

# **PROYECTO LEEHA**

(Leer, Escribir, Escuchar y Hablar)

Galván Padilla Ma. del Rosario  
Cabrera Luna David

**Centro de Tecnología Educativa de la Laguna**  
**Secretaría de Educación del Estado de Durango**

## **RESUMEN**

Las herramientas informáticas y de telecomunicaciones, han constituido en los últimos tiempos un instrumento que facilita, motiva y refuerza la construcción de conocimientos y experiencias significativas en el niño; es por esto, que el Centro de Tecnología Educativa de la Región Lagunera de Durango, en su afán por apoyar y facilitar el trabajo pedagógico que realiza el docente de 1er. grado de Educación Primaria que cuenta con un equipo de cómputo en su centro de trabajo, está desarrollando un programa computarizado que pretende apoyar el proceso de apropiación de la lengua oral y escrita en el niño, y además, favorecer el desarrollo de una cultura informática.

Ambos propósitos, permitirán al docente y al alumno, tener un acercamiento significativo con el avance tecnológico, favoreciendo al mismo tiempo el desarrollo de la competencia comunicativa de los niños, es decir, desarrollando habilidades para utilizar el lenguaje hablado y escrito de manera efectiva.

El profesor deberá tener presente, que las actividades propuestas en este software educativo, no sustituyen su labor como facilitador del proceso de aprendizaje de los alumnos, y que en todo momento la interacción grupal, el intercambio de opiniones, la creatividad, y el respeto al proceso cognitivo del alumno favorecerán el éxito de las actividades propuestas.

## **INTRODUCCIÓN**

La propuesta de trabajo que se presenta a través de un software educativo multimedia, pretende vincular de manera significativa los propósitos y contenidos de Conocimiento del Medio (Ciencias Naturales, Historia Geografía y Civismo) y las actividades de lectura y escritura propuestas en los diferentes bloques del programa de Español; favoreciendo en el alumno el desarrollo de las habilidades comunicativas básicas, a través de: lecturas, juegos, adivinanzas, redacción de textos, información y reflexiones, partiendo de la idea de que la implementación de modelos educativos que integren tecnologías de la información, facilitan el desarrollo de habilidades cognitivas.

En la primera etapa del proyecto se exploró de manera práctica el impacto que genera en el alumno el contacto con la computadora a través de una presentación multimedia elaborada especialmente para abordar temas de conocimiento del medio, partiendo de éste hasta llegar al análisis reflexivo de la lengua oral y escrita; combinando herramientas, desde cuaderno y lápiz, hasta el procesador de textos Word.

En una etapa posterior, se realizó un análisis del programa de español y conocimiento del medio, y los libros para el maestro y alumno de 1er. Grado.

Posteriormente se describe la estructura del programa, el diseño de guiones didácticos, y se presenta una muestra de los dibujos realizados a mano, para su escaneo, animación y edición.

Como una etapa posterior a la presentación de esta muestra, se pretende implementar un período de prueba del software educativo realizado en algunos grupos de 1er. Grado, implementando una evaluación del mismo, y dando a conocer los resultados obtenidos.

## JUSTIFICACIÓN

El Programa Nacional de Educación 2001-2006 tiene como primera prioridad para la formación de ciudadanos democráticos, garantizar su capacidad comunicativa. Esto se refiere a lograr en el alumno un desarrollo pleno de las competencias comunicativas que son: Leer, escribir, escuchar y hablar.

Pero, ¿cumple la escuela su misión?, ¿se logran los objetivos de aprendizaje de la educación básica?, hasta el momento los resultados obtenidos en el aprovechamiento de los alumnos de las escuelas primarias, está muy por debajo de los resultados óptimos esperados, marcando ésto la existencia de múltiples obstáculos metodológicos en lo que compete a lectura y escritura.

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico OCDE, a través del Programa Internacional para la Evaluación del Estudiante PISA (por sus siglas en inglés) proporciona indicadores internacionalmente comparables que dan una visión de los factores que influyen en el desarrollo de las habilidades de lectura en la casa y en la escuela y como estos factores interactúan (OCDE, 2001)

Los resultados de la evaluación de la OCDE (2001) ubican a México:

- Por debajo del promedio de los países de la OCDE, en cuanto a capacidad de lectura.
- El 18% de los jóvenes de 15 años en los países de la OCDE muestran serias deficiencias en las habilidades de lectura necesarias para continuar con el proceso de aprendizaje. En este rubro México ocupa el lugar 28 entre 32 países evaluados.
- En la mayoría de los países las habilidades de lectura son menores en los hombres que en las mujeres, México no presenta diferencias significativas de género.
- Un bajo desempeño en la escuela tiende a ser asociado con un entorno familiar poco favorable, pero no es una consecuencia automática.
- El desempeño exitoso es atribuible a un grupo de factores. En México, los factores escolares que se relacionan más estrechamente con el desempeño del estudiante son la magnitud en que la escuela enfatiza el logro estudiantil; la calidad de las relaciones entre estudiantes y maestros; el grado en que los estudiantes usan los recursos de su escuela y la calidad de la infraestructura física de la escuela.

Considerando lo anterior puntualizaremos en la pertinencia de que el aula y la escuela deben contar con muchos otros recursos además de los libros de texto, para cumplir con su primera tarea que es, el desarrollo de las competencias del lenguaje.

Algunos de esos recursos que son considerados como mediadores para que el alumno se comunique a través de la lectura y la escritura, son precisamente los recursos multimedia: que comprenden enciclopedias electrónicas, software educativo, videotecas escolares y Red Escolar; estos medios que nos ofrece el avance tecnológico han generado un impacto motivacional y cognitivo, y han aumentado los recursos pedagógicos del docente para desarrollar habilidades y favorecer la construcción de conocimientos en sus alumnos, pero, ¿en qué medida estos avances de la tecnología actual sirven para favorecer procesos, para desarrollar habilidades, para construir conocimientos?, es importante cuestionarse la actitud de muchos docentes frente al reto que representa el manejo y utilización de estos recursos dentro del aula, esta situación genera temor, resistencia, apatía, etc., tal vez porque se desconocen las bondades pedagógicas que implica el interactuar dentro del aula con estas herramientas, sin embargo, no podemos permanecer impasibles ante el impacto que generan estos medios en los niños y jóvenes; específicamente, mencionaré como un recurso importante, los programas didácticos o software educativo que les permiten acceder a entornos lúdicos, con animaciones, audio, además de tener una interactividad con el programa que les da la posibilidad de confrontar hipótesis, modificarlas ó confirmarlas, casi siempre en un entorno lúdico y festivo.

En la actualidad son muchos los programas comerciales con los que contamos, pero, ¿cuántos realmente satisfacen las necesidades cognitivas y sociales de nuestros alumnos en un proceso tan importante como lo es la adquisición de la lengua oral y escrita?. ¿Cuántos realmente cumplen con las expectativas pedagógicas del docente, y se apegan al enfoque comunicativo y funcional bajo el que se enmarca el propósito general de los programas de Español de la educación primaria?.

Por todo lo anterior, es preciso reconocer la necesidad que existe de contar con un software educativo concebido desde la perspectiva metodológica que marcan los planes y programas vigentes, que garantice la utilización real de estos medios, y que permita un acercamiento significativo tanto de maestros como de alumnos al avance tecnológico, pensado éste como un mediador que puede favorecer enormemente el proceso de apropiación de la lengua en los alumnos de primaria, y que además, los preparen desde sus primeros años escolares, para enfrentarse con naturalidad y eficacia a los requerimientos tecnológicos actuales.

## MARCO TEÓRICO

La propuesta de trabajo que se presenta, toma como punto de partida una concepción del aprendizaje a través del cual el alumno actúa, reflexiona, analiza y construye sus aprendizajes de manera interactiva, dinámica y personal; y considera al aprendizaje cómo:

Un proceso activo, en la medida en que el sujeto actúa sobre el objeto de conocimiento, dependiendo de esto las relaciones cognitivas que establezca para lograr la asimilación y acomodación en sus estructuras.

Un proceso constructivo a través del cual el alumno de manera personal e individual, construye, no repite ni memoriza.

Un proceso personal en el cual se establecen relaciones mentales a partir de la acción realizada por el sujeto sobre el objeto de conocimiento.

Un proceso significativo, lo que el alumno construye son significados, es decir, estructuras cognitivas organizadas y relacionadas que deben encajar en las ya existentes para que pueda darse un aprendizaje significativo, de lo contrario, si no tomamos en cuenta los conocimientos previos del alumno estaremos hablando de conocimientos memorísticos que a la vuelta de un corto tiempo habrán quedado en el olvido.

Aprender significativamente pues, supone, reestructurar y modificar esquemas existentes para reconceptualizar y acomodar los aprendizajes construidos; Piaget lo menciona como equilibrio y desequilibrio para lograr la asimilación y por consiguiente una acomodación de estructuras. Pero es importante considerar conocimientos que logren romper con los esquemas cognitivos existentes, que no sean tan sencillos ni complejos, puesto que en ambos casos no se logrará el resultado deseado.

Tomando como punto de partida esta concepción del aprendizaje, el software educativo en proceso, se fundamenta en propuestas teóricas y experiencias didácticas que propicien una alfabetización funcional, partiendo de las lecturas recreativas de los libros del alumno de 1er. Grado, que representan textos completos e interesantes con significados comprensibles; además, considerando a la Informática Educativa como un medio que le permitirá al alumno desarrollar habilidades básicas de lectura y escritura y, como un objeto de conocimiento, que se abordará de manera tal, que el alumno sea introducido a su manejo de una forma significativa y funcional.

## PROPÓSITOS

Propósito general:

Brindar al docente del nivel primaria, un software educativo que sea un recurso pedagógico que favorezca el desarrollo de las habilidades comunicativas, abordando de manera integrada los contenidos de Ciencias Naturales, Historia, Geografía y Educación Cívica, y que propicie en el alumno un acercamiento significativo con el avance tecnológico.

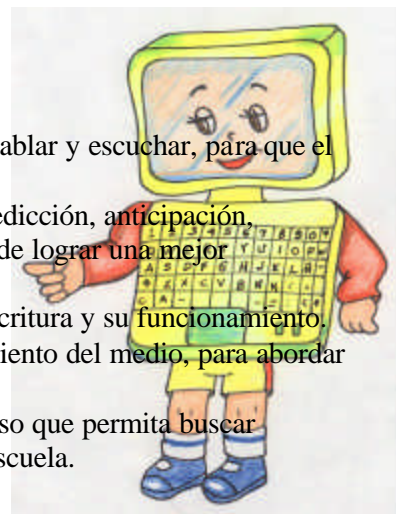
Meta del Proyecto:

Generar un paquete de software educativo que apoye el proceso enseñanza aprendizaje de la lengua oral y escrita en el alumno de 1er. Grado de educación primaria,

Propósitos específicos:

A través del software educativo se pretende:

- ? Favorecer el desarrollo de las habilidades comunicativas: leer, escribir, hablar y escuchar, para que el alumno se comunique de manera eficaz.
- ? Propiciar el manejo de las diferentes estrategias de lectura: Muestreo, predicción, anticipación, confirmación, autocorrección, inferencia y monitoreo, con el propósito de lograr una mejor comprensión en la lectura en el alumno de primer grado.
- ? Facilitar el descubrimiento de las características de nuestro sistema de escritura y su funcionamiento.
- ? Vincular de manera significativa los contenidos y propósitos de conocimiento del medio, para abordar actividades de lectura y escritura.
- ? Favorecer el uso y aplicación de los medios informáticos, como un recurso que permita buscar información, seleccionarla, procesarla y emplearla dentro y fuera de la escuela.



## DESARROLLO

El proyecto considera seis etapas evolutivas:

### ETAPA 1: Fase exploratoria.

El propósito de esta etapa fue de realizar un análisis que permitiera precisar el impacto que genera en el proceso enseñanza aprendizaje, el integrar las herramientas informáticas y de telecomunicaciones y un software educativo diseñado para el tratamiento de un tema específico de conocimiento del medio y de español en la educación primaria específicamente en el Primer Grado.

Las actividades que conformaron esta etapa del proyecto fueron las siguientes:

- ✍ Análisis del programa y libros del maestro y del alumno de 1er. Grado.
- ✍ Selección de temas para la realización de las presentaciones multimedia y la planeación de actividades.
- ✍ Selección de escuelas primarias del medio rural y del medio urbano y calendarización de fechas para la realización de las mañanas de trabajo.
- ✍ Realización de las mañanas de trabajo en cada uno de los centros educativos seleccionados, llevando a cabo un análisis de las actividades realizadas por parte de los docentes del propio plantel.
- ✍ Análisis de los resultados obtenidos.

- ✍ Elaboración de un informe final demostrando el impacto y efectividad de la utilización de un software educativo congruente con las necesidades y características de los alumnos de 1er. Grado, y que además promueve la utilización significativa de las herramientas informáticas.

## **ETAPA 2: Fase de análisis del programa, libros del maestro y del alumno de 1er. Grado, y diseño de la estructura del software.**

El propósito de esta etapa, fue el de revisar y analizar el programa de Español y Conocimiento del Medio para así poder clarificar, enfoques, propósitos y contenidos y establecer una relación congruente con temas de Ciencias Naturales, Historia, Geografía y Civismo y las lecturas propuestas en el libro del alumno; además de esquematizar la estructura del programa.

En el presente trabajo se estableció una relación estrecha entre el bloque 4 de Español, tomando como lectura generadora “Una planta en el estómago” del libro de lecturas del alumno, y el bloque 5 de Conocimiento del Medio “Las plantas y los animales”.

Además, a partir de la lectura generadora, se derivarán actividades de los cuatro componentes de la lengua: Expresión oral, Lectura, Escritura y Reflexión sobre la Lengua, mismos que se abordarán de manera integral en el uso natural del lenguaje.

En seguida se describen de manera breve los propósitos de cada uno de los componentes:

**EXPRESIÓN ORAL:** El propósito de este componente consiste en mejorar paulatinamente la comunicación oral de los niños de manera que puedan interactuar en diferentes situaciones dentro y fuera del aula.

**LECTURA:** Este componente tiene como propósito que los niños logren la comprensión de lo que leen así como que utilicen la información leída para resolver problemas en su vida diaria.

**ESCRITURA:** Con este componente se pretende que los niños logren un dominio paulatino de la producción de textos. Desde el inicio del aprendizaje se fomenta el conocimiento y uso de diversos textos para cumplir funciones específicas, dirigidos a destinatarios determinados, y valorando la importancia de la legibilidad y la corrección.

**REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA:** En este componente se propicia el conocimiento de aspecto de usos del lenguaje: gramaticales, del significado, ortográficos y de puntuación. Se ha utilizado la expresión “reflexión sobre la lengua” para destacar que los contenidos difícilmente pueden ser aprendidos como elementos teóricos, separados de su utilización en la lengua hablada o escrita, y que sólo adquieren pleno sentido cuando se asocian a la práctica comunicativa.

## **ETAPA 3: Diseño de Guiones Didácticos**

Esta etapa tuvo como propósito fundamental el diseño de guiones didácticos para cada uno de los componentes de la Lengua: Expresión oral, Lectura, Escritura y Reflexión sobre la Lengua.

Las actividades descritas a continuación están basadas en los propósitos y contenidos del Bloque 4 de Español,

## **COMPONENTE: LECTURA**

### **ACTIVIDAD 1**

**Propósito:** Identifique el tema general y la información contenida en los textos leídos, a partir del ordenamiento de oraciones.

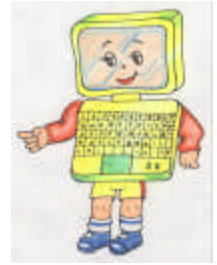
### **Desarrollo de la actividad:**

Activar conocimientos previos, a través de preguntas ubicando al alumno en el tema a tratar:

A Emilio le gustan mucho las plantas y los animales, después de haber leído el cuento “Una planta en el estómago”, platica con tus compañeros y maestro acerca de: ¿Cómo nacen y cómo se alimentan las plantas?.

Ahora lee las siguientes oraciones y ordénalas de acuerdo a lo sucedido en el cuento “Una planta en el estómago”.

- ? Emilio, asustado, saltó por la ventana.
- ? Sin querer se tragó un frijol.
- ? Emilio estaba chupando unos frijoles crudos.
- ? Lo bueno es que todo fue un sueño.
- ? A media noche sintió cosquillas en las orejas.



**Guión:**

Pantalla 1: Aparecerá LEEHA haciendo algunas preguntas en forma oral y escrita:

- ? ¿Te gustan las plantas?
- ? ¿Qué plantas conoces?
- ? ¿Sabes cómo nacen algunas plantas?
- ? ¿Conoces la forma cómo se alimentan las plantas?

Pantalla 2

Aparecerá nuevamente LEEHA invitando al niño a leer las oraciones y a ordenarlas de acuerdo a lo sucedido en el cuento.

Si ya leíste el cuento “Una planta en el estómago”, te invito a que leas las siguientes oraciones y las ordenes de acuerdo a lo sucedido en la historia.

Pantalla 3:

Aparecerán las cinco oraciones en desorden, en la parte izquierda de la pantalla, y en la parte derecha los rectángulos que contendrán las oraciones a ordenar. Por ej.:

Emilio, asustado, saltó por la ventana.
Sin querer se tragó un frijol.
Emilio estaba chupando unos frijoles crudos.
Lo bueno es que todo fue un sueño.
A media noche sintió cosquillas en las orejas.

1
2
3
4
5

El alumno tendrá que dar clic en las oraciones de acuerdo al orden que considere correcto, y automáticamente aparecerá una imagen que se relaciona con el texto en cuestión.

1. Emilio estaba chupando unos frijoles crudos.
2. Sin querer se tragó un frijol.
3. A media noche sintió cosquillas en las orejas.
4. Emilio, asustado, saltó por la ventana.
5. Lo bueno es que todo fue un sueño.

## ACTIVIDAD 1 REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA

**Propósito:** Avance en la comprensión de la relación sonoro-gráfica.

**Desarrollo de la actividad:**

Ubicar al alumno en un contexto con significado para activar sus conocimientos previos, y favorecer la expresión oral

¿Has visitado alguna vez un zoológico?, ¿Qué has observado en él?

Emilio visitó un zoológico y observó muchos animalitos, ayúdale a colorearlos y a escribir sus nombre completos.

En seguida aparecerán todos los animales en una sola pantalla para que el niño los observe y elija el que desee haciendo clic.

En esta actividad es importante realizar un análisis fonológico completo de la palabra en cuestión ¿Con qué letra empieza?, ¿Cuántas letras tiene la palabra?, ¿Cuál letra sigue?, Si tapo aquí “pul”, ¿Cómo dirá acá? “po”, etc., con el propósito de lograr la correspondencia fonema-grafía, o en caso necesario el manejo del patrón silábico.

**Guión:**

Pantalla 1: Aparece LEEHA haciendo algunas preguntas en forma oral y escrita:

- ? ¿Has visitado alguna vez un zoológico?
- ? ¿Qué has observado en él?
- ? ¿Sabes cómo nacen algunas animales?
- ? ¿Conoces la forma cómo se alimentan?



Pantalla 2:

Aparece nuevamente LEEHA y dice “Emilio visitó un zoológico, y observó muchos animalitos, ayúdale a colorearlos y completa sus nombres”.

Aparecerán todos los animales rodeando a Emilio para que el niño haga clic en el animal que elija.

Pantalla 3:

Aparecerá el animal seleccionado sin colores, en un lado de la pantalla una paleta de colores para que elija el color, y abajo la palabra del animalito incompleta.

## **ACTIVIDAD 1: ESCRITURA**

**Propósito:** Participe en la escritura de textos: historietas, diccionario ilustrado, descripciones, guiones de entrevista, recomendaciones, anuncios, cartas, cartel, relatos.

### **Desarrollo de la actividad:**

A partir de la lectura “Una planta en el estómago” el alumno elegirá dos palabras para que escriba su significado y elabore un dibujo que las ilustre.

Es importante enfatizar que a través de las actividades de escritura, el alumno utilizará directamente el procesador de textos Word, con la finalidad de que utilice el teclado y las herramientas básicas del procesador de palabras.

Además, realizará un dibujo en Paint Brush para ilustrar su trabajo, identificando también las herramientas principales, utilizando formas, colores, pinceles, etc.

### **Guión:**

Pantalla 1:

Aparecerá LEEHA dando las siguientes indicaciones:

Ahora vamos a escribir:

Elige dos palabras del cuento “Una planta en el estómago”.

Ahora escribe lo que significan y haz un dibujo.

(Aparecerán los íconos correspondientes a Word y Paint, para que el alumno elija la actividad que realizará primero, ya sea escribir o dibujar y se active la opción correspondiente. Al elegir Word aparecerá LEEHA invitando al alumno a escribir, “Escribe las palabras que elegiste, y escribe su significado...”.

Si elige la opción de dibujar primero, también aparecerá LEEHA invitando al alumno a dibujar, “Haz un dibujo para ilustrar las palabras que escogiste...”

Nota: El alumno podrá mandar imprimir su trabajo para realizar una exposición grupal, o bien conformar o ampliar el diccionario ilustrado del grupo de 1er. Grado.

Nota: El Componente de Expresión Oral va implícito en cada una de las actividades de escritura, lectura y reflexión sobre la lengua .El alumno se expresará oralmente en diferentes situaciones comunicativas a través de las actividades propuestas.

### **ETAPA 4: Elaboración, digitalización y edición de dibujos.**

Esta etapa consideró los siguientes momentos:

- ✍ Elaboración a mano de cada uno de los dibujos que comprenden las lecturas y las actividades de los guiones didácticos.
- ✍ Digitalización y edición de dibujos.
- ✍ Animación de los mismos en Flash de Macromedia.

### **ETAPA 5: Desarrollo de la muestra multimedia**

El trabajo realizado en esta etapa fue la programación y elaboración de las lecturas y sus actividades en Flash de Macromedia, de la muestra mencionada.

### **ETAPA 6: Período de prueba de la muestra realizada**

Como una etapa posterior a la presentación de esta muestra, se pretende implementar un período de prueba del software educativo realizado en algunos grupos de 1er. Grado de la Región Lagunera de Durango, implementando una evaluación del mismo, y dando a conocer los resultados obtenidos.

### **Bibliografía**

Programa de Español y Conocimiento del Medio de Primer grado SEP.

Libro para el maestro Español Primer grado SEP.

Libro para el maestro Conocimiento del Medio Primer grado SEP.

Libro Español Actividades Primer grado SEP.

Libro Español Lecturas Primer grado SEP.

Libro Integrado Primer grado SEP.

Datos Estadísticos del Programa Nacional de Lectura.

Macromedia Flash 5 Guía de Consulta de Actino Script

Macromedia Flash 5 Utilización de Flash

**Título del Proyecto:**

**PROYECTO LEEHA** (Leer, Escribir, Escuchar y Hablar)

Software educativo para alumnos del Primer grado de Educación Primaria.

**Autor:**

Ma. del Rosario Galván Padilla

**Programación:**

David Cabrera Luna

**Institución:**

Centro de Tecnología Educativa

Región Lagunera Durango

Secretaría de Educación del Estado de Durango

**Dirección:**

Blvd.. Miguel Alemán Km. 698 s/n

Cd. Lerdo, Dgo., C:P: 35150

Tel. 7 25 10 69

**Correo Electrónico:**

[cielaguna@prodigy.net.mx](mailto:cielaguna@prodigy.net.mx)

**Necesidades de equipo audiovisual y de cómputo:**

Computadora personal con sistema operativo Windows 98 o posterior

Controladores de Active X

Flash Palyer

Cañón de video

**Currículum:**

✍ Ma. del Rosario Galván Padilla

Profesora de Educación Primaria

Asesora Técnico Pedagógica del Programa Nacional para el Fortalecimiento de la Lectura y la Escritura

Ponente en SOMECE 2000 con el tema “Integración de las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza de la lengua escrita en niños de edad preescolar”.

Actualmente responsable del área de Proyectos educativos y recursos pedagógicos del Centro de Tecnología Educativa de la Región Lagunera, Dgo.

✍

✍ David Cabrera Luna

Ingeniero en Sistemas Computacionales

Tecnológico Regional de la Laguna

