

Cognition et Doctrina

Cognición y Aprendizaje en los Agentes Educativos

Revista Electrónica de Investigación y Divulgación Educativa, en el Campo de la Cognición y el Aprendizaje
Vol. 1, No. 3. Enero-julio 2017.

Adaptaciones Curriculares *Propuestas*

La enseñanza del triángulo

Soy parte de la naturaleza

Rondas infantiles

Los valores en la familia, una enseñanza de aprendizaje en los
adolescentes

Directorio

Dr. Luis Fernando Hernández Jácquez

Director de la Revista “Cognition et Doctrina. Cognición y Aprendizaje en los Agentes Educativos”

M. P. Cynthia Yaneth Ramírez Escarpita

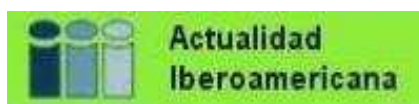
Coordinadora Editorial

Profra. Paula Elvira Ceceñas Torrero

Correctora de Estilo

Consejo Editorial y Arbitraje

Dr. Fernando Aranda Fraga (Universidad Adventista del Plata, Argentina), Dra. Erika Robles Estrada (Universidad Autónoma del Estado de México, SNI), Dra. Mónica del Carmen Meza Mejía (Universidad Panamericana, SNI), Dra. Martha Leticia Gaeta González (Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, SNI), Dra. Dolores Gutiérrez Rico (Instituto Universitario Anglo Español, México, SNI), Dr. Miguel Navarro Rodríguez (Universidad Pedagógica de Durango, México, SNI), Dr. Luis Fernando Hernández Jácquez (Universidad Pedagógica de Durango, México, SNI), Dra. Alejandra Méndez Zúñiga (Red Durango de Investigadores Educativos, A. C. México), Dr. Francisco Nájera Ruiz (Escuela Normal de los Reyes, México), Dr. Abelardo Gracia Álamos (Secretaría de Educación del Estado de Durango, México), Dra. Alicia Rivera Morales (Universidad Pedagógica Nacional, Unidad Ajusco, México), Dr. Víctor Gutiérrez Olivares (Centro Sindical de Investigación e Innovación Educativa de la Sección XVIII del SNTE – CNTE, México), M. E. Roberto Murillo Pantoja (Escuela Normal de los Reyes, México) Dr. Netzahualcóyotl Bocanegra Vergara (Centro Pedagógico de Durango, México).



Índice

Editorial

La Enseñanza del Triángulo
The Teaching of the Triangle

Iliana Ruelas Villela

04

Soy Parte de la Naturaleza
I am Part of Nature

Mayra García Domínguez

17

Rondas Infantiles
Child Rounds

Rodrigo Ruelas Villela

27

Los Valores en la Familia, una Enseñanza de Aprendizaje en los Adolescentes
The Values in the Family, a Teaching of Learning in Adolescents

Flor Yaloha Corona Martínez

40

Normas para Colaboradores

58

Editorial

El primer número del año 2017 de **Cognition et Doctrina** presenta cuatro estudios llevados a cabo en la Universidad Interamericana para el Desarrollo (UNID), sede Durango.

Los cuatro estudios consisten en propuestas de adaptaciones curriculares para situaciones específicas en diversos niveles educativos, pero todas ellas con la particularidad del empleo de al menos una herramienta del ámbito de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

El primer elemento, las adaptaciones curriculares son siempre necesarias en prácticamente cualquier aula educativa, que deben partir de diagnósticos sólidos para que la propuesta sea congruente con él primero, y que al final de cuentas, representa el más natural medio para la inclusión educativa. Por su parte, las TIC en la actualidad son inherentes al quehacer educativo desde hace décadas, y en este sentido suelen ser un apoyo fundamental para facilitar tanto el diseño como la implementación de las adaptaciones ya mencionadas.

Así pues, se tienen propuestas para atender necesidades educativas especiales en el contexto rural, para lograr el aprendizaje a través de actividades lúdicas en el nivel básico, y además diseños para ser abordados en la educación superior.

Se invita pues a los lectores a tomar en consideración las propuestas que enseguida se presentan, de manera tal que puedan ser tomadas como ejemplo para la mejora de la práctica educativa.

Atentamente:

Dr. Luis Fernando Hernández Jácquez

Universidad Pedagógica de Durango

Directorio

Dr. José Germán Lozano Reyes
Director General

Dra. Dolores Gutiérrez Rico
Secretaria Académica

Dra. Alejandra Méndez Zúñiga
Coordinadora de Investigación y
Posgrado

Mtro. Jesús Flores García
Coordinación de Docencia

Lic. José Juan Romero Verdín
Coordinador de Difusión y
Extensión Universitaria

**Lic. Gerardo Alberto Cosain
Simental**
Coordinador de Servicios de Apoyo
Académico

La Enseñanza del Triángulo

1

The Teaching of the Triangle

Iliana Ruelas Villela (iliruelasv@gmail.com)
Universidad Interamericana para el Desarrollo

Artículo recibido: 01 de junio 2017; aceptado: 12 de junio 2017.
Cognition et Doctrina. Cognición y Aprendizaje en los Agentes Educativos. Vol. 1, No.3. pp. 04-16.
Enero – julio 2017. Universidad Pedagógica de Durango

Contexto

Durango es considerado uno de los estados más grandes de México, y se encuentra dividido por 39 municipios, entre ellos se encuentra el municipio de Rodeo ubicado al centro del estado entre la carretera Durango-Parral en el kilómetro 160. Este, cuenta también con sus propias comunidades, y en una de ellas en la que se enfoca la presente propuesta, en una zona rural de difícil acceso dedicada a la agricultura donde la mayoría de su población llega hasta los estudios de nivel primaria, por lo que presentan cierta dificultad para la adquisición y gestión de apoyos para su bienestar y el de las personas con capacidades diferentes.

El nivel socioeconómico es bajo, lo que los priva de algunos lujos como las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), llegando a acceder solo a televisiones y celulares en algunos casos, pues hay familias que no cuentan con ninguno de los dos o solo uno. La comunidad cuenta con los servicios de luz eléctrica y agua potable, sin embargo se encuentran en malas condiciones debido a que en ocasiones alguno de estos servicios falla.

Particularmente, la escuela primaria “Cinco de Mayo” de zona de supervisión número 44 del sector educativo 06B, cuenta con tres salones construidos de ladrillos y cemento, de los cuales dos de esos salones son aulas regulares y el tercer salón es la biblioteca, un aula de apoyo y casa para el maestro construidos con adobe, además con una bodega hecha de block. Cuenta con dos baños, tres palapas y una cancha.

La primaria es multigrado con organización bidocente, brindándole atención a 35 alumnos, donde un maestro da clases a los grupos de primero (7 alumnos), segundo (6) y tercero (3); mientras en el otro grupo se encuentran los grados cuarto (6 alumnos), quinto (8) y sexto (5). Seis alumnos son atendidos por parte de educación especial tres días a la semana. Los docentes frente a grupo tienen perfil de docente de primaria con Maestría en Educación, y la maestra de apoyo, Licenciatura de Educación Especial con maestría en curso.

La escuela se encuentra el programa de tiempo completo por lo que tiene apoyo económico suficiente para abastecer cada año de gran cantidad de material didáctico y de oficina, el cual se les va brindando a los alumnos según lo requieran.

De manera específica, el grupo de quinto grado está constituido por 5 niños y 3 niñas de entre los 10 y 11 años de edad, de los cuales uno presenta discapacidad, siendo este alumno en el que se enfoca este diseño, pues su discapacidad y sus condiciones lo limitan aprender al mismo ritmo que sus compañeros.

Así, el propósito es diseñar una estrategia instruccional que sea lo más adecuada para el alumno, tratando de cubrir las necesidades del mismo tanto en sus capacidades como en su interés personal.

Fundamentación

Este diseño fue elaborado para el quinto grado de la asignatura de matemáticas, bloque III, que refiere al aprendizaje esperado “Calcula el perímetro y el área de triángulos y cuadriláteros” (SEP, 2011, pág. 78).

Debido a que este es un aprendizaje elevado a las capacidades del alumno seleccionado, se tuvo que considerar los conocimientos previos de este, sus capacidades de retención y sus intereses, para así poder llevar a cabo una adecuación pertinente.

La creación de escuelas integradoras que atiendan un gran número de alumnos en zonas rurales y urbanas requiere la formulación de políticas claras y decididas de integración y una adecuada financiación, un esfuerzo a nivel de información pública para luchar contra los prejuicios y fomentar las actitudes positivas, un extenso programa de orientación y formación profesional y los necesarios servicios de apoyo. Será necesario introducir los cambios que a continuación se detallan en la escolarización y muchos otros, para contribuir al éxito de las escuelas integradoras: programa de estudios, edificios, organización de la escuela, pedagogía, evaluación, dotación de personal, ética escolar y actividades extraescolares (UNESCO, 1994, pág. 21).

Para llegar a diseñar estas adecuaciones hay que partir de lo más básico y de lo que conoce el alumno, tal como lo plantea Ausubel (1983) al mencionar que el aprendizaje depende de la estructura cognitiva (conjunto de conceptos, ideas que posee un individuo) que tiene previamente el alumno y se irá relacionando con la nueva información, por lo que es de vital importancia conocer dicha estructura cognitiva previa.

En este caso por la condición del alumno de su discapacidad y del poco apoyo que ha recibido en su educación a lo largo de su vida, sus conocimientos y razonamientos son menores de lo esperado, por lo que se tiene que partir de los conocimientos más básicos del aprendizaje esperado ya mencionado.

Considerándolo como un diseño de currículo en espiral que sugiere que el conocimiento puede ser representado de diferentes maneras, el docente debe considerar diversas variaciones en su enseñanza, dependiendo de los alumnos, pues antes de enseñar un concepto abstracto puede representarlo por medio de acciones o de imágenes (Schunk, 2002).

De aquí parte el concepto de espiral, pues se irán dando vueltas retomando constantemente los contenidos y temas ya antes vistos, ofreciendo materiales y contenidos cada vez más amplios, según la evolución que vaya teniendo el alumno en cuanto a sus conceptos y razonamientos.

A lo largo de estos espirales, el conocimiento tiene que ser convertido a las tres modalidades de representación del conocimiento: por medio de la acción, icónica y

simbólica (Bruner, 1964; Bruner, Olver y Greenfield, 1966). La acción se refiere a respuestas motrices o la forma en que se manipulan los objetos, por lo que en el presente diseño se lleva de manera inicial al alumno a manipular diferentes objetos y materiales de su entorno para lograr la primera interiorización de la forma que tiene un triángulo.

En la modalidad icónica se establecerán las imágenes mentales, donde el alumno comenzará a identificar la figura entre otras más. Por último, en la modalidad simbólica el alumno será capaz de identificar, elaborar y reproducir la figura por sí solo.

Multimedia Educativa

De acuerdo con Perrenoud (2004):

La escuela no puede pasar por alto lo que sucede en el mundo. Ahora bien, las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TIC o NTIC) transforman de forma espectacular nuestras maneras de comunicarnos, pero también de trabajar, decidir y pensar (pág. 107).

Esto hace reflexionar sobre la importancia y el gran impacto que generaría la aplicación de estas TIC en la escuela, pues es verdad que el principal propósito de la escuela es brindar las herramientas necesarias a los estudiantes para que se puedan desarrollar en un futuro; sin dejar de lado que en la actualidad cada vez más nos rodean más las TIC volviéndose casi indispensable su manejo; y es por ende que se considera importante que los alumnos aun teniendo capacidades diferentes, tengan acceso a su manipulación, claro con la debida supervisión de un adulto para un buen manejo de ellas.

Además en la educación, la aplicación de las TIC libera de las tareas largas y tediosas que desaniman a los alumnos, hacen más visibles los procedimientos y las estructuras conceptuales, o les permiten cooperar y compartir recursos (Perrenoud, 2004). Las TIC permiten que las tareas se vuelvan menos tediosas, esto se debe a que en muchas de las ocasiones los niños lo ven como juegos y mientras un niño juega se siente feliz y por lo tanto está motivado para aprender, además de que durante él, el alumno tiene la oportunidad de tomar decisiones y resolver problemas, construyendo así su aprendizaje y acomodándolo en su mapa cognitivo (Millar y Eden, 2011).

Entonces para que el alumno lo visualizara como una especie de juego mientras aprende, se diseñó una aplicación Android (a través de App Inventor 2) donde el niño tendrá que seleccionar los triángulos entre varias figuras geométricas.

App Inventor es un entorno de desarrollo de software creado por Google Labs para la elaboración de aplicaciones destinadas al sistema operativo Android. El usuario puede, de forma visual y a partir de un conjunto de herramientas básicas, ir enlazando una serie de bloques para crear la aplicación.

Diagnóstico del participante

Contexto Familiar

El alumno forma parte de una familia de tipo nuclear, contando con sus dos padres y tres hermanos, siendo él el tercer hijo de cuatro. Sus padres suelen establecer límites y reglas en la casa por medio de la agresión, sobre todo por parte de la madre quien no suele demostrar su afecto a los hijos, caso contrario con el padre que suele ser cariñoso con ellos.

El alumno por su condición de discapacidad suele ser sobreprotegido por la familia, haciendo que su desarrollo individual y de independencia sea entorpecido en algunas ocasiones ya que la familia busca hacer las cosas por él, provocando que comience a tener actitudes holgazanas hacia las actividades o trabajos que se le piden y no son de su interés. Su padre suele trabajar todo el día mientras que la madre es la que se hace cargo de los hijos, además de contar con un negocio de comida en la comunidad. El niño es aceptado y muy querido por sus hermanos, sobre todo su hermana mayor quien se preocupa por él y trata de ayudarlo en lo que puede.

Situación particular

El alumno, es un niño de 10 años que vive en una zona rural y se encuentra cursando el quinto grado de primaria, integrado a la Unidad de Servicio de Apoyo a Educación Regular (U.S.A.E.R), presenta una condición de discapacidad motriz e intelectual por parálisis cerebral infantil debido a asfixia perinatal.

Por su condición de discapacidad motriz presenta incoordinación motora gruesa y torpeza motriz fina, en esta última logra la pinza con el dedo medio y pulgar; además de

presentar salivación constante, emplea preferentemente su mano izquierda; de manera inconscientemente tensa sus manos y flexiona sus muñecas cuando estas están inactivas, pero no presenta dificultad ni dolor para abrir las manos; puede subir y bajar escalones sin dificultad; logra comer solo pero en ocasiones tira alimentos y se ensucia mientras lo hace.

Presenta baja tolerancia a la frustración, comprende la relación causa-efecto; le gusta el contacto físico, aceptando expresiones de afecto, responde a las sonrisas y generalmente llega aseado a la escuela. Es un niño sociable, alegre, suele jugar constantemente y responder a estímulos auditivos, visuales y táctiles. Le gusta la música y al momento de escucharla baila imitando movimientos o siguiendo el ritmo; además de tener cierto gusto por la comida, buscando alimento constantemente.

Su nivel de competencia curricular es bajo en relación al grado que cursa debido a la falta de estimulación y atención en los niveles y grados anteriores, ya que durante su edad inicial y preescolar asistía al Centro de Atención Múltiple (CAM) del municipio de Rodeo y cuando tenía seis años fue integrado a la primaria regular de su comunidad que no contaba con el servicio de U.S.A.E.R., y por todo ello, no se estuvo dando el seguimiento adecuado que el alumno requería, atrasándose en su desarrollo y sus competencias.

Su desarrollo cognitivo se caracteriza por ciertos periodos de hiperactividad, provocando que tenga dificultad para centrar su atención en actividades académicas así como para terminar las tareas propuestas y seguir consignas por lo que requiere indicaciones claras y sencillas. A pesar de que se distrae fácilmente, existe motivación para explorar su entorno, toma objetos con ambas manos para conocerlos, aprende por interacción directa con materiales concretos, realiza actividades por imitación, por lo que su estilo de aprendizaje es principalmente kinestésico.

En lo referente al campo formativo “comunicación y lenguaje”, el alumno logra realizar trazos con torpeza y dificultad, presenta el copiado de palabras cortas y con ayuda, trata de colorear sin salirse de la raya, aunque esto se le dificulta. Identifica algunos nombres de sus compañeros y logra decir las vocales pero solamente de manera memorística sin identificar su grafía. Tiene dificultades para comunicarse ya que su lenguaje oral se limita a palabras sueltas sin formar oraciones, mismas que no son del todo comprensibles ya que presenta problemas de articulación. Al momento de expresar sus propias ideas lo hace por medio de las palabras que conoce y si llega a observar que no se

comprende lo que está tratando de decir, busca alternativas como señas o imágenes para expresarse.

En lo concerniente al campo formativo “pensamiento matemático”, conoce los colores con excepción del verde y morado que les suele llamar, limón y uva; logra contar hasta el 10 sin identificar cantidad o gráfica, y en cuanto a las figuras geométricas solo identifica el círculo, el cuadrado y las estrellas; no logra identificar los días de la semana ni los meses.

Objetivo de la propuesta

El objetivo principal de haber elaborado este diseño es: buscar que el alumno consolide el concepto de triángulo, logrando identificarlo y representarlo de manera gráfica.

Los recursos para las actividades diseñadas fueron:

- Objetos con forma de triángulo (rebanada de pizza, aretes, reloj, instrumento musical, reloj, sandwich partido a la mitad, cono de helado, escuadra, pirámide).
- Pirámide de juguete con orificios de diferentes formas geométricas para insertar.
- Hoja con dibujo de triángulo para rellenar.
- Papel crepe.
- Pegamento.
- Teléfono celular.
- Aplicación Educativa de Triángulos.
- Tangram.
- Imagen de triángulo elaborado con tangram.

Diseño general de la propuesta “la enseñanza del triángulo”

La tabla 1, muestra el diseño general de la propuesta a través del tipo de contenido abordado en cada dimensión.

Tabla 1.

Contenido por dimensión.

Dimensión	Tipo de contenido		
	Declarativo	Procedimental	Actitudinal
Identificación del triángulo simbólico	Identifica la forma que tiene un triángulo	Elige la figura del triángulo entre diversas figuras geométricas	Muestra interés por los objetos presentados
	Reconoce los triángulos		Cumple con los procedimientos planteados
Elaboración de triángulos por diferentes medios	Identifica el patrón para dibujar un triángulo	Construye triángulos por medio de “Tangrams”	Muestra interés por los objetos presentados
			Cumple con los procedimientos planteados

Desarrollo

En la tabla 2, se visualizan las estrategias y actividades para cada dimensión de la propuesta.

Tabla 2.

Estrategias y actividades por dimensión.

Dimensión	Estrategia	Actividades
Identificación del triángulo en objetos tangibles	Análisis y discusión de objetos.	Se le brindaran al alumno diferentes objetos de su contexto próximo con forma de triángulo (rebanada de pizza, aretes, reloj con esa forma, etc.)
		Se permite que el alumno los observe y los manipule.
	Demostración didáctica	Se le harán preguntas respecto a los objetos como: ¿Se parecen?, ¿En qué se parecen?, ¿Qué forma tienen?, Esa forma ¿Cómo se llama? Se le brindara a un alumno una pirámide de juguete con figuras geométricas para introducir. Se le pedirá al alumno que inserte en la pirámide únicamente los triángulos. Se le proporcionara al alumno una hora con un triángulo dibujado y papel crepe.
Identificación del triángulo simbólico	Rellena el triángulo	Se pedirá al alumno que con sus manos troce el papel crepe. Pegara los trozos del papel crepe en el interior del dibujo del triángulo.
	App Educativa	Se le presentará al alumno una aplicación de celular elaborada por el docente. En dicha aplicación el niño tendrá diferentes

Elaboración de triángulos por diferentes medios	Percibiendo Formas	Se le proporcionara al alumno triángulos elaborados con lija.
	Tamgram	El alumno tendrá que pasar su dedo de manera suave sobre los bordes del triángulo para que valla identificando el cómo se dibuja un triángulo.
		Al alumno se le proporcionara un Tangram y una hoja donde venga la forma del triángulo elaborada con las piezas del tangram.
	Dibujando triángulos	Observando la imagen el alumno tendrá que elaborar el triángulo. Se pedirá al alumno que dibuje triángulos sin ningún tipo de apoyo (esto será en el cuaderno del alumno y en el pizarrón).

Implementación

Para iniciar la implementación del diseño se tiene prevista la estrategia de “Análisis y Discusión de Objetos” esto con la finalidad de que el alumno manipule los objetos y tenga su primer contacto con la figura del triángulo, y vaya identificando la importancia de conocer esta figura, ya que permite describir objetos de nuestro entorno.

Después, con los objetos brindados donde habrá una pirámide de juguete con orificios de diferentes figuras geométricas, se le pedirá que inserte exclusivamente los triángulos, para poder identificar si el alumno ha entendido el concepto de la forma.

Por medio de la estrategia de “Rellenar el Triángulo” se espera estimular en el alumno su motricidad fina, al momento de trozar el papel y pegarlo correctamente dentro de la figura, la cual también se irá interiorizando.

Se continuará implementando la estrategia de “Percibiendo Formas”, buscando que por medio de la sensación que le produce el pasar el dedo sobre la lija se vaya interiorizando esta forma.

En este punto de la implementación se tiene la base del conocimiento del triángulo, donde con algunas actividades el alumno partirá de interiorizar la forma del triángulo de diferentes maneras, ejecutando la primera modalidad de representación del pensamiento del currículo en espiral de Bruner (1964), que sería por medio de la acción, la cual se da mediante respuestas motrices y de manipulación de objetos y aspectos del ambiente.

La siguiente representación del conocimiento sería la icónica, la cual se da aparecen las imágenes mentales y propiedades visuales de los objetos. En esta representación solo se consideró para el diseño una estrategia que será la de “App Educativa”, donde se le prestará al alumno un celular con sistema operativo Android teniendo instalada la aplicación elaborada previamente por el docente, donde se encuentren diferentes figuras geométricas y tendrá que seleccionar exclusivamente la figura del triángulo. Esto también permitirá observar si el alumno ha interiorizado correctamente la forma del triángulo, al punto de poder identificarlo entre diversas figuras.

Continuando con la forma simbólica de representación del conocimiento, se aplicará la estrategia del “Tangram” esperando que por medio de diferentes figuras geométricas logre construir un triángulo con la ayuda de una imagen como guía, para así poder observar si el alumno ya puede visualizar por sí solo como está conformado el triángulo. De igual modo al final se le pedirá que por sí solo dibuje un triángulo en su cuaderno y en el pizarrón, sin ningún tipo de apoyo, para identificar si efectivamente se ha cumplido con el objetivo esperado.

Evaluación

En la tabla 3, se destacan las técnicas, instrumentos y momentos de aplicación de la evaluación, según el tipo al que corresponde.

Tabla 3.

Desglose de técnicas, instrumentos y momentos, según el tipo de evaluación.

Tipo de evaluación	Técnica	Instrumento	Momento de aplicación
Sumativa	Observación directa del alumno y sus capacidades con que se fue desarrollando las actividades.	Lista de Cotejo (anexo)	Al finalizar la aplicación del diseño instruccional, permitiéndonos observar si se logró el objetivo planteado, y los avances que ha obtenido el alumno a lo largo de las actividades.

Referencias

Ausubel, D. (1983). *Teoría del Aprendizaje Significativo*. Fascículos de CEIF. Recuperado de:

<http://www.educainformatica.com.ar/docentes/tuarticulo/educacion/ausubel/index.html>

Eden, J. M. (s.f.). *ETFO*. Recuperado de: <http://earlylearningcentral.ca/wp-content/uploads/2011/08/The-Importance-of-Play-Winter-2011.pdf>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1994). *DECLARACION DE SALAMANCA y MARCO DE ACCION PARA LAS NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES*. Salamanca, España: UNESCO. Recuperado de: http://www.unesco.org/education/pdf/SALAMA_S.PDF

Perrenoud, P. (2004). *Diez Nuevas Competencias para Enseñar*. Barcelona, España.

Recuperado de:

http://dgcms.sep.gob.mx:7037/PrioryRetEdB/Materiales/MatApo0809/docs/Ambito1_All/10_nuevas_comp_8_9_10.pdf

Schunk, D. H. (2002). *Teorías de Aprendizaje, Una perspectiva educativa*. México: Pearson Educación.

Secretaría de Educación Pública. (2011). *Programas de estudio 2011. Guía para el Maestro. Educación Básica. Primaria. Quinto grado*. México: Secretaría de Educación Pública.

Anexo. Lista de cotejo.

Tabla 4.

Lista de cotejo.

Aspectos a evaluar	Consolidado	En Proceso	No Consolidado
Describe los objetos mostrados			
Logra introducir los triángulos en la pirámide.			
Lora trozar el papel crepe			
Logra pegar adecuadamente los trozos de papel			
Acepta el contacto ligero con la lija			
Identifica los triángulos entre diferentes figuras geométricas.			
Formo el triángulo con el Tangram			
Dibuja correctamente los triángulos cuando se le piden			
Mantiene la atención en las actividades			
Realiza las actividades con gusto			

Soy Parte de la Naturaleza

2

I am Part of Nature

*Mayra García Domínguez (mayra160490@gmail.com)
Universidad Interamericana para el Desarrollo*

*Artículo recibido: 01 de junio 2017; aceptado: 20 de junio 2017.
Cognition et Doctrina. Cognición y Aprendizaje en los Agentes Educativos. Vol. 1, No.3. pp. 17-26.
Enero – julio 2017. Universidad Pedagógica de Durango*

Introducción

La aplicación de las teorías del aprendizaje y la instrucción son el proceso mediante el cual se transmiten diversos conocimientos que le permite al alumno desarrollar las facultades intelectuales, físicas y culturales mediante técnicas y herramientas específicas.

En la teoría del aprendizaje se interesa en el desarrollo de los procesos de aprendizaje, asimismo constituye un marco de referencia para que se puedan comprender, explicar y aplicar mejor las bases psicológicas del aprendizaje y de la instrucción, conociendo sus planteamientos básicos. El aprendizaje es un proceso que se da a través del contacto entre personas y el medio que las rodea, y de ahí se desprenden las capacidades cognoscitivas que son los conocimientos previos que tiene el individuo y que se complementan a través de sus experiencias académicas, construyendo nuevos aprendizajes.

En el proceso de aprendizaje interviene varios elementos, entre los cuales están los múltiples medio o multimedia, que pretende facilitar el aprendizaje en el proceso de enseñanza permitiendo regular y orientarlo a través de la interacción entre el medio y el

usuario, facilitando además, la autoevaluación. La multimedia educativa debe ser interactiva, lineal, hipermedia y principalmente debe de estimular el cerebro a través de audios, imágenes, videos, animaciones, entre otras.

Al crear proyectos multimedia el docente debe tomar en cuenta el material del que dispone, las instalaciones en las que va a desarrollarlo y desde luego, las personas a las que va dirigido.

De este modo y a través del aprendizaje mediado por multimedia, el presente estudio tiene como propósito presentar un diseño instruccional para el desarrollo de la asignatura de Exploración de la Naturaleza del primer grado de educación primaria, específicamente para el tema “soy parte de la naturaleza” donde se desglosan tres subtemas: la naturaleza del lugar donde vivo, cambios que tiene la naturaleza del lugar donde vivo y semejanzas y diferencias de plantas y animales.

Contexto

El diseño instruccional se llevará a cabo en la Escuela Primaria No.9 “Edmundo y Raúl Salinas”, adscrita a la Secretaria de Educación del Estado de Durango perteneciente a la zona 2 y ubicada en calle Uruguay #17 de la colonia Francisco Zarco. Además de la infraestructura básica, la escuela cuenta con área de red y áreas deportivas y se practican actividades como educación física, música y danza.

Propósitos

Dadas las condiciones en las que se espera se pueda trabajar el diseño instruccional propuesto, se tienen los siguientes propósitos:

- Que el docente cuente con las habilidades y las herramientas necesarias para que logre despertar el interés de aprender al alumno, basándose en las diferentes estrategias de aprendizaje los cuales se llevaran a cabo dentro del aula educativa.
- Que los alumnos relacionen el aprendizaje del aula con el aprendizaje adquirido dentro de su vida, el cual va involucrado con su entorno social y cultural.

Fundamentación

El tema seleccionado para el diseño (“soy parte de la naturaleza”) constituye el primer acercamiento que tienen los niños a los fenómenos y a los procesos naturales dentro de la educación formal. El objetivo del tema es que el alumno desarrolle habilidades para comprender el medio en el que se encuentra viviendo, su historia personal y las relaciones entre los distintos elementos que conforman la naturaleza, partiendo de su experiencia personal y de su entorno en el que se encuentra inmerso, teniendo en cuenta la creatividad y la curiosidad que demuestra el alumno para conocer y explicar lo que pasa a su alrededor.

Jean Piaget considera que el aprendizaje no sólo está basado por estímulos externos sino también internos que dirigen nuestra conducta, el proceso de aprendizaje se desarrolla en esquemas los cuales son marcos de referencia que se desarrollan para organizar el aprendizaje y para guiar la conducta, a saber: sensorimotor, cognoscitivo y verbal.

El papel del profesor dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje simplemente no existe, ya que es el niño quien ha de aprender por sí mismo y el profesor solo es un mediador. El aprendizaje del niño y la medida en que va construyendo un proceso cognitivo son procesos estrictamente individuales el cual debe de realizar el niño por sí mismo.

Por su parte, J. Bruner señala que el desarrollo intelectual es determinado por una serie de avances tecnológicos en el uso de la mente, que dependen del lenguaje y de la instrucción sistemática. Para él, la clave de la enseñanza exitosa es contemplar el desarrollo del niño, es decir, traducir los contenidos de acuerdo a su nivel de entendimiento ya que según la etapa del desarrollo se tienen diferentes formas de ver y explicar el mundo, y de ahí la importancia de transformar los contenidos en orden que se ajuste a los formas de ver las cosas de acuerdo a la edad.

Es importante destacar que para que se dé el aprendizaje, Bruner recomienda hacer uso de las motivaciones intrínsecas de los niños o alumnos, las cuales son la curiosidad y la motivación por aprender. Además, señala que el aprendizaje más valioso es aquel que se da por descubrimiento, puesto que es llevado por la propia curiosidad del niño.

Por último, para Lev Vygotsky, el pensamiento del niño se va estructurando de forma gradual, siendo la maduración decisiva en el hacer ciertas cosas, motivo por el que consideraba que hay requisitos de maduración para poder determinar ciertos logros cognitivos, y así, no solo el desarrollo puede afectar el aprendizaje, sino que el aprendizaje puede afectar el desarrollo, y todo depende de las relaciones existentes entre el niño y su entorno. Para Vygotsky el maestro debe actuar como promotor interactivo del conocimiento, participando en el proceso instruccional, dirigiendo a los alumnos por medio de un sistema de apoyo denominado “andamiaje”.

El diseño instruccional bajo el modelo ADDIE

El diseño instruccional es una metodología que busca facilitar el aprendizaje a través de una enseñanza donde la planeación y la organización son sus principales estrategias. Es una metodología porque presenta pasos o fases donde cada una tiene un fin particular, que englobados permiten garantizar una experiencia que favorezca el aprendizaje. Bruner es quien considera el diseño instruccional como la forma más efectiva para generar un ambiente de aprendizaje a través de una planeación, preparación y diseño de recursos.

Multimedia Educativo

La tecnología ha ido evolucionando de manera constante involucrándose en los ámbitos educativos y convirtiéndose en una herramienta universal para el aprendizaje, ya que a través de la ella y sabiendo utilizar todas las herramientas que brinda como videos, imágenes, textos, etc., facilita la comprensión de la información en el alumno, lo que significa que los docentes deben estar en constante actualización para apropiarse de ellas.

Propuesta

Lugar: Escuela primaria Edmundo y Raúl Salinas. Grupo de 1° grado de primaria conformado por 20 alumnos (8 niñas y 12 niños).

Objetivos de aprendizaje

- ✓ Que el alumno reconozca sus características personales como parte de su identidad y respete la diversidad.
- ✓ Describa las características de los componentes del lugar donde vive.

Recursos:

- ✓ Aula educativa.
- ✓ Material didáctico como libro de texto, revistas, tijeras, colores y plumones.
- ✓ Uso de las nuevas tecnologías.

Diseño

En la tabla 1 se muestra el diseño general de la propuesta, atendiendo al tipo de contenido por subtema.

Tabla 1.

Diseño general de la propuesta.

Subtema	Tipo de contenido		
	Declarativo	Procedimental	Actitudinal
La naturaleza del lugar donde vivo	¿Qué es la naturaleza?		
	¿Qué podemos encontrar en la naturaleza?		
	¿Cómo están conformados los ecosistemas?		
Cambios que tiene la naturaleza del lugar donde vivo		Identificar el clima durante las diferentes estaciones del año	
			Cuidado de las plantas y animales para crecer
Semejanzas y diferencias de plantas y animales	¿Cuáles son las características de las plantas y animales?		
	Tipos de plantas y animales que se encuentran en cada ecosistema.		

¿Cuáles se encuentran a su alrededor y como se deben cuidar?

Desarrollo

En la tabla 2 se visualizan las estrategias y actividades por subtemas de la propuesta.

Tabla 2.

Estrategias y actividades por subtema.

Subtemas	Estrategias	Actividades
La naturaleza del lugar donde vivo	Que el alumno distinga mediante la observación las características de las montañas, de los ríos, lagos, plantas y animales	Mediante dibujos y maquetas plasme las características de los componentes naturales que allá identificado durante el proceso de aprendizaje.
	Que identifique el sol, suelo, aire, agua y seres vivos como parte de la naturaleza	Se trabajara mediante el pizarrón interactivo mostrándole al niño videos de los diferentes ecosistemas que se encuentran en la naturaleza con el objetivo que el niño tengo un acercamiento a la realidad.
	Mencionar las características de los componentes naturales del lugar donde vive	Llevándose a cabo a través de la observación del entorno en
Cambios que	Identificar los cambios que se presentan	

tiene la naturaleza del lugar donde vivo	dentro de la naturaleza, incluyendo en los animales y en las plantas.	el que se encuentra el alumno. Para apoyo de esta actividad el alumno realizara una pequeña investigación que consiste en indagar los meses del año, donde debe analizar cada cambio de temperatura y cómo influye en el ambiente.
	Tipos de animales y plantas de cada ecosistema	Recortar plantas y animales e investigar el nombre y la característica principal de cada uno de ellos. Para dichas actividades se apoyara en el material didáctico que se brinda en la escuela.
Semejanzas y diferencias de plantas y animales		Trabajar con la aplicación de app inventor en la creación del zoológico involucrando al niño a realizar la aplicación para que vaya identificando cada uno de los animales y su respectivo sonido, de igual manera se le dará a conocer cada especie del zoológico.

Implementación

Actividad de aprendizaje: Mencionar las características de los componentes naturales del lugar donde vive. Llevándose a cabo a través de la observación del entorno en el que se encuentra el alumno. Esta actividad ayudará en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que al implementar la observación como técnica ayuda a que el niño vaya desarrollando su propio aprendizaje conocer cada aspecto en el que se encuentra desde el camino de su casa hasta llegar a la escuela, identificando si es posible, los cambios de temperatura que se dan durante el día.

Para reforzar el aprendizaje en los alumnos se mostrarán videos en relación al tema, apoyándose en material didáctico logrando que el alumno analice cada etapa de la naturaleza. Según los autores antes mencionados el alumno es quien genera su propio aprendizaje y el docente es solo el guía para llegar al aprendizaje.

Evaluación: sumativa

En la tabla 3 se establecen las técnicas, instrumentos y momentos de aplicación para la evaluación sumativa de las actividades.

Tabla 3.

Especificaciones de la evaluación sumativa.

Técnica	Instrumento	Momento de aplicación
Exposición de cartel: a través de él, el alumno dará a conocer lo que aprendió de la naturaleza del lugar donde vive y como debe cuidarla	Para evaluar el aprendizaje del alumno en cada tema se realizaran actividades de reflexión y comprensión de los temas apoyándose en libro de texto	La técnica se aplicara al finalizar los temas con el objetivo de reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje

Kahoot	Pizarrón multimedia	La técnica se llevara a cabo para reforzar el aprendizaje y para evaluar el conocimiento adquirido
--------	---------------------	--

Conclusión

Los procesos de enseñanza y aprendizaje son inseparables. El ser humano se encuentra en constante aprendizaje ya que al estar inmerso en la sociedad es indispensable que llegue a experimentar cosas nuevas, y ya sea de manera individual o grupal el aprendizaje es la experiencia de vida que tiene la persona. El conocimiento está inacabado y es parte de un proceso dinámico de construcción, donde confluyen dos aspectos principales: la autodisciplina entendida como parte de un trabajo interno y la socialización de saberes y esquemas de conocimiento.

Referencias

- Good, T. Brophy J. (1996). *Psicología Educativa*. México: McGraw Hill
- Laverde, A. C. (2008). *Diseño instruccional: oficio, fase y proceso*. Educación y Educadores, 11(2), 229-239
- Martínez Rodríguez, A d C; (2009). *El diseño instruccional en la educación a distancia. Un acercamiento a los Modelos*. Apertura, 9(10) 104-119. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68812679010>
- Schrum, L.; Williams, P.; Sangrá, A.; Guàrdia, L. (s.f.). *Fundamentos del diseño técnico-pedagógico en e-learning. Modelos de diseño instruccional en e-learning*. Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de: <http://aulavirtualkamn.wikispaces.com/file/view/2.+MODELOS+DE+DISE%C3%91O+INSTRUCCIONAL.pdf>
- <https://es.slideshare.net/florindachapadiaz/exploracin-de-la-naturaleza-y-sociedad-1-grado>

Rondas Infantiles

3

Child Rounds

*Rodrigo Ruelas Villela (rayenmonreal@gmail.com)
Universidad Interamericana para el Desarrollo*

*Artículo recibido: 01 de junio 2017; aceptado: 22 de junio 2017.
Cognition et Doctrina. Cognición y Aprendizaje en los Agentes Educativos. Vol. 1, No.3. pp. 27-39.
Enero – julio 2017. Universidad Pedagógica de Durango*

Introducción

La presente propuesta está diseñada para llevarse a cabo en un colegio de sostenimiento particular de la ciudad de Durango, Durango. Se encuentra en zona urbana cercana al centro histórico, zona de casa-habitación, con un nivel socioeconómico medio-alto. Las zonas circundantes cuentan con todos los servicios, son angostas y de mucha afluencia, lo que usualmente eso provoca problemas de tráfico.

En cuanto a infraestructura cabe destacar que el colegio se encuentra dividido en dos edificios, cada uno en ambos lados de la calle. De un lado se encuentran los grupos que corresponden al nivel primaria y las oficinas administrativas; del otro se encuentran los grupos que pertenecen a los niveles de guardería, preescolar y secundaria.

El edificio donde se encuentran los grupos de primaria cuenta con un pequeño patio, tres salones independientes uno de otro, y una oficina. Los salones están construidos con adobe y vigas de madera recubiertos con pintura acrílica, cuentan con ventanas para una correcta iluminación y tienen vitro-piso. El patio está recubierto de cemento y la oficina cuenta con las mismas características de construcción que los salones.

El edificio donde se encuentran el resto de los grupos es una casa antigua que ha sido adecuada para fines educativos. Cuenta con un aula de medios, un salón grande para guardería y otro más para preescolar, una cochera, una cocina, dos salones para secundaria, y tres unidades de baños. Cuenta además con un laboratorio de ciencias, un patio y un salón para música. Todos los salones se encuentran contruidos de ladrillo y recubiertos de pintura acrílica, exceptuando una pared con textura de piedra (en preescolar); y el aula de medios que está recubierta de madera.

Los salones de primaria, preescolar y guardería cuentan con material didáctico Montessori, y en cada aula lo tienen de acuerdo a su nivel de dificultad, y todo el mobiliario es adecuado a los niños. Es importante aclarar que el colegio emplea la metodología de trabajo Montessori, por lo cual las todas los grupos son multigrado exceptuando secundaria, y son llamados *ambientes*: el nivel guardería es llamado *comunidad infantil*, el nivel preescolar es llamado *casa de niños*, el primer grupo de primaria se llama *taller 1A*, tiene los niveles de primero y segundo de primaria; el grupo siguiente grupo corresponde a tercero o cuarto, y es llamado *taller 1B*; por último el ambiente en que se encuentran quinto y sexto es llamado *taller 2*; los grupos de secundaria no cambian de nombre.

Así, el propósito de este trabajo es diseñar la manera más óptima en que se puedan enseñar la mayor cantidad de aprendizajes y competencias en los niños utilizando las herramientas y los fundamentos teóricos adecuados. Observando y analizando todos los factores que rodean a mis alumnos (en lo particular), es como se planea buscar las estrategias óptimas para conseguirlo; específicamente enseñar y explotar al máximo todos los aspectos de las rondas infantiles y sus cualidades educativas.

Desarrollo

"Desde siempre el hombre, en todas las sociedades y culturas, se ha valido del canto como el modo más natural de expresar los sentimientos. Cantar es hacer música y aprender a utilizar la voz es poder expresarse musicalmente" (Bernal & Calvo, 2004, pág. 37). La voz humana es el único instrumento musical con el que contamos dentro de nuestro cuerpo, y los instrumentos son solo una forma de tratar de imitar la voz misma: "la voz es un instrumento privilegiado, el único que puede unir la palabra con la música (Bernal & Calvo, 2004, pág. 36)". Por esto la base de toda la educación musical radica en el canto y el

aprendizaje de la música se inicia en tres pasos muy sencillos: cantar, cantar y cantar, en familia, en grupo y en la escuela (Alsina, Díaz, & Giráldez, 2008).

Fundamentación

El tema que se abordará en este diseño es las rondas infantiles, mostrando estrategias que servirán para enseñarlas, entendiendo las ventajas de las mismas y explotando al máximo las cualidades educativas de éstas. Se han elegido como tema para este diseño es porque se encuentra sustentado, primeramente, en el Programa de estudio 2011 de Preescolar, en el que la Secretaría de Educación Pública (SEP), da a conocer los aprendizajes esperados, competencias y demás temas que se tienen que abordar en distintos ciclos escolares; y en mi quehacer docente, como maestro de música me centro en el campo formativo de “expresión y apreciación artística” donde se enfatiza mucho que las actividades artísticas contribuyan a que los alumnos se desarrollen de manera integral, porque mediante el arte aprenden a expresar sus sentimientos y emociones así como a controlarlas a partir de acciones positivas.

El campo formativo expresión y apreciación artística se organiza en cuatro aspectos relacionados con los lenguajes artísticos: expresión y apreciación musical, expresión corporal y apreciación de la danza, expresión y apreciación visual, y expresión dramática y apreciación teatral. Dentro de los aspectos de expresión y apreciación musical y expresión corporal y apreciación de la danza se encuentran siguientes competencias (SEP, 2011):

- Expresa su sensibilidad, imaginación e inventiva al interpretar o crear canciones y melodías.
- Comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha.
- Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música.
- Explica y comparte con otros las sensaciones y los pensamientos que surgen en él o ella al realizar y presenciar manifestaciones dancísticas (SEP, 2011).

Aunque no son la totalidad de las competencias que se encuentran dentro de estos campos formativos, son aquellas de las cuales este diseño enfocará su enseñanza.

Fundametación

La primera perspectiva teórica que fundamentará este diseño es conocida como la *metáfora del andamiaje* (Woods, Bruner & Ross, 1976):

Las discusiones sobre la resolución de problemas o adquisición de habilidades suelen basarse en la premisa de que el alumno está solo y sin ayuda. Si se toma en cuenta el contexto social, generalmente se trata como una instancia de modelización e imitación. Pero la intervención de un tutor puede implicar mucho más que esto... implica una especie de *andamiaje*, proceso que permite a un niño o aprendiz resolver un problema, llevar a cabo una tarea o alcanzar una meta que estaría más allá de sus esfuerzos sin ayuda. Este andamiaje consiste esencialmente en el control adulto de aquellos elementos de la tarea que inicialmente están más allá de la capacidad del alumno, permitiéndole concentrarse y completar solamente aquellos elementos que están dentro de su rango de competencia. La tarea se desarrolla así con éxito. Asumimos, sin embargo, que el proceso potencialmente puede lograr mucho más para el alumno que una realización asistida de la tarea. Puede resultar, eventualmente, en el desarrollo de la competencia de la tarea por parte del alumno a un ritmo que superaría con mucho sus esfuerzos sin ayuda.

Lo anterior explica que como guía del alumno al pedirle una tarea, le pide una parte de la tarea, y la otra parte la realiza el maestro, solo dejando lo que está al alcance de las posibilidades de desarrollo de las competencias necesarias del alumno para que cuando consiga dichas competencias, entonces el maestro encarga los demás aspectos de la tarea para que alcance cada vez nuevas competencias hasta desarrollar una tarea con plenitud. En el ámbito de la educación musical esto siempre ha existido. Los maestros de música ponen a sus alumnos un material sencillo que sugiere ciertas competencias y con forme el alumno lo va resolviendo el material va aumentando de dificultad para ir buscando cada vez un desarrollo más complejo de las habilidades musicales, y es por esto que será uno de los principales puntos de vistas que se abordarán en este diseño.

Otra perspectiva teórica que se toma en cuenta en el diseño es la de los Estadios de Desarrollo de Piaget, considerando la edad de los alumnos y las habilidades que necesitan desarrollar según cada etapa, y en el caso de este diseño, corresponde para niños de preescolar (segundo estadio).

Piaget (1972) señala que en este estadio surge la aparición de la función simbólica bajo diferentes formas de lenguaje, juego simbólico o de imaginación, ya no solo los juegos de ejercicio que eran los únicos que hasta ese momento poseían, imitación diferida y, probablemente, comienzo de la imagen mental. Lo cual servirá para ubicar correctamente el tipo de actividades que serán aplicadas a los niños.

Por último, el diseño curricular por competencias es un enfoque que se considera dentro de este diseño debido a que el sistema educativo mexicano funciona a través de él; para buscar que los alumnos desplieguen su capacidad para resolver y encontrar soluciones a los problemas de la vida, alcanzando mejores desempeños (Frade, 2009).

Multimedia Educativa

Nuestra "Era de la Ansiedad" se debe, en gran parte a que tratamos de ejecutar las tareas de hoy con las herramientas de ayer... con los conceptos de ayer" (McLuhan, 1988, pág. 11). El pensamiento y el lenguaje son dos cosas inherentes uno del otro, tal como lo plantea Vigotsky (1995):

La relación entre pensamiento y palabra no es un hecho, sino un proceso, un continuo ir y venir del pensamiento a la palabra y de la palabra al pensamiento, y en él la relación entre pensamiento y palabra sufre cambios que pueden ser considerados como desarrollo en el sentido funcional. El pensamiento no se expresa simplemente en palabras, sino que existe a través de ellas. Todo pensamiento tiende a conectar una cosa con otra, a establecer relaciones, se mueve, crece y se desarrolla, realiza una función, resuelve un problema. Este fluir transcurre como un movimiento interior a través de una serie de planos (pág. 165).

En este sentido, el medio en que se transmite la información para el proceso de enseñanza-aprendizaje es muy importante, tal como lo explica McLuhan (1988):

El órgano dominante de la orientación sensorial y social en las sociedades prealfabéticas era el oído: 'oír era creer'. El alfabeto fonético obligó al mágico mundo del oído a rendirse al mundo neutral del ojo. Al hombre le cambiaron un ojo por un oído. La introducción del alfabeto fonético dio forma unos tres mil años de historia occidental: con ese medio, la comprensión pasa a depender exclusivamente del ojo (pág. 45).

Entonces en las primeras civilizaciones el sentido que se utilizaba para aprender era el oído ya que todas las enseñanzas se transmitían de manera oral, pero, al aparecer el alfabeto la enseñanza pasa a plasmarse sobre lienzos y se globaliza con Gutenberg y su imprenta, lo que llevó a la humanidad a darle más peso a la vista como canal de aprendizaje principal. Refiriéndose a épocas contemporáneas, el mismo McLuhan (1988) asienta que "la televisión completa el ciclo del sensorio humano. Con el omnipresente oído y el ojo móvil, hemos abolido la escritura, la especializada metáfora acústico-visual que estableció la dinámica de la civilización occidental" (pág. 126).

Así, el aprendizaje se ve condicionado a evolucionar, a buscar siempre el estímulo audio-visual que la multimedia ofrece, porque esto ayudará a estructurar el pensamiento creando ideas más complejas ya que están armadas de más estímulos; y más ahora en la era de la computación muchas de las metas educacionales previamente enfatizadas se vuelven cada vez más redundantes.

Con todo esto, el verdadero desafío para los educadores musicales consistirá en ofrecer oportunidades para que el niño desarrolle todas las maneras posibles de conectarse consigo mismo y con su mundo, sin sacrificar la calidad de la educación musical (Webber Aronoff, 1974).

Los medios audiovisuales son poderosos recursos en el aula de música. Hoy, los alumnos viven en una sociedad audiovisual en la que reciben multitud de impactos visuales y sonoros. El aula de música puede ser un buen espacio para estudiar a fondo todo lo relativo a dichos sonidos, aunque los medios audiovisuales deben encaminarse principalmente a que el alumnado observe, escuche, trabaje y manipule diferentes aspectos del lenguaje musical, la adición y la educación del oído (Serrat Antolí, 2010).

Propuesta

La propuesta está diseñada para un grupo de preescolar multigrado; utilizando las rondas infantiles para desarrollar las competencias artísticas que la SEP (2011) propone, tanto del área musical como del área dancística; para aprender a expresarse correctamente, así como estrategias para mejorar su capacidad de memorización, expresar sus sentimientos mediante manifestaciones artísticas y adquirir una postura de apreciación artística.

Análisis

El grupo en para el que se ha pensado este diseño instruccional es un grupo de preescolar multigrado, el cual tiene los tres a grados que corresponden a esta etapa, y es llamado *Casa de Niños*, al igual que las primeras escuelas que fundó María Montessori. Cuenta con niños desde los tres a los seis años, tanto de condiciones regulares como de necesidades educativas especiales. La mayoría son de un nivel socioeconómico medio-alto, y aunque por la edad aún no tienen muy definidos sus intereses les gusta mucho los juegos de movimiento y todo lo que los lleve a mover experimentar con su cuerpo, así como dibujar.

El objetivo de aprendizaje es conseguir que se expresen mediante los lenguajes artísticos de la música y danza. Los recursos que se utilizarán y con los cuales ya se cuenta son un teclado musical, ejercicios de vocalización, las rondas infantiles, laptop, vídeo animado en Powtoon y equipo de audio para la reproducción de música. La evaluación se llevará a cabo mediante una lista de cotejo para la evaluación de las competencias vocales desarrolladas, y otra más para los aprendizajes esperados.

Diseño general

En la tabla 1 se muestra el diseño general de la propuesta, atendiendo al tipo de contenido por tema.

Tabla 1.

Diseño general de la propuesta por tipo de contenido y tema.

Temas	Tipo de contenido		
	Declarativo	Procedimental	Actitudinal
El canto y la vocalización	Conoce la importancia de la vocalización y la forma correcta de cantar	Canta en distintos registros y velocidades	Aprecia las manifestaciones vocales de canto
	Conoce ciertos patrones rítmicos de baile	Baila libremente al escuchar música. Sigue el ritmo de la música mediante movimientos espontáneos de su cuerpo	Aprecia las manifestaciones dancísticas
La música y el movimiento		Descubre y crea nuevas formas de expresión por medio de su cuerpo	
	Reconoce historias o poemas en algunos cantos	Reproduce secuencias rítmicas con el cuerpo o con instrumentos.	Participa en juegos y rondas. Aprecia las manifestaciones musicales

Desarrollo

En las siguientes tablas (2 y 3) se muestra el desarrollo de las actividades para las dos temáticas principales.

Tabla 2.

Estrategias y actividades para la temática “Las Rondas Infantiles”.

Estrategias	Actividades
Contextualización de la vocalización	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pregunta generadora: ¿para qué sirve la vocalización? 2. Una vez que den sus ideas se les explicará que sirve para calentar la voz y cada vez “cantar más bonito”.
Vocalización	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se les indicará a los alumnos que tienen que imitar las notas tocadas en el teclado utilizando primero la letra "M" con la boca cerrada. 2. Al terminar la progresión, se hará lo mismo pero con la sílaba "Mu". Pidiéndoles que imiten el sonido de una vaca. 3. Repitiendo el proceso anterior cuando termine las progresiones de los ejercicios de vocalización, se irá repitiendo con las sílabas "Mo", "Mi", "Me" y por último la sílaba "Ma".
Ronda infantil (popular) “los elefantes”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se les enseñará la letra de la ronda de la ronda “los elefantes”. 2. Luego la cantarán hasta sumar diez elefantes con ayuda del piano. 3. Después se tocará en un registro agudo pidiéndoles que canten como “hormiguitas”, para que exploren los sonidos agudos cantados. 4. Luego lo cantaran como "elefantes", y eso será la canción en un registro grave para que exploren los registros graves. 5. Después se cantará rápido y lento para que exploren las sensaciones de cantar en distintas velocidades

6. Se les pedirá que reflexionen sobre si es difícil o no cantar rápido lento, grave o agudo.

Tabla 3.

Estrategias y actividades para la temática “Las Canciones son Historias”..

Estrategias	Actividades
Escucha y contextualización de la ronda: “Pimpón”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se pedirá a los alumnos que escuchen la canción “Pimpón” (interpretada en vivo). 2. Identificar y describir la historia dentro de la canción.
Análisis y discusión de vídeo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se les mostrará un vídeo animado (simultáneamente a la canción) en Powtoon, en donde se represente la historia de la letra de “Pimpón”. 2. Al terminar el vídeo, los alumnos señalarán que aspectos vieron en él, y si era como se imaginaban la historia.
Baile	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ya que conocen la historia se les pedirá a los niños que se levanten de sus lugares y empiecen a moverse según la historia contada a lo largo de la canción, tratando de seguirla mientras se toca. 2. Se le pedirá al alumno si puede realizar pasos rápidos y lentos. 3. Después se le preguntará cuales le parecen más difíciles.
Mnemotecnias	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enseñanza de la letra completa de la canción de “Pimpón”. 2. En cada verso se le pedirá a los niños que imiten un gesto que el maestro elegirá y representará aquellas acciones que pimpón realiza en la canción. 3. Estas acciones serán las Mnemotecnias que utilizarán para recordar la letra de la canción las cuales solo harán los movimientos mientras se toca la canción.

- Canto de la Ronda Infantil “Pimpón”
4. En conjunto con la estrategia de baile se les pedirá que sigan y ejecuten las Mnemotecnias, como si fuesen pasos de baile.
 1. Se cantará la canción la canción de Pimpón ayudados por el maestro, acompañados por el teclado y ejecutando los pasos usados en las Mnemotecnias.
 2. Después la cantarán sin ayuda del profesor.

Implementación

El diseño toma para su implementación seis clases (sesiones) de aproximadamente media hora cada una. Todas las clases se iniciarán siempre con un saludo y solo en la primera clase se aplicará la contextualización de la vocalización, para que comprendan porqué la vocalización se llevará a cabo cada clase, y después se realizará la vocalización correspondiente. Esta actividad es necesaria para para acostumbrar a los niños a una rutina y estructurar más su aprendizaje, además de esta manera se calienta la voz, y se va extendiendo su registro y calidad vocal. Se comenzará con una progresión sencilla y fácil de cantar pero conforme pasen la clases la progresión se irá extendiendo, alcanzando mayores dificultades para que cada vez sus capacidades vocales sean mejores.

Después, observarán la “Ronda de los Elefantes”, y como se ha descrito en la fase de diseño se verá la actividad con todas sus variantes para que se cumplan las expectativas posibles, y cada clase mientras se siga abordando este tema se cantará al menos una vez para que se siga practicando.

La segunda clase se iniciará con la vocalización, y la ronda de los elefantes; para después implementar lo correspondiente al segundo subtema: *primero la escucha y contextualización para* que vayan conocer el tema de la canción. Igualmente, en la siguiente se iniciará con la vocalización, y la ronda de los elefantes; pero ahora continuará con el análisis del vídeo, de modo que niño pueda reafirmar las estructuras mentales que está creando al escuchar la canción, apreciando el contenido contextual de la canción de manera auditiva y visual.

En la cuarta sesión se implementará la estrategia reacionada con el baile, para que el niño vaya accediendo a las competencias del área dancística que propone la SEP (2011), así

como el desarrollo de su expresión artística. Además con las preguntas acerca de la dificultad del baile se pretende que sean capaces de apreciar las dificultades que se encuentran en la danza para empezar con la apreciación del mismo.

La sesión número cinco seguirá con el esquema de las anteriores y agregando las mnemotecnias, que actúan como juego simbólico (Piaget, 1972) para estimular sus estructuras mentales y su nivel de abstracción. Por último la sexta sesión es integrativa de las anteriores, pretendiendo que los niños canten sin ayuda del profesor.

Evaluación

La tabla 4 muestra las generalidades del proceso de evaluación.

Tabla 4.

Técnicas, instrumentos y momentos de evaluación, según el tipo de ella.

Tipo de evaluación	Técnica	Instrumento	Momento de aplicación
Sumativa	Observación	Lista de cotejo	Al finalizar el diseño instruccional
Formativa	Observación	Lista de cotejo	A lo largo de todo el diseño

Reflexión final

Para desarrollar actividades de aprendizaje es muy importante tener conocimiento de las teorías del aprendizaje y la instrucción; ya que esto enriquece y fortalece las propuestas, a la vez que facilita la consecución de los objetivos planeados. Igual importancia tienen los métodos e instrumentos de evaluación, ya que a través de ellos se dispone de una evaluación más real, que puede servir tanto de puntuación final como de retroalimentación para los estudiantes y el propio docente.

Referencias

- Alsina, P., Díaz, M., y Giráldez, A. (2008). *La Música en la Escuela Infantil (0-6)*. Barcelona: Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L.
- Bernal, J., y Calvo, M. L. (2004). *DIDÁCTICA DE LA MÚSICA: La Voz y sus Recursos; Repertorio de Canciones y Melodías para la Escuela*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Frade, L. (2009). *Desarrollo de competencias en educación: desde preescolar hasta el bachillerato*. México D.F.: Inteligencia Educativa.
- McLuhan, H. M. (1988). *El Medio es el Mensaje*. Nueva York: Bantam Books.
- Piaget, J. (1972). *Estudios de Psicología Genética*. Paris, Francia: Denoël.
- Powtoon (2017). About Powtoon. Recuperado de <https://powtoon.freshdesk.com/support/solutions/articles/5000718976-about-powtoon>
- Pujol, M. (1997). *La Evaluación del Área de Música*. Barcelona: Octaedro, S.L.
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la Real Academia Española*. Madrid: Espasa Calpe.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar*. México: Secretaría de Educación Pública.
- Serrat Antolí, N. (2010). *Manual del educador; recursos y técnicas para la formación en el siglo XXI*. Barcelona: Parramón Ediciones S.A.
- Vygotsky, L. S. (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. Santa Fe: Ediciones Fausto.
- Webber Aronoff, F. (1974). *La Música y el Niño Pequeño*. Argentina: Melos (Ricordi Americana).
- Wood, D., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. En O. a. Nottingham, *Journal of Child Psychology and Psychiatry* (págs. 89 -100). Gran Bretaña: Pergamon Press.

Los Valores en la Familia, una Enseñanza de Aprendizaje en los Adolescentes

4

The Values in the Family, a Teaching of Learning in Adolescents

*Flor Yaloha Corona Martínez (yaloha02@gmail.com)
Universidad Interamericana para el Desarrollo*

*Artículo recibido: 01 de julio 2017; aceptado: 19 de junio 2017.
Cognition et Doctrina. Cognición y Aprendizaje en los Agentes Educativos. Vol. 1, No.3. pp. 40-57.
Enero – julio 2017. Universidad Pedagógica de Durango*

Introducción

La presente propuesta tienen como finalidad implementar en un Centro Universitario las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la cotidianeidad de las relaciones sociales, culturales y económicas del estudiantado, específicamente del nivel de secundaria en donde actualmente se trabaja con grupos de 36 alumnos con una gran variedad de estilos de aprendizaje que permite desarrollar actividades de diversa índole, que incluyen tanto el conocimiento del lenguaje como la habilidad para emplearlo, competencias que constituyen un referente específico de la Educación Básica.

Sin duda alguna uno de los retos más grandes para nuestra comunidad educativa es trabajar en conjunto con los padres que muestran poco interés por las actividades escolares de sus hijos, por lo cual se les ha decidido integrar de alguna manera en el trabajo colaborativo para implementar las TIC, de una manera práctica.

El propósito general de este proyecto es integrar a toda la familia para el aprendizaje de los alumnos y así contribuir al desarrollo y fortalecimiento de sus competencias

tecnológicas y los valores humanos, así como enlazar el ámbito afectivo familiar con el socioeducativo al promover el aprendizaje mutuo y el crecimiento personal a través del diálogo, la colaboración y los roles de familia.

Con el trabajo que se realizará por proyectos didácticos los alumnos se acercarán gradualmente al mundo de los usos sociales de la lengua, indispensable para movilizar conocimientos previos y aprehender otros, trabajando con situaciones cercanas a la cotidianidad escolar. Con esta organización del trabajo en el aula, los alumnos obtendrán mayores logros que con otras formas de enseñanza, ya que con este proyecto integrador, el trabajo colaborativo y los intercambios comunicativos son elementos fundamentales que se adecuan a las características de las prácticas sociales del lenguaje con las que trabajamos en la asignatura de español. Además, se reitera que se pretende, además, que cada uno de los alumnos pueda complementar su aprendizaje con la implementación de recursos multimedia.

Objetivos

1. Que los alumnos a través de un anuario de autobiografías, fortalezcan lazos familiares entre generaciones, que, a su vez, consoliden una cultura de valores y respeto hacia los adultos.
2. Propiciar la participación familiar y social para reivindicar su papel en la sociedad, ante los cambios globales.
3. Que los alumnos y padres de familia desarrollen sus competencias digitales.
4. Amplíen su capacidad de comunicación, aportando, compartiendo y evaluando información en diversos contextos.
5. Amplíen su conocimiento de las características del lenguaje oral y escrito en sus aspectos sintácticos, semánticos y gráficos y lo utilicen para comprender y producir textos.

Desarrollo

Uno de los rasgos más significativos para crear un aprendizaje es que los alumnos cuenten con conocimientos, creencias y suposiciones sobre lo que se espera que aprendan, acerca del mundo que les rodea, las relaciones entre las personas y las expectativas sobre su comportamiento. En este sentido, es necesario reconocer la diversidad social, cultural, lingüística, de capacidades, estilos y ritmos de aprendizaje que tienen; es decir, desde la particularidad de situaciones y contextos, comprender cómo aprende el que aprende y desde esta diversidad, generar un ambiente que acerque a estudiantes y docentes al conocimiento significativo y con interés.

Fundamentación

Dentro de este diseño instruccional se implementará un anuario que integre autobiografías en donde de alguna manera harán participe a toda su familia, considerando que es una actividad relevante en su vida, es posible que esta estrategia permita a los alumnos entender y recordar de mejor manera lo que se está enseñando.

Como bien lo menciono Gagné debemos utilizar algunas de estas estrategias para asegurarnos de tener la atención de la clase, promover la repetición y el repaso de la información, ayudar a los alumnos a enfocarse en lo más importante de la materia, ayudar a los alumnos a establecer conexiones entre información nueva y lo que ya saben, presentar el material de manera clara, enfocarse en el significado más que en la memorización.

Como bien sabemos la Teoría Sociocultural de Vygotsky, nos enseña que aprendemos a través de la interacción con otros y con nuestro medio ambiente por lo que podemos desarrollar habilidades y competencias que incorporen a los ciudadanos a la sociedad del conocimiento del siglo XXI y así poder mejorar la calidad de vida de cada uno de nuestros estudiantes.

Por otra parte, estamos convencidos que dentro de este aprendizaje nos complementaremos con la Teoría de Gagné quien nos muestra que el aprendizaje está basado en el procesamiento de la información que el ser humano experimenta al aprender, por lo que las tecnologías permitirán entonces, que los adolescentes aprendan y enseñen a su vez a sus padres, a utilizar las TIC.

Se trata también que los alumnos reconozcan a sus familiares como amigos, con quienes pueden realizar actividades y tareas escolares, así como contar historias, diseñar estrategias de juego con las tecnologías y apoyarse mutuamente en la simplificación de sus funciones diarias y trabajar constantemente con sus intereses para que se sientan motivados, por lo que al involucrar el uso de redes sociales para la interacción deberá ser motivante y generará mayor participación, ya que todos en la actualidad se encuentran involucrados de alguna manera en este trayecto de implementar las tecnología que se tiene al alcance para aprender.

Por otra parte, cabe mencionar que se estará trabajando bajo una cuenta de Gmail, por cual tendrán que tener todos sus correos electrónicos y un perfil en Facebook que es donde se compartirán algunos trabajos finales.

Este proyecto será enriquecedor y constructivo ya que al momento de utilizar los recursos multimedia se permitirá a los docentes el manejo del aula con interactividad y saber lo que realmente necesitan nuestros alumnos para captar con mayor facilidad su atención y motivarlos para que de esta manera comprendan mejor los temas que se abordaran. En realidad, los recursos multimedia involucrados en la propuesta ofrecerán la posibilidad de romper los esquemas de la forma tradicional de la enseñanza ya que existirá la oportunidad de utilizar distintos medios como videos, grabaciones de voz, audio, imágenes, animaciones en un sólo material o producto que puede ser visualizado, ya sea a través de una computadora o un pizarrón electrónico.

Propuesta

Se pretende que por medio de este diseño instruccional (ADDIE) se fomente la participación de los alumnos, padres de familia y otros familiares por medio de un proyecto colaborativo como lo será el de realizar un anuario de autobiografía de cada uno de los alumnos de tercer grado de secundaria, con la finalidad de compartir con la familia los espacios educativos y adquirir conocimientos con intermediación de las tecnologías, y por consiguiente en esta tarea transformadora los padres de familia utilizarán las herramientas tecnológicas para acompañar e intervenir positivamente en la formación académica.

Dentro del proyecto integrador ADDIE se propone que se trabaje durante tres semanas, en donde se les solicitará diseñar prácticas que permitan a las familias y usuarios conocer el manejo de Internet mediante las siguientes herramientas de información y comunicación: navegadores y búsqueda de información, correo electrónico, Flickr, Facebook, Screencast y Powtoon). Así mismo se pretende el apoyo familiar a sus hijos en las diversas actividades que se planean durante todo el proyecto, para que compartan y convivan toda la familia.

Como tal, la propuesta está diseñada para la asignatura de Español, del tercer grado grupo “D”, bajo la práctica social “elaborar un anuario que integre autobiografías”.

Análisis

El grupo de tercer grado de secundaria, se integra de 36 alumnos, 24 mujeres y 12 hombres. En ellos se identifica en su mayoría, el estilo de aprendizaje kinestésico y visual, por lo que se decidió implementar en la clase los recursos necesarios para que la mayoría aprenda de acuerdo a ello, como lo es el uso de materiales audiovisuales, presentaciones en Powtoon, videos, programas educativos interactivos, etc.

Considerando que el objetivo principal de este diseño instruccional es fortalecer las competencias tecnológicas, los valores humanos, así como enlazar el ámbito afectivo familiar, sin duda alguna que el fundamento principal descansa en la Teoría Sociocultural de Vygotsky en la que la interacción social juega un papel integral en el aprendizaje y promueve un estilo de enseñanza mutua, la cual se basa en las dos grandes ideas: “el otro más experto” y la “zona de desarrollo próximo”.

Sin duda contar con una escuela que tiene instalaciones apropiadas, equipo del programa de HDT en las 18 aulas, las cuales se integran con mesas para dos estudiantes, 36 mini laptops por aula, internet la mayor parte del tiempo, pizarrón electrónico, cañón, computadora del maestro, bocinas, pintarrón, biblioteca escolar y de aula, aula de medios, espacios deportivos, etc., ayudara a desarrollar este diseño instruccional con grandes beneficios.

Diseño

El tema principal para la propuesta versa alrededor de “elaborar un anuario que integre autobiografías”, y de manera particular sobre el subtema “integrar un acervo fotográfico multimedia de la estructura familiar”. La tabla 1 muestra el diseño de la propuesta atendiendo al tipo de contenido por abordar.

Tabla 1.

Diseño de la propuesta atendiendo al tipo de contenido por abordar.

Contenido		
Declarativo	Procedimental	Actitudinal
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la función y las características de las autobiografías. - Conocer la función de la trama en la progresión cronológica de la narración. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura y análisis de autobiografías - Elaborar un guion de preguntas con el procesador de textos (Word), e iniciar así el desarrollo de habilidades digitales en el uso de esta herramienta. - Con apoyo del guion grabarán una breve entrevista a su familia para que apoye en la recuperación de información. - Escribir en Word el retrato de la madre, el padre, la abuela, el abuelo o del familiar que nos acompañe. - Elaborar su álbum fotográfico digital auxiliados de la herramienta Flickr. - Reconstruir su árbol genealógico; en ramas, un cuadro sinóptico y luego plasmarlo en un esquema digital que 	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de autobiografías - Reflexión y análisis sobre los aspectos más importantes para conocer sobre su vida. - Relaciones familiar para recuperar información. - Fortalecimiento de los valores humanos. - Compartir y colaborar con sus semejantes por medio de redes sociales. - Compartir sus productos al correo electrónico de la maestra y al Facebook del grupo.

elaboren con apoyo de un PowerPoint.

- Elaboración de la biografía en Powtoon o Screencast.

Desarrollo

La tabla 2 muestra el desglose actividades por estrategia y tema de la propuesta.

Tabla 2.

Estrategias y actividades por tema.

Tema	Estrategia	Actividad
Diagnóstico del uso de herramientas digitales	Exploración	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente les proporcionara información tanto a los alumnos como a los padres de familia de como llevarán a cabo el proyecto colaborativo y de qué manera se familiarizarán con el uso de estas herramientas. 2. Navegadores: Tipos de navegadores y usos prácticos. Navegación segura. 3. Búsqueda de Información: Búsquedas genéricas, simples y avanzadas. 4. Correo electrónico: Usos, y de ser necesario, apertura de cuenta en dominio Gmail. <i>Primer ejercicio: Intercambio de mensajes simples entre compañeros del grupo.</i> 5. Flickr: Conocimiento de la herramienta. <i>Ejercicio práctico: Crear una galería de imágenes.</i> 6. Facebook: Apertura de cuenta. <i>Ejercicio: enviar solicitud de amistad a espacreativo para participar de los trabajos conjuntos.</i>

<p>Conocimientos previos sobre las autobiografías</p>	<p>Análisis</p>	<p>7. Screencast: grabación digital de la salida por pantalla de la computadora, que en ocasiones contiene narración de audio. Ayudará a complementar el anuario a través de voz.</p> <p>8. Powtoon: Este software en línea ayuda a crear vídeos y presentaciones animadas e interpretar lo que el usuario introduce en su interfaz, reproduciéndose como en una especie de caricatura. En él, nos compartirán su autobiografía.</p> <p>9. Después de conocer algunas de las herramientas multimedia que se puedan usar para realizar el anuario, se iniciará con la participación de Facebook, en donde se complementará cada información y duda que pueda surgir.</p> <ol style="list-style-type: none">1. El docente compartirá y dará a conocer algunas autobiografías de personajes reconocidos.2. De manera individual cada estudiante buscará en internet, en la biblioteca escolar o de aula, autobiografías con el objetivo de analizar sus características.3. Los estudiantes harán una primera revisión de las autobiografías que más les haya llamado la atención y elegirán una de ellas con la finalidad de leerla, para identificar: tema central, relatores de la historia, personaje principal, organizan los acontecimientos (trama), etc.4. Los estudiantes compartirán con sus compañeros por medio de un esquema (utilizando las TIC) los detalles más importantes que identificaron.
<p>Aspectos más importantes para conocer la vida de un</p>	<p>Guion</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Con la guía del docente (a través de las preguntas siguientes), y en equipos de trabajo. Los estudiantes diseñarán un guion de preguntas (en el procesador de textos Word) respecto a la vida de algún personaje.

personaje
familiar

- ¿Quién es nuestro familiar entrevistado (incluye su nombre)?
- Físicamente, ¿cómo es?, ¿cuáles son sus características?
- ¿Qué actividades han realizado a lo largo de sus vidas?
- ¿Cuáles son sus inquietudes?, ¿cuáles sus intereses?
- ¿Cuáles son sus afectos y cuáles sus afectaciones?

Recuperación
de información
familiar por
medio de una
entrevista

Entrevista

1. El docente explicará la estrategia de la entrevista al grupo de tercer grado por medio de una presentación en Prezi, que utilizaran para que recuperen toda la información posible para su autobiografía.

2. Cada equipo empleará el guion que elaboraron anteriormente con la finalidad de realizar la entrevista y grabarla en su celular o en alguna grabadora especial.

Descripción de
cada uno de los
familiares que
integran tu
familia

Retrato escrito

1. De manera individual después de recuperar la información necesaria sobre su vida, escribir en el procesador de textos el retrato escrito de la madre, el padre, la abuela, el abuelo o del familiar que los apoyó. Es importante describirlos creativamente de acuerdo a su carácter, cualidades y características; intereses familiares, deportivos, laborales, sociales, políticos, etc.

2. Compartir en Facebook los escritos que elaboraron y la experiencia propia, sin olvidar comentar lo que publican sus compañeros sobre esta actividad.

Recuperación
de imágenes
con ayuda de la
familia

Álbum
fotográfico digital

1. Con apoyo de la familia recuperar todas las fotografías posibles que ayuden a identificar el entorno familiar, para que puedan integrar las imágenes que necesitan para realizar su autobiografía.

<p>Conocer por medio de la familia a cada uno de los integrantes que la han conformado</p>	<p>Árbol genealógico</p>	<p>2. Elaborar el álbum fotográfico digital auxiliándose de la herramienta Flickr (con la guía del docente).</p> <p>1. Con ayuda de los padres de familia, construir un árbol genealógico, el cual se puede esbozar en forma de lista, en ramas, un cuadro sinóptico y luego plasmarlo en un esquema digital que elaboren con apoyo de un PowerPoint (con la guía del docente, en los casos en que haya dificultad).</p> <p>2. Subir la imagen de su árbol genealógico en la red social. En caso de optar por realizar el árbol como una manualidad, tomen las fotografías necesarias para compartirlas con todos los participantes del proyecto.</p>
<p>Autobiografía</p>	<p>Autobiografía</p>	<p>1. De manera individual los alumnos elaborar su autobiografía mostrándola con una herramienta multimedia (Powtoon o Screencast).</p>
<p>Anuarios con las autobiografías y fotografías de los compañeros</p>	<p>Anuario</p>	<p>1. Se enviarán las autobiografías al correo del docente con la finalidad de recuperar todas las del grupo y realizar un anuario.</p> <p>2. Los alumnos se apoyarán con un video de cómo hacer un anuario virtual.</p> <p>3. Por último se compartirá el producto final del anuario en Facebook para que todos puedan recuperarlos y guardarlos.</p>

Implementación

La mayor importancia de este diseño instruccional para fines de aprendizaje recae en la vinculación del trabajo de los docentes y alumnos, padres de familia y familia extensa, de

manera que se logre cooperar y orientar en el trabajo colaborativo para que los alumnos se sientan acompañados en todo momento.

Con la ayuda que les brindarán sus familiares al momento de recuperar las fotografías de personas y objetos familiares, se despertará la estimulación sensorial (visual, auditiva, táctil, vocal), y además al momento de respirar olores se podrán recordar lugares y hechos que sucedieron hace algún tiempo. Por otra parte, se empleará una referencia temporal al momento de recordar fechas y datos y al hacer preguntas sobre ellos se recorrerán lugares donde antes se estuvo.

También se considerará que cada una de las actividades plasmadas sean procesos que desarrollen la socialización entre pares (de acuerdo a la teoría de Vygotsky) complementando que estas actividades ayuden a desarrollar un proceso de motivación constante, porque se estará trabajando en conjunto con los familiares y compañeros hasta el final. Así mismo el docente estará, en todo momento orientando e interviniendo para que se realicen de forma correcta cada una de las actividades usando las herramientas tecnológicas; pero, sin duda alguna se deberá estar en constante comunicación para lograr que tanto los padres de familia como los alumnos participen en Facebook y utilicen su correo electrónico.

Se trata de identificar y reforzar las relaciones entre los alumnos y los integrantes de la familia (padres y abuelos) a partir del contexto en el que viven. El enfoque cívico y ético del proyecto permite llevar a cabo acciones de aprendizaje en colaboración con los diferentes miembros de las familias.

Este trabajo se realizará en un periodo de tres semanas dentro de la clase de español de tercer grado de secundaria, por lo que se considerará que en algunas de ellas se pedirá la presencia de al menos uno de los familiares y las demás actividades las podrán realizar previamente en casa, claro apoyándose por sus padres o abuelos.

Dentro de las estrategias y de acuerdo a la teoría sociocultural se fomentará la interacción por medio de Facebook: perfil por equipo y correo electrónico, lo cual ayudará a que cada persona que se encuentra dentro de este ámbito tecnológico y social aprenderá por medio de la imitación, instrucción y colaboración constante entre pares, por lo que el

proceso de aprendizaje se irá moldeando por las interacciones que tiene con su medio ambiente, ya sea padres, maestros, compañeros, amigos, tíos, primos, etc.

Definitivamente no será una tarea fácil involucrar a los padres de familia pero teniéndolos más cerca se logrará una interacción constante y se les brindarán experiencias de aprendizaje que partan desde el contexto sociocultural en el que viven, para posteriormente crear ambientes de aprendizaje que desarrollen un trabajo colaborativo que ayude a enriquecer y aprender de una manera dinámica.

Además de todo lo anterior, no se debe olvidar que dentro de este diseño instruccional, la teoría de Gagné será relevante debido a que en el aula es posible generar estrategias que permitirán a los alumnos entender y recordar de mejor manera lo que se les está enseñando, porque se les ayudará a enfocarse en lo más importante de la materia, a establecer conexiones entre información nueva y lo que ya saben, presentar el material de manera clara, pero más que nada se enfocaran en el significado de lo que aprenderán sin tener que memorizarlo.

Evaluación

La tabla 3 muestra las particularidades de la evaluación de las actividades.

Tabla 3.

Técnicas, instrumentos y momentos de evaluación.

Tipo de evaluación	Técnica	Instrumento	Momento
Diagnóstica	Análisis a través de mapa conceptual	Lista de cotejo	Al inicio, al identificar los conocimientos previos de los alumnos

	Guion	Diario	Esta evaluación se realiza en cada una de las fases que ayudaran a desarrollar el tema que se abordara
Formativa	Álbum fotográfico digital	Rúbrica	Se tomará en cuenta la precisión de la información que sea clara, adecuada y suficiente, pero sobre todo la participación que haya entre los alumnos y su familia para desarrollar las actividades a tiempo
Sumativa	Árbol genealógico, autobiografía y anuario	Rúbricas	Esta evaluación se realiza con el producto final en una escala sumativa que se realiza por medio de rúbricas, en donde se considera la participación pertinente y activa, la cual es fundamental para el buen desarrollo de cada uno de los temas, así mismo se evalúa la disposición que muestra el alumno al participar en la actividad.

Conclusiones y aportaciones

Uno de los retos más grandes para desarrollar este diseño instruccional es darles bienestar y seguridad a los alumnos, lo que a su vez es una de las grandes muestras que se pueden recuperar al realizar este proyecto, ya que sin duda alguna al estar en constante interacción con la participación de toda la familia se enriquecerá el aprendizaje y por supuesto los lazos afectivos, así como también los valores que desde hace años se han ido perdiendo.

Es bien sabido que actualmente los alumnos son nativos digitales, es decir nacieron y han crecido en la época en que el uso de las computadoras está en su máximo esplendor, y la expansión del internet, ha llegado a ser parte de la vida diaria, lo que ha contribuido a

que se planteen en este proyecto, diversas actividades en la que están involucrados los alumnos, los padres de familia y los maestros para un aprendizaje interactivo y dinámico.

A nivel personal, se puede decir que con estas actividades en las que se encuentra las herramientas digitales y la socialización, los alumnos son capaces de realizar actividades simultaneas ya que saben orientar sus energías a lo que realmente les interesa, pero sobre todo son más competitivos y tienen una gran capacidad de asimilación y comprensión cuando el conocimiento se presenta de manera gráfica o esquematizada, que es como se ha diseñado en esta propuesta.

Por otra parte, los alumnos con los que se trabaja actualmente se desenvuelven en la vida cotidiana como individuos capaces de relacionarse con otros, trabajar en equipo, resolver conflictos, autorregularse, conocerse y expresar sus emociones; y es por esta razón que como docente se debe estar en constante preparación, lo que incluye actualizarse en las nuevas modalidades de enseñanza para fomentar y aprovechar la diversidad de opiniones que ofrece el trabajo colaborativo y equilibrarlo con el individual, lo que brindara la oportunidad para que los alumnos logren al máximo los aprendizajes esperados.

El docente debe ser facilitador para que los estudiantes sean independientes, pero sin dejar que descuiden la calidad de su trabajo, garantizando la oportunidad que todos tienen para expresarse de manera clara y respetuosa en base a sus necesidades. Además, es importante nunca olvidar la responsabilidad de generar condiciones para la inclusión de los alumnos considerando los diversos contextos familiares y culturales, así como la expresión de distintas formas de pensamiento, niveles de desempeño, estilos y ritmos de aprendizaje, así como también aplicar estrategias diversificadas para atender de manera pertinente los requerimientos educativos que le demanden los distintos contextos de la población escolar y promover ambientes de aprendizaje que favorezcan el logro de los aprendizajes esperados, la vivencia de experiencias y la movilización de saberes.

Finalmente no se debe perder de vista que los alumnos son la clave para un mejor mañana, y que con el desarrollo de habilidades digitales se tiene la oportunidad de conocer nuevas formas y espacios para la comunicación, creación y colaboración, generando entonces ambientes de aprendizaje dinámicos y adecuados a la era digital.

Referencias

- Baquero, R. (1997). Vigotsky y el Aprendizaje Escolar. Aique Grupo Editor: Argentina. Recuperado de <http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1MQLSN4JP-17YHV2W-14J7/art%C3%ADculo.pdf>
- Bertrand, R. (1989). Psicología educativa y del desarrollo. La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky. Recuperado de <https://psicologiaymente.net/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky#!>
- Chávez, A. (2001) Implicaciones Educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. Revista de la Universidad de Costa Rica. Recuperado de: http://www.uv.mx/personal/yvelasco/files/2012/08/Implicaciones_educativas_de_la_teor%C3%ADa_sociocultural_de_Vigotsky.pdf
- Chimal, A. y Gavarre, B. (2012) Fernández Bernardo, español dos Conexiones, editorial Nuevo México, México D.F.
- Gagné. R. (1985) Psicología cognitiva y procesamiento de la información, capítulo 6. Recuperado de: http://www.ub.edu/dpased/fvillar/principal/pdf/proyecto/cap_06_proc_info.pdf
- Gil, P. y Murillo, K. (2011). Guía didáctica de español dos Conexiones. México: editorial Nuevo México.
- González, C. (2012). Aplicación del Constructivismo Social en el Aula, Teorías Constructivistas. Aplicación del Constructivismo Social. Guatemala.
- Pozo (1989). El procesamiento de la información como programa de investigación. Teoría del procesamiento de la información: principales diferencias entre mecanicismo y organicismo. Recuperado de: <http://educacion.idoneos.com/310030/>
- Programas de estudio 2011. Guía para el Maestro. Educación Básica. Secundaria. Español. Recuperado de: <http://formacion.sigeyucatan.gob.mx/formacion/materiales/4/6/d1/p2/1.%20SEP%20PR>

OGRAMASDEESTUDIO2011.GUIAPARAELMAESTRO.EDUCACIONBASICA.SE
CUNDARIA.ESPAOL.pdf

Restrepo, J. (2015). Teoría de Gagné. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=5QuZdKFmnGw>

Vigostky, L. (2015). Inclusión y calidad educativa. Recuperado de:
<https://inclusioncalidadeducativa.wordpress.com/2015/12/27/como-aplicar-la-teoria-de-vygotsky-en-una-clase/>

Anexo. Rúbrica sugerida para evaluar la autobiografía.

Tabla 4.

Rúbrica sugerida para evaluar la autobiografía.

Aspecto	Excelente	Bueno	Regular	Malo
Ideas y Contenido	El escrito es claro, enfocado e interesante. Mantiene la atención del lector. El tema o historia central se enriquece con opiniones y detalles relevantes.	El escrito es claro, enfocado e interesante. Mantiene la atención del lector. El tema o historia central se contiene opiniones y algunos detalles relevantes	El escrito es claro y enfocado; sin embargo, el resultado general puede no captar la atención. Hay un intento por sustentarlo, pero puede ser limitado, irreal, muy general o fuera de balance	El escrito carece de una idea o propósito central. El lector se ve forzado a hacer inferencias basándose en detalles muy incompletos.
Organización del escrito	La organización resalta y focaliza la idea o tema central. El	La organización resalta y focaliza la idea o tema	El lector puede inferir el contenido, pero	La organización es casual y desarticulada. La

	orden, la estructura o la presentación comprometen y mueve al lector a lo largo del texto	central. El orden, la estructura y la presentación contienen leves deficiencias	en general, la organización puede ser en algunos casos inefectiva o muy obvia	escritura carece de dirección, con ideas, detalles o eventos que se encadenan unos con otros atropelladamente
Estructura	El escritor demuestra una buena comprensión de los estándares y convenciones de la escritura del ensayo: introducción, desarrollo y conclusiones	El escritor demuestra una aceptable comprensión de los estándares y convenciones de la escritura, aunque no están bien definida la estructura de un ensayo	Hay errores en las convenciones para escribir que, si bien no son demasiados, perjudican la facilidad de lectura. Aun cuando los errores no bloquean el significado, tienden a distraer	Hay numerosos y repetidos errores en la utilización adecuada del lenguaje, no tiene una estructura definida y se pierde la comprensión
Coherencia	Existe el uso de mayúsculas, puntuación, utilización adecuada del lenguaje, ortografía, construcción de párrafos) y los usa efectivamente para mejorar la facilidad de	En lo general usa la gramática, mayúsculas, puntuación, utilización adecuada del lenguaje, ortografía, construcción de párrafos) y los	Existen deficiencias en el uso de la gramática, mayúsculas, puntuación, utilización adecuada del lenguaje, ortografía,	Hay numerosos y repetidos errores en la utilización adecuada del lenguaje, en la estructura de las oraciones, en la ortografía o la puntuación que distraen al lector

escritura	usa efectivamente para mejorar la facilidad de escritura	construcción de párrafos) y los usa efectivamente para mejorar la facilidad de escritura	y hacen el texto difícil de leer
-----------	--	--	----------------------------------

Normas para Colaboradores

La revista *Cognition et Doctrina Cognición y Aprendizaje en los Agentes Educativos* publica trabajos que deben ser inéditos y originales. Los tipos de trabajos que procederán a su dictaminación y en su caso publicación son los siguientes, todos pertenecientes al ámbito de la educación y relacionados con el campo de cognición y aprendizaje:

- a) Artículos de investigación científica desarrollados bajo la metodología cuantitativa, cualitativa, investigación – acción, o mixta.
- b) Ficha técnica de instrumentos de investigación.
- c) Artículos de divulgación sobre temáticas originales.
- d) Réplicas fundamentadas a los artículos de investigación o divulgación.

Maquetación de las propuestas:

- a) Extensión de 12 a 20 páginas (exceptuando los que se refieran a ficha técnica de instrumentos o de acuerdo a la temática abordada en el artículo).
- b) Páginas tamaño carta con márgenes simétricos de 03 cm.
- c) Letra Times New Roman, tamaño 12. Interlineado 1.5.
- d) Citas y referencias bajo las normas emitidas por la American Psychological Association (APA).
- e) Estructura: título (en español e inglés), autor (es) con datos de identificación institucional y correo electrónico, resumen (no mayor a 250 palabras), palabras clave (no mayor de 5), abstract (no mayor a 250 palabras) y keywords (no mayor de 5). Para los artículos de investigación científica la estructura mínima es: introducción, planteamiento del problema (problematización) que incluya preguntas u objetivos de investigación, marco teórico o marco conceptual, diseño metodológico, resultados, conclusiones, y referencias.

Para las fichas técnicas de instrumentos de investigación, artículos de divulgación y réplicas a los artículos de investigación, el formato es libre.

- f) Las tablas, imágenes y esquemas deberán estar incluidas en el cuerpo del documento.
- g) Las propuestas deberán enviarse en formato doc o docx.

La remisión de propuestas deberán enviarse al correo: cognitionetdoctrina@outlook.com

La publicación de la revista será a través del sitio www.upd.edu.mx en la pestaña “Cognición y Aprendizaje”.

La recepción de una propuesta se acusará en un plazo no mayor a 05 días hábiles, y se informará sobre el estado en que se encuentre en un plazo máximo de dos meses. Si los árbitros lo consideran (bajo la evaluación de la propuesta por el procedimiento “doble ciego”), la aceptación definitiva de la propuesta dependerá de que se acaten las sugerencias o modificaciones del trabajo recibido. Una vez que el trabajo sea aceptado para su publicación, los derechos de reproducción pasan al dominio del editor, aunque se tomará en cuenta cualquier petición razonable por parte del (los) autor (es) para obtener permiso de reproducción de sus contribuciones por vías distintas a la de esta revista.

Esta revista se reserva el derecho de reproducir su contenido en otros medios impresos o electrónicos.

El plazo de recepción de propuestas para siguiente volumen es del 01 agosto al 30 de noviembre 2017.

Cognition et Doctrina

Cognición y Aprendizaje en los Agentes Educativos

Universidad Pedagógica de Durango