**Estrategia de Formación y Acceso para la apropiación pedagógica de las TIC 2012 -2014**

Estructuraproyectos **de** aula**- A**nexo 24 de CPE

Nombre del proyecto: la lúdica tic en la comprensión de de lectura

Autor (es):

Teléfonos de contacto:

Correo electrónico:

Departamento: Risaralda

Municipio: Mistrato

Institución educativa:

Justificación:

**JUSTIFICACIÓN**

Este proyecto va dirigido a la comunidad estudiantil de primaria de la sede rio arriba parte alta lo que se quiere es mejorar la comprensión de lectura a través de herramientas pedagógicas tecnológicas lúdicas que sean de interés para el estudiante y haga mas amena la clase de español y literatura y de esta manera mejorar en los procesos de asimilación de contenidos de lectura Es por esto que se ha decidido tomar las distintas formas narrativas y sus componentes lecto escriturales para la construcción de competencias comunicativas, y ayudarlo a desarrollar la creatividad por medio de la lúdica y la construcción de sus porpias obras literarias generando un andamiaje en el estudiante, donde las diferentes areas del conocimiento como la informática el español y el arte se integren en pro del desarrollo cognitivo y creativo del estudiante.

**Objetivo General:** implementar estrategias lúdicas y tecnológicas para la comprensión de lectura de los niños de la sede rio arriba

**Pregunta de investigación:** De que manera a través de la lúdica y las tic se mejor el proceso de lecto escritura en los niños de primaria de la sede rio arriba?

**Áreas que integra:** Español , etica y valores, arte e informática

.

**Estándar de competencia de las áreas que integra:** Formar para la ciudadanía es un

trabajo de equipo y no hay que delegarlo solamente a la escuela y la familia. Se aprende también por la calle, en los medios de comunicación, en las elaciones entre el Estado y la sociedad civil y en cualquier situación comunitaria..

**Competencia del proyecto:** Desarrollo contenidos literariarios a partir de la lectura de otra narraciones literarias

**Contenidos digitales que articula:** Colombia Aprende, aplicativos informaticos (scratch)

**Marco teorico**

Los lineamientos curriculares para lograr las competencias ciudadanas publicados por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, plantean que los estudiantes de grados de primero a tercero deben Comprender“la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado,el buen trato y el respeto por mí mismo y por los demás, y los practico en mi contexto cercano

(hogar, salón de clase, recreo, etc.”

Estandares basicos de competencias ciudadanas

<http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf>

y en busca de alcanzar estos lineamientos, los docentes buscamos diferentes estraegias que permitan que de manera didáctica se pueda llegar a ellos

David Ausubel Principios:

1. Las ideas más generales de un tema debe ser presentado por primera vez y luego progresivamente diferenciada en términos de detalle y concreción.

Jean Piaget.

Principios:

1. Los niños se proporcionan explicaciones diferentes de la realidad en las diferentes etapas

**Proceso (Descripción del Proyecto):**

desarrollaran animaciones que sinteticen las lecturas para mirar el desarrollo en la comprensión de lectura, Se realizará una presentación en power point por parte del docente en ,donde ilustre los componentes del cuento, luego se le explicara a los niño la importancia de crear sus propias historias ,se realizaran ejercicios en hot potatotes donde se coloque a prueba los conocimientos previos del niño finalmente los niños realizaran sus propias obras literarias, leerán cuentos de los contenidos digitales de colombia aprende

**Pasos para el diseño y uso de AHD en un DTP (en cada ítem se deberá explicar qué recurso TIC se proyecto utilizar y especificar cómo lo va a utilizar)**

1. Indagación de saberes previos:

2. Fundamentos para las nuevas construcciones (conceptuales, procedimentales y actitudinales)- Andamiaje:

3.Construcción conjunta de conocimientos- realización de actividades colaborativas:

**Estrategia de evaluación:** Se tendrán en cuenta los productos narrativos que el estudiante elabore y luegue ilustre utilizando los aplicativos informaticos como power point, scratch

**Estrategia de seguimiento:(Acciones encaminadas a hacer acompañamiento a los estudiantes durante la ejecución del proyecto).** Socialización de los productos elaborados por los estudiantes

**Documentación de la experiencia:** pequeñas ilustraciones compartido en la WEB

**Productos**

Se realizaran animaciones que sinteticen las lecturas se desarrollara un video que de cuenta de una historia creada por los integrantes de cada grupo

**Webgrafía:**

Pagina scratch

<http://scratch.mit.edu/projects/proyectosmistrato/2943542>

Mapa conceptual

PAGINA BLOG

<http://sederioarribapartealta.blogspot.com/>