

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

Estructura proyectos de aula- Anexo 24 de CPE

Nombre del proyecto: **construyendo competencias ciudadanas con las tic y las fabulas**

Autor (es): Liliana guaquerama

Teléfonos de contacto: 312-876-0128

Correo electrónico: [lilianaguaquerama@gmail.com](mailto:lilianaguaquerama@gmail.com)

Departamento: Risaralda

Municipio: Mistrato

Institución educativa: La Inmaculada / Sede Atarraya

Justificación:

### **JUSTIFICACIÓN**

Este proyecto pedagógico nace bajo la necesidad de re tomar los valores y competencias ciudadanas en el aula de clase y que mejor manera de hacerlo que a través de la transversalidad de las diferentes áreas, es así como el español y la informática son el eje mediador para generar en el niño una conciencia y espíritu crítico- reflexivo sobre la importancia de manejar los valores en nuestra vida diaria. Es por esto que se ha decidido tomar la fábula y sus componentes narrativos para la construcción de competencias ciudadanas, ya que para nadie es un secreto que el principal elemento de la fábula son las moralejas al final de cada historia.

Pero cuál es el papel que vienen a jugar las TIC dentro de este proceso, el papel es fundamental, ya que estas hacen parte día a día del proceso formativo del estudiante y el uso que se haga con las TIC será determinante para el desarrollo cognitivo del niño, es por esto que a través de aplicaciones informáticas se quiere potencializar la creatividad del estudiante al momento de crear sus propias narraciones literarias. Y de esta manera generar un andamiaje en el estudiante.

**Objetivo General:** Generar conciencia crítica y reflexiva en los estudiantes sobre la importancia del trabajo en grupo a partir de la construcción ciudadana.

**Pregunta de investigación:** De qué manera a través de la enseñanza de fábulas el estudiante de primaria de la sede atarraya se apropia de aplicaciones informáticas para la creación de sus historias donde se vean transversalizados por la clase de ética y valores?

**Áreas que integra:** Español, ética y valores 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 relaciones 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](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 animacion por parte del docente en scratch, donde ilustre una fabula con su respectiva moraleja, luego se le explicara al niño los componentes de la fabula donde el niño realizara su propia fabula con su respectiva moraleja donde se veran reflejados los valores y la importancia de hacer el bien en nuestra sociedad, despues de esto el estudiante a partir de su creatividad desarrollara su ilustracion de la fabula por medio de un aplicativo informatico ya sea power point scratch o tux paint.

**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 luego ilustre utilizando los aplicativos informáticos 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 fábula de la propia autoría con su respectiva moraleja ilustrada en un aplicativo informático

Bibliografía: No aplica

Webgrafía:

[http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf)

<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/11510>