



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN-162, ZAMORA, MICH.

***USO DIDÁCTICO DE LAS TIC EN EL NIVEL III DE
EDUCACIÓN PRIMARIA***

**PRESENTA:
Wendy Anaí Chávez Torres.**

Zamora, Mich., Febrero del 2013.



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

UNIDAD UPN-162, ZAMORA, MICH.

***USO DIDÁCTICO DE LAS TIC EN EL NIVEL III DE
EDUCACIÓN PRIMARIA***

Tesis para la Obtención del Grado de Maestro en Educación Básica

**PRESENTA:
Wendy Anaí Chávez Torres.**

Zamora, Mich., Febrero del 2013.

DICTAMEN

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por haberme dado salud y la oportunidad de vivir, por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente, por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de mi formación.

A mis padres: Emma Torres L. quien me enseñó que el amor, el trabajo y el conocimiento deben ser parte de mi existencia y decisión, quien me mostró que la consumación plena de mi existencia se logra con la fe puesta en lo que soy, puedo y hago. A mi padre, Moisés Chávez L. que me enseñó con sus hechos, convicciones y sabiduría que existir es cambiar, cambiar es madurar y madurar es crearse así mismo. Ambos me dieron dos grandes regalos; la vida y la libertad para vivirla, todo mi agradecimiento y amor, los adoro.

A mis hermanos: Alma, Moy, Malena, Beto, Flor, Bella, Paty y Llelo, ustedes han sido un motor en mi vida, un impulso para lograr mis propósitos, gracias por fortalecerme, gracias por existir y ser parte de mí.

A mi tutor de tesis: El Dr. Joaquín Navarro Magaña, agradezco infinitamente su apoyo, por compartir desinteresadamente sus conocimientos, experiencia, consejos y su valiosa amistad, más que un tutor un gran amigo, gracias por confiar en mí desde el principio, su exigencia y rigurosidad han sido claves en este trabajo, sin su dedicación y disponibilidad habría sido difícil lograr esta meta. Gracias por su ejemplo, paciencia y por haberme enseñado tanto.

Finalmente mi reconocimiento a todos los maestros que son parte de mi formación académica, aquellos que marcaron cada etapa de mi camino desde la primaria hasta la maestría, a quienes recuerdo con tanto cariño, GRACIAS.

“Los jóvenes cada vez saben más (aunque no necesariamente del "currículum oficial") y aprenden más cosas fuera de los centros educativos. Por ello, uno de los retos que tienen actualmente las instituciones educativas consiste en integrar las aportaciones de estos poderosos canales formativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, facilitando a los estudiantes la estructuración y valoración de estos conocimientos dispersos que obtienen a través de los "mass media" e internet.”

(Pere Marques) 2008.

*“El futuro de la educación estará profundamente signado por la **tecnología** de la información venidera. Pero más aún, por como los **profesores y estudiantes** utilizan las TIC para el aprendizaje continuo”*

(Stanley Williams)

INDICE

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO 1. EL DIAGNÓSTICO	9
1. El diagnóstico.....	10
1.2 Descripción del problema.....	13
1.3 Definición del problema seleccionado.....	15
1.4 Marco histórico y contextual.....	15
1.5 Justificación.....	17
1.6 Propósito general.....	18
1.7 Propósitos específicos.....	19
1.8 Metodología.....	19
CAPÍTULO 2. PLATICANDO SOBRE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	24
2.1 ¿Qué son las TIC en la educación?.....	25
2.2 Las tecnologías de la información y la comunicación en los proyectos educativos. Antecedentes.....	25
2.3 Teorías pedagógicas.....	30
2.3.1 El constructivismo.....	30
2.3.2 Fundamento epistemológico: la mediación instrumental y social.....	33
2.4 El papel del docente y el alumno practicando con las TIC.....	35
2.5 Los modelos de enseñanza y de aprendizaje.....	38
2.5.1 La cooperación entre pares en el aprendizaje.....	38
2.5.2 El aprendizaje a partir de las simulaciones.....	39
2.6 EL uso de las TIC y su relación con las inteligencias múltiples.....	40
2.7 Posibilidades didácticas de las TIC.....	42

2.7.1 Ventajas de implementar las TIC en la educación.	43
2.7.2 Seis razones para implementar las TIC en el aula.....	44
2.8 El impacto de las TIC en la educación.....	45
CAPÍTULO 3. PRACTICANDO CON LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.	48
3.1 Plan de acción.....	49
3.2 La evaluación.....	50
3.3 Plan de acción. Primera espiral.....	53
3.4 Análisis de los resultados 1.....	63
3.5 Plan de acción. Segunda espiral 2.....	85
3.6 Análisis de los resultados 2.....	91
3.7 Plan de acción. Tercera espiral.....	109
3.8 Aplicación y resultados 3.....	113
3.9 Reporte final de resultados generales.	128
CONCLUSIONES.....	134
REFERENCIAS	137
ANEXOS.....	141

INTRODUCCIÓN

Actualmente se lucha por potencializar una educación integral, enfocada a adquirir conocimientos reales aplicables para la vida diaria, que favorezcan a la formación de individuos competentes que interactúen en la sociedad.

La emergente sociedad de la información, impulsada por el vertiginoso avance y el uso generalizado de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), conlleva cambios que alcanzan todos los ámbitos de la actividad humana. Particularmente sus efectos se manifiestan de manera muy especial en el mundo educativo, donde ha comenzado un proceso de revisión que abarca desde la razón de ser de las instituciones educativas, hasta la formación básica que precisan las personas, la forma de enseñar y de aprender, así como la infraestructura y los medios utilizados para ello.

Desde la perspectiva anterior, se ha comenzado a introducir en las prácticas docentes nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje soportados en el constructivismo y el aprendizaje colaborativo, que contemplan el uso de las TIC como herramienta mediadora; específicamente en la búsqueda y selección de información, el análisis crítico y la resolución de problemas.

Aprovechando sus funcionalidades surgen entornos virtuales que ofrecen nuevas posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje, por tanto, se considera que el grupo de 6° grado de educación primaria es una muestra de que se pueden obtener grandes beneficios de las TIC en sus procesos de aprendizaje.

El presente trabajo de investigación surge de la necesidad de mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula, se desarrolla una estrategia que motiva positivamente al estudiantes, creando una situación didáctica de interacción, donde se innovan métodos y recursos didácticos con la integración de las TIC, donde el alumno se convierte en responsable de la construcción de su conocimiento.

La tecnología es un recurso poderoso que puede tener un gran impacto en la comprensión, (pero el docente debe saber dónde, cómo, cuándo si y cuándo no utilizarla), resulta una forma diferente de enseñanza, los docentes y los educandos deberán asumir nuevos roles y nuevas responsabilidades en una clase que integra tecnología con una pedagogía constructivista, los beneficios educativos en el uso de las TIC son prometedores.

El informe final se organiza en relación a las fases de la investigación-acción, y se constituye de la siguiente manera: como primer punto en el capítulo 1, titulado; “el diagnóstico”, en él se presentan aspectos medulares de la investigación comenzando por un análisis situacional, que supone una indagación reflexiva a cerca de la propia práctica educativa que se implemento con el objetivo de identificar aquella situación problemática que se deseaba cambiar, se describe y se define el problema, también se encuentra el marco histórico contextual que se expone con la finalidad de ubicar al lector en el lugar donde se desarrolló el trabajo de investigación, se explica la relevancia del problema y se formulan propósitos que permitieron llegar a establecer una propuesta de intervención, al final del capítulo se encuentra la fundamentación metodológica que considera como el enfoque con que se desarrolla el trabajo a la investigación acción como metodología para la realización del mismo.

El capítulo 2, se titula; “platicando sobre tecnologías de información y comunicación”, en el se considera la revisión documental, se examinan las teorías educativas, los referentes teóricos que sustentan el tema de la investigación.

En el capítulo 3, “practicando con las tecnologías de la información y comunicación”, se describe el diseño, aplicación y resultados de la estrategia de intervención, la valoración final del trabajo de investigación.

Se finaliza con las conclusiones del trabajo y los referentes que dan sustento a la investigación así como anexos y evidencias y testimonios de la labor realizada, la cual tuvo sus retos que se superaron, logrando así grandes satisfacciones tanto para el docente como para el alumno.

Capítulo 1. EL DIAGNÓSTICO

1. El diagnóstico.

Con la finalidad de evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje, descubrir las carencias o dificultades, características y necesidades del grupo escolar, se realizó un diagnóstico.

El origen etimológico de la palabra diagnóstico nos deja en claro su significado: día es un prefijo que tiene dos acepciones;

1.- A través del tiempo

2.- A través (por medio de) de unos recursos

Y la gnos, significa conocer o conocimiento,

Por lo tanto, “diagnosticar es tener conocimiento de algo a través de unos medios o del tiempo, tanto entendido como secuencia, maduración y estudio de los resultados que se recolectan” (Wikipedia, 2012, párr. 1).

Para Lázaro diagnosticar en educación

“...es la acción que permite conocer, sistematizar y valorar científicamente, de forma acumulativa y continuada, los hechos y actividades educativas, tanto en su vertiente formal como informal, por medio de unos recursos y procedimientos que faciliten la toma de decisiones de intervención para la mejora del objeto/sujeto de estudio” (2007, p. 34).

En el diseño del diagnóstico, se construyeron algunos instrumentos objetivos, prácticos y viables: el cuestionario, la entrevista, registro de observación y encuesta.

Dichos instrumentos fueron aplicados a padres de familia, estudiantes y docentes de la Escuela Primaria “Dr. Alfonso C. Iñiguez”, ubicada en la ciudad de Zamora, Michoacán con domicilio, calle Parota No. 77. Infonavit Arboledas.

Se comenzó por la elaboración de un plan de trabajo de campo, en donde se calendarizaron las actividades, el tiempo, los objetivos y material necesario para su ejecución. El plan se guió bajo el siguiente formato:

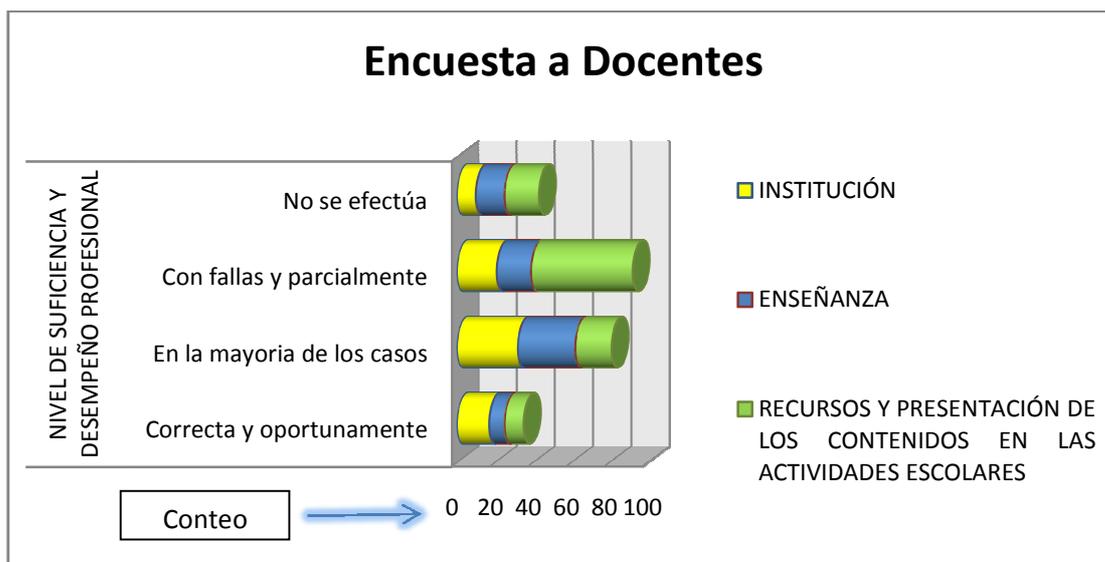
ELEMENTOS DEL PLAN DE TRABAJO DE CAMPO	
Tiempo	Se considera el tiempo que se tiene destinado para la ejecución del instrumento. Enero a febrero del 2011.
Actividad	Es la elaboración y aplicación del instrumento, en este caso, las encuestas, cuestionarios, registro de observación y la reunión para entrevistas con padres de familia, donde se busca averiguar los factores que afecten al proceso de enseñanza y por consecuencia el de aprendizaje de los alumnos.
Propósito	En esta parte se escribe la intención que se pretende alcanzar con la actividad y se informa para qué se utilizó la información recaudada.
A quienes	Se contemplan a los participantes en los instrumentos, docentes, alumnos, padres de familia.
Lugar	Representa al contexto escolar en donde se realiza el diagnóstico, en este caso la escuela primaria “Dr. Alfonso C. Iñiguez”.
Fechas	Se señala día, mes y año en que se realizó la actividad.
Materiales	Son los recursos que se utilizaron para la elaboración y aplicación de la actividad, las copias de encuestas y cuestionarios, cuaderno de notas, cámara fotográfica.
Observaciones	Esta es una de las partes medulares, aquí se registra lo conveniente e inconveniente y el desarrollo de la actividad. Se revisan los resultados.

El diagnóstico cumple con características que lo determinan de tipo socioeducativo ya que, su proceso determina las características del contexto, la interacción de los actores sociales, permite al investigador un acercamiento con las vivencias de todos los involucrados y la existencia de problemas susceptibles de solución, su resultado determina la decisión para intervenir.

Este tipo de diagnóstico, se efectuó con la finalidad de encontrar los problemas que aquejan los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula de 5° “B” de la escuela primaria Dr. Alfonso C. Iñiguez, de sus resultados dependerá la selección de un problema y elaboración de una alternativa de solución.

A continuación se presentan los principales resultados del diagnóstico basados en los instrumentos aplicados, primero los de la encuesta dedicada a los docentes del centro de

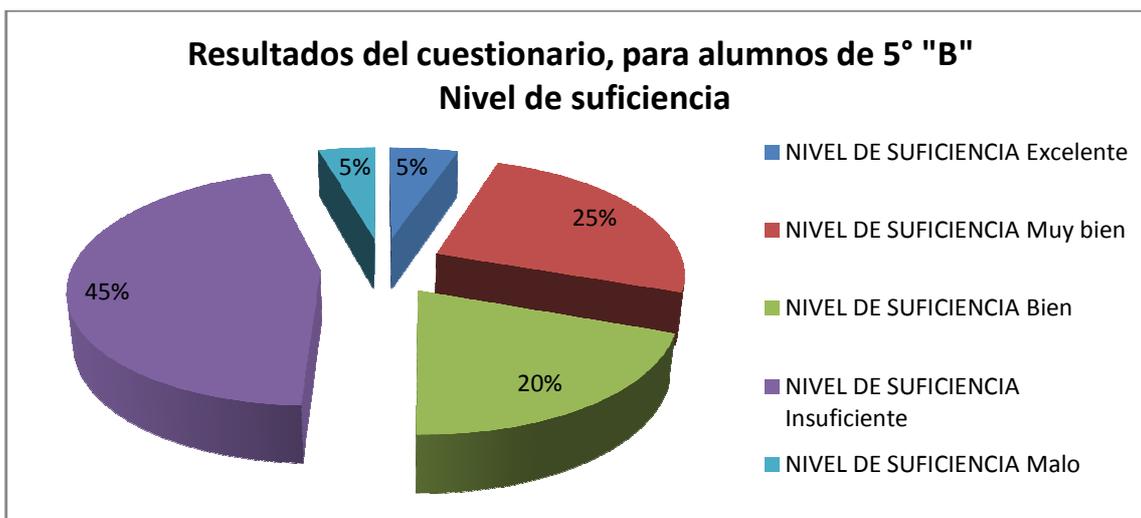
trabajo, en el cuestionario (anexo 1) se evaluaron las dimensiones de institución, planeación y evaluación, recursos y presentación de los contenidos en la presentación de las actividades escolares, todas bajo las siguientes opciones de respuesta que más se acercaran a la realidad: correcta y oportunamente, en la mayoría de los casos, con fallas y parcialmente, no se efectúa.



Gráfica 1. Muestra el nivel de satisfacción, suficiencia y desempeño profesional de los docentes encuestados de la escuela Dr. Alfonso C. Iñiguez.

Como podemos observar en la gráfica, la problemática más aguda se presenta en la dimensión de los recursos y presentación de los contenidos en las actividades escolares, la planeación es deficiente y poco creativa, ya que la presentación de las actividades no capta la atención del alumno y por tal situación no se logran los objetivos. Los docentes coinciden en una práctica pedagógica tradicionalista, nos faltan técnicas, dinámicas, estrategias y recursos significativos y funcionales, de interés para el estudiante.

El siguiente instrumento del diagnóstico (anexo 2) fue la encuesta a los alumnos de 5° grupo “B”, en él se evaluó el nivel de suficiencia que perciben los alumnos en la escuela, donde ellos valoraron las dimensiones; *vida escolar*, *enseñanza* y *familia*, calificando con las siguientes opciones dicha eficacia: excelente, muy bien, bien, insuficiente y malo.



Gráfica 2. Indica los resultados en porcentaje general del nivel de suficiencia en que los alumnos evalúan la escuela.

En los resultados gráficos se observa que predomina el nivel de insuficiencia, especialmente en la dimensión de *enseñanza*, los alumnos manifestaron que las clases son poco interesantes y fastidiosas, demandan una práctica estratégica en donde se motiven e involucren en la construcción de sus conocimientos, habilidades y actitudes, se refleja la necesidad de un aprendizaje constructivo y menos memorístico.

La entrevista a padres de familia fue otro de los instrumentos utilizados, existe muy poco apoyo de parte de los mismos ya que la mayoría de ellos son empleados y el tiempo del trabajo les impide la convivencia, delegan toda la responsabilidad de la educación a la escuela y se ha quebrantado el vínculo entre escuela y tutores.

Sin embargo, se llegó a un acuerdo en donde existirá un compromiso de su parte, en las tareas sucesivas que conlleven el presente proyecto de investigación y a lo largo de la educación de sus hijos.

1.2 Descripción del problema.

La didáctica tradicional se opera todavía en la actualidad, siendo parte de la forma en que aprendí durante mi educación básica, también es empleada por varios de los compañeros de trabajo y por consecuencia termina siendo parte de la práctica docente.

En esta práctica se trabajan las asignaturas en forma aislada o independiente, tratando la realidad en forma separada, y por consecuencia recibiendo el alumno un conocimiento fracturado, sin oportunidad de vínculo con los recibidos en otras asignaturas. Es claro que los docentes no nos preocupamos por vincular la escuela con la vida.

Instintivamente he llevado mi labor docente hacia el aprendizaje mecánico, más preocupada por que el alumno memorice los contenidos, sin valorar si el conocimiento es significativo y funcional o si tiene relevancia para la vida de los estudiantes.

Esta forma tradicional de enseñanza forja en los alumnos una serie de dificultades para el aprendizaje que se manifiesta con: poco interés, fastidio, cansancio, apatía para el trabajo escolar, estos efectos surgen a consecuencia de la falta de libros de texto de la Secretaría de Educación Pública (SEP), la carente creatividad de presentación de los contenidos y estrategias de enseñanza, la falta de recursos didácticos o no utilizar los que se tienen, son factores que afectan la labor educativa.

En forma general, la educación tradicional con enfoque conductista representa la principal problemática en el centro de trabajo, los profesores organizan y planifican el aprendizaje sujeto al programa de estudio, el principal auxiliar son los libros de texto (y no los tenemos), se modifican las conductas mediante el estímulo-respuesta, la evaluación es totalmente cuantitativa y se enfoca más al producto que al proceso, aplicamos las pruebas objetivas azarosas poco exactas, y los alumnos son receptores pasivos, su nivel de actividad se ve fuertemente restringido y condicionado por los docentes.

El diagnóstico también reflejó lo siguiente; se detectaron fallas como: la rutina, el aburrimiento especialmente en las materias teóricas, la falta de actividad y movimiento en las clases, la falta de creatividad en la planeación, las estrategias y métodos poco motivadoras y lo más demandante por los alumnos su interés en el uso de las tecnologías de información y comunicación.

Con la reflexión de estos factores sobre nuestra práctica docente surgen varias cuestiones que nos conducirán a formular un problema.

- ¿Qué recursos didácticos utilizamos los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos?

- ¿Qué debemos hacer para que nuestros estudiantes se interesen por el aprendizaje escolar?
- ¿Estamos promoviendo realmente un conocimiento significativo, con las actividades, métodos, herramientas que implementamos en nuestras clases?
- ¿Qué objeto tiene seguir enseñando con una forma tradicional en un entorno social y cultural invadido de tecnologías que ya son tan comunes para los alumnos?
- ¿Es ya recomendable tomar las herramientas que la tecnología nos ofrece, como el internet, los escenarios virtuales, etc. para la enseñanza en nuestras aulas?

1.3 Definición del problema seleccionado.

Para comprender mejor la raíz de nuestra problemática principal, es importante enunciar lo siguiente:

Los componentes del campo didáctico son: el profesor, el estudiante, el contexto del aprendizaje, y el currículum, este a su vez se constituye por: objetivos, contenidos, metodología y evaluación.

Nuestra problemática se sitúa dentro del contexto de aprendizaje que los docentes ofrecemos en la escuela a nuestros educandos, dentro de la didáctica del currículum, “*el cómo enseñamos*” es decir, la forma en que presentamos los contenidos de enseñanza a nuestros estudiantes.

Los escolares manifestaron que es insuficiente la calidad de enseñanza en la escuela, debido a las metodologías, estrategias o dinámicas en que los profesores conducimos el currículum, esto se refleja en el poco interés y participación activa y creativa que manifiestan los estudiantes en las clases.

Siendo así es que hago el siguiente planteamiento del problema:

¿Cómo despertar el interés y motivar el aprendizaje creativo, autónomo y constructivo del conocimiento, utilizando las TIC didácticamente en 5° y 6° de educación primaria?

1.4 Marco histórico y contextual.

Descripción; La escuela “Dr. Alfonso C. Íñiguez” ubicada en la ciudad de Zamora, Michoacán con domicilio en calle Parota No. 77 Infonavit Arboledas, tiene una antigüedad aproximadamente de 28 años, cuenta con un terreno amplio, suficiente para tener canchas para fútbol, básquetbol y volibol, además de 12 aulas distribuidas para los 12 grupos, de primero hasta sexto, 2 por grado, una dirección con espacio para biblioteca, una pequeña bodega, un área para la cooperativa escolar, algunas jardineras, sanitarios y próximamente un aula de medios, la escuela cuenta con una población de 318 alumnos, 227 padres de familia, una plantilla de personal de 15 elementos.

Su progreso ha sido paulatino, por muchos años fue conocida como la escuela de palitos, precisamente por estar hecha de tablas de madera, la gente de dicha colonia siempre se ha mostrado indiferente y ajena a su desarrollo, hasta hoy en día, lamentablemente una de las debilidades más grandes a las que se puede enfrentar la educación es especialmente a la fractura entre profesores y padres de familia, siendo algo que afecta de manera general en todos los aspectos de la educación.

La escuela mostró un repunte de manera asombrosa a partir del 2005, mostrándose especialmente en la reconstrucción del edificio, posteriormente se inscribió en el PEC (Programa Escuela de Calidad), con la finalidad de ofrecer una educación integral, formando alumnos competentes para la vida en sociedad. Actualmente es más reconocida por la población y valorada por vecinos de la colonia, alumnos, padres de familia y docentes.

Integrarse a este programa ha representado, de alguna manera un enlace para abrirnos a un panorama de nuevas formas de trabajo, innovación en nuestra práctica, mejoramiento de recursos y/o herramientas de enseñanza-aprendizaje.

El grupo escolar en el que se desarrollará el estudio, es el 5° grupo “B”. Sabemos que la educación primaria sigue a través de los grados; 1°, 2°, 3°, 4°, 5° y 6°, y que a su vez se clasifican en tres niveles, 1° y 2° representan el nivel I, 3° y 4° el nivel II y 5° y 6° el nivel III, estos estudiantes se ubican en el nivel tres de primaria, por lo que el trabajo de investigación se ajusta perfectamente para dar seguimiento al grupo escolar durante la elaboración y aplicación de la propuesta, el colectivo de estudiantes se conforma por 10 niños y 16 niñas, sus edades van de 9 a 11 años, es un grupo muy activo, dinámico,

responsable, su mayor dificultad durante el ciclo escolar ha sido la falta de libros de texto, material didáctico, la metodología y estrategias de enseñanza que se han implementado no han sido suficientes para alcanzar el óptimo aprendizaje de los alumnos.

Por este motivo es indispensable buscar una alternativa innovadora que resuelva dicha problemática y vaya encaminada a lo que el estudiante le interesa y motiva, facilitándole la construcción de su conocimiento.

1.5 Justificación.

El sistema educativo actual demanda a docentes y alumnos el uso de tecnologías de información y comunicación, con la finalidad de fomentar una sociedad de conocimiento en donde los individuos utilicen estas herramientas y por medio de ellas tengan acceso a los saberes que necesitarán para enfrentarse al entorno actual de nuestra sociedad globalizada. Hoy es necesario sumergirnos en la sociedad de la información, tomando en cuenta su principal característica “aprender a aprender”, lo importante es hacernos de la información para una apropiación crítica, selectiva e interpretativa de la misma según el contexto y la finalidad.

Consecuentemente se apuesta por la creación de nuevos entornos heurísticos centrados en los estudiantes que tengan en cuenta las teorías constructivistas y los principios del aprendizaje significativo donde además de comprender los contenidos pueden investigar y buscar nuevas relaciones. Así el estudiante se sentirá constructor de sus aprendizajes mediante la interacción con el entorno que le proporcionan las herramientas tecnológicas (medios) y a través de la reorganización de sus esquemas de conocimiento.

Cabero, (2006, p. 48) señala las grandes posibilidades de las TIC para la formación, haciendo el siguiente listado:

1. Ampliación de la oferta informativa.
2. Creación de entornos más flexibles para el aprendizaje.
3. Incremento de las modalidades comunicativas.
4. Potenciación de los escenarios y entornos interactivos.
5. Favorecer tanto el aprendizaje independiente y el autoaprendizaje como el colaborativo y en grupo.

6. Romper los clásicos escenarios formativos, limitados a las instituciones escolares.
7. Facilitar una formación permanente, es decir, un aprendizaje durante toda la vida.

Estos elementos van a influir en la creación de entornos de aprendizaje que le serán al educando potencialmente significativos y contribuirán a su formación permanentemente. De esta forma se puede afirmar que un buen uso didáctico de las TIC siempre enriquecerán los procesos de enseñanza y aprendizaje y se contribuirá a que los estudiantes desarrollen competencias en TIC como la sociedad lo exige, Marqués, (2006, párr. 4) propone “implementar su uso con el afán de reducir las prácticas memorísticas-reproductoras a favor de prácticas socio-constructivistas, centradas en el alumno y su aprendizaje significativo y colaborativo.”

Siguiendo con este tenor se puede decir que “una de las grandes ventajas de incorporar las TIC en el aula son las posibilidades interactivas que nos ofrecen, y que posibilitan que el usuario se convierta en un procesador activo y consiente de la información.” (Cabero, 2006, p. 57).

El diseño de esta propuesta de intervención nace de la necesidad de fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula, hoy los alumnos nos demandan nuevos ambientes de aprendizaje, por lo tanto, es importante tener presente el perfil de egreso, es decir, el tipo de individuos, que queremos formar, y se apuesta por una opción dinámica; el uso didáctico de las TIC, que consiste en que el alumno sea autónomo, para que él vaya construyendo su conocimiento, asignando este rol el escolar se vuelve más activo y desarrolla competencias que lo llevan a construir su conocimiento. El uso y dominio de estas herramientas servirá de andamio para el aprendizaje a lo largo de su vida.

Es indispensable innovar nuestros métodos y materiales didácticos, para captar la atención e interés de nuestros escolares.

1.6 Propósito general.

Favorecer la creación de ambientes de aprendizaje mediante el uso de las TIC en el aula a efecto de despertar el interés y motivar el aprendizaje creativo, autónomo y constructivo en el alumno.

1.7 Propósitos específicos.

Que los alumnos:

- Desarrollen habilidades en el manejo de la computadora.
- Busquen, mediante la web, información que apoye su aprendizaje.
- Interactúen cooperativamente, utilizando estrategias inteligentes de búsqueda, tratamiento, procesamiento y presentación de la información.
- Hacer conciencia de que el uso de la tecnología es con el objetivo de que se convierta en la base para el aprendizaje autónomo a lo largo de toda su vida.
- Favorecer la formación de individuos más competentes, autónomos, emprendedores, creativos y activos.

Los objetivos no están marcados para alcanzarse a corto plazo pues las actividades que se implementarán para alcanzarlos están diseñadas para realizarse durante todo un ciclo escolar, ya que están dirigidas para alumnos del tercer nivel de educación primaria y aun son pequeños.

1.8 Metodología.

Se decidió utilizar una metodología cualitativa por los propósitos a perseguir, así como por los recursos de que se disponían, para Peña:

“La investigación cualitativa o metodología cualitativa es un método de investigación utilizado principalmente en las ciencias sociales que se basa en cortes metodológicos basados en principios teóricos tales como la fenomenología, hermenéutica, la interacción social empleando métodos de recolección de datos que son no cuantitativos, con el propósito de explorar las relaciones sociales y describir la realidad tal como la experimentan los correspondientes” (2011, p.18).

Toda investigación educativa se determina desde un marco epistemológico en el cual se mira el mundo, lo comprendemos, lo interpretamos e intervenimos sobre él. Abarcando desde el conjunto de conocimientos científicos que impera en una época determinada hasta las formas de pensar y de sentir de la gente de un determinado lugar y momento histórico. En las siguientes líneas se explicará la metodología de investigación por la que se opta para llegar a una transformación de la práctica docente.

Max Weber (citado por Medina, 2006, p. 37) afirmaba que el objeto de estudio de sociología debía ser la acción social, es decir, la conducta humana. Al respecto, señalaba lo subjetivo del fenómeno social, la necesidad de comprender el sentido que cada individuo da a su conducta. Esto, según él, no podía realizarse pretendiendo explicar o describir la realidad social desde afuera: había que comprender el fenómeno más que explicarlo y esto solo era posible conociendo el fenómeno desde adentro.

Fromm y Ramos (1999, p. 81) refieren que es en Weber donde se definen lo que es *el objeto de estudio* y la estructura de *la metodología*, para el análisis del mismo. Así pues no solo quedará ese objeto de estudio en una comprensión y descripción sino que con una metodología de investigación se podrá actuar sobre él.

No obstante, para el asunto de investigación que nos ocupa nos introducimos al contexto educativo, lo estudiamos, lo comprendemos y lo describimos, se puede hablar de la construcción y delimitación de un problema de estudio, en este caso se delimitó de la siguiente forma:

¿Cómo despertar el interés y motivar el aprendizaje creativo, autónomo y constructivo del conocimiento, utilizando las TIC didácticamente en 5° y 6° de educación primaria?, lo siguiente que se tuvo que elegir fué un método de investigación para actuar sobre él.

Sabemos que en sociología y por ende en la educación los métodos de investigación que generalmente se implementan son los de índole cualitativo, algunos pueden ser: estudio de casos, investigación participativa, etnografía e investigación acción.

El método etnográfico, “se ocupa de la descripción, clasificación y filiación de las personas según su origen y raza, estudia los hechos tal como ocurren en el contexto, registra mediante la observación lo que sucede” (Fromm y Ramos, 1999, p.88). Generalmente se utiliza para describir costumbres y tradiciones de un grupo humano.

La investigación participativa combina interrelacionadamente, la investigación y las acciones en un determinado campo seleccionado por el investigador, Barraza (2010, p. 53). Este método es muy similar a la investigación acción pues ambas buscan cambios o transformaciones en el grupo en que se trabaja.

“El estudio de casos suelen llevar la observación un paso más allá de una simple descripción del fenómeno, tema de estudio. El estudio de casos es una investigación empírica que estudia un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto real” (Yin, 1994, p. 135). Este tipo de análisis se concentra en una experiencia interesante para el investigador y se sacan conclusiones, sólo significativas desde el contexto del caso en cuestión.

Pero es en la investigación acción en la que situaremos nuestra atención, ya que es el método que se utilizó para la realización de la propuesta de intervención educativa.

Investigación-acción

La investigación-acción se puede considerar como un término genérico que hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social. Existen diversas definiciones de investigación-acción, a continuación algunas de ellas:

Elliott (citado por Latorre, 2007, p. 24) define la investigación-acción como “un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma”. La entiende como una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado que tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticos. Las acciones van encaminadas a modificar la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas.

La investigación-acción fue descrita por el psicólogo social Lewin 1946 (Latorre, 2007, p. 24) como una espiral de pasos: planificación, implementación y evaluación del resultado. La investigación acción no es ni investigación ni acción, ni la inserción de las dos, sino el bucle recursivo y retroactivo de investigación y de acción. Mientras Elliot propone el siguiente modelo que se representa en el esquema 1;



Esquema 1. Modelo de Investigación-acción.

- **Problematización.**- Identificación de una idea general. En la primera fase del presente trabajo de investigación, nos dimos a la tarea de identificar aquellos aspectos que queremos mejorar con el propósito de encontrar y comprender aquellos problemas prácticos y cotidianos a los que nos enfrentamos los profesores. Este primer paso nos llevó a reflexionar sobre la siguiente cuestión ¿qué situación problemática de mi práctica profesional me gustaría mejorar? De esta forma comenzamos a problematizar nuestra labor docente.

Diagnóstico.- Exploración o planteamiento de la hipótesis de acción como acciones que hay que realizar para cambiar la práctica. Una vez que se identificó el problema en este caso se planteó de la siguiente manera: ¿Cómo despertar el interés y motivar el aprendizaje creativo, autónomo y constructivo del conocimiento, utilizando las TIC didácticamente en 5° y 6° de educación primaria? Se procedió a hacer una descripción y explicación comprensiva de la situación actual antes de la intervención, para esto diseñamos algunos instrumentos de diagnóstico que nos permitieron la obtención de evidencias que sirvieron de punto de partida y demostraron lo que estaba ocurriendo.

- **Diseño de una propuesta.**- Construcción del plan de acción; qué, cómo, cuándo, con qué, a quiénes, para qué. El plan de acción es una acción estratégica, es el elemento crucial de la investigación ya que es el momento de intervenir con las acciones que darán

solución al problema planteado, así que se implementaron actividades apoyadas en el uso didáctico de las TIC para despertar el interés y motivar la participación de los estudiantes en la construcción de su conocimiento.

- **Aplicación del plan de acción.**- Puesta en marcha del plan de acción y registro de resultados. En esta fase ejecutamos la propuesta de intervención donde observamos y registramos el proceso de la acción, esta información nos aportó evidencias que dan fe del impacto que tuvo la estrategia sus limitaciones y logros.
- **Evaluación.**- Valoración de los resultados y replanteamiento de la propuesta. La evaluación nos da la oportunidad de reflexionar sobre los resultados y ver que han supuesto de cambio o mejora, las ventajas e inconvenientes. Gracias a la evaluación nos replanteamos en tres momentos nuestro plan de acción y la ejecución de tres espirales, esto nos permitió mejorar nuestra propuesta de intervención.

Otros autores como Stephen Kemmis y Wilfred Carr desde los 80's reconceptualizan la investigación-acción y la ven como un proceso de cambio social que se emprende colectivamente, (Latorre, 2007, p. 47).

Así pues no basta con llegar a la comprensión y descripción de los hechos, o como lo llama Weber, el objeto de estudio, (tema de estudio) la I-A nos lleva al papel activo de que asumen todos los que participan en esta investigación, la cual parte de los problemas surgidos en la práctica educativa, reflexionando sobre ellos, rompiendo de esta forma la dicotomía separatista teoría/práctica.

La I-A es un método cooperativo, en el cual, el diálogo, las decisiones y la labor de equipo se traducen en acciones que contribuyen al mejoramiento de la labor docente y por consecuencia la transformación educativa.

Actualmente se pugna por lograr un profesorado como investigador, que problematice su práctica educativa, que sea reflexivo, crítico e innovador. La I-A nos permite cuestionarnos el ser y el hacer como docentes, nos lleva a plantear y replantear nuestras acciones para mejorar y transformar nuestra práctica educativa, de aquí la importancia de implementar la investigación acción en el aula.

Capítulo 2. PLATICANDO SOBRE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

2.1 ¿Qué son las TIC en la educación?

Las TIC en la educación actual representan un pilar básico, ya que son del dominio social y la mayoría de la gente tiene acceso a las mismas. Las posibilidades educativas de las TIC son extraordinarias, sabiendo utilizarlas didácticamente. Es necesario partir de una definición de las mismas en la enseñanza y el aprendizaje para entender teóricamente el objeto de estudio.

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, se pueden entender más específicamente como: “el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de los datos” (Adell, 1997, párr. 2).

Las TIC en el aula son herramientas que nos permiten acceder a la información y hacer algo con ella, además de transmitirla y compartirla, el internet en el salón de clases representará una ventana al mundo que podremos abrir siempre que sea necesario.

En la actualidad las TIC diversifican el conocimiento con herramientas como; enciclopedias multimedia, videos, software educativo, realidad virtual, internet, televisión, etc., todas estas tecnologías propician un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje, dicha declaración está sustentada en los nuevos planes de estudio de educación primaria en donde se hace énfasis dentro del perfil de egreso, donde pretende que el alumno muestre algunos rasgos tales como: “Aprovechar los recursos tecnológicos a su alcance, como medios para comunicarse, obtener información y construir conocimiento. Busca, selecciona, analiza evalúa y utiliza la información proveniente de diversas fuentes” (SEP, 2008, p. 43).

Así pues las TIC se caracterizan por ser técnicamente estables pero didácticamente flexibles, lo que da a docentes y alumnos la posibilidad de trabajar utilizando un mismo recurso de muchas maneras diferentes. “Un ejemplo claro es la computadora, ya que nos permite utilizarla como plataforma de entretenimiento o como un verdadero laboratorio de aprendizaje, dependiendo del enfoque que se dé a las estrategias didácticas diseñadas para su uso” (SEP, 2009, p.10).

2.2 Las tecnologías de la información y la comunicación en los proyectos educativos. Antecedentes.

En México diversos proyectos educativos se basan en el empleo de tecnologías de información y comunicación (TIC) como recurso para incrementar la calidad de la enseñanza o para aumentar la cobertura. A continuación se describen los más representativos.

El uso de las TIC se utiliza desde al menos hace 25 años, pues ya en 1985 se implementó el proyecto Galileo, en cuya marcha, la SEP implementó el programa “Computación Electrónica en Educación Básica”, que es antecedente para que el ILCE desarrollara el proyecto Red Escolar la Biblioteca Digital.

En 1995 inicia su operación la Red Satelital de Televisión Educativa (EDUSAT). Es un sistema digitalizado de señal restringida que cuenta con más de 35000 equipos receptores en el sistema educativo mexicano. A través de EDUSAT se transmite la telesecundaria mexicana.

A partir de 1996 se han puesto en marcha diversos proyectos, entre los que destacan los siguientes:

- ☉ Secundarias para el siglo XXI (Sec 21) Este proyecto propone el uso de tecnologías de información y comunicación como herramientas para la enseñanza de las distintas asignaturas que conforman el currículo. Incorpora diversos recursos tecnológicos, como vídeo, acceso a internet, software, etc.
- ☉ Portal Sepiensa. Es un portal educativo en internet que integra contenidos de materiales educativos para la educación básica.
- ☉ La enseñanza de las matemáticas con tecnología (EMaT) propone incorporar de forma sistemática y gradual el uso de las TIC a la escuela secundaria pública para la enseñanza de las matemáticas.
- ☉ Enseñanza de las Ciencias con Tecnologías (ECiT) Tiene como objetivo principal contribuir al mejoramiento de la enseñanza de las ciencias en la secundaria a partir del uso de la tecnología. Promueve la integración sobre la visión de la ciencia y no a la fragmentación disciplinaria.
- ☉ Enseñanza de las Ciencias a través de Modelos Matemáticos (ECAMM). Este modelo surge como producto de la expansión en cuanto a temas curriculares y

herramientas de los modelos EMaT-ECiT. Las actividades buscan apoyar la enseñanza.

- ② El Proyecto de Enseñanza de la Física con Tecnología (EFiT) es el resultado de la adaptación del modelo canadiense *Technology and Enhanced Science Secondary Instruction (TESSI)* a la enseñanza de la física en la escuela secundaria en México. Se integran al currículo de la física, las diferentes tecnologías (computadoras, equipo multimedia, correo, internet, sensores, entre otros).
- ② *Sistema Enciclomedia*: en el ciclo escolar 2004-2005 se introduce enciclomedia en quinto y sexto grado de educación primaria. Es una herramienta dirigida a niños y maestros que incorpora los libros de texto gratuito digitalizados y otros materiales educativos en multimedia.
- ② Habilidades digitales para todos. En el año 2007 la SEP genera un nuevo proyecto educativo denominado *Habilidades digitales para todos*. Cuyas estrategias son guiadas por cuatro ejes de acción: *a)* mejorar la calidad educativa, *b)* desarrollo de estándares en educación básica, *c)* mejora en la formación y capacitación docente y funcionarios de la educación básica *d)* la evaluación del sistema con base en estándares nacionales. Plantea la incorporación de equipos de cómputo en las escuelas para uso pedagógico por docentes y alumnos, junto con esquemas de alta interactividad para favorecer la enseñanza y el aprendizaje, y el desarrollo de habilidades digitales. Aun no se ha puesto en práctica este proyecto (SEP, 2008, pp. 29-30).

Coll y Monereo (2008, p. 65) expresan que el uso de las TIC en la ejecución de estos proyectos se ha orientado para que:

La adquisición de estos saberes tecnológicos sea un proceso gradual y útil para aquellos contenidos curriculares que descansan en ellos, así como una actividad creativa que proporcione a los alumnos el conocimiento de las potencialidades educativas de las tecnologías (saber en qué circunstancias y momentos se pueden aplicar) y dé resultados previamente planeados en los que esté implícita la participación conjunta de la comunidad educativa.

Como se puede observar, el uso de las TIC en la educación primaria es muy reciente, con la llegada de la enciclopedia para quinto y sexto grados de primaria y fue muy poco aprovechada, ya que con la Reforma Integral a la Educación Básica (RIEB) cambió el plan de estudios y por consecuencia los libros de texto, ahora representa un apoyo para las actividades en algunas materias.

Con dicha reforma se pretende dar un giro a la educación, buscando que los estudiantes mejoren su nivel de logro educativo y contribuyan al desarrollo nacional, además se retoma la noción de *competencias*, la cual permita atender los retos que enfrenta el país de cara a la globalización, pretendiendo formar ciudadanos íntegros capaces de desarrollar todo su potencial.

Para contribuir en la formación de dichos individuos, la UNESCO ha elaborado varios programas de desarrollo profesional para docentes y estudiantes, tal es el caso del proyecto “Estándares de competencias en TIC para docentes” (ECD-TIC) que ofrece orientaciones destinadas a los maestros como por ejemplo cursos que permitan prepararlos para desempeñar un papel esencial en la capacitación tecnológica de los estudiantes y así lograr una;

Utilización continua y eficaz de las TIC en procesos educativos, los estudiantes tienen la oportunidad de adquirir capacidades importantes en el uso de estas. El docente desempeña el papel más importante en la tarea de ayudar a los estudiantes a adquirir esas capacidades. Es también el responsable de diseñar oportunidades de aprendizaje propiciando el uso de las TIC en el aula por parte del estudiante para aprender y comunicar (UNESCO, 2008, p. 23).

Este proyecto pretende mejorar la práctica de los docentes y por consecuencia el sistema educativo, a fin de que éste contribuya al desarrollo económico y social del país. Sin embargo en este trabajo el objetivo no está encaminado hacia la productividad ni la economía, sino más bien al uso de la tecnología en forma didáctica, donde se utilice para aprender, que represente un andamio en la construcción del conocimiento de los alumnos y que sepan utilizarla con amplio criterio.

En el portal de Eduteka se hace énfasis en los estándares para estudiantes, el SITE (Sociedad Internacional de Tecnología en la Educación) estableció claramente lo que los estudiantes deben saber y ser capaces de hacer para aprender efectivamente y vivir productivamente en un mundo cada vez más digital. Estos estándares están compuestos por 6 categorías que son:

- 1) Creatividad e innovación
- 2) Comunicación y colaboración
- 3) Investigación y localización efectiva de información
- 4) Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones
- 5) Ciudadanía digital
- 6) Operación y conceptos de TIC

En la definición del nuevo currículo para la educación primaria se consideran cuatro elementos sustanciales: la reforma de educación preescolar, la reforma de la educación secundaria, la innovación en la gestión escolar y el **uso de las tecnologías de información y la comunicación** en los proyectos educativos (SEP, 2008, p. 24).

Este último se implementa con el objetivo de que los estudiantes desarrollen competencias para el manejo de la información aprovechando los recursos tecnológicos a su alcance como medios para comunicarse, obtener información y construir su conocimiento, desarrollen habilidades de búsqueda, selección, análisis y evaluación de información de diversas fuentes, esto les permitirá aprender a conocer a lo largo de sus vidas.

En la educación primaria se diseñan nuevas estrategias y acciones para favorecer el logro de propósitos del currículo, haciendo referencia a la implementación de las nuevas tecnologías como material de apoyo didáctico (recursos, bibliografía, audiovisuales e interactivos) (SEP, 2008, p. 25).

Es inevitable conocer sobre los antecedentes de su implementación en la educación dentro de nuestro país y de manera más específica, cómo va incursionando dentro del plan de estudios de educación primaria.

2.3 Teorías pedagógicas.

El paradigma epistemológico tradicional se basa en una visión objetiva de la realidad, es vista como una mera transmisión de conocimientos donde el profesor, según Keller (citado por Hernández, 1998, p. 94) es un “ingeniero educacional y un administrador de contingencias” y el alumno un ente pasivo receptor de información, este tipo de práctica se basa en las limitaciones del conductismo en el aula, se puede decir que el reforzamiento del aprendizaje está negativamente más enfocado en las recompensas que aporta a los alumnos que en el interés en el aprendizaje por sí mismo. El mal uso de las estrategias basadas en esta teoría podría ser el usarlas solamente para modificar la conducta en el aula de clases, y no como un instrumento para mejorar el aprendizaje.

Ante una situación semejante es imprescindible adoptar una postura contraria, que apunte hacia una nueva actitud ante la educación, donde el conocimiento se conciba como una construcción personal que realiza el sujeto en interacción con el mundo circundante aprovechando las tecnologías educativas para fortalecer de manera integral el proceso de aprendizaje en las distintas asignaturas escolares.

2.3.1 El constructivismo.

El constructivismo según Klingler y Vadillo (2000, p. 13) “es un filosofía que indica que la realidad no es objetiva, sino que el sujeto construye su propia realidad, para la educación, es un paradigma que implica que el alumno construye el conocimiento al aprender”

El enfoque constructivista de la enseñanza-aprendizaje se basa en la idea de que el niño debe construir su conocimiento del mundo donde vive, éste no es algo que el profesor pueda transmitir directamente a los estudiantes, el educador centra la atención del alumno, le hace preguntas llevándolo a pensar y desarrollar diversas habilidades, actitudes y valores, por esto se dice que el docente guía el proceso de construcción de conocimiento. Además, es necesario operar sobre la información, manipularla y transformarla si queremos que tenga significado para los alumnos.

Uno de los temas más importantes del constructivismo en relación a las TIC es cómo pueden estas ayudar a crear nuevos entornos de aprendizaje abiertos y favorecer la transformación de un entorno centrado en el docente en un entorno centrado en el alumno;

esto es, crear un ambiente en el que los docentes dejen de ser la principal fuente de información y los principales transmisores de conocimiento para convertirse en colaboradores y co-alumnos, y en el que los estudiantes dejen de recibir información de forma pasiva para participar activamente en su propio proceso de aprendizaje, ya que éste es el enfoque fundamental del constructivismo, por lo tanto se puede ver en el uso de las TIC una alternativa posible de construcción significativa en el aula.

En cuanto al desarrollo mental del niño, Vygotsky enfatiza el aspecto social al afirmar que “el aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso, mediante el cual los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que los rodean” (UPN, 1994, p. 25) la zona de desarrollo próximo es otra forma de determinar el estado de desarrollo mental del niño.

El propio autor hace una diferenciación entre lo que denomina nivel evolutivo real, es decir, el nivel de desarrollo de las funciones mentales de un niño, estableciendo como resultado, de ciertos ciclos evolutivos llevados a cabo y la zona de desarrollo próximo que no es otra cosa que;

La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de otro compañero más capaz (UPN, 1994, p. 23).

De esta forma el alumno, según Hernández (1998, p. 134) “es un sujeto activo procesador de información, que posee competencia cognitiva para aprender y solucionar problemas; dicha competencia, debe ser considerada y desarrollada usando nuevos aprendizajes y habilidades estratégicas”.

En la teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel, señala que es importante considerar el contexto escolar, pues el aprendizaje significativo consiste en la adquisición de la información de forma sustancial (lo esencial, semánticamente hablando) su incorporación en la estructura cognitiva no es arbitraria, sino que se hace relacionando dicha información con el conocimiento previo.

Ausubel acuñó el término aprendizaje significativo para defenderlo del aprendizaje memorístico y repetitivo. Este concepto se ha desarrollado hasta constituir el ingrediente esencial de la concepción constructivista del aprendizaje.

“Aprender significativamente quiere decir poder atribuir significado al material objeto de aprendizaje” (Gómez, 1995, p. 60). La significación del aprendizaje radica en la posibilidad de establecer una relación sustantiva entre lo nuevo que se va a aprender y lo que ya existe como conocimiento en nuestros esquemas mentales. La oportunidad de aprender siempre está en relación con la cantidad y calidad de los conocimientos previos y de las relaciones que se han establecido entre ellos. Por esto, cuanto más rica y flexible es la estructura cognoscitiva de una persona, mayor es su posibilidad de realizar aprendizaje significativo.

Ausubel, citado por Hernández, (1998, p. 13) dice que son necesarias algunas condiciones para que ocurra un aprendizaje significativo:

- a) Que el material que se va a aprender posea significatividad lógica o potencial (el arreglo de la información no debe ser azaroso, ni falta de coherencia o significado). El educando encontrará la significatividad del contenido cuando sepa qué hacer con él y tenga que usar las tecnologías para procesarlo.
- b) Que entre el material de aprendizaje y los conocimientos previos de los alumnos exista una distancia óptima, para que ellos puedan encontrarle sentido (significatividad psicológica). Se pretende conectar los saberes previos con los nuevos contenidos para un mejor resultado.
- c) Que exista disponibilidad, intención y esfuerzo de parte del alumno para aprender. El estudiante se motiva cuando hace algo nuevo, o cuando utiliza las herramientas que le recrean, en este caso las TIC.

Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje el alumno podrá relacionar los conocimientos previos con los nuevos, desarrollando trabajos diversos en multimedia interactivo.

Otra forma de aprendizaje relacionada con la didáctica de las TIC es el aprendizaje por descubrimiento, donde Bruner, citado por Hernández (1998, p. 119) señala que; “El descubrimiento consiste en la transformación de hechos o experiencias que se nos presentan, de manera que podamos ir más allá de la información recibida. En otras

palabras, se trata de reestructurar o transformar hechos evidentes, de manera que puedan surgir nuevas ideas para llegar a la solución de los problemas”.

A continuación se mencionan las condiciones que se deben presentar para que se produzca un aprendizaje por descubrimiento, son:

- El ámbito de búsqueda debe ser restringido, ya que así el individuo se dirige directamente al objetivo que se planteó en un principio. Cuando los alumnos son muy pequeños es importante sugerir las páginas web de búsqueda de información.
- Los objetivos y los medios estarán bastante especificados y serán atractivos, ya que así el individuo se incentivará a realizar este tipo de aprendizaje.
- Se debe contar con los conocimientos previos de los individuos para poder así guiarlos adecuadamente, ya que si se le presenta un objetivo a un individuo del cual éste no tiene la base, no va a poder llegar a su fin.
- Los individuos deben estar familiarizados con los procedimientos de observación, búsqueda, control y medición de variables, o sea, tiene el individuo que tener conocimiento de las herramientas que se utilizan en el proceso de descubrimiento para así poder realizarlo.
- Por último, los individuos deben percibir que la tarea tiene sentido y merece la pena, esto los incentivará a realizar el descubrimiento, que llevará a que se produzca el aprendizaje.

Esto quiere decir que el alumno puede pasar de un pensamiento concreto a un estado de representación conceptual y simbólica adecuada al pensamiento, puede ser mediante un video que ofrezca algún aprendizaje.

2.3.2 Fundamento epistemológico: la mediación instrumental y social.

El materialismo dialéctico se manifiesta muy claramente en las concepciones teóricas y metodológicas de Vigotsky, el problema epistemológico de la relación sujeto-objeto de conocimiento se resuelve con un planteamiento interaccionista dialéctico, su relación es indisociable, de interacción y de transformación recíproca iniciada por la actividad mediada del sujeto. Se convierte en un triángulo abierto en el que los tres vértices representan al

sujeto, el objeto y los artefactos o instrumentos socioculturales. Explicado también por Alvarez y Del Río:

En el planteamiento Vigotskyano intervienen dos formas de mediación social: a) la intervención del contexto sociocultural en un sentido amplio (los otros, las prácticas socioculturalmente organizadas, etc.), y b) los artefactos socioculturales que usa el sujeto cuando conoce al objeto, el sujeto no recibe pasivamente su influencia, sino que activamente la reconstruye. Se acepta la actividad del sujeto como una práctica social mediada por artefactos y por condiciones histórico culturales (Citados en Coll, 1990, p.67).

Al actuar sobre el objeto, el sujeto utiliza instrumentos de naturaleza sociocultural, los cuales, según Vigotsky (1979), pueden ser de dos tipos: las herramientas y los signos. Su postura es interpretada como dialéctico-contextual; donde se señala que, en ella, el conocimiento tiene su origen en la interacción dialéctica entre el sujeto cognoscente y el objeto, en un contexto histórico del que forma parte el sujeto y que lo determina.

Otro de los aspectos determinantes en las aportaciones de Vigotsky, es el aprendizaje cooperativo su fundamentación se evidencia en la práctica por:

1. La importancia que le da a las relaciones sociales entre iguales para aprender y, por tanto, para el desarrollo de la personalidad.
2. El énfasis en propiciar las relaciones entre iguales, auspiciando así la intersubjetividad, la comunicación y el diálogo.
3. El papel que desempeña el maestro, como mediador entre el sujeto o los sujetos que aprenden y el contenido de enseñanza, incluyendo en el mismo tanto habilidades intelectuales y sociales, como actitudes y valores.
4. El empleo de instrumentos, esto es el papel que desempeña el lenguaje y las diferentes actividades (procedimientos, herramientas) programadas para aprender. Esta investigación se rige precisamente en este principio, el empleo de instrumentos de la tecnología para el logro del aprendizaje significativo.
5. La importancia que le confiere a lo social, a las habilidades sociales y al desarrollo emocional para aprender

6. La relevancia que tiene la interacción social y más concretamente, la cooperación. Como dice Vigotsky, *lo que un niño puede hacer hoy con la ayuda de otro, lo podrá hacer solo después*, es decir, la zona de desarrollo próximo (Ferreiro, 2000, pp.41-42).

Implementar el trabajo cooperativo en el aula tiene grandes ventajas pues nos permite identificar la zona de desarrollo potencial de cada uno y del equipo en su totalidad, de esta forma es un apoyo para que entre los alumnos se potencialice la ZDP.

2.4 El papel del docente y el alumno practicando con las TIC.

Es preciso conocer las habilidades y necesidades de cada uno de los implicados en el proceso educativo con relación al uso de las TIC en el salón de clase y en la vida diaria. En este sentido se han detectado algunas habilidades docentes necesarias para el uso de TIC, como se muestra a continuación:

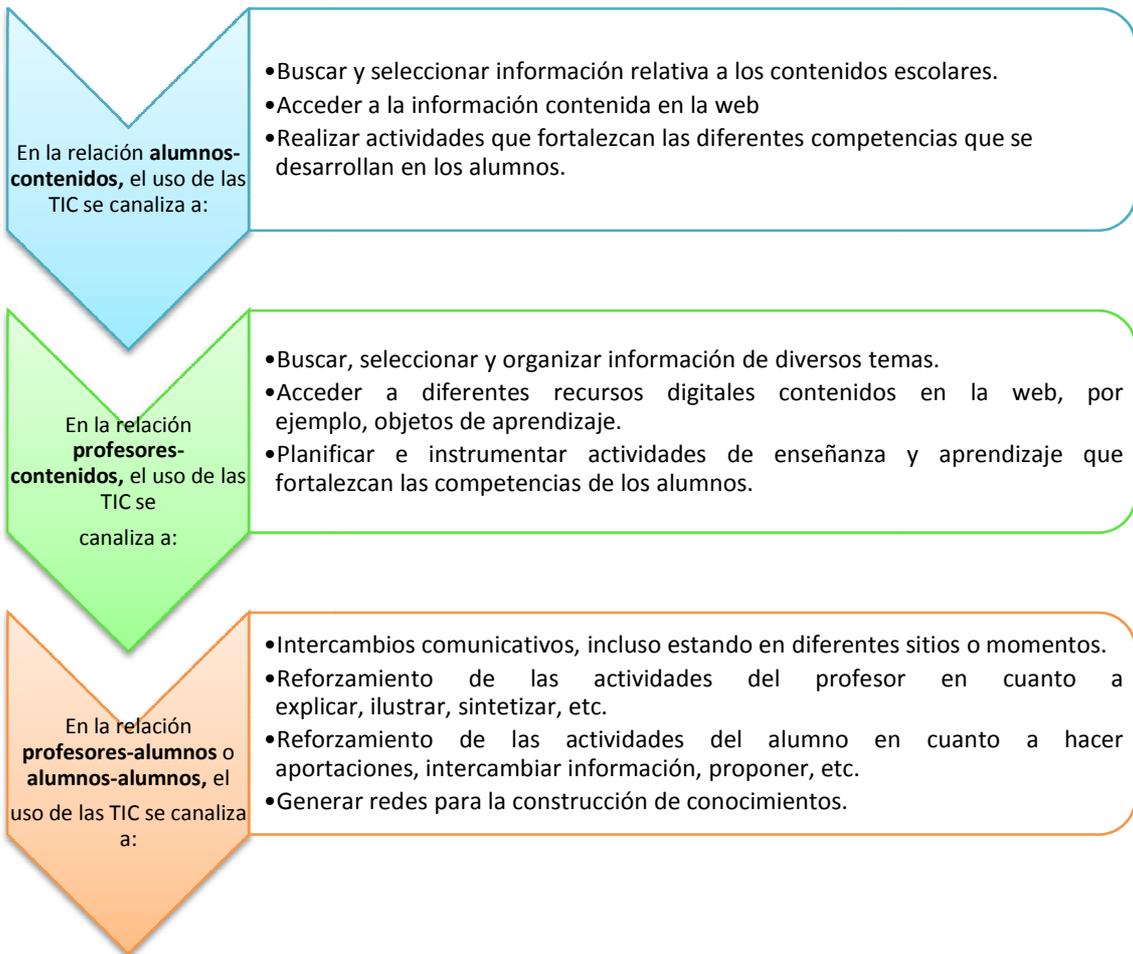
Conocimiento del potencial de las TIC, implicaciones y consecuencias en la vida cotidiana de las personas.

Búsqueda y consulta de información nueva, adaptada a las necesidades de aprendizaje de los alumnos.

Gestión, organización y presentación de información (SEP, 2009, p. 20).

Estas habilidades reflejadas en el docente permiten que los alumnos adquieran más seguridad ya que trabajarán con mayor fluidez; además, una experiencia exitosa les brinda confianza para futuras actividades que tengan que ver con dichas habilidades.

Examinando un poco el papel de los actores clave de la educación obtenemos que las TIC fungen como medio para el enriquecimiento de los procesos E-A, como se indica en el siguiente esquema;



(SEP, 2009, pp. 15-16)

En el constructivismo, **el papel del docente** se rige bajo las siguientes características;

- Se entiende como un agente cultural y mediador entre el saber sociocultural y los procesos de apropiación de los alumnos, entre los cuales hay una relación asimétrica. Constructor de puentes y/o andamiajes, entre el estudiante y el saber.
- Debe crear un sistema de apoyos para promover en el alumno el autocontrol de los contenidos de la enseñanza. Orientador
- Debe promover la creación de zonas de desarrollo próximo. Se propicia el aprendizaje cooperativo (equipos) para que entre alumnos y profesor apoyen a los que tengan más problemas y pasen de la zona real a la zona potencial.

- Se centra en la confección y la organización de experiencias didácticas ya sea por aprendizaje significativo, por recepción o aprendizaje por descubrimiento autónomo o guiado. Se crean ambientes de aprendizaje con el uso de las TIC.
- Permite a los alumnos explorar, experimentar, solucionar y reflexionar, proporcionar apoyo y retroalimentación continua (Hernández, 1998, p. 232). El alumno tiene la libertad para ser creativo en lo que hace y aprender de sus equivocaciones.

Es necesario señalar que el maestro durante el desarrollo de la investigación se considera un mediador, ya que es la persona que al relacionarla con otro o con otros:

- Favorece el aprendizaje.
- Estimula el desarrollo de potencialidades.
- Corrige funciones cognitivas deficientes.
- Propicia el movimiento de un estado inicial de no saber, poder o ser a otro cualitativamente superior de saber, hacer y ser, por lo que se trasciende el aquí y el ahora (Ferreiro, 2000, p. 52).

En todo momento se considera que es posible la modificabilidad cognitiva y afectiva en la interacción de los sujetos relacionados. “El maestro aprende mientras enseña y el alumno enseña mientras aprende: maestro mediador” (Ferreiro, 2000, p. 46).

Mientras que el papel del alumno de sexto grado de educación primaria se caracteriza por los siguientes puntos:

- El alumno debe ser entendido como un ser social, producto y protagonista de las múltiples interacciones sociales en que se involucra a lo largo de su vida escolar y extraescolar. El estudiante socializa y coopera en el grupo.
- El alumno reconstruye los saberes, pero no lo hace solo, porque ocurren procesos complejos, en los que se entremezclan conocimientos de construcción personal y métodos auténticos de co-construcción en colaboración con los otros que intervinieron de una u otra forma en ese proceso. Con el trabajo en equipo el estudiante se retroalimenta y fortalece.
- Sujeto activo, procesador de información que posee competencia cognitiva para aprender y solucionar problemas, dicha competencia se compone de:

*Procesos básicos de aprendizaje.

*Base de conocimiento.

*Estilos cognitivos y atribuciones.

*Conocimiento estratégico.

*Conocimiento metacognitivo.

(Hernández, 1998, p. 234). En todas las estrategias que se aplicaron los alumnos participaron interesados y entusiasmados, manejando con buena destreza la información y apoyándose de ella para la realización de todos sus productos y presentaciones, constituyendo así un aprendizaje significativo.

2.5 Los modelos de enseñanza y de aprendizaje.

Los modelos de enseñanza son, en rigor, modelos de aprendizaje. Cuando ayudamos a los estudiantes a obtener información, ideas, habilidades, valores, modos de pensar etc., también les estamos enseñando a aprender. Es decir, “el resultado más importante de la educación quizá sea, la creciente capacidad de los estudiantes de aprender con más facilidad y eficacia en el futuro, tanto por los conocimientos y habilidades, como por el dominio de los procesos de aprendizaje” (Joyce y Weil, 2002, p. 29).

El núcleo del proceso de enseñanza consiste en el diseño de los ambientes donde los alumnos pueden interactuar y estudiar de qué manera aprender, según lo estipula la escuela Deweyana. Un modelo de enseñanza es una descripción de un ambiente de aprendizaje, tal y como se explican a continuación algunos de los modelos utilizados en esta investigación.

2.5.1 La cooperación entre pares en el aprendizaje.

Los métodos cooperativos facilitan el aprendizaje en todas las edades y áreas curriculares, mejorando la autoestima, la habilidad social y la solidaridad, así como las metas de aprendizaje académico que incluyen desde la adquisición de información y destrezas hasta las modalidades de indagación propias de las disciplinas académicas. En todas las actividades aplicadas los estudiantes tuvieron la oportunidad de colaborar con sus compañeros.

Joyce y Weil, explican los supuestos implícitos en el desarrollo de las comunidades de aprendizaje cooperativo en los siguientes puntos:

1. La sinergia generada en los ámbitos cooperativos produce más motivación que los entornos individualistas y competitivos.
2. Los miembros de los grupos cooperativos aprenden los unos de los otros.
3. La mutua interacción promueve tanto la complejidad cognitiva como lo social, generando una mayor actividad intelectual que acrecienta el aprendizaje en comparación con el estudiar solo.
4. La cooperación aumenta los sentimientos positivos hacia los demás.
5. La cooperación eleva la autoestima no sólo por el mayor aprendizaje, sino por la sensación de ser respetado y cuidado por los otros con quienes se comparte el mismo entorno.
6. Los estudiantes pueden responder a la experiencia de realizar tareas que requieren cooperación, acrecentado su capacidad de trabajar juntos productivamente. De esta forma se impulsa unos de los cuatro pilares de la educación “aprender a vivir juntos”
7. Los estudiantes pueden aprender a incrementar su capacidad de trabajar en colaboración a partir de la práctica (Joyce y Weil, 2002, p. 43).

2.5.2 El aprendizaje a partir de las simulaciones.

Las simulaciones nos llevan a donde no podemos ir, ya sea en el tiempo, por ejemplo la época prehistórica, o el espacio, como las ruinas de Machu Picchu. O también teletransportarnos a una nave espacial y llevarnos a la luna en una realidad virtual que nos permite interactuar en ellas como si fueran auténticas.

El modelo de enseñanza por simulación requiere de una cuidadosa articulación preparada por el docente de la situación simulada en el currículo, lo cual esclarece y refuerza el aprendizaje inherente al juego. Es crucial la capacidad propia para hacer de las actividades situaciones realmente significativas.

Este modelo proviene de los principios de la teoría computacional, donde se conceptualiza el aprendizaje del estudiante como un sistema autorregulado de realimentación. Este paradigma se compone de simuladores y simulaciones. Se considera que el simulador es un mecanismo de entretenimiento que representa fielmente la realidad, pero en la cual la complejidad de los acontecimientos puede ser controlada, tal como sucede en la realización de un viaje virtual.

El término realidad virtual hace referencia a hechos que toman parte en el tiempo y en el espacio, y que percibimos con los sentidos a través de la interfaz visual, auditivo y táctil. Kosco (citado por Semenov, 2005, p. 68) define la realidad virtual de la siguiente manera:

Es un mundo digital que engaña a los sentidos y a la mente. Un guante virtual nos hace sentir que estamos tocando agua, barro o miel. Un traje virtual nos permite sentir que estamos nadando en el agua, en el barro o en la miel. El concepto de la realidad virtual surgió a partir de los simuladores utilizados para entrenar pilotos y es posible que esta tecnología transforme los hogares y las oficinas del futuro. La ciencia ficción actual y el género “ciberpunk” se nutren de la idea de que los sistemas de realidad virtual del futuro se convertirán en los sustitutos de muchas cosas de la vida diaria.

“Las características de la realidad virtual se resume en tres palabras: *Presencia, Interacción y Autonomía*” Kosco (citado por Semenov, 2005, p. 69). Es importante tomar en cuenta estas tres características esenciales, ya que sin duda serán la definición del entorno educativo del futuro, el cual estará basado en gran medida en la realidad virtual.

Una simulación es una representación de un papel y/o personaje de algún acontecimiento o suceso, que tenga que ver con algún contenido curricular y que se desee simular. Dicho actividad tiene características de juego, por ejemplo los alumnos representarán personajes de reporteros.

2.6 EL uso de las TIC y su relación con las inteligencias múltiples.

Actualmente la importancia que están adquiriendo las Tecnologías de información y comunicación, (TIC) para la sociedad del conocimiento, ya no es suficiente estar alfabetizados, sino también los audiovisuales, cinéticos y telemáticos producidos por la ramificada de los mensajes hipertextuales e hipermedia (Cabero y Llorente, 2006). Una nueva forma de relacionarnos con la información.

Esto nos lleva a considerar que todo individuo posee diferentes formas de apropiarse del conocimiento, es decir, distintos tipos de inteligencia, esta diversidad es clasificada por Howard Gardner (1998) autor de la Teoría de las Inteligencias Múltiples IM, quien señala que existen siete tipos básicos de inteligencia: musical, cenestésico-corporal, lógico-matemáticas, lingüística, espacial, interpersonal, e intrapersonal.

Gardner (2001, p.171) nos dice que la información se puede organizar desde diferentes perspectivas para adecuarse mejor a las características de las distintas inteligencias, en este caso de los estudiantes, esto puede implicar el uso de las herramientas multimedia para favorecer un ambiente de aprendizaje que caractericen los talento que posean los alumnos y se deseen impulsar.

A continuación se exponen algunas bondades que las TIC digitales pueden ofrecer a la potenciación de las IM de los sujetos, y a la adaptación de la información en función de las características del sujeto, las podemos concretar en los siguientes aspectos:

- a) Diversidad de medios y por tanto la posibilidad de ofrecer una variedad de experiencias.
- b) Diseño de materiales que movilicen diferentes sistemas simbólicos, y que por tanto se puedan adaptar más a un tipo de inteligencias que a otra.
- c) Posibilidad de utilizar diversas estructuras semánticas, narrativas, para ofrecer perspectivas diferentes de la información adaptadas a las IM de los diferentes discentes.
- d) El poder ofrecer con ellas tanto acciones individuales como colaborativas, y en consecuencia adaptarse de esta forma a las inteligencias inter e intrapersonal.
- e) Creación de herramientas adaptativas/inteligentes que vayan funcionando en base a las respuestas, navegaciones e interacciones, que el sujeto establezca con el programa o con el material.
- f) Elaboración de materiales que permitan presentar información en la línea contraria de la IM dominante del sujeto, de manera que se favorezca la formación en todas ellas (Cabero y Llorente, 2006, p. 79).

En cierta medida lo que se quiere señalar es que el diseño de materiales efectivos para facilitar el aprendizaje requiere la comprensión y la apreciación de cómo las personas aprenden. Por otra parte, y como se pone de manifiesto desde la psicología constructivista, los materiales que propician entornos significativos para el aprendizaje son aquellos que ricos en diversos elementos, y que facilitan la exploración e interacción del sujeto sobre ellos.

En la estrategia de intervención del presente trabajo de investigación se promovieron actividades que favorecieron las IM en la diversidad de estudiantes que tenemos, por ejemplo, la inteligencia musical, cenestésico y lingüística se reflejó en la creación e interpretación de una canción, el uso y grabación de videos apoyaron el aprendizaje a

estudiantes que poseen las inteligencias lingüística, visual, natural e interpersonal, en el viaje virtual la inteligencia visual y el uso de la PDI para ejercicios matemáticos por consecuencia la inteligencia matemática. El uso de las TIC favorece el aprendizaje desde el tipo de inteligencia que tenga el estudiante.

2.7 Posibilidades didácticas de las TIC.

Recordemos que el aprendizaje significativo se refiere a que los estudiantes son capaces de aprender un contenido cuando este les representa un significado, estableciendo relaciones entre los nuevos aprendizajes y los ya conocidos. Es decir, cuando relacionan lo nuevo con los esquemas que ya tienen para comprender la realidad.

Jonassen, Peck y Wilson (1999, p. 87), también definen el aprendizaje significativo con base a principios como los siguientes:

- ✓ El conocimiento se construye, el conocimiento que se tiene acerca de la realidad, no se obtiene mecánicamente.
- ✓ El conocimiento se construye a partir de nuestra interacción con el contexto en que nos desarrollamos.
- ✓ La construcción del conocimiento se estimula por necesidad y deseo de saber.
- ✓ Aprender es un proceso de construcción de significados negociados, dialogados, compartidos.
- ✓ El significado y el pensamiento se distribuyen entre la cultura y la comunidad en las que vivimos y las herramientas que utilizamos.
- ✓ De acuerdo con los principios del aprendizaje, las TIC facilitan diversas herramientas para apoyarlo.

Según estos principios del aprendizaje, las TIC facilitan diversas herramientas que el docente podría utilizar para ser un facilitador del aprendizaje.

Con el uso de la tecnología también se promueve lo social. Las TIC deben ser desarrolladas con un enfoque colaborativo. Esto significa que impacte la forma cómo las personas se comunican unas con otras, este impacto de las comunicaciones también repercute en la educación.

El aprendizaje cooperativo por medio de las TIC, representa un reto, porque de alguna manera no se está directamente interactuando en el mismo lugar físico. Esta interacción es a distancia. (Driscoll y Vergara, 1997, p. 91), señalan que “para que exista un verdadero

aprendizaje cooperativo, no sólo se requiere trabajar juntos sino que hay que cooperar para alcanzar una determinada meta que no podría lograrse de forma individual”.

Por tanto no podemos dejar de mencionar otras de las posibilidades didácticas en las TIC que se señalan en el siguiente espacio.

2.7.1 Ventajas de implementar las TIC en la educación.

En el sitio de internet Eduteka se ha divulgado que el uso de TIC en Ambientes de Aprendizaje diseñados con base en base un Modelo de Aprendizaje Activo y centrados en el estudiante y en la construcción de conocimiento, satisface cuatro necesidades educativas fundamentales:

- ❖ Hacer el aprendizaje más relevante al tener en cuenta las experiencias previas de los estudiantes con tareas centradas en situaciones significativas, auténticas o reales y altamente visuales.
- ❖ Resolver problemas de motivación exigiendo a los estudiantes asumir roles activos en lugar de pasivos.
- ❖ Enseñar a los estudiantes cómo trabajar en equipo o de manera colaborativa para resolver problemas mediante actividades grupales, de aprendizaje cooperativo en las que cada integrante se responsabilice de una parte del proceso.
- ❖ Enfatizar actividades comprometedoras y motivadoras, que demandan simultáneamente, habilidades de alto y bajo nivel intelectual (Eduteka, 2008, párr. 4).

Las TIC brindan todas las posibilidades que la creatividad nos permita; el único punto que no debe perderse de vista es justamente la finalidad didáctica y es importante recordar que en aquellas actividades que precisen la autonomía de los estudiantes, el docente debe permanecer como figura mediadora del aprendizaje (SEP, 2009, p. 40).

Otras ventajas en relación al acceso a internet, pueden subrayarse las siguientes consideraciones:

- Correo electrónico para la comunicación. Crear redes y comunidades virtuales.

- Buscadores especiales para alumnos con severas dificultades de aprendizaje que dispongan de mecanismos de control flexible.
- Mejora de los servicios de redes de trabajo que permitan una cooperación más eficiente.
- Construcción de una red de trabajo on-line (grupos de discusión, listas de servidores).
- Aspectos que contribuyen a la mejora del acceso a la información contenida de internet para estudiantes y profesores (Paau, 2009, p. 38).

2.7.2 Seis razones para implementar las TIC en el aula.

¿Por qué las TIC en la educación?

Peré Marqués nos expone seis razones de peso y otras consecuencias beneficiosas que se desprenden de la utilización de las TIC por parte del alumnado y que considero son fundamentales al momento de determinar si se implementan o no, herramientas digitales.

Seis razones de peso en la utilización de las TIC					
Competencia digital e informacional del alumnado.	Productividad	Recurso didáctico para innovar.	Actualización curricular.	Aprendizaje continuo.	Comunicación y multi-presencialidad virtual.
Es necesario que los alumnos desarrollen sus competencias digitales e informacionales, pues la sociedad donde vivimos es digital. Esta competencia permite desarrollarnos	Un buen uso de las TIC nos hace más productivos: hacemos el mismo trabajo en menos tiempo, o hacemos mejor el trabajo o realizamos tareas	Las TIC (hardware, software y materiales multimedia de apoyo) son como un enorme baúl de nuevos instrumentos, que ... tal vez ... nos podrán permitir hacer cosas	Las TIC están en todas partes, y casi todas las actividades y campos de conocimiento reciben sus influencias. <i>Las asignaturas reciben pues nuevos contenidos, al tiempo que</i>	Las personas que tenemos a nuestra disposición una herramienta TIC, que nos conecte a internet, en cualquier momento, habremos evolucionado a "i-persons" lo	Somos esencialmente seres sociales, y con las TIC podemos comunicarnos y ampliar nuestro campo de actuación e interrelación. Podemos enseñar, aprender,

mejor en cualquier ámbito de la vida cotidiana. Por ello la escuela representa una etapa determinante en el aprendizaje y practica de la misma.	nuevas que antes no podíamos hacer...Las TIC nos ayudan pero la inteligencia la ponemos nosotros.	nuevas, aplicar nuevas metodologías, que reduzcan el fracaso escolar... tal vez	las TIC facilitan también el trabajo de sus contenidos tradicionales, por ejemplo, como ocurre en el caso de la utilización de <i>Google Earth</i> o las herramientas de geolocalización en Geografía.	que nos facilitara tener a la mano cosas que consideramos más útiles para nuestras actividades. Las habilidades, actitudes y conocimientos los adquirimos después de muchas horas de práctica.	ayudar, pedir ayuda, compartir..., podemos tener una vida más plena. Y además, trabajar con TIC con los alumnos contribuirá a que desarrollen: autonomía, desarrollen su criterio, aprendizaje a partir de error, habilidades sociales, trabajo colaborativo creatividad, lenguas, perseverancia, etc
---	---	---	--	--	---

(Marqués, 2012, párr. 1)

2.8 El impacto de las TIC en la educación.

En la conferencia internacional de Brasilia en abril del 2010, se debatió sobre la importancia que tienen las tecnologías en los aprendizajes básicos a los que deben acceder

todos los estudiantes y que han sido definidos en los planes y programas de estudios oficiales y obligatorios de cada país de América Latina, donde en la primera década se han implementado prácticas de inclusión de las TIC como herramientas de enseñanza y aprendizaje en las aulas.

Aunque la discusión sobre las tecnologías como parte de la transformación social profunda y de sus impactos en la educación, está aún poco presente. Los estudiantes, en su mayoría son ya “ciudadanos digitales”, mientras que la formación de docentes y las prácticas de las aulas en todos los niveles educativos sigue anclada principalmente en el siglo XX.

La conferencia constató, al respecto del contexto histórico en el que se sitúa, que:

- Hay transformaciones tecnológicas que modifican radicalmente las relaciones humanas. Nuestras sociedades están viviendo transformaciones sólo comparables a los saltos que vivimos con la invención de la escritura o de la imprenta. El acceso y producción de conocimiento pasan a ser los motores del desarrollo.
- Las nuevas generaciones son ya nativas digitales y muestran inéditas formas de comunicarse, de entretenerse y de socializar.
- En consecuencia, las preguntas por la inclusión de las TIC en las escuelas no remiten a la mayor o menor eficacia que hasta aquí, éstas han mostrado como herramientas para aprender; sino en cómo, de qué manera se logra que la revolución digital y sus efectos en términos de productividad, se incorporen al trabajo de las aulas y las escuelas (Schalk, 2010, p. 33).

Para constatar que las TIC llegaron para quedarse en las escuelas, nos preguntamos, cómo las TIC agregan valor en la calidad de la educación, cómo estas nos ayudan a sistematizar la información que se produce y consume en la escuela. En la conferencia concluyeron que, son más los investigadores que sostienen que las TIC aportan y que el proceso para medir los impactos no puede ser solamente número de computadores por estudiante. Se requieren buenos modelos pedagógicos, preparación docente, sistemas de evaluación y responsabilidad, evaluando el conjunto de elementos podemos analizar el impacto. Se requiere una estrategia integral y se requieren políticas generales y no solo el impulso de proyectos específicos.

Por tanto, comprender y valorar el impacto de las TIC, en nuestras vidas, en la sociedad actual y futura, requiere del análisis de sus características y potencialidades. Sus efectos se manifiestan de manera muy especial en actividades laborales y educativas.

Los estudios que han determinado el impacto de las TIC, se centran en determinar la forma de utilización de las tecnologías en el aula, el propósito es determinar la calidad de la experiencia que se logra a través de estos medios. Por esto es necesario que el docente se replantee por qué y para qué queremos utilizar las TIC, Paau Cho (2009, p. 36) básicamente nos propone reflexionar en los siguientes propósitos:

- Mejorar la calidad educativa.
- Lograr mayor rendimiento en el aprendizaje de los alumnos.
- Obtener mayor y mejor acceso a la información.

En estudios realizados se constata que la tecnología educativa puede influir en las competencias del alumno y desarrollar las herramientas que necesita para la vida, es por ello que:

Si queremos asegurar el futuro de las nuevas generaciones debemos ofrecerles competencias para que cultiven nuevos conocimientos, manejen información adecuada y actualizada, apliquen experiencias y teorías antiguas, enfrentarse a nuevas situaciones, a conocer diversas culturas, trabajar en equipo e intercambiar experiencias con otras culturas. La educación en una sociedad caracterizada por un desarrollo tecnológico avanzado, no deja de sentir el impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, TIC. Incorporarlas, es por ello una necesidad, y las discusiones al respecto, más allá de referirse a si se incorporan o no, deben orientarse a cómo elevar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje con la tecnología y cómo integrarlas de manera tal que lo educativo trascienda lo tecnológico (Paau, 2009, p. 51)

Capítulo 3. PRACTICANDO CON LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

3.1 Plan de acción.

J. Elliot 1993, (citado en Latorre, 2007, p. 56) lo llama, “hipótesis de acción o acción estratégica.” De esta manera podemos decir que el plan de acción prioriza las iniciativas más importantes que nos conduzcan a alcanzar los propósitos o metas planteadas en el proyecto, es la guía que brinda una estructura organizada de lo que se quiere hacer.

Así que es el momento de pensar ¿qué se puede hacer al respecto? La formulación del plan de acción serán las tareas que se quieren introducir en la práctica profesional para mejorarla.

Por lo tanto, se determinan y asignan las tareas, se definen los plazos de tiempo y se calcula el uso de recursos. Es un espacio para discutir qué, cómo, cuándo y con quiénes se realizarán las acciones.

El plan de acción en la investigación se conforma de las siguientes partes:

- 1) Tiempo: el tiempo representa las fechas en que se llevarán a cabo las acciones, que en conjunto quedan plasmados en un cronograma de actividades.
- 2) Propósitos y competencias: los propósitos responden a los objetivos específicos del proyecto. Las competencias (conocimientos, habilidades, actitudes, destrezas, etc.) representan lo que se quiere lograr en los alumnos.
- 3) Sujetos: son los participantes involucrados en las acciones.
- 4) Actividad: es lo que será la esencia, la acción que materializa la realización del proyecto, es la ejecución secuencial e integrada de diversas acciones y tareas.
- 5) Recursos: se constituyen de herramientas, equipos, instrumentos, tecnologías a utilizar, etc.
- 6) Estrategias y técnicas: se especifican la metodología y técnicas que se utilizarán para realizar las diferentes actividades.
- 7) Evaluación: en esta parte se verifican los logros adquiridos en función de los objetivos y/o competencias propuestas, es esencial pues en ella se prueba la eficacia y posibilita el perfeccionamiento de la acción docente.

Algunas estrategias que se implementaron son las señaladas por Sergio Wals:

- ✚ Individualizada, se optimiza la capacidad de aprendizaje del alumno.

- ✚ Socializada, tiene su origen en el trabajo en equipo que desarrollan los educandos aprovechando las habilidades de cada uno.

Técnicas que se aplicaron;

- Técnica de discusión y/o debate: con el objetivo de iniciar discusiones confrontar ideas y resolución de problemas para llegar a conclusiones grupales.
- Técnica expositiva: para la exposición oral de los alumnos sobre los productos de trabajo.
- Técnica de sociodrama académico: representar un hecho, fenómeno o cuento a través del desempeño de papeles teatrales. Los estudiantes participan en forma activa y crítica en la construcción de su conocimiento. (Wals, 2007, p. 33)

También se contemplaron otras estrategias, las propuestas por (Díaz y Hernández, 2002, p. 142) como; “el resumen, ilustraciones, organizadores gráficos, mapas conceptuales, juegos interactivos, señalizaciones y entrevistas.”

Los recursos que se utilizaron, siguiendo la clasificación de Wals (2007) son;

1. Material permanente de trabajo: pizarrón, marcador, borrador, libros de texto, cuadernos, lápiz, goma,...
2. Material informativo: libros del rincón, diccionarios, revistas, periódicos, enciclopedia, internet, Encarta.
3. Material ilustrativo, visual o audiovisual: carteles, dibujos, grabadora, cámara videográfica, mapas, micrófono, ordenador, proyector, pizarra interactiva, uso de internet.

3.2 La evaluación.

Es de suma importancia para los profesores tener en cuenta los momentos de la evaluación educativa durante el proceso enseñanza-aprendizaje, puesto que nos permite estar pendientes de los avances y dificultades de nuestros estudiantes, para MacDonald B. (citado por Rosales, 2004, p. 23) “La evaluación es holística, debe tomar en consideración todos los posibles componentes de la enseñanza: proceso, resultados, contexto, currículo...” mientras que para Fernández M. “La evaluación es la recogida de información que se

valora a partir de una actividad asociativa-comparativa, implica un cambio en la actuación docente y en la educación” (Rosales, 2004, p.27)

Cuando existe un cambio en los procesos de enseñanza y aprendizaje, es también necesario cambiar nuestra forma de evaluar, por lo tanto tiene que tener congruencia con los postulados del constructivismo, Díaz y Hernández (2002) proponen una evaluación auténtica, la consideran como una alternativa ya que representa un cambio en nuestra cultura de la evaluación.

Ellos afirman que “una evaluación auténtica centrada en el desempeño busca valorar lo que se hace, así como identificar el vínculo de coherencia entre lo conceptual y lo procedural, entender cómo ocurre el desempeño en un contexto y situación determinados” (Díaz, 2005, p. 127)

Apegándonos a implementar una evaluación auténtica se recurrió a la de carácter formativa, con la finalidad de llevar un buen seguimiento del proceso que abra la posibilidad de evaluar aquello que los alumnos verdaderamente aprendieron y detectar los momentos críticos en el proceso. Este tipo de estimación permite al maestro una intervención constante para orientar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes, también se puede ver como una oportunidad de aprender mediante la retroalimentación y la práctica correctiva.

Se utilizarán algunos instrumentos como; la rúbrica, -en las que se acuerdan los criterios que serán utilizados para la valoración de los resultados de aprendizaje- cuadros (lo que conozco, lo que quiero aprender y lo que aprendí) CQA que permiten conocer lo que el alumno sabe, lo que quiere aprender y al final registra lo que aprendió, además de la observación constante.

Se tomaron en cuenta varios aspectos, estos quedaron registrados en las rúbricas, aunque también se atendieron otros aspectos que en algunos casos no se registraron en ellas como, los productos y la creatividad que mostraron durante el proceso, los informes, el trabajo individual y por equipos, las tareas y participación en clase.

Al final se anexan las rúbricas de evaluación que se implementaron en todas las actividades.

EL CRONOGRAMA.

Es una secuencia detallada y cronológica de las actividades que se van a ejecutar para alcanzar los objetivos planteados. Estos, están simbolizados por cuadro de filas y columnas, dentro de las filas y columnas registramos las actividades de manera cronológica, en nuestra primera espiral programamos cuatro estrategias que se describen ampliamente en el plan de acción.

CRONOGRAMA												
ACTIVIDADES	OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
	Semanas				Semanas				Semanas			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Informar a los padres de familia sobre la elaboración del proyecto y solicitar su apoyo, facilitándoles a sus hijos los recursos que necesiten.			17-10 2011.									
Los alumnos elaborarán un boletín escolar sobre la revolución Mexicana								22/ 25 - 11- 2011				
En grupo se organizará y realizará un viaje virtual a Grecia.						09 – 10/11/ 2011						
Los alumnos verán un vídeo sobre las Regiones Naturales.				26- 28/10/ 2011								
Evaluación continua de todas las actividades en sus fechas programadas. Registro en rúbricas.												

ESCUELA PRIMARIA URBANA FEDERAL, DR. ALFONSO C. IÑIGUEZ

C.C.T. 16DPR4641T ZONA ESC. 099 SECTOR. 03

3.3 Plan de acción. Primera espiral.

FECHA	ESTRATEGIA	PROPÓSITOS	ACTIVIDADES	PARTICIPANTES	RECURSOS	EVALUACIÓN
17 de octubre de 2011.	Reunión con padres de familia.	Dar a conocer el proyecto de intervención y pedir apoyo para la participación de sus hijos.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Informar a los padres de familia sobre el proceso de construcción del proyecto, ellos ya tienen conocimiento del mismo desde que se hizo el diagnóstico. ❖ Pedir el apoyo y compromiso de su parte para la puesta en práctica del plan de acción con sus hijos, colaborando con los materiales que se requieran y ayudando, de ser posible en todas las tareas. 	Profesora y padres de familia.	Cuaderno Cámara fotográfica	Observación y valoración de la disponibilidad de los padres de familia para el apoyo solicitado.
26 a 28 de octubre de 2011	Presentar un vídeo de las regiones naturales.	<p>Favorecer experiencias novedosas y motivadoras en el desarrollo del tema mediante un vídeo.</p> <p>El alumno conocerá los componentes de las regiones naturales y la diversidad natural del país y reconocerá</p>	<p>Asignatura: Geografía.</p> <p>Tema: Las Regiones Naturales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Con la finalidad de rescatar los conocimientos previos se inició con la técnica “lluvia de ideas” para identificar qué tanto se conoce del tema, los alumnos pasarón al pizarrón a hacer sus anotaciones. ❖ Se les presentó una serie de imágenes 	Alumnos y profesora	<p>Equipo de cómputo</p> <p>Internet</p> <p>Proyector</p>	<p>Registro de observación.</p> <p>Rúbrica de evaluación</p>

	<p>características de su entorno natural, además de asumir una postura crítica ante la contaminación y proponer soluciones.</p> <p>Aprovechar los recursos tecnológicos como medio para comunicar, obtener información y construir su conocimiento.</p>	<p>concernientes a las distintas regiones naturales del sitio de internet; http://materialesenlinea.basica.sep.gob.mx/dtxt/SEP/Geografia6/index.php?startid=16#/14 Se suscitan comentarios para establecer diferencias y semejanzas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ A continuación se les presenta el video http://www.youtube.com/watch?v=AC5QXrWlbKI. Se comentaron las opiniones sobre el contenido de la proyección y se valoró por parte del alumno sus opiniones sobre el uso del video para asignaturas teóricas. ❖ Se formaron 6 equipos para exponer en power point a cada equipo se le designó una región natural. Las regiones son: sabana, desierto, bosque templado, la selva, la pradera y la tundra. ❖ Visitamos el aula de computo para la búsqueda de información en internet se les recomendaron algunos sitios como: http://quintogradomav.wordpress.com/2009/04/26/lecc-15-regiones- 	<p>Impresora</p> <p>Hojas</p> <p>Cuadernos y lapiceros</p> <p>Cámara fotográfica</p> <p>Copias de la ficha de autoevaluación</p>	<p>Ficha de autoevaluación</p>
--	---	---	--	--------------------------------

			<p>naturales-de-america/, http://cruzadabosquesagua.semarnat.gob.mx/ecosistemas.html el alumno tiene libertad de elegir otros que le sean interesantes o buscar también en distintas fuentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los elementos que se les sugirió que contenga su presentación Power Point para el tema son: ubicación geográfica, mapas de su región natural, flora, fauna, suelo, clima, ilustraciones o fotografías, etc. toda esta investigación deberá presentarse en un documento Word. ❖ El día 27 cada equipo presentó su Power Point y comento su experiencia. ❖ Finalmente los equipos construyeron en un documento Word una síntesis sobre la importancia de preservar nuestras regiones naturales y acciones para su cuidado inmediato. 			
9 y 10 de Noviembre del 2011	Realizar un viaje virtual.	Los alumnos serán capaces de reflexionar, conocer y valorar la importancia de la presencia de los griegos	<p>Asignatura: Historia.</p> <p>Tema: La civilización griega.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Fue necesario, antes de realizar el viaje virtual y el folleto turístico, desarrollar 	Alumnos. Maestra.	Computadora	Una rúbrica que contenga lo siguiente: Observación para percibir las

		<p>en la historia de la humanidad, conociendo el patrimonio artístico y cultural que nos legaron.</p> <p>Valorar la importancia de la convivencia y el respeto para una cultura de paz.</p> <p>Realizar el viaje virtual para interesarlos en el tema.</p> <p>Aprender a elaborar un folleto en Microsoft Office Publisher.</p>	<p>el tema sobre qué es un folleto, para qué sirve, qué contiene y todas las características que debe tener el folleto. Los contenidos que se trataron son: El folleto.</p> <p>La civilización griega: su origen, expansión, ciudades-estados, la democracia, las ciencias y el conocimiento, los escritos, los artistas y su legado.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Después se les informó sobre los objetivos de la estrategia y comenzamos con una introducción al tema en la que se propició la participación de todos. ❖ Se les presentaron algunas imágenes (galería de fotos) que reflejan características de la civilización griega, se les invitó a que se formularan preguntas y las compartieran; la galería se encuentra en el sitio, http://ihistory101.net/espanol/grecee1/pic_greek-images.htm ❖ Todos nos pusimos cómodos para irnos al viaje, enseguida se proyectó el siguiente sitio de internet. http://laboratoriodesociales.wordpress 		<p>Proyector</p> <p>Impresora</p> <p>Libro de texto de Historia de 5°</p> <p>Hojas</p> <p>Libros del rincón de lecturas</p>	<p>habilidades conceptuales, procedimentales y actitudinales, que desarrolle el alumno durante las actividades.</p> <p>Valoración del folleto.</p>
--	--	---	---	--	---	--

			<p>.com/2008/03/09/videos-sobre-grecia/</p> <p>En caso de no estar disponible se consultara la siguiente.</p> <p>http://www.youtube.com/watch?v=unRdsa9siA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los alumnos imaginaron que son guías de turista y procedieron a elaborar el folleto turístico, se documentaron buscando información necesaria para preparar itinerarios, algunos componentes que se incluyeron: historia, imágenes, textos sobre el lugar, bibliografía, material audio-visual, etc. ❖ El folleto lo elaboraron en Microsoft Office Publisher, con el objetivo de convencer al público de realizar el viaje, debía contener informaran sobre el legado de la civilización griega, ubicación geográfica (cómo podríamos llegar ahí) etc. Se recomendó ser muy creativos. ❖ Presentaron el folleto ante el grupo. Y comentaron sobre la experiencia del viaje. 			
--	--	--	---	--	--	--

<p>22, al 25 de Noviembre del 2011</p>	<p>Elaboración de un boletín escolar.</p>	<p>Manejo de herramientas informáticas.</p> <p>Crear e innovar; comunicar y colaborar; investigar y localizar efectivamente información; desarrollar habilidades de pensamiento crítico, y toma de decisiones, todo esto para apoyar su aprendizaje en el tema porfiriano y revolución mexicana.</p>	<p>Boletín informativo: “Del Porfirato a la Revolución Mexicana.”</p> <p>Área Académica: Exploración y comprensión del mundo natural y social.</p> <p>Asignatura: Historia</p> <p>Edad de los estudiantes: 10 y 11 años.</p> <p>Docente: Wendy Anai Chávez Torres. Esc. Prim. “Dr. Alfonso C. Íñiguez”</p> <p>INTRODUCCION:</p> <p>En la historia de México, se denomina porfirato a los aproximadamente 30 años que gobernó el país el general Porfirio Díaz. La situación social que se vivía en ese tiempo atravesaba por una crisis insostenible, por tal motivo estalló lo que hoy conocemos como La Revolución Mexicana.</p> <p>El objetivo de esta actividad es analizar a través de la historia los procesos por los que nuestra sociedad ha pasado y crear un puente de comprensión entre el pasado y el presente.</p> <p>El alumno se pudo formar un pensamiento analítico del presente en el que vivimos y</p>	<p>Alumnos.</p> <p>Maestra.</p>	<p>Computadora</p> <p>Impresora</p> <p>Proyector</p> <p>Cuaderno de notas</p> <p>Hojas</p>	<p>Rúbrica de evaluación.</p>
--	---	--	---	---------------------------------	--	-------------------------------

		<p>reflexionó en la cronología cambio y permanencia.</p> <p>TAREAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Se elaboró un cuadro CQA (lo que Conozco, lo que Quiero conocer y lo que Aprendí) para ubicar los saberes previos del alumno. ✚ Presentamos el tema “la noticia”, previo a las siguientes actividades para recordar sus partes y su objetivo. ✚ Ver vídeo, “Crisis del porfiriato” de Internet. http://www.youtube.com/watch?v=dVXylIIWOjI&feature=related ✚ Elaborar notas periodísticas en equipos. Las noticias se redactaron en formatos Microsoft office Publisher ✚ Al final completamos el CQA en forma grupal para valorar lo aprendido. <p>PROCESO:</p> <p>Se inició con un cuadro CQA en el pizarrón para indagar sobre los conocimientos previos de los alumnos.</p>			
--	--	--	--	--	--

		<p>Después se escribieron los aspectos que se quieren aprender de este periodo histórico.</p> <p>Enseguida se abrió un panorama general con la narración de la situación de la población durante el porfiriato que conllevó a una revolución.</p> <p>Posteriormente se presentó el video "<i>Crisis del porfiriato</i>", al terminar comentamos grupalmente lo observado, lo que se entendió y lo que falta por aclarar.</p> <p>Se formaron 3 equipos para la elaboración de un boletín informativo; los alumnos imaginaron que son reporteros de esa época y tienen que cubrir la noticia para su periódico. Las notas que tienen que cubrir son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Situación social durante el porfiriato. ✓ Ventajas y desventajas del gobierno de Porfirio Díaz. ✓ La huelga de Cananea. ✓ Muerte de Porfirio Díaz. ✓ Francisco I. Madero y el Plan de 			
--	--	--	--	--	--

			<p>San Luis Potosí.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La traición de Victoriano Huerta. ✓ El Plan de Ayala (Zapata) ✓ Fin de la Revolución. <p>Cada equipo dió nombre a su periódico y redactó, las noticias en la computadora con el programa Microsoft office Publisher y se imprimió para compartir en el grupo.</p> <p>Al finalizar completamos el cuadro CQA.</p> <p>RECURSOS:</p> <p>http://www.youtube.com/watch?v=dVXyIIIW0jI&feature=related,</p> <p>http://revolucionmexicana-1910.blogspot.com/2008/11/causas-y-consecuencias.html</p> <p>Enciclomedia 5° y 6°</p> <p>Se recomienda;</p> <p>http://es.wikipedia.org/wiki/Revoluci%C3%B3n_mexicana</p> <p>Ver otros vídeos</p> <p>http://www.youtube.com/watch?v=giNA_bKhdgU</p>			
--	--	--	---	--	--	--

		<p>El alumno puede consultar otros sitios de su preferencia.</p> <p>CONCLUSION:</p> <p>Los estudiantes se aproximaron muy significativamente a un conocimiento histórico de las diferentes etapas de nuestra historia para comprender nuestro presente, es decir, apreciar los diversos procesos experimentados por la sociedad en sus aspectos político, social, cultural, económico, religioso, jurídico e intelectual.</p> <p>Es interesante conocer sus posturas críticas al comparar el pasado con el presente y cuando emitieron su opinión muy objetiva sobre la situación actual del país, en la mayoría de los alumnos.</p>			
--	--	---	--	--	--

3.4 Análisis de los resultados 1.

En este espacio se relata un informe sobre el reporte de la aplicación de la alternativa de innovación que se propuso en el plan de acción. Las estrategias que se aplicaron fueron diseñadas con la finalidad de dar solución al problema detectado, que se planteó de la siguiente manera: ¿Cómo despertar el interés y motivar el aprendizaje creativo, autónomo y constructivo del conocimiento, utilizando las TIC didácticamente en 5° y 6° de educación primaria?

Por consiguiente la alternativa de innovación lleva por título “Uso didáctico de las TIC en el nivel III de educación primaria”

Las actividades que se plantearon se enfocan a un paradigma cognitivo/constructivista, en donde según Hernández (1998) se refiere a Bruner y Ausubel, a quienes considera que son sus principales exponentes, asimismo se tiene implicación del paradigma sociocultural de Vigotsky en dichas estrategias.

Es necesario señalar que estas estrategias de la primera etapa pretenden responder a los objetivos planteados en el proyecto, especialmente el desarrollo de habilidades de búsqueda de información y manejo del ordenador para el aprendizaje.

La aplicación se llevó a cabo con los alumnos de sexto grado grupo “B” de la esc. prim. Dr. Alfonso C. Íñiguez, ubicada en Infonavit Arboledas de Zamora Mich. En los periodos de tiempo que aparecen en el cronograma.

Las actividades aplicadas en la primera fase son cinco y se irán describiendo a continuación.

FECHA	Lunes 17 de octubre del 2011.
PROPÓSITO	Dar a conocer el proyecto de intervención y pedir apoyo para la participación de sus hijos. .
ACTIVIDAD	Reunión con padres de familia. Nos reunimos en el aula de 6° B por la mañana para dar a conocer sobre el proceso de desarrollo del proyecto recordándoles que anteriormente ya habíamos tenido una entrevista que se les aplicó para la realización del diagnóstico, se les explicó que se pondría en práctica el plan de acción con sus hijos y se les pidió el apoyo y compromiso que se requiera para las actividades, proporcionándoles el material necesario y los tiempos extra para tareas. Todos se comprometieron a colaborar muy entusiasmados.

PARTICIPANTES	Profesora y padres de familia.
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno para registrar las observaciones
OBSERVACIONES	<p>Al finalizar la reunión se registro lo observado, donde se resalta la gran aceptación y apoyo de la mayoría de los padres de familia, 20 manifestaron comprometerse con el apoyo de materiales que se necesiten para el desarrollo de las actividades, sin embargo, un 10% (2) no han cumplido satisfactoriamente con el compromiso.</p>  <p style="text-align: right;">Ilustración 1. Reunión con padres de familia. 17/10/11</p>

Con el afán de cumplir el objetivo 3 del Programa Sectorial de Educación que consiste en; “Impulsar el desarrollo y utilización de tecnologías de información y comunicación en el sistema educativo para apoyar el aprendizaje de los estudiantes, ampliar sus competencias para la vida y fortalecer su inserción en la sociedad del conocimiento” (SEP, 2007, p. 39) y de la misma forma alcanzar los propósitos del presente trabajo de investigación, las actividades están diseñadas para la utilización de herramientas tecnológicas que favorecen ambientes de aprendizajes interactivos y de interés para el grupo.

Estrategia: **Presentar vídeo “Regiones Naturales”**

Fecha: 26 y 27 de Octubre del 2011.

Objetivo: Por medio del video, captar el interés y compromiso de los alumnos para el estudio de las regiones naturales y se reconozca la diversidad natural del país así como argumentar la importancia de preservar nuestros ecosistemas.

Tradicionalmente, para que los estudiantes vieran una película de 30 a 60 minutos de duración, se presentaban en el aula videos que se reproducían con VHS o DVD y se visualizaban en un televisor o video proyector. Posteriormente, los estudiantes analizaban lo que habían visto respondiendo por lo regular a una serie de preguntas guía. Actualmente, con los servicios de almacenamiento y reproducción de videos en internet, tales como YouTube, y otros, es posible para el docente seleccionar clips de video de menos de cinco minutos de duración que muestran información relevante para el tema que en ese momento se está tratando en el aula, generando así, discusiones más dinámicas.

La importancia del uso del video en el aula permite desarrollar habilidades cognitivas, las cuales se pueden aprovechar para identificar contenidos de manera dinámica ya que puede aportar elementos para el aprendizaje de asignaturas de difícil comprensión. Marqués (2009) señala que el video es un medio de fácil uso y reproducción, permite que el docente pueda analizar su contenido y planear su clase con las temáticas presentadas.

El primer día se explicó a los estudiantes sobre el objetivo de la estrategia, se mostraron ansiosos por comenzar con las actividades.

Se inició con la técnica, lluvia de ideas, para el rescate de saberes previos, según la teoría de asimilación de Ausubel, el alumno debe contar con conocimientos previos CP, pertinentes que pueda relacionar de forma sustantiva con lo nuevo que tiene que aprender

Ilustración 2. Lluvia de ideas, 26/10/11



(Coll y Marchesi, 2001, p. 93) de esta forma logramos construir un puente entre lo que se conoce y la nueva información.

La mayoría de los niños participaron anotando y comentando sobre lo que se conocía del tema, la técnica permitió conocer sus saberes previos y se demostró que se sabía mucho sobre las regiones naturales, sin embargo, habría que concretar sobre varios aspectos, especialmente sobre la situación de amenaza para los ecosistemas por la acción del hombre y fomentar una reflexión crítica y creativa ante esta situación.

Después se les presentaron algunas imágenes de las regiones continentales que aparecen en el libro de Geografía 6° grado, pág. 10, para suscitar comparaciones e identificar características de cada región natural, los estudiantes desarrollaron muy favorablemente esta actividad previa, después se les presentó el vídeo que tiene una duración de 5:52 min. (Es muy importante seleccionar audiovisuales no muy extensos, ya que se podría perder la atención del alumno), mientras se transmitía se observó que varios de ellos



Ilustración 3. Presentación del Video, 26/10/11

realizaban anotaciones, al terminar se hicieron varios comentarios, primero sobre ¿qué les pareció el contenido de la videoproyección? ¿Consideran que contiene información relevante y creativa sobre el tema? Algunos expresaron que les gustó mucho porque con las imágenes era más fácil entender el contenido, así como lo expresan Campbell, B., Campbell, D., y Dickenson, (2000, p. 34) “muchos alumnos orientados al aprendizaje visual tienen una respuesta favorable a estímulos como películas o videos, el aprendizaje se promueve por medio de herramientas visuales” otros dijeron que había sido interesante y que les gustó, ningún niño opinó algo negativo sobre la estrategia.

La siguiente actividad se desarrolló en un aula improvisada de cómputo de la escuela, se formaron 6 equipos para investigar en internet sobre las características y componentes de la región natural que le correspondiera a cada uno, las regiones que se estudiaron fueron; la sabana, el desierto, la selva, el bosque templado, la tundra y la pradera, los alumnos tuvieron que buscar, leer y seleccionar la información pertinente para la elaboración de una presentación y su exposición, (actividad propuesta por los estudiantes, así que se hicieron algunas modificaciones durante la aplicación de la estrategia) se les recomendaron algunos sitios de consulta, no obstante, los educandos tienen la libertad de buscar en otras páginas de internet o fuentes de información. Como el tiempo no fue suficiente los equipos elaboraron la presentación de tarea con el compromiso de presentar la exposición al siguiente día.



Ilustración 4. Búsqueda de información en la web, 26/10/11.

El día 27 de octubre los equipos se reunieron durante 20 minutos para preparar detalles de la exposición, en el transcurso de la actividad se reflejó el trabajo cooperativo que se vio favorecido con las distintas actividades realizadas, permitiendo un mejor rendimiento académico y social, se fortalecieron lazos de amistad y ayuda mutua, comprobando que el aprendizaje cooperativo ofrece: “oportunidades para interactuar adecuadamente entre compañeros, colaboración como objetivo educativo, se legitima la conducta de pedir y proporcionar ayuda, alcanzar metas en equipo, cooperar en forma positiva.”(Anrranz, 1999,

p. 5) Todos estos aspectos se reflejaron objetivamente con la estrategia, se mostraron muy unidos y motivados durante las exposiciones.



Ilustración 5. Exposición en Power Point 27/10/11

Utilizar la tecnología de multimedia en la educación contribuye a elevar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje. Por una parte, es una posibilidad para que el estudiante interactúe con un programa y la computadora para complementar y reforzar sus conocimientos.

Los aspectos que contenían las presentaciones eran sobre; ubicación geográfica, mapas, flora, fauna, clima, suelo, ilustraciones, y toda la creatividad que los equipos pudieran implementar. Hay quienes afirman que;

En los últimos años los medios audiovisuales han sido valorados, como recursos necesarios para alcanzar las metas educativas. Los equipos audiovisuales han extendido su campo de acción y su función dentro de los planes y programas educativos, por esta razón es importante el uso de técnicas y estrategias, como parte de los cambios y transformaciones educativas que deben producirse en nuestros centros de aprendizaje. (Paau Cho, 2009, p. 117)

Por lo que el Power Point representa un medio audiovisual muy valioso que permite estimular al alumno y asociarlo al proceso significativo del conocimiento, así pues todos los equipos presentaron sus trabajos, hubo una buena participación, además se comentó sobre

lo novedoso que fue para ellos la elaboración y exposición del Power Point, y el gusto de seguir implementándolo.

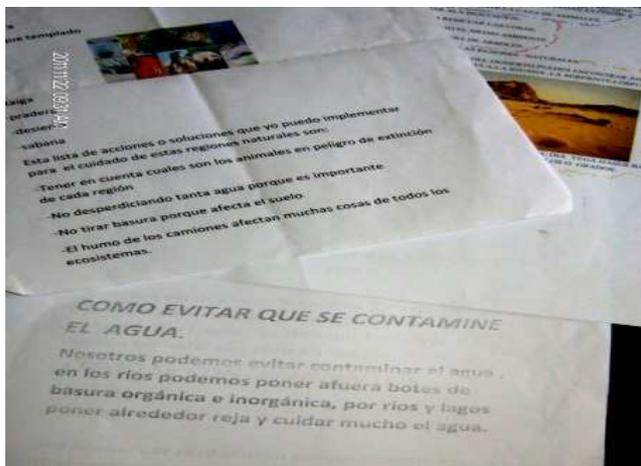


Ilustración 6. Tarea, doc. Word acciones para el cuidado de nuestros ecosistemas, 28/10/11

En otro momento los estudiantes se reunieron para redactar el documento final, argumentar la importancia de preservar las regiones naturales y proponer soluciones inmediatas para su cuidado, esta vez la tarea fue elaborarlo en Word para entregar al día siguiente.

A diferencia de otras formas visuales de aprendizaje, con los productos multimedia el estudiante tiene la posibilidad de interactuar y experimentar con el programa, lo que le permite integrar conocimiento actualizado y verificable.

“La evaluación tiene que ver con el grado de significatividad de los aprendizajes logrados por los alumnos, y su finalidad es detectar nuestras fortalezas y debilidades tanto de los alumnos como del docente para mejorar a partir de esta reflexión” (Hernández, 1998, p. 162)

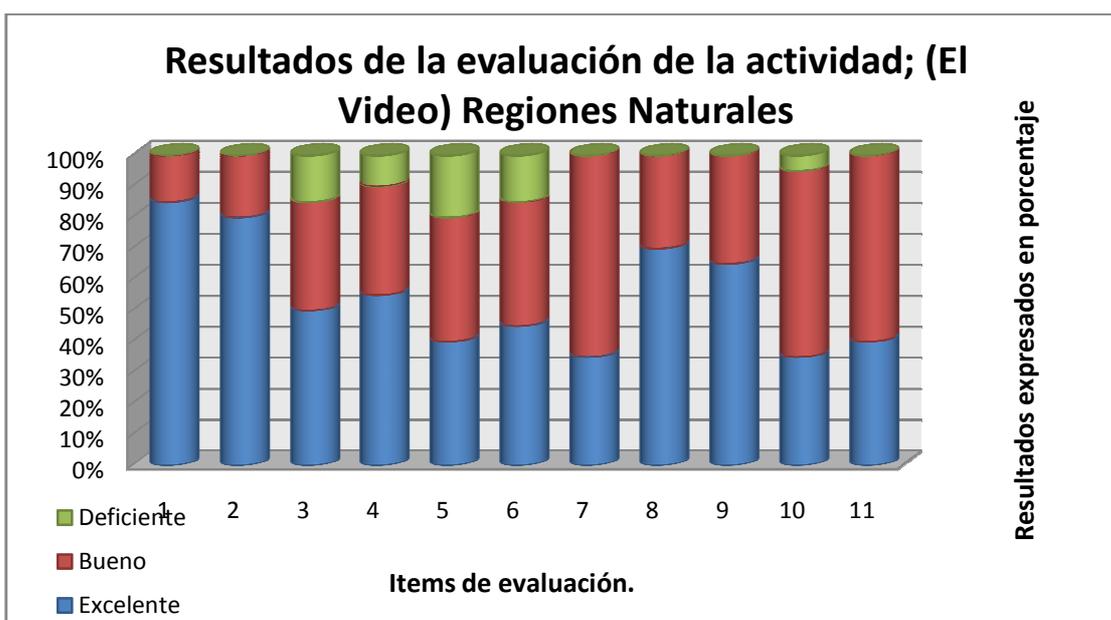
En esta estrategia se promueve la autoevaluación y se aplica una rúbrica de evaluación para registrar de manera general los hallazgos más significativos de la actividad, los criterios que se contemplan son los más significativos y que nos permiten valorar los niveles de alcance. (Anexo 3. Rúbrica para evaluación del video)

Los datos quedaron registrados en las siguientes tablas y graficas;

RÚBRICA DE EVALUACIÓN (conteo)			
Las Regiones Naturales (El Video)			
Criterios	Excelente	Bueno	Deficiente

El video capta la atención e interés de los alumnos.	17	3	0
Motiva al alumno a integrarse en las actividades que se proponen	16	4	0
El alumno distingue información pertinente y confiable.	10	7	3
Realiza la búsqueda de información en internet.	11	7	2
Participa activamente en su equipo.	8	8	4
Identifica los elementos que constituyen una región natural.	9	8	3
Localiza en un mapa de América las regiones naturales.	7	13	0
Utiliza mapas, imágenes y letra adecuada para su presentación.	14	6	0
La información es relevante para su exposición.	13	7	0
Lo entrega por escrito en un documento Word.	7	12	1
Expone una crítica sobre la situación actual de los ecosistemas manifestando la importancia de su cuidado y proponiendo soluciones.	8	12	0

Tabla 1. Estrategia de evaluación. 28/10/11



Grafica 3. Resultados de la evaluación. Estrategia 1.

Como se puede observar, los resultados en forma general son satisfactorios. La presentación del vídeo cumplió con las expectativas que se proyectaron, una gran mayoría de alumnos hizo uso de la tecnología para apoyar su proceso de aprendizaje en la búsqueda de información lo cual se evidencia cuando elaboran una presentación power point y trabajos en word. As actividades se desarrollaron manera colaborativa.

Así también es importante conocer la opinión de los estudiantes, se les solicitó que llenaran la ficha de autoevaluación para valorar los alcances y conflictos a los que se enfrentaron. Los datos se cotejaron en la siguiente tabla y posteriormente se graficaron.

AUTOEVALUACIÓN			
Ítems de reflexión	BUENA	REGULAR	MALA
¿Cómo valoro mi participación?	17	3	0
Intervine convenientemente en todas las actividades que se aplicaron.	6	14	0
El video despertó el interés por el tema.	17	3	0
Cómo calificas la búsqueda de información que hiciste en internet.	14	6	0
Mi participación en la elaboración del Power Point y la exposición así como en el periódico fue.	14	5	1
Mi participación en el documento final fue.	12	8	0
Respeto el trabajo y opinión de mis compañeros.	15	3	2



Tabla y gráfica 4. De autoevaluación. Estrategia 1.

Como se observa en la gráfica anterior, los alumnos consideraron la estrategia, así como su desempeño, como buena, cuando una actividad tiene valor significativo para el estudiante se puede decir que se logra el objetivo de aprendizaje satisfactoriamente, este

valor radica realmente en que es algo nuevo para ellos, el uso del vídeo ha sido muy criticado por docentes que no le saben dar un uso pedagógico, los alumnos hicieron algunos comentarios finales como; es una buena forma de aprender y de utilizar la computadora para el trabajo escolar, para otros fue muy divertido y entretenido, todos participaron y colaboraron respetosamente en la actividad.

Algunos imprevistos, es muy importante preparar todos los recursos y materiales que se van a emplear, puesto que puede ser laborioso y llevar mucho tiempo, en este caso al instalar la computadora al proyector y al internet tuvimos muchos problemas debido al poco uso que se les da a los equipos de computo además de ser antiguos, se recomienda tener otras opciones para prever estos problemas.

Al principio en la búsqueda de información, varios niños no sabían cómo hacerlo, pero en cuanto se les explicó en lo sucesivo lo hicieron muy bien. Otra situación fue la ansiedad de los niños por trabajar, ya que solamente se cuenta con 11 computadoras, así que se les pidió que lo hicieran en parejas.

Estrategia: **Viaje virtual.**

Fecha: 09 y 10 de Noviembre del 2011.

El objetivo principal es el aprendizaje. Los alumnos serán capaces de reflexionar, conocer y valorar la importancia de la presencia de los griegos en la historia de la humanidad, conociendo el patrimonio artístico y cultural que nos legaron. Valorar la importancia de la convivencia y el respeto para una cultura de paz. Realizar el viaje virtual para interesarlos en el tema. Aprender a elaborar un folleto en Microsoft Office Publisher. Asegurar que los estudiantes participen en actividades apoyadas por la tecnología (TIC).

Un *viaje-virtual* (V-Trip) es una visita a la página Web de un lugar que tiene un interés particular, en vez de una visita real al sitio deseado. Se pueden hacer estos *Viajes-V* (V-V) usando un computador e Internet. Un V-V, es una visita planeada con anticipación, a un sitio específico de internet para lograr objetivos educativos determinados. (Kawka y Burgess, 2006, párr. 1)

Recordemos que un medio audiovisual, por sí solo no genera nada. Los medios audiovisuales deben utilizarse como un estímulo para el alumno y siempre asociado a un proceso significativo.

El Viaje Virtual es una forma en la que los docentes podemos usar creativamente nuevos recursos y métodos de enseñanza para mejorar el aprendizaje y cumplir con los objetivos educativos planteados. Realmente el alumno despierta un interés por descubrir y ver cosas nuevas.



Ilustración 7.
Viaje virtual.
09/11/11

Uno de los objetivos principales era despertar el interés de los estudiantes en el estudio de la civilización griega a partir del V-V, se logró en más de un 50% del grupo involucrarlos favorablemente en toda la actividad, ya que las funciones de la imagen apoyan los procesos educativos tales como: informativa, explicativa, motivadora, evaluadora, lúdica, dinamizar el aprendizaje, imitativa, metalingüística.

Se realizó una búsqueda de información para la elaboración de un folleto turístico, previamente se tuvo que repasar el tema sobre cómo realizarlo, puesto que al principio no se había contemplado, pero fue necesaria su inclusión.



Ilustración 8. Elaboración de folletos. 10/11/11

El alumno cumple con las características a las que hace referencia Hernández, (1998, p. 134) citando a Ausubel en su teoría cognitiva donde dice que “es un sujeto activo procesador de información, que posee competencia cognitiva para aprender y solucionar problemas.” Esta característica es reflejada en el desempeño y productos elaborados que se hicieron durante la estrategia, los alumnos se vuelven más hábiles y competentes en el procesamiento, búsqueda y selección de información. Si bien es cierto las clases no se limitaron a aprender sobre tecnología, pues el conocimiento estructural de la computadora (hardware y software) ya no es necesario tal como lo han indicado algunos estudiosos de la materia:

“Se pueden usar las computadoras sin conocimiento alguno, de hecho hay estudiantes que lo utilizan sin instrucción previa, la experiencia ha enseñado que lo aprendido sobre los ordenadores nada tiene que ver con la mejora educativa y que la memorización de los elementos del ordenador resulta intrascendente, la comprensión surge de la actividad significativa, no de la memorización” (Segovia, 2003, p.115)

Para continuar con el análisis de los resultados de esta actividad, partiremos de la rúbrica de evaluación que fue diseñada para valorarla. (Anexo 4. Rúbrica para evaluar el V-V)

	NOMBRES		NOMBRES		NOMBRES		NOMBRES
Alumno 1	Oswaldo	Alumno 6	Laura	Alumno 11	Yaneth	Alumno 16	José Fco.
Alumno 2	Carolina	Alumno 7	J. Manuel	Alumno 12	Jesús E.	Alumno 17	Leonardo
Alumno 3	Kathya	Alumno 8	Brenda	Alumno 13	Belén	Alumno 18	D. Gpe.
Alumno 4	Omar	Alumno 9	Alondra	Alumno 14	D. Sofía	Alumno 19	Ma. Teresa
Alumno 5	Alexa	Alumno 10	Oscar	Alumno 15	Yadira	Alumno 20	Héctor

Relación de alumnos de 6° “B”

Se registra en la siguiente ficha de cotejo el nivel que alcanzaron en la estrategia V-V

RÚBRICA DE EVALUACIÓN RESULTADOS (A= alumno)

Propósito General.	A 1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16	A17	A18	A19	A20
El viaje virtual despertó el interés de los alumnos por el estudio de los griegos. Los alumnos reflexionaron, conocieron y valoraron la importancia de la presencia de los griegos en la historia de la humanidad. Se apreció la importancia de la convivencia y el respeto para una cultura de paz. Aprendieron a elaborar un folleto en Microsoft Office Publisher.	NIVEL 1	NIVEL 1	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 1	NIVEL 1	NIVEL 1	NIVEL 3	NIVEL 2	NIVEL 2	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 2				
NIVEL ALCANZADO POR ALUMNO.																				



Ilustración 9. Productos de folletos turísticos.

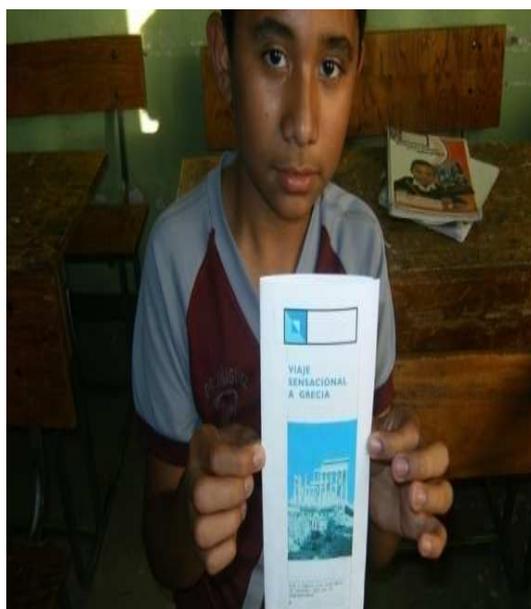


Ilustración 10. Estudiante con su folleto turístico

La mayor parte del grupo alcanzó favorablemente los objetivos planteados de la estrategia que favorecieron a los trazados para el proyecto. Se desarrollaron algunas habilidades cognitivas como recoger, organizar y utilizar el conocimiento, Ausubel, (1978). Con dichas actividades también se favorece un pensamiento creativo ya que el alumno se siente motivado y utiliza lo que aprende desarrollando sus propias técnicas de estudio reflejándolas en su desempeño escolar.

Algunos niños presentaron sus trabajos al grupo para compartir sus experiencias y comparar sus folletos.

Algunos imprevistos y recomendaciones. Es importante planear muy bien las actividades, aventurarnos en la improvisación en el uso de las tecnologías puede ser contraproducente, esta vez no fue el caso porque se previeron las actividades a implementar. Hay que revisar que los equipos de computo tengan los programas en los que se va a trabajar, en este caso se reviso días antes y no se contaba con el Microsoft Office Publisher que se tuvo que instalar con días de anticipación.

Para todos los niños fue nuevo trabajar con este programa así que al principio la mayoría preguntaba mucho y todos a la vez pero los que rápido comprendían apoyaban a los demás.

Las actividades se llevaron más tiempo de lo previsto, es recomendable que no se utilice la computadora por largos periodos, ya que puede llegar a aburrir o que el alumno pierda el interés y se desvíe del objetivo establecido.

Estrategia: **Boletín escolar.**

Fecha: 22 al 25 de Noviembre del 2011.

Objetivo: Manejo de herramientas informáticas. Crear e innovar; comunicar y colaborar; investigar y localizar efectivamente información; desarrollar habilidades de pensamiento crítico, y toma de decisiones, todo esto para apoyar su aprendizaje en el tema Porfiriato y Revolución Mexicana.

La presente estrategia se compone de actividades que se llevaron a cabo utilizando recursos de internet preseleccionados por el docente, de manera que el estudiante, para realizar la tarea, se enfoque en la utilización de los recursos y no en buscarlos. Es un tipo de proyecto pequeño para que los alumnos desarrollen habilidades esenciales y utilicen apropiadamente la información que encuentran, habilidades como las que señala Ausubel (citado por Ortiz, 2010, p. 22) quien las clasifica en: “habilidades para conocer, para recoger, para organizar y para utilizar el conocimiento” estas destrezas fueron desarrolladas durante la elaboración del boletín escolar y permitieron, clasificar, organizar, analizar y sintetizar la información correctamente, con el objeto de generar con ella y apoyándose en herramientas informáticas y otros recursos, un conocimiento nuevo.

La estrategia nos llevó más tiempo del programado debido a que proyectamos una hora al día para este proyecto, y trabajamos en la transversalidad de algunos contenidos como; historia de México, español, geografía, artística, cívica y ética, siendo así una de las prioridades del nuevo Plan de Estudios 2009 para Educación Primaria, que señala la importancia de “favorecer en los alumnos la integración de saberes y experiencias desarrolladas en las distintas asignaturas, con la finalidad de que el alumno movilice sus conocimientos y responda a los retos de una sociedad cambiante.” (SEP, 2008, p.41)

Con el objetivo de potenciar y explicitar el enlace entre conocimientos previos y la nueva información por aprender, se comenzó con la elaboración de un organizador gráfico conocido como, cuadro CQA, que refiere tres columnas, repartidas de la siguiente forma, lo que Conozco, lo que Quiero saber y lo que Aprendí.

Con esta técnica se logró vincular perfectamente el tema gracias a que los alumnos estaban muy familiarizados con su contenido, aunque también manifestaron varios detalles en los que les gustaría profundizar, esto nos permitió conocer sobre lo que les interesaba aprender y hacia dónde íbamos a partir. (Díaz y Hernández, 2002, p. 144). Recomiendan utilizar esta técnica sobre todo al inicio de la sesión, para activar los conocimientos previos o incluso a generarlos cuando no existen.

Esta estrategia buscó que el alumno reforzara sus conocimientos, expresara una postura crítico-reflexiva de la situación social del país, la comparara (pasado-presente) e hiciera algo con todo esto, culminando con la elaboración del boletín escolar.

En el tema del periodo “histórico que aprendemos”, los estudiantes desarrollaron actividades donde investigan, escriben, realizan el diseño de un auténtico periódico de esta época pero con la historia de 1910, dan retroalimentación a sus compañeros, publican y hacen una presentación para el resto de la clase.



Ilustración 11. Alumna navegando en internet, (búsqueda de información) para la elaboración del periódico.

A continuación se presentan algunas de las observaciones que se registraron durante la actividad.

- Los estudiantes se motivan intrínsecamente en la medida en que dan forma a su boletín escolar para que encaje dentro de sus propios intereses y habilidades.
- Los alumnos construyen nuevos conocimientos y habilidades, edificando sobre los que ya poseen.
- Los educandos realizaron su investigación empleando múltiples fuentes de información, tales como internet, libros, bases de datos en línea, cintas de video, y sus propios conocimientos sobre el tema.
- Se destacó el aprendizaje cooperativo. Los educandos aprenden a aprender el uno del otro y también aprenden la forma de ayudar a que sus compañeros aprendan, y valoran el trabajo de sus colaboradores.

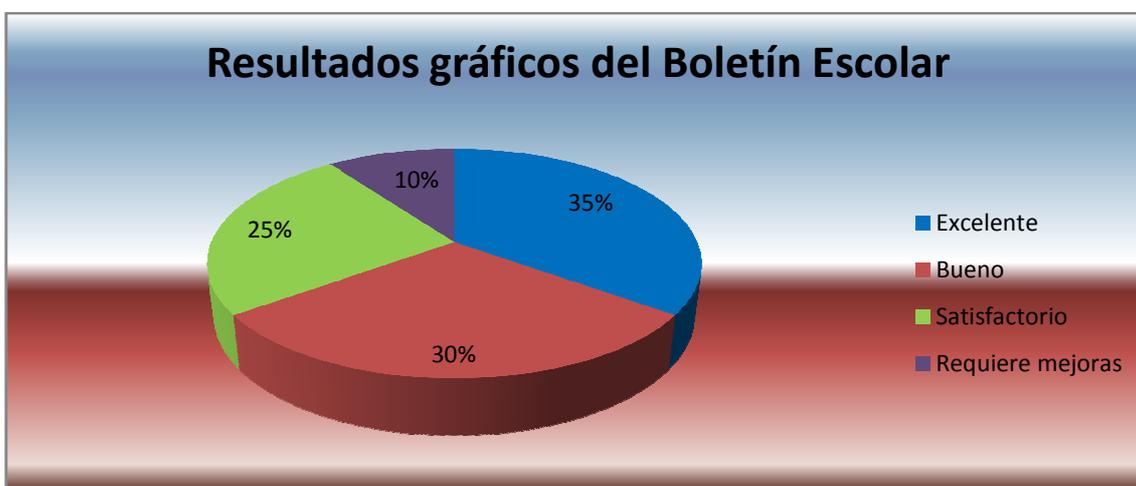


Ilustración 12. El papel del profesor.

El papel del profesor fue interactuar brevemente con los equipos de alumnos, en la retroalimentación y ayuda según fuera el caso, promover la cooperación entre ellos, ser consejera y amiga. Así los alumnos tienen más confianza y se interactúa con más éxito, otro punto importante fue permitir a los escolares que exploren, experimenten, solucionen y reflexionen, tal como se propone en el paradigma cognitivo de Bruner y Ausubel (1978).

Durante toda la estrategia se implementaron actividades como; moverse, comunicarse, compartir y ayudarse unos a otros, es la norma.

Para valorar la actividad se diseñó una rúbrica de evaluación, (anexo 5) donde se pueden apreciar los aspectos y criterios que se utilizaron, los resultados se cotejaron en una tabla de datos que posteriormente se representa en la gráfica, a partir de la misma se explicará en forma descriptiva los datos cuantificados:



Evaluación del Boletín Escolar			
Excelente	Bueno	Satisfactorio	Requiere mejoras
7	6	5	2

En los resultados gráficos se puede apreciar que son muy favorables, se alcanzaron los niveles más altos en la mayoría del grupo, los aspectos que se evaluaron en la estrategia son aquellos que responden a los objetivos de la propuesta y de la actividad.

Primero, el uso de los recursos que se propusieron para la realización del boletín escolar y la búsqueda de información así como la participación organizada y entusiasta del equipo de trabajo. El 65% del grupo se ubicó en los niveles de excelente y bueno, rebasando a más de la mitad con un resultado muy positivo, el 25% presentó un trabajo satisfactorio que alcanza una buena estimación y solamente el 10% que representa solamente a dos alumnos

con quienes se requiere de trabajar un poco más en el refuerzo de contenidos donde es necesario.



Ilustración 13. Alumnos trabajando en equipo

El conocimiento generado y todo el proceso, también se valoraron en la rúbrica de evaluación, donde los alumnos presentaron al grupo los periódicos que hicieron y explicaron la experiencia que vivieron durante todo el proceso de elaboración, también explicaron el contenido de las noticias y otros apartados que agregaron, entre sus comentarios siempre se dijo que fue muy divertido, se conoció más sobre el periodo histórico y la situación social del país en esa época, varios niños relacionaron perfectamente el pasado y el presente al comparar la situación social de pobreza y desempleo que se vive actualmente, uno de los estudiantes manifestó la necesidad de una nueva revolución pero sin guerra, este comentario fue una de los que más me conmovió, realmente nos introducimos a un pensamiento crítico y creativo, donde se reflexionó, opinó y se propusieron posibles soluciones a los problemas actuales.

Las siguientes fotografías reflejan parte de lo que fue la estrategia; Exposición del Boletín.

Exposición del periódico 1.



Periódico el Chismoso de 1910



Periódico el Revolucionario de Zamora



Exposición del periódico 2.

El autor Rosendo Escalante (1992, p. 31) dice sobre la evaluación que:

En todo programa, la evaluación es fundamental y profundamente necesaria, porque permite considerar los progresos alcanzados así como advertir los fracasos que se hubiesen presentado en cualquier actividad realizada y ajustar el proceso según lo exijan las diversas circunstancias, las nuevas necesidades y los inconvenientes no previstos.

Por los resultados obtenidos en la primera fase, se puede decir que los progresos han sido diversos, aunque también nos hemos enfrentado a inconvenientes no previstos, por lo tanto

es necesario replantear nuevas estrategias que fortalezcan las aplicadas, para lo cual se diseñó un nuevo cronograma de actividades, con el objetivo de ofrecer ambientes de aprendizaje creativos, empleando herramientas de la tecnología.

CRONOGRAMA PARA LA SEGUNDA ESPIRAL.

CRONOGRAMA										
N. P	ACTIVIDAD	ENERO				FEBRERO				
		Semanas				Semanas				
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Grabar un vídeo para fomentar el aprecio por el arte y el patrimonio cultural que embellece nuestra ciudad.				30,31 enero 2012	1, 2, 3 febrero 2012				
3.	Grabar una canción sobre los alimentos nutritivos.							13 al 24 de febrero 2012		
4.	Hacer un comic representando el final de un cuento.								27 a 29 febrero 2012	
5.	Redacción de documentos en Word. Power Point y Excel.	Productos de todas las actividades en las fechas determinadas.								
6.	Evaluación continua de todas las actividades en sus fechas programadas. En fichas de cotejo y/o rúbricas.	Cada actividad será valorada según los instrumentos de evaluación que se diseñen.								

ESC. PRIM. URB. FED. "DR. ALFONSO C. IÑIGUEZ"

CLAVE: 16DPR4641T ZONA ESC. 099. SECTOR: 03

NIVEL III: Educación Primaria. GRUPO: "B"

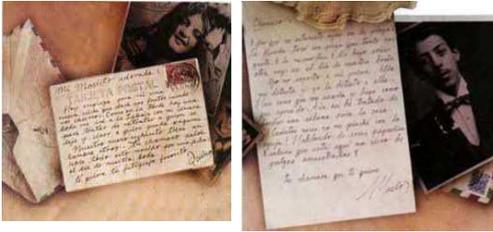
DOCENTE: Wendy Anai Chávez Torres.

3.5 Plan de acción. Segunda espiral 2.

FECHA	ESTRATEGIA	PROPÓSITOS	ACTIVIDADES	PARTICIPANTES	RECURSOS	EVALUACIÓN
30 enero al 03 de febrero 2012	Grabar un vídeo presentando su ciudad.	<p>Fomentar en los alumnos el aprecio por el arte y el patrimonio cultural.</p> <p>El estudiante estará en capacidad de crear un video con duración máxima de 5 minutos, utilizando herramientas de la tecnología a su alcance.</p> <p>Divertirse y desarrollar una actitud investigadora.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Primeramente se le explicó al grupo sobre lo que se deseaba hacer y todo el trabajo que esta actividad implica; investigación sobre nuestra ciudad, transportarnos a los sitios de interés y sobre todo responsabilidad y compromiso en todas las actividades. • Se informó a los padres de familia sobre la actividad, ya que dicha acción implica salir de la escuela y se requiere de los permisos. • La idea era que los estudiantes grabaran un vídeo donde muestren la belleza de su ciudad. • Se les mostró un ejemplo tomado de internet sobre un trabajo 	<p>Maestra</p> <p>Alumnos</p>	<p>Cámara de vídeo</p> <p>Internet</p> <p>Transporte</p>	<p>Registro en el diario de campo.</p> <p>Calidad de la información que presenten.</p> <p>La actitud desenvuelta y seguridad que reflejen durante la grabación.</p>

			<p>similar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se presentó el plan de organización y ejecución del vídeo. Se comentó en grupo sobre los sitios de interés e importancia que tiene Zamora y el porqué se deben conocer, se anotaron en el pizarrón y al final seleccionaron solamente algunos para investigar y presentar en el vídeo. • Se distribuyó el trabajo en equipos, principalmente la búsqueda de información sobre los sitios de interés. • Durante la actividad se orientó y ayudó a los estudiantes, apoyando en el filme del vídeo (retroalimentación intercambio de ideas y preguntas frecuentes) • Previo a la grabación los estudiantes presentaron su plan de trabajo y lo que habían investigado sobre los lugares que se visitaron. • Se realizó la exposición del vídeo a todo el grupo. 			
--	--	--	---	--	--	--

<p>13 al 24 febrero 2012</p>	<p>Grabar una canción sobre el tema; "Una alimentación balanceada".</p> <p>Manejar herramientas multimedia para elaborar un menú.</p>	<p>Favorecer la inteligencia musical de alumnos por medio de la grabación de una canción que interpretaran.</p> <p>linculcar y practicar una alimentación sana y equilibrada fomentando un consumo adecuado a la edad y necesidades del alumno.</p>	<p>Asignatura: Ciencias Naturales. Educ. Art.</p> <p>Tema: La Alimentación.</p> <p>Una alimentación completa es muy importante para el desarrollo integral del niño.</p> <p>Los alumnos conocieron los componentes de una buena alimentación, su clasificación y valor nutrimental.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes buscaron en la web información sobre una buena alimentación, hicimos hincapié en la consulta de la pirámide de los alimentos. http://www.alimentacion-sana.com.ar/portal%20nuevo/actualizaciones/dietabalanceada.htm • Elaboraron en un documento Word un menú que incluyó desayuno, comida y cena, este debió ser equilibrado, aportando una gran variedad de alimentos teniendo en cuenta la pirámide alimenticia. 	<p>Maestra</p> <p>Alumnos</p>	<p>Karaoke</p> <p>Micrófono</p> <p>Grabadora</p> <p>Composición escrita del tema que se adaptara a la canción.</p> <p>Internet y otros medios de información.</p> <p>Computadora</p> <p>Impresora</p>	<p>Tener en cuenta que se evaluará positivamente tanto la adquisición de aprendizajes del tema, La alimentación. Así como el buen manejo de las herramientas informáticas.</p> <p>Instrumento rúbrica.</p>
------------------------------	---	---	--	-------------------------------	---	--

			<ul style="list-style-type: none"> • Para reflejar la importancia de llevar una buena alimentación y reforzar lo aprendido, los escolares por equipos adaptaron una composición (sobre la alimentación) a una canción que fuera de su agrado. Podrían inventarla o buscarla en internet. • Se ensayó y posteriormente la grabamos para presentarla al grupo. 			
27 a 29 de febrero 2012	Hacer un cómic en Word para representar el final de un cuento.	<p>Desarrollar la creatividad e imaginación del alumno para inventar el final a un cuento.</p> <p>Contribuir a mejorar las habilidades comunicativas a través de la lectura y escritura, empleando el uso de herramientas multimedia para representar mediante un cómic el final de un cuento.</p>	<p>Asignatura: Español. Tema: El cuento.</p> <p>En el libro de texto de Español actividades se trabaja con el cuento, y uno de los más representativos es el muy conocido <i>“Joaquín y Macló”</i>. Los autores de este cuento son Hinojosa Fco. Y Meza A. Sin embargo, el cuento no está terminado, le hace falta un final. Aunque el cuento original si tiene un final</p> 	<p>Maestra</p> <p>Alumnos</p> <p>Pueden tener ayuda de algún familiar.</p>	<p>Libros de texto</p> <p>Computadora con editor gráficos y presentador</p> <p>Hojas</p> <p>Impresora</p>	Matriz de valoración.

		<p>en el libro de texto no aparece, así que llevamos a cabo de la siguiente manera esta actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lectura oral del cuento “Joaquín y Maclo” con la entonación adecuada, para expresar los estados emocionales de cada personaje e ir llevando al educando a ese escenario para que después él pueda continuar con la historia. • Después de leer se hicieron comentarios sobre ¿qué opinaban del cuento, si les gustó o no les gustó y porqué? ¿quiénes son los personajes? Y ¿qué opinan de cada uno de ellos? se hizo énfasis en que esta vez el cuento podría terminar como ellos quisieran, que cambiarían todo lo que no les haya gustado. • Escribieron un borrador en su cuaderno sobre el final que les gustaría para la historia. Revisa el borrador y corrige ortografía y redacción. • En la siguiente sesión se transformó el final del cuento en 			
--	--	---	--	--	--

			<p>un cómic empleando herramientas multimedia, con el objetivo de hacerlo más divertido y creativo, ellos elegirían entre imprimirlo o apoyarse con el proyector para presentarlo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después se expusieron ante el grupo los diversos finales y cada alumno argumento sobre el suyo. • Al final se leyó la historia completa de estos personajes, tomada de libro <i>“Joaquín y Maclovia se quieren casar”</i> al terminar se compararon todos los finales. <p>Uno de los géneros literarios que perdurarán por bastante tiempo será sin lugar a dudas el cuento, que junto con las leyendas cautivan a quienes los escuchamos.</p>			
--	--	--	--	--	--	--

3.6 Análisis de los resultados 2.

Estrategias: **Grabar un vídeo de los sitios de interés de nuestra ciudad.**

Fechas: del 30 de enero al 3 de febrero del 2012.

Propósito: Fomentar el aprecio por el arte y el patrimonio cultural que embellece nuestra ciudad. Visitar estos lugares e investigar lo que ofertan y la importancia que puede tener conocerlos.

El conocimiento se construye a partir de nuestra interacción con el contexto en que nos desarrollamos. En la escuela se ha podido observar que los alumnos aprenden fácilmente con todo aquello que tiene que ver con los medios audiovisuales, donde nos encontramos el sonido, la imagen y la posibilidad de enlazar ambos elementos, y no con los contenidos de una manera mecánica y memorística.

El vídeo puede ser un instrumento idóneo para que los alumnos lo utilicen para analizar el mundo que les rodea y expresarse a través de él. Y conseguir de esta forma que los estudiantes no sean meramente receptores pasivos de información.

Muchas veces las instituciones promueven un aprendizaje descontextualizado, con conocimientos inertes, poco motivantes, relativamente útiles y de relevancia social limitada. Por lo regular los alumnos no pueden generalizar y transferir lo que aprenden, esto refleja que la enseñanza no transcurre en contextos significativos, los educandos no se enfrentan a problemas ni situaciones reales, por lo tanto es necesario;

Una enseñanza situada; donde cualquier agente pedagógico en la toma de decisiones curriculares o didácticas (definición de objetivos, contenidos, estrategias de enseñanza-aprendizaje, formas de evaluación y mecanismos motivacionales, entre otras), atribuya un papel decisivo a la consideración lúcida y sistemática de las situaciones en las que el educando ha recreado o deberá recrear el conocimiento a adquirir en los escenarios escolares (Díaz, 2006, p.19).

Recordemos una visión vigotskiana, el aprendizaje implica el entendimiento e internalización de los símbolos y signos de la cultura y grupo social al que se pertenece, los aprendices se apropian de las prácticas y herramientas culturales a través de la interacción en su medio. En la actividad el alumno conoce parte de su contexto, aquellos sitios de

interés social y cultural de su comunidad, haciéndose más significativo con la visita y la investigación realizada a estos lugares, es una forma de sacar la escuela de las cuatro paredes, y lograr un vínculo con la comunidad y aquello que nos ofrece.

Los estudiantes logran una mayor comprensión de la información obtenida, cuando pueden vincularla explícitamente con sus saberes personales, e implica que estos se sientan mayormente motivados con relación a lo que aprenden, también se propicia que el alumnado sintonice de manera sensible y oportuna con los problemas de su región y de su entorno comunitario, al conectarse con las situaciones que ocupan la atención de los subsistemas sociales en que se desenvuelven los aprendices (Díaz, 2006, p. 27).

Para realizar la estrategia, se informó a los padres de familia debido a que saldríamos de la escuela, para lo cual se obtuvo una buena respuesta, todos accedieron voluntariamente a otorgar el permiso. En el aula se comentó con el grupo sobre los lugares más importantes de la ciudad e hicimos una lluvia de ideas en el pizarrón, al final seleccionamos los siguientes; Centro Regional de las Artes, Santuario Guadalupano, Teatro Obrero, Mercado Morelos, hoy se conoce como mercado de dulces, la Antigua estación del tren que actualmente funciona como un Museo de Historia Regional y la Plaza principal y H. Ayuntamiento de Zamora. Los sitios se distribuyeron a cinco equipos de cuatro alumnos cada uno.

Estos fueron los lugares que se consideraron de mayor importancia, los estudiantes comentaron que elegían estos sitios por sus características como; antigüedad e historia, por lo que ofrecen, porque tienen un atractivo turístico que embellece a la ciudad.

Después se les indicaron las tareas que se llevarían a cabo antes de realizar la videograbación del sitio, los equipos tuvieron que presentar previamente un plan de acción, es decir, el trabajo entre alumno-alumnos y alumnos-profesor que debe estar totalmente planificado, necesitando, por tanto, de un diseño, de la búsqueda de información, de un guión, en definitiva la realización del trabajo tenía que reflejarse desde una perspectiva colaborativa, ya que deben de diferenciarse y repartirse roles específicos (guionista, cámara, locutor...).

Es muy importante señalar que si se desea incorporar el uso del vídeo en el aula, se requiere de una buena planeación y por lo menos una mínima formación técnica por parte del docente y los alumnos para su utilización, sería un desatino aventurarnos sin estar bien preparados. Sin embargo su uso actualmente es muy prometedor pues representa una posibilidad didáctica.

La incorporación del video en los procesos que se desarrollan en la escuela, han hecho de este medio un elemento imprescindible de conexión entre el entorno social, la cultura y el hombre, al alcance de todos, por lo que se convierte en un recurso que despierta un alto grado de interés en el sistema educativo (Aguilar y Farray, 2007, p. 56).

En esta actividad hubo mucho dinamismo y se despertó ese alto grado de interés en los alumnos, asumieron distintos roles entre ellos, se dirigían, se corregían, se comunicaban, varios equipos tuvieron una buena organización, se observó que se divirtieron y expresaron un sentimiento de libertad, el papel docente en esta tarea fue el de acompañar, orientar, y apoyar en todo el proceso siempre que fuera necesario.

Los alumnos nuevamente hicieron trabajo colaborativo, construyeron significados en la mediación con los otros y se ubicaron en un contexto cultural particular que les permitió comparar y/o contrastar la información recaudada de diversas fuentes sobre el lugar que visitaron y presentaron mediante la grabación.

Otro de los aciertos relevantes en la actividad fue el protagonismo que asumieron varios de ellos en la videograbación, expresaron seguridad y autonomía, se tomaron muy en serio su papel de presentadores sin temor a la cámara. “La cámara es la que hace posible la dinámica de aprendizaje, pudiendo ser los estudiantes los protagonistas y creadores de grabaciones, de trabajos o actividades mediante este medio audiovisual.”(Aguilar y Farray, 2007, p. 67). El vídeo como instrumento de aprendizaje hace que el educando se implique en la elaboración de mensajes didácticos y sea él un protagonista principal de su conocimiento.

Se logró un vínculo más significativo entre escuela y comunidad, los escolares conocieron un poco más en relación a lo que ya sabían de los sitios seleccionados, investigaron en internet, con sus familiares, en el museo y el centro regional de las artes las personas

encargadas les explicaron más ampliamente sobre lo que hay y/o se hace en esos lugares. Los estudiantes tuvieron la oportunidad de vivir y explorar, descubrieron la importancia que tienen estos sitios para Zamora y por lo tanto su valor cultural digno de promover su difusión.



Fotografía. Centro Regional de las Artes de Zamora.

En el reporte del estudio que se realizó sobre este sitio, los alumnos manifestaron que el CRAZ es un lugar que contribuye al desarrollo de la educación y difusión cultural y artística del estado, además de enfocarse a fomentar en niños y jóvenes sus talentos artísticos. También explicaron que anteriormente desconocían la importante función que desempeña el CRAZ, pero que, con la investigación y visita que se realizó, ahora se tiene información necesaria sobre un lugar muy significativo de nuestro municipio.



Fotografía. Teatro Obrero.

Otro de los equipos hizo su investigación sobre el Teatro Obrero, lamentablemente no tuvimos información personal y mucho menos acceso a este sitio, pero aun así, los estudiantes presentaron su informe de investigación en su vídeo, hablaron sobre el estilo arquitectónico del recinto, trataron un poco su historia y las actividades que se celebran en él, la información fue obtenida de internet.



Santuario Guadalupe.

Se dice que el Santuario Guadalupano es el lugar más notable de Zamora, pues en el reportaje de los escolares se mostró la majestuosa e impresionante iglesia, también presentaron información sobre su historia y la importancia que representa para los fieles católicos.



Fotografías. Mercado Morelos, o Mercado de dulces.

El mercado Morelos, es un lugar muy representativo de Zamora, ya que en él se ofertan los tradicionales dulces zamoranos, además de arraigar tradición y cultura, es un sitio muy visitado por el turismo, esto es parte de lo que nos comentó el equipo expositor.

Continuando con el estudio de los sitios más excepcionales de nuestro municipio, también encontramos la antigua estación del ferrocarril, hoy conocida como el Museo histórico de la ciudad, en ella existe una gran cantidad de tradición regional, los educandos destacaron que la finalidad de la galería es difundir las costumbres del municipio y que los estudiantes se interesen por los sucesos importantes que han marcado la vida de su comunidad.



Fotografías. Antigua estación del ferrocarril. Actualmente es el Museo Histórico de la Ciudad



1. Plaza principal de la ciudad y 2. H. Ayuntamiento

Finalmente otro grupo de estudiantes documentaron lugares como, la plaza principal que sirve como espacio de recreación, y el H. Ayuntamiento donde explicaron algunas de las funciones que se desempeñan en él, descubriendo así un poco más sobre la organización y trabajo de nuestros gobernantes.

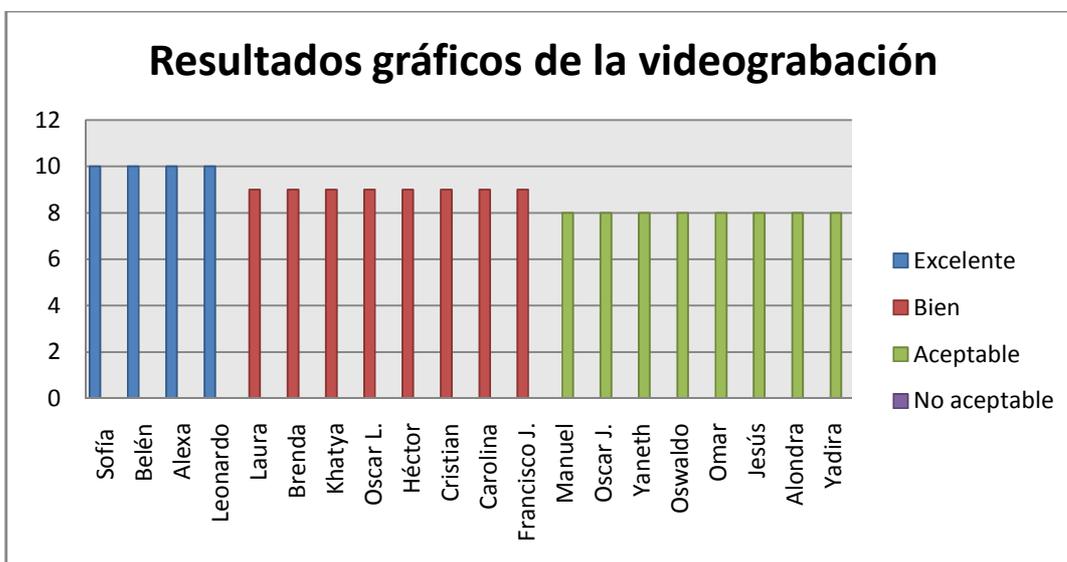
Posteriormente a la grabación, en plenaria fueron proyectados los vídeos que se tomaron y todos comentaron sobre su experiencia, analógicamente como lo es para la escuela deweyniana, (Díaz, 2005, p. 3) “la vida social en la escuela se basa en el intercambio de experiencias y en la comunicación entre los individuos”. Los estudiantes desarrollaron habilidades de comunicación representación, se captó la atención de alumnos con bajo nivel de interés, y se posibilitó la interacción en el aula (trabajo colectivo), otro de los alcances se reflejó cuando se proyectó el video, los estudiantes hicieron observaciones sobre su participación, comentando lo que les faltó, hablaron de sus equivocaciones, también lo que más les gustó y no les gustó, en grupo se hizo una valoración significativa de toda la actividad.

Lo realmente importante es el proceso de construcción, como se cita a continuación;

Es importante, no olvidar que el valor pedagógico y educativo que se les concede no se encuentra tanto en el producto mediático que lleguen a conseguir, sino en el proceso que debe de seguirse, que va desde el trabajo de investigación para la elaboración de un guión y de los contenidos que se plasmen en el mismo, hasta los aprendizajes instrumentales requeridos para el dominio técnico de los equipos, sin olvidar la capacidad necesaria en la locución, y la producción y postproducción del medio (Cabero, 1992, p. 86).

En esta estrategia se implementó una rúbrica (anexo 6) para valorar el desempeño y el proceso de los estudiantes durante toda la actividad con el afán de apreciar el avance y nos permita reflexionar sobre la acción. En la gráfica 6, se aprecian los resultados en cifras que reflejan un buen nivel de desempeño alcanzado en el grupo, aunque también tendremos que trabajar más en algunos indicadores de calidad.

Considero que esta fue una de las actividades más significativas para los estudiantes, si se analiza un antes y un después, se refleja que se conoció y se valoró el patrimonio artístico, cultural e histórico de su ciudad, los alumnos antes solamente veían y sabían que ahí estaban esos lugares públicos pero desconocían totalmente en varios de ellos las funciones que tienen y/o aportan a la sociedad.



Grafica 6. La videograbación.

ALUMNOS	Excelente	Bien	Aceptable	No aceptable
Sofia	10			
Belén	10			
Alexa	10			
Leonardo	10			
Laura		9		
Brenda		9		
Khatya		9		
Oscar L.		9		
Héctor		9		
Cristian		9		
Carolina		9		
Francisco J.		9		
Manuel			8	
Oscar J.			8	
Yaneth			8	
Oswaldo			8	
Omar			8	
Jesús			8	
Alondra			8	
Yadira			8	

Estrategia: Grabar una canción que tenga como tema los alimentos nutritivos y/o una vida sana.

Fecha: 13 al 24 de febrero del 2012.

Propósito: Motivar el aprendizaje sobre la importancia de cuidar una alimentación balanceada para nuestra salud por medio de la grabación y composición o adaptación de una canción que interpretaran los alumnos.

En esta estrategia se pudo apreciar cómo se favorecieron en los estudiantes, algunas de las inteligencias múltiples descritas por Gardner (1993) quien define inteligencia como “la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas”. Por primera vez, en 1993 Gardner señaló que existen siete inteligencias. Estas son: lingüística-verbal, lógica-matemática, física- kinestésica, espacial, musical, interpersonal e intrapersonal.

Aunque en esta actividad se destacaron más; la musical, lingüística y cinestésica, no obstante se sabe que cuando una persona se siente en plenitud con lo que le gusta hacer, estará de ánimo, motivada y proyectará sus sentimientos para los que la rodean, favoreciéndose de tal manera la inteligencia interpersonal.

Generalmente los alumnos llegan al aula con una serie de preocupaciones, sensaciones e intereses individuales, para motivarlos y sintonizarlos en las clases es recomendable un ambiente musical ya que:

La música puede desempeñar un papel importante en todo ámbito educativo. Brinda un clima agradable en el momento en que los alumnos entran; crea un efecto de distensión luego de periodos de actividad física; contribuye a hacer más fluidas las transiciones dentro del aula, devuelve la energía en días nublados, y reduce la tensión que suele acompañar las presiones académicas (Campbell, et al, 2000, p.43).

En esta actividad nos propusimos crear un ambiente de aprendizaje un poco diferente a lo tradicional, ya que para los estudiantes cantar, componer y adaptar una canción fue algo totalmente nuevo y único.

Cuando se les comentó sobre la estrategia de trabajo, se motivaron inmediatamente, aunque al principio algunos niños se sentían apenados, poco a poco se fueron desinhibiendo, lo primero que se hizo fue el análisis del tema “Los alimentos” en su libro de texto Ciencias Naturales, se les pidió que por afinidad hicieran equipos de cinco, y se pusieron de acuerdo sobre la canción que iban a seleccionar para hacer su adaptación.

El desarrollo de esta actividad representó una forma de favorecer en los estudiantes un pensamiento creativo (Sánchez, 2003, p. 48) dice que;

El pensamiento creativo, se manifiesta en el comportamiento creativo, es una capacidad que se forma y desarrolla en los procesos psicológicos, cognitivos y afectivos que predispone a toda persona a organizar respuestas originales y novedosas frente a una situación determinada, o problema que debe resolverse, buscando alternativas de solución que lleven a nuevos resultados o nuevas producciones.

Esta forma de trabajo permitió a los alumnos desarrollar su capacidad creativa para transformar una canción popular en una producción artística y con un tema educativo, se les estimuló para que desarrollaran sus ideas con originalidad, flexibilidad, organización y divergencia, Delgado (2006, p. 10) menciona que estos son los indicadores básicos en el pensamiento creativo, y se pueden ver en la elaboración de las canciones.



Composición
de canciones

Los estudiantes eligieron una canción por equipo, en colectivo la transformaron creando una nueva composición, ahora con un tema educativo, pues este era uno de los propósitos

de la actividad, posteriormente se prepararon los recursos necesarios para el correcto desarrollo de cada canción elegida.

El canto es otra forma de expresión musical y el “karaoke” es uno de los medios más prácticos para reproducir la pista instrumental de una canción de tal modo que el estudiante pueda cantar al son de la música. Una de las herramientas que se utilizaron fue Karaokekanta (<http://www.karaokekanta.com/>) es un reproductor profesional que cuenta con un sistema exclusivo para cantar con voces, grabación de canciones en formato digital y selección de un tema por número o por listado.

El karaoke es una buena herramienta que se puede implementar para apoyar el aprendizaje de diversos temas mediante la utilización de canciones, es una manera divertida y relajante de complementar la formación, además de ayudar a la pronunciación y la audición. También se pueden encontrar otros sitios que ofrecen archivos MIDI y letras de canciones en el documento, como:

<http://www.eduteka.org/SitiosMusica.php>



Composición y ensayos de las canciones

Las canciones que se eligieron fueron de los artistas; Shakira (Waka waka) Espinoza Paz (Lo intentamos) la banda el Recodo (Te presumo) y Los Rockin Devils (Bule, bule), la adaptación de dichas canciones se encuentran en el anexo 7. Se ensayaron durante una semana con la finalidad de prepararse bien para que en la grabación no tuvieran problemas.

Finalmente se preparó el karaoke vía internet, los micrófonos, bocinas, y... a cantar, se grabaron las canciones en el programa karaokekanta, algunos alumnos llevaron sus celulares para grabarse entre ellos.



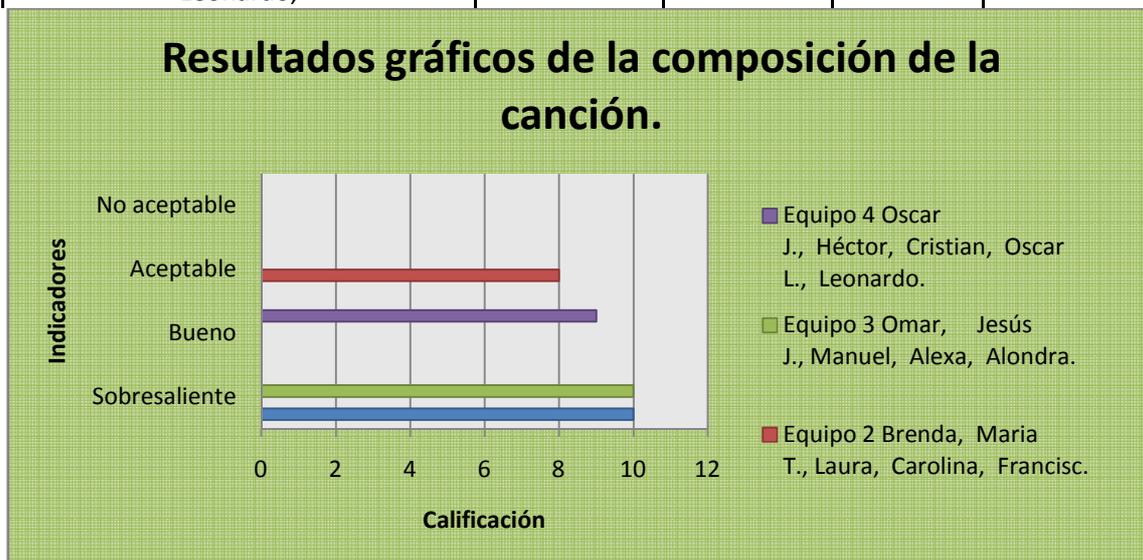
Al terminar las cuatro canciones establecidas, convertimos la actividad en una convivencia muy agradable seguimos cantando, bailamos y nos divertimos mucho.



Alumnos cantando con (www.karaokekanta.com)

En una clase posterior se realizó la observación y evaluación de la consecución de los objetivos propuestos. En una reflexión grupal todos los equipos de trabajo se reunieron para exponer su trabajo, reflexionar, sacar conclusiones, evaluar el desarrollo de las mismas y establecer cauces de mejora. La observación se registró en una rúbrica de evaluación (anexo 8) donde se obtuvieron los siguientes resultados.

EQUIPOS	Sobresaliente	Bueno	Aceptable	No aceptable
Equipo 1 Belén, Sofía, Yaneth, Oswaldo, Yadira.	10			
Equipo 2 Brenda, María T., Laura, Carolina, Francisco.			8	
Equipo 3 Omar, Jesús, J. Manuel, Alexa, Alondra.	10			
Equipo 4 Oscar J., Héctor, Cristian, Oscar L., Leonardo,		9		



Grafica 7. Resultados de la grabación de una canción.

El desempeño en forma general fue muy sobresaliente y satisfactorio, lo importante es que el niño disfrutó, exploró, elaboró, se expresó y utilizó para ello las posibilidades que le ofrecen los recursos tecnológicos a su alcance así como los diversos materiales que se están

tratando y las técnicas que los motivan a desenvolverse con simpatía hacia el trabajo escolar.

Estrategia: Hacer un cómic en el programa Word y/o Power Point para representar el final de un cuento.

Fecha: 27 a 29 de febrero 2012.

Propósito: Desarrollar la creatividad e imaginación del alumno para inventar el final de un cuento. Contribuir a mejorar las habilidades comunicativas a través de la lectura y escritura empleando el uso de herramientas multimedia para representar el producto.

La utilidad del cómic como recurso didáctico, supone una metodología activa para el perfeccionamiento de la comprensión lectora y expresión escrita, la ejercitación de lectura de tebeos (revistas, publicaciones), periódicos y revistas juveniles como pasatiempos y como medio de aprendizaje. Béjar (2009) define historieta ó cómic como un medio de aprendizaje lingüístico divertido, fomenta la capacidad crítica del alumno y le proporciona información múltiple que debe desentrañar. También lo define como; una estructura narrativa constituida por una serie de secuencias progresivas de pictogramas que pueden tener elementos de escritura fonética.

La escuela necesita desarrollar instrumentos y métodos que faciliten la tarea del profesor y la asimilación por parte de los alumnos. Por su amenidad (el humor nunca viene mal) y su potencial comunicativo, el uso didáctico de viñetas se revela como un recurso de gran atractivo que permite:

1. Desarrollar habilidades sociales, actitudinales y de comunicación a través de las imágenes.
2. Ejercitar la capacidad de comprender e interpretar representaciones esquemáticas de la realidad.
3. Intercambiar opiniones y puntos de vista sobre el mensaje que pretende transmitir el autor, utilizando argumentos oportunos para validarlo o refutarlo.
4. Revisar y reforzar de forma transversal los conceptos estudiados.

5. Utilizar una tipo de aprendizaje creativo, ameno y participativo.

(Béjar, 2009, párr. 4).

En la elaboración del cómic los niños desarrollaron su imaginación al inventar un final para el cuento, en él explotaron su capacidad crítica que escribieron en el desenlace que tuvieron los personajes del cuento. La caricatura es algo que les agrada a los estudiantes y los aproxima a la lectura y por consecuencia a la escritura, tal como manifiesta Mabel Condemarín en su libro *El Poder de Leer*, nos señala que “la lectura estimula la producción de textos, esto implica enfocar la lectura y la escritura como procesos interactivos centrados en el significado... ambas se retroalimentan”, (2001, p. 14) en la estrategia aplicada lo alumnos leyeron un cuento y se les estimuló para que tuvieran la necesidad de recrearlo, de tal forma que al hacerlo ampliaron habilidades como, inferir, criticar, formularse hipótesis y concluir al escribir el final del cuento. En este caso el lector le aporta al texto que ha leído.

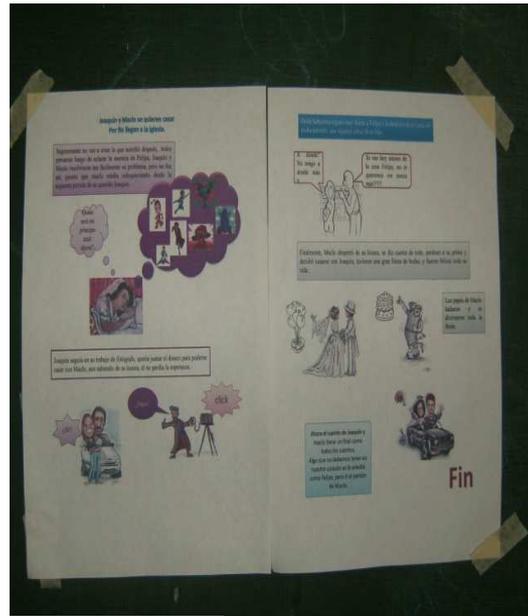
Leer y escribir representa para los estudiantes una técnica de estudio, si aplicamos el comic a un tema educativo constituirá una excelente estrategia de construcción de significados, ya que facilita el recuerdo y la recuperación de la información guardada en la memoria debido a su característica creativa.

Para la evaluación del cómic se tomaron en cuenta aspectos como: la presentación en Power Point o en Word, utilización de la herramienta del internet, que tuviera todas las características de historieta (viñetas, diálogos, onomatopeyas, caricaturas etc.) y el alcance del propósito de aprendizaje cumplido.

Propósito:

El estudiante estará en la capacidad de crear el final de un cuento en una caricatura o historieta por medio de una presentación multimedia. La mayoría del grupo hizo un trabajo sobresaliente, algunos alumnos explicaron incluso moralejas sobre el cuento, asumiendo posturas como lo que se debe y no se debe hacer, criticaron la actitud de los personajes y plasmaron finales divertidos. Para concluir leímos el verdadero final de la historia y varios alumnos coincidieron con ella.

Algunas de las ventajas que tuvimos al implementar el cómic fueron muy variadas, lo primero es que capta la atención de los estudiantes, motivándolo, pues salimos de lo tradicional, es fácil de interpretar, fomenta la creatividad, enriquece habilidades comunicativas, favorece la comprensión lectora y fomenta un pensamiento lógico.



Productos del comic.

Algunos inconvenientes que se presentaron fueron problemas mínimos, como la secuencia de escenas en la historieta, otros como dificultades para localizar buenas imágenes, y la escasez de fuentes de información, referentes a nuestro cuento, siendo un obstáculo para poder profundizar más en el tema, pero debido a la constancia e investigación en los diferentes materiales de consulta que hemos tenido a nuestro alcance, hicieron todo lo posible para que su trabajo quedara lo mejor posible.

En general, se consideró en el grupo que el cómic es un medio de comunicación mediante imágenes y texto muy positivo, que desarrolla la capacidad creativa del niño, despierta el interés por conocer otra vía de aprendizaje y lo motiva más que una simple explicación tradicional de la clase.

CRONOGRAMA									
NP	Actividades	Abril Semanas				Mayo Semanas			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Utilizar la pizarra digital interactiva como un recurso tecnológico atractivo y de fácil uso para retroalimentar contenidos de matemáticas.				23, 24 y 25 de abril del 2012				
2	Crear una cuenta de correo electrónico, con la finalidad que el alumno conozca los aspectos positivos de una conexión virtual.					Del 7 al 11 de mayo del 2012			
3	Análisis de la publicidad (TV, revistas, periódico) para propiciar un pensamiento crítico.								23 al 25 de mayo del 2012
4	Evaluación continua de todas las actividades en sus fechas programadas. En fichas de cotejo y/o rúbricas.	Cada actividad será valorada según los instrumentos de evaluación que se diseñen, en los periodos de aplicación que se planearon.							

ESCUELA PRIMARIA DR. ALFONSO C. IÑIGUEZ

C.C.T. 16DPR4641T ZONA ESC. 099 SECTOR. 03

3.7 Plan de acción. Tercera espiral.

FECHA	ESTRATEGIA	PROPÓSITOS	ACTIVIDADES	PARTICIPANTES	RECURSOS	EVALUACIÓN
23, 24 y 25 de abril 2012	Uso de la Pizarra digital Interactiva (PDI) para repaso de contenidos matemáticos.	Utilizar la pizarra digital interactiva como un recurso tecnológico atractivo y de fácil uso para los alumnos con el objetivo de reforzar el aprendizaje de contenidos matemáticos.	<ul style="list-style-type: none"> Al terminar la lección “¿Cuántos centésimos y cuantos milésimos?” del tema 28 del libro de texto matemáticas, los estudiantes resolvieron ejercicios (juegos) en la PDI. Estos ejercicios fueron tomados de enciclomedia : <ol style="list-style-type: none"> Matemáticas 5° Ejercicios complementarios: lección 28. Matemáticas 5° hoja de cálculo: lección 28. Matemáticas interactivas la línea recta. Matemáticas interactivas núm. decimales. <p>Estas son algunas de las actividades que se proyectarán para la estrategia PDI.</p>	Maestra. Alumnos.	Computadora Proyector PDI Lápiz electrónico	Registro en el diario de campo.
7 al 11 de	Crear una cuenta de	Fortalecer el proceso de aprendizaje y los	<ul style="list-style-type: none"> Se le explicó que el email, pertenece a las redes sociales, 		Computadora con conexión a	Se le dará seguimiento y

<p>mayo 2012</p>	<p>correo electrónico, con la finalidad que el alumno se comuniquen y compartan información.</p>	<p>vínculos entre los miembros del grupo estableciendo comunicación virtual para uso pedagógico de e-mail (tareas, compartir información, etc.).</p>	<p>(redes de conocimiento o comunidades de aprendizaje virtuales) y que es justamente el objetivo principal por el que crearemos una cuenta de correo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se dejó en claro que lo importante de esta actividad es el aprendizaje, la cooperación y la comunicación. • En parejas por computadora crearon una cuenta de correo personal, quienes ya la tenían apoyaron a los novatos. • Se les dieron algunas recomendaciones de uso, como tener cuidado con virus no abriendo correos sospechosos, no aceptar amigos virtuales desconocidos, se incluyeron recomendaciones que aparecen en los siguientes links http://directo.uniovi.es/documentacion/recomendaciones_correo.asp http://www.pymesyautonomos.com/tecnologia/20-sencillas-recomendaciones-para-sacarle-mas-partido-al-correo-electronico 	<p>Maestra Estudiantes</p>	<p>internet</p>	<p>se observará su funcionalidad.</p>
------------------	--	--	--	--------------------------------	-----------------	---------------------------------------

			<ul style="list-style-type: none"> • Enviaron correos al grupo para verificar que se abrieron correctamente las cuentas de correo. 			
22 y 23 de mayo 2012	Análisis de la publicidad y contenido editorial de medios como (TV, revistas, periódico) para desarrollar un pensamiento crítico.	<p>Analizar la interrelación del contenido editorial y publicidad de los medios.</p> <p>Comparar la cantidad y calidad que los medios de información designan a la publicidad con relación al contenido editorial.</p> <p>Criticar la penetración e influencia de la publicidad en nuestra sociedad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Revisamos a conciencia los tres tipos de medios diferentes; revista, periódico, TV. • Se formularon algunas hipótesis como; ¿qué creen que habrá, más contenido editorial o publicidad? Que lo expresen en porcentajes 50%-50%, 75%-25%, 90%-10%? • Se verificaron ¿cuántas páginas de una revista de 100 hojas se designan para publicidad y cuantas para contenido? ¿Cuántos minutos de un programa de TV de media hora se designan a comerciales? en los periódicos ¿cuántas hojas se destinan a publicidad y cuántas a material editorial? • Se dividió el grupo en tres equipos para analizar por separado revista, periódico y TV. • Una vez que se respondieron las 	Maestra Alumnos	<p>Televisión</p> <p>Revistas</p> <p>Periódicos</p> <p>Computadora programa Excel</p> <p>Cronómetro</p> <p>Hojas</p> <p>Impresora</p>	<p>Registro de observación</p> <p>Anexo de productos al portafolio</p>

			<p>hipótesis anteriores se convirtieron las cantidades a porcentajes</p> <ul style="list-style-type: none">• La información se organizó y registró en el Programa Microsoft Excel para realizar más fácilmente la comparación.• Se presentaron ante el grupo los gráficos y se desarrolló un debate para analizar el significado de los contenidos editorial y publicitario. Se incitó a los educandos para que se cuestionaran sobre lo observado en el medio de información que analizaron y su implicación en la sociedad.			
--	--	--	--	--	--	--

3.8 Aplicación y resultados 3.

Estrategia: PDI. Pizarra Digital Interactiva.

Fecha: 23, 24 y 25 de abril del 2012.

Propósito: Utilizar la pizarra digital interactiva como un recurso tecnológico atractivo y de fácil uso para los alumnos con el objetivo de reforzar el aprendizaje de contenidos matemáticos.

Los nuevos entornos virtuales de aprendizaje representan, tanto para maestros y alumnos, una alternativa, en numerosas ocasiones divertida, siendo un medio lúdico para el desarrollo cognitivo, una de las funciones de las TIC en la educación.

Disponer de la pizarra digital en el aula de clases permite compartir información, comentarla y debatirla con todo el grupo, no obstante en esta actividad el uso que se le dio fue más lúdico e interactivo, ya que se resolvieron ejercicios matemáticos que se encuentran en enciclomedia, estos ejercicios son juegos interactivos que someten al alumno al desarrollo de habilidades matemáticas, capacidades intelectuales, toma de decisiones individuales y colaborativas, competencia y rapidez.

Antes de continuar con la relatoría de dicha estrategia considero necesario definir qué es una Pizarra Digital PD, “Sistema tecnológico, generalmente integrado por un ordenador, un video proyector y un dispositivo de control de puntero, que permite proyectar en una superficie interactiva contenidos digitales en un formato idóneo para visualización en grupo.” (Marqués, 2004, párr. 2)

Su valor añadido es que permite interactuar directamente sobre la superficie de proyección mediante un lápiz-puntero. Es decir que “cuando este equipo se complementa con un tablero pantalla mural táctil, que permite hacer anotaciones sobre el mismo y controlar el ordenador utilizando un puntero especial a modo lápiz o ratón, lo denominamos pizarra digital interactiva (PDI)”. (Marqués, 2006, p. 7)

Estas herramientas ofrecen opciones para lograr que el aula tradicional se convierta en un espacio nuevo, en donde tienen a su disposición actividades innovadoras de carácter colaborativo y con aspectos creativos que les han permitido afianzar lo que aprenden al mismo tiempo que se divierten, así que, entre los recursos que las nuevas tecnologías (TIC)

ponen al alcance de los docentes, la “pizarra digital” constituye, sin duda, el que proporciona un mayor potencial didáctico, Marqués (2006) al tiempo que induce una progresiva introducción de prácticas innovadoras y centradas en la actividad del estudiante; especialmente si el profesorado recibe una pequeña formación en modelos de aplicación didáctica de la “pizarra digital”.

Anteriormente expuse que esta actividad posee características lúdicas, se implementó con la finalidad de retroalimentar actividades matemáticas, se trabajaron temas sobre equivalencias entre décimos, centésimos y milésimos y sistema métrico decimal. Generalmente los estudiantes terminan exhaustos con temas como estos que les demandan un gran consumo de energía y habitualmente se ven cansados, Lázarus 1883 (citado por Navarro, 2002, p. 71) sostenía en su teoría del descanso o relajación, que el juego es una actividad que sirve para recuperarse y descansar, después de haber realizado actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga.

El juego representa una alternativa positiva en el aula siempre y cuando se implemente con fines pedagógicos, en enciclomedia se encuentra una gran cantidad de juegos didácticos enfocados a todas las asignaturas, en lo personal he optado por trabajar en la PDI cuando observo que los escolares se ven fatigados pero especialmente cuando terminamos la asignatura de matemáticas se implementa con el objetivo de activarlos.

De esta forma tenemos que el juego es parte de la PDI y ambos nos dan como resultados lo siguiente:

Las clases más dinámicas y motivadoras cuando alumnos y maestra interactuamos directamente con el lápiz puntero, esto es, inmediatez, autonomía y creatividad, mejor que hacerlo desde el ordenador que con el ratón.

Los estudiantes están más atentos y motivados, comprenden mejor los contenidos; participan más (todos).

Como profesora es más fácil de usar el lápiz electrónico y a la vista de los estudiantes (todos nos entusiasmos).

Representa un andamiaje efectivo para lograr el afianzamiento de los contenidos trabajados. Puede llegar a representar la forma y el momento en que un niño domina las

habilidades que están a punto de ser adquiridas (Zona de Desarrollo Próximo) es decir, el momento en el que pasa de un zona de desarrollo real a una zona potencial inmediata.

Mediante el juego y el empleo de juguetes en este caso el juguete es la PDI, se puede explicar el desarrollo de la inteligencia y la creatividad.

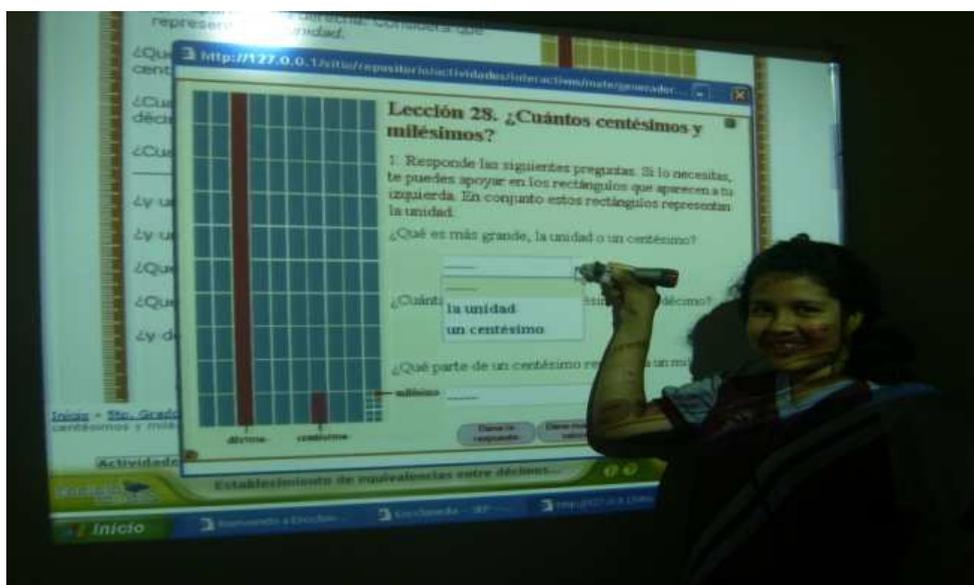
La inteligencia: el modo de adquirir el desarrollo de capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca. El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse “causa”. Manipulando los materiales, el niño se siente autor, capaz de modificar el curso de los acontecimientos, aprende a analizar y a pensar sobre lo que está haciendo, está dando el primer paso hacia el razonamiento.

La creatividad: los niños tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención. Michelet, 1986 (citado por Decroly y Monchamp, 2002, p. 98)

Numerosos investigadores de la educación como Decroly, Bunder y Freinet han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego y si lo combinamos con herramientas de la tecnología aumentará su plusvalía didáctica.

VALORACIÓN DE LA ESTRATEGIA.	
	Aspectos positivos
	<ul style="list-style-type: none"> • La valoración ha sido positiva y altamente satisfactoria. • Los alumnos estuvieron mucho más dispuestos (de una forma casi automática) a ser partícipes de todo lo que tuvo que ver con la PDI, cosa que aumentó sensiblemente la cooperación y la colaboración en clase. • Se favoreció la atención y su interacción con los contenidos matemáticos.

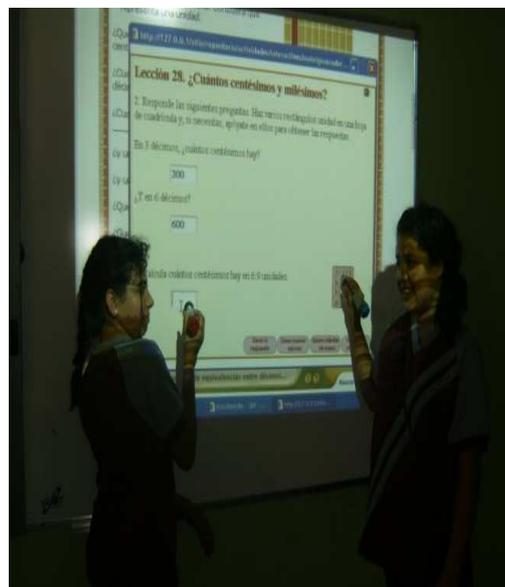
Observaciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Se puede decir que la PDI es un recurso tecnológico de fácil uso, intuitivo y muy atractivo para alumnos y profesores que deseen implementar su uso, ya que se dispone de más recursos. • Se facilitó el tratamiento de la diversidad de estilos de aprendizaje: potenciando aprendizajes de los alumnos de aprendizaje visual, cinestésico o táctil.
	Aspectos negativos y/o recomendaciones
	<ul style="list-style-type: none"> • Video proyector: hay que prever una buena luminosidad (según iluminación del aula) y resolución suficiente (según prestaciones del ordenador). • Preparar muy bien todo el material, revisar antes de la aplicación de la actividad, la calibración y buena instalación del equipo. • Trabajar en la ansiedad de los alumnos por participar, ya que todos quieren participar al mismo tiempo.



Algunas actividades realizadas en la PDI por los alumnos del grupo.

Todos tuvieron la oportunidad de participar en la PDI, resolviendo problemas y simultáneamente jugando y aprendiendo. En las siguientes imágenes se puede observar que

también desarrollan un trabajo colaborativo con una integración armónica donde todos los integrantes trabajan juntos y tienen un mismo objetivo.



Alumnos trabajando en equipos en la PDI.

De esta forma concuerdo con varios estudiosos de la pizarra digital, cuando dicen que, “la PDI induce una notable renovación de las metodologías docentes y de los procesos de enseñanza y aprendizaje, incrementa la motivación de los estudiantes, revitaliza la autoestima profesional de los profesores y facilita el logro de aprendizajes más significativos, acordes con la sociedad actual”. (Marqués, 2006, p. 11)

Estas son otras aplicaciones didácticas que se proponen en la PDI para clases posteriores:

- Escribir y dibujar desde el ordenador.
- Visualizar texto, imagen, sonido, etc.
- Interactuar, incluso desde la pantalla, con programas como procesador de textos (Word), presentaciones PowerPoint, base de datos Excel, Internet, Archivos PDF, etc.
- Internet como recurso educativo. Que permite el uso de materiales que proporcionan contenidos o unidades didácticas ya diseñadas y otras herramientas que se han utilizado

para procesar contenidos, crear materiales propios, así como interactuar con el medio y con otras personas.

-El uso de lenguajes específicos básicos a través de la pizarra digital. Que permita aumentar las habilidades en el uso de distintos lenguajes (textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro), y la competencia de integrarlos para comprender, razonar e interpretar información.

-La transmisión y generación de la información a través de la pizarra digital.

-La crítica y reflexión ante el uso correcto de las TIC. Los estudiantes serán más responsables a la hora de valorar sus posibilidades y evitar los riesgos tanto en lo relativo al acceso de páginas inaceptables, como de juegos negativos.

-El desarrollo de las competencias básicas a través de la pizarra digital. Con el uso de la pizarra digital contribuye no solamente al desarrollo del tratamiento de la información y la competencia digital, también a cada una de las áreas curriculares. (Marqués, 2006, p. 48)

Estrategia: Crear una cuenta de correo electrónico (e-mail)

Fecha: 7 al 11 de mayo del 2012

Propósito: Establecer comunicación virtual para uso pedagógico de e-mail (tareas, compartir información, etc.). Se inicien en la sociedad del conocimiento.

En el marco de la globalizada Sociedad de la Información, las omnipresentes y poderosas herramientas TIC (y muy especialmente Internet), están induciendo una profunda revolución en todos los ámbitos sociales que conmueve también de manera sustantiva al mundo educativo.

“El posible destino de la sociedad del presente siglo permeada por el auge de las TIC, será el de convertirse en sociedades del conocimiento porque serán sociedades en las que éste se comparta” (Tubella y Vilaseca, 2005, p. 136). La forma en la que se puede compartir se alcanza gracias a las redes sociales interconectadas a la web. El primer paso para pertenecer a una red social es adquiriendo un correo electrónico.

El correo electrónico (correo-e, conocido también como *e-mail*), “es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes y archivos rápidamente (también

denominados mensajes electrónicos o cartas electrónicas) mediante sistemas de comunicación electrónicos.” (Wikipedia, 2012, párr. 1) Por medio de mensajes de correo electrónico se puede enviar, no solamente texto, sino todo tipo de documentos digitales.

El correo electrónico ha desplazado totalmente al correo ordinario, es eficaz, rápido y de bajo costo, se considera que debió ser una de las primeras actividades en implementarse, se habría tenido más oportunidades de trabajo y comunicación, sin embargo, en el poco tiempo que llevamos desde la apertura de cuentas de correo se le ha dado bastante uso, aunque no siempre se tenga que ver con envío y recepción de trabajos académicos, algunas veces lo utilizan para saludar, en otras ocasiones para preguntar sobre tareas pendientes, en forma general considero que se está logrando progresivamente esa introducción a la comunicación virtual e intercambio informativo.

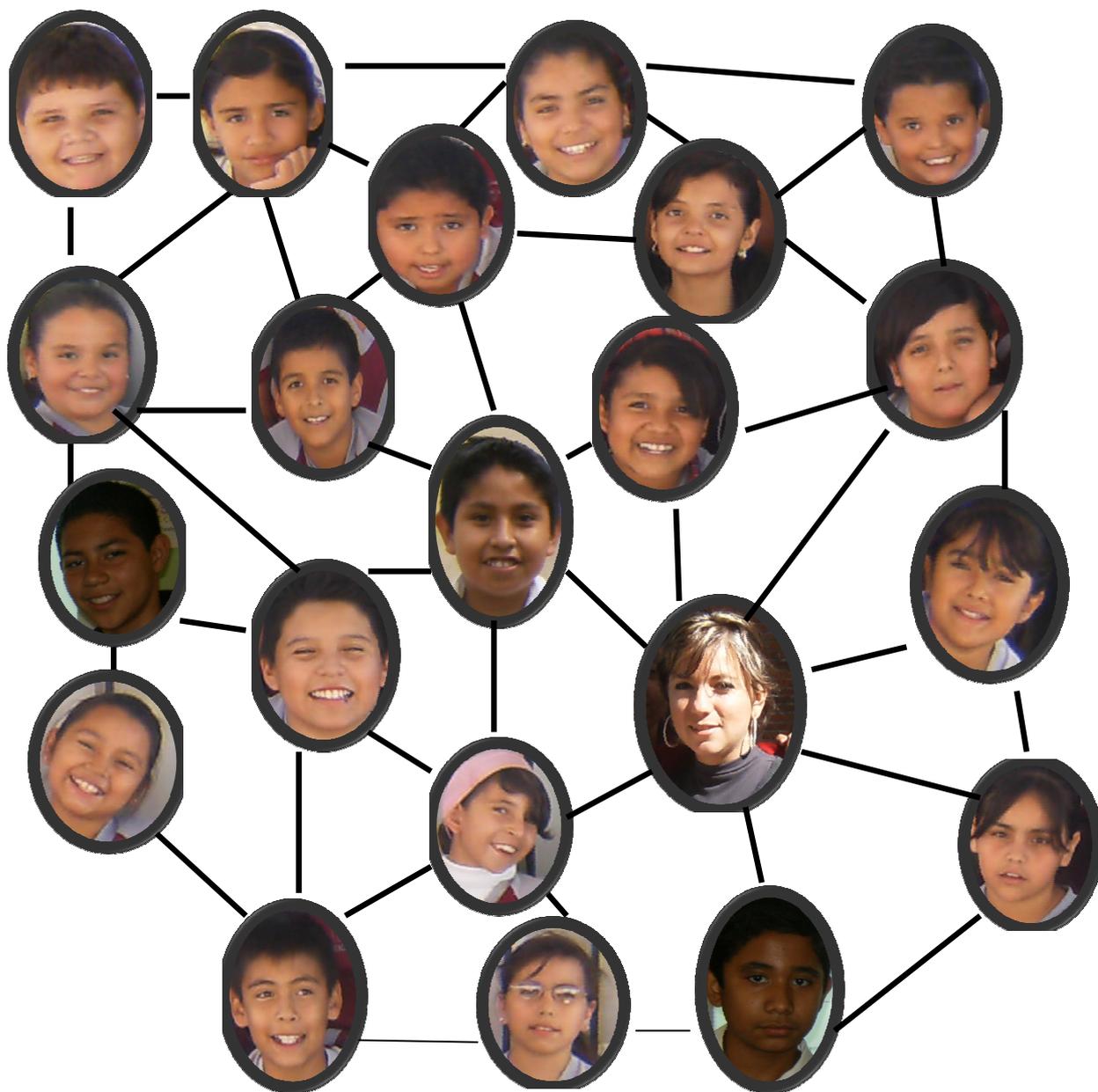
Los estudiantes están aprendiendo que el uso del e-mail puede tener un valor formativo a lo largo de su educación, ya que el correo electrónico como herramienta constructivista funciona como; “una continuación del aula escolar, pero de carácter virtual, ampliando el espacio interaccional de los estudiantes y el profesor, permitiendo el contacto continuo con los integrantes, y proporcionando nuevos materiales para la comunicación entre ellos” (Hernández, 2008, p. 30).

De esta forma creamos nuestra propia comunidad de aprendizaje, que algunos autores la describen como;

Grupos de personas que se encuentran en un mismo entorno, ya sea virtual o presencial, y que tienen un interés común de aprendizaje con diferentes objetivos e intereses particulares. Se basan en la confianza y en el reconocimiento de la diversidad y la disposición para compartir experiencias y conocimientos (Díaz y Morfín, 2003, p. 54).

Esta estrategia nos ha permitido mantenernos unidos y comunicados para compartir ideas, información y amistad. En esta oportunidad se ilustra cómo las tecnologías de la información y la comunicación pueden ser utilizadas con provecho, configurando un grupo de personas para el intercambio y comunicación, donde se promueve el aprendizaje entre sus miembros con la creación de un nuevo espacio y entorno educativo. Nuestro espacio

alternativo de intercambio de información lo conformamos virtualmente creando una red de comunicación vía e-mail como se ilustra a continuación;



Red de comunicación vía e-mail

Con las crecientes competencias digitales, habilidades en la búsqueda y selección de información así como contar con una cuenta de correo electrónico que los estudiantes están desarrollando, se puede decir que nos estamos introduciendo a la sociedad del conocimiento, ya que “las nuevas TIC representan para las sociedades el acceso a la información y el conocimiento, simbolizando un medio en la educación para desarrollar las capacidades de todos y facilitar el desarrollo humano con la socialización del conocimiento” (Tubella y Vilaseca, 2005, p. 86).

El correo electrónico es el medio de comunicación que se ha venido expandiendo de unos años a la fecha, debido a que su uso es muy versátil, en nuestro medio se ha implementado con la finalidad de enviar y recibir documentos (tareas, artículos, investigaciones, ejercicios, etc.) revisar trabajos o tareas sin importar el espacio y el tiempo, contestar dudas que no se plantearon en clase, hacer aclaraciones a los estudiantes que no les haya quedado claro algún tema, enviar avisos imprevistos, etc.

En el poco tiempo que se ha implementado se puede decir que aun cuando son pocas las actividades que hemos realizado, se pretende darle seguimiento ya que es una herramienta muy rápida, económica, interactiva y práctica.

En el siguiente recuadro se registran los correos electrónicos que se crearon de los estudiantes y maestra.

Registro de correos electrónicos del grupo de 6° “B”	
Alumno/ Profesora	Email
Alvarado Rodríguez Oswaldo Ismael	oswaldosuper@hotmail.com
Barrera Chávez Carolina Jazmín	carosi_barrera@yahoo.com.mx
Estrada Zúñiga Leonardo	leoez@hotmail.com
García Amezcua Katya Lindora	kathialindora@hotmail.com
González Amézquita Omar Alejandro	omargonzalezamezquita@gmail.com
González Balerío Alexa Citlalli	alexac_6@hotmail.com
Magaña Méndez María Teresa	ma.teresachiquita@mail.com
Mora Espinoza Laura Cristina	lauriscris@gmail.com
Negrón Manzo Héctor Alejandro	negronmanzoha@mail.com
Ortiz Maldonado José Manuel	jortizmaldonado@gmail.com
Ramírez Hernández Brenda Liliana	brenda_lili_100700@hotmail.com
Rivera Jiménez Alondra Sarahí	asarahi-rj@yahoo.com.mx
Sánchez Reyes Oscar Julián	oscarjuliansanchezreyes@gmail.com.mx
Torres García Yadira	yadiritat@yahoo.com.mx
Velarde Ayala Yaneth Alejandra	librayaneth@hotmail.com
Velázquez Rodríguez Jesús Efrén	vjesusefren@yahoo.com

Verduzco Quiroz Belén Estephanía	belentoncha@hotmail.com
Villaseñor Albarrán Diana Sofía	diana-katyta@hotmail.com
Pérez Mendoza Cristian	cristianperez41@live.com.mx
González Ramírez Oscar	elbuenoscar@mail.com
Profa. Wendy Anai Chávez Torres	wendy_cht@yahoo.com.mx

Email de los alumnos del grupo. 6° B

Estrategia: Análisis de la publicidad y contenido editorial de medios como TV, revistas, periódico para desarrollar un pensamiento crítico.

Fecha: 22 y 23 de mayo del 2012.

Propósitos:

- ⇒ Analizar la interrelación del contenido editorial y publicidad de los medios.
- ⇒ Comparar la cantidad y calidad que los medios de información designan a la publicidad con relación al contenido editorial.
- ⇒ Criticar la penetración e influencia de la publicidad en nuestra sociedad.
- ⇒ Que los alumnos se utilicen el programa Microsoft Office Excel, para el procesamiento de datos.

Son varios los propósitos que nos planteamos en la presente estrategia, sin duda lo más sobresaliente han sido las reflexiones (crítica) al contenido de los diferentes medios y la novedad para los estudiantes en el uso del programa Excel.

Se inició la actividad invitando a los alumnos a realizar nuestra propia investigación contabilizando y comparando en diferentes tipos de medios, la cantidad de publicidad con la cantidad de contenido editorial, los medios que se revisaron fueron, dos periódicos, dos revistas diferentes y ½ hora de un programa popular de la televisión.

En las revistas, se analizó cuantas páginas se asignan para editorial y cuantas a publicidad, en los periódicos se contabilizaron las columnas y se analizó también como se reparten entre editorial y publicidad, en el programa de televisión se registró con la ayuda de un cronómetro el tiempo que se destina a la parte editorial y el tiempo que se otorga para comerciales, una vez que se contabilizaron los datos el siguiente paso fue graficarlos con la ayuda del programa Excel.

El desarrollo de esta actividad fue muy participativo se logró establecer una de las características principales de las que hacen mención Seltzer y Bentley (1994, p. 49) sobre

los entornos creativos de enseñanza, ya que permiten el aprendizaje interactivo; facilitan la adquisición y distribución de ideas nuevas valorándolas y haciendo que los individuos piensen en soluciones a problemas y posibles cambios.

Durante la presentación y discusión de los contenidos en los medios analizados, surgieron varias reflexiones que se pusieron en la mesa para debatir en la plenaria, aunque solamente se consideraron los siguientes temas:

- La comparación en los porcentajes que se designan para publicidad y editorial, en los distintos medios analizados (TV, periódico y revista).
- El impacto de la publicidad en la sociedad.
- La calidad del contenido que nos ofrecen.

Esta actividad permitió poner al estudiante en un escenario donde se le estimuló para el desarrollo de habilidades de pensamiento y se propició la aplicación de dichas habilidades en el aprendizaje, solución de problemas y toma de decisiones, indudablemente se incitó un pensamiento divergente en los alumnos pues se vieron reflejados los elementos del pensamiento crítico en sus acciones, éstos son: “propósito del pensamiento (objetivo, meta), pregunta en cuestión, información, interpretación e inferencia, conceptos, supuestos, implicaciones y consecuencias, puntos de vista” (Elder y Paul, 2003, p. 5)

La actividad atrajo la atención de los estudiantes movidos por la variedad de acciones especialmente la elaboración de gráficos y cuadros de los datos en el programa Excel (Hoja de Cálculo) estas tareas resultaron sumamente funcionales pues los organizadores visuales ayudan a los estudiantes a comparar más fácilmente la información, asimilarla y retenerla.

Si bien es cierto que actualmente la televisión es uno de los medios de comunicación que más se impone entre la población debido a que llega a casi todos los habitantes del planeta, la realidad actual nos obliga a utilizar todos aquellos recursos que los alumnos tienen a la mano, explotando la carga positiva de cada uno para enriquecer su proceso formativo.

En el caso de la televisión, existe una serie de canales y recursos asociados que nos permiten generar diversas estrategias didácticas, aún cuando nuestra estación abierta mexicana educa muy poco a la población se pueden implementar actividades que orienten a nuestros alumnos con la finalidad de formar espectadores críticos y analíticos.

De tal forma que con esta estrategia se han promovido procesos que permiten a los estudiantes pensar sobre el material de información que tienen en sus manos pero también a usar lo que están aprendiendo para comprender mejor el mundo que los rodea y comenzar a verlo desde otra perspectiva, en otras palabras “lean y escriban su propia realidad, pensando críticamente su mundo, introduciéndose cada vez con mayor conciencia en una realidad en transformación” Freire (citado por Arvea, 2007, p. 28).

Los alumnos hicieron comentarios muy valiosos que manifestaron favorablemente un pensamiento reflexivo. En el siguiente cuadro se registraron varios comentarios concluyentes de los estudiantes sobre los temas estudiados.

Registro de comentarios de los estudiantes sobre los temas debatidos en la plenaria.			
Alumnos	La comparación en los porcentajes que se designan para publicidad y editorial, en los medios.	El impacto de la publicidad en la sociedad.	La calidad del contenido que nos ofrecen.
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La TV destina ¼ del tiempo de programa a publicidad, es la que más tiempo otorga de los tres medios analizados ✓ Los dos periódicos destinan porcentajes similares a publicidad y editorial, es el medio que menos otorga a la publicidad menos del 20% de la información. ✓ Las revistas presentan más diferencia en la distribución del contenido debido a que tratan temas totalmente distintos, una es de farándula y la otra presenta información más científica, esta última cede solamente un 11% a la publicidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tienen una gran influencia en la gente y su forma de pensar. ✓ Nos hacen consumistas, nos quieren vender muchas cosas. ✓ Se crea una dependencia a comprar y endeudarse. ✓ Hay personas que realmente no son manipuladas por la publicidad y hay otros que si y creen todo lo que se dice en los anuncios, nos dejamos engañar. ✓ La publicidad influye en la pérdida de valores y costumbres. ✓ Son contaminación para nuestros ojos y para el ambiente. ✓ Necesitamos ver con más criticidad lo que nos quieren vender los medios. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cuánto de lo que vemos en TV, escuchamos en radio o leemos en periódicos y revistas es verdadero y cuánto es falso? producen contenidos de tanta simpleza y ordinariéz que resultan agraviantes para la sociedad mexicana. ✓ El contenido en programas de TV no nos educa, hay mucha telenovela, mucha publicidad y generalmente el noticiero no es veraz y oportuno. ✓ Varios periódicos prefieren la nota roja, seguramente porque se vende más, pero eso no es lo relevante, se oculta información y nos entretienen con notas distractoras. ✓ Hay variedad en revistas, pero muy

			pocas educan y son muy costosas.
--	--	--	----------------------------------

Registro de comentarios finales de los estudiantes.

Los medios que se estudiaron fueron los siguientes;

- Programa de TV. ½ hora de televisión abierta.
- Revista Muy interesante
- Revista Nueva
- Periódico La voz de Michoacán
- Periódico El sol de Zamora



Los medios informativos que se analizaron.

En las fotografías se observan los medios informativos que se utilizaron, estos son los más populares entre los estudiantes. Este análisis nos permitió abordar una diversidad de temas relacionados con diversas asignaturas escolares y el debate resulto productivo, las opiniones

que expresaron varios de los estudiantes me emocionaron, se puede decir, que comenzamos a ver el mundo de una manera diferente.

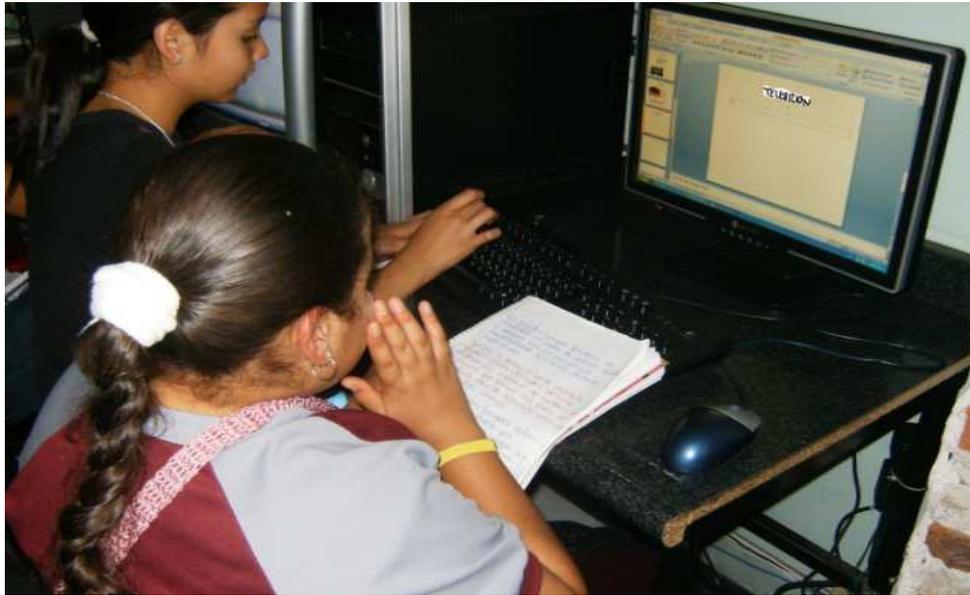


El Debate

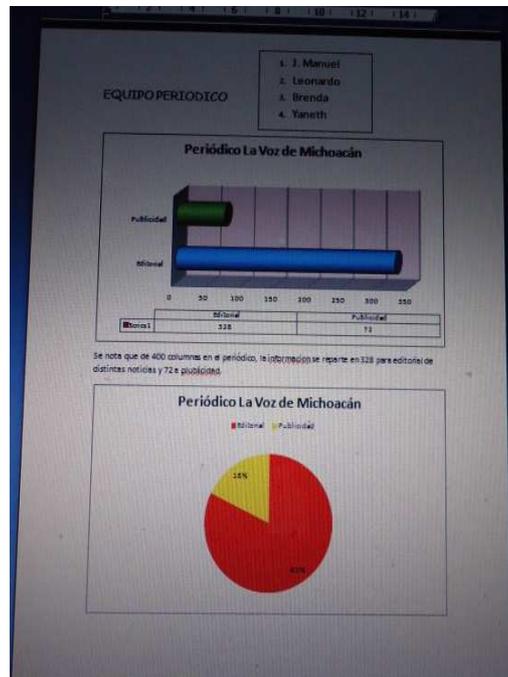
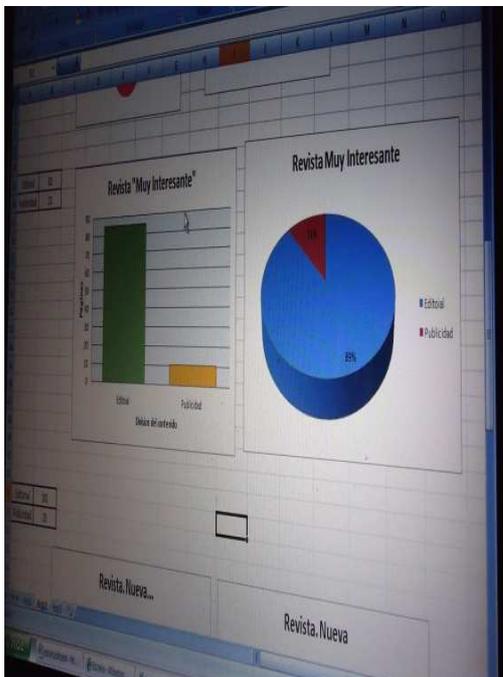
En las siguientes imágenes se muestran parte de los trabajos que se realizaron durante la actividad.



Alumnos que realizaron el análisis sobre del programa de TV.



Estudiantes realizando el reporte gráfico de los datos obtenidos del análisis de medios de información.



Productos de la actividad elaborados por los estudiantes.

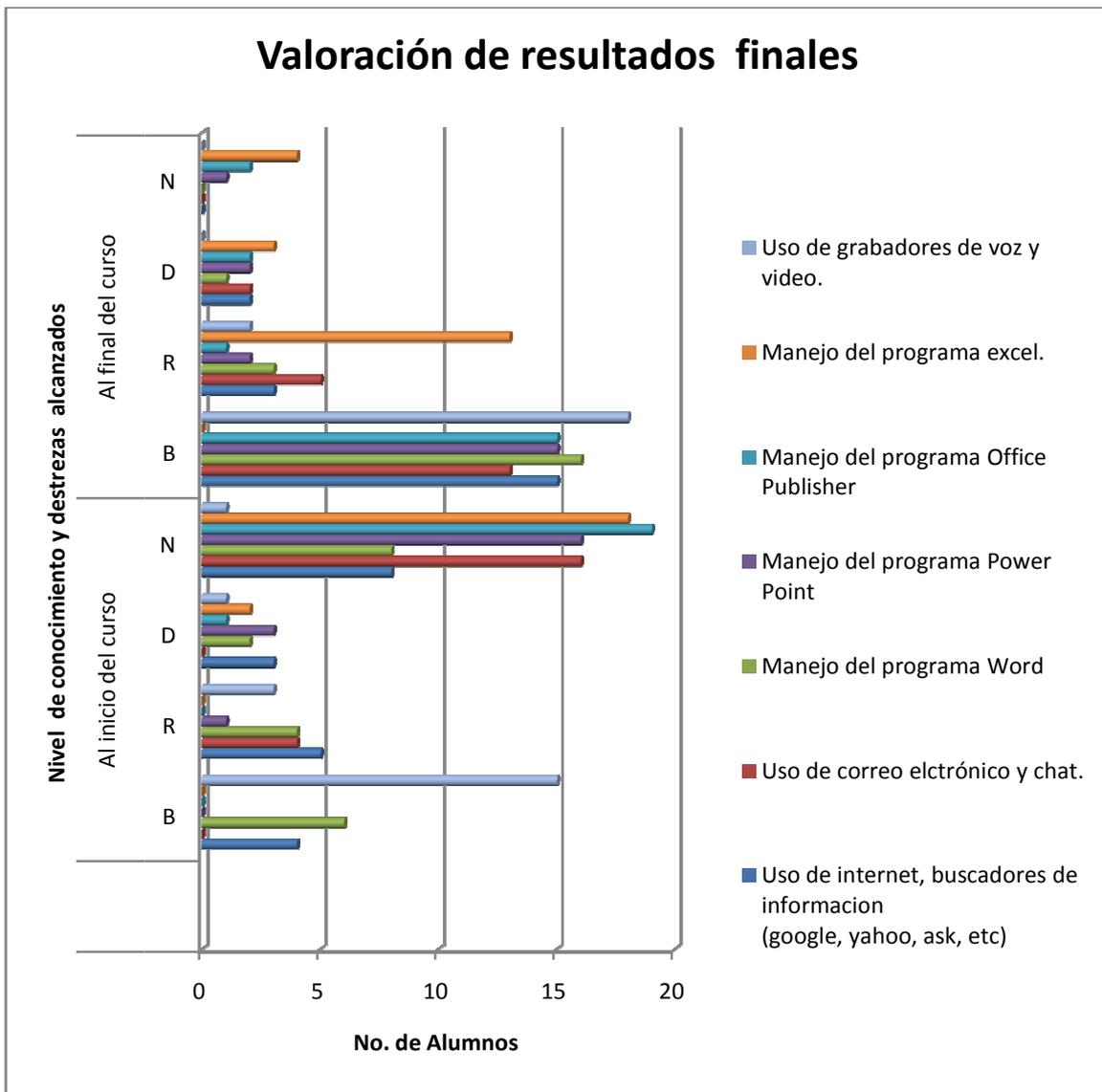
En esta actividad se trabajó el programa Microsoft Office Excel, para los niños fue algo novedoso, mostraron gran admiración de lo que logramos hacer con este recurso, por consiguiente hay interés para seguir implementándolo.

3.9 Reporte final de resultados generales.

Se registrarán en el siguiente cuadro datos como los conocimientos y destrezas evidenciados por los estudiantes acerca de las tecnologías de la información y la comunicación al inicio y al final del curso, para valorar los niveles de logro con la aplicación de la estrategia.

Nivel de destreza en el acceso y/o manejo de herramientas asociadas a las Tecnologías de la Información y Comunicación.	Al inicio del curso				Al final del curso			
	B	R	D	N	B	R	D	N
Uso de internet, buscadores de información (google, yahoo, bing, ask...)	4	5	3	8	15	3	2	/
Uso del correo electrónico y chat.	/	4	/	16	13	5	2	/
Manejo del programa Word.	6	4	2	8	16	3	1	/
Manejo del programa Power Point	/	1	3	16	15	2	2	1
Manejo del programa Office Publisher	/	/	1	19	15	1	2	2
Manejo del programa Excel.	/	/	2	18	/	13	3	4
Uso de grabadores de voz y video.	15	3	1	1	18	2	/	/

Buena (B) Regular (R) Deficiente (D) Ninguna (N)



Gráfica Final de resultados generales.

En el cuadro 1. Se hace evidente que las mayores fortalezas de los estudiantes al inicio del curso se centraban en el manejo de grabadores de voz y video (uso de cámaras y celulares) con un 75% los estudiantes se clasificaron en la destreza como “Buena” seguido del manejo del programa Word (30%) y Navegación en Páginas Web con un 20% en la misma categoría. Por el contrario, herramientas como Correo Electrónico y el Chat y los programas Power Pont y Excel obtuvieron altos porcentajes (superiores al 50%) en la categoría “Ninguna”.

También se registrarán al final del curso los mismos niveles de destreza y manejo de las herramientas TIC, el indicador de destreza mejora significativamente, en específico sobre los buscadores de información, donde se alcanzó de un 20% hasta un 75% de destreza, asimismo el manejo en los programas; Word y Power Point aumentó en un 50% sobre su valor al inicio del curso y el correo electrónico alcanzo un 65% de respuesta favorable ubicándose en la categoría “Buena” luego, al principio solo a 4 niños hacían un uso regular del mismo. Finalmente un 90% de los estudiantes logró ubicarse en el nivel de destreza “Regular” en el uso del programa Excel, esto representa un valor significativo, ya que los alumnos no tenían ninguna destreza ni conocimiento sobre su uso. Por lo tanto queda evidenciado que los estudiantes pueden obtener un conocimiento y dominio sobre estas herramientas si son estimulados a utilizarlas se comprueba que se obtienen beneficios tangibles sobre su uso.

Otro aspecto a considerar es la **evaluación de la experiencia** de aprendizaje al final del curso por parte **de los estudiantes** utilizando una escala de intervalo del 5 al 10, considerando los indicadores del recuadro.

Indicadores	Calificación. →	10	9	8	7	6	5
1. Trabajo colaborativo. Interactué cooperativamente, utilizando estrategias inteligentes de búsqueda, tratamiento, procesamiento y presentación de la información.		8	6	5	1	/	/
2. Aprendizaje significativo y práctico. El uso de tecnologías de información y comunicación contribuyó a la construcción creativa y practica del conocimiento.	16		3	1	/	/	/
3. Desarrollé habilidades en el manejo del ordenador.	13		4	2	1	/	/
4. La búsqueda de información mediante la web apoya mi aprendizaje.	16		2	1	1	/	/
5. Comprendo que el uso de la tecnología debe ser con el objetivo de formar una base para el aprendizaje autónomo a lo largo de la vida.	10		5	3	2	/	/

Autoevaluación del curso

Se puede observar que las mediciones promedios sobrepasan el valor de 7. Si se asume que las mediciones se expresan en la escala señalada, la experiencia de aprendizaje tuvo un impacto cuantitativo igual o mayor al 80% siendo los indicadores 2 y 4 los de mayor interés, con lo que **se aportan evidencias sobre la hipótesis de que los estudiantes son**

capaces de adquirir conocimientos con el uso didáctico de las tecnologías de información y comunicación como herramientas de apoyo en la educación.

En estos resultados quiero destacar los elementos actitudinales expresados por los alumnos al final del curso, donde los juicios de valor sobre lo interesante y enriquecedora de la experiencia constituye un referente cualitativo que sin duda evidencia una nueva predisposición favorable hacia las TIC como herramientas mediadoras del aprendizaje.

Es evidente entonces a la luz de los resultados obtenidos, que a través de las TIC los usuarios pueden construir aprendizajes significativos mayores a los obtenidos con las estrategias tradicionales y que con un entrenamiento y motivación adecuada los resultados pudieran ser incluso superiores, tomando en cuenta el poco conocimiento y destreza manifestado por los estudiantes al inicio del curso.

Factores facilitadores y obstaculizadores que se presentaron durante la experiencia de elaboración y aplicación de la alternativa de solución.

Haciendo una valoración final del proceso de aplicación y desarrollo de las diferentes etapas del proyecto de investigación, en este apartado se dará cuenta del balance entre logros y obstáculos, aciertos y desaciertos que surgieron en el proceso, esto nos permitirá reflexionar y analizar todo el trabajo realizado, así mismo hacer correcciones de ser necesario.

Iniciamos con la primera etapa que fue el diagnóstico de la problemática, el planteamiento del problema, metodología y elección de de la estrategia con la que se pretende dar solución al problema planteado.

No fue fácil delimitar el problema pues el abanico de opciones que arrojó el diagnóstico, resultaron una gran variedad de problemáticas a las que nos enfrentamos a diario en nuestra práctica docente, como son bastantes problemas es muy fácil confundirnos y creemos que todo es importante, sin embargo optamos por jerarquizar y elegir entre los prioritarios el que pueda responder a las demandas más relevantes del grupo y que además se pueda implementar según el contexto de la investigación.

En esta investigación se optó por el uso de las TIC como herramientas que medien el aprendizaje de los estudiantes en todas las asignaturas, favoreciendo así un trabajo

interdisciplinar de los contenidos. Afortunadamente no tuvimos problemas en el planteamiento del problema pues responde directamente al objetivo general del proyecto, la hipótesis quedo enunciada de la siguiente forma; **¿Cómo despertar el interés y motivar el aprendizaje creativo, autónomo y constructivo del conocimiento, utilizando las TIC didácticamente en 5° y 6° de educación primaria?**

La elección de la metodología de investigación no representó problema alguno, todas las características del proyecto apuntaban a ser investigación-acción, así que solo fue cuestión de estudiar sobre las fases que la conforman y darle forma al proyecto.

La siguiente fase consistió en la recuperación del sustento teórico, elaboración del plan de acción y su aplicación. Actualmente el uso de las tecnologías no se ha implementado ni promovido en muchos centros de trabajo educativo por una gran diversidad de razones, no obstante existen personas y organizaciones comprometidas trabajando para el impulsar el uso de las TIC en la educación. Afortunadamente hemos logrado dar un enfoque constructivista al uso de TIC en nuestra práctica, dejando claro que es nuestro principal referente teórico.

Las estrategias de trabajo propuestas se consideran pertinentes y acordes a nuestro programa de estudio de nivel primaria, representan una alternativa para dar solución al problema planteado.

En el siguiente recuadro se especifican los principales logros y dificultades a las que nos enfrentamos en la aplicación de la estrategia;

Logros	Dificultades
<ul style="list-style-type: none"> • Interés- motivación 	<ul style="list-style-type: none"> • Al principio había mucha distracción y dispersión, se perdía mucho tiempo.
<ul style="list-style-type: none"> • Interacción 	<ul style="list-style-type: none"> • Ansiedad por hacer las actividades.
<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje cooperativo, significativo y creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • En algunas ocasiones problemas de conexión a internet.
<ul style="list-style-type: none"> • Mayor comunicación profesora-alumno, alumno-alumno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Al inicio el grupo estaba disparejo, algunos alumnos no conocían nada de computación, otros conocían poco y ¼ de grupo ya dominaban lo básico.
<ul style="list-style-type: none"> • Favoreció la interdisciplinariedad 	<ul style="list-style-type: none"> • Instalación y actualización de programas.

<ul style="list-style-type: none"> • Se introdujeron a la alfabetización digital y audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos con 12 computadoras y actualmente solo funcionan 9.
<ul style="list-style-type: none"> • Se desarrollaron habilidades de búsqueda y selección de información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Un esfuerzo económico.
<ul style="list-style-type: none"> • Ambientes de aprendizajes interesantes y divertidos. 	

Quiero hacer notar que un proyecto que implique el uso de TIC, para que sea factible necesariamente se debe implementar en contextos que cuenten con toda una infraestructura tecnológica o por lo menos lo básico (computadora, conexión a internet, pizarra y una buena actitud), de lo contrario no será posible llevar a cabo un trabajo de esta dimensión.

La evaluación corrió a cargo de rúbricas de valoración, grabaciones, registro de observación y la implementación de la autoevaluación, todo esto se interpretó con la finalidad de estimar los niveles de logros y desavenencias alcanzados con la aplicación de la estrategia propuesta.

El diseño y la aplicación de las estrategias han sido una experiencia muy interesante, representan un verdadero aprendizaje significativo tanto para estudiantes como para el docente, ha permitido seguir estudiando y estar preparados para responder a los intereses de los educandos y favorecer esos ambientes de aprendizaje creativos y colaborativos que la educación nos demanda.

CONCLUSIONES

El uso generalizado de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) ha logrado impactar todos los ámbitos de la actividad humana.

Actualmente en la educación se están implementando nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje apoyados en TIC con enfoques constructivistas y colaboracionistas. Como evidencia empírica de estos supuestos cabe destacar la experiencia vivida con el grupo de 6° grado de educación primaria de la escuela Dr. Alfonso C. Íñiguez, la cual nos permitió conocer cómo se produce el aprendizaje significativo y colaborativo en ambientes de enseñanza permeados de recursos tecnológicos de información y comunicación. Los resultados obtenidos demuestran que los estudiantes son capaces en poco tiempo de mejorar su actitud y destreza respecto a las implicaciones, ventajas y manejo de las herramientas TIC, así como construir conocimientos de utilidad práctica que permitirán su aprendizaje a lo largo de la vida.

Así pues el impacto que conlleva el nuevo marco globalizado del mundo actual y sus omnipresentes, imprescindibles TIC, está induciendo una profunda revolución en todos los ámbitos sociales, sin dejar afuera el mundo educativo.

Estamos ante una nueva cultura que supone nuevas formas de ver y entender el mundo que nos rodea, que ofrece nuevos sistemas de comunicación interpersonal de alcance universal e informa de "todo", que proporciona medios para viajar con rapidez a cualquier lugar e instrumentos tecnificados para realizar nuestros trabajos, y que presenta nuevos valores y normas de comportamiento. Obviamente todo ello tiene una fuerte repercusión en el ámbito educativo. Todo cambia y se perfila un nuevo modelo de escuela, donde se tenga la oportunidad de aprender en cualquier tiempo y espacio, los nuevos sistemas de formación on-line (aprovechando los recursos informáticos y el ciberespacio) mejoran con mucho las prestaciones de la enseñanza.

Así pues los hallazgos obtenidos constituyen referentes empíricos esclarecedores sobre la importancia e influencia de las TIC en el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación primaria. Concretamente habría que destacar lo siguiente:

- Los ambientes virtuales permiten la combinación de palabra-sonido-imagen-video, esto representa para el estudiante una posibilidad más creativa para aprender.
- La mayoría de los estudiantes y docentes suelen tener una actitud positiva, pero ambigua, acerca de las TIC, la cual suele cambiar una vez que estos la utilizan y observan beneficios en poco tiempo acerca de su uso. De tal forma que mediante la experiencia y el estímulo adecuado los estudiantes pueden mejorar inmediatamente su actitud respecto a las TIC, así como adquirir un dominio básico que les permita su utilización.
- El nivel de conocimiento y destreza del alumno acerca del manejo de las TIC constituye un factor importante que debe ser tomado en cuenta al momento de diseñar e implementar las estrategias, ya que el manejo instrumental es imprescindible para que el estudiante pueda adoptarlas como herramienta mediadora en su proceso de aprendizaje.
- Se obtuvieron evidencias positivas acerca del impacto de las TIC en la construcción de aprendizajes significativos por parte de los estudiantes del grupo, relacionados a los objetivos de aprendizaje contemplados tanto en la investigación como en los contenidos del programa de estudios, así como en el ámbito de sus actitudes y destrezas para trabajar en equipo y aprender cooperativamente.

En el marco de los hallazgos anteriores es preciso formular las siguientes recomendaciones:

Diagnosticar, previo a la implementación de un programa de educación mediado por TIC, las posibilidades de los alumnos para acceder a estas herramientas tecnológicas, así como su nivel de destreza para trabajarlas. De no tener los recursos será imposible su implementación, y al no tener destreza y conocimiento en su uso pueden perderse los objetivos didácticos, ya que el tiempo se dedicará a la enseñanza de cómputo y no de contenidos escolares.

Realizar una cuidadosa selección de recursos TIC a utilizar, a objeto de que encajen en los propósitos de aprendizaje planteados, así como en las estrategias de evaluación correspondientes.

Es importante que docente y padres de familia estén al pendiente de la información que los estudiantes consultan en la web y además que el contenido sea educativo, formar en el niño siempre que se pueda criterios y habilidades de selección, para evitar que se desvíe de los objetivos educativos.

Revisar, sobre la marcha, las dificultades que los participantes puedan ir confrontando respecto al manejo de las herramientas seleccionada, en el propósito de subsanar a tiempo los obstáculos que entorpezcan su uso y beneficios.

Realizar una evaluación al final del curso, que permita conocer en qué medida los participantes alcanzaron las competencias y aprendizajes previstos, así como el apoyo e impacto que cada herramienta tuvo, realizando, en consecuencia, los ajustes, rediseños y mejoras que se puedan hacer.

Se considera que la tecnología educativa puede verse como un puente o andamiaje que funciona como estímulo para el estudiante en la construcción de su conocimiento, es decir, las tecnologías de la información aportan aplicaciones que al ser utilizadas en el proceso de aprendizaje, dan como resultado una experiencia de aprendizaje excepcional para el individuo en la construcción de su conocimiento. Hay que señalar que no se debe anteponer la tecnología a la educación, sino al contrario la educación sobre la tecnología y comprender que las TIC son solamente un medio y no un fin, hacer uso de ellas cuando representan un valor añadido.

Una de las ventajas más obvias y más importantes es la motivación, los alumnos normalmente al usar los recursos TIC se encuentran muy motivados lo que conlleva en un principio que el alumno se encuentre más predispuesto al aprendizaje, esta motivación hará que los escolares tengan más disponibilidad para la actividad y por ende se puedan reforzar los objetivos planteados. Se puede concluir que al objetivo principal del proyecto se logró muy favorablemente “contribuir a la mejora del proceso enseñanza aprendizaje a través de la creación de ambientes de aprendizaje con el uso de las TIC en el aula, que favorezcan la formación de individuos competentes, autónomos, emprendedores, creativos y activos.”

REFERENCIAS

- Aguilar, M. y Farray, J. (2007). *Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación*. Las Palmas de Gran Canaria: ULPGC.
- Arvea, M. (2007). *Cuatro cartas a los animadores de los círculos de cultura de São Tomé e Príncipe*. México; Centro Regional Intercultural de la Pedagogía Popular.
- Barraza, M. A. (2010). *Elaboración de propuestas de intervención educativa*. México: Universidad Pedagógica de Durango.
- Campbell I., Campbell, B. y Dickenson. (2000). *Inteligencias múltiples, usos prácticos para la enseñanza y el aprendizaje*. Buenos Aires, Argentina: Troquel.
- Cabero, J. y Llorente, M.C. (2006). *La rosa de los vientos. Capacidades tecnológicas de las TICs por los estudiantes*. Sevilla: Grupo de Investigación Didáctica.
- Coll, et al. (1990). *Educación y desarrollo: la teoría de Vigotsky y la zona de desarrollo próximo*. Madrid: Alianza Editorial.
- Coll, C., y Monereo, C. (2008). *Psicología de la educación virtual*. Madrid: Morata.
- Coll, P., y Marchesi, A. (2001). *Desarrollo psicológico y educación*. Madrid: Alianza Editorial.
- Condemarín, M. (2001). *El Poder de Leer*. República de Chile: Edición especial para el programa de las 900 escuelas.
- Decroly, O. y Monchamp, E. (2002). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: MORATA.
- Delgado, A. E. (2006). *Guía para el desarrollo del pensamiento crítico*. Lima, Perú: Kinko's impresores S.A.C.
- Díaz, B. F. (2005). *Enseñanza Situada. Vínculo entre la escuela y la vida*. México: Mc Graw Hill.
- Díaz, F., y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGraw-Hill.
- Ferreiro, G. R. (2000). *El ABC del aprendizaje cooperativo*. México, D.F.: Trillas.
- Fromm, C. L., y Ramos, S.V. (1999). *La práctica pedagógica cotidiana: Hacia nuevos modelos de investigación en el aula*. San José, Costa Rica: CECC

- Gardner, H. (2001). *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Paidós.
- Gómez, P. M. (1995). *El niño y sus primeros años en la escuela*. México: SEP.
- Hernández, R. G. (1998). *Paradigmas en psicología de la educación*. México: Paidós.
- Hernández, R. S. (2008). Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje, No. 2 Vol.5, 28-30.
- Joyce, B., y Weil, M. (2002). *Modelos de enseñanza*. Barcelona: Gedisa.
- Klingler, C., y Vadillo, G. (2000). *Psicología cognitiva estrategias en la práctica docente*. México: Mc Graw Hill.
- Latorre, A. (2007). *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: Graö.
- Lázaro, Ángel. (2007). *Variables relevantes para el diagnóstico en situaciones ordinarias en los diferentes niveles del sistema educativo*, en H. SALMERÓN (coord.), *Diagnosticar en Educación*. Granada: FETE-UGT, 163-183.
- López, G. J. M. (1996). *Los estilos de aprendizaje y los estilos de enseñanza. un modelo de categorización de estilos de aprendizaje de los alumnos de enseñanza secundaria desde el punto de vista del profesor, vol. 12*. Anales de psicología .
- Mardones, J.M. Y Ursúa, N. (1987). *Filosofía de las ciencias humanas y sociales*. México: Fontamara.
- Marqués, G. P. (2006). *Pizarra Digital*. Barcelona: grupo edebé ISBN 84 236 7493 2.
- Medina, R. A. (2006). *Metodología para la realización de proyectos de investigación y tesis doctorales*. Madrid, España: Universitarias, S.A.
- Navarro, A. V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.
- Ortiz, G. (2010). *Habilidades básicas de pensamiento: con enfoque en competencias*. México: CENGAGE Learning.

- Paau Cho, M. R. (2009) *Viviendo el futuro en el aula, las tecnologías de la información y comunicación en los procesos de aprendizaje en la escuela primaria o básica*. San José, C. R. Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, CECC/SICA.
- Rosales, C. (2007). *Evaluar es reflexionar sobre la enseñanza*. Madrid: Narcea, S. A.
- Sánchez, C. H. (2003). *Psicología de la creatividad*. Lima: Ed. Visión Universitaria.
- Santillana, (2008). *Abc de la reforma integral de la educación básica (2008)*. México: SANTILLANA.
- Schalk, Q. Ana E. (2010). *El impacto de las TIC en la educación*. Brasilia: UNESCO.
- Segovia, O. F. (2003). *El aula inteligente. Nuevas perspectivas* .Madrid: Espasa.
- Seltzer, K. y Bentley, T. (1994). La era de la creatividad. Conocimientos y habilidades para una nueva sociedad. Madrid: Santillana.
- Semenov, A. (2005). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza, manual para docentes o cómo crear nuevos entornos de aprendizaje abierto por medio de las TIC*. Federación Rusa: UNESCO
- SEP. (2008). *PLAN DE ESTUDIOS 2009*. México: Secretaría de Educación Pública.
- SEP. (2007). *Programa sectorial de educación, 2007-2012*. México: Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos.
- SEP. (2009) *Tecnologías de la información y comunicación*. México: SEP.
- Tubella, I. C. y Vilaseca, R. J. (2005). *Sociedad del conocimiento, cómo cambia el mundo ante nuestros ojos*. Barcelona: UOC.
- UPN (1994). *El niño preescolar: desarrollo y aprendizaje*. Antología Básica, UPN. México: SEP, UPN.
- Wals, S. (2007). *Conocimientos didácticos para docentes no pedagogos*. México: Instituto Politécnico Nacional.
- Yin, R. K. (1994). *Estudio de casos de investigación. Diseño y métodos*. Estados Unidos: Sage Publications.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- Adell, J. (1997). *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Obtenido el 17 de mayo de 2011, de <http://www.uib.es/depart/gte/revelec/7.htm>

- Anrranz, E. (1999). *Aprendizaje cooperativo*. Colombia. Obtenido el 18 de octubre del 2011 de <http://www.slideshare.net/Martalopa/aprendizaje-cooperativo-4453470/download>.
- Béjar, J. (2009). *El cómic como recurso educativo*. Obtenido el 13 de marzo del 2012, de <http://cursos.cepcastilleja.org/mod/forum/discuss.php?d=6442>
- Cabero, A. J. (n.f.). *Artículos - Portal Educativo*. Obtenido el 13 de Diciembre de 2011, de Articulos - Portal Educativo: <http://www.portaleducativo.edu.ve/index.php?option=com>
- Díaz, M., y Morfín, J. (2003). Comunidades de aprendizaje: los grupos de personas que están aprendiendo y fortaleciéndose juntas. *Iniciativa Mexicana de Aprendizaje para la Conservación: Intercambiando Experiencias para un Futuro Sustentable*. Obtenido el 3 de junio del 2012, http://www.imacmexico.org/ev_es.php?ID=5044_201&ID2=DO_TOPIC
- EduTEKA. (30 de Julio de 2005). *EduTEKA*. Obtenido el 4 de Diciembre de 2011, de EduTEKA: <http://www.eduteka.org/WebQuestLineamientos.php>
- EduTEKA. (11 de Febrero de 2006). Recuperado el 26 de Noviembre de 2011, de <http://www.eduteka.org/ViajesVirtuales1.php>
- Elder, L. y Paul, R. (2003). *La mini-guía para el pensamiento crítico, conceptos y herramientas*. Fundación para el Pensamiento Crítico. www.criticalthinking.org
- Kawka, B. y Burgess, B. (2006). *Guía para un Viaje Virtual*. Obtenido el 14 de diciembre del 2011, de <http://www.eduteka.org/ViajesVirtuales1.php>
- Marqués, G. P. (2012) <http://smconectados.com/2012/12/11/por-que-las-tic-en-educacion-que-deberia-hacer-la-administracion-educativa/>
- Marqués, G. P. (2004). *La Pizarra Digital*. Obtenido el 26 de mayo del 2012, de <http://www.peremarques.net/pizarra.htm>
- UNESCO. (8 de Enero de 2008). *Estandares NETS docentes*. Obtenido el 7 de Abril de 2011, de eduteka : <http://www.eduteka.org>
- Utilización didáctica del video, objetivos, ventajas y desventajas del mismo*. (8 de Junio del 2009). Obtenido el 9 de febrero de 2012, de <http://loli1988.blogspot.mx/2009/06/utilizacion-didactica-del-video.html>
- Wikipedia http://es.wikipedia.org/wiki/Correo_electr%C3%B3nico Obtenido el 28 de mayo del 2012 Wikipedia.
- Wikipedia <http://es.wikipedia.org/wiki/Diagn%C3%B3stico> Obtenido el 19 de abril del 2012.

ANEXOS



ANEXO 1



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
UNIDAD UPN 162

ESCALA LIKER PARA DOCENTES EN SERVICIO

INSTRUCCIONES

Actualmente la sociedad y el mundo globalizado en el que vivimos demanda cada día más a la educación resolver cantidad de problemas que generalmente no está a nuestro alcance dar solución, sin embargo tenemos en nuestras manos el futuro de nuestro sociedad y en ella podremos sembrar una semilla de calidad.

Por lo tanto la finalidad de la presente encuesta es contribuir al progreso de la educación, y recoger información de docentes en servicio, para diagnosticar los principales problemas que atañen nuestra labor docente, para elaborar alternativas de solución en donde resulte necesario.

De esta forma me dirijo a usted para solicitarle su valiosa colaboración y se sume a contribuir en esta iniciativa, contestando de manera sincera la totalidad del instrumento es muy importante su opinión.

¡Agradezco su apreciable participación!

El presente instrumento está dividido en dos partes:

En la parte I, lea con atención cada uno de los cuestionamientos y marque dentro del recuadro con una X la respuesta que considere más apropiada para cada concepto, solo marque uno.

En la parte II, encontrará un espacio abierto para que exponga algo que no se le haya preguntado y que usted considere de importancia, especialmente sobre

recursos y organización del aula, presentación de contenidos en las actividades del aula o planeación. (Comentarios y opiniones).

I.- Marque con una X la opción que más se ajuste a su realidad, intente ser claro al escribirla en el cuadro que corresponda, el significado de los números en las columnas es el siguiente:

COLUMNA (Como es)
1.- Correcta y oportunamente. 2.- En la mayoría de los casos. 3.- Con fallas y parcialmente. 4.- No se efectúa.

No.	INSTITUCIÓN	1	2	3	4
1.	La infraestructura y su conservación es la adecuada				
2.	La dirección apoya la innovación educativa.				
3.	Hay organización de padres que apoya la labor educativa.				
4.	Se atienden las necesidades educativas de los estudiantes.				
5.	El profesorado analiza los resultados obtenidos por los estudiantes.				
6.	Asiste y participa en cursos y talleres de actualización docente.				
7.	Se comunica periódicamente los avances y problemas de los alumnos a los padres de familia.				
8.	Se armoniza el desarrollo de las destrezas y capacitación del profesorado con el desarrollo de la tecnología, con el fin de utilizarla eficazmente.				
9.	El profesorado conoce el uso y aplicabilidad de los distintos medios (libros, multimedia, periódicos, TIC...)				
10.	Se participa activamente en el consejo técnico del centro de trabajo, en la elaboración del trayecto formativo.				

No.	PLANEACIÓN Y EVALUACIÓN	1	2	3	4
11.	Les informa a sus alumnos de los criterios de evaluación que utiliza.				
12.	Realiza la planeación de su actividad educativa teniendo como referencia el plan y programa vigente 2009.				
13.	Formula los objetivos didácticos de manera que expresen claramente las habilidades que mis alumnos deben conseguir como reflejo y manifestación de la intervención educativa.				
14.	Planifico las clases de modo flexible, preparo actividades y recursos (personales, materiales, de espacio, de ambientación, instrumentos etc.) ajustados lo más posible, a las necesidades e intereses de los alumnos.				
15.	Planifico mis actividades educativas de forma coordinada con el resto del profesorado (por nivel, ciclo, equipo, afinidad, o profesores de apoyo.)				
16.	El profesorado conoce y aplica distintos tipos de evaluación,				

	critérios, técnicas e instrumentos.				
17.	Conoce y aplica el nuevo enfoque por competencias de la reforma de educación básica.				
18.	Reviso y corrijo los contenidos, actividades dentro y fuera del aula, adecuación de tiempos y materiales utilizados.				
19.	Uso estrategias y procedimientos de auto y coevaluación en grupo que favorezca la participación de los alumnos en la evaluación.				
NO.	RECURSOS Y PRESENTACIÓN DE LOS CONTENIDOS EN LAS ACTIVIDADES DEL AULA	1	2	3	4
20	Tiene a su disposición recursos didácticos necesarios para el desarrollo de sus actividades planeadas.				
21	Tiene conocimiento de todos los recursos didácticos con que cuenta su centro de trabajo.				
22	Se usa la tecnología existente para mejorar los resultados del centro educativo.				
23	Tienen los estudiantes acceso fácil a los recursos que necesita para el desarrollo de sus actividades.				
24	Saben los estudiantes cómo utilizar los recursos a los que tienen acceso.				
25	Adopto estrategias y programo actividades en función de los objetivos didácticos, en función de los distintos tipos de contenidos y en función de las características de los alumnos.				
26	Mantengo el interés del alumnado con los recursos y actividades, que presento partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado.				
27	Considero que mis estrategias y/o métodos de enseñanza son las más adecuadas para mis alumnos.				
28	Se apoya de las TIC para el desarrollo de sus actividades escolares				
29	Distribuye el tiempo que señala el plan y programa de estudios para cada asignatura				
30	Estructuro y organizo los contenidos dando una visión general de cada tema (mapas conceptuales, esquemas, lo que tienen que aprender, qué es importante.)				
31	Utiliza recursos didácticos variados, (audiovisuales, informáticos, técnicas de aprender a aprender) tanto para la presentación de contenidos como para la práctica de los alumnos, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismos.				
32	Facilito estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar fuentes de información, pasos para resolver cuestiones, me aseguro de la participación de todos.				

Parte II.

Conteste las siguientes preguntas:

1.- ¿Cuánto tiempo tiene de experiencia docente en el aula?

2.- Especifique el material didáctico que utiliza en sus actividades escolares

3.- ¿Qué opina de la implementación de las TIC como recurso didáctico en el la enseñanza?

Es posible que usted quiera ampliar alguna opinión sobre algo que le haya interesado o que no se le preguntó y sea relacionado con lo contestado, utilice este espacio para manifestarlo.

Muchas Gracias por su colaboración.



ANEXO 2



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
UNIDAD UPN 162

ESCALA LIKERT PARA ALUMNOS DE 5° Y 6° GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA.

El presente instrumento se divide en dos partes, en la primera encontrarás una serie de planteamientos, léelos con atención y luego anota en el recuadro una X según la opción que te parezca sea la que más te convenza a ti.

En la segunda parte encontrarás una serie de preguntas abiertas, que corresponden a tu propia opinión.

Te invito a que respondas la totalidad del instrumento, es muy importante tu opinión.

Con el objetivo de recoger información de los alumnos para conocer las inquietudes que tienen sobre las estrategias de enseñanza del profesorado y realizar el diagnóstico que nos permita tener una visión más amplia sobre la relación que existe entre los intereses del alumno y nuestra metodología de enseñanza.

Agradezco tu participación

I. Marca con una X en el recuadro la opción que consideres más apropiada según lo que tú pienses que se relaciona con la realidad de tu escuela, tomando a consideración los siguientes parámetros:

1. Excelente
2. Muy bien
3. Bien
4. Insuficiente
5. Malo

DIMENSIÓN VIDA ESCOLAR	1	2	3	4	5
1. ¿Cómo consideras a tu escuela?					
2. ¿Cómo es la atención que prestan los profesores cuando manifiestas un problema o planteas un asunto?					
3. Tengo confianza de manifestar mis dudas y dificultades a mis profesores.					
4. Considero que a mis profesores les hace falta desarrollar otras alternativas de enseñanza para mejorar mi aprendizaje.					
5. Mi escuela cuenta con materiales de apoyo para consulta, aparte de los libros de texto, como computadoras, bibliotecas, etc.					

DIMENSIÓN ENSEÑANZA	1	2	3	4	5
6. ¿Cómo considero la forma de enseñar de mi profesor?					
7. ¿Consideras que los materiales que se utilizan en tu salón de clases son suficientes para tu aprendizaje?					
8. ¿Consideras satisfactorio el trabajo en equipo que realizas con tus compañeros?					
9. ¿Cómo considero mi participación en las actividades que se realizan en el aula?					
10. ¿El tiempo escolar es bien aprovechado en tu aula de clase?					
11. ¿Cómo es la relación con mis compañeros?					
12. ¿Cumplo con mis tareas satisfactoria y permanentemente?					
13. ¿Cómo es mi participación en actividades extraescolares?					
14. ¿Mi educación está encaminada a una formación en valores?					
15. ¿Conozco el funcionamiento de las computadoras?					

DIMENSIÓN HOGAR	1	2	3	4	5
16. ¿En tu casa te apoyas de otros recursos (que no sean libros de texto de la escuela) para hacer tus tareas?					
17. ¿Cómo es el apoyo que recibes de parte de tus padres o tutores, para tu educación?					
18. ¿Cumplo con mis deberes en mi casa y en la escuela?					
.					

II. En esta parte contestarás de forma abierta las siguientes preguntas.

1.- ¿Qué es lo que más te gusta de venir a la escuela? _____

2.- ¿Qué es lo que no te agrada de venir a la escuela? _____

3.- ¿Qué asignatura te gusta más? ¿por qué? _____

4.- ¿Cuál es la asignatura que te agrada menos? ¿por qué? _____

5.- ¿Cómo te gustaría que se trabajara? _____

6.- ¿Qué materiales te gustaría que se utilizaran en esa clase? _____

7.- ¿Para qué utilizas la computadora? _____

¡Gracias!

ANEXO 3

RÚBRICA DE EVALUACION PARA EL V-V

	Categoría	Criterios	%	Nivel	Nivel	Nivel	Puntaje
				1	2	3	
tareas	El viaje virtual despierta el interés de los estudiantes para conocer sobre la cultura griega.		30%	3 ptos.	2 ptos.	1 pto.	
	Selección de Información.	Busca y selecciona información clave para el folleto de viaje.	10%				
	Procesamiento de la información.	El folleto proporciona suficiente información (ubicación geográfica, cultural, arqueológica, etc.) que describa el lugar a visitar.	15%				
	Muestra Creatividad en el folleto.	Ofrece imágenes y letra sobresaliente que llamen la atención.	5%				
Promociona la importancia de realizar la visita virtual para							

	conocer la civilización griega.	10%			
Uso de las TIC para su elaboración y presentación.	Lo presenta en texto Word y/o apoyo multimedia.	30%			
Porcentaje		100%	Total puntaje		

ANEXO 4

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Webquest Del porfirato a la revolución.					
Aspectos	Excelente	Bueno	Satisfactorio	Requiere mejoras	Total en Puntos
	2 puntos.	1.5 puntos.	1 punto.	0.5 puntos.	
<i>Utiliza los recursos que se propusieron durante para la realización del boletín escolar.</i>	Utiliza y registra al pie de la letra los recursos propuestos para las tareas del boletín escolar	Utilizó algunos recursos que se propusieron para la elaboración del boletín escolar.	Utilizo por lo menos 1 recurso de los que se propusieron para la elaboración del boletín escolar.	Los recursos no son utilizados para la elaboración del boletín escolar.	
<i>Contenido del tema.</i>	Toda la información expuesta en el periódico es analizada y relevante.	Del 89% al 80% de la información en el periódico es analizada y relevante.	Del 79% al 70% de la información en el periódico es analizada y relevante.	Menos del 70% de la información en el periódico es analizada y relevante.	
<i>Trabajo en equipo</i>	Todos participaron y compartieron el trabajo en forma entusiasta y organizada.	Todos participaron y compartieron el trabajo pero falto organización.	Algunos participaron y compartieron el trabajo con poca organización.	Falto organización y participación en el equipo.	
<i>Noticia</i>	Responde a todas las preguntas del periodismo, es creativa y se hace uso de tecnologías de información para su elaboración.	Responde a un 90% a las características de una noticia, hace uso de algunas tecnologías de información para su elaboración.	Responde a un 80% de las características de una noticia, hace uso de por lo menos 1 tecnología de información para su elaboración.	No responde a las características de la noticia periodística y no utiliza ninguna de las tecnologías de información para su elaboración.	

<i>Conocimiento generado</i>	Todos los estudiantes del grupo pueden contestar adecuadamente preguntas relacionadas con el tema “del porfiriato a la revolución” y hacen un buen uso de TIC.	Todos los estudiantes del grupo pueden contestar adecuadamente la mayoría de las preguntas relacionadas con el tema, y hacen uso de algunas TIC.	Algunos de los estudiantes del grupo pueden contestar adecuadamente algunas de las preguntas relacionadas con el tema, y hacen uso de por lo menos 1 TIC.	Varios estudiantes del grupo parecen tener poco conocimiento sobre la información del tema y no utilizan TIC para su estudio.	
	Expresa una postura reflexiva y consciente de la situación social del país y la compara con la época del porfiriato estableciendo alguna relación entre ambas y manifiesta posibles soluciones para los problemas actuales.	Establece una actitud reflexiva en la relación pasado-presente del periodo histórico que se estudia y lo expresa.	Manifiesta comprensión del tema, pero no lo expone.	No comprende la cronología, cambio y permanencia por lo tanto no emite algún juicio.	
Total					

ANEXO 5

RÚBRICA PARA VALORAR LA VIDEOGRABACIÓN

Área a evaluar	Indicadores	Excelente	Bien	Suficiente	Insuficiente
Grabación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los alumnos presentan un plan o guion para su videograbación. 2. Utilizan los recursos tecnológicos necesarios para su realización. 3. El video tiene la duración acordada en la clase. 	Cumple con los tres puntos (5)	Cumple con dos de los tres puntos (4)	Cumple con uno de los tres puntos (3)	No cumple ninguno de los puntos (2)
Trabajo en equipo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Todos los integrantes del equipo participan en la realización del video. 2. Todos los integrantes se presentaron a la grabación del video. 3. Todos los integrantes estuvieron presentes en la proyección del video. 	Cumple con los tres puntos (2)	Cumple con dos de los tres puntos (2)	Cumple con uno de los tres puntos (2)	No cumple ninguno de los tres puntos (1)
Manejo de la información	<ol style="list-style-type: none"> 1. El estudiante investigó en diversas fuentes de información sobre el sitio de interés que le correspondió. 2. La información es correcta y oportuna según el objetivo de la actividad. 3. El estudiante maneja fluidamente la información en el video. 4. El estudiante conoce y valora el arte y patrimonio cultural de su comunidad. 	Cumple correctamente con los cuatro puntos (3)	Cumple muy bien tres de los cuatro puntos (2)	Cumple bien con dos de los cuatro puntos (2)	Cumple a medias con uno de los cuatro puntos (2)
TOTAL					

LA CANCION DE LOS ALIMENTOS

Lo intentamos pero no me alimenté bien

hice las cosas mal, pero tú lo harás bien.

Esta es la canción de los alimentos

Les hago un llamado, vamos a comer bien

Tomar la leche y el pescado

Bien preparado para entrar... en la vida

Qué voy hacer, si no me alimento muy bien

Será muy tonto comer chatarra

Saldré a buscar... frutas y verduras

Para comer

Me moriré si no me alimento muy bien

Lavemos bien frutas y verduras

Para crecer

Hoy mírenme estoy bien alimentado

Cuidenseeeeeee

Qué voy hacer, si no me alimento muy bien

Será muy tonto comer chatarra

Saldré a buscar... frutas y verduras

Para comeeer

Me moriré si no me alimento muy bien

Lavemos bien frutas y verduras

Para crecer

Hoy mírenme estoy bien alimentado

Cuidenseeeeeee

Lo intentamos pero no me alimenté bien

hice las cosas mal, pero tú lo harás bien.

Equipo 1. Belén, Yaneth, Sofía, Oswaldo y Yadira.

TE PRESUMO

Te presumo, porque en verdad
Eres muy grande y fuerte,
Porque es un gran orgullo ser tu amigo
Te presumo, porque eres
Para mí un gran ejemplo
Y quiero estar junto a ti
De cualquier modo...
Te presumo porque lavas bien
Los dientes y las manos
Y me fascina el saber que
Haces mucho ejercicio...
Te presumo porque sales
A correr todos los días
Te presumo, para que el mundo
Sepa...que eres...saaanaaa. (Bis)

EQUPO 2.

Jesús

José Manuel

Omar

Alexa

Alondra

Frutas, Frutas

Gorda, gorda

Gorda, gorda

Les platicareee

Del mundo de las frutas

Que están muy sabrosas

Y a todos nos gustan...

Frutas, frutas

Frutas, frutas (bis)

No hay fruta que... Sepa más sabrosa

Y cuando la pruebas

Te podrá encantar...

Frutas, frutas,

Frutas, frutas (bis)

Cuando tú las pruebes

Te enamorará

Y toda la gente te las va a quitar....

Corran, corran

Corran, corran

Frutas, frutas.

Equipo 3.

Oscar

Christian

Héctor

Oscar L.

Leonardo

WAKA, WAKA

Waka, waka,

Waka, waka (bis)

Llego la hora de la merienda,

Va a comenzar la hora

Justa de ir a la cama.

La leche hay que...

Tomar muy tibia...

Ponte de pie y vuelve a la mesa.

La emoción se siente

En tu cuerpo para toma

Ya la leche

Tsamina mina, zangalewa

Tomar la leche... ya

Tsamina mina, eh, eh,

Leche, leche eh, eh

Tsamina mina, zangalewa

Tomar la leche ya. (bis)

(Música)

EQUIPO 4

María

Brenda

Laura

Carolina

Francisco J.

ANEXO 7

RÚBRICA PARA EVALUAR LA CANCIÓN.

Categoría	Sobresaliente	Bueno	Aceptable	No aceptable
El título	El título está escrito claramente y relacionado con el tema			El título no está escrito claramente y no está relacionado con el tema.
Claridad en la letra de la canción	La canción muestra una considerable atención en su adaptación.	La canción muestra atención en su adaptación.	La canción muestra algo de atención en su adaptación.	La canción fue adaptada descuidadamente, los elementos parecen estar puestos al azar.
Creatividad	La canción refleja un excepcional grado de creatividad del estudio en su adaptación y exhibición.	La canción refleja creatividad del estudio en su adaptación y exhibición.	La canción refleja poca creatividad del estudio en la adaptación y exhibición.	El estudiante no hizo o personalizó ninguno de los elementos requeridos para la canción.
Atención al tema	El estudiante da una explicación razonable de cómo cada elemento en la canción se relaciona con el tema, una buena alimentación. La relación es clara.	El estudiante da una explicación razonable de cómo la mayoría de los elementos están relacionados con el tema asignado. La relación es clara.	El estudiante da una explicación bastante clara de cómo los elementos en la canción están relacionados al tema asignado.	La explicación del estudiante es vaga e ilustra su dificultad en entender cómo los elementos están relacionados con el tema.
Claridad en la entonación	Canta claramente y distintivamente todo (100% a 90%) el tiempo y no tiene mala pronunciación.	Canta claramente y distintivamente todo (100% a 90%) el tiempo pero con mala pronunciación.	Canta claramente y distintivamente (90% a 80%) del tiempo no tiene mala pronunciación.	Canta entre dientes o no se le puede entender o tiene mala pronunciación.
Volumen	El volumen es suficientemente alto para ser escuchado por los todos los asistentes a través de toda la canción.	El volumen es suficientemente alto para ser escuchado por todos al menos un 90% a través de toda la canción.	El volumen es suficientemente alto para ser escuchado por todos al menos un 80% a través de toda la canción.	El volumen con frecuencia es muy débil para ser escuchado por todos.
Grabación de la canción	La grabación motivó significativamente al estudiante durante toda la actividad.	La grabación motiva al estudiante durante toda la actividad.	La grabación motiva al estudiante en algún momento de la actividad.	La grabación no significa nada para el estudiante por lo tanto no se motiva en la actividad.
Trabajo escrito	El estudiante entrega copia de la canción con nombre de todos los integrantes con buena presentación.		El estudiante entrega copia de la canción con mala presentación.	El estudiante no entrega copia de su canción con requisitos correspondientes.