía cola esperando su turno para pilotar uno de aquellos coches. Durante la espera muchos niños ensayaban y practicaban sus buenos deseos y pensamientos, pero en cuanto se abrieron las puertas, una gran carrera de codazos y empujones descubrió que no todos eran tan buenos como parecían.



## DESARROLLO

Sin embargo, los organizadores ya lo debían tener previsto y tras unas pocas pruebas tan sencillas como dar las gracias por una chocolatina, ayudar a preparar el material de las carreras, o atender respetuosamente a una viejecita un poco pesada, solo quedó un grupito de niños verdaderamente bondadosos, entre los que se encontraba Nico.

Así los niños fueron subiendo a los coches por turnos para dar unas vueltas al circuito. A Nico le tocó el último turno, pero no le importó mucho, pues disfrutó de lo lindo viendo como aceleraban los coches salvajes.





## FINAL

Cuando le llegó el momento el corazón le latía a mil por hora. Con la emoción, apenas podía correr, y fue el último en subir a su coche. Tan contento estaba que, tardó un poco en darse cuenta de que aún quedaba un último niño por subir; uno que caminaba usando muletas y no había podido llegar antes. Y a su lado, escuchó como el jefe de las pruebas decía:

-“Lo siento chico, ya no quedan coches y esta es la última prueba de hoy”.- Nico respiró hondo, bajó del automóvil y dijo:

-“No pasa nada, yo le dejo mi coche”.-

El niño paseó feliz con la amistad de Nico y sus buenos sentimientos.

