



UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
NACIONAL

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD AJUSCO

**PROPUESTA COMPUTACIONAL PARA EL DESARROLLO DE LA
COMPRESIÓN LECTORA EN ALUMNOS DE PRIMERO Y
SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

“¡COMPRENDO EL CUENTO DE LINGSANG!”

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL DIPLOMA DE
ESPECIALIZACIÓN EN COMPUTACIÓN Y EDUCACIÓN**

PRESENTA:

LIC. Ma. Esther Miranda Villalba

ASESOR:

M. EN C. Rogelio de Jesús Orozco Becerra

México, DF. OCTUBRE DE 2009

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	5
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
JUSTIFICACIÓN.....	11
OBJETIVO DE LA PROPUESTA.....	13
PROPUESTA EDUCATIVA.....	14
CÁPITULO I FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	17
MARCO DE REFERENCIA.....	18
LEV SEMEANOVICH VIGOTSKY.....	18
JEAN PIAGET.....	19
CÁPITULO II MANUAL DE SUGERENCIAS DIDÁCTICAS.....	21
INTRODUCCIÓN	21
ESQUEMA DE TRABAJO.....	22
CÁPITULO III PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN.....	53
PRESENTACIÓN.....	53
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	54
PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....	54
TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	55
HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.....	55
VARIABLES.....	56
METODOLOGÍA.....	56
DEFINICIÓN DE LA POBLACIÓN	59
TAMAÑO DE LA MUESTRA	59
TRATAMIENTOS	59
DISEÑO ESTADISTICO	60
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN	61
INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	62
BIBLIOGRAFIA	65
ANEXOS	66

ESTE TRABAJO ESTA DEDICADO A:

A mis hijos que han sido y seguirán siendo, mi motivo, mi razón para vivir y superarme día con día.

A mis padres y hermanos por su apoyo incondicional en el transcurso de mi vida.

A mis maestros quienes con su paciencia me han demostrado que querer es poder.

A todos aquellos alumnos que sin saberlo han colaborado para identificar los cambios de los nuevos tiempos en el espacio informático y computacional.

INTRODUCCIÓN

La presente propuesta educativa pretende proporcionar a los maestros y a los alumnos del nivel básico de educación primaria (1° y 2° grados), una forma alternativa para emprender el camino en la comprensión de un texto.

La propuesta, esta diseñada con la intención de que los profesores(as) desarrollen los procesos didácticos como: reflexiones previas, sensibilización espacio – temporal, sugerencias y juegos didácticos dentro de un sistema de navegación computacional educativo que permite a los alumnos(as) interactuar con sus saberes, con su creatividad y con sus compañeros, promoviendo así el desarrollo de nuevos aprendizajes, que se irán construyendo de acuerdo a su entorno socio – cultural. El esquema de navegación es una herramienta valiosa para el docente ya que le proporciona la estructura de trabajo en la que el alumno se desenvuelve y ésta articula como resultado, un trinomio de trabajo maestro – alumno – computadora. Cabe mencionar que dentro del sistema computacional el docente podrá aprovecharse de los beneficios de los elementos de auto evaluación y evaluación para los alumnos, evidencias que fortalecerán las nuevas estrategias a programar por parte del docente, siendo este un detonador automático de un mejor desempeño profesional.

Con base en lo descrito anteriormente, el docente tendrá la oportunidad de reflexionar ante la importancia del contenido de la propuesta, pues la problemática de la comprensión lectora es de suma importancia para cada individuo, ya que su progreso académico dependerá en mucho de la comprensión de un texto y probablemente determine el dominio de ciertos conocimientos en un futuro, Saberes que en algún momento podrán contribuir al acceso a un nivel más alto y más preciso de ciertas áreas del conocimiento, marcando de este modo un medio de vida con mayor número de oportunidades y por ende un mejor nivel económico para él.

Esta propuesta se desarrolla mediante dos líneas estratégicas: la computadora y las sugerencias didácticas que se han articulado con el objetivo de incrementar el interés por la lectura, la cual colaborará en el mejoramiento de la comprensión

lectora gracias a la interacción constante entre el alumno y las diferentes actividades ahí propuestas.

Como colaboradores y constructores permanentes del conocimiento, los docentes podemos aportar una gran cantidad de saberes, ya que día a día se deconstruyen dentro de cada uno de nosotros diferentes temas, conceptos, dibujos y ejercicios con la finalidad de reformular nuestras practicas docentes y nuestras estrategias didácticas, con el objetivo de elevar el desempeño y conocimiento de los alumnos(as).

Cabe mencionar que Deconstruir, también significa reconstruir. La reconstrucción no se queda en la simple negación o destrucción, sino que implica un acto creativo sustentado en la decisión. Una reconstrucción esperanzadora que interviene en la construcción de conocimiento, que desmantela para levantar algo nuevo desde la perspectiva de totalidad de una estructura y las infinitas posibilidades de asociación, cuya edificación se erige en el momento de decidir, por lo tanto ofrece nuevos espacios que permiten a los sujetos articular sus nuevas formas de conocimiento.

Así pues considero que el espacio de la informática y la computación están fortaleciendo las nuevas herramientas de trabajo para todos aquellos que estamos desarrollándonos como profesionales de la educación y que al igual que los niños debemos seguir deconstruyendo para desarrollar nuevas reflexiones. Explorando y descubriendo los beneficios de los sistemas computacionales podremos llegar a formar parte del gremio cibernético ampliamente conocido.

El uso de las computadoras a creado un nuevo concepto de profesor, aquel que hoy se denomina profesor virtual o cibernético, que prepara su cátedra por medio de una herramienta veloz, precisa y atractiva, llamada computadora, ésta estrategia computacional sirve como un medio de comunicación pasiva pero también activa para los usuarios, donde se pueden repetir un sin número de veces los ejercicios ahí plasmados que se encargan de despertar la curiosidad y la investigación de un tema, ya que en ella se almacenan las diferentes actividades que ha venido diseñando el profesional con ayuda de la informática y de la tecnología con la finalidad de compartirla con una gran cantidad de

estudiantes, guardando en cada fase lo más importante de ese momento de producción intelectual, de esta manera el profesor día con día va dejando su huella virtual a lo largo de su practica profesional.

Por lo anterior el docente está comprometido con las nuevas generaciones de alumno(as) ya que debe incrementar el aprovechamiento de las TICs (tecnologías de la información y de la comunicación) tecnologías que se necesitan para la gestión y transformación de la información, y muy en particular en el uso de computadoras y programas que permiten crear, modificar, almacenar, administrar, proteger y recuperar información, para poder seguir avanzando y creando diferentes materiales que ofrezcan actividad, reflexión y conocimiento, adaptándose y experimentando de esta manera aquellas nuevas experiencias que no podría tener si el docente se quedara varado en el convencionalismo educativo.

Lo anteriormente dicho se desarrollará a lo largo de tres capítulos los cuales se organizan de la siguiente manera:

En el capítulo I se de talla el fundamento teórico en el cual se apoya la propuesta, dando a conocer los principales autores que se tomaron como base para establecer las estrategias necesarias para poder desarrollar satisfactoriamente la propuesta educativa computacional, lo anterior es para crear una idea más clara de lo que en la propuesta se trabajó y cómo se organizó.

A lo largo del capítulo II se describe el manual de sugerencias didácticas que contiene el esquema de trabajo donde se advierte el inicio, el desarrollo y el cierre de las actividades dentro y fuera de la propuesta educativa computacional; las estrategias previas consideradas para trabajar momentos antes de ingresar al sistema computarizado con la finalidad de fortalecer el desarrollo cognitivo. El esquema de navegación nos permite identificar lo que se trabaja en cada una de las rutinas así como sus características, los objetivos que se persiguen y por último las sugerencias didácticas que proponen algunas alternativas de trabajo o valoración.

El capítulo III contiene el protocolo de investigación que explica lo que se va a conseguir por medio de la propuesta de acuerdo a sus objetivos, las preguntas de investigación a las que dará respuesta el proyecto, el tipo de investigación que se está llevando a cabo, sus instrumentos de evaluación, el tipo de población y su tamaño y un diseño estadístico.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A lo largo de mi trayectoria docente dentro de escuelas particulares en los niveles de primero y segundo de primaria durante los últimos cinco años, he podido observar diferentes programas (interactivos) y métodos (globales) para la enseñanza de la lecto-escritura, en cada una de las propuestas educativas se busca que el alumno aprenda a leer y a escribir con gran habilidad.

Pero bien recuerdo que al trabajar concretamente en el desarrollo de la comprensión lectora los alumnos de 6 a 8 años de edad me dejaron ver cómo los libros de texto y los cuentos les proporcionan dibujos agradables, párrafos cortos, escritos con gran claridad, historias de interés, con un vocabulario al alcance de ellos; a su vez me permitieron observar como un problema los seguía y no los dejaba avanzar en la comprensión de un texto.

Cada vez que realizaban un ejercicio donde se evaluaba su comprensión lectora, los alumnos enfrentaban un gran desafío llamado, inferencia de datos.

De acuerdo con lo observado los alumnos trataban de descubrir los datos que les pedían pero no contaban con la habilidad para inferirlos, aun cuando leían las historias con atención, era casi imposible que pudieran identificar cosas como: ¿Quién cuenta la historia? ¿Qué edad tiene el personaje principal? ¿El personaje se encuentra en un ambiente?, etc.

Estos alumnos(as) también me permitieron sin ellos saberlo, reflexionar profundamente acerca de la Metacognición¹ y su vinculación con la Metaignorancia. Los docentes en muchos de los casos no logramos apoyar o encaminar mejor a todos aquellos alumnos que se sumergen en la megaignorancia. Ya que con alguna frecuencia los docentes no advertimos la carencia del razonamiento de los alumnos(as) pues en general las preguntas que se manejan los niños después de leer son de tipo literal, éstas se encuentran dentro del texto, información como: Título, nombre de los personajes, autor, por mencionar algunos.

Hoy en día no sólo el maestro sabe que necesita urgentemente mejorar la comprensión lectora. También la globalización demanda y exige el dominio de la misma ya que se pretende elevar la comprensión lectora a nivel nacional; éste nivel será evaluado mediante exámenes estandarizados donde se dará cuenta de la Calidad Educativa de cada uno de los estados dentro de nuestra nación. Los resultados de esta valoración se verán deteriorados por la pobre comprensión lectora de algunos mexicanos poniendo en evidencia la problemática a nivel nacional. ¿Pero en realidad este tipo de medidas ayuda a fortalecer la comprensión lectora de los mexicanos?

Una de las desventajas (bajo mi óptica personal por supuesto) de estos exámenes, es la publicación masiva de los resultados por medio de la WEB, ya que sólo aquellos afortunados instruidos en el uso de la computadora y el espacio virtual pueden indagar los resultados arrojados en un gran número de escuelas privadas y públicas dentro y fuera del Distrito Federal.

Alguno mexicanos pueden corroborar los resultados de diferentes centros la gente empieza a deformar las ideas cerca de los promotores de la educación, sí de los docentes ya que al poder observar los resultados de otros colegios los

¹¹ **Metacognición**

Entendemos por metacognición a la capacidad que tenemos de autoregular el propio aprendizaje, es decir de planificar qué estrategias se han de utilizar en cada situación, aplicarlas, controlar el proceso, evaluarlo para detectar posibles fallos, y como consecuencia... transferir todo ello a una nueva actuación. Es importante ser consciente de la necesidad de identificar que comprende y que no comprende.
DICCIONARIO PEDAGÓGICO-DIDÁCTICO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

padres de familia en lugar de enfocar sus fuerzas en la identificación de áreas de oportunidad se dedican a subrayar las áreas de riesgo, llamando área de riesgo al resultado numérico que arroja la escuela fulanita. Dando pie a cuestionar la calidad de la enseñanza de su centro escolar, comparando las prácticas docentes o demandando una mayor atención para las estrategias que han tomado los centros educativos que han salido con un mejor nivel de conocimientos. Sin darse cuenta que los resultados que estos exámenes arrojan y advierten es un problema recurrente a nivel nacional, sí, el bajo nivel en la comprensión lectora del mexicano.

Pero volviendo a la experiencia vivida durante mi desempeño docente puedo concluir que los niños a tempranas edades (6 a 8 años de edad) sólo decodifican enunciados largos pero no comprenden lo que leen, no son capaces de inferir lo que un texto aporta entre líneas. Y cuando tiene que enfrentarse a la inferencia de datos el gusto por leer se deteriora y la posibilidad de crear algunos relatos se convierte en un reto de mayor dificultad para los mismos.

Debo destacar que los alumnos(as) demuestran ansiedad y baja autoestima debido a que no pueden comprender con claridad lo que leen y que cuando se dan cuenta de que entendieron algo diferente a lo que el resto de sus compañeros comprendió, les provoca temor, inseguridad y conflicto intelectual, haciendo que sus caras se conviertan en un escenario de desesperación y duda.

Por lo anterior es de mi interés coadyuvar en el desarrollo y la estimulación de la comprensión lectora auxiliándome de las bondades que nos provee la computadora y los medios electrónicos.

JUSTIFICACIÓN

Vivir en el siglo XXI implica movimiento, rapidez, variedad, color, comunicación y electrónica, todo esto nos enfrenta a reflexionar entorno al trabajo docente frente a una generación de niños que ya nacieron con el chip en la mano, esto quiere decir que el contacto con las computadoras esta presente en nuestra sociedad, los medios masivos sean encargado de introducir las en una primera etapa como medio de diversión y entretenimiento, más tarde como una herramienta útil que llego para sustituir a las máquinas de escribir y más tarde para poder comunicarnos con los amigos, con los parientes y con el resto del mundo con libertad y con gran velocidad; aún cuando en algunos hogares todavía no se cuenta con una computadora, los alumnos están muy familiarizados en el uso de las mismas, ya sea por el contacto con la computadora en la escuela, por el uso de algunos video juegos o al acceder a los ya conocidos cafés internet.

Por todo lo anterior la tecnología sea entreverado en la vida cotidiana de los individuos a nivel individual, nacional y mundial. La Globalización ha permitido que muchos países entren en contacto agilizando el espacio computacional de la educación y la enseñanza y México no es la excepción.

En México como en el resto el mundo los docentes nos vemos en la necesidad de actualizar nuestras estrategias didácticas ya que la tecnología nos proporciona herramientas variadas, activas, pasivas, individuales o grupales que coadyuvan en el mejoramiento del trabajo profesional del profesor frente a grupo. El trabajo que se viene desarrollando con ayuda del pizarrón, los cuadernos y los libros sigue siendo de utilidad pero la modernidad exige movimiento, intercambio de acciones para promover en los estudiantes la curiosidad, que es un detonador importantísimo en los procesos del desarrollo de la investigación y en la búsqueda del la construcción del conocimiento para la vida.

Dicho lo anterior la Propuesta Educativa “**¡COMPRENDO EL CUENTO DE LINGSANG!**” pretende utilizar a la computadora como una herramienta práctica, útil y atractiva, que complementará los quehaceres de los alumnos enriqueciendo

su conocimiento y fortaleciendo su aprendizaje al acceder a las diferentes actividades planteadas en las diferentes estrategias del sistema.

Adicionalmente al uso de la computadora la propuesta Educativa Computacional **“¡COMPRENDO EL CUENTO DE LINGSANG!”** formula actividades en las que los educandos asumen el papel central; son ellos los que aportan significativamente sus conocimientos los cuales les permitirán construir nuevos conceptos, percibiendo lo positivo y lo negativo de sus actitudes con respecto al manejo de su vocabulario. La propuesta está diseñada mediante estrategias que promueven la sensibilización, el razonamiento, la reflexión y el análisis de un texto.

Lo que pretende la propuesta educativa computacional **“¡COMPRENDO EL CUENTO DE LINGSANG!”** es que los niños disfruten de lo que leen como una primera intención seguida del interés por saber de qué se trata el texto, brindándole la oportunidad de darse cuenta, de que el tesoro más valioso y poderoso se encuentra en los textos, en el significado de las palabras, en el ambiente que nos presenta un texto sin advertirlo a sus lectores. Y finalmente que logren percatarse del sentido que tiene la lectura al involucrarse en la historia directamente, redactando algunos capítulos de la historia, tomando decisiones que permearán sus actitudes, sus valores y que apoyan su desarrollo en la comprensión lectora, aportando una alternativa en la solución del problema.

La propuesta está diseñada para alumnos de primero y segundo grado de educación básica. En cada una de las actividades. Se han considerado las características cognitivas y lingüísticas de los niños de edades entre seis y ocho años de edad.

El fundamento de educación para la propuesta educativa computacional **“¡COMPRENDO EL CUENTO DE LINGSANG!”** se orienta al desarrollo de habilidades, entendiendo por esto, a la capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos durante de su vida cotidiana, a su día a día. De esta forma el alumno tiene un objetivo real y alcanzable.

El tema de la comprensión lectora sea venido abordando a lo largo de las décadas pasadas pero actualmente se le esta dando mayor importancia ya que si un alumno no comprende lo que lee no puede reflexionar ni ahondar en su conocimiento. Por tal motivo la elaboración de nuevos materiales con el apoyo computacional colaborará en el desarrollo no sólo de los alumnos sino también de los docentes ya que les permite observar, medir y remodelar las estrategias didácticas con gran facilidad de acuerdo a la experiencia de cada docente.

El más interesado en mejorar sus procedimientos didácticos es el docente ya que el avance cibernético supera en casi todo a las estrategias y material que convencionalmente se venían manejando, esto no quiere decir que el uso de los materiales tales como cuadernos, hojas y libros se abandone sino por el contrario que sea instrumentos básicos para concretar y crear nuevas ideas construcciones del conocimiento.

En conclusión los medios electrónicos se están mejorando minuto a minuto y los docentes tenemos la urgente necesidad de actualizarnos día a día para brindar medios modernos, activos dotados de características educativas que estén a la altura de necesidades de las nuevas generaciones que ampliaran la gama de oportunidades de mejora y crecimiento intelectual y social

OBJETIVO

La Propuesta Educativa Computacional “**¡COMPRENDO EL CUENTO DE LINGSANG!**” persigue los siguientes objetivos.

- Servir como auxiliar didáctico adaptable a las características de los alumnos y las necesidades de los docentes.
- Imprimir mejor dinamismo a las clases, enriquecer éstas y elevar de es modo la calidad de la educación.
- Fomentar la creatividad del alumno en un ambiente propicio de aprendizaje.
- Vincular los significados de las palabras en contextos específicos para fortalecer la comprensión lectora.

PROPUESTA EDUCATIVA COMPUTACIONAL “¡COMPRENDO EL CUENTO DE LINGSANG!”

Para poder continuar es esencial clarificar el significado de las siguientes palabras: **NIÑO, APRENDIZAJE, APREDIZAJE POR PROYECTOS, APRENDIZAJE COLABORATIVO Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES.**

Niño: Individuo activo, curioso por naturaleza, interesado en su entorno, sociable, dispuesto a intercambiar ideas con sus pares.

Aprendizaje: Proceso que permite marcar un camino que le conduce al análisis de los problemas de la vida cotidiana; así que aprender es cambio y un cambio es la aprensión de un nuevo conocimiento.

Aprendizaje por proyectos: estrategia en la que los alumnos con ayuda de su profesor se dedican a la resolución de un problema o tarea para lo cual tienen que investigar, analizar información, elaborar productos y/o reflexionar en torno a sus propios aprendizajes.

El aprendizaje colaborativo: trabajo en equipo para el logro de una meta desarrollando habilidades tales como asumir y cumplir compromisos, aceptar los puntos de vista de otros, establecer metas, tareas, roles, exponer y argumentar sus ideas, entre otras. Éste trabajo trasciende los límites del aula los alumnos adquieren conciencia de sí mismos como integrantes activos de una sociedad.

El desarrollo de competencias digitales: es un componente tecnológico que desarrolla las competencias para la búsqueda y el análisis de información, la solución de problemas, la creación, comunicación y colaboración con el uso de herramientas digitales y el uso responsable de las tecnologías.

Meta ignorancia: Es el sujeto que no puede entender y además no darse cuenta de que no entiende.

Meta cognición: conocimiento que obtiene y expresa el ser (sujeto o persona) sobre sí mismo; el conocimiento que posee el sujeto sobre su propio proceso de conocimiento.

¿POR QUÉ FRACASA LA COMPRESIÓN LECTORA MEDIANTE LAS PRACTICAS CONVENCIONALES?

La enseñanza convencional viene fortaleciendo reiteradamente la decodificación de los textos, la decodificación es el reconocimiento de las palabras (símbolos y sonido) y su significado. Gracias a esta el profesor practica la lectura con los alumnos y ensaya las preguntas predeterminadas por los planes y programas estipulados en cada escuela para identificar la comprensión lectora de cada uno

de sus alumnos(as), al finalizar esta practica estas preguntas literales reciben respuestas que nos hacen pensar al alumno(a). Comprensión literal es leer literalmente es hacerlo conforme al texto. Una primera dificultad que presenta éste tipo de comprensión se relaciona, con la formación de los lectores, con el vocabulario, con las expresiones metafóricas de uso cotidiano, con las ambigüedades. Muchos fracasos escolares responden al desconocimiento de la terminología propia de cada disciplina o al uso de ciertos vocablos. Con base en lo anterior el alumno entiende lo que conoce, pero en realidad, sólo a buscado datos lo que generan como resultado en ese caso es la meta ignorancia.

Así pues cuando el alumno lee y se convierte en un sujeto muy vulnerable a la hora de enfrentarse a un análisis de un texto, ya que su comprensión lectora no la tiene desarrollada y él no se da cuenta de que no entiende lo que lee. Dando como resultado niños angustiados y confundidos, incapaces de generar ideas y con casi nula creatividad literaria.

El proceso de decodificación antecede a la comprensión lectora. Un buen lector DEBE ser capaz de decodificar con velocidad, corrección y fluidez, de acuerdo al grado en que se encuentre. Es, decir, debe lograr leer las palabras sin esfuerzo, automáticamente.

Decodificar automáticamente permite centrar la atención en el contenido del texto y no en las letras y palabras.

En cambio la Comprensión Inferencial de acuerdo a varios autores dice la inferencia se advierte como:

- * una actitud reflexiva que parte de algo presente para llegar a lo que está ausente y lograr una definición.

- * un “salto”, pues va desde los hechos hasta una explicación de ensayo o hipótesis.

También se ha dicho que la comprensión inferencial abarca la utilización de ideas y datos explicitados en un texto, más las experiencias personales y la intuición para elaborar conjeturas e hipótesis.

El nivel de comprensión lectora inferencial, tan poco practicado en la escuela, favorece la relación con otros campos del saber y la integración de un todo.

De acuerdo a lo anterior estas dos habilidades se deben desarrollar paralelamente para formar buenos lectores; por tal motivo la propuesta educativa

computacional emerge de las diferencias que existen entre el método convencional y el método computacional para observar dichos aspectos se ha elaborado un cuadro comparativo. (ver anexo...)

¿POR QUÉ LA PROPUESTA ES DIFERENTE?

La propuesta educativa computacional “**¡COMPRENDO EL CUENTO DE LINGSANG!**” es diferente porque se centra en el disfrute de la lectura, donde las imágenes atractivas se presentan en un marco abierto para la exploración, estimulando la curiosidad del alumno, al poder manipular y decidir qué explorar y qué incorporar en este texto que le permite trabajar y crear historias en forma individual, que le proporcionará momentos donde podrá compartir con sus compañeros sus creaciones inéditas.

Así mismo conforme se vaya avanzando en la propuesta educativa computacional se van entreverando objetivos del ámbito de las disciplinas de Geografía, Ciencias Naturales, Educación Cívica y Ética que enmarcan la importancia del conocimiento global de las mismas dentro de un tema a tratar.

De esta manera el alumno inferirá que todo lo que el autor nos dice mediante las palabras nos sirve para identificar: un lugar, un ambiente, un valor, una época y un sentimiento al transcurrir del relato.

Con esta propuesta el alumno se iniciará en el proceso de la comprensión lectora disfrutando activamente de su interacción con la computadora (enseñanza asistida por computadora) y con los textos que ha de redactar. Con este panorama el alumno aprenderá a proponer soluciones, a proporcionar opiniones y a tomar decisiones que le ayudaran en su vida cotidiana.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La propuesta educativa computacional “**¡COMPRENDO EL CUENTO DE LINGSANG!**” esta organizada mediante estrategias y actividades fundamentadas, de lo contrario divagaría en sus contenidos educativos, para alumnos con características entre los seis y ocho años de edad.

De acuerdo a mi experiencia en el ámbito educativo los docentes tenemos conocimiento de las etapas de desarrollo cognitivo, psicolingüístico y psicológico de los alumnos (sujetos) con los que laboramos, pero con relativa frecuencia se dejan de lado los aspectos psicolingüísticos y psicológicos, avocándonos únicamente a los aspectos cognitivos, provocando una ruptura en el desarrollo integral del individuo. Desarrollo integral que se centra en el individuo, su aprendizaje y el desarrollo de su personalidad.

Para coadyuvar en el desarrollo integral del aprendiz, ubico mi propuesta didáctica metodológica, centrada en el alumno, con un soporte referencial basado en el constructivismo enfocado en la teoría sociocultural de Lev Semionovich Vygotsky.

El proceso de aprendizaje con apoyo de la PC (computadora personal) ayuda al proceso cognitivo y éste último a la operación de la PC, donde se obtiene así, un doble y complejo aprendizaje; es doble por la interacción entre los pares, el novato o novato avanzado aprende: primero, del proceso interpsicológico (de carácter externo para el sujeto) que le es ofrecido en la interacción con el experto o más capaz; segundo, cuando el aprendiz internaliza ese aprendizaje y ocurre el proceso intrapsicológico, vuelve aprender de sí mismo aquello que observó e internalizó mediante la ZDP (Zona de desarrollo próxima) con el experto; hay además otro aprendizaje, cuando opera la PC por cuenta propia y reafirma el proceso de internalización, que había obtenido previamente, porque la misma PC, le "enseña" y "corrige" aquello que el alumno desea aprender, con el uso adecuado de las herramientas y los mensajes de retroalimentación que aparecen en la pantalla de la computadora.

En la siguiente gráfica se pone de manifiesto dicho proceso.

Relación de los procesos	
<i>Proceso cognitivo del alumno</i>	<i>Proceso de la computadora</i>
Aspecto educativo:	– Es mecánico, ejecuta comandos . Funciona mediante procesos ordenados progresivamente. Funciona mediante herramientas y signos.
– Intención didáctica. Interiorizada progresivamente.	
– Asociado a la PC. Mediante la interacción por pares, entre el mediador y el novato.	<ul style="list-style-type: none"> – Ejecuta las órdenes del estudiante. – Propicia un aprendizaje determinado. – Requiere de experiencia para el manejo de sus herramientas.
– Reflexivo, pues da sentido a la experiencia y a los significados.	
– Auto evaluación: Algo se procesa en el estudiante y se auxilia de las herramientas (medio interactivo).	– Los procesos de la PC, contribuyen con el proceso cognitivo.



La computadora se convierte en una poderosa y versátil herramienta que transforma a los alumnos, de receptores pasivos de la información en participantes activos, en un enriquecedor proceso de aprendizaje en el que desempeña un papel primordial, la facilidad de relacionar sucesivamente distintos tipos de información, personalizando la educación, al permitir a cada alumno avanzar según su propia capacidad.

No obstante, la mera aplicación de la computadora en la educación no asegura la formación de mejores alumnos(as) y futuros ciudadanos(as), ya que un requisito ineludible en dichos procesos es la participación, guía y acompañamiento del docente, sin él no se puede avanzar en la dirección correcta de los objetivos de aprendizaje planteados en la propuesta educativa computacional.

Como profesor diseñador de una nueva propuesta educativa computacional he seleccionado cuidadosamente el material a trabajar a través del computador, determinando una evaluación constante y continua en algunas de las rutinas

propuestas, con la finalidad de medir los avances del usuario y poder rediseñar estrategias que coadyuven a las nuevas necesidades cognitivas de los alumnos(as).

La mejora del aprendizaje resulta ser uno de los anhelos más importante de la propuesta educativa computacional “**¡COMPRENDO EL CUENTO DE LINGSANG!**”; de allí que la enseñanza individualizada y el aumento de la comprensión lectora de los usuarios son los problemas críticos que se pretenden resolver. De acuerdo a la teoría de Lev Semionovich Vygotsky el aprendizaje se logra mejor cuando es activo, es decir cuando cada estudiante crea sus conocimientos en un ambiente dinámico de descubrimiento.

En este marco, la nueva tecnología interactiva, fruto de la asociación de la informática, las comunicaciones, la robótica, el manejo de las imágenes, y el docente revolucionará el aprendizaje y permitirá aportar nuevos caminos en la solución del problema.

Pero sobre todo el docente no sólo tendrá la oportunidad de prevenir y examinar cuidadosamente los contenidos de cada material a utilizar para detectar posibles errores, omisiones, ideas o conceptos equívocos, sino que también deberá fomentar entre los alumnos una actitud de atento juicio crítico frente a ello.

A la luz de tantos beneficios resulta imprudente prescindir de un medio tan valioso como lo es la computadora, que puede conducirnos a un mejor accionar dentro del campo de la educación. Pero para alcanzar ese objetivo, la enseñanza debe tener en cuenta no sólo la psicología de cada alumno, sino también las teorías del aprendizaje.

JEAN PIAGET

Teorías de aprendizaje como la de Jean Piaget que menciona que la inteligencia atraviesa por fases cualitativamente distintas denominadas estadios, los cuales no son una acumulación de requisitos que paulatinamente se suman, sino que existe una estructura completamente distinta, la cual sirve para ordenar la realidad de manera muy diferente. Para Piaget el desarrollo intelectual se basa en la actividad constructiva del individuo en su relación con el ambiente, y en la necesidad del sujeto de adaptarse a los desequilibrios que encuentra en dicho ambiente.

El equilibrio y la adaptación se lograrían cuando el individuo logra construir una respuesta que le permite asimilar una nueva capacidad o conocimiento y, con ella, ampliar y diversificar su repertorio de habilidades para relacionarse con su ambiente.

El estadio preoperatorio es el segundo de los cuatro estados. Precede al estado sensoriomotor y tiene lugar aproximadamente entre los 2 y los 7 años de edad.

Estadio	Logros fundamentales
Sensorio-motor (0-2 años)	Estructura espacio-tiempo y causal de las acciones. Inteligencia práctica basada en las acciones.
Preoperatorio (2-7 años)	Inteligencia simbólica o representativa. Razonamiento por intuiciones, no lógico.

Este estadio se caracteriza por la interiorización de las reacciones de la etapa anterior dando lugar a acciones mentales que aún no son categorizables como operaciones por su vaguedad, inadecuación y/o falta de reversibilidad.

Son procesos característicos de esta etapa: el juego simbólico, la centración, la intuición, el egocentrismo, la yuxtaposición y la irreversibilidad (inhabilidad para la conservación de propiedades).

CÁPITULO II

MANUAL DE SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

ESQUEMA DE NAVEGACIÓN

Esta planteado con la finalidad de despertar en el alumno(a) la curiosidad y el disfrute por la lectura. Al presentar una historia vinculada con un lugar real pero lejano como es África se pretende despertar el interés por explorar, jugar y participar en las actividades propuestas dentro del interactivo educacional; así paralelamente se pretende integrar en una actividad varias disciplinas educativas como Geografía, Español, Ciencia Naturales y Matemáticas que probablemente coadyuven al desarrollo de la comprensión lectora en alumnos(as) de primero y segundo grado del nivel básico.

Por lo anterior las estrategias que a continuación enunciaré me servirán para confirmar o descartar mi hipótesis, que pretende colaborar en la resolución del problema de la comprensión lectora en los grados escolares ya mencionados con anterioridad.



TEMA: CARÁTULA DE LA PRESENTACIÓN.

OBJETIVO: Que el usuario conozca el nombre de la institución donde fue elaborada la propuesta.

Descripción: Al iniciar el programa aparecerá en la pantalla el logotipo de la institución educativa donde se realizó la propuesta.

No será necesario que el usuario realice ninguna acción debido a que en 7 segundos seguirá corriendo el programa.

UNIVERSIDAD PEDGÓGICA NACIONAL
ESPECIALIZACIÓN COMPUTACIÓN EDUCACIÓN

¡COMPRENDO EL CUENTO DE LINSANG !

LIC. MA. ESTHER MIRANDA



ARCHIVO: UPN. APW

TEMA: CARÁTULA DE LA PRESENTACIÓN.

OBJETIVO: Que el usuario conozca el nombre de la propuesta educativa computacional y donde fue elaborada la propuesta.

Descripción: Al entrar la siguiente imagen el usuario identificará el nombre del autor de propuesta y el nombre de la misma, el alumno(a) tiene que esperar 7 minutos y la propuesta cambiará automáticamente a la siguiente rutina.



DA CLIC

ARCHIVO: Inici. APW

TEMA: Diagnóstico inicial.

OBJETIVO: Que el alumno evoque los conocimientos que tiene por medio de la observación de los dibujos.

Descripción: La primera imagen se presenta en blanco y negro, dando la bienvenida a los usuarios. En esta imagen el usuario encontrará un botón amarillo el cual lo llevará a la pantalla llamada INICI, donde encontrará una serie de preguntas que deberá contestar antes de dar paso al primer capítulo de la historia. De esta manera quedarán registrados sus conocimientos previos, al terminar el sistema lo regresa automáticamente a la rutina Inicio.

Sugerencias Didácticas: Se recomienda al docente dar tiempo suficiente para que el alumno(a) advierta las características del cuento.

Después de observar el dibujo ahora contesta lo que se te pide:

1. ¿De qué crees que se trata el cuento?
2. _____

ARCHIVO: Inici. APW

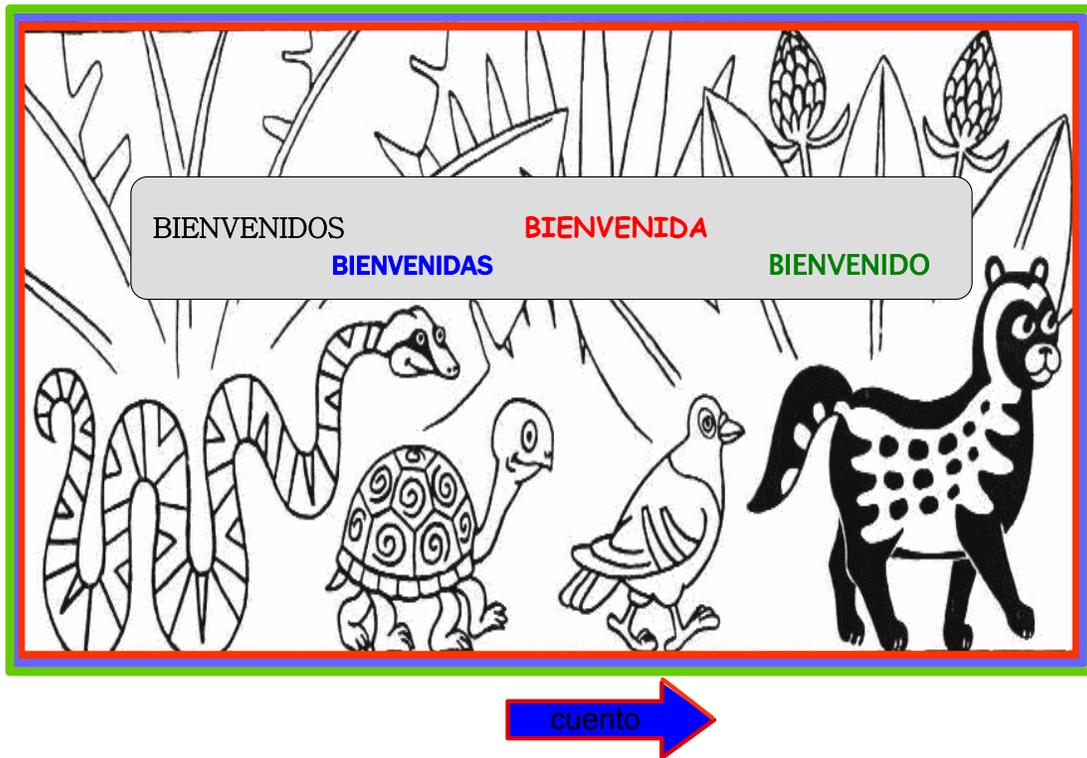
TEMA: Diagnóstico inicial.

OBJETIVO: Que el alumno escriba las respuestas a las preguntas relacionadas con las primeras imágenes del cuento.

Descripción:

Aquí encontrará una serie de preguntas relacionadas con la imagen del cuento el sistema no permite salir del cuestionario hasta que el usuario lo termine de contestar; las respuestas registradas quedarán grabadas en el sistema y se podrán en el momento que el profesor quiera. De esta manera quedarán registrados sus conocimientos previos para predecir eventos o sucesos; al terminar el sistema lo regresa automáticamente a la rutina Inicio.

Sugerencias Didácticas: Se recomienda al docente imprimir las respuestas del archivo INICIO para que al finalizar las actividades, corroboren o descarten sus predicciones preliminares los alumnos.



ARCHIVO: CUENTO. APW

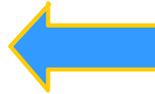
TEMA: Inicio del cuento.

OBJETIVO: Que el alumno acceda a la historia del cuento.

Descripción: En esta pantalla aparece la imagen del cuento pero con una flecha verde en la parte inferior central de la pantalla, el usuario podrá dar clic para poder seguir con la historia.

Sugerencias Didácticas: Se recomienda al docente aprovechar la imagen para formular preguntas literales como: ¿Cuántos personajes habrá en el cuento? ¿Cuántos personajes tienen patas? ¿Cuántos personajes tienen alas? ¿Cuántos se arrastran?.

Los alumnos(as) pueden elaborar un esquema y ampliar las características de dichos personajes, planteándose así la posibilidad de transferir sus conocimientos al área de Ciencias Naturales.



ARCHIVO: Inicio1. APW

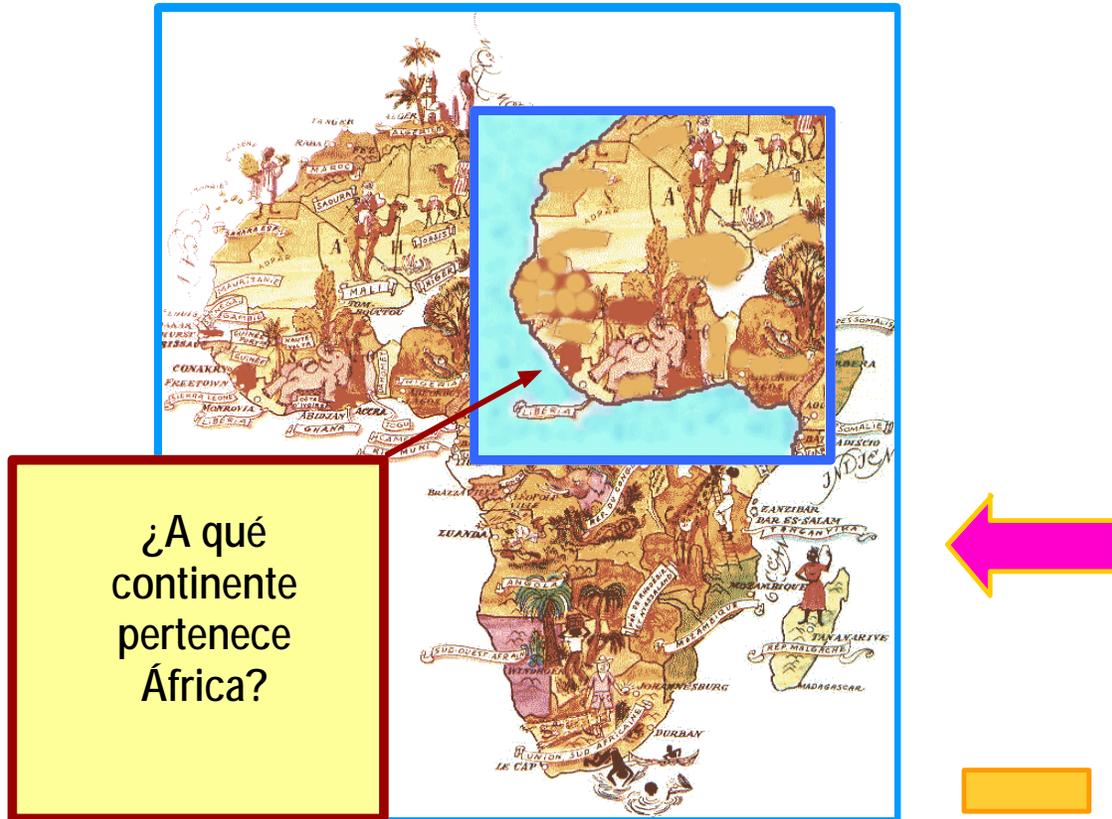
TEMA: Los personajes de la historia.

OBJETIVO: Que el alumno observe y descubra algunas de las características de los personajes de la historia.

Descripción: Al aparecer la lámina el alumno(a) seguirá su instinto natural que le invita a curiosear; moviendo el cursor sobre los personajes, descubriendo así los texto asignados a cada uno de ellos, en el personaje principal de la historia de denotan as características especiales del gato civeta. Esta rutina esta provista de sonido, el cual se activará automáticamente al aparecer cada texto.

Al finalizar podrá seguir avanzando al presionar el botón rosa o en su defecto puede regresar a la rutina anterior presionando la flecha azul o elegir salir completamente de la actividad al presionar el botón anaranjado.

Sugerencias Didácticas: El profesor puede aprovechar esta rutina para hacer una pausa y preguntar a los alumnos(as): Observen el dibujo ¿En que ambiente se encuentran los personajes? ¿Cuántos personajes creen que habrá en la historia? ¿Cómo creen que se sienten los personajes? y que anoten en su cuaderno por lo menos dos ideas al respecto. Guardar sus predicciones en un porfolio, para que al finalizar el interactivo se comparen con lo que pasó en la historia e identificar que tanto se aproximaron al contenido real del cuento.



ARCHIVO: Inicio. APW

TEMA: Continente en qué se lleva a cabo la historia.

OBJETIVO: Que el alumno observe el mapa el país en donde se lleva a cabo la historia e identifique a qué continente pertenece.

Descripción: Aquí se desplegará el mapa de África, donde se señala con una flecha la ciudad de Liberia, el alumno(a) deberá leer la información que se le presenta, deberá responder lo que se le pregunta ¿sabes a qué continente pertenece?, el alumno escribe su respuesta y ésta se guardará en el sistema para que después se puedan comparar las respuestas de todos los usuarios.

Al finalizar podrá seguir avanzando al presionar el botón amarillo o en su defecto puede regresar a la rutina anterior presionando la flecha rosa.

Sugerencias Didácticas: El profesor puede aprovechar esta rutina para hacer una pausa y preguntar a los alumnos(as) ¿Saben lo que es un continente? ¿qué saben acerca de éste lugar? y que anoten en su cuaderno por lo menos dos ideas al respecto.



Encuentra África

ARCHIVO: Planisferio APW

TEMA: Localización del continente y observación de los cinco restantes.

OBJETIVO: Que el alumno(a) evalúe su conocimiento.

Descripción: En esta pantalla aparece un planisferio mostrando los seis continentes con sus nombres donde se le invita al alumno(a) a explorar e identificar el continente Africano desplazando el puntero sobre el mapa, de esta manera el alumno(a) tiene la oportunidad de Autoevaluar su conocimiento acerca del continente Africano entre los seis existentes y así confirmar o descartar su respuesta anterior.

Sugerencias Didácticas: Esta actividad se puede aprovechar para abundar en el tipo de mapa que se presenta, a los niños(as) se le puede decir que ésta es una representación de la tierra y que se le llama planisferio. Pedir que consulten un diccionario de geografía para investigar que quiere decir la palabra planisferio.



Liberia es una ciudad de África.



ARCHIVO: AFR APW

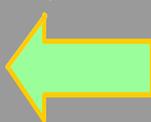
TEMA: Ciudad África y sus animales.

OBJETIVO: Que el alumno(a) identifique algunos animales que habitan en África.

Descripción: Aquí aparece un mapa de África con algunos de los animales que habitan en África, a un lado aparece un recuadro donde se informa al alumno de una ciudad llamada Liberia dentro de África Occidental y se informa de que en esta ciudad se llevara acabo la historia. A la derecha encontrará un botón amarillo que le permitirá continuar con la actividad.

Sugerencias Didácticas: Se sugiere aprovechar esta imagen para conectar con Geografía e invitar al usuario a que observe los mares y lo océanos que rodean África, también puede apoyarse con los puntos cardinales.

Una comida típica



ARCHIVO: AFR APW

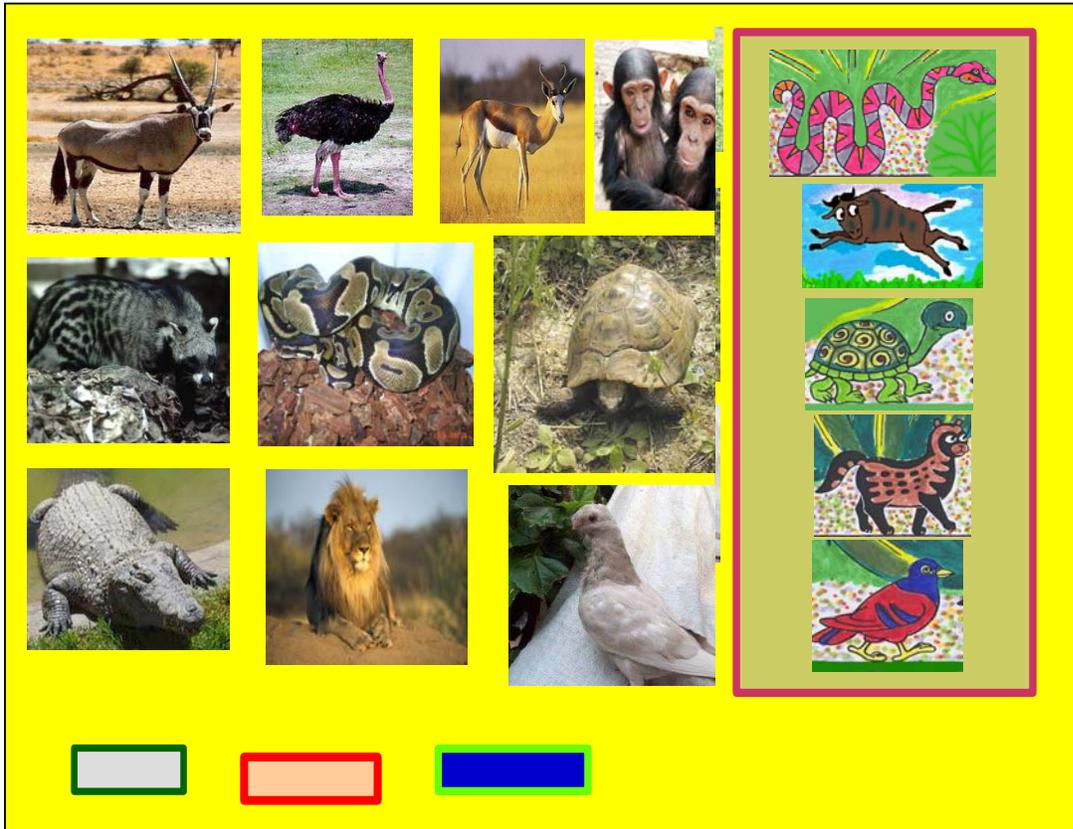
TEMA: La receta.

OBJETIVO: Que el alumno(a) identifique las instrucciones para la elaboración de un platillo en África.

Descripción: En esta pantalla se presentan alguna receta, característica de África para que el alumno pueda observar cómo lo preparan, podrá mover el cursor y tocar las imágenes para poder seguir las instrucciones.

Sugerencias Didácticas: Después de haber terminado de trabajar la propuesta, invitar a los alumnos(as) a formar equipos y redactar la receta. Exponer sus trabajos a sus compañeros e identificar las diferencias y coincidencias. También observar si las secuencias o pasos a seguir son correctos.

Une los dibujos con los animales reales.



ARCHIVO: ANIP1 APW

TEMA: Asociación de imágenes.

OBJETIVO: Que el alumno(a) identifique y relacione los animales reales con los que los representan en el cuento.

Descripción: En esta actividad parece un conjunto de imágenes se deja que el usuario explore la lámina y detecte la manita, se espera que él dé clic cuando aparezca, con esta acción se pretende estimular su curiosidad, cuando oprima aparecerá un recuadro donde se le indica al usuario que debe arrastrar las imágenes del cuento con los animales reales.

Sugerencias Didácticas: El docente puede aprovechar para preguntar si estos animales los han visto en el zoológico y que si se acuerdan de las características del gato civeta y si creen lo podemos encontrar en alguno de nuestros zoológicos.



ARCHIVO: PRIMCAP APW

TEMA: Una aproximación visual del cuento.

OBJETIVO: Que el alumno(a) disfrute del ambiente y personajes.

Descripción: Esta lámina es fija y proporciona un conjunto de ideas que el usuario puede disfrutar sirve de enlace para la primera lectura.

Sugerencias Didácticas: El docente puede aprovechar para preguntar: ¿Qué hacen los animales? ¿Por qué creen que aparecen relojes? ¿Qué nos indican? ¿Quién es el líder? ¿Por qué? En parejas comparar sus respuestas y redactarlas en una hoja que se guardará e el porfolio para futuras actividades, es importante recordarle a los alumnos(as) de escribir sus nombres y escribir que fue un trabajo colaborativo.



ARCHIVO: PRIMCAP APW

TEMA: Vocabulario nuevo.

OBJETIVO: Que el alumno(a) adquiera nuevo vocabulario.

Descripción: Aquí se le presenta la primera parte de la historia donde se le integran dos palabras en color rojo con la finalidad de llamar la atención del usuario, él puede mover el cursor libremente y cuando toque la palabra aparecerá el significado de la palabra con un dibujo representativo de la misma. Éstos significados colaborarán a mejorar la comprensión de la lectura. Al igual que en rutinas anteriores se dispone de botones para salir y regresar en el momento que el usuario quiera.

Sugerencias Didácticas: Aquí el profesor puede preguntar a los alumnos(as) si aquí en México existen aldeas y que si aquí también se hacen convenios como lo hacen en África. Se sugiere que investiguen vía Internet al respecto y comparen sus resultados en parejas.

Elige las palabras adecuadas.

Concordancia de palabras.

ARCHIVO: PALABRA APW

TEMA: Concordancia dentro de un texto.

OBJETIVO: Que el alumno(a) identifique las palabras que concuerdan con el texto.

Descripción: En esta pantalla aparece otro párrafo del cuento donde faltan tres palabras, el usuario tiene que seleccionar la adecuada desplegando la persiana. En esta rutina de contarán el número de intentos, los aciertos y errores durante la actividad.

Sugerencias Didácticas: Aquí el profesor puede preguntar a los alumnos(as) si aquí en México existen aldeas y que si aquí también se hacen convenios como lo hacen en África. Se sugiere que investiguen vía Internet al respecto y comparen sus resultados en parejas.



ARCHIVO: ROMP APW

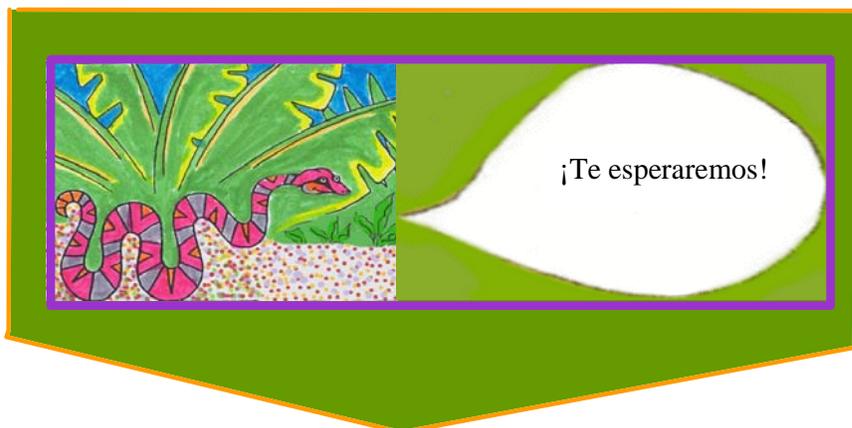
TEMA: Imaginación y predicción.

OBJETIVO: Que el alumno(a) imagine qué regalos deseará recibir la gatita.

Descripción: Aquí se presentan una serie de objetos que el alumno debe arrastrar para colocarlos dentro de la nube para saber cuáles son los regalos que cree que quiere la novia novia.

Sugerencias Didácticas: El profesor puede preguntar si realmente Linsang esta seguro de que los regalos que él imagina son realmente los que la gatita quiere y por qué. En una hoja que cada alumno(a) dibuje lo que creen que quisiera la gatita y que escriban por qué, guardar sus trabajos en el porfolio. El maestro puede revisar los trabajos para identificar los intereses de cada uno por el tema y observar la coherencia de sus trabajos y el orden en sus ideas.

Lectura del cuento



ARCHIVO: RELOJ APW

TEMA: Momento de lectura.

OBJETIVO: Que el alumno(a) active su lectura en silencio.

Descripción: Aquí se presentan un párrafo de la historia, destacando el valor de la amistad entre los personajes.

Sugerencias Didácticas: El maestro tiene la oportunidad de abordar con los alumnos(as) el tema de los valores y destacar el valor de la amistad y el respeto. Se sugiere la elaboración de un cuestionario donde se aborden conceptos de amistad, respeto y tolerancia, al término de los mismos comparar sus respuestas y conservar sus trabajos el porfolio.

¿A qué hora se fue Linsang?

12:00 1:00 2:00 3:00 4:00

Red box Yellow box Green box

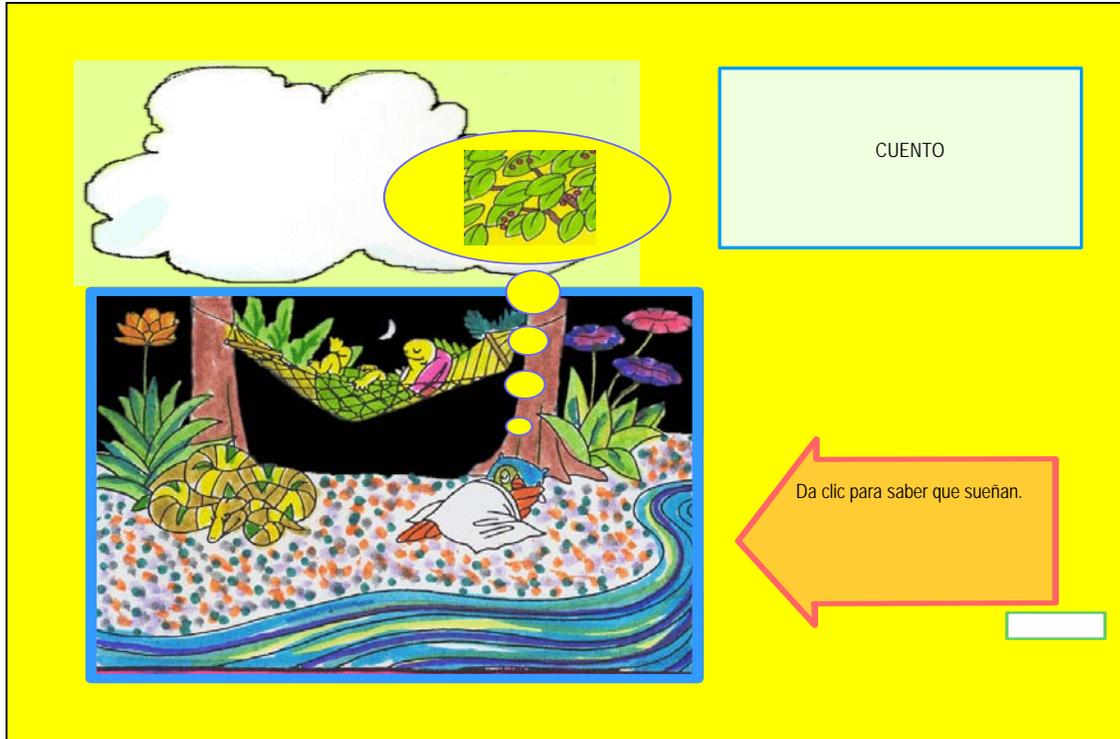
ARCHIVO: RELOJ APW

TEMA: Tiempo.

OBJETIVO: Que el alumno(a) identifique la hora y la escriba con letra.

Descripción: Aquí se presentan una serie de relojes con la intención de que el alumno (a) observe e identifique, cuál de ellos le proporcionará el dato que debe escribir con letra,

Sugerencias Didácticas: El profesor puede abordar las diferentes formas en las que se redacta la hora escrita, haciendo mención del uso del tiempo ya sea manejando un reloj de 24 hrs. por ejemplo, donde la hora se anota de la siguiente manera: Las dieciséis treinta horas y aprovechar para mencionar que este tipo de hora se usa en los aeropuertos para evitar la confusión de horarios, como sería el caso, si escribiéramos. Las cuatro y media horas, que no aclara si es de la madrugada o de la tarde. El maestro puede realizar diferentes ejercicios para reforzar el uso de los mismos.



ARCHIVO: NOCHE APW

TEMA: Momento de lectura.

OBJETIVO: Que el alumno(a) disfrute de la lectura.

Descripción: Aquí se pretende que el niño disfrute del cuento y pueda observar algunas características de lo que sueñan. Ya que en una rutina llamada Evalúa se le preguntarán algunos de estas características.

Sugerencias Didácticas: Aquí el maestro puede aprovechar para preguntar a los alumnos si ellos también sueñan y si u acuerdan de lo que soñaron el día anterior. También pueden escribir en su cuaderno por qué creen que sueñan eso los personajes y comparar las respuestas.



Los amigos desayunan sanamente y después emprenden su viaje...

¿Qué desayunaron?

ARCHIVO: DESAYU APW

TEMA: Acertijos.

OBJETIVO: Que el alumno(a) descubra que alimentos desayunaron que contienen muchas vitaminas.

Descripción: Aquí se presenta una imagen en donde el usuario puede observar un alimento sobre la mesa, dentro del texto se le advierte de que los personajes desayunan algo que tiene muchas vitaminas y se pide que escriba los que cree que son.

Sugerencias Didácticas: Pedir a los alumnos(as) que escriban por lo menos 5 nombres de alimentos.



ARCHIVO: CARA APW

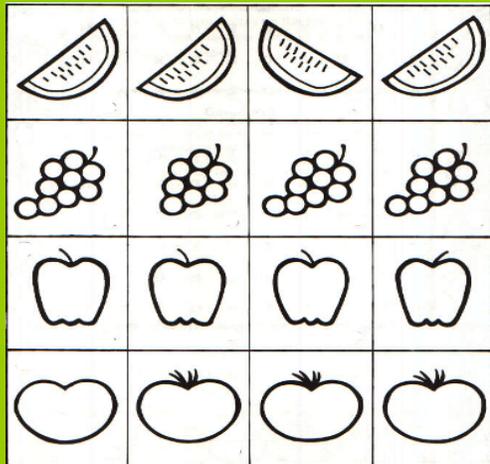
TEMA: INSTRUCCIONES.

OBJETIVO: Que el alumno(a) comprenda las instrucciones para participar en la siguiente actividad.

Descripción: Aparece una cara y debajo de ella las instrucciones que debe seguir para dar paso a la siguiente actividad, después de leer debe dar clic para continuar.

Sugerencias Didácticas: Comentar al usuario que en esta rutina hay una pista para resolver la siguiente actividad, que la observen detenidamente.

¿Cuál es diferente?



¡Bien!

ARCHIVO: DIFEREN APW

TEMA: Diferencias.

OBJETIVO: Que el alumno(a) observe y distinga los detalles de cada objeto dentro de un conjunto.

Descripción: Esta pantalla muestra cuatro alimentos, el usuario debe encontrar uno de ellos que es diferente a los demás y dar clic sobre él, si su respuesta es correcta el sistema envía un mensaje positivo para fortalecer su participación.

Sugerencias Didácticas: Después de trabajar esta actividad se puede elaborar un cuadro de las características de estos alimentos y abordar el tema de nutrición, preguntando, ¿Qué quiere decir nutrirse? ¿Estos alimentos, nos nutren? ¿Qué son las vitaminas? ¿Qué pasaría sino comiéramos frutas y verduras?

Escribe tu nombre:

La tortuga desayunó una verdura llamada _____, el pichón devoró un fruto verde y pequeño llamado _____. Linsang escogió una fruta con forma ovalada color verde por fuera y roja por dentro es la _____ y finalmente la víbora Pitón... no recuerdo qué desayunó, ¿Tú recuerdas... escribe el nombre sobre la línea? _____

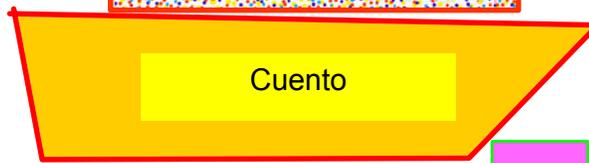
ARCHIVO: ANIP1 APW

TEMA: Acertijos.

OBJETIVO: Que el alumno(a) infiera y escribe el nombre de los alimentos.

Descripción: Esta pantalla presenta un párrafo donde se describen algunas características de algunos alimentos para que el usuario(a) pueda descubrirlos y escribir el nombre correspondiente sobre la línea adecuada para completar los enunciados del párrafo del cuento.

Sugerencias Didácticas: Después de trabajar se sugiere elaborar una pequeña redacción acerca de lo que desayunaron los amigos del cuento y analizar si eran alimentos nutritivos y por qué.



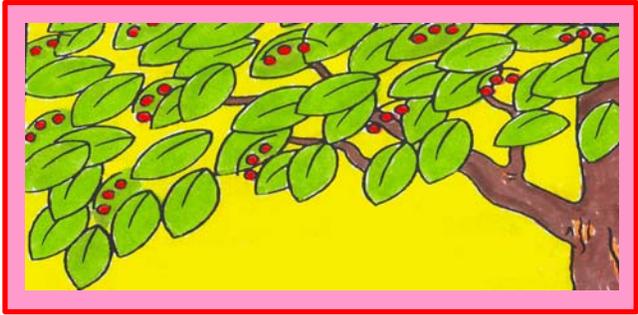
ARCHIVO: ESPERAR APW

TEMA: Momento de lectura.

OBJETIVO: Que el alumno(a) disfrute de la lectura.

Descripción: En esta pantalla se observan las actividades que realizan los personajes del cuento y se advierte el amanecer y el principio de un nuevo día.

Sugerencias Didácticas: Se puede abordar el tema del aseo personal y reflexionar acerca de si estas actividades son reales o no.



ARCHIVO: ESPERAR APW

TEMA: Momento de lectura.

OBJETIVO: Que el alumno(a) observe cómo es una baya y conozca el significado de esa palabra.

Descripción: En esta pantalla se presentan los dibujos de una baya y se colocó esta palabra en color rojo con la intención de que el usuario(a) dé clic sobre ella y así aparecerá el significado de la misma, aportándose la oportunidad de ampliar su vocabulario.

Sugerencias Didácticas: Se sugiere que el usuario investigue y reflexione acerca de cuántas bayas consume en sus alimentos diariamente y escriba un párrafo para incorporar la nueva palabra a su lenguaje habitual.



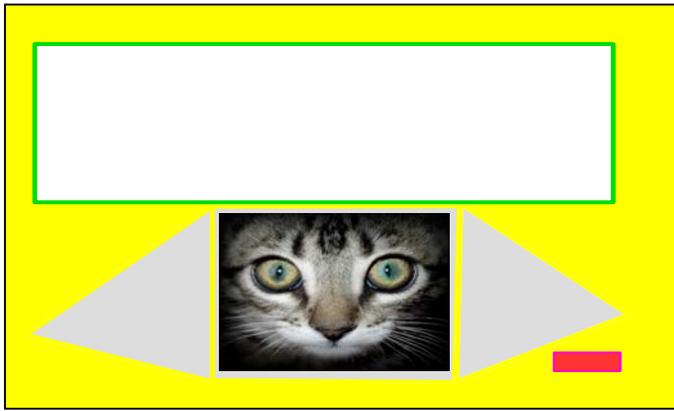
ARCHIVO: ESPERAR APW

TEMA: Momento de lectura.

OBJETIVO: Que el alumno(a) analice y conozca el significado del calendario.

Descripción: En esta pantalla se presentan unos cuadros que representan algunos meses del año asociados a hojas de un calendario para representar cómo pasa el tiempo.

Sugerencias Didácticas: Se sugiere que el profesor organice a los alumnos en equipos para que investiguen y reflexionen acerca de cuántos días tiene un mes, dos meses, tres meses y diez meses. Después que preparen una presentación para dar a conocer los resultados de su investigación ante sus compañeros.



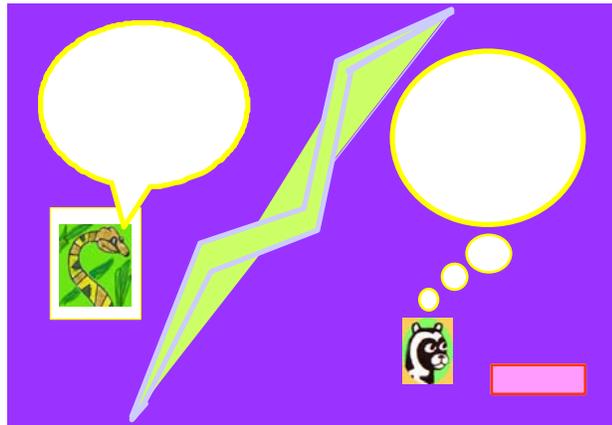
ARCHIVO: BOACOME APW

TEMA: Momento de lectura

OBJETIVO: Que el alumno(a) disfrute de la lectura.

Descripción: En estas pantallas aparecen dos escenas diferentes del cuento con textos cortos de fácil comprensión para el alumno

Sugerencias Didácticas: Que el maestro observe el interés que demuestren los niños hacia el cuento.



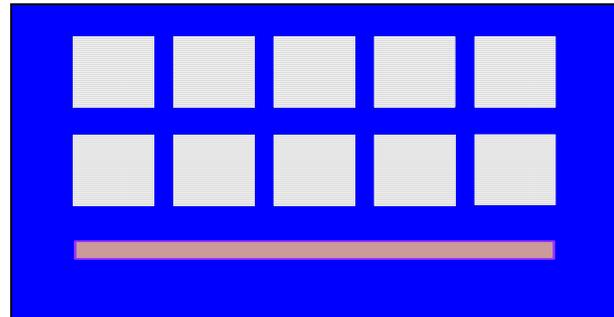
ARCHIVO: BOACOME APW

TEMA: El diálogo.

OBJETIVO: Que el alumno(a) observe los tipos de globos que se utilizan en un diálogo.

Descripción: Aparece la Boa con un globo de diálogo y el gato aparece con un globo de pesamiento.

Sugerencias Didácticas: Que los niños observen e identifiquen los dos tipos de globos que se manejan en el cuento. El profesor puede conectar o vincular los globos con la utilidad de los mismos en la historieta.



ARCHIVO: MESA APW

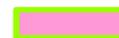
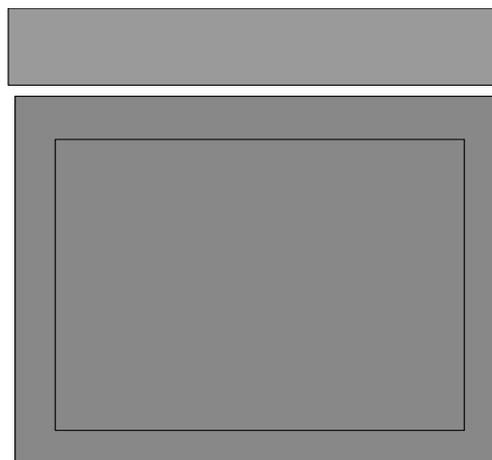
TEMA: MEMORAMA.

OBJETIVO: Que el alumno(a) observe las cartas de los personajes y arme los pares que son iguales.

Descripción: Aparecerán 10 cartas con diferentes personajes, las tocará para que se volteen y cuidará a su buena memoria para formar las parejas correspondientes, cabe mencionar que un par de ellas no tienen par .

Sugerencias Didácticas: El profesor puede jugar memoria descriptiva, que consiste en que un sólo alumno destape una carata y la describa y el otro destape otra y la describa también hasta conseguir la parejas sin mencionar el nombre del animal.

CUENTO



Texto

ARCHIVO: AMIGS APW

TEMA: Redactar un capítulo de la historia.

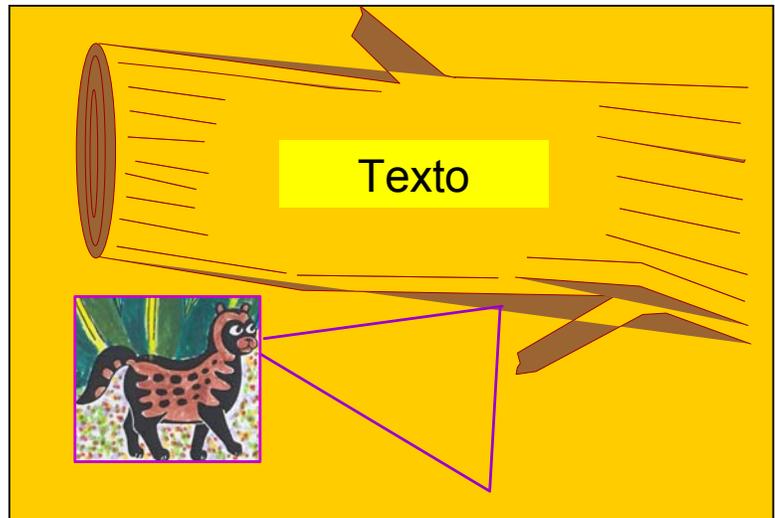
OBJETIVO: Que el alumno(a) elija un personaje nuevo y exprese sus ideas.

Descripción: Aparecen tres personajes nuevos que podrán seleccionar dando clic sobre el que ellos elijan y de inmediato aparecerá un cuadro en el que puede redactar un nuevo capítulo para la historia.

Sugerencias Didácticas: El profesor puede trabajar con los alumnos en parejas para que cada uno escuche a su pareja y le cuestione lo que escribió. El profesor podrá identificar el inicio de una argumentación en cada pareja



Texto



ARCHIVO: TRONCO APW

TEMA: Lectura.

OBJETIVO: Que el alumno(a) disfrute de la lectura.

Descripción: Aquí aparecerán dos cuadros que muestran las imágenes de todos los amigos del gato y podrán leer que pasa en la selva y a qué amigo tiene problemas para continuar el viaje.

Sugerencias Didácticas: El profesor puede aprovechar este capítulo para reflexionar acerca de lo que hace el gato. Preguntando a los alumnos por qué quiere esperar el gato, a caso no sería mejor irse y dejar a Tortuga. Y trabajar el eje transversal de los valores como la amistad, el respeto y la tolerancia.



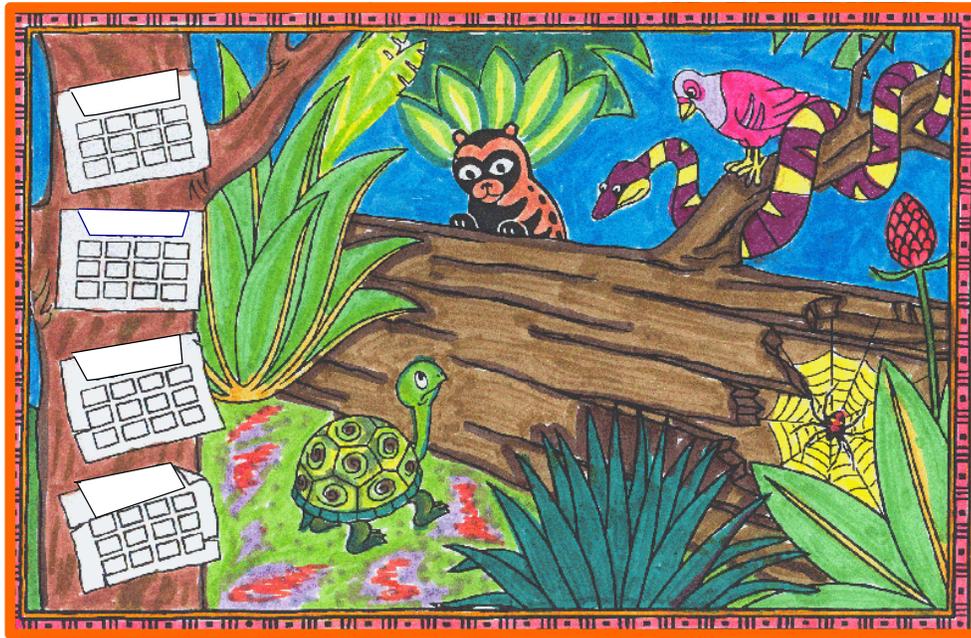
ARCHIVO: PRIMCAP APW

TEMA: Inventa una historia.

OBJETIVO: Que el alumno(a) disfrute de la lectura.

Descripción: Aquí se lleva a cabo la escritura de una parte de la historia creada por el alumno, donde se le pide que elija un nuevo amigo para continuar el cuento.

Sugerencias Didácticas: El profesor puede trabajar con el eje transversal de las Ciencias Naturales. Pidiendo a los alumnos que analicen por qué un árbol caído se pudre y se parte, cómo la lluvia, el sol y el viento colaboran para que suceda esto.



¿Cuántos años pasaron?

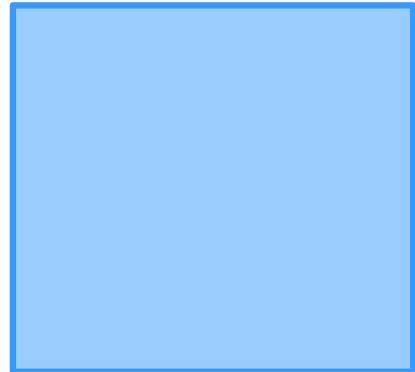
ARCHIVO: HIST APW

TEMA: El tiempo.

OBJETIVO: Que el alumno(a) observe cuánto tiempo pasó al mirar las notas.

Descripción: Aquí se presentan una serie de notas que determinan cuánto tiempo esperaron los amigos para que Tortuga para sobre el tronco.

Sugerencias Didácticas: El profesor puede trabajar con el eje de las matemáticas y pedir a los niños que hagan la conversión de esos años a meses, semanas y días, podrá proponer el trabajo en equipo y observar las presentaciones de cada equipo y la explicación correspondiente.



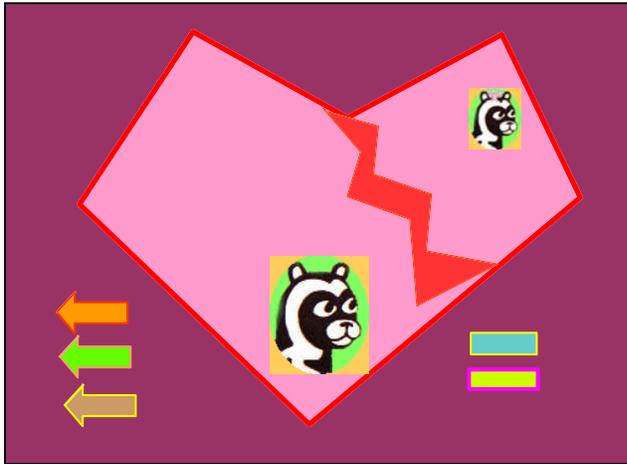
ARCHIVO: HIST APW

TEMA: Inventa una historia.

OBJETIVO: Que el alumno(a) redacte un nuevo capítulo.

Descripción: Aquí se lleva a cabo la escritura de una parte de la historia creada por el alumno, donde se le pide que elija una estación del año para continuar el cuento.

Sugerencias Didácticas: El profesor puede aprovechar para destacar algunas características de las estaciones del año.



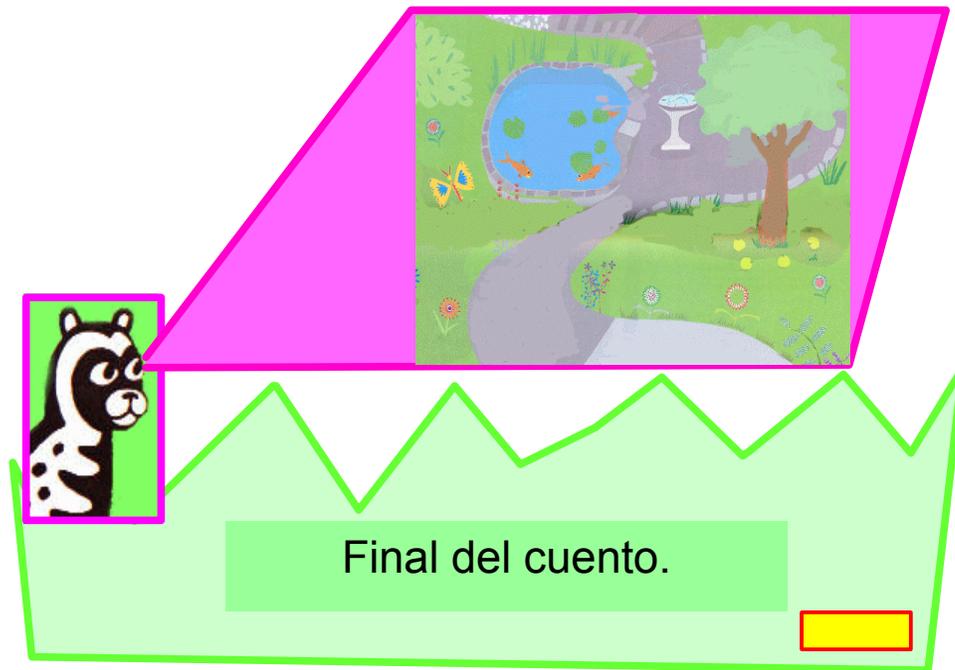
ARCHIVO: ZON APW

TEMA: Disfrutar de la historia.

OBJETIVO: Que el alumno(a) disfrute de la lectura.

Descripción: Aquí aparecen dos pantallas con imágenes del gato y sus amigos.

Sugerencias Didácticas: Aquí el profesor puede preguntar si creen que ya a finalizar el viaje el gato y por qué. Y esperar a que en la siguiente pantalla se confirme o descarte su predicción.



ARCHIVO: FIN APW

TEMA: Disfrutar de la lectura de la historia.

OBJETIVO: Que el alumno(a) disfrute de la lectura.

Descripción: Aquí aparece el gato observando los cambios en la aldea.

Sugerencias Didácticas: El maestro preguntará, será cierto que pasó tanto tiempo como dice Lulú, cómo podríamos saber si ella tiene razón en lo que dice. En el pizarrón mediante una lluvia de ideas por parte de los niños, elaborar un listado de las probables maneras de resolver este acertijo,

Después de leer el cuento contesta las siguientes preguntas:

Escribe letra que indica el mejor título para la historia.

- a. El gato informal.
- b. El gato miguelero.
- c. El gato que llegó tarde.

ARCHIVO: EVALUA APW

TEMA: Autoevaluarse.

OBJETIVO: Que el alumno(a) se autoevalúe.

Descripción: Aquí aparecen una serie de preguntas que se resolverán por medio de la opción múltiple. Donde el alumno(a) escribirá la letra que de respuesta a lo que se le pregunte con la gran ventaja de que el sistema le confirmará sus respuestas si estas son adecuadas.

Sugerencias Didácticas: Que al terminar los cuestionarios los alumnos elaboren dos preguntas nuevas acerca del cuento para que su compañero del salón las responda.



ARCHIVO: FINAL APW

TEMA: Despedida.

OBJETIVO: Que el alumno(a) observe y se despidan de la creadora del interactivo.

Descripción: Aquí se presenta en caricatura la foto de a profesora responsable del cuento.

Sugerencias Didácticas: Preguntar a los alumnos si les gustó y si les gustaría tener más historias como estás durante en curso escolar.

CÁPITULO III PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

PRESENTACIÓN

El trabajo que los docentes venimos desarrollando frente a un grupo de alumnos(as) nos motiva a seguir investigando constantemente acerca de la trascendencia de nuestras practicas docentes, nuestras formas de enseñanza y los problemas educativos a los que nos enfrentamos. Vivir y pulsar lo que un alumno(a) necesita en sus primeros años desarrollando la comprensión lectora representa un proceso de investigación, observación, examinación, búsqueda y planeación.

Debido a lo antes expresado a continuación se presenta la PROPUESTA EDUCATIVA COMPUTACIONAL “**¡COMPRENDO EL CUENTO DE LINGSANG!**” para averiguar si las actividades desarrolladas mediante el uso de la computadora colaboran en el mejoramiento de la comprensión lectora.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿El trabajo con la propuesta educativa computacional “**¡COMPRENDO EL CUENTO DE LINGSANG!**” logra desarrollar la habilidad de inferir datos en un texto en los alumnos(as) de primero y segundo grado de primaria?

HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.

Después de haber trabajado con el proyecto educativo computacional “**¡COMPRENDO EL CUENTO DE LINGSANG!**” el alumno será capaz de manifestar su comprensión lectora más ágilmente.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Se propone una investigación de tipo experimental con la finalidad de contrastar la hipótesis planteada con la realidad.

1. La investigación experimental consiste en la manipulación de una variable experimental no comprobada, en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué modo o por qué causa se produce una situación o acontecimiento en particular.

2. Se trata de un experimento porque precisamente el investigador provoca una situación para introducir determinadas variables de estudio manipuladas por él,

para controlar el aumento o disminución de esa variable, y su efecto en las conductas observadas. El investigador maneja deliberadamente la variable experimental y luego observa lo que sucede en situaciones controladas.

3. El análisis o interpretación de resultados, ya sean valores, gráficas, tabulaciones, etc., debe contestar lo más claramente posible la o las preguntas planteadas por el problema.

4. En las conclusiones se responden con claridad las preguntas planteadas en el experimento, comprobar si es o no válida nuestra hipótesis de trabajo o el modelo propuesto. Si hay preguntas sin respuesta, establecer el porqué o si amerita, conjeturar acerca de la hipótesis o modelo que describa el fenómeno estudiado.

Diseño Estadístico.

De la población de alumnos de 1° y 2° grado de educación primaria, cuyas edades fluctúan entre 6 y 8 años se obtendrán cuatro muestras de manera aleatoria simple, en el contexto del D.F.

Para comprobar el uso de la propuesta educativa computacional “**¡COMPRENDO EL CUENTO DE LINGSANG!**”, se trabajará con 2 muestras, de la siguiente manera:

Grupo Muestra	Grupo Experimental
Tratamiento 1. Consiste en trabajar con el método convencional en donde se trabaja la comprensión lectora mediante el uso de preguntas literales que fortalece la memorización y repetición de datos.	Tratamiento 2. En éste grupo se empleará la propuesta educativa computacional “ ¡COMPRENDO EL CUENTO DE LINGSANG! ” siguiendo las actividades que se señalan en el manual de estrategias y sugerencias didácticas.

VARIABLE.

La variable que se empleará para verificar la prueba de hipótesis: **Grado de interés.** Debido a que la variable no puede ser medida de forma cuantitativa, se interpretará a través de indicadores asignándoles valores categóricas ordinales que permitirán verificar la hipótesis.

Indicadores	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> Número de respuestas correctas de las preguntas del primer cuestionario. 	Escala. Contesta todo el cuestionario. Parcialmente contesta el cuestionario. No contesta el cuestionario. Anexo 2
<ul style="list-style-type: none"> Número de comentarios y críticas acertadas con respecto a las redacciones realizadas dentro de la propuesta. 	Escala: Mucho de 8 a 10 críticas registradas. Poco de 5 a 7. Nada 2 a 4 Anexo 3
<ul style="list-style-type: none"> Número de respuestas correctas de acuerdo a lo que infieren del texto. 	Escala: Mucho 8 a 10 respuestas correctas. Poco: 5 a 7. Nada 2 a 4. Anexo 4

METODOLOGÍA

DEFINICIÓN DE LA POBLACIÓN

En el caso específico de esta investigación, la población con que se trabajará, es con el conjunto de alumnos que cursan el primero y segundo grado de educación primaria, en el contexto del Distrito Federal.

TAMAÑO DE LA MUESTRA

Niños(as) que cursan el primero y segundo grado de educación primaria en escuelas Privadas Y públicas que cuenten con Aula de Computación.

Se trabajará con alumnos(as) entre las edades de 6 a 8 años de primero y segundo grado de ocho escuelas primarias, (4 particulares turno matutino y 4 públicas del turno vespertino) que conforman una Zona Escolar.

Esquema de los grupos por clasificación.

GRUPO CONTROL "A"	GRUPO EXPERIMENTAL "B"
Conformado por 150 alumnos de segundo grado de educación primaria oficial.	Conformado por 150 alumnos de sexto grado de educación primaria oficial.
Tratamiento 1 consiste en trabajar con el método convencional en donde se guían los aprendizajes con una constante repetir y memorización de conceptos que se abordan.	Tratamiento 2 este grupo empleará la propuesta educativa computacional "¡COMPRENDO EL CUENTO DE LINGSANG!" de acuerdo a como se señala en el manual de sugerencias didácticas.

ETAPAS DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

ETAPA UNO	ETAPA DOS	ETAPA TRES	ETAPA CUATRO
Selección del tema de Español, de acuerdo con los intereses de los alumnos. Observar la imagen de un texto y decir de qué se trata el texto, trabajo individual del tema seleccionado.	Trabajo en equipos de 3 o 4 alumnos(as), presentan sus observaciones y comparten opiniones. Seleccionan	Trabajo de los alumnos con la propuesta computacional "¡COMPRENDO EL CUENTO DE LINGSANG!" y las actividades sugeridas.	Resolución de un cuestionario y su presentación de manera grupal. Por último obtener conclusiones en plenaria por el grupo.

Para analizar los datos obtenidos de la investigación, se utilizará la prueba de **distribución t de Student**, porque sirve para evaluar si dos grupos son diferentes entre sí de manera significativa.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Como se señaló en el apartado referente a las variables, para probar Hipótesis nula H_0 : con la implementación de la propuesta educativa computacional “¡COMPRENDO EL CUENTO DE LINGSANG!” el alumno no es capaz de manifestar su comprensión lectora más ágilmente.

Se esgrimirá la prueba estadística no paramétrica Kruskal Wallis. La cuál es un análisis de varianza de una clasificación por rangos. Esta prueba es válida para decidir si k muestras independientes son de poblaciones diferentes, según Jack Levin (1979). Esta prueba es una extensión de **la prueba de la suma de rangos de Wilcoxon** para comparar la homogeneidad de dos poblaciones a partir de dos muestras aleatorias simples e independientes de ambas, contrasta la hipótesis nula de que las I muestras independientes proceden de la misma población.

Para realizarlo se deben seguir y cumplir los siguientes aspectos:

1. Se ordenan todas las observaciones en sentido creciente y se reemplazan por su rango R_{it} , $i = 1, \dots, I$, $t = 1, \dots, n_i$, en la muestra conjunta ordenada.
2. En caso de empates se asigna a cada una de las observaciones empatadas el rango promedio de todas ellas.
3. Se suman entonces los rangos de las observaciones procedentes del i -ésimo tratamiento, $R_i = \sum_{t=1}^{n_i} R_{it}$, para $i = 1, \dots, I$.
4. Entonces el estadístico de contraste es:

$$H = \frac{1}{\hat{S}^2} \left[\sum_{i=1}^I \frac{R_i^2}{n_i} - \frac{n(n+1)^2}{4} \right]$$

donde \hat{S}^2 denota la varianza muestral corregida de los rangos.

Cuando los tamaños muestrales n_i son razonablemente grandes ($n_i \geq 5$), H tiene una distribución aproximadamente χ^2 con $I - 1$ grados de libertad bajo la hipótesis nula. El criterio es entonces rechazar ésta a un nivel de significación α siempre que $H > \chi_{I-1, \alpha}^2$.

INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Para poder desarrollar una investigación eficaz y considerando que esta propuesta persigue modificar la comprensión de un texto, se deberá centrar la atención de la investigación en el interés y las reacciones que manifiesten los alumnos(as) al momento de entrar en contacto con la propuesta educativa computacional. Analizando los comentarios, el interés y la actitud que los usuarios manifiesten respecto a la historia trabajada.

Observar cómo se comportan los alumnos(as) a lo largo de las sesiones de trabajo.

Una vez que se inicie el trabajo recopilar los datos observables en este primer contacto con la propuesta.

En un segundo momento escuchar sus opiniones y observar sus actitudes al intercambiar sus ideas, recopilar los datos de sus opiniones.

Y finalmente observar cómo interactúan los sujetos con el último instrumento de la propuesta, si modificaron su comprensión y si fueron capaces de orientar a otros en la comprensión de un texto.

INSTRUMENTO NO.1 “CUESTIONARIO DE RESPUESTA ABIERTA”

(Ver anexo 2)

Este instrumento está diseñado para que los educandos hagan uso de su memoria y atención en él encontrarán una serie de preguntas que serán contestadas libremente, al finalizar podrán acceder a la siguiente actividad.

Para evaluar cada una de las preguntas será necesario consultar los parámetros para codificar las respuestas otorgadas por los alumnos(as). Y después aplicar el proceso de análisis estadístico ya señalado con anterioridad.

INSTRUMENTO NO.2 “CUESTIONARIO DE RESPUESTA ABIERTA, NUEVO PERSONAJE”

(Ver anexo 3)

Considerando que la propuesta educativa computacional pretende modificar las “ACTITUDES” el cuestionario busca conocer las actitudes que los alumnos(as) modificaron o no modificaron al enfrentarse a la integración de nuevos personajes a la historia dentro de un nuevo ambiente individual personal.

Este cuestionario de respuesta abierta debe ser respondido en forma individual por los alumnos(as) de los grupos experimental y de control.

Una vez que los alumnos(as) hayan contestado el cuestionario el profesor responsable deberá de evaluarlos considerando los parámetros, anotando en la parte inferior de los mismos el número de aciertos obtenidos.

El profesor debe considerar la inclusión de alguno de los personajes que ahí se sugieren, aún cuando el alumno(a) los modifique o los aproxime siguiendo su estilo de redacción y creatividad propia.

Como marco de referencia se sugiere que el profesor observe el anexo 3 para observar las clasificaciones y así tener más claro el panorama de respuestas esperadas que aparecen dentro de la tabla. Y después aplicar el proceso de análisis estadístico ya señalado.

INSTRUMENTO NO.3 “CUESTIONARIO DE RESPUESTA ABIERTA, SELECCIÓN DE UNA ESTACIÓN DEL AÑO”

(Ver anexo 4)

Considerando que la propuesta educativa computacional pretende elevar los procesos “CREATIVOS” el cuestionario busca identificar los procesos creativos que los alumnos(as) incrementaron o no incrementaron al enfrentarse a la

redacción de un nuevo capítulo de la historia dentro de un nuevo ambiente creado individualmente.

Este cuestionario de respuesta abierta debe ser respondido en forma individual por los alumnos(as) de los grupos experimental y de control.

Una vez que los alumnos(as) hayan contestado el cuestionario el profesor responsable deberá de evaluarlos considerando los parámetros, anotando en la parte inferior de los mismos el número de aciertos obtenidos.

El profesor debe considerar la inclusión de alguna de las estaciones del año que ahí se sugieren, aún cuando el alumno(a) se aproxime a esta estaciones del año siguiendo su estilo de redacción y creatividad propia.

Como marco de referencia se sugiere que el profesor observe el anexo 4 las clasificaciones ahí plasmadas y así tener más claro el panorama de respuestas esperadas que aparecen dentro de la tabla. Y después aplicar el proceso de análisis estadístico ya señalado.

INSTRUMENTO NO. 4 “CUESTIONARIO DE RESPUESTA CERRADA”

(Ver anexo 5)

Este cuestionario esta destinado a contestarse libremente, cada alumno(a) seleccionará la respuesta que le parezca correcta; para evaluar cada una de las respuestas será necesario que el maestro consulte los parámetros para codificar las respuestas elegidas por los alumnos(as) de acuerdo a cada pregunta. Y después aplicar el proceso de análisis estadístico que se viene aplicando en cada uno de los instrumentos anteriores.

BIBLIOGRAFIA

Alliende, Felipe y Condemarín, Mabel. La lectura: teoría, evaluación y desarrollo. Santiago. Andrés Bello. 1986.

Aparici, Roberto. Educación audiovisual. La enseñanza de los medios en la escuela. Bs As. Ediciones Novedades Educativas. 1995.

BRITANNICA MATHEMATICS SYSTEM DM² , IMÁGENES.

Cassany, Daniel; Luna, Marta y Sáenz, Gloria. Enseñar lengua. Barcelona. Editorial Graó. 1994.

Chantal Mouffe (comp.), Reconstrucción y Pragmatismo, Buenos Aires, Paidós, 1998.

Fernando Lázaro Carreter, Evaristo Correa Calderon, Cómo se comenta un texto, Ediciones Cátedra, S. A., Madrid 1974.

McCombs, B. y Whisler J. (1997) ¿Por qué una enseñanza centrada en el aprendiz? En: *La clase y la escuela centradas en el aprendiz. Estrategias para aumentar la motivación y el rendimiento* (pp. 45-66) España: Paidós.

Roberto Hernández Sampieri;, Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista Lucio. Metodología de la investigación . Mc Graw Hill. México, 2003.

Cassany, Daniel; Luna, Marta y Sáenz, Gloria. Enseñar lengua. Barcelona. Editorial Graó. 1994

Solé, Isabel. Estrategias de lectura. Brcelona. Editorial Graó. 1992.

Vilches, Lorenzo. La lectura de la imagen. Prensa, cine, televisión. Barcelona. Paidós. 1992.

MÉTODO CONVENCIONAL				
Maestro	Contenidos	Estrategias de Enseñanza	Recursos	Evaluación
<p>El maestro hace preguntas entorno a un tema.</p> <p>Ejecutor de estrategias preestablecidas.</p> <p>Limita la individualidad y creatividad</p> <p>Autoritario, rígido, controlador.</p>	<p>Estandarización.</p> <p>Alumno:</p> <p>Sujeto pasivo, reproductor del conocimiento.</p> <p>Poca iniciativa, inseguridad, escaso interés personal.</p> <p>No implicado en el proceso.</p>	<p>Métodos directivos y autoritarios.</p>	<p>Libro con imágenes con textos cortos.</p>	<p><i>Técnicas informales;</i> Exploración a través de preguntas formuladas por el profesor durante la clase</p> <p><i>Técnicas semiformales;</i> Desarrollo de ejercicios y prácticas en clase.</p> <p><i>Técnicas formales;</i> Exámenes con preguntas simples como: <i>¿Cuál es el título de la historia? ¿Quién es el personaje principal?...</i></p> <p>Evaluación. Verificar si las respuestas son correctas y asignar un número como calificación.</p>
MÉTODO DE LA PROPUESTA EDUCATIVA COMPUTACIONAL "¡LEYENDO EN TIENDO EL CUENTO!"				
Maestro	Contenidos	Estrategias de Enseñanza	Recursos	Evaluación
<p>Papel activo, creador, investigador y experimentador.</p> <p>Estimula la individualidad</p> <p>Flexible, espontáneo, orientador.</p>	<p>Conceptuales: Inferir conceptos.</p> <p>Procedimentales</p> <p>Motivar al alumno para interactuar.</p> <p>Reconocer y reproducir estructuras.</p> <p>Desarrollar comunicación escrita y oral.</p> <p>Actitudinales:</p> <p>Estimular la ayuda mutua.</p> <p>Crear el sentido de responsabilidad mediante la asignación de tareas.</p> <p>Alumno:</p> <p>Sujeto activo, constructor del conocimiento.</p> <p>Creatividad, reflexión, intereses cognoscitivos propios.</p> <p>Implicación y compromiso</p>	<p>Énfasis en los componentes personales.</p> <p>Flexibilidad.</p> <p>Métodos no directivos, dinámicos y participativos</p>	<p>Interactivo computacional.</p>	<p><i>Técnicas informales;</i> Exploración a través de preguntas formuladas por el profesor durante la clase.</p> <p><i>Técnicas semiformales;</i> Desarrollo de ejercicios y prácticas en clase. Tareas de investigación fuera de clase.</p> <p><i>Técnicas formales;</i> Exámenes tipo test, mapas conceptuales y pruebas de ejecución.</p> <p>Evaluación Diagnóstica inicial. Donde buscaré las aptitudes cognitivas mínimas necesarias para abordar con éxito el proyecto escolar o en su defecto me permitirá reconocer las áreas bajas y replantear estrategias para el grupo en los conocimientos básicos necesarios.</p> <p>Formativa: Atendiendo al nivel de análisis "macro" durante el proceso de traspaso y control del manejo de los saberes curriculares maestro-alumnos.</p> <p>Y estimulando el análisis a nivel "micro" mediante la negociación de sistemas de significados compartidos.</p> <p>Sumativa. Verificar si los aprendizajes estipulados según los criterios e intenciones educativas fueron cumplidos</p>

ANEXO 2

Evaluación de inferencia a partir de la observación de una imagen.

Después de observar el dibujo, ahora contesta las siguientes preguntas:

Escribe tu nombre: _____

Grupo: _____

Fecha: _____

1. ¿De qué crees que se tratará la historia? _____

2. ¿En qué lugar se llevará a cabo la historia? _____

3. ¿Quién crees que será el personaje principal? _____

4. ¿Qué título le pondrías a la historia? _____

5. ¿Te gustan los personajes? _____

Parámetros para codificar las respuestas efectuadas por los alumnos de acuerdo al número de respuestas.

Número de preguntas	Respuestas	Codificación	Interpretación
5	Contesta totalmente el cuestionario.	5	Si el alumno(a) contesta todo el cuestionario podemos señalar que él esta sumamente interesado en lo que advierte al observar la imagen.
4	Parcialmente contestado el cuestionario.	4	Si el alumno(a) contesta cuatro de las preguntas del cuestionario podemos señalar que él esta interesado en lo que advierte en la imagen.
3	Seleccionó algunas preguntas	3	Si el alumno(a) contesta tres de las preguntas del cuestionario podemos señalar que él esta poco interesado en lo que le dice la imagen.
2	Sólo contestó dos preguntas	2	Si el alumno(a) contesta tres de las preguntas del cuestionario podemos señalar que él esta muy poco interesado en lo que le dice la imagen.
1	Sólo se interesó en una pregunta	1	Si el alumno(a) contesta una de las preguntas del cuestionario podemos señalar que él esta muy poco interesado en analizar la imagen.
0	No contesta el cuestionario.	0	Si el alumno(a) no contesta ninguna de las preguntas del cuestionario podemos señalar que es nulo su interés por la imagen.

ANEXO 3

“REDACCIÓN DE UN CAPÍTULO EN LA HISTORIA. RESPUESTA ABIERTA”

Evaluación de actitudes al considerar la incorporación de un nuevo amigo con el personaje principal del cuento y compartir sus ideas.

Escribe tu nombre: _____

Personajes	Incorpora los conceptos sugeridos	Redacción de una nueva historia agregando	Se codifica	Interpretación
RATA	Copia textual de los mismos.	De 10 a 20 palabras nuevas	1	Al escribir un número mayor de 10 palabras el alumno estará en vías de desarrollar una actitud positiva y de tolerancia al aceptar a un nuevo personaje en la historia.
	Los sustituye por palabras similares	De 20 a 30 palabras nuevas	2	Al escribir un número mayor de 20 palabras el alumno demuestra una actitud positiva y de respeto al incluir un nuevo personaje en la historia
	Los cambia por otros muy aproximadas	De 30 a 40 palabras nuevas	3	Al escribir un número mayor de 30 palabras el alumno demuestra una excelente actitud de tolerancia, respeto y aceptación escribir acerca de un nuevo personaje en la historia
COCOD RILO	Copia textual de los mismos.	De 10 a 20 palabras nuevas	1	Al escribir un número mayor de 10 palabras el alumno estará en vías de desarrollar una actitud positiva y de tolerancia al aceptar a un nuevo personaje en la historia.
	Los sustituye por palabras similares	De 20 a 30 palabras nuevas	2	Al escribir un número mayor de 20 palabras el alumno demuestra una actitud positiva y de respeto al incluir un nuevo personaje en la historia

	Los cambia por otros muy aproximadas	De 30 a 40 palabras nuevas	3	Al escribir un número mayor de 30 palabras el alumno demuestra una excelente actitud de tolerancia, respeto y aceptación escribir acerca de un nuevo personaje en la historia
PINGÜI NO	Copia textual de los mismos.	De 10 a 20 palabras nuevas	1	Al escribir un número mayor de 10 palabras el alumno estará en vías de desarrollar una actitud positiva y de tolerancia al aceptar a un nuevo personaje en la historia.
	Los sustituye por palabras similares	De 20 a 30 palabras nuevas	2	Al escribir un número mayor de 20 palabras el alumno demuestra una actitud positiva y de respeto al incluir un nuevo personaje en la historia
	Los cambia por otros muy aproximadas	De 30 a 40 palabras nuevas	3	Al escribir un número mayor de 30 palabras el alumno demuestra una excelente actitud de tolerancia, respeto y aceptación escribir acerca de un nuevo personaje en la historia