

## *Juguemos con la lectura*



*El uso de las tecnologías como herramienta pedagógica.*

**Asignatura:** Español

**Área Temática:** Diferencias y semejanzas entre géneros literarios

**Autor:** Jenny Mata Rojas,

**Especialidad:** Bibliotecólogo

**Nombre de la institución:** Escuela República de Bolivia

**Teléfonos:** 85265728

**Correo electrónico:** [jenny.mata.rojas@mep.go.cr](mailto:jenny.mata.rojas@mep.go.cr)

**Contexto:**

La tecnología puede mejorar la experiencia de aprendizaje en la comunidad estudiantil, aumenta la participación de estos en la clase, además de entusiasmo por la realización de las actividades curriculares, al mismo tiempo

*“Educar para una nueva ciudadanía”*

que llevan el aprendizaje fuera de las aulas, y el desarrollar la capacidad de manejo de las TIC a edades tempranas.

Incluyendo además a los estudiantes de bajos recursos en el desarrollo de estos proyectos, se logra reducir la brecha digital en las escuelas.

La propuesta se desarrolla en dos escenarios

1. El salón de clase, donde el docente desarrolla el tema, y la parte teórica del contenido.
2. La biblioteca, donde se desarrolla el proyecto haciendo uso de los recursos tecnológicos y es en la biblioteca donde se les orienta en el uso de software con que se ejecuta el proyecto,

Población beneficiada puede ser cualquier nivel desde tercero ya se puede iniciar con este tipo de actividades, iniciando a los estudiantes hacer buen uso de estos programas, con el objetivo de obtener grandes logros en el futuro.

Sin embargo el proyecto se ejecutó con algunos estudiantes de sexto nivel.

#### **Objetivo general:**

- ✓ Comprender la importancia de los conocimientos sobre tecnologías y los beneficios que pueden obtener de ellos la enseñanza y el aprendizaje.
- ✓ Reconocer la fortaleza que representan las tecnologías de información para ayudar a crear actividades de aprendizaje.

#### **Objetivo específico:**

- ✓ Recrear los temas curriculares desarrollados en el aula, mediante el uso de las tecnologías, para que de esta manera se propicie en los estudiantes el gusto por el desarrollo del tema que se facilita.
- ✓ Fomentar en el estudiante el uso de las tecnologías, como herramienta facilitadora en el proceso de aprendizaje y el aprovechamiento de los recursos.

Para crear este proyecto se utilizó una gran variedad de software educativo.

- 
- 
- 
-  **Lame**
- 
- 
- 
- 
- 
-  **Word**
-  **PowerPoint**
-  **Excel**
-  **Outlook**
- 
- 

En cuanto a recursos tecnológicos, los estudiantes utilizaron computadoras, impresora, cámara, Tablet.

Crearon además escenarios con el uso de recurso didáctico, lápiz de color, goma, tijeras, cartulina.

## Contenido

- Utilización de estrategias de reconocimiento de los diversos géneros literarios (poesía, cuento, novela, drama, leyenda) para la comprensión global de los textos. Identificación del lenguaje figurado presente en: adivinanzas, trabalenguas, bombas, refranes, frases célebres y dichos populares para una mejor comprensión de los géneros literarios.
- Disfrute de obras literarias a través de su lectura, comentarios y transformación, para ampliar sus competencias lingüísticas, su imaginación, su afectividad y su visión del mundo.
- Gozo por la lectura de textos literarios de diversos géneros

## Desarrollo

El proyecto se inicia a partir de que se dota a la biblioteca de la institución, del recurso tecnológico, y de la inquietud de hacer uso de este.

Se inicia con la elaboración de presentaciones en power point y de ahí a explorar otras posibilidades, entre ellas prezzi y algunos editores de fotografías, la elaboración de power point insertando vínculos, videos y demás.

Se inicia entonces con la exploración de otro software y manipularlos para aprender a utilizarlos de la mejor manera.

Se crea un Blogs en la biblioteca, para iniciar con el desarrollo de este proyecto.

Varios son los estudiantes que son parte de este, sin embargo se tiene claro que algunos no logran el objetivo completo o requieren más tiempo para ejecutarlo.

Se conoce del concurso del MEP, Crear, Compartir, Descubrir y se toma la decisión de ser parte de este.



Se distribuyen los trabajos en forma grupal, así como se dan a conocer los programas y sus usos y son ellos quienes eligen que hacer.

Se ejecuta entonces, y para finalizar se sube cada proyecto a la blog para publicarlo.

El siguiente el hipervínculo al trabajo:

Un blog de lectura, **¡Juguemos con la lectura!**

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



## ANEXO

### PERMISO PARA PARTICIPAR EN EVENTO.

FECHA: 10 de noviembre del 2015

Señor (a):

Padre/madre de familia, encargado.

Reciba un atento saludo y aprovecho para informarle que SU HIJO (A) participa en un proyecto de la biblioteca que formara parte de un concurso gestionado por el Ministerio de Educación Pública, llamado Crear, Compartir, Descubrir, donde los estudiantes crearan un blog con el uso de las tecnología de la información.

Les solicité la autorización para tomar fotografías y audios donde se haga uso de la imagen y la voz del estudiante, informarle que el mismo será para uso exclusivo del Ministerio de Educación Pública.

Nombre \_\_\_\_\_ del \_\_\_\_\_ estudiante:  
\_\_\_\_\_ Sección: \_\_\_\_\_

No autorizo ( ) Si autorizo ( )

Nombre Padre/Madre o Encargado: \_\_\_\_\_ Firma:  
\_\_\_\_\_

Cédula: \_\_\_\_\_ Teléfono: \_\_\_\_\_

Personas que acompañarán al estudiante durante la filmación: Jenny Mata Rojas.

\_\_\_\_\_  
Enrique Jiménez Hernández  
Director, Escuela República de Bolivia



## Fotografías que evidencian el trabajo





## Conclusiones

- La totalidad de las experiencias adquiridas en el desarrollo del proyecto son realmente enriquecedoras, se promueven el desarrollo autónomo del estudiante, donde él es quien busca los recursos para crear, es el mismo quien define que herramienta utilizar tomando en cuenta lo que desea desarrollar y como lo quiere llevar a cabo.
- Es satisfactoria como el estudiante se interesa por conocer el uso de los diferentes programas web, y las ansias con que lo exploran para conocerlo a fondo.
- Se considera una debilidad, la falta de motivación de algunos estudiantes que no muestran interés ante estas actividades, y el uso correcto de las tecnologías, o bien el uso de estas como herramienta en el proceso de aprendizaje.
- El aporte de estas actividades para los estudiantes, es imperativa para los tiempos en que se está viviendo, ya que el uso de la Web 2.0, es un hecho y es necesario conocerlas y hacer uso de ellas, por su parte la comunidad educadora se motiva a incluirla en su plan de trabajo.





---

## Referencias bibliográficas:

### Bibliografía

*Audacity*. (s.f.). Obtenido de <http://audacity.softonic.com/descargar>

*Blogger*. (s.f.). Obtenido de <https://www.blogger.com/home>

*Calameo*. (s.f.). Obtenido de <http://es.calameo.com/read/0045212973b19d82b1812>

*Goear*. (s.f.). Obtenido de <http://www.goear.com/upload>

*Photopeach*. (s.f.). Obtenido de <http://photopeach.com/home>

*You Tube*. (s.f.). Obtenido de <https://www.youtube.com/?hl=es&gl=ES>