

SECRETARIA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 042

**"EL PROGRAMA ENCICLOMEDIA COMO REFORZADOR DEL
APRENDIZAJE EN LA ESCUELA PRIMARIA"**

TESINA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN
PLAN 94

PRESENTA

GERARDO SAGUNDO GONZALEZ

CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE, 2007

INDICE

Introducción.

El uso de la tecnología en la sociedad.

La Enciclomedia.

El objetivo del programa Enciclomedia y Propósito.

¿Cómo se estructura el programa Enciclomedia?

Soporte técnico del Enciclomedia.

Principales funciones del pizarrón interactivo.

Los componentes básicos del CPU.

¿En que consiste el programa Enciclomedia?

Beneficios del programa Enciclomedia.

Planeación con el programa Enciclomedia.

¿Qué diferencia hay en una planeación unigrado a una planeación multigrado asistido por enciclomedia?

Conclusión.

Bibliografía.

Anexos.

INTRODUCCIÓN.

El plan general para la Formación Continua de docentes, directivos y personal de apoyo técnico-pedagógico para la enseñanza asistida por el programa Enciclomedia que da a conocer la Subsecretaría de Educación Básica a través de la Dirección General de Formación Continua de Maestros en Servicio está fundamentado en los ordenamientos jurídicos que reglamentan el Artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

En correspondencia con lo preceptuado en la fracción VII del artículo 7° de la ley General de Educación, "La educación que imparta el Estado fomentará actitudes que estimulen la investigación y la innovación científicas y tecnológicas".¹

La presente tesina aborda el tema sobre el programa de Enciclomedia como reforzador del aprendizaje en la escuela primaria. A lo largo de este trabajo se considero importante mencionar temas como: El desarrollo de las computadoras, los conceptos o términos que se manejan en la informática, el trabajo escolar antes de Enciclomedia y el tema fundamental del programa Enciclomedia.

La razón por el cual fue elegido es por el bajo nivel de aprovechamiento de los alumnos de educación primaria en las diversas asignaturas sobre todo en Ciencias Naturales, Historia y Geografía, implican que el alumno estudie más sobre los temas a tratar, lo cual resulta poco motivante la lectura del material de estudio.

El propósito de aplicar el programa Enciclomedia para elevar el aprovechamiento de los niños de educación primaria en el cual ellos aprenderán a conocer todas las herramientas con la que cuenta el programa de Enciclomedia, con la finalidad de que su aprendizaje sea más eficaz y significativo.

¹ SEP Plan General para la formación continúa de docentes

El programa de Enciclomedia entra al panorama educativo mexicano como una prometedora posibilidad de revitalizar la docencia y contribuir de manera significativa a mejorar los resultados de la educación básica. Para que esa promesa se cumpla, es fundamental a tender la formación continua de las maestras y los maestros en servicio.

Con todo este esfuerzo, el Programa Enciclomedia ha generado un espacio de colaboración social, al enriquecer permanentemente sus contenidos gracias a la participación de individuos, organizadores públicos y particulares, en los ámbitos estatales y federales.

Esto contribuye de manera clara y decidida a que los niños aseguren el logro de los propósitos educativos del aprendizaje.

Para lograr una actuación docente con resultados exitosos en la formación de las alumnas y los alumnos, es preciso que los maestros, entendidos no sólo como individuos sino también básicamente como colectivos, dispongan de condiciones para familiarizarse con un cúmulo de conocimiento y experiencias que les ayuden a reflexionar y transformar el conjunto de ideas implícitas en su forma de ejercer la docencia. de tal manera que puedan incorporar a ella recurso inusuales hasta ahora en las aulas mexicanas, como los tecnológicos y específicamente Enciclomedia, en alianza con otros materiales presentes en los salones de clase, como las bibliotecas de aula.

EL USO DE LA TECNOLOGÍA EN LA SOCIEDAD

En las últimas décadas la tecnología ha sido de gran importancia en la sociedad actual, y ha tenido un impacto importante en la educación ya que actualmente cuenta con una gran variedad de recursos como: Videos, televisión, reproductor de DVD, computadoras, materiales bibliográficos, enciclopedia virtuales etc.

Estos recursos permiten al alumno aprender más significativa mente ya que observa, selecciona, analiza y retiene la información que desea aprender. Para el profesor son también recursos importantes ya que permiten realizar sus clases de manera satisfactoria porque favorece una mejor concentración en sus alumnos. Por esta razón el profesor debe actualizarse día con día para aprender mejor el uso de la tecnología en su labor docente; ya que con más con frecuencia se actualizan los recursos multimedia así como el software y equipos de cómputo.

Para comprender mejor los materiales tecnológicos es necesario explicar a que se refiere cada uno de ellos.

Una computadora es un sistema electrónico capaz de procesar y almacenar grandes volúmenes de información. Se caracteriza por dos soportes técnicos que son el Hardware y Software: el Hardware es toda la parte física que se puede tocar con la mano y el Software son los programas que no se pueden tocarse pero si manipularse.

La primera computadora, o al menos la que se toma como referencia o punto de partida en la era de la computación, fue una máquina desarrollada en el ejercito de los Estados Unidos y se conoce con el nombre de ENIAC (Electronic Numerical Integrato and Calulator).

A partir de su desarrollo, las computadoras se clasifican en cuatro generaciones tomando como base los componentes que administran el paso de energía en la misma computadora.

Primera Generación: En está se clasifican las computadoras que utilizaban bulbos, en la época de los años cuarenta y cincuenta.

Segunda Generación: Su aparición comercial fue en los años sesenta y su componente principal, distinto al de la primera generación, fue el transistor.

Tercera Generación: Las características de las computadoras de esta generación son

los circuitos integrados llamados chips o microcircuitos, que son pequeños componentes de silicio; su tamaño varía según su función.

Cuarta Generación: las computadoras de reciente aparición, su consumo de energía es muy bajo y pueden ser muy pequeñas. Esto es posible gracias al uso de semiconductores como computadoras.

Es por esto que actualmente, la SEP ha puesto en marcha el programa de Red Escolar, gracias a éste los centros escolares podrán establecer programas de intercambio académico y apoyo de diversa índole mediante la computadora.

El multimedia es otro punto que debe comprenderse como una construcción dinámica sujeta a modificarse por los aportes de los nuevos desarrollos tecnológicos y por el enriquecimiento y diversificación de los lenguajes de la imagen, el sonido y la escritura. En educación básicamente se ha desarrollado el multimedia informático. Podríamos considerar dos grandes rubros en estos programas de multimedia. Los didácticos y los enciclopédicos.

Los didácticos: son los que se dividen en juegos educativos, de construcción, dirigidos y de simulación. Como el cuerpo humano, una guía multimedia del cuerpo humano y su funcionamiento.

Los enciclopédicos: Constituyen fuentes de información organizada para consulta, manejo y transferencia de datos.

El multimedia educativo son soportes que no tiene a la mano como: impresiones, videos y audio que persiguen una misma finalidad de formar a los maestros de educación básica en el uso didáctico de los medios de comunicación y apoyar la práctica docente de los maestros y las maestras de educación básica.

La enciclopedia virtual es un programa en que el maestro y alumno pueden explorar en un tema en el orden que deseen, ya que la información no esta organizada en forma secuencial, sino conectada entre sí por vínculos conceptuales, temáticos o audiovisuales, etc.

En la educación también se han desarrollados diversos proyectos para que la comunidad educativa incorpore el uso de la computadora en sus actividades cotidianas. Por tal motivo se crea el programa de enciclomedia como una oportunidad para que los maestros y alumnos aprovechen los recursos tecnológicos par construir mejores aprendizajes.

LA ENCICLOMEDIA

Actualmente en el sistema educativo se implementa el uso de la tecnología Como una herramienta esencial en la formación de los alumnos, una de estas innovaciones tecnológicas que está promoviendo la Secretaria de Educación Pública en atención al Plan Nacional de Educación 2000 -2006; es el programa Enciclomedia el cual tiene como objetivo integrar el uso de las computadoras al proceso de enseñanza -aprendizaje en las escuelas.

¿Qué es la Enciclomedia?

Enciclomedia es un programa de cómputo multimedia, desarrollado en el Consejo Nacional para la Ciencia y la Tecnología (CONACYT). que relaciona los contenidos digitales de los libros de texto de quinto y sexto grado de primaria con recursos interactivos. 2

La Enciclomedia esta basado en un sistema articulador de recursos para el aprendizaje, que mediante el apoyo de una plataforma informática. logra establecer ligas o vínculos entre libros de texto y diversos medios que permiten a los alumnos y alumnas construir o ampliar sus aprendizajes a partir de la interacción con imágenes fijas y en movimiento; audios, animaciones. ejercicios y actividades complementarias orientadas a promover procesos educativos de mayor calidad .

Enciclomedia recupera, sistematiza y organiza proyectos. recursos y herramientas didácticas y los pone en las manos de los maestros para acompañar su labor cotidiana. También puede ser definida como sistema que' integra y articula medios, recursos y herramientas relacionadas con la educación primaria, a fin de enriquecer las experiencias de enseñanza y aprendizaje en el salón de clases.

Objetivo del programa Enciclomedia.

- Proporcionar a maestros y alumnos de educación primaria, fuentes de información actualizada y herramientas para la construcción de los aprendizajes con el apoyo de novedosos recursos tecnológicos.
- Promover la generación de un aprendizaje más significativo a través de nuevas rutas de acceso al conocimiento que introduzcan a docentes y alumnos a la creación de ambientes atractivos, útiles y organizados de temas, concepto y contenidos, a partir de la inclusión de nuevos lenguajes audiovisuales como un complemento para la construcción del mensaje, la información y el conocimiento.
- Fomentar conocimiento, habilidades, valores y actitudes que permitan a los alumnos de escuelas urbanas, rurales e indígenas, así como a los niños con necesidades educativas especiales, valorar su cultura y su entorno, a la vez que relacionarse respetuosamente con el resto de los niños mexicanos.
- Sugerir al docente estrategias didácticas innovadoras para el tratamiento de los contenidos curriculares.
- Recuperar los conocimientos y experiencias del docente, en la indagación, organización y desarrollo de temas o conceptos frente al grupo, generando un ambiente interactivo que propicie el mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Continuar con la incorporación del manejo de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos educativos, estableciendo así, nuevas maneras de construcción grupal del conocimiento en comunidades de aprendizaje que reconozcan el potencial de utilizar los recursos tecnológicos e informáticos para el desarrollo cognitivo y creativo de los alumnos.

- Obtener información que permita evaluar el impacto educativo generado a partir de la incorporación de estas herramientas en las dinámicas de clases.
- Establecer mecanismos de coordinación con las entidades federativas para la organización, operación, actualización y evaluación, tomando en cuenta sus condiciones locales e imprimiendo su sello propio.

Propósito

Que los profesores y profesoras de educación primaria:

- Mejoren su conocimiento de los materiales de apoyo y los reconozcan como recursos indispensables para favorecer el aprendizaje de los niños.
- Fortalezcan sus habilidades docentes para organizar el trabajo educativo, diseñar y poner en práctica estrategias didácticas y aprovechar las tecnologías de la información y comunicación como medio de enseñanza.

¿Cómo se estructura el programa Enciclomedia?

Enciclomedia se compone de dos partes fundamentales: el sitio del Alumno y el sitio del Maestro.

Sitio del Alumno: Se la ha denominado de esta manera ya que integra los libros de texto gratuitos que año con año reciben los alumnos al inicio de escolar, sólo que en una versión digital y cargados en el disco duro de la computadora. Se encuentran organizados por grado escolar y asignatura, por lo que con un sólo clic, el maestro o el alumno fácilmente pueden seleccionar alguno de estos materiales.

Los libros "enciclomediados" conservan su estructura original, pero gracias a su edición digital se ha logrado vincular, mediante ligas, hipertexto e iconos, las lecciones de los libros con miles de recursos educativos multimedia como imágenes, mapas, visitas virtuales, videos, películas, audios, ejercicios interactivos, entre muchos otros.

Sitio del Maestro: Se diseñó pensando en las principales necesidades y tareas de los profesores. Resto que hoy en día es muy difícil encontrar en las escuelas los libros para el maestro, ficheros y plan y programas. En este espacio, los maestros encuentran diversos recursos para familiarizarse con dicho programa educativo y optimizar su uso en el salón de clases, además de disponer de otros materiales que apoyan sus labores cotidianas.

Con todo este esfuerzo, enciclomedia ha generado un espacio de colaboración social al enriquecer permanentemente sus contenidos gracias a la participación de individuos, organizaciones públicas y particulares, en los ámbitos estatales y federales. Así, la educación pública se convierte en un asunto de todos.

El Sitio del Maestro está dividida en cuatro secciones: la primera es un acercamiento que permite reconocer los recursos representados en pantalla principal de Enciclomedia; en segunda se revisan las sugerencias didácticas y los materiales de apoyo por grado; en la tercera se entra el taller creativo para conocer el contenido de cada uno de sus apartados, y en la última sección se reconocerán los apoyos bibliográficos y audiovisuales que buscan contribuir al desarrollo profesional de los maestros.

A continuación se describen cada una de las cuatro secciones:

La primera se basa en el acercamiento de los iconos, lo cual nos permitirá entrar de una manera más rápida y precisa a cada uno de los botones diferentes como: al sitio del

maestro, al sitio del alumno, al avance semanal, a los centros de maestros y la papelería. Todos estos recursos son muy importantes ya que cada uno tiene diferentes actividades y los puedes utilizar de acuerdo a tus planeaciones de clases.

El segundo acercamiento: habla de las sugerencias didácticas que nos permiten entrar al grado y asignatura a trabajar en el salón de clases, cada asignatura tienen diferentes opciones relacionadas con los documentos correspondientes al plan y programas de estudio, los libros del maestro, los ficheros de actividades didácticas, así como las secciones de sugerencias didácticas, taller creativo y desarrollo profesional.

El Programa de estudio: presentan los propósitos enfoques y contenidos temáticos de los programas de estudio de cada una de las asignaturas que conforman el plan de educación primaria vigente.

El libro del maestro: nos proporciona recomendaciones generales a los maestros para que desarrollen su trabajo conforme a los enfoques de cada asignatura y utilicen los medios y materiales que SEP ha diseñado para apoyar la labor docente.

Ficheros: proponen apoyar al maestro en forma flexible y diversas a través de recursos y actividades de aprendizaje que complementan a las de los libros de texto.

EL tercer acercamiento es el taller educativo: son apoyos y sugerencias de actividades vinculadas con la música, la danza, la plástica y el teatro con el propósito de aportar otras maneras de abordar y complementar los contenidos programáticos.

El taller creativo está integrado por varios rincones: arte, cómputo, lectura y escritura y foros.

1) Rincón del arte.- El rincón del arte presenta dos secciones: el Baúl del artista donde se encuentran apoyos para realizar actividades de artísticas y una sección que vincula contenidos de las signaturas en la realización de este tipo de actividades.

2) Rincón de Cómputo.- Realiza actividades utilizando los programas de la computadora, como el procesador de texto, elaboración de diapositivas, dibujos, edición de videos o grabación de audio para realización de tareas de aprendizaje.

3) Rincón de Foros.- En el foro de discusión se presentan temas en torno de los cuales se invitan a los alumnos a debatir, analizar, obtener acuerdos y conclusiones para que estos aplique los conocimientos adquiridos, además de desarrollar la habilidad de argumentar diferentes ideas.

4) Rincón de Lectura y Escritura.- En este rincón de lectura y escritura se presentan actividades lúdicas para estimular en los alumnos la lectura así como la expresión oral y escrita.

Ultimo acercamiento es el desarrollo profesional: Aquí se podrá consultar textos de diversos soportes para incrementar y actualizar su formación docente y un espacio para registrar sus reflexiones, logros y preocupaciones con el uso de Enciclomedia y de otros programas

Soporte técnico del programa Enciclomedia

A partir del ciclo 2004 -2005, los salones de quinto y sexto grado de educación primaria han sido equipados con modulo de enciclomedia, que consta de lo siguiente: 3

- Computadora personal
- No break (respaldo de energía y regulador)
- Impresora láser
- Mueble para computadoras
- Proyector o Cañón
- Pizarrón interactivo o antireflejante (incluye borrador y cuatros marcadores especiales)

La computadora personal y el cañón son indispensables para que el pizarrón interactivo funcione, pues la información que podemos ver en el pizarrón depende del disco duro de la computadora; a su vez, los programas que ayudan a manipular dicha información también se encuentran instalados en ellas, como el sistema operativo, paquetería específica etc.

En este sentido, el pizarrón interactivo puede definirse, como un dispositivo o periférico de entrada (input) que permite al usuario crear, alimentar y ordenar información e introducirla en la memoria, al igual que lo haría con otro dispositivo de entrada, como el teclado o Mouse (ratón). Según el mecanismo que tengan para manipular la información, es posible distinguir dos tipos de pizarrones:

- **Hard boards:** Tiene una superficie magnética a lo largo de la pantalla y necesita plumones especiales para actuar sobre ellos.
- **Soft boards:** Poseen una membrana "táctil en toda su superficie que es sensible tanto a las plumas electrónicas (plumones de borrado en seco) como al tacto de los dedos.

Principales funciones del pizarrón interactivo

Una de las principales características del pizarrón interactivo es el acceso a una amplia variedad de recursos: Actividades de clic, Galerías, Esquemas, Mapas, Procesador de texto, Presentaciones, Hoja de Calculo, etc. Para optimizar el uso de los recursos, medios y herramientas de enciclomedia se deben considerar dos elementos claves:

- La interactividad consiste en la posibilidad de "responder" a los estímulos de escritos, visuales o auditivos que muestra una computadora, para elegir, modificar y crear contenidos y no ser un simple espectador de información.
- La multimedia es la combinación simultánea de recursos en la PC: Modelos, Gráficos, Textos, Fotografías, Videos, Sonido, Colores, Anotaciones, Animaciones, etc.

Estas funciones pueden contribuir a la construcción de aprendizajes significativos, siempre y cuando el profesor maneje adecuadamente los enfoques de enseñanza y realice una buena planeación de la clase.

Algunas de las funciones generales que presentan todos los modelos de pizarrones interactivos son:

- Aplicación de color: Permite a los maestros utilizar un color para indicar áreas importantes, o un concepto, enfocar la atención en ideas semejantes, marcar diferencias entre dos ideas etc.
- Anotaciones en la pantalla: Útil en una exposición de temas donde los alumnos contribuyen agregando información, preguntas, ideas, diagramas o esquemas en la pantalla.
- Uso de sonido y Videos: Los videos son un recurso de multimedia que permiten interactuar con información no solo textual sino con imágenes y diversos sonidos.
- Arrastrar y colocar: Se trata de seleccionar objetos de cualquier tipo y colocarlos en otro lugar de la pantalla o aplicación.
- Subrayado de elementos específicos: Permite a los maestros situar la atención de los alumnos en un aspecto particular de la clase.
- Cortar y Pegar: Permite elegir secciones completas de texto, imagen u otro tipo de datos para ser cortados y pegados en otro archivo o programa, lo cual facilita elaborar apuntes, ilustrarlo e imprimirlos.
- Intercambio y orden de página: Las páginas pueden ser ordenadas, puesta en el fondo si no se utilizan, permiten al maestro recapitular lo visto en clase, e incluso los estudiantes pueden darles un orden distinto que facilita su aprendizaje.
- Rotar objeto o cambiar de tamaño: Esto permite que los objetos sean manipulados por los alumnos y observen procesos complejos como la simetría, la rotación, la coincidencia de ángulos, etc. Es particularmente útil para desarrollar habilidades destinadas a identificar dimensiones, abstraer medidas y escalas.
- Adicionar un microscopio digital: Esta herramienta facilita examinar y discutir acerca de imágenes, en el caso de enciclopedia cuenta con una lupa que permite acercarse a los objetos para observarlos mejor.

Otro elemento con el que cuenta el sistema de computo es el video proyector la cual permite que todos los programas de enciclopedia se proyecte en el pizarrón electrónico y el maestro pueda trabajar sus contenidos en las clases. Esto hará que los niños visualicen los temas, videos, imágenes, visitas virtuales y también puedan participar cuando el profesor se lo indique.

Los componentes básicos de la CPU son los siguientes:

El microprocesador

Es el cerebro de la computadora. Realiza el procesamiento y la canalización de los datos a los demás dispositivos. Este elemento influye notablemente en la velocidad de la computadora.

Memoria Ram

Es el lugar donde se almacenan los datos en forma temporal. Cuando un programa se encuentra funcionando, toda la información se guarda en la Ram; sin embargo por ser temporal, dicha información se pierde al apagar la computadora.

Entre más memoria ram posea nuestro equipo de cómputo, podremos realizar más procesos simultáneamente; por ejemplo, trabajar con un programa de texto mientras se imprime información y se escucha música. La cantidad se expresa en Megabytes

Disco duro

Esta unidad almacena los datos en forma permanente (aunque se pueden borrar). Guarda los programas instalados y los documentos que generas. Es importante adquirir un equipo de cómputo, con el disco duro de mayor capacidad posible.

Con estos tres elementos hará que la computadora sea más rápida y veloz para poder trabajar el programa de enciclopedia.

¿En qué consiste el programa Enciclopedia?

El programa de enciclopedia consiste en integrar a los libros de textos, porque cuenta con diversas herramientas lo cual hace que el alumno pueda despertar y aclarar sus dudas que le surge en su desarrollo educativo.

Las herramientas con la que cuenta enciclopedia son: videos, audio, imágenes fijas o en movimiento, animaciones y mapas, así como la enciclopedia encarta y actividades que complementan la enseñanza. Esto ayuda que los educandos puedan adquirir, profundizar y ampliar sus conocimientos y habilidades en el aula, lo cual hace que la enseñanza - aprendizaje de enciclopedia pueda ser más práctica y accesible tanto para los estudiantes como para el docente.

Como apoyo a la práctica docente enciclopedia presenta sugerencias y apoyos para que el maestro pueda planear y diseñar sus clases con los recursos que ahora dispone. Incluye la versión digitalizada de: Plan y programas de estudio de educación primaria; los

libros para el maestro; avances programáticos; ficheros, así como cursos y talleres para el desarrollo profesional.

Recursos académicos

RECURSOS	USO RECOMENDADO
PAPELERIA	Ayuda en los contenidos, en las tareas organizativas, en las evaluaciones, utilización del calendario escolar que te da los temas que verás en la semana de las asignaturas.
CENTRO DE MAESTROS	Para checar algunos centros de maestros del país en el directorio interactivo.
PROGRAMA DE ESTUDIOS	Para ver los enfoques y propósitos de las asignaturas.
AVANCE PROGRAMATICO LIBRO PARA EL MAESTRO	Checar los contenidos a trabajar y la relación que tienen estos con los libros de texto.
SUGERENCIAS DIDACTICAS	Checar algunas recomendaciones que te de para trabajar con el grado escolar y por asignatura.
TALLER CREATIVO	De lo que se debe tomar en cuenta para una planeación, las lecciones que veo antes o después y en la organización de las actividades.
DESARROLLO PROFESIONAL	<p>Las herramientas que podemos utilizar con los alumnos y podamos hacer una clase amena.</p> <p>Ver cómo se está trabajando, que falta y ver el avance que se va teniendo con los alumnos.</p>

Tipos de recursos en las diferentes asignaturas

TIPOS DE RECURSOS	¿EN QUÉ CONSISTE?	¿CÓMO UTILIZARLO?
<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="272 306 412 340">• Videos <li data-bbox="272 470 472 504">• Interactivos	<p data-bbox="618 306 984 340">Muestra diversos materiales</p> <p data-bbox="618 470 995 716">Actividades por medio de las cuales exploran sus propuestas y encuentran con facilidad la resolución de las actividades.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="1063 306 1390 447">• En diferentes asignaturas y en diversas actividades. <li data-bbox="1063 470 1390 772">• En las actividades que se vayan a implementar para que los niños tengan una idea más clara del tema.

Beneficios de Enciclomedia

Para el maestro...

¿Para qué le va a servir al maestro?

Desde la perspectiva como docente de la escuela primaria "José Ma. Pino Suárez". En tercer ciclo, los beneficios que se ha observado al usar el programa enciclomedia son los siguientes: El equipo de enciclomedia nos ha permitido revisar los temas de ciencias naturales e historia principalmente, de una manera profunda y al mismo tiempo más atractiva: no se trata simplemente de leer el texto que se presenta y obtener un resumen o un cuestionario, las ligas nos llevan a lugares lejanos, explicaciones o ampliaciones del tema a través de encarta, con imágenes y/o videos muy interesantes, además de los mapas conceptuales, de tal modo que se logra un mejor enfoque del tema, más fácil de asimilar por parte de los alumnos.

En cuanto a español y matemáticas, los temas de los libros de texto están acompañados de ejercicios interactivos que mejoran el nivel de adquisición y aprovechamiento de los contenidos.

Debo señalar que en estos casos, hace falta tiempo para dar la oportunidad a los alumnos de realizar las actividades propuestas y para poder revisar con anticipación los contenidos y las ligas que contienen y así presentar el tema a los alumnos con mayor dominio por nuestra parte. Considero que los equipos requieren atención constante para que tengan un adecuado funcionamiento así como la actualización periódica de los contenidos.

Es necesario destacar la importancia de este recurso en el aula y estar consciente de que, nosotros mismos podríamos, en base a nuestras capacidades, incrementar el acervo informativo que contiene este programa, lo que abriría un abanico de posibilidades en el quehacer diario.

Cómo docente te permite explorar, planear y organizar tus actividades dentro del salón de clases. Además te permite la comunicación e interacción con los alumnos ya que muestra los temas a través de imágenes y videos lo que facilita la comprensión y aprendizaje del alumno.

Otro beneficio es que los temas a desarrollarse a través de la Enciclomedia son muchos más extensas las informaciones que en los libros de texto, y que los niños comprendan más de los temas educativos que se imparten.

Para los niños...

Para lograr que los niños aprendan los contenidos de las asignaturas, el material que se les presenta debe ser significativo para ellos, ya que de esta manera se atrae su atención al material de estudio; por lo tanto, los beneficios que les ofrece Enciclomedia se enlistan de la siguiente manera:

- Aprenden de forma efectiva y divertida, al comprender mejor los contenidos de las lecciones.
- Tienen clases interactivas, gracias a demostraciones y actividades donde participan junto con sus profesores y compañeros. .Se familiarizan con el uso de las tecnologías aplicadas a la educación. .Despierta en ellos la curiosidad de investigar por su cuenta y en diversas fuentes de información sobre los temas de las clases. .Entienden mejor temas y conceptos que popularmente se consideran difíciles. .Pueden crear sus propios materiales educativos y, además, realizar muchas actividades lúdicas.
- Conocen museos, ruinas arqueológicas, monumentos históricos y demás sitios de interés de México y el mundo sin salir del salón de clases y en paseos virtuales.
- Conciben las expresiones artísticas y culturales como medios para dar a conocer ideas, sentimientos y percepciones sobre el mundo que los rodea.
- Amplia su conocimientos en las diferentes asignaturas.
- Hace las clases más interesantes.
- Mejora su rendimiento y su desempeño escolar.
- El estudiante se beneficia gracias al método de multimedia.
- Lo ayuda a seguir adelante con sus estudios.

- Clases amenas y logro de algunas habilidades básicas en el manejo de la computadora.
- Los alumnos interactúan, exploran y manejan los principios básicos de la computadora.
- Los niños asimilan, captan mejor los temas a través de imágenes, videos, fotografías que amplían sus conocimientos y su desarrollo cultural y académico. Qué el educando presta mayor atención a la clase y se distrae menos. .Facilita la comprensión de situaciones complejas o abstractas.
- Estimula los sentidos y las habilidades de los niños.
- Concede su lugar a los libros de texto gratuitos como principal recursos de la educación ya su vez, los complementa.
- Ayuda a comprender un fenómeno desde diferentes ópticas y lo interrelaciona con el texto histórico y la vida cotidiana.
- Amplía el conocimiento de otro tipo de lenguajes (auditivo, visual) y sus aplicaciones para la enseñanza.
- Promueve la argumentación sobre la pertinencia de ciertas actividades o vínculos para enriquecer las lecciones.

Planeación con Enciclomedia

El profesor que ha revisado el Sitio del Maestro de Enciclomedia habrá observado que existe un apartado que presenta sugerencias didácticas para la mayoría de las asignaturas de quinto y sexto grado. Uno de los propósitos de estas sugerencias es guiar al profesor para que haga uso de los recursos de Enciclomedia y de otros materiales como el libro de texto impreso, la biblioteca de aula, material reciclable, etc. Al mismo tiempo, permitirán una oportuna orientación del trabajo docente con Enciclomedia, pero, como hemos dicho, la situación cotidiana y circunstancias de cada escuela y salón de clases obligan a que el propio docente realice modificaciones (adaptaciones) para el grupo escolar. No obstante, el uso de estas sugerencias es un buen inicio en el proceso de inducción del docente en las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Con enciclomedia en los salones de clases, se observan dos percepciones distintas acerca de la información que presenta esta herramienta. Por un lado, hay docentes que mencionan el gran riesgo de la cantidad de información que contiene, y que puede provocar una distorsión en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, hay profesores que consideran que la cantidad de recursos presentada por enciclomedia constituye un área de oportunidad que le permite al docente contar con más alternativas de trabajo; por ende, se vuelve indispensable conocer con anticipación los contenidos a trabajar y, con base en ello, realizar una planeación adecuada; evitando improvisar y revisar todas las fuentes de información durante la clase y, sobre todo, procurando cumplir con los tiempos establecidos para la sesión y con los objetivos planeados.

Sin pretender idealizar una planeación con Enciclomedia, se exponen a continuación aquellos elementos que el docente de educación primaria toma en cuenta: contenido, propósitos, estrategias, actividades (evaluación), recursos, tiempo y observaciones.

Contenido

Es el referente general de toda planeación, Es el encuadre de trabajo, por ejemplo: La célula se encuentra en el eje "Los seres vivos", de la asignatura de Ciencias Naturales de quinto grado. Al usar Enciclomedia se debe evitar que todo recurso relacionado con la palabra célula en los libros digitalizados sea utilizado sin reflexionar su contenido. En realidad, si situamos el tema en el contexto curricular del grado, no será necesario utilizar todas ligas que empleen la palabra "célula" porque, como hemos visto, cada recurso tiene un propósito per se que podrá ser utilizado por los profesores según sea necesario.

Propósito

Aquí se escribe de manera clara qué se desea alcanzar con el tema, los propósitos deben tener correspondencia con el enfoque de la asignatura y del grado. Para ello el profesor dispone del plan y programas de estudios de educación primaria, de los libros para el maestro y de los ficheros, principalmente

El determinar el propósito de un tema permitirá elaborar adecuadamente las estrategias y actividades "un conjunto de procedimientos que no se vinculan a algún objetivo particular, no le proporciona al maestro una guía completa o adecuada para la toma de decisiones inmediatas que frecuentemente durante una clase" Así los recursos de Enciclomedia deben tener relación con lo que se pretende alcanzar

Estrategias

Son procedimientos flexibles que permiten canalizar las actividades a desarrollar en clases; son flexibles porque el docente puede modificar las actividades sobre la marcha cuando el interés del alumno lo requiera. Las estrategias son los caminos que utilizará el maestro de una manera reflexiva para lograr aprendizajes significativos. El maestro será un estratega didáctico, considerado tanto lo planeado como las situaciones emergentes.

Actividades

Se agrupan según la estrategia. Son las acciones, tanto de los alumnos como del profesor, enfocadas al aprendizaje de los alumnos (resolución de problemas, desarrollo de proyectos, investigaciones, actividades de comprensión, etc.). Este listado de actividades tiene relación con los propósitos que se persiguen y no sólo es un listado de acciones.

Las actividades deben establecer prácticas de interacción personalizada con los niños que les permitan adquirir conocimientos, pero también habilidades y competencias. Es necesario que las actividades que se planean permitan una participación sintética, en la que tanto maestros como alumnos construyan conocimientos que permitan aumentar el nivel de entendimiento de lo planeado.

Recursos

Es aquí donde el profesor habrá de valorar los recursos pertinentes dentro y fuera de Enciclomedia; por ejemplo, en la lección digitalizada del libro de Historia de quinto grado se encuentran la palabra "evolución", será conveniente presentar todos los recursos. Esto dependerá de una revisión de los recursos para que concuerden con los estilos de aprendizaje e ideas previas que presentan los alumnos.

Tiempo

Prever el tiempo de duración de cada actividad permita organizar un día escolar en función del tipo de trabajo y de los ritmos de aprendizaje: con Enciclomedia es importante saber cuánto tiempo nos llevará un recurso por ejemplo, si 10 o 15 minutos son oportunos para un juego, y que al mismo tiempo no desvíe la atención de los alumnos, sin olvidar las circunstancias específicas de la escuela.

Observaciones

Al parecer, pocos profesores utilizan el espacio para las observaciones; consideran que una vez firmada la planeación por la autoridad escolar sólo hay que ejecutarla. Es conveniente que el profesor haga uso de este apartado para exponer situaciones próximas o analizar su trabajo docente durante el tiempo de la planeación.

¿Qué diferencia hay en una planeación unigrado a una planeación multigrado asistido por enciclomedia?

Unigrado	Multigrado
<ul style="list-style-type: none"> • Un solo grado. • Un solo contenido. • No hay correlación. • Una sola asignatura. • Un solo propósito. • Selecciona recursos de enciclomedia de un solo grado. • Utilizan una sola actividad general para el grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Correlación de contenidos y asignaturas. • Temas comunes. • Varios propósitos. • Utilizan actividades diferenciadas y correlacionada de acuerdo al grado. • Selección de recursos de enciclomedia adecuado a los grados que imparten. • Obtienes un solo producto. • Obtiene diferentes productos. . • Atiendes más de un grado.

A continuación se puede apreciar las diferentes planeaciones de una escuela unigrado y una multigrado.

Planeaciones unigrado

Planeación de ciencias naturales

Asignatura: Ciencias Naturales

Eje: Materia, energía y cambio

Contenido: Tipos de energía (solar, eléctrica, luminosa, eólica y calorífica.

Subcontenido: Usos de la energía.

Propósito: Que los alumnos identifique y conozcan los tipos de energía.

Actividades:

- Recuperación de la experiencia: lluvia de ideas sobre el concepto de energía y tipos de energía.
- Análisis de la experiencia: lección 26_____lectura y análisis de la lección, pág. 124 y 125.
- Subrayar las palabras claves: energía sonora, mecánica, eléctrica, química y calorífica.
- Formular el concepto de las palabras anteriores con el apoyo de Enciclomedia.

- Apoyo de imagen de enciclomedia encarta sobre la energía eléctrica.
- Formar cuatro equipos y repartir un tema por equipo en la que elaboren un cartel y al término de este lo expongan a los demás alumnos y den a conocer el uso que tiene "x" energía en su vida cotidiana.

Planeación de matemáticas

Asignatura: Matemáticas

Tema: Lección 22 puntos y figuras.

Contenido: Coordenadas de un punto.

Propósito: Que los alumnos estructuren y enriquezcan el manejo e interpretación del espacio y de las formas.

Materiales: L. T. de matemáticas 5° grado.

Recursos: Enciclomedia y encarta (coordenadas geográficas).

Actividades:

- Efectuar el juego del stop utilizando coordenadas.
- Buscar, comentar y analizar la información encontrada en encarta sobre coordenadas.
- Realizar las actividades de la lección 22 de el L. T. M. 5° grado, con el apoyo del programa enciclomedia.
- Sacar conclusiones del tema.

Planeación de español

Asignatura: Español.

Tema: lección 4 cucuchucho.

Contenido: Las descripciones.

Propósito: Que los alumnos identifiquen las características de la descripción.

Materiales: L. T. de español 5° grado.

Recursos: Enciclomedia (lectura "la feria de Zapotlan") y red escolar ("lago de Patzcuaro, Michoacán).

Actividades:

- Cuestionar a los alumnos sobre las festividades de su comunidad o cercanas a ellas.
- Realizar la lectura de la lección 4. con el apoyo de enciclomedia.
- Realizar la lectura "la feria de zapotlan" con el apoyo de enciclomedia.
- Explicar a los alumnos las características de una descripción, destacando el uso de adjetivos calificativos.
- Pedir a los alumnos que elaboren un cuadro comparativo de las lecturas realizadas, en el cual describan las características de cada una.
- Realizar las actividades de las páginas 32 -35 del libro de texto.

Planeación multigrado (escuela bidocente)

ESC. PRIM. RURAL FED. "JUSTO SIERRA MÉNDEZ"

C.C.T.27DPR2055U ZONA: 138 SECTOR: 19

R/A. ENCRUCIJADA 2a. SECC. H. TENOSIQUE, TABASCO

PROFR. ALEJANDRO ZACARIAS ACOSTA

GRADO: 4°, 5° Y 6°

Asignatura: Geografía y matemáticas

Tema común: El universo y la tierra.

Propósito:

- Que los alumnos logren identificar y comprender cómo se estructura nuestro sistema solar.
- Que los alumnos lean y escriban cantidades de 4, 5 y 6 cifras, y usen los símbolos $>$ y $<$ al compararlos e identifique el sucesor y antecesor de un número.

Contenidos por ciclo

Segundo ciclo	Tercer ciclo
<p>* Componentes del sistema solar: sol, planetas, satélites y cometas.</p> <p>* Leen, escriben, comparan y ordenan ordenan números naturales de 4, 5 y 6 cifras.</p>	<p>* Componentes del sistema solar: sol, planetas, satélites y cometas.</p> <p>* Leen, escriben, comparan y ordenan ordenan números naturales de 4, 5 y 6 cifras.</p>

Actividades de lenguaje

Expresión oral: aporten opiniones que enriquezcan el tema a partir de lo leído.

Escritura: de palabras y sus significados; de respuestas. Escritura de cantidades de 4, 5 y 6 cifras y sucesor y antecesor de un número.

Lectura: de respuesta y cantidades de 4, 5 y 6 cifras.

Materiales

PEM 05, libro de texto de geografía de 4° y 5° grado, video del sistema solar, interactivo y copias.

Actividad inicial (recuperar saberes de los alumnos)

.Hacer la siguiente pregunta a los alumnos: ¿Cómo creen que se forma el universo y qué es? ¿Qué elementos que creen que conformen el universo? .Hacer las lecturas de las páginas 10- 12 del libro de texto de geografía 4 ° grado y páginas de la 9- 13 del libro de texto de geografía 5° grado (ambas lecturas serán guiadas y comentadas.

Actividad diferenciada por ciclo y grado

Segundo ciclo	Tercer ciclo
* Se organizan 4 equipos, posteriormente en el diccionario buscaran el significado de algunas palabras referente al tema y darán respuestas a unas preguntas.	
*Los alumnos de 4 ° realizarán el ejercicio de la página 13 de su libro de texto geografía.	* Presentar a los alumnos el video "el sistema solar" para complementar lo Leído.
* De manera individual cada alumno ordenará de < a> las cantidades de la página 12 del libro de texto de geografía 5° en una tabla en la cual llevará los nombres de los planetas para hacer las comparaciones y saber cuál de ellos es más grande o pequeño. * A los alumnos de 4° y 6° se les proporcionara copias de estas páginas del libro. De manera individual y empleando la información de la página 12 del libro de texto	

de geografía 5°, los alumnos harán comparaciones entre el diámetro, distancia, órbita y rotación de los planetas usando los signos $>$ ó $<$.

Puesta en común a nivel grupal, evaluación y cierre de la actividad.

* Revisión de los trabajos realizados y productos obtenidos.

*Comentarios de los alumnos sobre los trabajos realizados.

Planeación multigrado (unitaria)

PRIM. RURAL. FED. "CARLOS ALBERTO MADRAZO BECERRA"

27DPR2027Y ZONA: 138 SECTOR: 19

EJ. SANTUARIO 5ta. SECC. H. TENOSIQUE, TABASCO

RA. MARISOL ROMÁN DEL VALLE

GRADO: 1°A 6°

Asignatura: Geografía.

Tema común: El universo y la tierra.

Propósito: Que los alumnos conozcan el origen de la tierra, su ubicación respecto al I sol como fuente de luz y calor.

Contenido por ciclo

Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo
* El sol fuente de luz y calor para la tierra.	* Importancia de la ubicación de la tierra respecto al sol (4°). * Tabasco en el mapa de México y suelos y climas de Tabasco (3°)	* Origen de la tierra: Principales capas y formación de volcanes

Actividades de lenguaje

Expresión oral: Expresen todo lo que saben del tema y exposición de su trabajo.

Escritura: Elaboración de esquemas y dibujos sobre los temas vistos para luego presentarlos ante el grupo.

Lectura: Lecturas en equipos y guiadas por el maestro. Lecturas de su trabajo.

Materiales

PEM05, libro de texto de ciencias naturales 6° p. 14- 19, libro de texto de geografía 4° p. 11, libro integrado de 1° p. 44- 47 y 156 -157, 2° p. 134 -135, 140- 143, 3° libro de texto historia y geografía de Tabasco p. 28- 34, libro de texto de geografía 5° p. 62 -65 dibujos, papel bons, plumones rompe cabezas de la república mexicana, cartulina, recursos de enciclopedia (videos, juegos, lecciones digitalizadas, etc.).

Actividad inicial (recuperar saberes de los alumnos)

* Se realizara la dinámica de lluvia de ideas, donde se le presentara en un papel bons dibujos de la tierra y el sol. A dentro de cada dibujo escribirán todo lo que saben acerca de ellos.

*Se analizaran todas las ideas de los alumnos.

*Cuestionar a los alumnos de 4 ° a 6° acerca de las capas que forman la tierra y qué es un volcán.

Actividad diferenciada por ciclo y grado

Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo
<p>Se leerá la p. 134-135 de 2° con todos los alumnos y comentar acerca del tema.</p> <p>1° realizará la actividad de su L.T. p. 44-45 y 2° p. 134-135 de su libro.</p> <p>Con los dos grados se llevará acabo la lectura del L.T. 2° p. 140-143.</p> <p>Realizar las actividades que marca el L.T. 2° p. 141-143 (los de 1° realizaran esta actividad en su cuaderno de dibujo).</p> <p>Todos cantarán una canción “sol solecito” presentada en un papel bons.</p> <p>Realizarán un dibujo de los diferentes soles</p>	<p>Trabajarán por equipos 4°, 5° y 6° para realizar las lecturas de los L.T. geografía 5° p. 62-65 y libro de ciencias naturales 6° p. 14-18 (para esto se hará la dinámica “sonidos de animales”).</p> <p>Cada equipo realizará un dibujo y el esquema en papel bons, que deberá ser referencia a las principales capas de la tierra.</p> <p>En otro papel bons elaborará un esquema de las partes de un volcán.</p> <p>Al término de cada equipo explicarán su trabajo ante el grupo.</p>	

<p>que podemos encontrar en los libros o cuentos en una cartulina.</p>	<p>De manera individual, cada alumno identificará las partes de las diferentes capas de la tierra así mismo las de un volcán (utilizar los dibujos de papelería de enciclomedia).</p> <p>Ver los videos de los volcanes y capas de la tierra.</p> <p>Jugar el interactivo de la lección de 6°.</p>
--	--

	<p>3° realizará la lectura del L.T. historia y geografía de Tabasco p. 28-29.</p> <p>Realizará la actividad de la p.31.</p> <p>Utilizará el rompecabezas de la república para localizar los estados mencionados en la lección.</p> <p>Leer la p. 32-33 y trabajar la actividad marcada en la p. 34.</p> <p>Sólo que elaborarán un calendario de la semana pasada y esta para registrar los días con variaciones climáticas.</p> <p>En equipo de dos elaborar las secciones de “no olvides” para presentarlo ante el grupo en una cartulina.</p>	
--	---	--

Puesta en común a nivel grupal, evaluación y cierre de la actividad.

1° y 2° presentarán a sus compañeros sus trabajos de la cartulina y cantarán "sol solecito" para el grupo.

3° leerá ante el grupo sus secciones "no olvides" y mostrarán sus registros sobre las variaciones del clima y el rompecabezas del estado de Tabasco.

4°, 5° y 6° darán respuestas a unas preguntas que les da su maestro.

CONCLUSIÓN

El programa de Enciclomedia me ayudo satisfactoriamente a que las clases fueran más amenas precisas gracias a la gran variedad de herramientas con la que cuenta el programa. Ya que pudimos realizar los contenidos que nos marca el plan y programa de estudio vigente que nos asigna la Secretaria de Educación Publica.

Durante el desarrollo de las clases los alumnos participaban activamente en la realización de las actividades de los libros de texto con el apoyo del programa enciclomedia, que interactuaban con textos, imágenes, videos, mapas, etc.; que favorecían la asimilación de contenidos la atención de los niños y la motivación para que de esta manera alcanzar los propósitos educativos.

Mi experiencia en el uso y manejo del programa enciclomedia me a permitido considerar al programa como una herramienta muy valiosa en el aula escolar y por lo tanto es necesario dedicarle el tiempo necesario a la exploración de los programas que incluye, para obtener mejor provecho de los mismo aunado a la creatividad del maestro para planear de manera eficaz su practica educativa.

Es por eso que es indispensable que se le brinde el apoyo a ENCICLOMEDIA para que los niños de otras generaciones puedan aprovechar los recursos que le muestra el programa y también para elevar sus conocimientos durante el ciclo escolar. Y que además los maestros se actualicen de manera constante en los diversos talleres que proporciona los centros de maestros para aumentar sus competencias profesionales elevando así la calidad educativa.

Como se ha observado las escuelas de educación primaria se habían caracterizado por emplear de manera esporádica nuevas tecnologías que en su momento se manejaban en diversas áreas de la sociedad. En los salones de clases, la gran mayoría de los profesores se limitaban, en cuanto a recursos didácticos, al uso del pizarrón y el gis, y de vez en cuando echaban mano de una película, una canción, un rompecabezas, un globo terráqueo, un mapa, etc. No es nada nuevo mencionar que los alumnos presentan actitudes favorecedores al aprendizaje con estos recursos, sin embargo, éstos no son usados con regularidad por diversas circunstancias que se generan en la vida cotidiana de las escuelas primarias.

A partir de 2004, con la introducción del programa Enciclomedia en los salones de quinto y sexto grado del país, los maestros cuentan con más recursos para ambientar el

proceso de aprendizaje en las clases, sin que esto signifique que el logro de nuestros propósitos sea determinada por el uso exclusivo de este recurso multimedia: "Enciclomedia no es un milagro que resuelve todos los problemas, pero sí una herramienta que cumple propósitos claros.

Uno de estos propósitos se refiere a ambientar el proceso de aprendizaje, lo que propicia una motivación por aprender sin olvidar que sólo una parte del mismo proceso. Enciclomedia no pretende sustituir la práctica docente que va más allá de informar, su intención es ofrecer una herramienta al maestro, que podrá usarla cuando lo crea conveniente; por ello, con Enciclomedia como parte de las nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación, "el profesor adquiere un papel con nuevas prioridades y responsabilidades de mayor complejidad pedagógica que, como ocurría en la enseñanza tradicional, seguirá marcando el desarrollo de la educación ". De tal manera, el éxito de cualquier recurso, por muy novedoso que sea, dependerá de la manera o del criterio con el que sea utilizado, así una clase con Enciclomedia se convierte en reto didáctico para los maestros y una posibilidad de reformación docente permanente.

Los profesores saben que no se requiere de tecnología para desarrollar sus actividades, sin embargo, ahora se encuentran frente a una computadora y con recursos multimedia proyectados en un pizarrón (videos, audios, actividades, visitas virtuales, mapas de conceptos, imágenes, animaciones, etc.) que, tentativamente, han cambiado su organización en el salón de clases.

En la vida cotidiana, uno de los retos que afronta el profesor para utilizar Enciclomedia o cualquier otro recurso es la planeación didáctica: "La intervención de esta herramienta multimedia en una jornada escolar deberá ser anticipada a través de una planeación didáctica.

La planeación, desde una propuesta constructivista, da posibilidades al profesor para que se presente al grupo como guía, un mediador y un facilitador que permita una interacción entre sus alumnos y él.

Esta interacción que se pretende lograr bajo la guía del maestro debe estar relacionada con las características del grupo escolar, pero además con los propósitos educativos del grado: "Todos los medios que utilice deben estar organizados y coordinados de forma progresiva y sistemática, configurado lógicas y didácticas orientadas hacia la consecución

de los objetivos curriculares".⁴

Él es quien determina en qué momento usará un recurso de Enciclomedia en el día escolar, evitando distorsionar el proceso de adquisición de los conocimientos de los alumnos con la presentación excesiva de información. Para evitarlo sólo se intenta mostrar la relación del uso de Enciclomedia con un instrumento cotidiano del profesor que es la planeación de clase.

Enciclomedia dará mejores resultados siempre y cuando haya sido explorado previamente por el profesor, lo que le permite utilizar los recursos didácticos cuando sean necesarios en el avance programático. Por tanto, el papel del profesor no ha cambiado, sigue siendo una pieza fundamental para construir el aprendizaje en nuestras escuelas. Para ello, la planeación como instrumento pedagógico será nuevamente fundamental para organizar las clases con Enciclomedia: "El profesor, inevitablemente, ha de convertirse en planificador educativo que dispone de una amplia variedad de recursos para satisfacer las necesidades de sus alumnos".

Un reto que afrontará la escuela es gestionar los tiempos para que los profesores puedan planear y explorar Enciclomedia sin efectuar su labor académica, ya sea en colectivos, talleres, juntas, etc.; también, considerar otros espacios con los que el profesor cuenta para su formación, como juntas de Consejo Técnico, cursos, talleres que se realizaran las normales, Centros de Maestros.

⁴www.encyclomedia.edu.mx

Bibliografía

Arévalo J. Didáctica de los medios de comunicación Primera Edición, 1998. Editorial: Dirección General de Materiales y Métodos Educativos de la Subsecretaria de Educación Básica y Normal de la Secretaria de Educación Pública.

García Cruz, Introducción a Enciclomedia en el salón de clase Primera Edición, 2005. Editorial: Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa.

Martínez F. El uso del pizarrón interactivo en la escuela primaria. Primera Edición 2006. Editorial: Dirección General de Formación Continua de Maestro en Servicio de la Subsecretaria de Educación Básica de la Secretaria de Educación Pública.

Moreno Sánchez, La incorporación de las Tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza de las Matemáticas en la escuela primaria Primera Edición, 2006. Editorial: Dirección General de Formación Continua de Maestro en Servicio de la Subsecretaria de Educación Básica de la Secretaria de Educación Pública.

Prieto A. M, Guía Dara el uso de Enciclomedia Primera Edición, 2005. Editorial: Coordinación de Información Educativa del Instituto Latino americano de Comunicación Educativa.

Prieto A. M, Primera telesección para el uso de enciclomedia Primera Edición, 2005. Editorial: Coordinación de Información Educativa del Instituto Latino americano de Comunicación Educativa.

Prieto A. M, Segunda telesección Dara el de enciclomedia Edición, 2005. Editorial: Coordinación de Información Educativa del Instituto Latino americano de Comunicación Educativa.

Ynclán, La lectura y Enciclomedia Edición, 2006. Editorial: Dirección General de Formación Continua de Maestro en Servicio de la Subsecretaria de Educación Básica de la Secretaria de Educación Publica.

SEP Plan General para la Formación Continua de Docente, Directivos y Personal de Apoyo Técnico-Pedagógico para la Enseñanza Asistida por enciclomedia Edición 2006 México, D.F. Editorial: Dirección General de Formación Continua de Maestros en Servicio de la Subsecretaria de Educación Básica de la SEP.

SEP El sitio del maestro y la terea de enseñar Edición 2006

SEP Propuesta multiqrado 2005 Edición 2006

www.encyclomedia.edu.mx

<http://ciberhabitat.gob.mx/escuelaencyclomedia/>

<http://encyclomedia.seebc.gob.mx/-4k>

www.infa@encyclomedia.edu.mx