**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: **lee y escribe con tú tic**

Autor (es): luz piedad ospina

Teléfonos de contacto:

Correo electrónico:

Departamento: Risaralda

Municipio: Mistrato

Institución educativa:

Justificación:

**JUSTIFICACIÓN**

Con este proyecto se quiere retomar la lectura y la escritura como eje fundamental en el desarrollo de competecias de lenguaje y comunicativas para el niño que le serviraran para expresarse y comunicar sus ideas de una manera adecuada critica y reflexiva sobre la visión de mundo es asi como el español y la informatica son el eje mediador para generar en el niño una conciencia y espiritu critico- reflexivo sobre la importancia de manejar los valores en nuestra vida diaria. Es por esto que se ha decidido tomar los cuentos y sus componentes narrativos para la construccion de competencias ciudadanas, ya que estas hacen parte dia a dia del proceso formativo del estudiante y el uso que se haga con las tic sera determinate para el desarrollo cognitivo del niño, es por esto que a traves de aplicaciones informatica se quiere potencializar la creatividad del estudiante al momento de crear sus propias narraciones literiarias. Y de esta maneja generar un andamiaje en el estudiante.

**Objetivo General:** incentivar el gusto por la lectura y la escritura en los niños de la sede la argentina del municipio de mistrato

**Pregunta de investigación:** De que manera a través de la lectura y creación de cuentos trasversalizados por las tic el niño desarrolla competencias comunicativas para el desarrollo cognitivo y el buen trato con las personas de su entorno?

**Áreas que integra:** Español , etica y valores e informatica

.

**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.indago sobre los adelantos científicos y tecnológicos que han hecho posible la exploración del universo.

**Competencia del proyecto:** construyo opioniones propias y criticas sobre las problematicas que aquejan a la comunidad respentando las de los demas.

**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):**

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, leerán cuentos de los contenidos digitales de colombia aprende.

sus propios cuentos con inicio nudo y desenlace finalmente el los ilustrara por medio de scratch, o power point

**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.

**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**

Una historia de la propia autoría con su respectiva moraleja ilustrada en un aplicativo informatico

Bibliografía:

Webgrafía:

http://www.youtube.com/watch?v=hP-Qpg-g7t0

Pagina scratch

http://scratch.mit.edu/projects/luzpiedadospina/2942082