



CENTRO UNIVERSITARIO DE IGUALA

**ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**IMPLEMENTACIÓN DE AMBIENTES DE
INTEGRACIÓN A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS
LÚDICAS DEL DOCENTE EN ESCUELAS
SECUNDARIAS GENERALES**

TESIS

**PARA OBTENER EL TÍTULO EN:
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA**

PRESENTA:

ANA KARINA JAIMES MARTINEZ

DIRECTOR DE TESIS:

MTRA. ROSA IBETH GRANDE VALLE

IGUALA, GRO

DICIEMBRE 2021



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

A Dios por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mi familia, por el apoyo y comprensión.

A mis compañeros que se convirtieron en verdaderos amigos justo en el último año de la carrera.

A todos mis maestros Pedro, Ulises, Irma, Fernando por guiar mi camino esos 4 años, por enseñarme todo lo que se y compartir todas sus experiencias conmigo. Muchas gracias. Rosa Ibeth Grande Valle, por estar conmigo en este proceso y compartir su conocimiento, sus consejos y por todo el cariño académico.

A todas esas personas que siempre creyeron en mí, gracias por el apoyo y las palabras de aliento brindadas.

Dedicatoria

A mi madre Gloria Martínez Estrada, por ayudarme y apoyarme en todo durante estos años de mi vida, una madre excelente que sin duda dio todo para que yo pudiese llegar a este momento tan importante, por enseñarme todo lo que se y por guiar el camino de mi hija y el mío durante todo este proceso, sin duda sin su ayuda esto no hubiese sido posible. Te amo madre.

A mi hija Victoria Jaimes que es un motor muy importante y está conmigo, aunque parecía imposible llegar lo hicimos y lo hicimos juntas, por aguantar tanto tiempo que por cuestiones escolares no podía ponerle atención o estar con ella, por comprender cuando mami estaba estudiando, por darme la fuerza necesaria para salir adelante, todos mis logros son suyos sin duda alguna, una persona muy importante en mi vida que llego a la mitad de la carrera. Te amo hija y este logro es de las dos.

A mis abuelitos Guillermo y Gloria, por ser mis segundos padres y cuidarme siempre, lamento que no pudieron ver este logro, pero sé que aun que están en el cielo, están conmigo en todo momento.

ÍNDICE

Agradecimientos	
Dedicatoria	
Introducción.....	5
CAPÍTULO I. OBJETO DE ESTUDIO.	
1.1 Contextualización.....	7
1.2 Diagnóstico.....	9
1.3 Delimitación y planteamiento del problema de investigación.....	11
1.4 Justificación.....	13
1.5 Objetivos de la investigación.....	15
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	
2.1 Antecedentes.....	16
2.1.1 ¿Qué son las estrategias?.....	16
2.1.2 ¿Qué son las estrategias didácticas?.....	17
2.1.2.1 Características de las estrategias didácticas.....	19
2.1.2.2 Criterios para la selección de una estrategia didáctica.....	20
2.1.3 Estrategias enfocadas a estilos de aprendizajes.....	24
2.1.3.1 ¿Qué son los estilos de aprendizaje?.....	25
2.1.3.2 Aprendizaje visual.....	25
2.1.3.3 Aprendizaje auditivo.....	26
2.1.3.4 Aprendizaje kinestésico.....	26
2.1.3.5 Aprendizaje basado en problemas (ABP).....	27
2.1.3.6 Aprendizaje colaborativo.....	34
2.1.3.7 El juego como estrategia didáctica.....	37
2.2 Bases Teóricas.....	39
2.2.1 Cinco principales estrategias didácticas y como se evalúan.....	42
2.3 Especificar sujeto- objeto- nivel.....	47
2.4 Teoría pedagógica sustentada.....	48
2.5 Tema que se relaciona con el tema de estudio en específico.....	54

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Definición de investigación.....	59
3.2 Población, muestra y universo.....	63
3.2.1 Población.....	63
3.2.2 Muestra.....	64
3.2.3 Universo.....	68
3.3 Técnicas e instrumentos de la investigación.....	68
3.4 Análisis y procesamiento de la información.....	71
3.5 Cronograma de actividades.....	72

CAPÍTULO IV. ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN

4. El juego como técnica de enseñanza.....	76
4.1. Educación Emocional.....	80
4.2. Aprendizaje basado en retos.....	84
4.3. Las tics como alternativa de solución.....	92
4.4 La musicoterapia dentro del aula.....	95
4.5. Películas como alternativa dentro del aula.....	98
4.6. Utilizar las redes sociales en el aula escolar.....	100
REFLEXIÓN CRÍTICA DESDE LA PEDAGOGÍA.....	103
CONCLUSIONES.....	106
BIBLIOGRAFÍA.....	108

INTRODUCCIÓN

Los primeros años de vida de un infante son muy importantes para el desenvolvimiento social, intelectual y personal ya que es durante los primeros años donde los niños adquieren diferentes capacidades fundamentales para desarrollarse a lo largo de la vida. En casa es el primero lugar donde los niños comienzan a aprender valores e incluso cosas que más adelante verán en los diferentes niveles educativos.

Como sabemos por qué también lo vivimos, el juego es una de las principales estrategias de los padres e incluso actualmente de los maestros para que los niños aprendan de una manera más fácil y divertida, el juego les permite a los niños abrir su mente para conocer más el mundo, descubrir y experimentar en las diferentes situaciones que se les presenten.

El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y aprendizaje individuales y grupales. Así mismo con los jóvenes de hoy en día que se distraen por absolutamente todo, es importante mantenerlos dentro de un ambiente que llame suficientemente la atención para que estos obtengan un aprendizaje significativo.

En un aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido, el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido si las actividades del aula se planifican conscientemente. Así mismo el docente aprende y disfruta a la par que cumple con su trabajo.

Una de las herramientas más importantes hoy en día y que también está incluida en esta propuesta de trabajo es el uso de la tecnología dentro de un aula escolar, el ir a buscar un libro a la biblioteca y buscar un tema en específico quedo en el pasado y ya muy pocos docentes practican este método ya que es mucho más fácil buscar la información en internet, en las escuelas hoy en día todos tienen acceso a internet, pero es trabajo del maestro enseñar a los alumnos que no toda la información que existe ahí es verídica, otras de las tecnologías más utilizadas dentro del aula son el uso del cañón y la computadora para poder exponer una clase de manera más atractiva, el

uso de las láminas quedo atrás y lo de hoy en día son las diapositivas proyectadas en una pared donde todos los alumnos las ven y leen por sí solos.

También el cañón es utilizado para proyectar películas, documentales que también son utilizados hoy como herramientas para poder enseñar.

En mis prácticas de servicio social detecte mucha deficiencia en los métodos de enseñanza de la mayoría de los maestros ya que muchos de ellos en pleno siglo XXI enseñaban con el método tradicional y a consecuencia de esto se desarrollaban una clase de problemas muy notorios en el comportamiento de los alumnos e incluso eran reflejados en las calificaciones de estos.

Es por esto que la siguiente propuesta de trabajo está dirigida a los maestros de las instituciones para que actualicen sus métodos de enseñanza ya que los tiempos cambian y así mismo las formas de enseñar y las formas de aprender de los alumnos, ahora los alumnos son nativos digitales es decir nacen junto con la tecnología ya que están rodeados de esta.

La institución educativa es un lugar fundamental en la vida de cualquier joven para el desarrollo de su futuro y así poder formar unos individuos competentes, es importante que realicen actividades ligadas a la imaginación, el juego, la socialización, el descubrimiento, la experimentación de situaciones acordes al contexto vivido en ese momento.

Como pedagogos nuestro trabajo es lograr un cambio en el sistema que sea funcional para todos los involucrados. Y a si mismo se logre crear individuos competentes para la vida laboral y el contexto fuera de un aula escolar.

CAPÍTULO I. OBEJTO DE ESTUDIO

1.1 CONTEXTUALIZACIÓN

En el séptimo semestre tuvimos la oportunidad de entrar hacer nuestro servicio social en la escuela secundaria general “Jaime Torres Bodet” turno vespertino, dicha escuela se encuentra ubicada en el Boulevard Heróico Colegio Militar s/n, en Iguala de la Independencia Guerrero México, al este colindando con el ISSSTE, al oeste con las oficinas de comunicación y transportes, al sur con el departamento de la Policía Federal y al norte con la unidad deportiva de Iguala Ingeniero Urbano Delgado Castañeda.

La institución cuenta con 35 maestros frente a aula, 6 maestros de taller, 2 maestros de red escolar, 1 contralor, 4 prefectos, 4 secretarias y 1 secretario exclusivo del director de la institución, 1 velador, 4 intendentes, 476 alumnos, de los cuales 237 son hombres y 239 son mujeres, así como 18 salones de uso diario y 6 de taller, 1 biblioteca, 1 aula de medios, 1 cooperativa, 1 papelería, 1 sala de maestros, 2 baños para alumnos, cubículos para el secretariado, 1 oficina directiva, 1 cancha de futbol, 1 canchas de básquet, áreas verdes y comedores.

Así como innumerable mobiliario como lo es butacas, sillas, escritorios, pizarrón, entre otros; el área que me fue asignada fue el área de prefectura enfocada a los primeros años atendiendo a 6 grupos entre hombres y mujeres, teniendo también a cargo la asistencia de 16 maestros que van a impartir su materia.

El clima institucional entre los maestros y los alumnos era bueno con algunos, ya que los maestros habían desarrollado una amistad con algunos de los alumnos, pero en otras ocasiones era incomoda ya que había maestros que no soportaban algunos alumnos y se comunicaban mal con ellos, de igual manera muchos alumnos se comunicaban irrespetuosamente con algunos alumnos. La relación entre maestros e intendentes entre ellos mismos era buena, aunque había algunos maestros que no se llevaban con otros, pero al momento de coincidir se saludaban cordialmente.

Esta intuición cuenta con dos turnos matutino y vespertino que es una de las fortalezas de dicha institución ya que con estos dos turnos más niños pueden tener acceso a la educación, una de las debilidades es que en esta institución se clasifican los niveles socioeconómicos de los alumnos, es decir en el turno matutino van alumnos que tienen un nivel económico bueno y algunos de nivel económico medio, en el turno vespertino van alumnos de nivel económico bajo, otra de las debilidades muy marcadas en el turno vespertino es que hay maestros que dan en ambos turnos e incluso en otras escuelas por las mañanas y a la hora que llegan a dar clases por las tardes vienen cansados y dan clases sin ánimos y eso implica que no aprenden bien.

Una de las debilidades más notables en la secundaria es que los alumnos llegan tarde ya que muchos de ellos trabajan por las mañanas y muchas veces no les da tiempo llegar temprano a la escuela y esto les afecta en las calificaciones ya que muchas veces los maestros no los dejan entrar a clases esto hace que se atrasen y no obtengas calificaciones buenas.

Cuentan con una infraestructura muy grande pero no es bien aprovechada ya que los edificios están muy mal distribuidos e incluso uno de los edificios principales se encuentra sin usar lo que causa un gran problema ya que muchos de los alumnos en las últimas horas se salen de clases y se van a ese edificio donde no hay luz hacer cosas indebidas dentro de la institución. Una de las más grandes debilidades con las que por el momento cuenta la institución es que no cuentan con director ni subdirector del turno vespertino, esto ha creado conflictos entre maestros y confusión ya que no se sabe bien quien tiene la mayor autoridad.

1.2 DIAGNÓSTICO

En todo análisis se debe partir de un diagnóstico que nos dé muestra de las necesidades, situaciones, problemas o prioridades que se requieran solucionar o atender, por ello se hace necesario partir de qué es un diagnóstico y las características que lo refieren.

“En el plano pedagógico, la aplicación de este concepto ofrece las mayores dificultades. Efectuar un diagnóstico sobre problemas tan complejos como los que intervienen en el aprendizaje es una tarea ardua y espinosa para el docente, no solo por la multitud de aspectos y elementos que deben de ser examinados sino también por la falta o en todo caso pobreza de medios técnicos para acometer, desde un punto de vista científico aquel análisis. Así el diagnóstico pedagógico se define como: un proceso que mediante la aplicación de unas técnicas específicas permiten llegar a un conocimiento.” (Yeni del Carmen Carvallo Ramos)

Una de las características importantes sobre el diagnóstico pedagógico es que el profesorado es quien señala el problema, este también se realiza en un contexto, se centra en el conocimiento de un estudiante ya que el alumno es el protagonista de su propio aprendizaje, el diagnóstico intenta modificar los problemas que se tiene tanto en el ámbito escolar, familiar o cualquier otro.

Las ventajas de realizar un diagnóstico pedagógico es que gracias a este se pueden descubrir problemas de lo que quizá no se tenía una idea, se hace bajo una observación ya sea directa o indirecta y gracias a estas es más fácil poder identificarlo.

Para poder realizar un diagnóstico en la institución donde se realizó el servicio social fue necesario realizar de forma objetiva la observación directa, en los momentos de que los alumnos socializaban en clase, en receso, con los docentes dentro y fuera de clases, cuando los padres asistían a la escuela por algún reporte o simplemente de quienes iban a preguntar cómo van sus hijos en la secundaria, cuando van a recoger sus evaluaciones, etc.

Identificar todos los acontecimientos que sucedían en los transcurso de los días, es una gran ventaja y amplio panorama, porque conforme visualizaba los problemas realicé también cuestionamientos a través de pláticas a algunos docentes, alumnos, trabajadores sociales, prefectos y secretarias para conocer otra perspectiva de la situación y de esta manera hacer un análisis y valoración más reflexiva. Les pedía que nos hablaran un poco acerca de cómo trabajaban los maestros a la hora de dar clases y a la hora de interactuar con ellos, se observó también como era que trabajaban los alumnos a la hora de clases, la atención que ponían al maestro etc.

1.3 DELIMITACIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Los problemas detectados durante mi periodo de servicio social fueron muchos como por ejemplo es la falta de interés tanto de alumnos, maestros y directivos, la inquietud de varios alumnos por abandonar las clases o simplemente no pueden estar sentados y poner atención también aquí entra la falta de interés de los maestros ya que a ellos no les interesa en lo más mínimo y no emplean estrategias para estos estudiantes, hace falta más estrategias didácticas o implementar las tics a la hora de enseñar.

La distracción en los alumnos que cada día es más común a causa del uso excesivo a las redes sociales y los artículos tecnológicos también influye el hecho de que en la escuela allá internet gratuito para todos, otro problema es la falta de estrategias de los maestros para impartir su clase ya que es poco satisfactoria y por lo mismo los alumnos no se interesan en las clases y les resulta aburrido estar sentados, sólo escuchando sin tener interacción, o realizando actividades monótonas, otro aspecto más es la deficiente infraestructura de algunos edificios y que estén poco equipadas las aulas y representen un riesgo para toda la comunidad escolar.

Como sabemos las TICS representan un recurso didáctico viable y eficaz para aprender y enseñar, pero lamentablemente la escuela solo cuenta con un área de aula de medios y un espacio donde se tiene con cañón y computadora tomando en cuenta que son 18 grupos y esto resulta insuficiente para aprovechar este medio y que todos los docentes hagan uso de él.

En los primero años hay un problema muy en particular que es que los niños suelen cortarse las muñecas y las piernas con navajas de la sacapuntas muchos de ellos han sido descubiertos y se ha mandado traer a su mamá pero es aquí cuando se ve la falta de interés de los padres ya que muchos de ellos ni siquiera se presentan, estos niños son canalizados con psicólogos que van 3 veces a la semana y no es suficiente ya que lo siguen haciendo y muchas veces ya ni caso les hacen, otro problema que aqueja bastante e impacta mucho en el aprendizaje de los alumnos es

la constante inasistencia de los profesores ya que hay muchos que no llegan a ir una semana entera y cuando van lo único que hacen es platicar con los otros maestros y no le enseñan nada a los jóvenes

Dentro de este problema muchas veces también perjudica la inasistencia de los alumnos que por problemas mínimos no asisten a la escuela, ya que pierden el interés por concluir su educación secundaria y consideran el estudio como una obligación impuesta por sus padres, a lo que ellos manifiestan su inconformidad no asistiendo regularmente, pensando que con su actitud molestan a sus padres, cuando los más perjudicados son los alumnos.

Los problemas que requieren atención inmediata sin duda alguna es el hecho de que los adolescentes eviten cortarse las muñecas y piernas, e intervenir hablando con los padres de los alumnos y conocer de fondo sus antecedentes o argumentos del por qué lo hacen y con ayuda de los involucrados y especialistas orientar a vivir en forma sana, pacífica y sin violencia.

De igual forma considero que otra de las problemáticas importantes para abordar en relación a el análisis personal y que me va a servir para sustentar la investigación de titulación es: la didáctica que ocupan los maestros al momento de enseñar muchos aún están con el modelo de enseñanza anterior que es el tradicional, existe poco compromiso con la labor, dejan a un lado su ética profesional, y evitan implementar estrategias interesantes o dinámicas para la impartición de clases y esto hace que los alumnos pierdan el interés a su clase, es importante que constantemente estemos actualizados, innovar, recrear, implementar y proyectar clases más dinámicas e involucrar el uso de diferentes recursos o medios didácticos para con ello fundamentar aprendizajes significativos para la vida diaria de los estudiantes.

Los problemas detectados fueron varios, pero al que me voy a enfocar es a la didáctica de los maestros aplicada en los primeros años de la Secundaria “Jaime Torres Bodet” turno vespertino, las estrategias a trabajar con ellos podrían ser clases más dinámicas, la implementación del juego para aprender, a su vez también la

aplicación de las TIC'S en el aula escolar, sacar a los alumnos de su zona de confort que es el aula y llevarlos a trabajar a un área al aire libre.

La pregunta a realizar es ¿A través de que estrategias o métodos se podría implementar una metodología más dinámica a la hora de impartir clases?

1.4 JUSTIFICACIÓN

El motivo por el cual se escogió este tema es que durante el ejercicio de la práctica docente que observé al momento de realizar mi servicio social a la escuela secundaria “Jaime Torres Bodet” me di cuenta de todas las problemáticas que existían al momento de que los maestros impartían sus clases, prácticamente por el problema de que los maestros no hacían sus clases interesantes, ante lo cual se desglosaba una lista de problemas que aquejaban a los alumnos como lo era la distracción de los alumnos, el poco interés mostrado en las clases, las formas caducas y repetitivas de las clases con actividades sin proyección y dinamismo, la carente aplicación e implementación de la tecnología aplicada al aprendizaje, la mala conducta de los alumnos que a veces se tornaba agresiva, la inasistencia de los alumnos a clases por diversas causas o motivos etc.

Es importante atender esta problemática, ya que, si se implementas estrategias o actividades significativas, interesantes, que motiven y causen curiosidad en los alumnos, estos lograrán los tan anhelados aprendizajes significativos que se enmarcan en cada uno de los diferentes programas de las asignaturas que señala la Secretaría de Educación Pública.

El profesor no sólo es una persona que está en una clase y dicta, es decir, que lee lo que está escrito en un texto o, simplemente, les dice a los alumnos que hagan una serie de tareas o consignas. De lo que estamos hablando es que un profesor tiene que ser un comunicador de su asignatura, o de la especialidad de la que este profesional haya hecho su carrera que motive, involucre y comprometa a los alumnos en su proceso de enseñanza aprendizaje y logre que adquiera diversas herramientas para resolver situaciones de su vida diaria.

Si esta problemática no se atiende y antes se reconoce que como docente estamos fallando en el proceso de enseñanza, pues seguiremos viviendo en la mentira y lo peor aún es que sólo les daremos aprendizajes carentes de un análisis a profundidad y cuando se enfrenten a problemas en sus diversos entornos sociales no sabrán qué hacer o cómo resolverlos.

No se trata de sólo asignar una calificación numérica a los alumnos, y con ello aprueben las asignaturas, sino que se interesen por seguir estudiando y concluyan su educación básica de forma analítica, crítica y reflexiva, que expandan sus intereses y se visualicen en horizontes más allá de los que viven en sus contextos, la situación se torna cada vez más complicada, entonces es una gran oportunidad que los docentes nos involucremos en este compromiso y actuemos ya.

La trascendencia al momento de tratar de mejorar la situación en el aula de como enseñan y como aprenden los alumnos es que gracias a que esto se cumpla, abra un cambio radical no solo en la institución sino también en los propios alumnos y mejorarían muchos de los problemas y por ende a su vez tendría un gran impacto en los padres de familia ya que verán que sus hijos realmente están aprendiendo algo significativo para su vida.

1.5 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

A continuación, se plantean una serie de objetivos planteados al problema a investigar:

- Investigar qué tipo de estrategia se implementará y con qué tema ira relacionada.

- Analizar en qué tiempos será aplicada es decir al inicio, desarrollo o al final siempre y cuando tomando en cuenta los temas a tratar.

- Incluir materiales didácticos a trabajar en las estrategias que causen impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- Desarrollar un itinerario sobre las estrategias a aplicar durante todo el ciclo escolar para llevar un control en conjunto con los temas a ver en el aula.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES

2.1.1 ¿Qué son las estrategias?

Las estrategias o técnicas didácticas son muy utilizadas por los docentes desde muchos años anteriores solamente que hoy en día aparte de las estrategias conocidas como la exposición, lluvia de ideas etc., van conjugadas con otro tipo de actividades como lo es el juego didáctico donde el alumno es participe de la construcción del conocimiento es decir se vuelve un alumno activo y participativo, este tipo de estrategias también ayuda a los docentes para hacer que los alumnos más tímidos y callados se integren a sus demás compañeros con la facilidad del juego y estos a su vez aprenden y conviven.

Los docentes tienen que estar actualizados e ir tomando cursos sobre las diversas estrategias para poder hacer sus clases más dinámicas y divertidas más que todo los maestros que empezaron con un sistema educativo tradicional ya que todavía existen algunos que aplican este método, sería muy apropiados que los maestros empiecen a impartir estas estrategias desde la educación inicial. Para poder llevar a cabo algún plan tenemos que tener bien definidas las técnicas, estrategias y recursos, para seguir paso a paso la planeación y llegar al objetivo definido.

Estrategia es un plan para dirigir un asunto. Una estrategia se compone de una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles. La estrategia está orientada a alcanzar un objetivo siguiendo una pauta de actuación. A su vez una estrategia comprende una serie de tácticas que son medidas más concretas para conseguir uno o varios objetivos.

Existen muchos tipos de estrategias, pero hay una en particular sobre la que analizaremos, que se trata sobre la estrategia didáctica que utilizan los docentes a la hora de impartir clases, la cual facilita tanto el trabajo del docente como el aprendizaje del alumno ya que hace al alumno participe en la construcción de sus conocimientos.

2.1.2 ¿Qué son las estrategias didácticas?

La estrategia didáctica no tiene valor por sí misma, sino que constituye una herramienta que el profesor debe saber manejar y organizar como parte de una estrategia, dependiendo del aprendizaje que se espera desarrollar en el alumno.

Por ejemplo, para el aprendizaje de conceptos, la estrategia didáctica deberá considerar:

- Análisis de información diversa en la que se presente este concepto desde diferentes perspectivas y tenga el alumno que llegar a una conclusión fundamentada acerca de la comprensión del mismo.
- Actividad en pequeños grupos colaborativos donde se discuten resultados personales y se clarifican y enriquecen con las aportaciones de los colegas.
- Al trabajar con el método de casos, la discusión grupal permitirá enriquecer o consolidar los conceptos que un alumno se ha venido formando en las fases de preparación individual y de grupos pequeños.
- Una posterior intervención del profesor puede ser útil para clarificar en grupo dudas que aún existen.

La estrategia didáctica hace referencia a una planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual implica una serie de decisiones que el profesor debe tomar con respecto a las técnicas y actividades que habrá de utilizar para lograr los aprendizajes esperados.

Según AVANZINI G, 1998:45, una estrategia resulta siempre de la correlación y de la conjunción de tres componentes:

- La misión institucional. Las finalidades que caracterizan al tipo de persona, de sociedad y de cultura que una institución educativa se esfuerza por cumplir y alcanzar.
- Los cursos, contenidos y conocimientos que conforman el proceso educativo. La manera en que percibimos la estructura lógica de las diversas materias y sus

contenidos. Se considera que los conocimientos que se deben adquirir de cada una presentan dificultades variables.

- La concepción que se tiene del alumno y de su actitud con respecto al trabajo escolar. En la definición de una estrategia es fundamental tener clara la disposición de los alumnos al aprendizaje, su edad, contexto, estilo de aprendizaje, condición socio afectiva, etc.

2.1.2.1. Características de una estrategia didáctica:

Existe una gran cantidad de estrategia didáctica, al igual que existen diferentes formas de clasificarlas.

La estrategia didáctica es un procedimiento didáctico que se presta a ayudar a realizar una parte del aprendizaje que se persigue con la estrategia. Mientras que la estrategia abarca aspectos más generales del curso o de un proceso de formación completo, la técnica se enfoca a la orientación del aprendizaje en áreas delimitadas del curso. Dicho de otra manera, la técnica didáctica es el recurso particular de que se vale el docente para llevar a efecto los propósitos planeados desde la estrategia.

Las estrategias determinan de manera ordenada la forma de llevar a cabo un proceso, sus pasos definen claramente cómo ha de ser guiado el curso de las acciones para conseguir los objetivos propuestos. Aplicando ese enfoque al ámbito educativo, diremos que una técnica didáctica es el procedimiento lógico y con fundamento psicológico destinado a orientar el aprendizaje del alumno.

Dentro del proceso de una estrategia, puede haber diferentes actividades necesarias para la consecución de los resultados pretendidos por la estrategia. Estas actividades son aún más parciales y específicas que la estrategia y pueden variar según el tipo de técnica o el tipo de grupo con el que se trabaja. Las actividades pueden ser aisladas y estar definidas por las necesidades de aprendizaje del grupo.

2.1.2.2. Criterios para la selección de una estrategia didáctica:

Para poder seleccionar una estrategia de acuerdo a las necesidades que se requieran ya sea en el aula o para algún alumno en particular se deben seguir ciertos criterios de los cuales hablaremos a continuación:

Validez: se refiere a la congruencia respecto a los objetivos, es decir a la relación entre actividad y conducta deseada. Una actividad es válida en la medida en que posibilite un cambio de conducta, o mejora personal, del sujeto en la dirección de algún objetivo ("validez" no es lo mismo que "valiosa").

Comprensividad: también en relación con los objetivos. Se refiere a si la actividad los recoge en toda su amplitud, tanto en el ámbito de cada objetivo, como del conjunto de todos ellos. Hay que proveer a los alumnos de tantos tipos de experiencias como áreas de desarrollo se intente potenciar (información, habilidades intelectuales, habilidades sociales, destrezas motoras, creencias, actitudes, valores, etc.)

Variedad: es necesaria porque existen diversos estilos de aprendizaje y son parte fundamental para diseñar las estrategias específicas para que cada alumno adquiera un conocimiento y le sea funcional.

Adecuación: se refiere a la adaptación a las diversas fases del desarrollo y niveles madurativos del sujeto para atender a las necesidades que cada uno tiene.

Relevancia o significación: está relacionado con la posibilidad de transferencia y utilidad para la vida actual y futura.

Desde un modelo de observación didáctico diferente en este mismo material se presentan los criterios que propone RATHS, 1991:188.

Una actividad es más gratificante que otro si:

- Permite realizar la actividad y reflexionar sobre las consecuencias de sus opciones.
- Asigna a los estudiantes papeles activos, en lugar de pasivos, en situaciones de aprendizaje.

- Exige a los estudiantes que indaguen sobre ideas, aplicaciones de procesos intelectuales o problemas cotidianos, personales, o sociales.
- Propicia que los alumnos actúen con objetos, materiales y objetos reales.
- Su cumplimiento puede ser realizado con éxito por los estudiantes a diversos niveles de habilidad.
- Exige que los estudiantes examinen, "dentro de un nuevo contexto", una idea, una aplicación de un proceso intelectual, o un problema actual que ha sido previamente estudiado.
- Requiere que los estudiantes examinen temas o cuestiones que los ciudadanos de nuestra sociedad no analizan normalmente y que, por lo general, son ignorados por los principales medios de comunicación de la nación.
- Propicia que los estudiantes y los docentes corran riesgos, no de vida o muerte, pero sí de éxito o fracaso.
- Exige que los estudiantes reescriban, repasen y perfeccionen sus esfuerzos iniciales.
- Estimula a los estudiantes a ocuparse de la aplicación y del dominio de reglas, estándares o disciplinas significativas.

Otros criterios que pueden ser útiles al momento de elegir una estrategia o técnica didáctica son los siguientes:

- Claridad en la intención: se debe tener claramente definida la intención al decidir incluir algún tipo de estrategia o técnica didáctica en un curso. Para lograr la definición de su intención debe hacer un análisis de las intenciones educativas y objetivos de aprendizaje de su curso, además de analizar el mejor modo de lograr que sus alumnos introyecten el contenido que desea revisar. Si el profesor ha decidido elegir cierta técnica para introducir al grupo a la revisión de ciertos contenidos, además de motivarlos, ha logrado generar una expectativa sobre el contenido. La decisión que llevó al profesor a elegir esa técnica debe estar basada en su intención: introducir, motivar y generar expectativas.

- Adecuación a las características y condiciones del grupo: la selección de la técnica debe ser fundamentada por el conocimiento de las características y condiciones en que se desarrolla el grupo.

Por ejemplo, el profesor debe tener mínimamente identificadas las siguientes: el número de alumnos; si éstos han tomado cursos juntos anteriormente; semestre en que se ubica el curso que están tomando; relación del curso con otros cursos en el mismo período académico; etc. De ser posible, el profesor debe indagar, además: la calidad de las relaciones entre los miembros del grupo; cuántos hombres y mujeres lo conforman; edades de los alumnos; etc.

Por otra parte, es importante que el profesor tenga en cuenta si su relación con el grupo está marcada por algún hecho en particular (por ejemplo: sustituir a otro maestro).

El profesor también debe ser sensible a las variables internas o externas que puedan afectar al grupo, sólo por poner un ejemplo; la existencia de algún conflicto entre los alumnos o si en el contexto exterior al grupo existe algún hecho que distraiga su atención o le afecte. Todos los datos ya señalados permiten al docente tener un diagnóstico inicial de las características del grupo.

- Conocer y dominar los procedimientos: al seleccionar una técnica se debe tener pleno conocimiento de los procedimientos que se han de seguir para realizar las actividades. Es necesario que se repasen los pasos del procedimiento y cada una de sus características. También es importante calcular el tiempo que se invertirá en la realización de las actividades y planear la duración de su clase o el número de clases que usará para trabajar con la técnica elegida. En este rubro, dos aspectos importantes para el cálculo del tiempo son el número de alumnos que participan en las actividades y la cantidad de material que se desea abordar.

- Adecuada inserción del ejercicio en la planeación: identificar los momentos a lo largo del curso en los que se desea abordar ciertos contenidos y seleccionar desde el momento de la planeación didáctica del curso la estrategia o técnica que utilizará, determinando también alguna modificación al procedimiento o la generación de material especial. Es recomendable que el profesor, también al momento de la selección, determine alguna actividad alternativa para la revisión del contenido, de tal modo que si ocurre algún hecho imprevisto para la ejecución del ejercicio planeado originalmente exista una actividad alterna que asegure su revisión por el grupo.

2.1.3 Estrategias enfocadas a estilos de aprendizajes

Toda persona en el mundo es distinta a los demás, es decir nadie es igual físicamente, ni su color, forma de la cara, color de cabello, raza, cultura o religión, existe una gran diversidad de personas incluso dentro de un aula escolar podemos encontrar una gran diversidad de culturas y así mismo formas de aprender, hoy en día cual niño puede integrarse a un salón de clases y es labor del docente integrarlo dentro de la convivencia escolar.

Todos los niños aprenden de formas distintas ya sea visual, auditivo, kinestésico, nos podemos encontrar con una gran variedad de estilos de aprendizaje dentro del salón de clases y para cada uno de estos niños se tienen que buscar estrategias que permitan su fácil acceso al aprendizaje impartido.

Si el alumno llega a conocer su estilo de aprendizaje, aplica las técnicas de estudio más convenientes a este y adquiere adecuados hábitos de estudio, estará en condiciones de aprovechar de manera óptima su aprendizaje; y por su parte si el profesor conoce dichos estilos, orienta al alumno en las técnicas más adecuadas de estudio y los induce a que adquieran dichos hábitos. (ARCEO, F. D.-B., & HERNÁNDEZ Rojas, G. 2007)

2.1.3.1 ¿Qué son los estilos de aprendizaje?

Se refiere al hecho de que cuando queremos aprender algo cada uno de nosotros utiliza su propio método o conjunto de estrategias. Esas preferencias o tendencias de aprender constituyen nuestro estilo de aprendizaje. Que no todos aprendemos igual, ni a la misma velocidad no es ninguna novedad. Cada miembro del grupo aprenderá de manera distinta, tendrá dudas distintas y avanzará más en unas áreas que en otras.

Tanto del punto de vista del alumno como del profesor, el concepto de los estilos de aprendizaje resulta especialmente atrayente porque nos ofrece grandes posibilidades de actuación para conseguir un aprendizaje más efectivo.

Existen diferentes estilos de aprendizaje: visual, auditivo y kinestésico, que relacionan la información que el cerebro procesa al momento de recibirla. Con base en esto, los alumnos utilizan los tres estilos, unos más que otros.

2.1.3.2 Aprendizaje visual

Son aquellas personas que recuerdan mejor lo que ven u observan en la imagen que se les presenta. Pueden emplear alguna técnica de estudio como: Subrayar lo más importante de las ideas principales, utilizar o elaborar esquemas, cuadros, diagramas de toda información que desean estudiar, visualizan videos, material o programas de cómputo, películas. También hay alumnos que recuerdan mejor lo que han leído que lo que han escuchado

Cómo sacar el máximo provecho a tu estilo de aprendizaje: Las clases o videos online son una buena manera de empezar a estudiar en casa. Podrías usar imágenes para que te ayuden a recordar ciertas ideas o conceptos. Usar mapas mentales o los diferentes organizadores gráficos puede ser una manera intuitiva de representar tu flujo de pensamiento y el uso de fichas con imágenes puede ser muy útil a la hora de estudiar otros idiomas. La representación gráfica de datos puede ayudarte a obtener mayor conocimiento cuando examinas mucha información.

2.1.3.3 Aprendizaje auditivo

Son personas que aprenden de manera auditiva, aprenden escuchando; beneficiándose de algunas técnicas de estudio como: Leer en voz alta o explicarles en voz alta, discutir sobre el tema, inventar canciones o frases sobre el mismo aprendizaje, resumir o escribir notas importantes subrayando las ideas principales de la información escuchada.

De todas las preferencias, quizás es la que más se ajusta a un entorno tradicional de estudio en clase. Sin embargo, esto no significa que no haya nada que puedas hacer para sacar más rendimiento a tus estudios. El uso de recursos de audio como podcasts, clases o la radio podrían serte de gran ayuda en tus estudios. Los estudiantes que se apoyan en el aprendizaje auditivo de manera significativa se benefician del uso de software de reconocimiento de voz, que requiere que te apoyes en tus apuntes de clase verbalmente.

Si estudias otros idiomas, oír la pronunciación correcta de una palabra y poder escucharla de nuevo una y otra vez es una ayuda inestimable. Jugar a juegos de asociación de palabras en grupo con otros estudiantes podría ser también una buena manera de mejorar tu memoria. De hecho, cualquier forma de estudio en grupo puede beneficiarte enormemente ya que es más probable que recuerdes algo que has oído o debatido.

2.1.3.4 Aprendizaje kinestésico

Estos alumnos aprenden haciendo; les cuesta mucho estar quietos, tiene que moverse siempre, ya que ellos aprenden con movimiento; algunas técnicas que les ayudan son: Realizar dibujos, diagramas de información o contenidos para aprender; pintar o realizar maquetas de la información, realizar experimentos del laboratorio, representaciones teatrales, contenidos de aprendizaje con actividades físicas, inventar juegos y jugarlos con la temática de aprender juntos.

Siempre que sea posible debes involucrarte en la aplicación práctica de un concepto, independientemente de que esto signifique llevar a cabo un experimento o escribir un informe, dado que mientras lo consideres relevante permanecerás involucrado. Para estudiar, debes crear un entorno de inmersión en el que operar. Podrías usar cualquier recurso que mantenga tus sentidos alerta, como la música, y no te preocupes por moverte constantemente mientras estudias – mantenerte quieto en la silla puede hacer que te aburras y acabes frustrados.

Para poder trabajar con los alumnos de los diferentes aprendizajes antes hablados, se proponen dos estrategias didácticas utilizadas muy comúnmente por los docentes, a continuación, hablaremos un poco acerca de dos estrategias principales a utilizar a la hora de impartir clases:

2.1.3.5 Aprendizaje basado en problemas (ABP)

El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) es una estrategia de enseñanza-aprendizaje en la que un grupo pequeño de alumnos se reúne, con la facilitación de un tutor, a analizar y resolver una situación problemática relacionada con su entorno físico y social.

Sin embargo, el objetivo no se centra en resolver el problema sino en que éste sea utilizado como base para identificar los temas de aprendizaje para su estudio de manera independiente o grupal. Es decir, el problema sirve como detonador para que los alumnos cubran los objetivos de aprendizaje. La esencia de la técnica involucra tres grandes pasos: confrontar el problema; realizar estudio independiente, y regresar al problema Wilkerson & Feletti, 1989:78

En esta técnica didáctica, los conocimientos a desarrollar por el alumno están directamente relacionados con el problema y no de manera aislada o fragmentada. Como parte del proceso de interacción para entender y resolver el problema, los alumnos elaboran un diagnóstico de sus propias necesidades de aprendizaje, con lo cual van desarrollando una metodología propia para la adquisición de conocimiento.

El ABP puede ser usado como una estrategia general a lo largo del plan de estudios de una carrera profesional o bien ser implementado como una estrategia de trabajo a lo largo de un curso específico, e incluso como una técnica didáctica aplicada para la revisión de ciertos objetivos de aprendizaje de un curso.

El ABP se sustenta en diferentes corrientes teóricas sobre el aprendizaje humano, tiene particular presencia la teoría constructivista, de acuerdo con esta postura en el ABP se siguen tres principios básicos:

- El entendimiento con respecto a una situación de la realidad surge de las interacciones con el medio ambiente.
- El conflicto cognitivo al enfrentar cada nueva situación estimula el aprendizaje.
- El conocimiento se desarrolla mediante el reconocimiento y aceptación de los procesos sociales y de la evaluación de las diferentes interpretaciones individuales del mismo fenómeno.

Características del ABP

Una de las principales características del ABP está en fomentar en el alumno la actitud positiva hacia el aprendizaje, en el método se respeta la autonomía del estudiante, quien aprende sobre los contenidos y la propia experiencia de trabajo en la dinámica del método, los alumnos tienen además la posibilidad de observar en la práctica aplicaciones de lo que se encuentran aprendiendo en torno al problema.

La transferencia pasiva de información es algo que se elimina en el ABP, por el contrario, toda la información que se vierte en el grupo es buscada, aportada, o bien, generada por el mismo grupo.

A continuación, se describen algunas características del ABP:

- Es un método de trabajo activo donde los alumnos participan constantemente en la adquisición de su conocimiento.
- El método se orienta a la solución de problemas que son seleccionados o diseñados para lograr el aprendizaje de ciertos objetivos de conocimiento.

- El aprendizaje se centra en el alumno y no en el profesor o sólo en los contenidos.
- Es un método que estimula el trabajo colaborativo en diferentes disciplinas, se trabaja en grupos pequeños.
- Los cursos con este modelo de trabajo se abren a diferentes disciplinas del conocimiento.
- El maestro se convierte en un facilitador o tutor del aprendizaje.

Objetivos del ABP

El ABP busca un desarrollo integral en los alumnos y conjuga la adquisición de conocimientos propios de la especialidad de estudio, además de habilidades, actitudes y valores. Se pueden señalar los siguientes objetivos del ABP:

- Promover en el alumno la responsabilidad de su propio aprendizaje.
- Desarrollar una base de conocimiento relevante caracterizada por profundidad y flexibilidad.
- Desarrollar habilidades para la evaluación crítica y la adquisición de nuevos conocimientos con un compromiso de aprendizaje de por vida.
- Desarrollar habilidades para las relaciones interpersonales.
- Involucrar al alumno en un reto (problema, situación o tarea) con iniciativa y entusiasmo.
- Desarrollar el razonamiento eficaz y creativo de acuerdo a una base de conocimiento integrada y flexible.

- Monitorear la existencia de objetivos de aprendizaje adecuados al nivel de desarrollo de los alumnos.
- Orientar la falta de conocimiento y habilidades de manera eficiente y eficaz hacia la búsqueda de la mejora.
- Estimular el desarrollo del sentido de colaboración como un miembro de un equipo para alcanzar una meta común.

Algunas ventajas del Aprendizaje Basado en Problemas:

- Alumnos con mayor motivación: El método estimula que los alumnos se involucren más en el aprendizaje debido a que sienten que tienen la posibilidad de interactuar con la realidad y observar los resultados de dicha interacción.
- Un aprendizaje más significativo: El ABP ofrece a los alumnos una respuesta obvia a preguntas como ¿Para qué se requiere aprender cierta información?, ¿Cómo se relaciona lo que se hace y aprende en la escuela con lo que pasa en la realidad?
- Desarrollo de habilidades de pensamiento: La misma dinámica del proceso en el ABP y el enfrentarse a problemas lleva a los alumnos hacia un pensamiento crítico y creativo.
- Desarrollo de habilidades para el aprendizaje: El ABP promueve la observación sobre el propio proceso de aprendizaje, los alumnos también evalúan su aprendizaje ya que generan sus propias estrategias para la definición del

problema, recaudación de información, análisis de datos, la construcción de hipótesis y la evaluación.

- Integración de un modelo de trabajo: El ABP lleva a los alumnos al aprendizaje de los contenidos de información de manera similar a la que utilizarán en situaciones futuras, fomentando que lo aprendido se comprenda y no sólo se memorice.
- Posibilita mayor retención de información: Al enfrentar situaciones de la realidad los alumnos recuerdan con mayor facilidad la información ya que ésta es más significativa para ellos.
- Permite la integración del conocimiento: El conocimiento de diferentes disciplinas se integra para dar solución al problema sobre el cual se está trabajando, de tal modo que el aprendizaje no se da sólo en fracciones sino de una manera integral y dinámica.
- Las habilidades que se desarrollan son perdurables: Al estimular habilidades de estudio auto dirigido, los alumnos mejorarán su capacidad para estudiar e investigar sin ayuda de nadie para afrontar cualquier obstáculo, tanto de orden teórico como práctico, a lo largo de su vida. Los alumnos aprenden resolviendo o analizando problemas del mundo real y aprenden a aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de su vida en problemas reales.
- Incremento de su autodirección: Los alumnos asumen la responsabilidad de su aprendizaje, seleccionan los recursos de investigación que requieren: libros, revistas, bancos de información, etc.

- Mejoramiento de comprensión y desarrollo de habilidades: Con el uso de problemas de la vida real, se incrementan los niveles de comprensión, permitiendo utilizar su conocimiento y habilidades.
- Habilidades interpersonales y de trabajo en equipo: El ABP promueve la interacción incrementando algunas habilidades como; trabajo de dinámica de grupos, evaluación de compañeros y cómo presentar y defender sus trabajos.
- Actitud automotivada: Los problemas en el alumno incrementan su atención y motivación. Es una manera más natural de aprender. Les ayuda a continuar con su aprendizaje al salir de la escuela.

¿Cómo se organiza el ABP como técnica didáctica?

Antes de describir el proceso de organización del ABP es importante hacer un análisis de las condiciones que deben cumplirse para poder trabajar con esta metodología de manera eficiente.

Uno de los puntos centrales en dichas condiciones se observa en el diseño y uso de los problemas, en este apartado también se abordará este tema.

Condiciones para el desarrollo del ABP

El proceso de organización de toda técnica didáctica implica la existencia de ciertas condiciones para su operación. En el caso del ABP, por ser una forma de trabajo que involucra una gran cantidad de variables, dichas condiciones toman particular importancia.

A continuación, se describen algunas condiciones deseables para el trabajo en el ABP:

- Cambiar el énfasis del programa de enseñanza-aprendizaje, requiriendo que los alumnos sean activos, independientes, con autodirección en su aprendizaje

y orientados a la solución de problemas en lugar de ser los tradicionales receptores pasivos de información.

- Enfatizar el desarrollo de actitudes y habilidades que busquen la adquisición activa de nuevo conocimiento y no sólo la memorización del conocimiento existente.
- Generar un ambiente adecuado para que el grupo (seis a ocho alumnos) de participantes pueda trabajar de manera colaborativa para resolver problemas comunes en forma analítica, además promover la participación de los maestros como tutores en el proceso de discusión y en el aprendizaje.
- Estimular en los alumnos la aplicación de conocimientos adquiridos en otros cursos en la búsqueda de la solución al problema.
- Guiados por maestros fungiendo como facilitadores del aprendizaje, desarrollar en los alumnos el pensamiento crítico, habilidades para la solución de problemas y para la colaboración, mientras identifican problemas, formulan hipótesis, conducen la búsqueda de información, realizan experimentos y determinan la mejor manera de llegar a la solución de los problemas planteados.
- Motivar a los alumnos a disfrutar del aprendizaje estimulando su creatividad y responsabilidad en la solución de problemas que son parte de la realidad.
- Identificar y estimular el trabajo en equipo como una herramienta esencial del ABP.
- Abrir al grupo la responsabilidad de identificar y jerarquizar los temas de aprendizaje en función del diagnóstico de sus propias necesidades.

- Promover que los alumnos trabajen de manera independiente fuera del grupo investigando sobre los temas necesarios para resolver el problema, luego discutirán lo que han aprendido de manera independiente con el resto del grupo, de la misma manera los alumnos podrán pedir asistencia de maestros u otros expertos en el área sobre temas que consideren de mayor importancia para la solución del problema y el aprendizaje de los contenidos.

2.1.3.6 Aprendizaje Colaborativo

“El aprendizaje colaborativo es una estrategia didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el alumno basando el trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia. Cada miembro del grupo de trabajo es responsable no solo de su aprendizaje, sino de ayudar a sus compañeros a aprender, creando con ello una atmósfera de logro.”

La estrategia didáctica de AC involucra a los estudiantes en actividades de aprendizaje que les permite procesar información, lo que da como resultado mayor retención de la materia de estudio, de igual manera, mejora las actitudes hacia el aprendizaje, las relaciones interpersonales y hacia los miembros del grupo.

Los esfuerzos cooperativos dan como resultado que los participantes trabajen por mutuo beneficio de tal manera que todos los miembros del grupo:

- Ganan por los esfuerzos de cada uno y de otros.
- Reconocen que todos los miembros del grupo comparten un destino común.
- Saben que el buen desempeño de uno es causado tanto por sí mismo como por el buen desempeño de los miembros del grupo.

- Sienten orgullo y celebran conjuntamente cuando un miembro del grupo es reconocido por su labor o cumplimento.

Los elementos esenciales del AC son responsabilidad individual, interdependencia positiva, interacción cara a cara, trabajo en equipo, y proceso de grupo. Estructurando sistemáticamente estos elementos en situaciones de aprendizaje dentro de los grupos, se ayuda a asegurar los esfuerzos para el aprendizaje colaborativo y el éxito del mismo en un largo plazo.

- Responsabilidad individual: Los estudiantes son responsables de manera individual de la parte de la tarea que les corresponde, sin embargo, todos en el grupo deben comprender las tareas que les han sido asignadas al resto de los compañeros. El grupo debe tener claras las metas y debe ser capaz de medir su propio progreso en términos de esfuerzo tanto individual como grupal.
- Interdependencia positiva: Los estudiantes se apoyan mutuamente para cumplir con un doble objetivo: lograr ser expertos en el conocimiento del contenido y desarrollar habilidades de trabajo en equipo. Comparten metas, recursos, logros y entendimiento del rol de cada uno. Un estudiante no puede tener éxito a menos que todos en el grupo lo tengan. La interdependencia positiva se logra cuando un miembro del grupo se percibe a sí mismo ligado con cada uno de los demás miembros de manera que no puede tener éxito a menos que todos los demás lo tengan, de la misma forma, si uno falla, todos los demás fallan.
- Comunicación cara a cara: Los estudiantes necesitan hacer trabajo real en el cual promueven su éxito como miembros del equipo intercambiando información importante y ayudándose mutuamente de forma eficiente y efectiva; ofrecen retroalimentación para mejorar su desempeño y analizan las conclusiones y reflexiones de cada uno para lograr resultados de mayor calidad. Los grupos colaborativos son a la vez son sistemas académicos de soporte y sistemas de soporte personal. Existen importantes actividades cognitivas y

dinámicas interpersonales que solo ocurren cuando los estudiantes promueven el aprendizaje de otros, esto incluye el explicar a otro como resolver un problema, discutir la naturaleza de los conceptos que están siendo aprendidos, enseñar a otro el conocimiento propio, entre otros ejemplos. Solo a través de la comunicación cara a cara es como los estudiantes se vuelven personalmente comprometidos con los otros, así como con las metas de trabajo del grupo al que pertenecen.

- Trabajo en equipo: Al trabajar en grupo, los estudiantes necesitan poseer habilidades interpersonales y grupales además del conocimiento necesario para resolver el problema planteado en la materia de estudio. Es por eso que el trabajo en grupo les permite desarrollar esas habilidades y competencias para aprenden a resolver juntos los problemas, desarrollando habilidades y competencias de liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y solución de conflictos.
- Proceso de grupo: Los miembros del grupo establecen las metas periódicamente y evalúan sus actividades, identificando los cambios que deben llevarse a cabo para mejorar su trabajo y su desempeño en cuanto a sus relaciones con sus compañeros en el trabajo del grupo. Es necesario que los estudiantes discutan que tan bien llevaron a cabo sus actividades, alcanzaron sus metas y mantuvieron sus relaciones interpersonales mientras duró el proceso de trabajo grupal.

Se identifican tres tipos de grupos colaborativos: formal, informal y grupo base.

Grupo formal

El rango que abarca el grupo formal va desde un período de clase a varias semanas. el profesor puede estructurar actividades académicas o requerimientos del curso para trabajar dentro del grupo base. Los grupos base aseguran que los

estudiantes estén involucrados de manera que organicen material, lo expliquen y lo integren en estructuras conceptuales.

Grupos informales

Son los grupos que más se utilizan para trabajos que pueden durar desde unos minutos hasta todo un período de clase. El profesor los utiliza para dirigir la enseñanza y enfocar la atención del estudiante acerca del material que hay que cubrir, asegurándose que los estudiantes están procesándolo cognitivamente y provee un cierre a la sesión instruccional.

Grupos base

Los grupos base son grupos de largo alcance, o de largo plazo, pueden durar hasta un año, son grupos heterogéneos con una membresía estable cuyo propósito principal es el de brindar a cada uno de sus miembros apoyo, ayuda y asistencia en cada una de las necesidades que surjan mientras se lleva a cabo una tarea que llevará al progreso académico.

2.1.3.7 El juego como estrategia didáctica

Otra estrategia didáctica para analizar que hoy en día está siendo muy común es la implementación del juego didáctico para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante

conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socioemocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.

Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje.

Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación,

entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia

2.2 BASES TEÓRICAS

Existen varios autores que hablan sobre la iniciativa del juego dentro de aula, como poder identificar las teorías sobre la utilización del juego en el aula son desde tiempos atrás y es prácticamente hoy en día donde comienza a tomarle importancia y los maestros comienzan a aplicarla, a continuación de plantean algunas bases teóricas sobre el tema a analizar.

Karl Gross: Teoría del Juego Como Anticipación Funcional

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”.

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

Teoría Piagetiana

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las

capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Teoría Vygotskyana

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la

especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño

Teoría de María Montessori

Pedagoga italiana que renovó la enseñanza desarrollando un particular método, conocido como método Montessori, que se aplicaría inicialmente en escuelas primarias italianas y más tarde en todo el mundo. El método proponía una gran diversificación del trabajo y la máxima libertad posible, de modo que el niño aprendiera en gran medida por sí mismo y al ritmo de sus propios descubrimientos.

María Montessori daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos.

El cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación. Algunos neurocientíficos sugieren que el juego podría ayudar al importante proceso de eliminación o poda de la sinapsis cerebral durante la niñez (Pellis, 2006). Por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.

El juego es el método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su mundo. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es divertido y se

puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas. El niño empieza a dirigir su propio juego desde los seis meses.

En Montessori el aprendizaje es reforzado internamente a través de la repetición de una actividad e internamente el niño recibe el sentimiento de éxito. Los materiales son multi sensoriales para la exploración física. El niño puede trabajar donde se sienta confortable, donde se mueva libremente y hable en secreto sin molestar a los compañeros. El trabajo en grupo es voluntario. Se promueve que los padres entiendan la filosofía y sean partícipes del proceso de aprendizaje del niño.

2.2.1 Cinco principales estrategias didácticas y como se evalúan

1. Aprendizaje Colaborativo

El aprendizaje colaborativo es una de las estrategias más utilizadas hoy en día, y existen varias formas de evaluar. La evaluación puede ocurrir tanto a nivel individual como dentro de los grupos, facilitada por el monitoreo y la intervención, revisando el progreso de los grupos mientras se realizan las actividades colaborativas.

El asignar roles a los miembros de los grupos sirve también como un mecanismo formal para evaluar el progreso de los grupos. Evaluar la responsabilidad individual debe ser parte importante del proceso de evaluación de AC, monitoreando al azar a los grupos, ya sea en forma de cuestionamientos orales individuales sobre el trabajo del grupo o con exámenes escritos.

- Evaluación Formativa: las actividades son usadas para proveer con retroalimentación, evaluando para motivar a los estudiantes a alcanzar niveles más altos de desempeño.
- Evaluación sumativa: las actividades son usadas para juzgar el término de productos finales, la competencia y que se demuestre mejora.

De igual manera, la evaluación de las actividades puede planearse en varias etapas del proceso colaborativo para que sean llevadas a cabo ya sea por el profesor, por el mismo estudiante, o por los compañeros del grupo.

El profesor:

- Puede ser llevada a cabo por el profesor, quien provee retroalimentación sobre los conceptos y aplicaciones. Es la forma más tradicional y es la base de la evaluación.

El estudiante:

- La evaluación que realiza el estudiante puede ser de dos tipos:

Evaluación individual o auto-evaluación: Los estudiantes pueden desarrollar un mayor entendimiento de su proceso de aprendizaje desde una perspectiva metacognitiva a través de la reflexión sobre sus logros. Este tipo de evaluación también mejora las habilidades orales y de escritura, ya que los estudiantes tienen que demostrar su conocimiento sobre el tema, sus habilidades para resolver problemas y sus contribuciones al proceso del grupo.

Evaluación por los pares o coevaluación:

Permitir la oportunidad de que los miembros del grupo se evalúen entre sí ofrece una importante retroalimentación sobre los méritos relativos y contribuciones de cada uno, así como también promueve la cooperación al reconocer los estudiantes su responsabilidad frente al grupo y la manera como son percibidos. Sin embargo, la coevaluación es un proceso complejo que requiere por parte del profesor definir bien los criterios de evaluación y requiere de evidencia que la sustente y asegurarse de que es bien entendido su propósito.

2. Aprendizaje basado en problemas

Utilizar un método como el ABP implica tomar la responsabilidad de mejorar las formas de evaluación que se utilizan. Los tutores buscan diferentes alternativas de evaluación que además de evaluar sean un instrumento más del proceso de aprendizaje de los alumnos.

El uso exámenes convencionales cuando se ha expuesto a los alumnos a una experiencia de aprendizaje activo genera en ellos confusión y frustración. Por lo anterior, se espera que en la evaluación se pueda realizar cubriendo al menos los siguientes aspectos:

- Según los resultados del aprendizaje de contenidos.
- De acuerdo al conocimiento que el alumno aporta al proceso de razonamiento grupal.
- De acuerdo a las interacciones personales del alumno con los demás miembros del grupo.

Los alumnos deben tener la posibilidad de:

- Evaluarse a sí mismos.
- Evaluar a los compañeros.
- Evaluar al tutor.
- Evaluar el proceso de trabajo del grupo y sus resultados.

El propósito de estas evaluaciones es proveer al alumno de retroalimentación específica de sus fortalezas y debilidades, de tal modo que pueda aprovechar posibilidades y rectificar las deficiencias identificadas.

La retroalimentación juega aquí un papel fundamental, debe hacerse de manera regular y es una responsabilidad del tutor.

La retroalimentación no debe tener un sentido positivo o negativo, más bien debe tener un propósito descriptivo, identificando y aprovechando todas las áreas de mejora posibles.

3. El juego didáctico

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera

atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2006).

4. Aprendizaje basado en investigación

Consiste en la aplicación de estrategias de enseñanza y aprendizaje que tienen como propósito conectar la investigación con la enseñanza, las cuales permiten la incorporación parcial o total del estudiante en una investigación basada en métodos científicos, bajo la supervisión del profesor. La enseñanza basada en investigación hace referencia al diseño del programa académico donde los estudiantes requieren hacer conexiones intelectuales y prácticas entre el contenido y habilidades declarados en el programa, y los enfoques de investigación y fronteras de las disciplinas que lo componen.

Evaluar los resultados del trabajo en un curso ABI requiere utilizar rúbricas acordes con los aprendizajes esperados, ya sea la capacidad del alumno para la aplicación de métodos de investigación, pensamiento crítico, etc.

Uno de los aspectos que comúnmente se incorpora en un curso ABI, es la capacidad del alumno para acceder y utilizar fuentes de información. En este tema, se buscará observar el desempeño del alumno para:

- Determinar el alcance de la información que requiere.
- Acceder la información necesaria de manera efectiva y eficiente.

- Evaluar la información y sus fuentes de manera crítica e incorporar información seleccionada en su base de conocimiento y sistema de valores.
- Usar la información de manera efectiva para lograr un propósito específico.
- Comprender los temas económicos, legales, y sociales relacionados con el uso de información, y acceder y usar la información de forma legal y ética.

5. Resumen:

El resumen es la redacción de un nuevo texto a partir de otro, donde exponemos, de forma abreviada, las ideas principales o más importantes del escrito original” (CICE).

Se elabora en forma de prosa escrita, aunque también llega a diseñarse esquemáticamente al numerar o marcar las ideas principales; o bien, representándolo con ciertos apoyos gráficos que incluyen otras formas de redacción.

Según Ana María Maqueo (2000), los pasos a seguir en su elaboración son cuatro:

1.- Leer con atención un texto: Es necesario comprender lo que se lee, por lo que es recomendable emplear un diccionario para las palabras desconocidas en el texto.

2.- Separar la información en bloques de ideas: Se identifican las ideas principales y aquellas que apoyan o explican las primeras.

3.- Subrayar las ideas principales: Se destacan en el texto las ideas que el autor considera esenciales.

4.-Redactar el resumen enlazando las ideas principales Con los nexos correspondientes: Se selecciona lo más relevante, sin hacer cambios o alterar palabras del autor.

Cuando la información sea extensa (abundante) y contenga diferentes niveles de importancia; es decir, condensada, y requiera de organización alternativa al contenido. Así mismo, el resumen puede emplearse antes de la presentación de un texto o de

una lección como estrategia preinstruccional; o bien, al final del mismo como estrategia posinstruccional. También, es posible construirlo de forma acumulativa durante la sección, y hacerlo funcionar como estrategia constructiva.

(Díaz-Barriga & Hernández, 2003)

La redacción de todo resumen involucra dos procesos: la lectura y comprensión del primer escrito y, posteriormente, su reelaboración en un nuevo texto. Promover el desarrollo de la memoria, y facilitar el recuerdo de la información más relevante del contenido por aprender. Y llevar a cabo, una organización global más adecuada de la información nueva (mejorar las conexiones internas).

La formulación de estrategias sirve para hacer el proceso de enseñanza-aprendizaje más fácil y a su vez divertido para los alumnos, se deja de un lado totalmente el método tradicional que es muy común en los maestros que aprendieron a dar clases con este método.

Cuando un docente formula estrategias ya sea de juego didáctico, colaborativo, investigación etc, se produce un aprendizaje constructivista es decir el alumno es quien construye su propio conocimiento a partir de este método, el docente pasa a ser un guía en el camino de la construcción del aprendizaje lo mejor es cuando es un aprendizaje colaborativo ya que se maneja la integración de los alumnos como grupo y a su vez el mismo tiene que preocuparse por obtener un aprendizaje colaborativo pero también tiene que ver que sus compañeros lo obtengan y así el mismo puede pasar a ser un guía.

2.3 Especificar sujeto- objeto- nivel

El sujeto a quien va dirigido este análisis de investigación son preadolescentes de 13 a 15 años de edad que reciben la educación secundaria en el turno vespertino de la escuela general Jaime Torres Bodet, el tema a analizar es la implementación de ambientes de integración a través de estrategias lúdicas del docente en escuelas secundarias generales, ya que al momento de realizar el servicio social nos percatamos de la falta de estrategias de los docentes a la hora de impartir sus clases,

a su vez a consecuencia de esto se desarrollaban una serie de problemas por falta de interés de los alumnos en las horas de clases. Es importante tratar este tema para poder dar una pronta solución y los docentes se concentren en el nuevo método que es que el alumno construya su propio conocimiento y que mejor que hacerlo mediante las diferentes estrategias.

2.4 Teoría pedagógica sustentada

La teoría pedagógica que vamos a analizar es para sustentar las nuevas estrategias didácticas y trabajarlas dentro de un salón de clases basado en la teoría de María Montessori y sus aportes importantes que hizo a la educación gracias a todos sus estudios pedagógicos y analíticos que realizo.

Ella una pedagoga italiana que renovó la enseñanza desarrollando un particular método, conocido como método Montessori, que se aplicaría inicialmente en escuelas primarias italianas y más tarde en todo el mundo. Dirigido especialmente a niños en la etapa preescolar, se basaba en el fomento de la iniciativa y capacidad de respuesta del niño a través del uso de un material didáctico especialmente diseñado. El método proponía una gran diversificación del trabajo y la máxima libertad posible, de modo que el niño aprendiera en gran medida por sí mismo y al ritmo de sus propios descubrimientos.

Según María Montessori, los niños absorben como “esponjas” todas las informaciones que requieren y necesitan para su actuación en la vida diaria. El niño aprende a hablar, escribir y leer de la misma manera que lo hace al gatear, caminar, correr, etc., es decir, de forma espontánea. La Dra. Montessori no estaba de acuerdo con las técnicas rígidas y, frecuentemente, crueles que se utilizaban en Europa.

Basó sus ideas en el respeto hacia el niño y en su capacidad de aprender, partía por no moldear a los niños como reproducciones de los padres y profesores. Concibió a los niños como la esperanza de la humanidad, dándoles oportunidad de aprender y utilizar la libertad a partir de los primeros años de desarrollo, así el niño llegaría a adulto

con la capacidad de hacer frente a los problemas de vivir, incluyendo los más grandes de todos, la guerra y la paz.

El trabajo de María Montessori no solamente era el desarrollar una nueva manera de enseñanza, sino descubrir y ayudar a alcanzar al niño su potencial como ser humano, a través de los sentidos, en un ambiente preparado y utilizando la observación científica de un profesor entrenado.

En las escuelas tradicionales los niños reciben la educación de manera frontal. Hay un maestro frente al grupo (cuyos integrantes son de la misma edad) y éste se dirige a ellos de manera grupal, por lo que el avance en el programa de estudios es colectivo. Al ser de esta manera, algunos niños se quedan con lagunas en su educación a pesar de la buena voluntad del maestro.

En las escuelas Montessori, en cambio, "La meta de la educación debe ser cultivar el deseo natural por aprender", por lo que se manejan varios grados en cada grupo y existe diversidad de edades. Los niños más grandes ayudan a los pequeños, los cuales a su vez retroalimentan a los mayores con conceptos ya olvidados.

Cada parte del equipo, cada ejercicio, cada método desarrollado, se basó en sus observaciones de lo que los niños hacían "naturalmente", por sí mismos, sin ayuda de los adultos. Por lo tanto, este método de educación es mucho más que el uso de materiales especializados es la capacidad del educador de amar y respetar al niño como persona y ser sensible a sus necesidades. El educador ejerce una figura de guía, que potencia o propone desafíos, cambios y/o novedades. El ambiente Montessori no incita a la competencia entre compañeros, en cambio, se respeta y valora el logro de cada alumno en su momento y ritmo oportuno.

El silencio y la movilidad son elementos indispensables en esta metodología. Los niños pueden mover sus mesas, agruparlas o separarlas según la actividad, todo el mobiliario es adecuado al tamaño del niño, siendo las manos las mejores herramientas de exploración, descubrimiento y construcción de dichos aprendizajes. El error, equivocación o falta, es considerado como parte del aprendizaje, por ello, no es

castigado, resaltado o señalado, sino, valorado e integrado como una etapa del proceso. Se suele estimular a que el niño haga siempre una autoevaluación.

Los principios básicos fundamentales de la Pedagogía Montessori son: la libertad, la actividad y la individualidad. Otros aspectos abordados en ésta metodología son: el orden, la concentración, el respeto por los otros y por sí mismo, la autonomía, la independencia, la iniciativa, la capacidad de elegir, el desarrollo de la voluntad y la autodisciplina.

El Método Montessori, es considerado como una educación para la vida y se sirve de los siguientes aspectos para lograrlo:

- Ayuda al desarrollo natural del ser humano.
- Estimula al niño a formar su carácter y manifestar su personalidad, brindándole seguridad y respeto.
- Favorece en el niño la responsabilidad y el desarrollo de la autodisciplina, ayudándolo a que conquiste su independencia y libertad, esta última como sinónimo de actividad, libertad para ser y pertenecer, para escoger, para instruir, para *desarrollarse, para responder a las necesidades de su desarrollo. Libertad para desarrollar el propio control.
- Desarrolla en el niño la capacidad de participación para que sea aceptado.
- Guía al niño en su formación espiritual e intelectual.
- Reconoce que el niño se construye a sí mismo.

La mente absorbente

Montessori observó una sensibilidad especial del niño para observar y absorber todo en su ambiente inmediato y la denominó "la mente absorbente".

Ésta es la capacidad única en cada niño de tomar su ambiente y aprender cómo adaptarse a él. Durante sus primeros años, las sensibilidades del niño conducen a una vinculación innata con el ambiente. La capacidad del niño de adaptarse por sí mismo al ambiente depende con éxito de las impresiones de ese momento, así si son sanas y positivas, el niño se adaptará de una manera sana y positiva a su entorno.

Los períodos sensibles

Se refiere a los períodos de la edad en que el niño demuestra capacidades inusuales en adquirir habilidades particulares, es decir, cuando el interés del niño se focaliza a una parte específica de su ambiente.

Estas sensibilidades que el niño desarrolla normalmente ayudan a adquirir las características necesarias para su desarrollo como adulto.

Ejemplos de los periodos sensibles:

- La lengua en los primeros años, entre el año y los tres.
- Sentido del orden, entre los dos y tres años.
- Adquirir la escritura, entre los tres y cuatro años.
- La palabra que conducen a la lectura de los números, entre los cuatro y cinco años.

Los períodos sensibles para cada niño varían individualmente y son aproximados, pero por todos pasan y nunca regresan. Según Montessori, en la mayor parte de las escuelas, las habilidades básicas se enseñan en gran parte, después de que sus períodos sensibles han pasado.

Elementos que se utilizan para llevar a cabo la metodología Montessori:

El ambiente preparado

Se refiere a un ambiente que se ha organizado cuidadosamente para el niño, para ayudarlo a aprender y a crecer. Este ambiente está formado por dos factores: (a) el entorno y (b) el material, preparado de una manera tal que desenvuelvan en él las partes social, emocional, intelectual, la comprobación y necesidades morales de un niño, pero también que satisfaga las necesidades de orden y seguridad, ya que todo tiene su lugar apropiado.

La Dra. Montessori comprobó que preparando el medio ambiente del niño con los materiales necesarios para su periodo de desarrollo en todas las áreas posibles y

dejándole escoger su material de trabajo, abría el camino para un desarrollo completo de su ser, "Libertad de elección en un medio ambiente preparado".

Características de un ambiente preparado:

- Proporcionado: A las dimensiones y fuerzas del niño.
- Limitado: En cuanto a que el mismo ambiente dirija al niño hacia el conocimiento y lo ayude a ordenar sus ideas y aclare su mente.
- Sencillo: En la calidad de las cosas y en la línea de las formas. Elemental, debe haber lo suficiente y lo necesario.
- Delatador del error: El poder darse cuenta del error lleva al niño a un razonamiento cada vez mayor, pudiendo medir las consecuencias de sus acciones.
- Lavable: Para que el niño pueda mantener limpio y cuidado el ambiente.

Entorno:

Los ambientes se encuentran divididos en tres niveles:

- Comunidad Infantil (de 1 a 3 años)
- Casa de los Niños (de 3 a 6 años)
- Taller (Primaria).

En Montessori los salones son espacios amplios y luminosos. Incluyen flores y plantas en un orden absoluto. Los ambientes están diseñados para estimular el deseo del conocimiento y la independencia en los niños. Además, los pequeños pueden intercambiar ideas y experiencias en medio de un ambiente especialmente preparado para ellos, con muebles, materiales e infraestructura a su alcance.

Dentro de este ambiente preparado, los niños están libres de elegir sus propios materiales y actividades, cambiar de actividades, sentarse en las sillas o arrodillarse en las mantas, pueden moverse libremente por el cuarto, trabajar solos o con otros, siempre y cuando su seguridad no esté implicada y respeten los derechos de los demás.

"El niño debe estar libre", dijo la Dra. Montessori, para ser de verdad un amo de su ser. Él debe estar libre para tomar sus decisiones y hacer sus descubrimientos aprendiendo por sí mismo. "la única disciplina verdadera es la de uno mismo"

Material:

Diseñado por la Dra. Montessori, el material utilizado cubre todas las áreas en las que ella estudió las necesidades del niño. Todo el material es natural, atractivo, progresivo y con su propio control de error.

Los niños están introducidos a una inmensa variedad de materiales para dar bases sólidas a todas las habilidades e inteligencias humanas. En los ambientes, los materiales se encuentran distribuidos en diferentes áreas a las que los niños tienen libre acceso y en donde pueden elegir la actividad que quieren realizar. Los materiales fueron elaborados científicamente, adecuados al tamaño de los niños, todos tienen un objetivo de aprendizaje específico y están diseñados con elementos naturales como madera, vidrio y metal.

Estos exigen movimientos dirigidos por la inteligencia hacia un fin definido y constituyen un punto de contacto entre la mente del niño y una realidad externa, permitiéndoles realizar gradualmente ejercicios de mayor dificultad.

Cada persona cuenta con diferentes capacidades y cualidades para hacer las cosas, depende mucho también de como se le estimule desde temprana edad e incluso desde que está en el vientre materno.

Analizar sobre María Montessori en esta investigación es muy importante ya que ella nos sustenta en su método la importancia de la estimulación inicial, y hace hincapié de ciertas capacidades que el niño tiene que adquirir a temprana edad, la estimulación no depende solo de la escuela donde este sino también depende mucho de la casa ya que es el primer lugar donde el niño comienza aprender, depende de esto es como conforme el niño va creciendo va descubriendo sus propias habilidades y necesidades por sí solo de acuerdo al método de Montessori ya que este nos habla de un individuo libre que descubre por sí solo sus límites, es así como también el niño

y sus más allegados van descubriendo sus estilos de aprendizaje y las estrategias que se necesitan para que este construya un aprendizaje significativo en la vida.

Al llegar a la etapa de secundaria tal vez sea un poco difícil ya que muchos de los maestros utilizan el método tradicional en donde ellos suponen que todos los alumnos aprenden de la misma manera, y es aquí donde entra el método Montessori tratando de adecuarlo a ciertas edades dejar que el joven sea libre y descubra por si solo sus intereses y aprendizajes siempre guiado por el maestro, para eso se tienen que manejar estrategias lúdicas o distintas estrategias que permitan interactuar al joven con sus demás compañeros o con el contexto mismo, con ayuda de materiales didácticos que van desde una simple hoja de papel, hasta juegos de mesa, pelotas etc., siempre adecuado estos materiales al tema que se verá en la hora de clase.

2.5 Tema que se relaciona con el tema de estudio específico

Hay muchos elementos que nos ayudan a realizar las clases más dinámicas, hasta una simple hoja de papel puede llegar hacer algo muy interesante y entretenido para los alumnos siempre y cuando los maestros sepan cómo realizar la actividad, a continuación, hablaremos acerca de algunos materiales o estrategias que se pueden utilizar.

- **Material Didáctico:**

Los materiales son distintos elementos que pueden agruparse en un conjunto, reunidos de acuerdo a su utilización en algún fin específico. Los elementos del conjunto pueden ser reales (físicos), virtuales o abstractos.

El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

Es importante tener en cuenta que el material didáctico debe contar con los elementos que posibiliten un cierto aprendizaje específico.

Clasificación de materiales didácticos: materiales impresos, gráficos, mixtos y auditivos.

- Musicoterapia:

Musicoterapia es la utilización de la música y/o de sus elementos (sonido, ritmo, melodía y armonía) por un Musicoterapeuta calificado, con un paciente o grupo, en un proceso destinado a facilitar y promover comunicación, aprendizaje, movilización, expresión, organización u otros objetivos terapéuticos relevantes, a fin de asistir a las necesidades físicas, psíquicas, sociales y cognitivas.

La Musicoterapia busca descubrir potenciales y/o restituir funciones del individuo para que el/ella alcance una mejor organización intra y/o interpersonal y, consecuentemente, una mejor calidad de vida. A través de la prevención y rehabilitación en un tratamiento.

Es la aplicación científica del arte de la música y la danza con finalidad terapéutica y preventiva, para ayudar a acrecentar y restablecer la salud mental y física del ser humano, mediante la acción del profesional musicoterapeuta. Es una profesión del ámbito sanitario. Humanística y creativa porque actúa sobre las emociones, la creatividad, los valores humanos, etc. Pertenece al grupo de las terapias creativas junto con la danzaterapia, el arte terapia, la poesía terapia y el psicodrama.

- No es una terapia alternativa ni una terapia adjunta, sino que tiene entidad propia.
- Está considerada como una de las 100 carreras con más futuro en este siglo.

El musicoterapeuta no solo utiliza la música para escucharla y disfrutarla, sino que utiliza sus componentes (melodía, armonía, ritmo, letra), el cuerpo, el silencio y varias técnicas y recursos para abordar a las personas o grupos, según sus necesidades.

- Las Tics y las Tacs :

Podemos establecer que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), son un conjunto de tecnologías desarrolladas que están a disposición de las

personas, con la intención de mejorar la calidad de vida y que nos permiten realizar distintas gestiones con la información que manejamos o a la que tenemos acceso, de manera que además de gestionarla (recibirla-emitirla-procesarla), la podemos almacenar, recuperar y manipular, es decir, agregar contenidos, etc., esto en cuanto a acciones.

Estas TICs nos generan una necesidad de alfabetización digital, que de manera un tanto inconsciente nos ha llevado a una nueva situación, y por tanto a una nueva cuestión que afecta de lleno al ámbito educativo. Así, en entornos educativos, al utilizar las TICs para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, es cuando empezamos a hablar de TACs, entendiéndolas como las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento.

Por lo que podemos establecer que de la Sociedad de la Información en la que empezamos a manejar las TICs, con la intención de gestionar y acumular la información que se genera, pasamos a la Sociedad del Conocimiento, en la que el manejo de las tecnologías ya no es tanto el acumular y gestionar información, sino que su importancia radica en que esa información se transforma en conocimiento, por lo que las tecnologías deben facilitar el acceso al conocimiento y a su aprendizaje, de lo que se desprende que las tecnologías propias de la Sociedad del Conocimiento son las TACs. Este hecho, es decir, este cambio conceptual de tecnología y de funciones, ha incidido en lo que llamamos alfabetización digital y desarrollo de la competencia digital, provocando situaciones de desventaja, de distancia entre situaciones sociales, educativas, culturales, etc., que se conocen como “Brecha Digital”.

Si a esta distancia existente entre generaciones, le añadimos la diversidad humana en la que nos encontramos, nos situamos en un panorama un tanto complejo, que no se puede obviar desde el entorno educativo. Por ello, se hace indispensable pensar la educación desde la aplicación de las TICs y las TACs en las aulas, por lo que se hace necesario incidir en la relevancia de los contenidos digitales de carácter educativo, desde la perspectiva docente, tanto a nivel de diseño, como a nivel de utilización, manejo y desarrollo de aprendizajes.

Ahora bien, partiendo de estas premisas, desde una perspectiva educativa, debemos hacer hincapié en la metodología más adecuada para poder incorporar a las aulas las TACs, y lo que ello implica para el desarrollo de la competencia digital y así reducir la brecha digital existente entre los docentes, considerados inmigrantes digitales, y los alumnos considerados nativos digitales. Desde este análisis, y desde las teorías del aprendizaje constructivista encontramos que la metodología más adecuada responde al modelo diseñado por Mishra & Koehler y que vienen desarrollando desde el año 2006.

Este modelo establece que la manera de desarrollar un buen manejo de las TICs y las TACs en entornos educativos es a partir de los conocimientos del propio docente, por ello inciden en que los conocimientos no se deben centrar únicamente en los contenidos a desarrollar, o en los que se sea especialista, sino que además debe tener conocimientos sobre tecnología, que le permitan seleccionar y manejar las herramientas y recursos de la Web 2.0 para poder desarrollar los contenidos que desee llevar a cabo en las aulas.

Además debe tener conocimientos sobre metodologías didácticas adecuadas para la docencia, por tanto, implicaría que el docente conociera metodologías activas, de aprender haciendo, experimentando, de carácter constructivista, colaborativo, y cooperativo, permitiendo así que las aulas se conviertan en espacios de aprendizaje compartido, construyendo conocimiento, y todo ello a partir del desarrollo de contenidos digitales, el docente toma relevancia en el proceso de aplicación de las TICs y las TACs en las aulas.

Por tanto en los procesos de enseñanza-aprendizaje, por lo que implica que debe desarrollar su propia competencia digital, al mismo tiempo que implica introducir en las aulas metodologías activas y colaborativas mediadas con tecnologías que potencien los aprendizajes en entornos digitales, y para ello, necesita diseñar contenidos digitales con los que poder desarrollar al mismo tiempo que enseña, la competencia digital de los alumnos.

Sin esta premisa, resultará realmente complejo el que los alumnos puedan llegar a conseguir el desarrollo pleno de la competencia digital y del tratamiento de la información, aun siendo nativos digitales. Así, si el docente, hace una buena selección de las herramientas tecnológicas, y a partir de ellas desarrolla los contenidos a enseñar, a partir de tareas elaboradas con TICs, y desarrolla sus contenidos en formatos y con softwares específicos para que se puedan trabajar desde la red, o desde cualquier dispositivo, estará favoreciendo la aplicación de la metodología TPACK que es la conjugación de las tic's y como se aplican en este caso las tac's, así como garantizando el desarrollo de la competencia digital y del tratamiento de la información de los alumnos en las aulas. Veamos entonces, qué son y cómo podemos diseñar contenidos digitales.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Definición de investigación

Para poder analizar un tema en específico ya sea educativo, o de cualquier otro tema en particular es necesario primeramente realizar una investigación.

La investigación es un procedimiento reflexivo, sistemático, controlado y crítico que tiene por finalidad descubrir o interpretar los hechos y fenómenos, relaciones y leyes de un determinado ámbito de la realidad una búsqueda de hechos, un camino para conocer la realidad, un procedimiento para conocer verdades parciales, mejor para descubrir no falsedades parciales. (ZORRILLA Y TORRES, 1993)

La acción de investigar entonces es adentrarse a un mundo lleno de nuevos conocimientos, podemos ampliar nuestro aprendizaje siempre y cuando se realice de la manera correcta, esta acción puede llevarse a cabo, con personas, animales, cosas, o cualquier tema de relevancia, es importante que antes de realizarla se planteen una serie de pasos a seguir para llegar a tener buenos resultados y cumplir el objetivo planteado desde un principio.

¿Qué es la investigación educativa? El tema de interés en este trabajo de investigación en sí mismo es saber que es la investigación educativa y cuál es su importancia. Partiremos de que es “un proceso sistemático e intencional que consiste en la recogida de información fiable y válida y el análisis e interpretación de la misma, con el fin de ampliar el conocimiento sobre los fenómenos educativos, buscar una explicación y comprensión de los mismos, así como solucionar los problemas planteados en el ámbito de la educación”. (Dr. Luis Miguel Marín de Oliveira)

Según las perspectivas empírico-analíticas, la investigación educativa equivale a investigación científica aplicada a la educación y debe ceñirse a las normas del método científico en su sentido más estricto. Desde esta perspectiva, se da carácter empírico de la investigación apoyándose en los mismos postulados que las ciencias naturales. Desde este punto de vista, investigar en educación “es el procedimiento más formal, sistemático e intensivo de llevar a cabo un análisis científico” (Best, 1972).

“Consiste en una actividad encaminada hacia la creación de un cuerpo organizado de conocimientos científicos sobre todo aquello que resulta de interés para los educadores” (Travers, 1979).

Como ideas principales destacamos en esta definición la intencionalidad del proceso, la importancia de obtener informaciones útiles, y la necesidad de tratar de solucionar los diferentes problemas que surgen en el aula desde un punto de vista riguroso.

En esta definición se recogen también dos posturas diferentes a la hora de entender la investigación educativa: una relacionada con la ampliación del conocimiento en términos generales y la otra con la aplicación más práctica, como solucionadora de problemas en el aula, a partir del conocimiento obtenido.

La investigación en educación como disciplina de base empírica aparece a finales del siglo XIX, que es cuando en Pedagogía se adopta el método experimental, tomando el nombre de Pedagogía experimental. Esta nueva disciplina cuenta con influencias como el pensamiento filosófico del siglo XIX, el nacimiento de la pedagogía científica y el desarrollo de la metodología experimental.

La investigación Educativa tiene un siglo de historia, su origen se sitúa a fines del siglo XIX, cuando la pedagogía, a semejanza de lo que anteriormente habían realizado otras disciplinas humanísticas, como la Sociología y Psicología entre otras, adoptó la metodología científica como instrumento fundamental para constituirse en una ciencia. Sin embargo, la expresión “Investigación Educativa” es bastante reciente, ya que tradicionalmente se denominaba “Pedagogía Experimental”; el cambio terminológico y conceptual se debe fundamentalmente a razones de tipo sociocultural y a la preexistencia de las aportaciones del mundo anglosajón en el ámbito educativo.

Características de la investigación educativa:

1. Permiten la presencia de acciones intencionales y sistemáticas
2. Son realizadas con apoyo en un marco teórico

3. Conducen al descubrimiento de algo nuevo

4. Se obtiene a través de diversa naturaleza: conocimientos, teorías, ideas, conceptos, modelos, productos, artefactos, maquinas, medios, valores y comportamientos

Objetivos de la investigación educativa:

1. Conocer los distintos puntos de vista sobre la naturaleza de la investigación

2. Adquirir el conocimiento y el dominio de la terminología básicas en la investigación

3. Conocer los diversos enfoques metodológicos aplicados a la educación por los investigadores.

4. Dar respuesta a la necesidad de conocer y mejorar una determinada realidad educativa.

5. Innovar en educación y analizar los resultados y eficacia de dichas innovaciones para avanzar en la mejora de los resultados educativos.

6. Formular juicios de valor sobre la situación estudiada (evaluación), y establecer las causas que inciden sobre ella (diagnóstico). Esto facilita poder intervenir para potenciar, modificar y mejorar las situaciones educativas.

7. Tomar decisiones y, en su caso, generalizar conclusiones que puedan estar afectando por igual a muchos sujetos o situaciones, lo que amplía la posibilidad de actuar sobre ellas y de rentabilizar los recursos y las inversiones que se hacen en tiempo, esfuerzo y presupuesto al investigar.

8. Valorar el grado en que se alcanzan determinados objetivos educativos.

Importancia de la investigación educativa:

Hay diversidad de factores relacionados con la educación en los cuales incide de forma impactante la investigación. De ahí que sea tan importante en el campo educativo. Aporta nuevos conocimientos desde la perspectiva epistemológica, política,

antropológica, cultural y tecnológica. No se puede obviar la pedagogía, la administración, la economía, la industria y todas las áreas del conocimiento. Al realizar una investigación, se obtienen resultados y se difunden conocimientos nuevos, estos permiten al educador resolver situaciones desde su propio ámbito.

El profesional de la educación tiene que comprender su realidad, intervenirla, tomar decisiones, producir conocimientos, asumir posición crítica frente a las teorías de la ciencia y la tecnología. Debe, además, enfrentarse con la información, cada vez más rápida y prolífica. Así, se puede tomar como punto de partida la investigación educativa, que aporta al estudio de los factores inherentes al acto educativo en sí, su historia, el conocimiento profundo de su estructura, y llegar hasta una investigación reflexiva y práctica, donde se puedan descifrar significados y construir acerca de escenarios concretos, simbólicos e imaginarios que forman parte del diario vivir (Fiorda, 2010).

La necesidad de investigar en educación y en los centros e instituciones educativas surge desde la curiosidad, desde el momento en que nos hacemos preguntas sobre cómo funcionan las cosas, sobre los comportamientos de las personas y las instituciones educativas, sobre los efectos que produce nuestra práctica educativa o sobre cómo podemos innovar y mejorar los resultados de nuestras acciones. La investigación nos ayuda a incrementar el conocimiento y a obtener conclusiones sobre la realidad, los fenómenos y los hechos que observamos; nos ayuda a analizar la relación que se establece entre los elementos que configuran una determinada situación educativa y, muchas veces también, a tomar decisiones sobre cómo intervenir en dicha situación para mejorarla.

Por tanto, la necesidad de investigar en Educación surge desde el momento en que pretendemos conocer mejor el funcionamiento de una situación educativa determinada, sea un sujeto, un grupo de sujetos, un programa, una metodología, un recurso, un cambio observado, una institución o un contexto ambiental o de dar respuesta a las múltiples preguntas que nos hacemos acerca de cómo mejorar nuestras actuaciones educativas.

La necesidad del mejoramiento y el desarrollo de la educación en nuestro país constituyen un reto difícil y de vital importancia. La selección de metodologías de investigación idóneas para la confrontación de dicho reto es imperativa. Dicho reto requiere la formación de investigadores comprometidos con la realidad social en que viven y con una visión del proceso de investigación como una tarea de servicio, y no como un ejercicio intelectual realizado desde una torre de marfil para su satisfacción individual. Requiere también conocimientos sistemáticos y coherentes dentro del área de la investigación cualitativa (Echeverría, 1994)

Es necesario considerar la necesidad de formar a los docentes, educadores y otros profesionales afines en teorías, métodos y técnicas de investigación, para que, llegado el caso, puedan analizar e interpretar su propia práctica o la de otros en sus contextos profesionales con el fin de mejorarla. La investigación educativa es una actividad que genera el desarrollo de habilidades para el trabajo intelectual y del conocimiento y a través de estas los alumnos analizan, conocen y transforman su realidad, es decir construyen su conocimiento. Cabe mencionar que la realidad educativa, por su propia naturaleza está sujeta en su actualidad a límites de diversos órdenes, como pueden ser: ambientales, técnicos, derivados del objeto de estudio y de tipo ético o moral.

3.2 Población, muestra y universo.

Las estadísticas no tienen sentido si no se consideran o se relacionan dentro del contexto con que se trabajan. Por lo tanto, es necesario entender los conceptos de población y de muestra para lograr comprender mejor su significado en la investigación educativa o social que se lleva a cabo.

3.2.1. Población:

Es el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado. Cuando se vaya a llevar a cabo alguna investigación debe de tenerse en cuenta algunas características esenciales al seleccionarse la población bajo estudio

Entre éstas tenemos:

- Homogeneidad: que todos los miembros de la población tengan las mismas características según las variables que se vayan a considerar en el estudio o investigación.
- Tiempo: se refiere al período de tiempo donde se ubicaría la población de interés. Determinar si el estudio es del momento presente o si se va a estudiar a una población de cinco años atrás o si se van a entrevistar personas de diferentes generaciones.
- Espacio: se refiere al lugar donde se ubica la población de interés. Un estudio no puede ser muy abarcador y por falta de tiempo y recursos hay que limitarlo a un área o comunidad en específico.
- Cantidad: se refiere al tamaño de la población. El tamaño de la población es sumamente importante porque ello determina o afecta al tamaño de la muestra que se vaya a seleccionar, además que la falta de recursos y tiempo también nos limita la extensión de la población que se vaya a investigar.

3.2.2. Muestra

La muestra es un subconjunto fielmente representativo de la población. Hay diferentes tipos de muestreo. El tipo de muestra que se seleccione dependerá de la calidad y cuán representativo se quiera sea el estudio de la población.

Tipos de muestreo:

- Muestreo probabilístico (aleatorio): En este tipo de muestreo, todos los individuos de la población pueden formar parte de la muestra, tienen probabilidad positiva de formar parte de la muestra. Por lo tanto es el tipo de muestreo que deberemos utilizar en nuestras investigaciones, por ser el riguroso y científico.
- Muestreo no probabilístico (no aleatorio): En este tipo de muestreo, puede haber clara influencia de la persona o personas que seleccionan la muestra o simplemente se realiza atendiendo a razones de comodidad. Salvo en

situaciones muy concretas en la que los errores cometidos no son grandes, debido a la homogeneidad de la población, en general no es un tipo de muestreo riguroso y científico, dado que no todos los elementos de la población pueden formar parte de la muestra. Por ejemplo, si hacemos una encuesta telefónica por la mañana, las personas que no tienen teléfono o que están trabajando, no podrán formar parte de la muestra.

- Muestreo aleatorio simple: En un muestreo aleatorio simple todos los individuos tienen la misma probabilidad de ser seleccionados. La selección de la muestra puede realizarse a través de cualquier mecanismo probabilístico en el que todos los elementos tengan las mismas opciones de salir. Por ejemplo, uno de estos mecanismos es utilizar una tabla de números aleatorios, o también con un ordenador generar números aleatorios, comprendidos entre cero y uno, y multiplicarlos por el tamaño de la población, este es el que vamos a utilizar.
- Muestreo aleatorio estratificado: Es frecuente que cuando se realiza un estudio interese estudiar una serie de subpoblaciones (estratos) en la población, siendo importante que en la muestra haya representación de todos y cada uno de los estratos considerados. El muestreo aleatorio simple no nos garantiza que tal cosa ocurra. Para evitar esto, se saca una muestra de cada uno de los estratos. Hay dos conceptos básicos: Estratificación: El criterio a seguir en la formación de los estratos será formarlos de tal manera que haya la máxima homogeneidad en relación a la variable a estudio dentro de cada estrato y la máxima heterogeneidad entre los estratos. Afijación: Reparto del tamaño de la muestra en los diferentes estratos o subpoblaciones. Existen varios criterios de afijación entre los que destacamos: 1. Afijación igual: Todos los estratos tienen el mismo número de elementos en la muestra. 2. Afijación proporcional: Cada estrato tiene un número de elementos en la muestra proporcional a su tamaño. 3. Afijación Neyman: Cuando el reparto del tamaño de la muestra se hace de forma proporcional al valor de la dispersión en cada uno de los estratos.

- **Muestreo aleatorio sistemático:** Es un tipo de muestreo aleatorio simple en el que los elementos se seleccionan según un patrón que se inicia con una elección aleatoria. Considerando una población de N elementos, si queremos extraer una muestra de tamaño n , partimos de un número $h=N/n$, llamado coeficiente de elevación y tomamos un número al azar a comprendido entre 1 y h que se denomina arranque u origen. La muestra estará formada por los elementos: $a, a+h, a+2h, \dots, a+(n-1)h$. De aquí se deduce que un elemento poblacional no podrá aparecer más de una vez en la muestra. La muestra será representativa de la población, pero introduce algunos sesgos cuando la población está ordenada en función de determinados criterios.
- **Muestreo aleatorio por conglomerados o áreas:** Mientras que en el muestreo aleatorio estratificado cada estrato presenta cierta homogeneidad, un conglomerado se considera una agrupación de elementos que presentan características similares a toda la población. Por ejemplo, para analizar los gastos familiares o para controlar el nivel de audiencia de los programas y cadenas de televisión, se utiliza un muestreo por conglomerados-familias que han sido elegidas aleatoriamente. Las familias incluyen personas de todas las edades, muy representativas de las mismas edades y preferencias que la totalidad de la población.

Una vez seleccionados aleatoriamente los conglomerados, se toman todos los elementos de cada uno para formar la muestra. En este tipo de muestreo lo que se elige al azar no son unos cuantos elementos de la población, sino unos grupos de elementos de la población previamente formados. Elegidos estos grupos o "conglomerados" en un número suficiente, se pasa posteriormente a la elección, también al azar, de los elementos que han de ser observados dentro de cada grupo, o bien, según se desee, a la observación de todos los elementos que componen los grupos elegidos. Una vez seleccionados aleatoriamente los conglomerados, se toman todos los elementos de cada uno para formar la

muestra. En este tipo de muestreo lo que se elige al azar no son unos cuantos elementos de la población, sino unos grupos de elementos de la población previamente formados.

Elegidos estos grupos o "conglomerados" en un número suficiente, se pasa posteriormente a la elección, también al azar, de los elementos que han de ser observados dentro de cada grupo, o bien, según se desee, a la observación de todos los elementos que componen los grupos elegidos.

- **Muestreo no Probabilístico:** Existen otros procedimientos para seleccionar las muestras, que son menos precisos que los citados y que resultan menos costosos. El procedimiento más utilizado es el muestreo no probabilístico, denominado opinático consistente en que el investigador selecciona la muestra que supone sea la más representativa, utilizando un criterio subjetivo y en función de la investigación que se vaya a realizar.

Con el muestreo opinático la realización del trabajo de campo puede simplificarse enormemente pues se puede concentrar mucho la muestra. Sin embargo, al querer concentrar la muestra, se pueden cometer errores y sesgos debidos al investigador y, al tratarse de un muestreo subjetivo (según las preferencias del investigador), los resultados de la encuesta no tienen una fiabilidad estadística exacta.

Un muestreo no probabilístico muy utilizado hoy en día por los institutos de opinión es el de itinerarios, consistente en facilitar al entrevistador el perfil de las personas que tiene que entrevistar en cada uno de los itinerarios en que se realizan las entrevistas. El muestreo denominado de cuotas utiliza en sucesivos sondeos al mismo conjunto muestral y es el empleado para medir índices de audiencia de programas televisivos.

La muestra que fue utilizada durante el proceso de servicio social fue la muestra aleatoria ya que todos los individuos que estaban dentro de la institución podían formar parte de la investigación siempre y cuando se les fuera requeridos, los alumnos de diferentes grados y los maestros que no impartían clases en primer año.

3.2.3. Universo:

Dentro de una investigación es importante cual es la población y si de esta se ha tomado una muestra, cuando se trata de seres vivos. La población está determinada por sus características definitorias. Por lo tanto, el conjunto de elementos que posea esta característica se le llama Universo. Una población o universo es el conjunto de todas las cosas que concuerdan con una serie determinada de especificaciones. Un censo, por ejemplo, es el recuento de una población de todos sus elementos.

3.3 Técnicas e instrumentos de la investigación

Para poder realizar una investigación es necesario la ayuda de algunas técnicas e instrumentos que nos ayudaran a lo largo del tiempo que dure la investigación, están se utilizaran según sea necesario.

Rojas Soriano, (1996-197) señala al referirse a las técnicas e instrumentos para recopilar información como la de campo, lo siguiente: Que el volumen y el tipo de información-cualitativa y cuantitativa- que se recaben en el trabajo de campo deben estar plenamente justificados por los objetivos e hipótesis de la investigación, o de lo contrario se corre el riesgo de recopilar datos de poca o ninguna utilidad para efectuar un análisis adecuado del problema.

En opinión de Rodríguez Peñuelas, (2008:10) las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas, encuestas.

- La observación

La observación es la acción de observar, de mirar detenidamente, en el sentido del investigador es la experiencia, es el proceso de mirar detenidamente, o sea, en sentido amplio, el experimento, el proceso de someter conductas de algunas cosas o condiciones manipuladas de acuerdo a ciertos principios para llevar a cabo la

observación. Observación significa también el conjunto de cosas observadas, el conjunto de datos y conjunto de fenómenos. En este sentido, que pudiéramos llamar objetivo, observación equivale a dato, a fenómeno, a hechos (Pardinas, 2005:89).

La observación es una técnica antiquísima, cuyos primeros aportes sería imposible rastrear. A través de sus sentidos, el hombre capta la realidad que lo rodea, que luego organiza intelectualmente y agrega: La observación puede definirse, como el uso sistemático de nuestros sentidos en la búsqueda de los datos que necesitamos para resolver un problema de investigación.

La observación es directa cuando el investigador forma parte activa del grupo observado y asume sus comportamientos; recibe el nombre de observación participante. Cuando el observador no pertenece al grupo y sólo se hace presente con el propósito de obtener la información, la observación, recibe el nombre de no participante o simple. (Sabino 1992:111-113)

En la investigación social la observación de fenómenos sociales señala Pardinas, (2005:90) son las conductas humanas, conducta quiere decir una serie de acciones o de actos que perceptiblemente son vistos u observados en una entidad o grupos de entidades determinados.

Esas acciones o actos ocurren siguiendo una secuela que aparece repetida con las mismas características en otras entidades de esa clase; la información y la comunicación ha elegido entre las conductas humanas aquellas que transmiten un mensaje de un individuo o grupo de individuos a otro individuo o grupo de individuos, en todos los casos, las observaciones, los datos, los fenómenos son las conductas que transmiten o reciben un mensaje.

En conclusión, la observación permite conocer la realidad mediante la percepción directa de los objetos y fenómenos.

- La entrevista

Las entrevistas y el entrevistar son elementos esenciales en la vida contemporánea, es comunicación primaria que contribuye a la construcción de la

realidad, instrumento eficaz de gran precisión en la medida que se fundamenta en la interrelación humana. Proporciona un excelente instrumento heurístico para combinar los enfoques prácticos, analíticos e interpretativos implícitos en todo proceso de comunicar (Galindo, 1998:277).

Sabino, (1992:116) comenta que la entrevista, desde el punto de vista del método es una forma específica de interacción social que tiene por objeto recolectar datos para una investigación.

El investigador formula preguntas a las personas capaces de aportarle datos de interés, estableciendo un diálogo peculiar, asimétrico, donde una de las partes busca recoger informaciones y la otra es la fuente de esas informaciones. Por razones obvias sólo se emplea, salvo raras excepciones, en las ciencias humanas.

La ventaja esencial de la entrevista reside en que son los mismos actores sociales quienes proporcionan los datos relativos a sus conductas, opiniones, deseos, actitudes y expectativas, cosa que por su misma naturaleza es casi imposible de observar desde fuera. Nadie mejor que la misma persona involucrada para hablarnos acerca de todo aquello que piensa y siente, de lo que ha experimentado o proyecta hacer.

Las preguntas del cuestionario pueden ser estructuradas o semi estructuradas, para esta investigación se llevan a cabo éstas últimas para obtener información cualitativa. Las entrevistas semiestructuradas, se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre temas deseados (Hernández, 2003:455).

Una entrevista semiestructurada (no estructurada o no formalizada) es aquella en que existe un margen más o menos grande de libertad para formular las preguntas y las respuestas (Sabino 1992:18).

La técnica de la entrevista se utiliza en esta investigación aplicando el enfoque cualitativo a los resultados de la investigación.

En la investigación realizada a lo largo de mi servicio social amplíe las dos técnicas antes mencionadas la observación directa e indirecta ya que había veces en las que me introducía al ambiente de la población estudiada e interactuaba junto con ellos en su entorno, podía observar lo que hacían a la hora de tomar clases y cuáles eran sus reacciones al momento que el docente empleaba su metodología, a su vez realizaba entrevistas a los alumnos sobre que les parecía la clase y que les gustaría cambiar, eran entrevistas presenciales y verbales, ninguna pregunta era formulada y tampoco ninguna respuesta era escrita, aplicaba también la observación indirecta que era cuando observaba de lejos sin entrometerme en el ambiente o entorno de los alumnos, observaba su comportamiento y las acciones que realizaba el profesor, realice algunas entrevistas a los padres de familia que se me acercaban a platicar sobre los problemas que tenían con sus hijos, tampoco eran entrevistas planeada o formuladas con tiempo sino que eran preguntan conforme se desarrollaba la plática, lo mismo sucedía con los docentes que algunas veces se prestaban a platicar.

3.4 Análisis y procesamiento de la información

De los problemas antes mencionados que se observaron durante todo el tiempo que se realizó el servicio social se nos hizo más importante y con más impacto la didáctica de los docentes, mismo tema que ahora se analiza en este trabajo de investigación, ya que consecuencia de esto se desglosaba una serie de problemas como era la mala conducta, la inquietud de los alumnos dentro del salón de clases, incitaba a los alumnos a salirse sin el permiso del docente e irse a las canchas a jugar o hacer cualquier otra cosa menos estudiar, también provocaba la agresividad entre los alumnos e incluso de los alumnos hacia los maestros, es por eso que hablar sobre este tema es de suma importancia ya que si esto se soluciona los demás problemas también tal vez no del todo pero si poco a poco se van a ver los resultados que se quieren obtener para que los alumnos obtengan un aprendizaje significativo a lo largo de su vida ya que la etapa de la escuela secundaria es de suma importancia para el desarrollo social y cognitivo de la vida de un ser humano.

Otras de las causas del por qué se escogió este tema para analizar fue porque durante la observación que se realizó se identificó de muchos maestros y donde se observaba más problemas cuando impartían sus clases fue porque ellos aún están aplicando el método tradicionalista el cual hace tiempo que debería de dejar de implementarse.

3.5 Cronograma de actividades

Informe final del servicio social:

Cuando llegamos a la institución es decir el primer día de servicio social el subdirector de la secundaria nos asignó en varios lugares, me toco estar laborando en prefectura de primer año junto con la profesora Selene quien era la maestra a cargo, mi función consistía en cuidar a los alumnos, es decir procurar que no salieran de clases nada más porque si, en cada cambio de modulo lo que hacía era ir hacia el lugar de las canchas y llamar a los alumnos que se habían salido para que entrar a clases, también cuando ya todos están en el salón cuidaba hasta que el maestro llegara para que no se salieran, otra de mis funciones era que si algún maestro faltaba tenía que cubrir las horas y dejarles algún trabajo a los alumnos ya sea de los que el maestro había dejado o alguno que tenía que buscar y aplicar.

En si las funciones en las que me desarrollaba eran distintas cada día, cuando la prefecta necesitaba ayuda con algunas cosas como archivar recolectar firmas, preguntar cosas a los maestros también las hacía. Uno de los objetivos principales del servicio social era involucrarse un poco en como los maestros dan clases y de cómo es la vida laboral dentro de una institución y el objetivo al menos conmigo se cumplió pero en un 50% ya que me di cuenta tantos de los errores y de las cosas buenas que hay dentro de una escuela, identifique problemas de los que nos hablaban nuestros maestros me involucre con los alumnos y con algunos de los problemas que tenían para tratar de darles una buena solución.

Así mismo identifique la metodología de los maestros llegando a la conclusión de que la de muchos de ellos no era buena ya que partiendo de ese punto se

desglosaba un sinfín de problemas con los alumnos como, por ejemplo, mala conducta, inquietud, salir de clases etc.

Yo creo que referente a mí trabajo con los alumnos si hubo trascendencia ya que hubo un cambio de principio a fin, ya que al principio los alumnos se portaban de mala manera conmigo, eran groseros y con el paso del tiempo y de las actividades que fui implementando me fueron tomando respeto y al final cuando ya casi se agotaban mis días en la institución los niños eran muy respetuosos, también se dieron cuenta del empeño que ponía para que ellos tuvieran unas clases un poco más dinámicas y así mismo ellos se interesaran más cuando se daban cuenta de eso me lo hacían saber y yo me sentía satisfecha con el poco trabajo que pude realizar con ellos.

Siempre estuve cuando más se me necesito en la institución dando apoyo a maestros, alumnos, directivos cuando me lo pedían, desempeñe un trabajo de la mejor manera posible tratando de poner en práctica todos los aprendizajes obtenidos durante la carrera, siento personalmente que no falle. Me hubiese gustado apoyar un poco más pero ciertamente no estaba bajo mis posibilidades.

Actividad	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Exposición de objetos con materiales reciclables	X			
Kermes	X			
Cuidar salón 2°	X			
Tardeada		X		
Entrega bimestral de boletas		X		
Concurso de trajes de catrina		x		
Presentación de ofrendas			X	
Exposición de experimentos			X	
Pasar lista en salones de 2°			X	
Kermes				X

Reunión con padres de familia				X
Convivio decembrinas				x

Actividad	Enero	Febrero	Marzo	Abril
Entrega bimestral de boletas	X			
Cubrir maestro	X			
Tardeada	X			
Exposición de objetos elaborados		X		
Kermes de la sociedad de padres de familia		X		
Pasar lista en salones de 2°		X		
Cuidar salón			X	
Muestra gastronómica			X	
Vigilar entrada de maestros			X	
Junta con padres de alumnos irregulares				X
Entrega de boletas bimestral				X

CAPÍTULO IV. ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN

La propuesta que se presenta a continuación habla de diferentes técnicas que tienen que ser integradas en el proceso enseñanza-aprendizaje, tratando de dejar atrás las enseñanzas tradicionales que aún conservan muchos de los maestros activos que comenzaron a trabajar junto con este método de enseñanza.

Objetivos:

- Crear diferentes actividades lúdicas para facilitar el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Desarrollar diferentes habilidades en el alumno, para que esté preparado en las diferentes situaciones de su contexto real, todo esto a través de dinámicas, durante las clases o talleres de educación emocional o durante la aplicación del enfoque basado en retos.
- Orientar en las situaciones donde se le requiera a través de ayuda de alguno psicólogo o pedagogo o incluso de los mismos padres, según sea el requisito, ya que tal vez se podrán encontrar con problemas sociales o personales en las clases de educación emocional y se tendrá que llevar seguimiento para poder alcanzar los objetivos antes planteados., incluso plantear el problema con el grupo y así en base al enfoque basado en retos darles solución a los problemas detectados.
- Comparar en cada clase o sesión el avance obtenido de la clase anterior y proponer que es lo que hace falta a través de una plática con los alumnos al inicio de la clase, ver quien no obtuvo el aprendizaje esperado y de ahí formular estrategias diferentes para ese alumno.

4. El juego como técnica de enseñanza.

Lo de hoy en día en el proceso enseñanza- aprendizaje son las clases con diferentes actividades lúdicas que complementan el aprendizaje significativo del alumno que a su vez le hace aprender de manera activa y divertida.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar.

Los juegos pueden clasificarse de distinta manera según autores. Podemos tener una idea general de esas clasificaciones si tenemos en cuenta que pueden hacerse según la competencia lingüística de los estudiantes, el objetivo del aprendizaje, el estímulo empleado (textos, imágenes, frases, mímica, etc.), las destrezas que integren, la técnica que se emplee, el vocabulario específico, etc.

El aprendizaje multisensorial nos acerca al mundo que realmente nos rodea, el solo leer o escuchar resulta deficiente, mientras que al utilizar varios sentidos se estimula el desarrollo emocional y cognitivo ya que las imágenes, consciencia, texturas, cuerpo, colores, crean movilidad en el pensamiento, todo esto desarrollado con actividades lúdicas planteadas con un objetivo el cual sería el aprendizaje del tema hablado durante la clase, esto es la educación del futuro a través de los sentidos la cual debería de implementarse desde ahora, los maestros que llevan a cabo esta técnica han demostrado que es muy acertada.

El juego es considerado por muchos como una pérdida de tiempo sin sentido para los adultos, pero en realidad ofrece los mismos beneficios para ellos como para los niños, si es aplicado de la manera correcta para estos dos grupos podemos sacar

gran provecho del ya que nos ayuda a desarrollar habilidades y a obtener un aprendizaje significativo dentro de la escuela.

Este puede ser utilizado como complemento de alguna actividad, e incluso como retroalimentación del conocimiento de la clase anterior permitiendo que los maestros estén enterados sobre si el alumno aprendió algo.

PLAN DE ACTIVIDADES DE LA PRÁCTICA DOCENTE

NOMBRE DE LA ESCUELA SECUNDARIA	“JAIME TORRES BODET”	TURNO: VESPERTINO	GRADO Y GRUPO: 1°H
NOMBRE DE LA PEDAGOGA	ANA KARINA JAIMES MARTINEZ		ESPACIO: AULA DE CLASES

EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS CARACTERISTICAS DE LOS SERES VIVOS.

APRENDIZAJES ESPERADOS	PROPÓSITOS	RECURSOS
Se reconoce como parte de la biodiversidad al comparar sus características con las de otros seres vivos, e identificar la unidad y diversidad en relación con las funciones vitales	Incluir el juego dentro de esta actividad, es decir diversas dinámicas lúdicas donde los alumnos socialicen y a su vez aprendan acerca de las características de los diferentes seres vivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Una pelota • Una hoja de papel • Memorama de animales

<p style="text-align: center;">TIEMPO</p>	<p>1 hora divididas en 3 dinámicas</p> <p>Inicio: Empezaremos con una pequeña introducción acerca del tema que se verá, empezando así con una dinámica que se llama “la papa se quema” pasando de uno en uno y quien se quede con la pelota cuando ya se allá quemado contestará una pregunta acerca del tema. (20 min)</p> <p>Desarrollo: continuando con las actividades y con una hoja de papel le pediremos a todos los alumnos que pasen su hoja de una en una y escriban en la suya y las de sus compañeros alguna característica de los seres vivos (20 min)</p> <p>Final: por último, continuaremos con un juego de memorama de los diferentes seres vivos jugando en parejas (20 min)</p>	<p>1 hora de evaluación final.</p> <p>Inicio: comenzaremos la evaluación con preguntas al azar hacia los alumnos, y si estos las contestan correctamente tendrán una participación, y si no lo hacen se le dará la oportunidad a otro, las preguntas serán referente al tema visto y las actividades dentro del aula. (20 min)</p> <p>Desarrollo: pedir a los alumnos que realicen un resumen acerca de todo lo que aprendieron en conjunto con las actividades realizadas (20 min)</p> <p>Final: participar exponiendo su resumen compartiendo a los demás lo aprendido, al final de eso dejar una tarea que será un mapa conceptual acerca del tema que será dejado de tarea. (20 min)</p>
--	---	---

DESARROLLO	EVALUACIÓN
<p data-bbox="237 363 818 940">La fase de desarrollo tiene como fin que los alumnos construyan conocimientos que les permitan entender la dinámica de los ecosistemas, incluyendo las redes alimentarias, la participación humana en ellas, el ciclo del agua y del carbono, así como la forma en que todos estos elementos son indispensables para que se lleve a cabo el intercambio de materia y energía en los ecosistemas.</p> <p data-bbox="237 1020 818 1327">Las actividades permiten a los alumnos inferir y analizar las relaciones entre los seres vivos que intervienen en las redes alimentarias, incluido el ser humano y su participación en los ciclos del agua y del carbono</p>	<p data-bbox="841 363 1422 611">La actividad de cierre tiene como propósito que los alumnos integren lo que estudiaron en la secuencia referente a las características distintivas de los seres vivos.</p> <p data-bbox="841 690 1422 997">Se promueve el trabajo en equipo dirigido a que reconozcan las características de diferentes ejemplos de seres vivos y, a partir de ellos, expliquen en qué consiste la lectura y la diversidad de los organismos.</p>

4.1. Educación emocional.

"El ser humano tiene que educar diferentes dimensiones, no solamente la cognitiva". (Begoña Ibarrola 2016)

Para poder implementar una educación emocional en el aula de clases primeramente se tiene que empezar a formar mediante esta educación a los maestros, es decir enseñar a controlar sus emociones y como expresarlas para que ellos puedan transmitir esto mismo a sus alumnos para así poder desarrollar sus inteligencias, con esta educación se pueden lograr muchas cosas como lo es el bullying y el fracaso escolar.

Muchos de los problemas de conducta y bajo rendimiento académico tienen su origen en problemas emocionales, cuando se trabajan los problemas de conducta los maestros encargados se dan cuenta que la mayoría de estos problemas tienen que ver con deficiencias emocionales, algunos de los alumnos que sufren estos problemas no están preparados del todo para poder adquirir un aprendizaje significativo.

Estos niños se pueden bloquear ante una ansiedad y unos nervios por un examen y no poder demostrar lo que saben, otros tienen miedo a una asignatura y se enfrentan a su aprendizaje desde un punto de vista muy deficiente, con mucha tensión e incluso preparando su mente para no entender para que rechace esos contenidos por miedo al resultado.

Hay mucha interferencia entre las emociones y el aprendizaje, es por eso que la implementación de una educación emocional es importante ya que dándoles herramientas tanto a maestros como alumnos se podrían reducir el índice de fracasos escolares y de conducta en todos los niveles educativos pero sobre todo en secundarias que es donde los alumnos enfrentan una serie de cambios no solo anatómicos sino también emocionales ya que es aquí cuando empiezan a descubrir su verdadera personalidad y a su vez se encuentran rodeados de una serie de problemas como lo es el alcohol y las drogas.

PLAN DE ACTIVIDADES DE LA PRÁCTICA DOCENTE

NOMBRE DE LA ESCUELA SECUNDARIA	“JAIME TORRES BODET”	TURNO: VESPERTINO	GRADO Y GRUPO: 1°J
NOMBRE DE LA PEDAGOGA	ANA KARINA JAIMES MARTINEZ		ESPACIO: AULA DE CLASES

EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS CARÁCTERÍSTICAS DE LOS SERES VIVOS.

APRENDIZAJES ESPERADOS	PROPÓSITOS	RECURSOS
<p>Que los alumnos aprendan a socializar con todos los compañeros de grupo, y a su vez aprendan lo que es la inclusión dentro de un grupo de amigos determinado</p>	<p>El desarrollo de competencias emocionales: conciencia emocional, regulación emocional, autogestión, inteligencia interpersonal, habilidades de vida y bienestar y la socialización.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario

<p style="text-align: center;">TIEMPO</p>	<p style="text-align: center;">1 hora</p>	<p>Inicio: comenzaremos la actividad con una exploración de conocimientos previos sobre qué es la educación emocional, es decir que conceptos tienen los alumnos acerca de esta. (20 min).</p> <p>Desarrollo: daremos una pequeña introducción acerca de lo que son los cuestionarios y para qué sirven, después de eso entregaremos a cada uno un test en donde tendrán que solicitar la ayuda de alguno de sus compañeros para poder contestarlo (20 min).</p> <p>Final: compartiremos los resultados de las encuestas contando como participación y calificación a los alumnos, a su vez también nos compartirán su experiencia hablando con sus compañeros.</p>
--	---	--

<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p>	<p>Los cuestionarios serán evaluados junto con los resultados finales de estas, también se dejará de tarea un pequeño cuestionario acerca de los conceptos de conciencia emocional, regulación emocional, autogestión, inteligencia interpersonal, habilidades de vida y bienestar y la socialización.</p>
--	--

ENCUESTA

1. ¿Cuál es tu nombre?

2. ¿Dime cuál es tu edad?

3. ¿Con quién vives en tu casa?

4. ¿Cuál es la canción que más te gusta escuchar? ¿Por qué?

5. ¿Cuál programa de televisión te gusta más? ¿Por qué?

6. ¿En qué lugar te gusta estar más? ¿Por qué?

7. ¿Qué quieres ser cuando seas grande?

8. ¿Quién es la persona que más admiras de tu familia?

9. ¿Cuál es tu color favorito?

10. ¿Qué es lo que te hace enojar más? ¿Por qué?

4.2. Aprendizaje Basado en Retos.

El Aprendizaje Basado en Retos tiene sus raíces en el Aprendizaje Vivencial, el cual tiene como principio fundamental que los estudiantes aprenden mejor cuando participan de forma activa en experiencias abiertas de aprendizaje, que cuando participan de manera pasiva en actividades estructuradas.

En este sentido, el Aprendizaje Vivencial ofrece oportunidades a los estudiantes de aplicar lo que aprenden en situaciones reales donde se enfrentan a problemas, descubren por ellos mismos, prueban soluciones e interactúan con otros estudiantes dentro de un determinado contexto (Moore, 2013).

El Aprendizaje Vivencial es un enfoque holístico integrador del aprendizaje, que combina la experiencia, la cognición y el comportamiento (Akella, 2010).

A continuación, se presentan algunos beneficios sobre este enfoque:

- Los estudiantes logran una comprensión más profunda de los temas, aprenden a diagnosticar y definir problemas antes de proponer soluciones, así como también desarrollan su creatividad (J, Icaza, comunicación personal, junio 1, 2015).
- Los estudiantes se involucran tanto en la definición del problema a ser abordado como en la solución que desarrollan para poder resolverlo (Gaskins et al, 2015)
- Los estudiantes se acercan a la realidad de su comunidad, establecen relaciones con gente especializada que contribuye a su crecimiento profesional (L. Probert, comunicación personal, mayo 13, 2015)

Es un enfoque pedagógico que involucra activamente al estudiante en una situación problemática real, relevante y de vinculación con el entorno, la cual implica la definición de un reto y la implementación de una solución.

Actualmente, los estudiantes acceden a la información de una forma sustancialmente distinta a la de hace algunos años. Regulan mucho de su conocimiento a través de un aprendizaje informal y han pasado de ser consumidores de información, a productores de la misma. Como resultado, los métodos tradicionales de enseñanza–aprendizaje están siendo cada vez menos efectivos para atraer a los estudiantes y motivarlos a aprender.

La educación universitaria enfrenta hoy el enorme desafío de preparar profesionistas para prosperar en un mundo mediado por el rápido avance tecnológico. Los estudiantes no solo deben dominar habilidades en áreas como lenguaje, matemáticas y ciencias, sino también deben poseer habilidades transversales tales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la persistencia y el trabajo colaborativo. Sin embargo, en muchos países, los estudiantes no están desarrollando estas habilidades (World Economic Forum, 2015).

Una alternativa para fortalecer la conexión entre lo que los estudiantes aprenden en la escuela y lo que perciben fuera de ella, es aprovechar su capacidad para investigar problemáticas sobre los eventos que ocurren a su alrededor. En este contexto, el rol de los profesores adquiere gran relevancia pues los docentes actúan como facilitadores en comunidades de práctica centrados en el estudiante, atendiendo inquietudes y preguntas individuales, y dosificando el apoyo para mantener el enfoque en un problema que parece largo y complejo.

De acuerdo con la Asociación para la Educación Vivencial, las principales condiciones para promover un aprendizaje vivencial efectivo son las siguientes (Association for Experiential Education, 2015):

- Las experiencias de aprendizaje diseñadas o seleccionadas implican actividades de reflexión, análisis crítico y síntesis.
- Las experiencias de aprendizaje están estructuradas de tal forma que promueven en el estudiante tomar la iniciativa, decidir y ser responsable de los resultados.

- El estudiante participa activamente en el planteamiento de las preguntas, la solución del problema y es creativo a lo largo de la experiencia.
- El estudiante se involucra intelectual, creativa, emocional, social y físicamente.
- El profesor y los estudiantes pueden experimentar éxito, fracaso, incertidumbre y tomar riesgos, porque los resultados de la experiencia pueden no ser totalmente predecibles.
- El profesor reconoce y promueve las oportunidades espontáneas de aprendizaje.
- El profesor tiene entre sus funciones el planteamiento del problema, el establecimiento de límites, facilitar el proceso de aprendizaje, dar apoyo a los estudiantes, así como también el aseguramiento de la integridad física y emocional de los estudiantes.
- Los resultados del aprendizaje son personales y son la base de la experiencia y el aprendizaje futuro.
- Las relaciones entre, el estudiante consigo mismo, el estudiante con otros estudiantes y el estudiante con el mundo, son desarrolladas a lo largo de toda la experiencia.

El Aprendizaje Basado en Retos es un enfoque pedagógico que se ha incorporado en áreas de estudio como la ciencia y la ingeniería, y demanda una perspectiva del mundo real porque sugiere que el aprendizaje involucra el hacer o actuar del estudiante respecto a un tema de estudio (Jou, Hung y Lai, 2010).

Este acercamiento ofrece un marco de aprendizaje centrado en el estudiante que emula las experiencias de un lugar de trabajo moderno (Santos, Fernandes, Sales y Nichols, 2015).

Es así que el Aprendizaje Basado en Retos aprovecha el interés de los estudiantes por darle un significado práctico a la educación, mientras desarrollan competencias claves como el trabajo colaborativo y multidisciplinario, la toma de decisiones, la comunicación avanzada, la ética y el liderazgo (Malmqvist, Rådberg y Lundqvist, 2015).

Rol del Profesor en este enfoque:

En el Aprendizaje Basado en Retos los profesores se convierten en más que expertos de información: se transforman en colaboradores de aprendizaje, buscan nuevo conocimiento junto con los estudiantes, al mismo tiempo que moldean hábitos y nuevas formas de pensamiento. Este enfoque puede incrementar la motivación y generar una actitud positiva en el estudiante y el maestro hacia el aprendizaje (Apple, 2011; Martin, Rivale y Diller, 2007).

De acuerdo con algunos profesores del Tecnológico de Monterrey que han implementado el Aprendizaje Basado en Retos en sus cursos, entrevistados por el Observatorio de Innovación Educativa en 2015, las principales funciones del profesor al utilizar este enfoque son las siguientes:

- Propone la temática del reto o el reto mismo en conjunto con los estudiantes, otros profesores colaboradores o expertos externos.
- Se asegura que exista una relación clara entre los objetivos de aprendizaje, la idea general del reto y todas sus etapas.
- Integra las competencias claves que desarrollarán los estudiantes a través de los retos que serán abordados.

- Promueve en el alumno la responsabilidad de su propio aprendizaje, su compromiso e involucramiento en el desarrollo de los retos.
- Es un facilitador durante el desarrollo de los retos, supervisa actividades, revisa avances de los equipos y guía a través de preguntas detonadoras, pero sin dar respuestas ni soluciones.
- Colabora con profesores de distintas áreas en equipos de especialistas para apoyar a los estudiantes.
- Asesora o canaliza asesorías con otros colegas.
- Es un mediador con asociaciones vinculadas en los proyectos.
- Evalúa en conjunto con otros profesores y evaluadores externos las soluciones dadas al reto y garantiza que la evaluación se lleve a cabo a través de una rúbrica elaborada previamente.
- Es un mentor en todo el proceso de aprendizaje, busca orientar a los equipos de trabajo, canalizar los esfuerzos y retroalimentar las propuestas de los estudiantes.
- Estimula el sentido de colaboración entre los miembros del equipo para alcanzar una meta común.
- Apoya en la resolución de conflictos, negocia espacios, asesorías y recursos frente a otras instancias.
- Motiva a los estudiantes a trabajar en la solución de un problema real en pequeña o gran escala.

- Incentiva el pensamiento creativo asociado a asumir riesgos y a experimentar.

Esta propuesta a involucrar en el método de enseñanza actual es muy importante ya que hoy en día todos los estudiantes tienen que desarrollar habilidades que les permitan solucionar los problemas de la vida cotidiana y del contexto donde se desarrollan, esta propuesta es beneficiara para el triángulo que es integrado por alumnos-profesores-padres de familia ya que todos aprenden de ella.

Uno de los problemas con lo que tal vez se pueda enfrentar esta técnica es que los alumnos no están familiarizados a que se les enfrente a problemas reales y mucho menos a darles una solución definida, es aquí cuando el docente debe demostrar sus habilidades solucionando problemas cotidianos, siendo el guía y resolviendo dudas mas no el problema a estudiar.

Poco a poco los alumnos se irán familiarizando con esta técnica haciendo así las clases más participativas y dinámicas, esta técnica ayuda también a la integración y socialización.

PLAN DE ACTIVIDADES DE LA PRÁCTICA DOCENTE

NOMBRE DE LA ESCUELA SECUNDARIA	“JAIME TORRES BODET”	TURNO: VESPERTINO	GRADO Y GRUPO: 1°G
NOMBRE DE LA PEDAGOGA	ANA KARINA JAIMES MARTINEZ		ESPACIO: AULA DE CLASES

EXPLORACION DEL CONTEXTO DENTRO Y FUERA DEL AULA

APRENDIZAJES ESPERADOS	PROPÓSITOS	RECURSOS
Que los alumnos aprendan a resolver problemas cotidianos que se les presentan dentro y fuera del aula y rescaten sus valores morales.	Dar herramientas necesarias para que los alumnos aprendan a utilizarlas y obtengan un aprendizaje basado en los retos presentados.	<ul style="list-style-type: none"> • Dilema moral

TIEMPO	1 hora	<p>Inicio: iniciaremos la actividad con una pequeña introducción y exploración de los conocimientos previos de lo que son los valores morales, así mismo explicaremos la actividad que tratara sobre un problema cotidiano que se presenta dentro</p>
---------------	--------	--

		<p>y fuera del aula por consecuencia de la distracción de las personas.</p> <p>Desarrollo: La actividad es un dilema moral que consiste en que una persona pierde un celular de alta gama, un alumno lo encuentra la pregunta será ¿Qué haces con él? Lo entregas a las autoridades, te lo quedas, o se lo entregas al dueño. Haremos un análisis respecto a las respuestas que emitan los alumnos y den solución al dilema moral.</p> <p>Final: Elegir tres o cuatro opciones entre todos y que expliquen el proceso de su fundamento</p>
--	--	--

EVALUACIÓN	Considerar el nivel de análisis en la resolución del conflicto.
-------------------	---

4.3. LAS TICS COMO ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN

Para que las TIC desarrollen todo su potencial de transformación (...) deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender” (Beltrán Llera).

La implementación de las tic’s en el aula de clases fomenta la capacidad creadora, la creatividad y la innovación. Se presenta una transformación en los ambientes educativos que favorecen la didáctica y la lúdica para el goce y la adquisición de los diferentes conocimientos.

Así mismo promueve la interacción y la enseñanza –aprendizaje tanto de los estudiantes como de los docentes, directivos, padres de familia y la comunidad en general.

PLAN DE ACTIVIDADES DE LA PRÁCTICA DOCENTE

NOMBRE DE LA ESCUELA SECUNDARIA	“JAIME TORRES BODET”	TURNO: VESPERTINO	GRADO Y GRUPO: 1ºH
NOMBRE DE LA PEDAGOGA	ANA KARINA JAIMES MARTINEZ		ESPACIO: AULA DE MEDIOS

APRENDIZAJES ESPERADOS	PROPÓSITOS	RECURSOS
Que los alumnos aprendan a utilizar las tics, principalmente la computadora que es uno de los aparatos que están	Aprender a utilizar las tics de manera correcta.	<ul style="list-style-type: none">• Computadora• Programa de actividades interactivo.

prácticamente en todo lugar.	Aprender sobre el manejo de la computadora.	
------------------------------	---	--

TIEMPO	1 hora	<p>Inicio: iniciaremos la actividad con una pequeña introducción y exploración de los conocimientos previos de lo que son las tic's, así mismo explicaremos la actividad que tratará sobre un programa interactivo que tendrá actividades sobre un tema que se han visto a lo largo del ciclo escolar.</p> <p>Desarrollo: el programa se llama "J Clic" que consiste en una serie de actividades divertidas en donde el alumno además de aprenden puede pasar un buen momento junto con sus compañeros ya que esta actividad será realizada en binas.</p> <p>Final: se evaluará los aprendizajes adquiridos acerca</p>
---------------	--------	---

		del programa y la clase, ¿Qué les pareció?, ¿Qué faltó?, etc.
--	--	---

EVALUACIÓN	Considerar el nivel de resolución de las actividades y el manejo de la computadora.
-------------------	---

4.4. MUSICOTERAPIA DENTRO DEL AULA

La musicoterapia consiste en el uso de la música para facilitar la comunicación y el aprendizaje. Su aplicación en entornos educativos resulta muy favorable, tanto para niños con necesidades especiales como para cualquier tipo de alumnos.

La música en el aula se puede utilizar:

Como complemento o elemento de fondo, que contribuye a crear un ambiente agradable en el aula, cuando se imparte cualquier asignatura o se desarrolla alguna actividad práctica. En este caso, el alumno la escucha de manera pasiva, algo inconsciente, pero repercute de forma directa en su bienestar, en su modo de estar y actuar en el entorno educativo.

Como herramienta directa de trabajo, bien para aprender música o bien para potenciar habilidades motoras y comunicativas. En este caso, el alumno participa activamente al crearla con instrumentos, moverse a su ritmo o realizar una escucha atenta que despierta sus emociones de manera consciente.

PLAN DE ACTIVIDADES DE LA PRÁCTICA DOCENTE

NOMBRE DE LA ESCUELA SECUNDARIA	“JAIME TORRES BODET”	TURNO: VESPERTINO	GRADO Y GRUPO: 1°J
NOMBRE DE LA PEDAGOGA	ANA KARINA JAIMES MARTINEZ		ESPACIO: AULA DE CLASES

IMPLEMENTACIÓN DE MUSICOTERAPIA DENTRO DEL AULA

APRENDIZAJES ESPERADOS	PROPÓSITOS	RECURSOS
<p>Desarrollar potenciales o restaurar las funciones del individuo de manera tal que éste pueda lograr una mejor integración intra e interpersonal y consecuentemente una mejor calidad de vida a través de la prevención, rehabilitación y tratamiento.</p>	<p>Promover la comunicación, las relaciones, el aprendizaje, el movimiento, la expresión, la organización y otros objetivos terapéuticos relevantes, para así satisfacer las necesidades físicas, emocionales, mentales, sociales, auditivas y cognitivas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Música • Pañuelo

TIEMPO	1 hora	<p>Inicio: comenzaremos esta actividad explicando la dinámica que consistirá en cubrirse los ojos con un pañuelo mientras escuchan música relajante de fondo y a sí mismo el maestro lee un libro.</p> <p>Desarrollo: leer un texto mientras los alumnos están con los ojos vendados, para ver</p>
---------------	--------	--

		<p>cuánto retienen los alumnos utilizando solo el sentido auditivo.</p> <p>Final: al finalizar analizar lo que fue la experiencia, ué les gusto y pareció. Compartir experiencias personales en un escrito que será confidencial entre el docente y alumno.</p>
--	--	--

EVALUACIÓN	La concentración, nivel de retención de conocimientos.
-------------------	--

4.5. PELÍCULA COMO ALTERNATIVA DENTRO DEL AULA

Quizá somos más conscientes que nunca de que el sector educativo necesita renovarse y encontrar nuevos caminos para acercarse a unos alumnos sumergidos en las nuevas tecnologías y en el ritmo de vida vertiginoso de una sociedad constantemente cambiante. De que, tal vez, aquello que considerábamos tan importante quizá no lo es tanto, y de que tenemos que empezar a poner nuestro centro de atención en temas como el crecimiento personal o emocional, y que mejor que reforzar el aprendizaje mediante un medio audiovisual como lo son las películas educativas.

PLAN DE ACTIVIDADES DE LA PRÁCTICA DOCENTE

NOMBRE DE LA ESCUELA SECUNDARIA	“JAIME TORRES BODET”	TURNO: VESPERTINO	GRADO Y GRUPO: 1°G
NOMBRE DE LA PEDAGOGA	ANA KARINA JAIMES MARTINEZ		ESPACIO: AULA DE CLASES

PROYECCIÓN DE CINE DENTRO DEL AULA “ESCRITORES DE LA LIBERTAD”

APRENDIZAJES ESPERADOS	PROPÓSITOS	RECURSOS
Que los alumnos obtengan una retroalimentación sobre un tema en específico, de manera divertida y muy diferente.	Promover el cine dentro de las aulas escolares, ya que existen películas que tienen muy buenos temas sobre educación vistos desde una manera más cotidiana	<ul style="list-style-type: none">• Película• Proyector• Computadora

	tal y como nos los encontramos en el ambiente que vivimos.	
--	--	--

TIEMPO	2 hora	<p>Inicio: Explicaremos la dinámica a seguir que será ver una película referente a un tema en específico antes visto.</p> <p>Desarrollo: Empezaremos la proyección pidiendo a los alumnos presten atención para que puedan ser evaluados.</p> <p>Final: Al finalizar la película se les preguntara a los alumnos que les pareció la experiencia de la proyección de cine educativo dentro del aula.</p>
---------------	--------	--

EVALUACIÓN	La evaluación una reflexión sobre la película, que aprendieron de esta, y como la relacionan con el tema.
-------------------	---

4.6. UTILIZAR LAS REDES SOCIALES EN EL AULA ESCOLAR

Docentes y alumnos manejan las redes sociales en el ámbito personal para comunicarse y mantenerse informados. Facebook, YouTube, Twitter o Instagram son plataformas útiles, divertidas, interactivas y fáciles de utilizar, cualidades que pueden convertirlas, además, en unas herramientas educativas muy interesantes. Entre otras ventajas, permiten un aprendizaje activo, potencian la capacidad de colaborar y compartir, trabajan la competencia digital y ayudan a asimilar valores y comportamientos sociales.

Tus alumnos no solo afianzarán conceptos de la asignatura o profundizarán en aquellos temas que te interese trabajar, sino que además aprenderán a utilizar correctamente varias redes sociales, mejorarán su manejo de las TIC y se comunicarán para lograr un objetivo común.

PLAN DE ACTIVIDADES DE LA PRÁCTICA DOCENTE

NOMBRE DE LA ESCUELA SECUNDARIA	“JAIME TORRES BODET”	TURNO: VESPERTINO	GRADO Y GRUPO: 1°J
NOMBRE DE LA PEDAGOGA	ANA KARINA JAIMES MARTINEZ		ESPACIO: AULA DE CLASES

LAS REDES SOCIALES DENTRO Y FUERA DEL AULA DE CLASES COMO RETROALIMENTACIÓN.

APRENDIZAJES ESPERADOS	PROPÓSITOS	RECURSOS
Que los alumnos aprendan a utilizar las redes sociales de manera correcta, y a su vez obtengan retroalimentación de varios temas.	Que los alumnos aprendan a buscar información confiable dentro de las redes sociales y los navegadores. Que construyan sus propios conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Redes Sociales • Computadora

TIEMPO	1 hora	<p>Inicio: explicaremos en qué consistirá esta dinámica, tratare de hacer un grupo en la red social más conocida y utilizada que es Facebook.</p> <p>Desarrollo: en el grupo estarán integrados todos los alumnos del salón y un maestro a cargo, durante el transcurso de los días estaremos subiendo información que encontremos y nos parezca interesante para comentar entre todos los puntos de vista que tenemos referente a esto.</p>
---------------	--------	--

		Final: en clase aremos un debate acerca de la información que se subió al grupo para poder tomar los puntos más relevantes.
--	--	--

EVALUACIÓN	Considerar el nivel de análisis de la información.
-------------------	--

REFLEXIÓN CRÍTICA DESDE LA PEDAGOGÍA

“El maestro que intenta enseñar sin inspirar en el alumno el deseo de aprender está tratando de forjar un hierro frío.” (Horace Mann)

Dentro de una institución educativa nos encontramos con personas totalmente distintas, el contexto donde se desarrollan habitualmente es totalmente diferente al de los demás, este es un factor que influye en el proceso enseñanza-aprendizaje ya que de este depende la manera en que aprenden. La tarea como pedagoga es crear un contexto estable dentro de la institución en donde todos los alumnos se sientan confiados y capaces de desarrollar sus habilidades.

Para poder crear un contexto estable dentro del aula es necesario contar con las estrategias adecuadas las cuales deben ir cambiando según sea necesario, es decir las estrategias del método de enseñanza pasivo se han quedado atrás, lo de hoy en día es el constructivismo en el cual el maestro es solo un guía los alumnos mediante experiencias propias van construyendo su propio conocimiento.

Todos los seres humanos aprendemos de distintas formas y vemos las cosas de distinta manera a los demás. Dentro de un aula de clases hay personas que aprenden visualmente, auditivamente, kinestésicamente, etc, como pedagoga tenemos que encontrar distintas maneras o adecuar una estrategia para que todos aprendan de la misma manera, así mismo tenemos que lograr que ellos mismos construyan su propio conocimiento y que mejor haciéndolo mediante clases dinámicas, divertidas que logran llamar la atención de los alumnos, involucrando distintos objetos con los que los alumnos puedan socializar.

Como pedagoga la inclusión del juego dentro del aula es una de las mejores estrategias hoy en día que muchos de los docentes están utilizando, ya que permite que los alumnos aprendan de manera divertida y a su vez socialicen los alumnos más callados y tímidos con los demás y aprendan de ellos mismos mediante experiencias.

Los tiempos cambian y así mismo tienen que evolucionar las maneras de aprender y enseñar, los tiempos de hoy son más complejos que involucran mucho la

tecnología y sobre todo las redes sociales que es prácticamente lo que nos rige hoy en día para todo, es por eso que es muy importante la inclusión de estas como estrategias de enseñanza a nivel secundaria que es donde los alumnos están en la edad para poder trabajar y manipular las redes sociales y tecnología.

Los inmigrantes digitales en este caso los docentes que llevan más tiempo dentro del magisterio y que estaban acostumbrados a trabajar con otro método educativo o estrategias diferentes, tienen que tomar cursos y no cerrarse a no aprender a utilizar las tecnologías o enseñar de manera dinámica ya que esto puede desarrollar una serie de problemas dentro del aula, por ejemplo; dentro de mis prácticas de servicio social pude observar que muchos de estos maestros eran los que más problemas tenían para enseñar de forma dinámica y a si mismo dentro del aula de clases se desarrollaba una serie de problemas por falta de atención al maestro y junto con esto iba otro problema grave que era que los alumnos no aprendían y cuando era tiempo de exámenes estos reprobaban..

Otras de las estrategias más importantes hoy en día son las redes sociales que aunque muchos los vemos como una total distracción si sabemos cómo manejarlas y aprovecharlas podemos sacar muchas cosas buenas de esto, los jóvenes de hoy en día están metidos todo el día en el celular y en las redes sociales, que mejor que uno como pedagoga incluya dinámicas que tengan que ver con esto como hacer un grupo de debate en Facebook, las redes sociales no son malas, muchas veces no sirven para poder comunicarnos y aprender, la cuestión es saber cómo hacerlo.

Como pedagoga recomiendo a los maestros estar al día con los cambios e innovaciones tanto de la tecnología como de las estrategias, el pensar que ver una película dentro del aula de clases es pérdida de tiempo está en una equivocación, si adecuamos los temas podemos proyectar películas dentro del aula de clases que nos ayuden a una retroalimentación sobre el tema de una manera más cotidiana y adecuada al ambiente y contexto de la vida.

Está claro que para poder tener una enseñanza como la que se está planteando es necesario de las autoridades correspondientes para poder tener acceso a todos los

materiales que se necesitan en este caso para que las aulas este acondicionadas con un proyector y exista un aula de medios con computadoras suficientes para cada alumno, en el servicio social me encontraba con problemas de que no había proyectores suficientes y algunos maestros se quedaban sin poder dar su clase como lo tenían planeado, también existían casos en los que los propios profesores llevaban sus propios proyectores, a que llegamos con todo esto, a que en realidad no existe el apoyo como se debería dentro de algunas instituciones.

Todas las personas son participes de la educación que obtenemos, consta de nosotros obtener el aprovechamiento significativo, tomar lo bueno de las enseñanzas dentro y fuera del aula.

Para poder tener un sistema educativo acertado y poder hacer un país mejor con ciudadanos realmente preparados, todos tenemos que estar en constante cambio y a si mismo los programas educativos estos adaptándose a los cambios que tiene la sociedad, cultura, tecnología, etc, para poder tener estudiantes y profesionales de excelencia.

CONCLUSIONES

Para poder ofrecer una verdadera educación y formación a los alumnos es necesario reflexionar acerca de mi preparación y formación como pedagoga, ya que el tiempo de trabajo que realice y de los esfuerzos que desempeñe depende el futuro y formación de los jóvenes.

Es necesario como futuros pedagogos que apenas comenzaremos a laborar dentro de una institución conocer un poco acerca de todo lo que acontece dentro de una institución para así nosotros poder crear un ambiente estable donde todos tanto como alumnos y docentes se sientan confiados y capaces de desarrollar sus habilidades.

Cuando nos referimos al sistema de una institución educativa en realidad no vemos más allá de lo que realmente se vive dentro de esta, cuando comencé mis prácticas educativas no tenía idea de toda la clase de problemas que se viven dentro de la escuela o dentro de un aula escolar, gracias a que pude realizar mis practicas me percate de todo y pude llegar a detectar algunas de las posibles soluciones a varios problemas.

El poder ver de cerca cada experiencia tanto de maestros como de alumnos me hizo dar cuenta del papel que debo de desarrollar en un futuro como pedagoga para poder analizar o detectar problemas y así mismo buscar estrategias o alternativas que me permitan dar solución a lo antes mencionado y poder hacer que los alumnos y maestros desarrollen al cien por ciento todas sus habilidades.

En la actualidad existen métodos de enseñanza muy diferentes a los del siglo pasado donde la educación era más estricta, mi trabajo como futura pedagoga es formular estrategias lúdicas que ayuden a un proceso de enseñanza aprendizaje más viable al contexto que se vive en ese momento.

Una de las partes más importantes de la formación académica dentro de una escuela secundaria es la motivación que deben tener los alumnos para alcanzar esa meta tan importante para ellos que es concluir esta etapa, muchos de los jóvenes que se quedan en el camino y no siguen estudiando quedan precisamente en esta etapa escolar, es por eso que nosotros como pedagogos o docentes debemos de implementar estrategias que motiven al alumno y así mismo tenemos que involucrar a los padres de estos para poder tener un triángulo escolar funcional y una ayuda fuera de la institución como lo son los padres para que los jóvenes realicen sus sueños.

Como pedagoga sé que tengo la responsabilidad de tomar cursos de actualización sobre los cambios que tengan el sistema educativo para poder rendir al cien por ciento en las instituciones donde me desempeñe, los docentes que ya trabajan desde hace muchos años deberían de hacer lo mismo ya que muchos de ellos aun cuentan con el sistema educativo tradicional que ya no es efectivo en los alumnos y mucho menos en los jóvenes de hoy en día.

El trabajo como pedagogos es uno de los más privilegiados e importantes dentro del sistema escolar que a su vez tiene mucha responsabilidad ya que es el encargado de detectar problemas, desarrollar estrategias, buscar soluciones, buscar que los alumnos obtengan un aprendizaje significativo en la vida y todo esto debemos hacerlo correctamente ya que sino algunos problemas pueden convertirse en una gran crisis escolar.

BIBLIOGRAFÍA

- Begoña Ibarrola, “El sistema educativo estará cojo mientras no incorpore la inteligencia emocional” en Eldiario.es, 2 de febrero del 2016.
- COLL Salvador Cesar, “Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento”, Edición Reimpresión en febrero del 2010, México D.F 2010 P.P 206
- MONTESSORI, Maria, “El método de la pedagogía científica: aplicado a la educación de la infancia”, editorial Biblioteca nueva, 2003, Pp. 355.
- Paula Chacón “El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje, ¿Cómo crearlo en el aula? en Nueva Aula Abierta nº 16, 5 julio del 2008.
- Guy Avanzini, “La pedagogía hoy” Fondo de Cultura Económica, 1998, Pp. 45
- Louis E. Raths “Como enseñar a pensar: Teoría y aplicación”, Paidós 1991, Pp. 188
- ZABALA Vidiella Antoni, “La práctica educativa. Como enseñar”, 11° Edición 2006, Editorial GRAO, México 2006 P.P 230.
- H. Cohen Dorothy, “Como aprenden los niños”, 1° Edición, Editorial Biblioteca del Normalista, México 1997, P.P 361
- http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/bibliografiatd.htm
- https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/prepa3/taller_de_habitos_y_estrategias.pdf

- <http://sitios.itesm.mx/va/dide/documentos/inf-doc/abp.pdf>
- http://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo_academico/metodo_aprendizaje_colaborativo.pdf
- http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf
- http://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo_academico/Metodo_Aprendizaje_Basado_en_Investigacion.pdf
- <http://ocw.um.es/transversales/utilizacion-del-podcast-como-recurso-educativo-en/material-de-clase-1/i-02-concepto-de-investigacion-educativa.pdf>
- <http://www.transformacion-educativa.com/congreso/ponencias/199-importancia-investigacion.html>
- <https://www.theguardian.com/higher-education-network/2016/sep/01/think-play-is-for-nurseries-not-universities-think-again>
- http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- <http://www.npr.org/sections/ed/2016/08/19/488866975/when-teachers-take-a-breath-students-can-bloom>
- http://www.unitecnologica.edu.co/educacionadistancia/newletter/2014/boletin006/noti_apliaciones/005-lastic/index.html