



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGÍA**

**CREACIÓN Y DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS: UN
ENFOQUE PRÁCTICO A PARTIR DEL DIPLOMADO ARTE Y
DISEÑO COMO HERRAMIENTAS EDUCATIVAS.**

**AMPLIACIÓN Y PROFUNDIZACIÓN DE
CONOCIMIENTOS MEDIANTE DIPLOMADOS**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

P R E S E N T A :

JESSICA BELEN NOGUERON PAREDES



**ASESORA
MTRA. JOANNE MELISSA KELLER ASCENCIO**

CDMX, CD. UNIVERSITARIA, MAYO, 2024



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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 mis padres por todo el amor, paciencia y apoyo brindando durante estos años de vida. Su esfuerzo y sacrificio han rendido frutos. Gracias por apoyarme en cada etapa, guiarme y alentarme para superarme cada día y lograr todo lo que he conseguido hasta ahora.

A mis hermanos, por ser mi apoyo, escucharme, aconsejarme por ser ejemplos a seguir, y ser mis compañeros de vida.

A la UNAM por recibirme y darme las herramientas necesarias para mi formación profesional.

A Gis, Iván, Malinalli, por su amistad y apoyo durante este proceso. Gracias por nunca soltarme y aun en la distancia seguir con nuestra amistad.

A Uriel I. Vázquez, Gracias por el amor y respeto brindado, por acompañarme en este camino, por creer en mí cuando yo misma dudaba, y por alentarme a seguir adelante en los momentos más difíciles.

A mis familiares que ya no están en este plano, pero cuyo amor me sigue guiando cada día. En especial a ti, Joaquín, por tus enseñanzas, tu ternura infinita y el ejemplo de fortaleza que siempre fuiste. Este logro es también tuyo, porque en cada paso que doy, te siento conmigo.

A la Mtra. Joanne Melissa Keller Ascencio por ser asesora de este trabajo, por el tiempo y dedicación brindada, gracias por guiarme en cada revisión, por el compromiso y la responsabilidad que tuvo durante este tiempo.

Gracias por su calidez, empatía y respeto.

A mis sinodales, Lic. Ana Beatriz Arias Camarena, Mtra. Nancy Araceli Galván Aguilar, Mtra. Cecilia Montiel Ayometzi, Mtra. Laura Cedillo Arias, su sabiduría y experiencia han sido un regalo invaluable para mí. Agradezco su dedicación y compromiso.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
MARCO TEÓRICO	4
MÓDULO I: Herramientas y materiales de interpretación para las artes y el diseño	8
LIBRO VIAJERO: LA ISLA DE LOS ANIMALES Y LAS LETRAS	9
Introducción	9
Planteamiento del problema	11
Objetivo General	14
Objetivos específicos	14
Público al que va dirigido	14
Desarrollo	14
Resultados estimados	19
MÓDULO II: DETONAR EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA A TRAVÉS DE LA MEDIACIÓN DEL ARTE Y EL DISEÑO	22
TALLER “GRAFOMOTRICIDAD A TRAVÉS DEL CUENTO”	22
Introducción	22
Planteamiento del problema	24
Objetivo General	25
Objetivos específicos	25
Público al que va dirigido	25
Planeación de taller.....	26
MÓDULO III. APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS PARA EL TRABAJO COMUNITARIO	32
ACTIVACIÓN FÍSICA EN LA OFICINA (VIDEOS TIK TOK)	33
Introducción	33
Planteamiento del problema	34
Objetivo general	35
Objetivos específicos	35
Público al que va dirigido	35
Planeación del material.....	35
Conclusiones	43

<i>Referencias</i>	49
<i>Índice de figuras</i>	51
<i>Índice de tablas</i>	51
ANEXOS	52

INTRODUCCIÓN

En el ámbito educativo es importante utilizar recursos innovadores para mejorar el aprendizaje y hacer frente a los desafíos actuales en la enseñanza. El arte y el diseño son herramientas que ayudan a la creación de materiales educativos que fomentan la creatividad y el desarrollo de habilidades en diversas áreas.

El presente trabajo surge a partir de que la autora cursó la modalidad de titulación de Ampliación y Profundización de Conocimientos mediante diplomados de Educación Continua de la Facultad de Filosofía y Letras (FFyL) de la UNAM, correspondiente a la licenciatura en Pedagogía.

Este trabajo presenta una recopilación de los productos elaborados durante el diplomado "Arte y Diseño como Herramientas Educativas", impartido por la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, destacando su aplicabilidad como recursos educativos. Cada creación no solo cumple con los estándares estéticos y de diseño, sino que también está concebida como una herramienta pedagógica que fomenta el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el desarrollo de la creatividad. Se explora cómo estas producciones pueden ser utilizadas en diversos contextos educativos, desde la enseñanza en aulas tradicionales hasta enfoques más experimentales de aprendizaje, resaltando su capacidad para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El diplomado tuvo una duración de cinco meses y se llevó a cabo en modalidad en línea, utilizando entornos virtuales, con un total de 240 horas. Este diplomado adoptó un enfoque teórico y práctico, lo que permitió a los participantes vincular su trabajo creativo con elementos pedagógicos dirigidos a diversas comunidades. Asimismo, propició la reflexión en torno al papel del arte y el diseño como generadores de procesos educativos para desarrollar materiales y experiencias que faciliten el acercamiento formativo y didáctico.

El objetivo del diplomado fue brindar diversas metodologías necesarias para generar propuestas educativas a través del arte y el diseño como materiales educativos, propuestas formativas presenciales o a distancia y proyectos de trabajo comunitario.

Se adquirieron las habilidades necesarias para vincular este trabajo en el ámbito docente, lo que permitió aprender a desarrollar propuestas metodológicamente estructuradas para distintos tipos de instituciones educativas, como museos, casas de cultura y centros sociales y comunitarios, tanto en el sector público como privado. Además, se promovió el desarrollo profesional dentro del sector de la comunicación y el diseño instruccional, capacitándolos para elaborar contenido educativo para proyectos multimedia y a distancia, con una reflexión continua sobre la importancia del arte y el diseño en el campo educativo.

La importancia de presentar este trabajo radica en compartir estrategias pedagógicas para integrar el arte y el diseño en el currículo educativo, así como en crear procesos de aprendizaje y herramientas educativas que amplíen el proceso de educación en alumnos de primaria baja que asisten a clases de apoyo escolar. Con la finalidad de fortalecer las habilidades creativas, críticas y expresivas de estos estudiantes.

Este trabajo presenta una serie de productos elaborados a lo largo del diplomado, que ejemplifican la versatilidad y el impacto de las herramientas artísticas y de diseño en la educación. Entre estos productos se incluyen un libro viajero, diseñado para acompañar el proceso de lectoescritura en alumnos de primaria baja (1°, 2° y 3° grado) de manera interactiva y creativa, utilizando técnicas visuales y narrativas que incentivan el interés y la participación activa de los niños. También se incluye un taller de grafomotricidad, que refuerza la lectoescritura, donde los padres de familia, docentes y educadores juegan un papel fundamental en la comprensión del proceso de la escritura, ayudando a niños y niñas a desarrollar y controlar los gestos gráficos necesarios para una correcta escritura a través de actividades artísticas. Por último, se desarrolló un material destinado a fomentar el deporte en personas que trabajan en oficinas, con el propósito de integrar la actividad física en su rutina diaria y contrarrestar los efectos sedentarios del entorno laboral.

Dicho trabajo está conformado por dos proyectos individuales y uno colectivo que llevan el título de los módulos que a continuación se presentan:

Módulo 1: Herramientas y materiales de interpretación para las artes y el diseño.

Módulo 2: Detonar experiencia significativa a través de la mediación del arte y diseño.

Módulo 3: Aplicación de herramientas pedagógicas para el trabajo comunitario.

Con relación a los dos primeros módulos, se eligió trabajar con lectoescritura y grafomotricidad debido al creciente rezago en los aprendizajes básicos que surgió en México a raíz de la pandemia. Esto llevó a la autora a impartir clases de apoyo escolar a niños de primaria baja (1°, 2° y 3° grado) y alta (4°, 5° y 6° grado), contando con tres años de experiencia como docente de la materia de español a nivel secundaria en una escuela privada. Las clases de apoyo se enfocaron principalmente en lenguajes y saberes, así como en pensamiento científico y apoyo en tareas, lo que le permitió elaborar, durante los módulos, los distintos proyectos que se desarrollarían a lo largo del diplomado.

Uno de los grandes retos de la educación en México es el ofrecer las garantías para el acceso universal a la tecnología e internet, ya que esto puede ayudar a los estudiantes y a cualquier persona para acceder a herramientas de educación, crear comunidades enfocadas en un tema en específico e intercambiar ideas con diferentes alumnos. El reto aquí es dotar de las herramientas indispensables a fin de que estudiantes y profesores saquen el máximo beneficio a la educación. Por ende, se requieren de aptitudes digitales junto a constantes capacitaciones.

El tercer módulo dio un giro en relación al trabajo final a realizar. Inicialmente, se había propuesto desarrollar una práctica individual de campo con un grupo previamente focalizado y relacionado con los dos módulos anteriores. Sin embargo, esto cambió completamente cuando los coordinadores del diplomado sugirieron trabajar en colectivo con una estancia de la UNAM, específicamente la Dirección General del Deporte Universitario (UNAM). El objetivo fue diseñar un material educativo para fomentar el deporte, con dos grupos a elegir: adultos mayores o infancias.

Es importante destacar que el ejercicio no se limita a ir al gimnasio; hay una amplia gama de actividades físicas que pueden adaptarse a diferentes preferencias, habilidades y niveles de condición física. El material tenía que ser accesible y se debía elegir un contenido con el cual nos gustaría trabajar, dicho material podía presentar opciones como caminar, andar en bicicleta, bailar, practicar deportes recreativos o hacer ejercicios de bajo impacto en casa.

Un material educativo efectivo para fomentar el deporte en personas con sedentarismo debe educar, motivar, proporcionar opciones prácticas y apoyo continuo para ayudar a los individuos a superar las barreras y adoptar un estilo de vida más activo y saludable.

MARCO TEÓRICO

Actualmente la educación básica se encuentra inmersa de constantes cambios sobre la mejora de procesos de enseñanza y de aprendizaje y esto se deriva en consecuencias con el uso de la tecnología. Hoy en día el rol del docente y del alumno se ven enfrentados ya que la demanda en nuevos aprendizajes de un nuevo giro a lo que se debe de enseñar y la manera en que aprenden los alumnos. Los materiales educativos son estas herramientas que nos permita aprender algo, que promueven el pensamiento crítico procesos cognitivos, metacognitivos con el objetivo de facilitar, fortalecer la experiencia educativa.

La educación, como proceso fundamental en la vida de los hombres, implica aprender y desaprender constantemente. Consta de una variedad de recursos y estrategias que facilitan y producen aprendizajes en el sujeto. La implementación de materiales educativos en los procesos escolares, conlleva una transmisión de conocimientos. A partir de esta dinámica se le autoriza al estudiante interactuar de manera más práctica y lúdica con los saberes requeridos en su formación (Milena, 2013, p.102).

Cada material por más sencillo que parezca cumple con una función esencial como parte de la construcción de conocimiento y los docentes son esté apoyo, así como orientadores del proceso de aprendizaje-enseñanza. Estas herramientas son esenciales para facilitar experiencias de aprendizaje significativas y adaptadas a contextos diversos. Su diseño debe centrarse en la participación activa, la flexibilidad y la inclusión, promoviendo el desarrollo de habilidades prácticas y el aprendizaje autodirigido.

Se entiende por material didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido (Muñoz, 2012, p.10).

Hoy en día se imponen nuevas formas y contenidos transmitidos a través de la tecnología, en este siglo XXI se da un panorama distinto ya que han surgido nuevas formas de expresión y difusión. En la actualidad existe la necesidad de utilizar materiales didácticos innovadores,

además de los tradicionales, como lo son los libros de texto usados en gran parte por los maestros del primer año de Educación Básica. Vivir en la era digital y sociedad del conocimiento obliga a cambiar los métodos tradicionales de educación por estrategias metodológicas interactivas e innovadoras.

La definición de los materiales educativos marca la pauta para el diseño del contenido y presentación de los recursos que se decidan utilizar, de ahí la importancia de elaborar un material educativo y un taller desde su planificación y ejecución.

Para diseñar material didáctico, es importante tener claros los objetivos de aprendizaje, seleccionar los recursos adecuados y adaptar el contenido a las necesidades de los estudiantes. Se pueden utilizar herramientas de diseño gráfico, programas de edición de video o crear materiales en formato impreso.

El proceso de edición de contenidos tiene como finalidad presentar contenidos accesibles, fácilmente interpretables y que constituyan una ayuda y en ningún caso, un obstáculo.

Con referencia a los talleres que también son parte importante del proceso de enseñanza-aprendizaje son estos espacios donde el aprendizaje puede ser más interactivo y participativo los cuales se centran en prácticas y experiencias directas. A diferencia de las clases tradicionales los talleres buscan esta participación practica tanto de conocimientos como habilidades.

Como afirma Luna (2012): El taller se concibe como práctica educativa centrada en la realización de una actividad específica que se constituye en situación de aprendizaje asociada al desarrollo de habilidades manuales o tareas extraescolares. También se le asume como espacio de relación entre los conocimientos escolares y la vida cotidiana de los estudiantes, en la perspectiva de promover habilidades para la vida (p.13).

De ahí que el taller se base en un sentido constructivista puesto que el alumno es el responsable de su propio proceso de aprendizaje cuando se adquiere conocimiento resulta personal e intransferible.

En efecto, como instrumento de enseñanza y aprendizaje, el taller facilita la apropiación de conocimientos, habilidades o destrezas a partir de la realización de un conjunto de actividades desarrolladas entre los participantes. Tal es la concepción

predominante respecto a su naturaleza, ligada esencialmente al ámbito del aprendizaje y centrada en la autonomía y responsabilidad de los sujetos (Luna, 2012, p.16).

Un taller es más que una transmisión de conocimientos; es un proceso interactivo y participativo que enfatiza la aplicación práctica y la construcción de conocimiento a través de la experiencia y la reflexión. Este enfoque es esencial para maximizar la eficacia de la enseñanza y el aprendizaje.

Existen diversas metodologías educativas que destacan la importancia de los materiales educativos y talleres para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación, se presentan algunas de estas metodologías:

El constructivismo subraya la idea de que el conocimiento se construye activamente en la mente del estudiante. En este enfoque, los materiales educativos deben ser diseñados para fomentar la exploración, la experimentación y el descubrimiento por parte del estudiante.

Los materiales educativos deben animar la interacción activa. Esto puede incluir actividades prácticas, simulaciones y herramientas digitales que permitan a los estudiantes explorar y experimentar. El constructivismo impulsa una enseñanza más centrada en el estudiante, activa, contextualizada y colaborativa. Los materiales educativos, desde esta perspectiva, deben ser diseñados para involucrar a los estudiantes de manera activa, adaptarse a sus necesidades individuales y fomentar la interacción social.

Como señala Granja (2015): Desde el punto de vista constructivista, se puede pensar que el aprendizaje se trata de un proceso de desarrollo de habilidades cognitivas y afectivas, alcanzadas en ciertos niveles de maduración. Este proceso implica la asimilación y acomodación lograda por el sujeto, con respecto a la información que percibe (p.99).

Los estudiantes aprenden a través del diálogo y la colaboración con sus compañeros, facilitando la co-construcción del conocimiento, y deben ver cómo el conocimiento adquirido puede aplicarse en situaciones prácticas y cotidianas.

Menciona Granja (2015): Sin embargo, hay que recordar que éste y la forma en que se realice, aun cuando sean constructivistas, están determinadas por un contexto específico que influye

en ambos participantes: docente y estudiantes, debido a sus condiciones biológicas, psicológicas, sociales, económicas, culturales, incluso políticas e históricas. (p. 97).

La pedagogía Montessori enfatiza el aprendizaje autodirigido y la manipulación de materiales educativos concretos. Los materiales Montessori están diseñados para proporcionar experiencias táctiles y prácticas que fomentan el desarrollo cognitivo y motor, promoviendo la independencia, la libertad y la automotivación.

María Montessori recomienda que los materiales sean cuidadosamente diseñados, atractivos, sencillos, del tamaño del niño, con su propio control de error, deben progresar de lo sencillo a lo complejo, de lo concreto a lo abstracto y estar confeccionados para que el estudiante encuentre en ellos sólo una dificultad por solucionar y no muchas (Muñoz, 2012, p. 41).

Estos materiales influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje al promover un entorno en el que los estudiantes son autónomos y responsables de su propio aprendizaje. Los materiales educativos Montessori son diseñados para ser sensoriales, manipulativos y autocorrectivos, apoyando la exploración y el descubrimiento individual. El rol del educador se centra en guiar y observar, creando un ambiente de aprendizaje que fomente la independencia y el desarrollo natural del niño.

Menciona Obregón (2006): Cada uno de los materiales es, de hecho, una serie de objetos con los que el niño ejecuta una parte definida de trabajo, que ayuda al desarrollo de su personalidad. Esto explica que el niño repita y repita esos ejercicios tantas veces sea necesario, ya que subconscientemente siente que con cada repetición promueve el crecimiento interno (p. 160).

En temprana edad el niño está interesado de manera especial en cualquier material que haga concentrara su atención combinada con una actividad que desarrolla y define sus percepciones sensoriales.

Los niños y niñas de 2 a 7 años están en la etapa preoperacional, según Piaget, en la cual se desarrollan los procesos cognoscitivos por medio del juego simbólico, del lenguaje, así como de pinturas e imágenes mentales; convirtiéndose el juego en una estrategia lúdica que ayuda a desarrollar las habilidades cognoscitivas, sociales, creatividad e imaginación (Franco, 2013 , p.26).

MÓDULO I: Herramientas y materiales de interpretación para las artes y el diseño.

En este primer módulo se revisaron herramientas educativas utilizadas principalmente en entornos artísticos y de diseño. A partir de ello, se enfocó el conocimiento en la creación de un material educativo de acuerdo al perfil de cada alumno inscrito en el Diplomado.

El término que utiliza es "herramientas", pero en realidad hace referencia a materiales didácticos, como libros, cuadernillos, infografías, entre otros. Sin embargo, emplea este término debido a que fue utilizado durante el diplomado.

El objetivo de este módulo fue desarrollar el pensamiento crítico a través de un proceso horizontal de aprendizaje. El conocimiento se construyó de manera colectiva a partir de las experiencias de todos los participantes. Al mismo tiempo, se ampliaron habilidades para investigar, escribir, diseñar y presentar proyectos de herramientas educativas en público.

Durante este módulo se revisaron conceptos sobre educación formal, no formal, e informal, así como algunos casos para el desarrollo del contenido, revisión de materiales y procesos de trabajo, materiales presenciales y a distancia, técnicas de procesos y productos realizados.

A partir de lo expuesto para concluir el módulo se realizó un trabajo que integró los elementos vistos durante las clases, el cual fue la elaboración de una herramienta que permitiera facilitar y fortalecer la experiencia educativa.

Como se expuso anteriormente este primer proyecto tuvo como resultado la creación de una herramienta diseñada para acompañar el proceso de lectoescritura en alumnos de primaria baja que toman clases de apoyo escolar. A continuación, se presenta el proyecto.

LIBRO VIAJERO: LA ISLA DE LOS ANIMALES Y LAS LETRAS

Introducción

El desarrollo de la lectoescritura implica los siguientes pasos en el proceso de la conciencia cognitiva:

Primero, pasar de la no-conciencia de la relación entre la escritura y el lenguaje hablado; a asociar lo escrito con el lenguaje oral; y al dominio de los signos escritos referidos directamente a objetos o entidades.

Segundo, pasar del proceso de operaciones conscientes como la individualización de los fonemas, la representación de estos fonemas en letras, la síntesis de las letras en la palabra, la organización de las palabras; a la automatización de estas operaciones; y al dominio del texto escrito y del lenguaje escrito. El lenguaje escrito es una forma compleja de actividad analítica, en la cual la tarea fundamental es la toma de conciencia de la construcción lógica de la idea (Montealegre , 2006, p. 26).

Para enseñar a leer y escribir, es preciso que los docentes realicen un diagnóstico acerca de los niveles de escritura en que se encuentran los estudiantes, ya que con esto se pueden establecer estrategias de trabajo pertinentes y adecuadas.

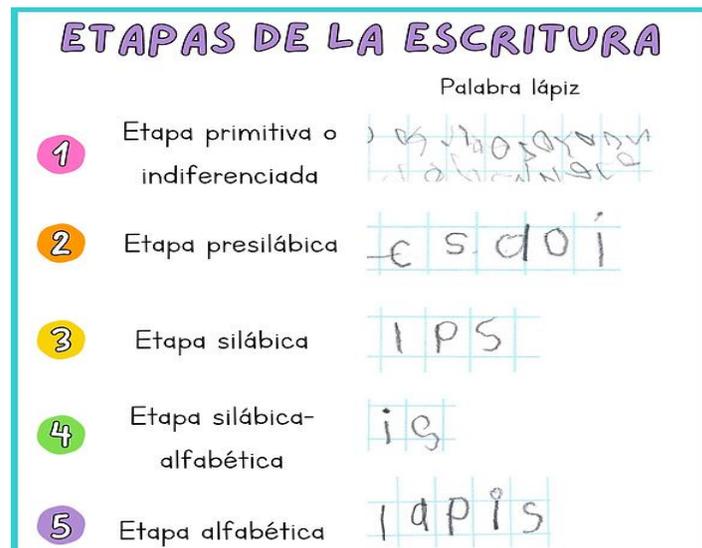
La investigación latinoamericana de Ferreiro y Teberosky (1988) desarrollada con el objetivo de establecer en forma más puntual los procesos de apropiación del lenguaje escrito, precisa el desarrollo psicogenético de la lecto-escritura a nivel extraescolar, demostrando progresos y procesos en la asimilación de esta (Montealegre, 2006, p. 28)

Emilia Ferreiro y Teberosky en su investigación “Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño”(1979) , concluyeron que son cinco niveles de escritura. Estos comprenden desde los 3 a los 7 años aproximadamente , cada niño y niña transita estas etapas a diferente edad y tiempo, es importante respetar su proceso de escritura o aprendizaje , conocerlos nos ayudara a entenderlos y apoyarlos en sus avances.

1. Etapa primitiva o diferenciada : Reproducen grafías similares a letras y números.No hay diferencia entre escritura y dibujo , pueden copiar letras y decir “ aquí dice”.
2. Etapa presilábica : Consideran que debe haber una cantidad minima de grafías para escribir algo. Pueden tomar las letras de su propio nombre para representar varios significados.
3. Etapa silábica : Intentan dar un valor sonoro a cada una de las letras , escriben una letra por cada sílaba.
4. Etapa silábica- alfabética : Se dan cuenta que las palabras llevan silabas y consonates, pero siguen saltandose algunas letras.
5. Etapa alfabética : En esta fase comprenden que cada letra corresponde a valores sonoros menores que las sílabas, aunque aun les falta comprender reglas ortograficas para los sonidos de las letras.

Figura 1

Etapas de la escritura



Nota. (Norbiel , s.f.) <https://www.missnorbiel.com/post/como-evaluar-la-lectoescritura>

Para que un niño pueda leer y escribir una oración, necesita haber aprendido el conocimiento alfabético: sonido de las letras, forma en que se escriben y cómo se combinan para formar sílabas y palabras. Estos son aprendizajes de una segunda etapa (lectoescritura inicial). (Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, 2021).

Este trabajo tuvo como objetivo favorecer y fortalecer las habilidades cognitivas de los alumnos. Es fundamental que los materiales educativos ofrezcan una variedad de actividades que aborden diferentes aspectos de la lectoescritura, como la decodificación, la comprensión, la ortografía, la gramática y la escritura creativa. Esto mantiene el interés de los alumnos y les brinda oportunidades para practicar y consolidar sus habilidades en diferentes contextos. El proceso de lectura y escritura fortalece las habilidades cognitivas de los estudiantes, ayudándoles a desarrollar la comprensión, el razonamiento, la memoria y la concentración.

Planteamiento del problema

La contingencia sanitaria causante del COVID-19, provocó un periodo de cuarentena en el que la escuela escolarizada indujo grandes deficiencias para cubrir las necesidades educativas de la población, a partir del cierre de las escuelas, generando un rezago académico.

“Podemos definir al rezago en los aprendizajes básicos como la condición de estudiantes de nivel primaria que no hayan adquirido los conocimientos esperados según el grado que se encuentren cursando”. (Proeducacion , 2022, párrafo cinco)

Con base en la experiencia de la autora al impartir clases de apoyo escolar, se identificó un rezago en los aprendizajes básicos, como la lectoescritura. Como docente, este aspecto se convirtió en un tema crucial dentro de las clases de apoyo, ya que, al ayudar a los alumnos con sus tareas escolares, se enfrentaban al conflicto de no saber identificar las letras ni leer por sí solos.

Tal como dice Deloya (2022) “La educación pública se centró en contenidos a través de la televisión, lo cual limitó mucho los procesos de lectoescritura y de comprensión lectora” (párrafo 7)

Ante esta situación, surgió la idea de crear una herramienta que permitiera a los alumnos volverse más autónomos en su proceso de aprendizaje, así como buscar y comprender la información por sí mismos, lo que aumentaría su confianza y motivación.

Es muy significativo que durante los primeros años de la infancia se enseñen todas las letras del alfabeto y se practique su nombre y sonido, además del trazo.

Cuando una persona está aprendiendo a leer debe aprender a relacionar el lenguaje auditivo con el lenguaje impreso, proceso que se da por medio de la conciencia fonológica, que se refiere al conocimiento que las palabras habladas se componen de sonidos (fonemas) que pueden ser representados en letras o sílabas (grafemas) (Ruiz 2014, p. 215).

Adicionalmente, los estudiantes en esta fase deben desarrollar el lenguaje oral; para esto, el docente de los primeros grados de Nivel de la Educación Primaria facilita las herramientas necesarias.

“El aprendizaje temprano de la alfabetización traspasa los muros escolares, se da en diversos contextos, tanto formales como informales de aprendizaje” (Parodi , 2010, p. 28).

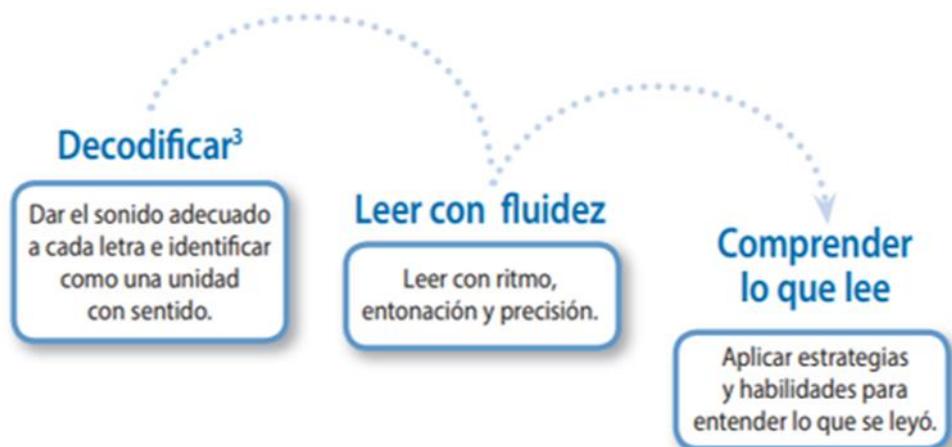
Cuando el estudiante aprende a leer, debe adquirir la capacidad de comprender el lenguaje escrito, puede agregarle significado a lo que lee y lo relaciona con lo que ya ha aprendido y con sus intereses.

Leer es necesario para el aprendizaje, pues la mayoría de actividades escolares requieren de la lectura. El aprendizaje de esta habilidad es una de las metas principales en la educación y a la vez, es una herramienta usada para aprender.

El propósito de leer es entender el texto y se logra al desarrollar las habilidades para decodificar, leer con fluidez y comprender, en la siguiente secuencia:

Figura 2

Proceso de lectura



Nota. Cuando los estudiantes han decodificado la misma palabra varias veces, adquieren la habilidad de reconocerla. Entonces es necesario ejercitar la fluidez lectora. Girón (2014) El tesoro de la lectura: material de apoyo para desarrollar la lectura inicial. Nivel de Educación Primaria.

“La práctica repetida del nombre y el sonido de las letras, asociándolos con la forma en que se escriben, es decir su trazo, ayuda a los estudiantes a adquirir el conocimiento alfabético y a cometer menos errores al decodificar” (Girón , 2014, p.11).

Para que los estudiantes pasen de la fase parcialmente alfabética a la completamente alfabética, es necesario que el docente enseñe los nombres, sonidos y formas de todas las letras del abecedario. Además, que los estudiantes tengan suficiente práctica para aprender todo el conocimiento alfabético.

Las actividades que desarrollan en este libro viajero tienen como propósito desarrollar habilidades y destrezas según la fase del desarrollo de la lectura en la que se encuentran los estudiantes.

- Estudiantes que no saben leer (No hay reconocimiento de las palabras como una solo unidad)
- Estudiantes que leen acompañados (Lee la forma, aún no lee mediante la conversión de letras a su fonema)
- Estudiantes que leen solos (Presta mayor atención a las primeras sílabas y a las últimas para tratar de adivinar la palabra y omitir toda su lectura).

De igual manera puedan desarrollar por medio de las letras su grafomotricidad al practicar la forma correcta de agarrar el lápiz y como escribir la letra, así como el desplazamiento correcto en el espacio gráfico: izquierda-derecha, arriba-abajo. A través de la realización de una variedad de ejercicios se va a partir de trazos sencillos, de esta manera se incluyen dibujos para que los niños colorean y sean así más atractivas.

Objetivo General

Desarrollar habilidades de lectura y escritura mediante actividades prácticas que fomenten la creatividad e interés en alumnos de primaria baja.

Objetivos específicos.

- Reconocimiento y producción de sonidos asociados a letras y grupos de letras.
- Asociar letras del abecedario con el nombre de los animales.
- Fomentar la expresión oral al leer en voz alta.
- Desarrollar la capacidad de construir oraciones coherentes.
- Fomentar la creatividad y originalidad en la expresión escrita.
- Realizar trazos y líneas de manera precisa.
- Practicar trazos básicos como líneas rectas, curvas y círculos.

Público al que va dirigido

- Alumnos de primaria baja (1º, 2º, 3º grado) que se encuentran en el proceso de lecto-escritura en clases de apoyo escolar.

Desarrollo

El libro viajero está diseñado para fomentar el aprendizaje de la lectoescritura en niños de manera dinámica y participativa. Aprovechando las posibilidades que ofrece la plataforma

Canva, se creó un material visualmente atractivo y funcional, centrado en el reconocimiento de letras, palabras y actividades grafomotoras que refuercen las habilidades motoras finas necesarias para la escritura.

El libro viajero “La isla de los animales y las letras” se basa en el uso de fichas del abecedario, cada una de las cuales está asociada a un animal cuyo nombre comienza con la letra correspondiente. Esta relación entre letras y animales ayuda a los niños a identificar las letras del abecedario de forma lúdica, mientras fortalecen el reconocimiento de palabras y expanden su vocabulario. Cada ficha incluye:

- Letra del abecedario: Presentada en mayúsculas y minúsculas, en una tipografía clara y adecuada para la lectura infantil.
- Imagen del animal: Ilustraciones atractivas y coloridas que capturan la atención del niño y refuerzan el contenido de la ficha.

Figura 3

Fichas abecedario letras A-D, W-Z



Nota. Fichas que se incluirán en el material “Libro viajero” para que los estudiantes asocien la letra con el nombre de los animales. Elaboración propia a partir de fichas y elementos gráficos tomados de la aplicación Canva.

Después de contar con las fichas que incluían todas las letras y animales, se llevó a cabo el diseño del libro viajero, el cual se realizó utilizando la aplicación Canva, una herramienta que permite la creación de materiales gráficos de manera intuitiva. Se seleccionaron plantillas llamativas y accesibles, adaptadas para un público infantil, con colores brillantes y formas simples que no distraen, pero que logran que el contenido sea atractivo.

Se optó por un diseño interactivo en el que los niños pueden escribir o dibujar sobre el material, lo que lo convierte en un recurso ideal para ser utilizado en casa. En cada página del libro, se incluye un ejercicio sencillo de grafomotricidad, como el trazado de líneas curvas, rectas o patrones, que los niños deben seguir para mejorar su control gráfico y su coordinación mano-ojo. Estas actividades están diseñadas para ayudar a los niños a prepararse para la escritura fluida.

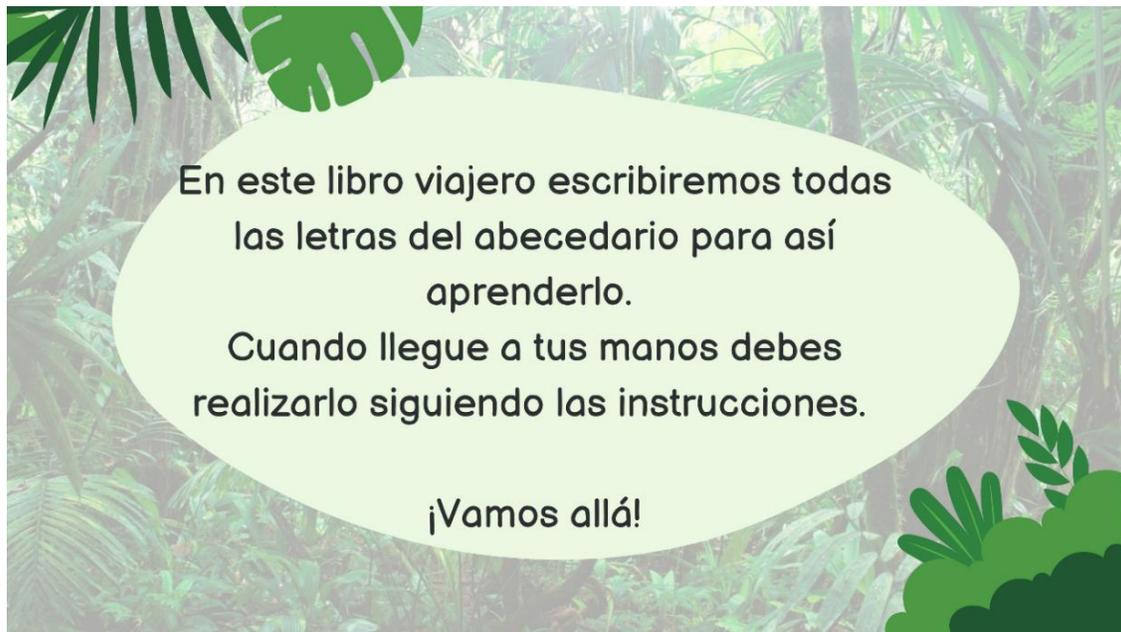
Este libro cuenta con instrucciones de lo que se deberá desarrollar a través de él, los colores se definieron de acuerdo a la retroalimentación de los profesores y compañeros del diplomado, puesto que en cada clase se daba un avance del proyecto a realizar.

Figura 4

Portada Libro viajero



Nota. Elaboración a partir de plantilla E-book, realizada en la aplicación Canva



Nota. Elaboración a partir de plantilla E-book, realizada en la aplicación Canva

Figura 5

Instrucciones Libro viajero

INSTRUCCIONES

- 1 Toma una tarjeta de acuerdo al orden alfabético que te asignen. En esta tarjeta se encuentra un animal que inicia con esa letra. 
- 2 Sigue los trazos para completar las letras. 
- 3 Escribe un cuento, un trabalenguas, una adivinanza, un relato, una canción acerca del animal.
- 4 Sigue los trazos para completar el animal, observa la imagen y responde las preguntas.

Nota. Instrucciones del libro viajero en las que se presentan cada uno de los puntos a realizar, así como el contenido de grafomotricidad. La elaboración se lleva a cabo a partir de plantillas y elementos gráficos de la aplicación Canva.

Figura 6

Actividades Grafomotricidad letra A



Nota. Elaboración a partir de plantilla E-book, realizada en la aplicación Canva

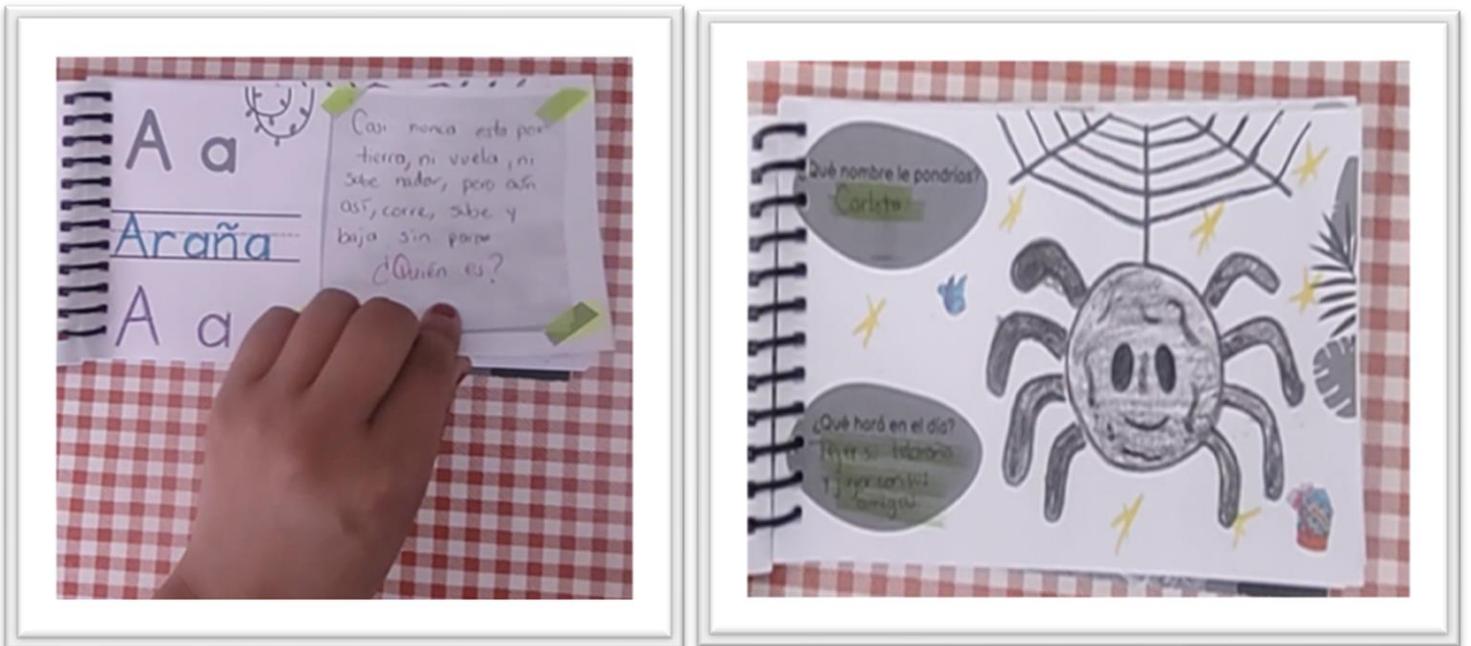
Resultados estimados

Con este libro viajero se pretende que los estudiantes de primaria baja que están en el proceso de lectoescritura puedan desarrollar las siguientes habilidades y conocimientos:

- Expresar su creatividad de manera única, ya sea a través de la escritura, el dibujo u otras formas artísticas.
- Incentivar la lectura y escritura, ya que cada niño tiene la tarea de leer las contribuciones anteriores y agregar la suya propia.
- Estimular habilidades como la memoria, atención, concentración y organización.
- Los niños trabajan juntos en un proyecto compartido, aprendiendo a colaborar y respetar las contribuciones de los demás

Figura 7

Ejemplo físico Libro viajero



Nota. Se realizó el piloto del libro viajero con alumnos de clases de apoyo. Elaboración propia

El pilotaje del material “La isla de los animales y las letras” se realizó con alumnos de clases de apoyo escolar, permitiéndoles trabajar en él durante los días en que terminaban sus tareas en tiempo y forma. Los estudiantes podían llevarse el material a casa durante una semana, lo que facilitaba la participación de las familias en el proceso de aprendizaje. Al final de cada semana, los niños devolvían el libro para compartir sus avances y experiencias con el resto de la clase. Este enfoque busca involucrar a los padres o cuidadores en el desarrollo de la lectoescritura, reforzando el aprendizaje en un entorno familiar y promoviendo el diálogo entre el hogar y sus compañeros de apoyo escolar.

Trabajar con un libro viajero para estimular la lectoescritura en niños puede ser una experiencia educativa enriquecedora.

Aprendizajes:

- Al leer las contribuciones de sus compañeros los alumnos practican la comprensión de textos, identificando temas, ideas principales y detalles importantes.
- Escribir sus propias ideas les permite a los alumnos practicar la expresión escrita, trabajando en la estructura de oraciones, la coherencia y la claridad en la comunicación.
- La creación de contenido para el libro viajero fomenta la creatividad de los alumnos, ya que pueden inventar historias, poemas, reflexiones o dibujos que reflejen sus ideas y emociones.
- Además de escribir en el libro viajero, los alumnos pueden practicar la presentación oral al compartir sus contribuciones con el resto de la clase, lo que les ayuda a desarrollar habilidades de comunicación verbal.
- La experiencia de participar en un proyecto tan creativo y significativo puede aumentar la motivación de los alumnos para leer y escribir, ya que ven el propósito y el impacto de su trabajo en el libro viajero.

Alcances

- Si el libro viajero se comparte entre diferentes grupos de alumnos o escuelas, puede fomentar la conciencia cultural al exponer a los estudiantes a diferentes perspectivas, experiencias y estilos de escritura.
- Mantener y cuidar el libro viajero enseña a los alumnos responsabilidad y cuidado hacia los recursos compartidos, así como el respeto por el trabajo de los demás.
- La oportunidad de ver sus propias contribuciones y las de sus compañeros en un formato tangible como un libro puede motivar a los alumnos a participar activamente en la actividad y a esforzarse por mejorar su escritura.
- La creación y circulación del libro viajero pueden fortalecer el sentido de comunidad en el aula, ya que los alumnos se unen en torno a un proyecto común y comparten sus experiencias, pensamientos y emociones a través de la escritura.

Hacer que el libro viaje entre los participantes puede presentar desafíos, especialmente si los niños tienen horarios irregulares. Ante esta situación, el uso de un libro viajero se convierte en una estrategia efectiva y motivadora para estimular la lectoescritura en los niños, siempre que se aborden y gestionen de manera adecuada. Este proceso es una constante evolución que puede proporcionar valiosos aprendizajes y tener un impacto positivo. Sin embargo, también es importante ser conscientes de los límites inherentes a la diversidad de las dificultades y los recursos disponibles.

MÓDULO II: DETONAR EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA A TRAVÉS DE LA MEDIACIÓN DEL ARTE Y EL DISEÑO.

Este segundo módulo del diplomado estuvo enfocado en brindar a los participantes las herramientas que les permitirán desarrollar de manera eficaz proyectos de mediación, tanto presenciales como en línea. Se abordaron aspectos relacionados con la estructuración de propuestas de talleres, el diseño de clases, cursos o seminarios, con el objetivo de facilitar la planeación y ejecución de propuestas educativas.

El objetivo de este módulo fue la participación activa, creación e implementación de propuestas personales, utilizando de manera integral las herramientas a desarrollar por parte del alumno para lograr un resultado eficiente y aplicable.

Durante este módulo se revisaron conceptos sobre los procesos de mediación a partir de la experiencia museística, la planeación, presupuestos, contenidos modalidades de aprendizaje, así como las distintas teorías de aprendizaje y metodologías de innovación educativa, Educación especial: discapacidad y grupos vulnerables, estrategias y modelos virtuales.

Como segundo trabajo final de este módulo, se diseñó e implementó un taller. La implementación se llevó a cabo con los compañeros del diplomado, quienes fungieron como el público al que estaría dirigido el proyecto. Este taller fue la continuación del material sobre lectoescritura del módulo I.

TALLER “GRAFOMOTRICIDAD A TRAVÉS DEL CUENTO”.

Introducción

El proceso de adquisición de la lectoescritura implica distintos aprendizajes y descubrimientos previos que se dan en la etapa de la grafomotricidad, en esta etapa deben explorar y descubrir el trazo como fuente de placer, fantasía, comunicación, representación e información.

La técnica psicomotriz necesaria para el acto de escribir, se le conoce como grafomotricidad. El dominio de esta herramienta, permite el proceso mecánico de la escritura, ayudando a su vez, a cualquier deficiencia de aprendizaje, que por motivos naturales el niño tenga, como, por ejemplo, escribir de manera apresurada o incompleta (García, 2017, p.31).

Es en este proceso donde se consolidan estas premisas para dicho desarrollo de la lectoescritura. La adquisición de esta depende del interés, facilidad de aprendizajes de cada niño y cierto grado de madurez en los diversos factores que interviene, como lo son: sensorial: motriz, lenguaje: afectivo, intelectual.

Hablar de grafomotricidad es hablar de movimiento, es un acto psicomotor que ayuda a desarrollar el crecimiento cognitivo, en especial en niños que comienzan su educación inicial. Es importante destacar, que la grafomotricidad, es la penúltima fase del proceso dinámico de la escritura, ya que la escritura como tal, sería la finalización (García , 2017, p.32).

“Es de suma importancia el desarrollo de la grafomotricidad en educación inicial para que los pequeños adquieran las habilidades necesarias y lleguen a expresarse por medio de signos escritos, con mayor dominio del antebrazo, la muñeca, la mano y los dedos” (Temas para la Educación , 2011, p. 2).

La grafomotricidad o desarrollo grafomotriz del niño tiene como objetivo fundamental completar y potenciar el desarrollo psicomotor a través de diferentes actividades se toma en cuenta lo propuesto por (Ortega , 2003, p.54):

- Picado con punzón. Es una actividad de movimiento inicial, donde los ejercicios grafomotrices son precisos y ataca aspectos como la prensión y el picado, que tienen que ver con el adecuado y dominio y control de ejercicios con el lápiz.
- Rasgado de papel. Permite la entrada de pequeños movimientos digitales, tomando como herramienta principal, sus dedos pulgares e índices, para la familiarización del lápiz y su correcto uso.

- Recortado. El uso de las tijeras es una actividad que necesita la coordinación de las dos manos.
- Modelado. La abstracción toma relevancia en esta actividad que favorece directamente a la tensión manual. Materiales conocidos como plastilina, arcilla, barro, pueden emplearse para cumplir con esta actividad.
- Coloreado y pintura con pincel. Coordina conjuntamente la visión y el tacto (manos).

En este taller, diseñado y elaborado durante el módulo II, se abordan las herramientas y técnicas necesarias para favorecer el desarrollo de la grafomotricidad en los alumnos. Este taller fue pensado para padres de familia, docentes y educadores, ya que son el primer eslabón en conocer dichas herramientas y, de este modo, facilitar a los alumnos el aprendizaje y la adquisición de las habilidades grafomotrices.

Planteamiento del problema

El taller propuesto es derivado de la herramienta educativa que se elaboró durante el módulo I.

“La grafomotricidad es un proceso comunicativo-evolutivo que se encarga de los pre-aprendizajes de la comunicación de signos gráficos, es decir la escritura, así como la realización de las grafías” (Suarez, 2004, p. 6).

Este proceso debe aplicar una serie de habilidades psicomotoras en los niños para prepararlos en el aprendizaje de la escritura, y constituye, un buen elemento para la interiorización de imágenes parciales de las letras, se debe explorar y descubrir los usos de la lectura y escritura.

Estas representaciones gráficas como manifestación del desarrollo motor fino están vinculadas a la capacidad de usar la mano y los dedos de manera precisa, de acuerdo con la exigencia de la actividad y se refiere a las destrezas necesarias para manipular un objeto (Suarez , 2004, p.12).

Este taller consiste en una sesión de una hora en donde los padres de familia, docentes, educadores puedan involucrarse con este proceso durante su andar en la educación. Dicho taller fue diseñado para impartirse en una sesión en la modalidad virtual sincrónica, estas actividades también pueden llevarse a cabo dentro de la modalidad presencial.

Objetivo General

- Implementar herramientas y técnicas necesarias para favorecer el desarrollo de la grafomotricidad en los niños.

Objetivos específicos

- Adquirir conocimiento sobre las etapas propias del desarrollo de las habilidades motoras finas en niños.
- Aprender y practicar diversas técnicas y actividades que ayuden a desarrollar la coordinación mano-ojo y las habilidades motoras finas en los niños.
- Reconocer la importancia de la postura adecuada y el agarre apropiado del lápiz para un desarrollo eficiente de la grafomotricidad.
- Identificar oportunidades para estimular la grafomotricidad durante actividades cotidianas como la lectura de cuentos.

Público al que va dirigido

- Docentes
- Educadores
- Padres de familia
- Público en general

Planeación de taller

Para este taller, durante las clases del diplomado, se estudiaron algunos conceptos para desarrollarlo desde estrategias didácticas, contenidos y metodologías, secuencia didáctica e instrumentos de evaluación para organizar de manera óptima las actividades. Se inició con la implementación de las actividades planeadas.

El taller piloto se llevó a cabo el 17 de mayo de 2023, con la participación de 10 asistentes, de manera sincrónica a través de la plataforma Zoom. Consistió en una única sesión de 60 minutos, cuyo contenido y evaluación estaban dirigidos a docentes y padres de familia.

Los talleres suelen tener un tiempo limitado, lo que puede restringir la profundidad con la que se abordan ciertos temas y la posibilidad de proporcionar recursos adicionales para que los participantes adapten las estrategias aprendidas a las necesidades específicas de los niños a los que están ayudando. En este taller, se espera que los participantes aprendan sobre la grafomotricidad y algunas actividades para desarrollar la motricidad fina mediante técnicas de sencilla realización y accesibilidad, tales como la lectura, el garabato y la pintura con colores.

Los participantes pueden tener diferentes niveles de familiaridad con el tema, lo que podría dificultar la adaptación de la información para todos. Sin embargo, se ofrecerán oportunidades para consultas o sesiones de seguimiento que aborden preguntas individuales o brinden apoyo adicional después del taller. Una de las actividades se basará en la lectura de un texto corto, para lo cual se debe asegurar que las técnicas y actividades propuestas en el taller sean fácilmente replicables con materiales comunes y accesibles.

Se espera que, al finalizar, los participantes estén sensibilizados con el tema y sean capaces de facilitar actividades de grafomotricidad que sean apropiadas para el nivel de desarrollo de cada alumno, ya sea en casa o en el salón de clases. Esto les permitirá experimentar el éxito y la satisfacción al completar tareas y alcanzar objetivos, lo cual fortalecerá su autoestima y confianza en sí mismos. Al abordar estas limitaciones y seguir estas sugerencias, un taller sobre grafomotricidad puede resultar más efectivo y beneficioso para padres y maestros.

Tabla 1*Carta descriptiva*

Nombre del taller Grafomotricidad a través del cuento	Tallerista: Jessica Belén Noguerón Paredes	Número de sesiones: 1
Duración por sesión: 60 minutos	Modalidad: sincrónico (vía zoom)	Dirigido a: Docentes, educadores, padres de familia.
Número de participantes: 10		
Objetivo general:	<ul style="list-style-type: none"> Implementar herramientas y técnicas necesarias para favorecer el desarrollo de la grafomotricidad en los niños. 	
Objetivo específico:	<ul style="list-style-type: none"> Adquirir conocimiento sobre las etapas propias del desarrollo de las habilidades motoras finas en niños. Crear diversas técnicas y actividades que ayuden a desarrollar la coordinación mano-ojo y las habilidades motoras finas en los niños. Reconocer la importancia de la postura adecuada y el agarre apropiado del lápiz para un desarrollo eficiente de la grafomotricidad. Identificar oportunidades para estimular la grafomotricidad durante actividades cotidianas como la lectura de cuentos. 	
Metodología:	El taller se considera teórico-práctico ya que la primera parte se verán conceptos acerca de la grafomotricidad. Después se emplearán herramientas para que el participante genere sus propios trabajos con las indicaciones dadas. Debemos resaltar el concepto con la actividad realizada.	
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> Realizar pruebas breves o encuestas para evaluar el nivel de conocimiento adquirido por los participantes sobre la grafomotricidad antes y después del taller. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Observar y evaluar el nivel de participación activa de los asistentes durante el taller, incluyendo preguntas, discusiones y actividades prácticas. • Recopilar sugerencias específicas de los participantes sobre cómo mejorar el taller en el futuro, ya sea en términos de contenido, estructura o recursos.
--	--

• **Inicio**

Etapa	Actividades	Recursos	Tiempo	Observaciones
Saludo Bienvenida Presentación del taller Dinámica rompe hielo	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación tallerista • Solicitar que se presenten los participantes • Que los participantes generen un ambiente con mayor confianza 	Técnica expositiva Zoom	15 min	Todos los participantes deben tener cámara apagada de acuerdo a las indicaciones.

• **Desarrollo**

Etapa	Actividades	Recursos	Tiempo	Observaciones
Motricidad gruesa y fina. ¿Qué es la grafomotricidad? Evolución de la grafomotricidad	<p>El tallerista desarrollará el contenido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expondrá la definición de motricidad gruesa y fina. • El tallerista aplicará la técnica "lluvia de ideas" para construir el concepto de grafomotricidad. 	Técnica expositiva Preguntas detonadoras Presentación de Canva con el tema. Técnica lluvia de ideas.	35 min	Los participantes leerán las diapositivas si es su turno.

Lectura	<ul style="list-style-type: none"> El participante voluntariamente compartirá al grupo la definición de grafomotricidad. 	Video con técnicas de grafomotricidad.		
Actividad de grafomotricidad	<ul style="list-style-type: none"> El tallerista leerá un cuento corto acerca del arcoíris El tallerista pedirá que realicen un arcoíris con los materiales solicitados. 	Lectura el "arcoíris"	Hojas blancas, plumones, crayones, colores.	
El garabato	<ul style="list-style-type: none"> El tallerista explicará acerca del garabato y pedirá que realicen garabatos con música. Después de pintar garabatos los participantes harán un diseño, recortarán y pegarán de acuerdo a una figura". 	Video "musicograma El vals de las flores".		

- Cierre

Etapa	Actividades	Recursos	Tiempo	Observaciones
Conclusiones Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> El tallerista realizará la conclusión del taller. Expondrá la importancia de la grafomotricidad. 	<ul style="list-style-type: none"> Formulario Google Fotografías de la actividad concluida 	15 min	Los participantes aclaran dudas que hayan tenido.

Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos Responderán un formulario Google para evaluar el taller con preguntas cerradas y abiertas. <p>El tallerista finalizará el taller, se despedirá y agradecerá la participación de los asistentes.</p>	Enviadas vía Classroom		
---------------	---	------------------------	--	--

Siendo un taller sincrónico piloto, los participantes decidieron llevar su propio material para la realización de las actividades. Se contempla la implementación del taller de manera presencial en el futuro, con un cupo de 15 personas.

El taller piloto presentado logró alcances significativos, ya que se cumplieron los objetivos planteados y el público realizó las actividades de manera satisfactoria. A continuación, se presentan los alcances, limitaciones y aprendizajes obtenidos durante este módulo.

Alcances:

- Los padres y maestros pueden llegar a comprender la relevancia de la grafomotricidad en el desarrollo infantil, incluyendo su impacto en la preparación para la escritura y la mejora de la coordinación motora fina.
- A través del taller, los participantes pueden adquirir conocimientos sobre cómo promover el desarrollo de habilidades motoras finas en los niños, lo que puede contribuir a una mejor manipulación de herramientas de escritura como lápices y bolígrafos.
- Los padres y maestros pueden recibir orientación sobre cómo diseñar actividades lúdicas y educativas que fomenten la grafomotricidad de manera divertida y efectiva, adaptadas a las necesidades y niveles de desarrollo de los niños.
- El taller puede servir como un espacio para fomentar la colaboración entre padres y maestros en el apoyo al desarrollo de la grafomotricidad de los niños, creando un ambiente de trabajo en equipo y cooperación.

- Al implementar las estrategias y técnicas aprendidas en el taller, tanto en el hogar como en el aula, se puede crear un ambiente de aprendizaje más enriquecedor y favorable para el desarrollo de habilidades de escritura y grafomotricidad en los niños.

Limitaciones:

- Los talleres suelen tener una duración limitada, lo que puede restringir la cantidad de información que se puede cubrir y la profundidad con la que se pueden explorar ciertos temas relacionados con la grafomotricidad.
- Los participantes pueden enfrentarse a limitaciones de recursos, como acceso limitado a materiales educativos y herramientas de escritura adecuadas, lo que puede dificultar la aplicación de las técnicas aprendidas en el taller.
- Las estrategias y técnicas enseñadas en el taller pueden no ser fácilmente adaptables a diferentes contextos, como entornos educativos diversos o familias con diferentes recursos y culturas.
- La participación activa puede variar, y algunos participantes pueden no sentirse cómodos compartiendo experiencias o haciendo preguntas.
- Los talleres pueden enfrentarse a limitaciones de espacio físico y logística, lo que puede afectar la comodidad de los participantes y la efectividad de las actividades prácticas planificadas.
- Puede ser difícil medir el impacto real del taller en el desarrollo de habilidades de grafomotricidad de los niños, ya que esto puede requerir un seguimiento a largo plazo y la recopilación de datos sobre múltiples variables.

Aprendizajes:

El proceso de realizar un taller sobre grafomotricidad ofrece aprendizajes valiosos, como la importancia de ser adaptable, la necesidad de una comunicación clara y efectiva, la comprensión de que la colaboración es un proceso continuo, la integración de la creatividad para hacer el aprendizaje más atractivo y práctico, la personalización del contenido según las necesidades específicas de la audiencia, la promoción de la participación activa y la importancia de la evaluación continua para mejorar futuras ediciones del taller.

El tema de la grafomotricidad resulta muy interesante desde la perspectiva de que los padres pueden ayudar en la preparación de la escritura, ya que el niño aprende moviéndose e interactuando con los elementos de su entorno a través del aprendizaje directo.

La grafomotricidad se basa en el desarrollo psicomotor, y el niño, poco a poco, descubre que puede expresar y comunicarse con su entorno. Con la realización de su material educativo, la autora espera complementar los aprendizajes adquiridos en este taller.

Fue muy práctico asistir a los talleres de sus compañeros del diplomado, ya que ellos también implementaron y desarrollaron sus propios talleres. Improvisar y fungir como público fue de gran ayuda para afinar lo que se requería para presentar su trabajo.

MÓDULO III. APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS PARA EL TRABAJO COMUNITARIO

El objetivo de este módulo fue desarrollar y practicar diversas destrezas para proyectos enfocados en el trabajo comunitario, al mismo tiempo que se promovió el desarrollo de una práctica de campo.

A partir de los conocimientos adquiridos en los módulos anteriores, se diseñó de forma colaborativa una actividad que se puso en práctica en un grupo previamente asignado. Se realizaron estrategias de aprendizaje colaborativo, que propicien el autoaprendizaje, intercambio de saberes, pensamiento crítico y creativo, para generar un espacio de trabajo empático, crítico y creativo.

En este módulo se trabajó con temas como la figura del artista y curador como figuras pedagógicas, tanto el curador como el artista pueden desempeñar roles pedagógicos valiosos al promover el conocimiento, la creatividad, la reflexión crítica y la sensibilidad estética en el contexto educativo. Su contribución no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también puede inspirar a los estudiantes a desarrollar una apreciación más profunda y significativa del arte y la cultura. La educación a distancia y la TIC'S como herramientas de gestión del conocimiento que ayudan a mejorar el aprendizaje y lo hacen significativo para los estudiantes hoy en día facilitan el intercambio de información.

Así como la identificación y diagnóstico de un grupo meta en donde se vieron distintas guías de observación como mapeos comunitarios y cartografías sociales, por lo cual se vieron temas acerca de las técnicas de trabajo comunitario como el trabajo con grupos focalizados y paneles de expertos. Los grupos focalizados se dieron a finales de los 30s, ante la necesidad de los científicos sociales para recabar datos, se da como técnicas de investigación cualitativa, el dialogo es su principal instrumento.

ACTIVACIÓN FÍSICA EN LA OFICINA (VIDEOS TIK TOK)

Introducción

Para finalizar el Diplomado en Arte y Diseño como Herramientas Educativas, se llevó a cabo la creación de un material educativo para la Dirección General del Deporte Universitario (UNAM). Este trabajo fue colectivo, y cada uno de los integrantes aportó conocimientos desde su profesión.

Con la intención de trabajar con un grupo social focalizado, se decidió que el destinatario sería aquel que se encuentra económicamente activo y realiza la mayoría de sus actividades en espacios de oficina. Cabe destacar que, por lo general, este grupo poblacional presenta un estilo de vida sedentario.

Teniendo en cuenta el perfil de la Dirección General del Deporte Universitario, donde se difundiría el material creado, se tomó la decisión grupal de promover la activación física como una alternativa que motive a ofrecer el tiempo necesario para estimular el cuerpo en reposo. Esto busca impulsar un cambio de conciencia respecto al sedentarismo y la responsabilidad que se tiene frente a este estilo de vida.

Debido a la gran oferta de dispositivos de comunicación para la difusión de material informativo, se decidió vincular este proyecto con plataformas digitales, específicamente redes sociales. Esto se debe a la facilidad de acceso y la posibilidad latente de ser compartido de manera exponencial, lo que permitiría lograr un mayor alcance en la población objetivo

Planteamiento del problema

La inactividad física es el cuarto factor de riesgo en lo que respecta a la mortalidad mundial, y se le asocian el 6% de las defunciones registradas en todo el mundo. Según la Organización Mundial de la Salud, la escasa actividad física entre los habitantes de los países de ingresos altos se debe parcialmente a la inacción durante el tiempo de ocio y al sedentarismo en el trabajo, la escuela y el hogar (Organización Mundial de la Salud, 2020, p. 4).

Citando a Calvo (2011) El progreso tecnológico y la transformación digital han propiciado una profunda transformación del empleo en la sociedad moderna. Debido a tal transformación, en la actualidad prevalecen los trabajos que favorecen al sedentarismo frente a los que implican un mayor esfuerzo físico. La carencia de actividad física, característica del trabajo sedentario, ha favorecido un incremento de patologías tales como osteoporosis, diabetes tipo II o distintos tipos de cáncer (p.590).

En México la mayoría de las profesiones tienen una demanda energética total baja, y cuando el trabajo exige un esfuerzo físico, el estrés normalmente se debe a que se sobre esfuerzan músculos específicos de forma local y monótona.

Las empresas, que hacen parte de los distintos sectores de la economía del país dan empleo a un número importante de trabajadores. Es decir, son muchas las personas que están expuestas a riesgos para su salud, su integridad física y su vida como consecuencia de las labores que realizan en su trabajo diario, tanto diurno como nocturno.

El estrés, la ansiedad y la depresión se encuentran asociados a los riesgos en el trabajo con consecuencias como los accidentes, las enfermedades, las incapacidades laborales y todas las demás dificultades que estos problemas de salud traen para los trabajadores y sus familias, lo mismo que para las empresas. Se ha demostrado con investigaciones científicas que la inactividad física aumenta la frecuencia y la duración de las incapacidades laborales, lo cual trae implicaciones desfavorables para la sociedad, la empresa y el trabajador; es así como los programas de promoción de la actividad física son una estrategia en pro de la salud de los trabajadores. (Instituto Nacional de Salud Pública, 2020)

Objetivo general

Crear un material educativo que promueva la activación física, mediante ejercicios de estiramiento y respiración, dirigido al sector poblacional que labora en espacios de oficina.

Objetivos específicos

- Comprender los riesgos para la salud asociados con el sedentarismo y el estilo de vida sedentario en entornos de oficina.
- Aprender y comprender ejercicios de estiramiento y fortalecimiento que puedan realizarse fácilmente en un entorno de oficina para reducir la rigidez y la tensión muscular.
- Reconocer la importancia de promover la actividad física a través de actividades grupales y colaborativas en el entorno de trabajo.
- Desarrollar habilidades para establecer metas personales relacionadas con la actividad física y crear planes a largo plazo para mantener un estilo de vida activo.

Público al que va dirigido

- Personas mayores de edad que laboran de lunes a viernes en oficina.

Planeación del material

Durante las clases del módulo III, se llevaron a cabo revisiones grupales de actividades enfocadas en el material. Como primera medida organizativa, se elaboró un cronograma de actividades que incluía fechas y los roles que cada integrante asumiría. Los acuerdos a los que se llegó se basaron en las fechas de entrega de información y los tiempos disponibles de cada participante.

Figura 8

Cronograma de actividades



Nota: Figura retomada de la clase 10 Módulo 3. Creación propia

Una vez que se tenía el cronograma y las actividades asignadas con el fin de estructurar de manera conceptual el contenido del material educativo, se planteó realizar una lluvia de ideas cuya función era otorgar claridad respecto a la orientación que debía tener. Derivado de ello, se eligieron en equipo, durante una clase, una serie de conceptos que a cada integrante le resultaban importantes para la creación del material.

Figura 9

Mapa conceptual Actividad física en la oficina



Nota: Figura retomada de la clase 10 Módulo 3. Creación propia.

El material educativo fue pensado como una alternativa para motivar a la población objetivo a establecer hábitos saludables que contribuyan a su bienestar físico y emocional. La perspectiva del proyecto en cuanto a su difusión a través de plataformas digitales tiene como objetivo facilitar la accesibilidad a su contenido mediante el uso de redes sociales. Además, se utilizaron herramientas de diseño universal para lograr un mayor alcance, especialmente entre grupos que pudieran presentar dificultades auditivas o visuales, promoviendo así un material más inclusivo. Con ello, se busca expandir el conocimiento y construir una comunidad más amplia que pueda beneficiarse del producto final.

Referencias visuales

Se llevó a cabo una revisión sobre los tipos de videos disponibles en la plataforma TikTok relacionados con la activación física en oficinas. El objetivo fue obtener referencias representativas y ayudas visuales que faciliten la implementación de una herramienta de activación física dentro de la jornada laboral.

Se identificaron y recuperaron los siguientes elementos:

- a. Deporte UNAM (TikTok) Se realizó una revisión del material previo de contenidos disponible en la plataforma de TikTok de Deporte UNAM, con el objetivo de obtener una mejor comprensión de sus aciertos y así diseñar una estrategia que favorezca la integración del perfil de la UNAM a la plataforma. Uno de los grandes aciertos identificados es la capacidad de mantener una línea uniforme en el contenido visual. Sin embargo, de manera grupal se considera que los resultados no siempre son satisfactorios, ya que en ocasiones la intención u objetivo del contenido resulta ambiguo.
- b. Borregos (TikTok) Se tomaron como referencia los formatos desarrollados en la página de deportes del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey. El contenido de esta cuenta refleja un auténtico acercamiento dentro de la comunidad deportiva, ya que en repetidas ocasiones se observa cómo los propios estudiantes generan de manera orgánica el contenido de los videos.
- c. Otras cuentas (TikTok) Activación física en la oficina. Se realizó una revisión respecto a qué tipo de vídeos se pueden observar en la plataforma de Tik-Tok en relación a la activación física dentro de las oficinas para tener referencias representativas y de ayuda visual, con ello implementar una herramienta de activación física dentro de la jornada laboral.

Conforme al trabajo realizado y teniendo en cuenta el espacio y el grupo poblacional, se decidió consultar a un fisioterapeuta profesional con el objetivo de recibir orientación sobre una serie de movimientos adecuados para alcanzar el objetivo propuesto.

Ejercicio 1. Inicia con el pie derecho hacia el frente, con la punta del pie elevado y el talón en el piso, apoyado en una silla o bien con la propia cadera, se llevará el tronco superior del cuerpo hacia abajo sin doblar rodillas, se sentirá el estiramiento en la parte trasera de la pierna, posteriormente deberá realizar el mismo ejercicio con la otra pierna.

Figura 10

Ejercicios video 1



Nota. Ejercicios del tronco superior realizados por el fisioterapeuta. Elaboración propia

Figura 11

Ejercicios video 2



Nota. Ejercicios de estiramiento cuello. Elaboración propia

Ejercicio 3. Este ejercicio tiene como objetivo estirar la zona cervical y la espalda alta, para ello es necesario entrelazar los dedos y colocarlos en la zona de la nuca, después se van a juntar los codos flexionando ligeramente el cuello hacia abajo y posteriormente se realiza el movimiento al contrario abriendo los codos extendiendo la zona de la espalda alta.

En la grabación de los tres videos propuestos, se trabajó con un guion literario y guion técnico pensados en una preproducción que se desarrolló en conjunto con los demás integrantes del equipo. En los avances de las escenas se fueron captando todas las tomas necesarias para la fase de posproducción.

El trabajo en equipo siempre representa un reto de gran importancia en la formación educativa y laboral. Al abordar la solución de un problema en conjunto, se logra una mayor eficacia gracias a las contribuciones de cada integrante, quienes aportan ideas, opiniones y apoyan en la toma de decisiones, lo que facilita la resolución eficiente del problema. Asimismo, el poder conocerse más allá de una pantalla también fue un aspecto de gran relevancia en este proceso.

Trabajar en colectivo permite no solo la colaboración entre los integrantes, sino también experimentar y potenciar la creatividad, ya que la diversidad de ideas enriquece las soluciones posibles. Conjuntamente, fomenta la toma de decisiones compartida, lo que contribuye a un análisis más amplio y a una mayor consideración de diferentes perspectivas. Este proceso colectivo implica la distribución de responsabilidades y el aprovechamiento de las fortalezas individuales. A través de la colaboración, se promueve el desarrollo de habilidades interpersonales, como la comunicación y la negociación, que son esenciales para alcanzar un resultado más favorable. Trabajar en equipo también facilita el aprendizaje mutuo, ya que cada miembro aporta su experiencia y conocimientos, generando un entorno de crecimiento compartido.

Los objetivos del proyecto se fueron cumpliendo de manera gradual, y los aprendizajes adquiridos en los dos módulos anteriores contribuyeron a integrar las habilidades y fortalezas de cada miembro del equipo. Los materiales educativos desarrollados forman parte de una alternativa que busca fomentar la práctica educativa y enriquecer el conocimiento, ofreciendo herramientas que apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Uno de los principales retos que se consideró superado de manera satisfactoria fue el hecho de salir de las prácticas o herramientas habituales para concebir una manera de trabajar totalmente distinta. Se destacó el aspecto colectivo que, en la rama de las artes, no es tan presente, así como el medio audiovisual que hasta el momento había sido inexplorado.

La interdisciplinariedad en el trabajo en equipo es esencial para abordar los desafíos contemporáneos de manera efectiva, fomentar la innovación y la creatividad, y promover el aprendizaje y el desarrollo profesional continuo de los individuos. Al integrar múltiples disciplinas, los equipos pueden aprovechar al máximo el potencial de sus miembros y alcanzar resultados más significativos y sostenibles.

Al conocer fortalezas y debilidades de los integrantes del equipo y que a partir de ahí se buscará la manera de poder llevar a cabo el proyecto con grandes resultados. Después de tomar clases en línea, se consideró la forma de interactuar con los integrantes del grupo para organizarse y tomar decisiones sobre el plan para generar los videos. Uno de los retos a trabajar fue salir de la zona de confort y aventurarse a realizar prácticas de diseño y arte en una rama de estudio con la que no estaba familiarizada.

Cuando se trabaja en equipo, se emplean herramientas diferentes a las utilizadas en el trabajo individual, ya que se fomenta la generación de ideas más originales y se puede llegar a soluciones más creativas y asertivas. El trabajo en equipo conlleva cierta complejidad, principalmente en lo que respecta al respeto por las ideas y el tiempo de cada miembro. Sin embargo, una vez que se logra la integración del grupo, la toma de decisiones se vuelve más fluida y efectiva, facilitando la resolución de problemas de manera conjunta.

Debido a la naturaleza del material educativo, fue necesario explorar el medio de difusión al que estaba dirigido, lo cual resultó fundamental para acertar en el contenido del material. Socializar la información obtenida, así como compartir dudas e ideas, permitió al equipo construir enunciados y conocimientos sólidos. Este proceso no solo fortaleció la comunicación entre los miembros, sino que también fomentó la reflexión conjunta, contribuyendo al desarrollo integral del proyecto.

Durante el proceso, surgieron iniciativas e ideas que sirvieron como guía, estructurándose de manera clara, pero con flexibilidad, permitiendo ajustes cuando fue necesario. La

comunicación abierta fue clave para llegar a acuerdos que involucraron a todas las partes. Se utilizaron los recursos de manera equitativa y se definieron roles para que cada miembro pudiera aportar ideas y estrategias, asignando tareas y responsabilidades de forma efectiva para cumplir los objetivos. Se fomentó un ambiente de confianza donde las ideas y decisiones se expresaron de manera clara, honesta y respetuosa. El liderazgo cooperativo permitió la toma conjunta de decisiones y el intercambio de ideas, generando un espacio seguro para debatir y construir en equipo.

La colaboración entre individuos con diferentes formaciones disciplinarias permite la integración de diversas perspectivas, enfoques y metodologías para abordar un problema o proyecto. Esto enriquece la comprensión del problema y aumenta las posibilidades de encontrar soluciones innovadoras y creativas.

La autora, como futura pedagoga, aportó al proyecto colaborando en la planificación y organización de las actividades del equipo. Esto abarcó el establecimiento de objetivos claros, la definición de roles y responsabilidades, y la elaboración de un plan de trabajo que ordenara el progreso del proyecto de manera sistemática. También gestionó dinámicas grupales y resolvió conflictos de manera constructiva, interviniendo al surgir desacuerdos o tensiones dentro del equipo, facilitando el diálogo y buscando soluciones que satisficieran las necesidades de todos los involucrados. Participó en la evaluación para monitorear el progreso del equipo y evaluar el desempeño de los miembros, lo que implicó dar retroalimentación, identificar áreas de mejora y reconocer los logros alcanzados para mantener la motivación y el compromiso del equipo.

Conclusiones

A lo largo de los módulos trabajados, la autora se acercó más a los temas de diseño y arte, reconociendo su significativo aporte a la educación. Hoy en día, con los nuevos modelos educativos, es necesario elaborar materiales y estrategias que enfrenten estos retos, permitiendo comprender cómo aprenden los estudiantes y usuarios. Esto contribuye a diseñar materiales y experiencias efectivas. La formación en áreas de educación artística debe orientarse dentro del aula, fomentando tanto capacidades individuales como colectivas, donde el interés particular de los estudiantes pueda dar inicio a grandes experiencias en el arte, desarrollando habilidades y destrezas que permitan resolver las necesidades comunicativas de su entorno, ya sea su comunidad o institución educativa.

La manera en que se trabajaron los módulos sirvió como guía en su labor profesional, permitiéndole adquirir conocimientos, habilidades y destrezas, así como aumentar su creatividad y desarrollar la autonomía en el proceso de diseño y trabajo colaborativo. En contextos de aprendizaje, se dio cuenta de que podía trabajar con diversos materiales para concientizar sobre el proceso de enseñanza en niños que toman clases de apoyo, saliendo del concepto tradicional.

Es fundamental conocer las diferentes herramientas que se pueden emplear para elaborar materiales y talleres en los distintos escenarios laborales en los que se encuentra inmersa. En el contexto donde pueda visualizar entornos de aprendizaje me doy cuenta que muchas veces puedo trabajar con distintos materiales para concientizar el proceso de enseñanza en niños que toman clases de apoyo, saliendo del concepto tradicional. Es importante conocer las diferentes herramientas que puedes emplear para realizar tus materiales y talleres en los diferentes escenarios laborales en los que me encuentre inmersa.

Saber crear materiales implica desarrollar competencias pedagógicas, como la planificación, la evaluación de los recursos disponibles y la capacidad para integrar diversas áreas del conocimiento. Esto fortalece el rol profesional, permitiendo actuar con mayor creatividad y flexibilidad. Al trabajar previamente con niños y adolescentes, se sintió confiada al participar y crear trabajos que aportaran significativamente a sus clases de apoyo escolar, ayudándole a identificar necesidades y objetivos de aprendizaje. Al elaborar sus propios materiales, se

garantiza que el contenido esté actualizado y sea relevante para el contexto social, cultural y educativo actual, evitando depender de materiales preexistentes que pueden no reflejar las necesidades del entorno.

La educación no formal se convirtió en un tema importante a partir de sus clases en la carrera, y las metodologías vistas en el diplomado sumaron a estos trabajos, siendo fundamentales para comprender el contexto educativo actual. Un diplomado que no ofrece suficiente formación en estrategias pedagógicas para implementar arte y diseño puede resultar en una aplicación ineficaz de estas herramientas en cualquier espacio educativo. La falta de enfoque en el desarrollo de habilidades de enseñanza puede limitar la capacidad de los participantes para utilizar estos materiales de manera efectiva.

El arte y el diseño son herramientas educativas poderosas que ofrecen beneficios significativos para el desarrollo integral de los estudiantes en diversos niveles. Al considerar estas disciplinas como herramientas educativas, se pueden extraer varias conclusiones:

El arte y el diseño fomentan la creatividad y la imaginación, permitiendo a los estudiantes explorar y expresar ideas de manera única y personales. Ya que constantemente están adquiriendo conocimientos y nuevas formas de pensar en su entorno.

“La creatividad en la educación es de gran importancia con relación a las innovaciones, al desarrollo del pensamiento, de los cambios curriculares, y a la actitud creadora de los maestros” (Martínez, 2019, p. 219).

Aunque el arte y el diseño contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes, fomentando habilidades cognitivas, emocionales y sociales esenciales para su éxito en la vida y en la sociedad, integrar estas disciplinas en el currículo educativo puede enriquecer la experiencia de aprendizaje y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos actuales.

Como afirma Martínez (2019) Por tanto, se debe contar con ambientes creativos donde se busque potenciar los procesos educativos, donde se motive al estudiante a investigar, explorar, conocer, aprender, profundizar y dar soluciones en las diversas áreas del conocimiento, aprovechando las posibilidades que ofrece el entorno (p. 219).

El sector social de las nuevas generaciones demanda un extra de motivación por parte del profesorado, métodos de enseñanza novedosos, mayor importancia al hacer, a la actividad física y el movimiento.

El docente creativo tiene que estar listo a redefinir, reinventar y a reaprender a la par con sus con sus estudiantes, los cuales son una fuente de inspiración que permite descubrir, experimentar y generar nuevas cosas. En el proceso educativo es muy importante la relación docente – estudiante, el docente no debe olvidar que se encuentra a diario con una nueva generación; con pensamiento, actitudes y aptitudes diferentes y por ende nuevas percepciones del mundo (Martínez , 2019, p. 222).

El proceso de elaborar materiales educativos en este diplomado es dinámico, combinando creatividad, adaptabilidad y un enfoque práctico para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y fomentar la apreciación y aplicación de estas disciplinas en sus vidas. Es importante diseñar materiales que se adapten a diversos estilos de aprendizaje, reconociendo las diferentes formas en que los estudiantes absorben y procesan la información.

Desde el punto de vista de Muñoz (2012): El uso de material es muy útil en el proceso de enseñanza aprendizaje, desde luego, la adecuación de éste a los factores como los objetivos, contenidos, nivel de desarrollo o características del estudiante, no son lo único a tomar en cuenta sino lo relativo a los fines de la educación misma (p. 11).

Hoy en día, los niños viven inmersos en un mundo digital que ofrece oportunidades educativas y experiencias enriquecedoras. Sin embargo, también es un entorno lleno de riesgos y desafíos que deben ser abordados para garantizar una educación de calidad. Por ello, los materiales y talleres deben fomentar la reflexión y autoevaluación, alentando a los estudiantes a analizar sus propias obras y procesos creativos, promoviendo la conciencia crítica de su propio aprendizaje.

Al finalizar el diplomado, se sintió muy satisfecha con los trabajos realizados y los aprendizajes adquiridos, ya que aprendió de sus profesores y compañeros, lo cual favorece su labor como docente y en la vida en general. También le sirvió para replantear los retos a

cumplir, ya que descubrió capacidades que antes no lograba ver por temor. Aprender constantemente y desafiarse intelectualmente puede ser gratificante a nivel personal

Cursar un diplomado puede ser una decisión valiosa y significativa en el desarrollo profesional y personal ya que proporciona la oportunidad de mejorar y actualizar tus habilidades pedagógicas. Estar al tanto de las tendencias y metodologías educativas actuales puede enriquecer tu práctica docente y hacer que seas un educador más efectivo. La educación es un campo amplio y en constante evolución. Un diplomado te brinda la oportunidad de profundizar en áreas específicas de interés, desde tecnología educativa hasta pedagogía innovadora, permitiéndote convertirte en un especialista en tu campo.

Los diplomados también ofrecen herramientas prácticas a través de distintos módulos para mejorar el desempeño como docente, o bien, si no se es docente, para conocer y ampliar el campo laboral. Esto incluye la capacidad de planificar lecciones efectivas y manejar grupos de manera eficiente. La formación en pedagogía puede abrir puertas a diversas oportunidades laborales, no solo en entornos educativos tradicionales, sino también en organizaciones que valoran las habilidades de enseñanza y facilitación del aprendizaje, como museos e instituciones gubernamentales. La pedagogía no solo implica enseñar, sino también aprender y comprender mejor cómo las personas adquieren conocimientos, lo que puede proporcionar un profundo sentido de satisfacción al contribuir al desarrollo de otros.

Evaluar un diplomado en arte y diseño como herramientas educativas desde un enfoque pedagógico implica analizar cómo el programa integra principios pedagógicos efectivos para maximizar el impacto del arte y el diseño en el proceso educativo. Un diplomado en arte y diseño puede ser extremadamente valioso si se diseña con un enfoque pedagógico sólido, que integre teoría y práctica de manera equilibrada, desarrolle competencias pedagógicas específicas, se adapte a diversos contextos educativos, promueva la creatividad y el pensamiento crítico, y proporcione métodos para la evaluación y reflexión. La incorporación de enfoques pedagógicos actuales y el apoyo continuo son fundamentales para maximizar el impacto educativo de las herramientas de arte y diseño. Evaluar estos aspectos ayudará a determinar la efectividad y aplicabilidad del diplomado en diferentes contextos educativos.

El diplomado requiere profesores con un perfil pedagógico que puedan orientar a los participantes sobre cómo elaborar los trabajos escritos. Esto se debe a que los enfoques de

los profesores con formación en artes visuales y diseñadores gráficos suelen centrarse en aspectos técnicos del arte y el diseño, sin vincularlos adecuadamente con teorías pedagógicas. Esta falta de conexión puede resultar en una comprensión limitada de cómo estas herramientas pueden integrarse de manera efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A partir de la revisión y las correcciones realizadas por sus sinodales, puede enfocarse en mejorar los materiales que generó y darles un nuevo rumbo según lo que desea transmitir. Es fundamental que una pedagoga sepa redactar objetivos claros y precisos para un material didáctico, ya que estos son la base que guía todo el proceso de enseñanza y aprendizaje. Elaborar materiales es enriquecedor y fundamental, aportando beneficios significativos a estudiantes, docentes, instituciones educativas y la sociedad en general.

Saber crear materiales implica desarrollar competencias pedagógicas, como la planificación, la evaluación de recursos disponibles y la capacidad para integrar diferentes áreas del conocimiento. Esto fortalece el rol profesional, permitiendo actuar con mayor creatividad y flexibilidad.

La educación ha experimentado cambios importantes con la implementación de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), especialmente desde una perspectiva pedagógica. Estos cambios reflejan una actualización profunda de los enfoques de enseñanza y aprendizaje, con el objetivo de responder a las necesidades actuales de los estudiantes, la sociedad y el contexto global.

Con la implementación de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), es crucial crear materiales que promuevan la inclusión, el respeto a la diversidad y el aprendizaje significativo. Al utilizar arte y diseño en los recursos educativos, es posible personalizar los contenidos para diferentes estilos de aprendizaje y contextos culturales, lo que se alinea con el enfoque de equidad y justicia social que promueve la NEM. El arte y el diseño no solo son útiles para enseñar contenidos académicos, sino también para desarrollar habilidades socioemocionales, como la empatía, la resolución de conflictos y la autoexpresión. Estos aspectos son esenciales en la NEM, que prioriza el bienestar emocional de los estudiantes como parte integral de su formación.

Los talleres para padres deben enfocarse en capacitar a los padres para que se conviertan en agentes activos dentro de la comunidad educativa. Utilizando técnicas creativas, como las herramientas artísticas, puedes facilitar que los padres comprendan mejor cómo apoyar el aprendizaje de sus hijos, en línea con los principios de inclusión y colaboración que promueve hoy en día la Nueva Escuela Mexicana.

Mejorar su labor como pedagoga al término de este diplomado implica asegurar que tanto los materiales educativos como los talleres para padres estén alineados con los valores y objetivos de la Nueva Escuela Mexicana, integrando, al mismo tiempo, enfoques innovadores basados en el arte y el diseño.

Esta transformación coloca al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje, fomenta el desarrollo de habilidades críticas y socioemocionales, y valora la diversidad y la equidad. El rol del pedagogo se vuelve más flexible y dinámico, requiriendo una constante adaptación y una mayor interacción con las familias y la comunidad, lo que promueve un aprendizaje relevante y significativo para los desafíos actuales y futuros.

Referencias

- Andalucía, F. d. (septiembre de 2011). *Revista Digital para profesionales de la enseñanza*. Obtenido de Temas para la educación: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8640.pdf>
- Deloya, J. (2022). *Forbes México*. Obtenido de ¿Qué tan grande es el rezago educativo derivado de la pandemia?: <https://www.forbes.com.mx/que-tan-grande-es-el-rezago-educativo-derivado-de-la-pandemia/>
- Franco, F. L. (2013). Materiales Didácticos Innovadores Estrategia Lúdica en el Aprendizaje. *Revista Ciencia Unemi*, 6(10), 25-34. Recuperado el 12 de enero de 2024, de <https://www.redalyc.org/comocitar.oi?id=582663862005>
- García, M. Y. (2017). La grafomotricidad como estrategia para el desarrollo psicomotor de los niños de educación inicial. *Revista Universidad de Guayaquil*, 28-41.
- Girón, E. I. (2014). *El tesoro de la lectura: material de apoyo para desarrollar la lectura inicial. Nivel de Educación Primaria , primer ciclo*. Guatemala: Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa, Ministerio de Educación. Obtenido de Material de apoyo para desarrollar la lectura inicial: <https://www.mineduc.gob.gt/DIGEDUCA/>
- Granja, D. O. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Colección de filosofía de la educación*, 93-110. Obtenido de <https://www.redalyc.org/comocitar.oi?id=441846096005>
- Instituto Nacional de Salud Pública*. (agosto de 2020). Obtenido de Los riesgos del estrés laboral para la salud: <https://www.insp.mx/avisos/3835-riesgos-estres-laboral-salud.html>
- Luna, M. E. (2012). El taller: una estrategia para aprender, enseñar e investigar. En *Lenguaje y Educación: Perspectivas metodológicas y teóricas para su estudio* (págs. 13-43). Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Obtenido de https://die.udistrital.edu.co/sites/default/files/doctorado_ud/publicaciones/taller_una_estrategia_para_aprender_ensenar_e_investigar_0.pdf
- Manriquez, A. M (2013). *EL material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856284008.pdf>
- Martínez, L. D. (2019). La creatividad y la educación en el siglo XXI. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 12(2), 211-224.
- Montealegre, R. (2006). Desarrollo de la lectoescritura : Adquisición y dominio. *SciELO*. Recuperado el 14 de enero de 2024, de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-91552006000100003

- Muñoz, P. A. (2012). *Elaboracion de material didactico*. Obtenido de https://www.aliat.click/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf
- Obregón, N. (2006). Quién fue María Montessori. *Contribuciones desde Coatepec*, 149-171.
- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, I. C.–O. (2021). *Guía docente para el desarrollo de la lectoescritura emergente*. Guatemala.
- Ortega, J. L. (2003). *Enciclopedia de educación infantil*. España: Aljibe.
- Parodi, G. (2010). *Saber Leer*. Madrid: Instituto Cervantes.
- PROED. (21 de ABRIL de 2022). Obtenido de El rezago en los aprendizajes básicos durante la pandemia: un problema de todos.: <https://www.proeducacion.org.mx/el-rezago-en-los-aprendizajes-basicos-durante-la-pandemia-un-problema-de-todos/>
- Rivero, J. (1998). *Unesco Biblioteca Digital*. Obtenido de Proyecto Principal de Educación en América Latina y el Caribe: boletín, 47, p. 39-69: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000114727_spa
- Ruiz, M. Z. (2014). El aprendizaje de la lectura y escritura en los primeros años de escolaridad. *Revista Interamericana de Psicología*, 212-222. Recuperado el 14 de enero de 2024, de EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA Y ESCRITURA EN LOS PRIMEROS AÑOS DE ESCOLARIDAD: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28437146008>
- Suarez, B. (2004). El desafío de la escritura: en busca de la grafomotricidad. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, 3-111. https://www.unimoron.edu.ar/static/media/doc_687a01227e7c11ee99c70242ac170004_o.pdf

Índice de figuras

Figura 1 Etapas de la escritura	10
Figura 2 Proceso de lectura	13
Figura 3 Fichas abecedario letras A-D, W-Z	15
Figura 4 Portada Libro viajero	16
Figura 5 Instrucciones Libro viajero	17
Figura 6 Actividades Grafomotricidad letra A	18
Figura 7 Ejemplo físico Libro viajero.....	19
Figura 8 Cronograma de actividades	36
Figura 9 Mapa conceptual Actividad física en la oficina	37
Figura 10 Ejercicios video 1	39
Figura 11 Ejercicios video 2	39
Figura 12 Ejemplo de formato de evaluación taller piloto	53
Figura 13 Comentarios sobre el taller piloto.....	54
Figura 14 Comentarios sobre el taller piloto.....	55
Figura 15 Actividad cuento arcoíris	55
Figura 16 Actividad garabato.....	55
Figura 18 Grabación de videos Tik-tok locación.....	55
Figura 17 Grabación de videos Tik-tok locación	55

Índice de tablas

Tabla 1 Carta descriptiva.....	26
Tabla 2 Cotización materiales taller “Grafomotricidad a través del cuento.....	52

ANEXOS

Tabla 2

Cotización materiales taller “Grafomotricidad a través del cuento

Cotización para 10 participantes Materiales Taller: “Grafomotricidad a través de cuentos”

Materiales	Cantidad	Opción papelería “Lumen”	Opción papelería “Tony Superpapelerías”
Paquete Hojas blancas tamaño carta (500 hojas)	1 paquete	Bond lumen ecológico carta \$149 c/u	Papel Bond Ecológico Scribe \$118.50
Caja de colores (12 pzas)	5 cajas de 12 pzas	Lápices de colores crayola \$94 c/u x 5 = \$470	Lápices de colores crayola \$93.10 x5 = \$465.5
Caja de plumones (12 pzas)	5 cajas de 12 pzas	Plumones crayola Delgados \$99 c/u X 5= \$495	Plumones Wonder Markers Crayola \$71.80 x5 = \$359
Caja de crayones (12 pzas)	5 cajas de 12 pzas	Crayones crayola jumbo \$108 c/u X 5= \$540	Crayón escolar redondo jumbo \$56 c/u x5 = \$280
Resistol	10 pzas	Lápiz adhesivo pritt 22 g paquete con 6pzas \$195 x 2 = \$ 390	Lápiz adhesivo pritt 22 g paquete con 6 \$173 x2 = \$346
Tijeras	10 pzas	Tijera maped \$ 64 x10=640	Tijera maped \$25 x10= 250
Total		\$2, 535	\$1, 819

Nota. Creación propia.

Instrumento de evaluación del taller piloto “GRAFOMOTRICIDAD A TRAVÉS DEL CUENTO”

El instrumento de evaluación del taller piloto se basó en un cuestionario que indagó sobre posibles mejoras o cambios en el taller, así como en la identificación del cumplimiento de los objetivos propuestos. Este instrumento se creó en la plataforma de Google Formularios.

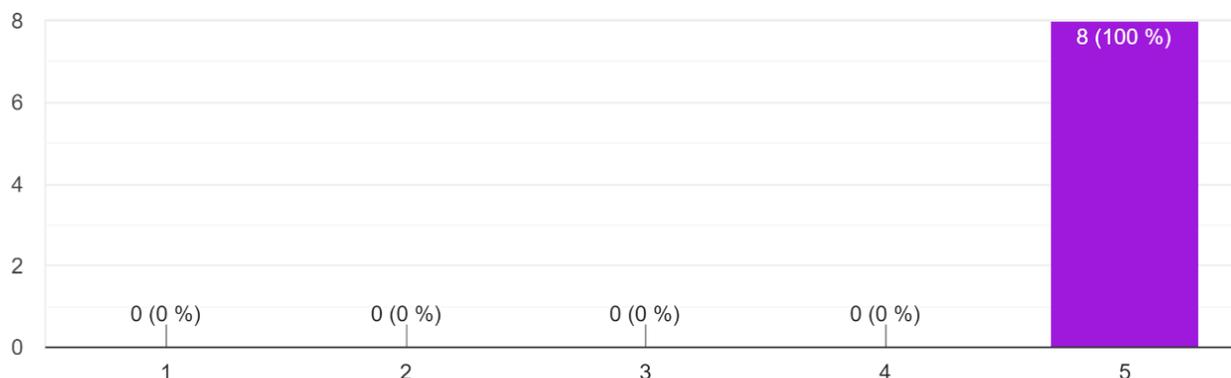
Se evaluó el contenido del taller utilizando una escala del 1 al 5 (donde 5 representa "Completamente de acuerdo" y 1 "En total desacuerdo"). El taller se llevó a cabo con 10 participantes, de los cuales 8 respondieron el formulario. A la mayoría de los participantes les resultó que los contenidos eran relevantes y confirmaron que se cumplieron los objetivos expuestos al inicio del taller.

Figura 12

Ejemplo de formato de evaluación taller piloto

¿Los objetivos fueron establecidos correctamente?

8 respuestas



Nota. Creación propia

Comentarios participantes del taller Módulo II

La evaluación de un taller es un proceso esencial que permite medir la efectividad, el impacto y el éxito de la actividad educativa. Este procedimiento no solo se enfoca en calificar o puntuar, sino en comprender a fondo cómo se están alcanzando los objetivos planteados y qué mejoras pueden implementarse. La evaluación de un taller proporciona información valiosa para los facilitadores, y los participantes.

El taller grafomotricidad a través de cuento contó con algunos comentarios realizados por los participantes:

Figura 13

Comentarios sobre el taller piloto

Aranza Atilano Reyes 19 may

1. Las dinámicas de integración y rompehielo online me parecieron muy acertadas.
2. El desarrollo del taller y las actividades me parecieron increíbles.
3. Me quede pensando en la posibilidad de generar un PDF de materiales que puedas compartir con papás/mamás/docentes respecto a lo que nos mostraste, algo muy básico sería un gran regalo para quienes asistan a tu taller, e incluso no veo descabellada la posibilidad de generar (como en el modulo pasado) tu propia edición con instrucciones, información y ejercicios de grafomotricidad, la verdad estaría fabuloso y seguro muchos lo comprarían.

Diana San 19 may

1. Me pareció muy interesante simular que soy una persona que tiene el objetivo de ayudar a través de la educación y en la idea del curso creo que es fundamental hacer conciencia de la responsabilidad que tenemos como docentes y padres.
2. La dinámica del inicio me gustó mucho porque te mantiene atento, aunque ya todos somos adultos somos susceptibles a distractores, más de vía remota.
3. A lo mejor complementar con más referencias u opiniones de expertos sería una aportación, pero creo que sin eso también cumple su función y sus objetivos.

ZhibA PM 19 may

Comentarios de Jael:

1. -Gracias por la información dada en el taller, para el publico para padres es su per útil la información.
- 2.-Me encanto las actividades del taller tanto de integración como de actividades en el papel, tu parencia de llevar el taller es bien amena y confortable.
- 3.La presentación y videos muy en relación con la información y ayuda a reforzar los conceptos y objetivos del taller

ZhibA PM 19 may

Gracias por compartir

Nota. Creación propia.

Figura 14

Comentarios sobre el taller piloto

Alan Bautista 21 may

Felicidades por la ejecución.

Me parecieron muy adecuados los ejercicios ya que funcionan como detonantes dejando en claro que el público objetivo son personas adultas que realizarán dichas actividades con menores de edad.

Los conceptos fueron muy claros y desde la cuestión pedagógica muy enriquecedores para no dejar de lado si en algún momento se llega a observar alguna situación similar con beneficiarios.

Es interesante como usas varios medios de expresión queso bien pudieran tener otro sentido, tú logras adecuarlos a tus objetivos, buen manejo de tus herramientas.

Lucero Bravo 21 may

1. tienes un gran dominio de la información (conceptos) que impartes, se nota tu fluidez y seguridad al hablar.

2. Aunque la información me pareció super relevante, sobre todo para los que no sabemos del tema, considero que abarcaste mucho tiempo en eso y quitaste tiempo a las actividades, que en lo personal me hubiera gustado que ahondaras mas porque finalmente serian un abanico amplio de estrategias para poner en practica.

3. Los ejercicios que realizaste además de ser interesantes, fueron muy relajantes.

Natalia Hernández Ayer

Hola, sobre tu taller:

Me parece excelente tu dominio del tema, sin embargo podemos ir un poco mas despacio con los alumnos, ya que justo son conceptos desconocidos y por momentos puede ser mucha información de tajo. Sugiero que por ejemplo, como mencionamos en vivo, podrías darle un ejercicio práctico a cada concepto y así asimilarlo mejor.

La dinámica de prender cámaras fue excelente, pero por tiempos, como te dije, creo que era mejor fusionar la de presentación con esa y dedicar más tiempo al contenido.

Tu voz y ritmos al hablar muy buenos, ayudaban al ambiente de calma y comprensión. Me parece muy

Nota. Creación propia.

Evidencias de trabajo Modulo II

Las evidencias de trabajos realizados en un taller desempeñan un papel crucial en la comprensión y validación de los aprendizajes adquiridos durante la actividad. Más allá de ser simplemente un registro, estas evidencias representan la manifestación tangible de la participación y el compromiso de los participantes en el proceso de aprendizaje.

Evidencia trabajos realizados en el taller “Grafomotricidad a través del cuento”

Figura 15

Actividad cuento arcoíris



Figura 16

Actividad garabato



GUIÓN CINEMATográfico

VIDEO 1

Guion literario

Corte de referencia a serie The Office, corte Parkour.

VOZ EN OFF: *¿Pasas horas sin moverte en la oficina y no quieres hacer parkour? Aquí te presentamos dos ejercicios con los que puedes activar el tren inferior.*

VOZ EN OFF: Explicación de ejercicios.

Ejercicio 1. Belén hace ejercicio 1.

Ejercicio 2. Belén hace ejercicio 1.

Toma grupal. *¡Actívate! No importa que estés en la oficina. Que tu escritorio no impida moverte.*

Guion técnico

Corte de referencia a serie The Office, corte Parkour.

Escena 1. Plano americano, dolly in. Belén está en su cubículo trabajando y se toca las piernas porque le duelen mucho, su rostro expresa incomodidad.

Escena 1B. Plano medio corto, pan a la derecha.

Escena 2. Ejercicio 1. Plano medio Corto, dolly in.

Escena 3. Ejercicio 2. 1. Plano corto, dolly in.

Escena 4. Plano medio, estático.

VIDEO 2

Guion literario

Inicia música Banana boat

Voz en off: *Cuando estás trabajando y empieza la activación física.*

Continúa música, comienzan a moverse conforme a los ejercicios 3-4, se miran con extrañeza.

Para activar el tren superior en la oficina, te recomendamos lo siguiente.

Corte B. Descripción del ejercicio 3 y 4.

Toma grupal. *¡Actívate!, no importa que estés en la oficina. Que tu escritorio no impida moverte*

Guion técnico

Escena 1. Plano entero, estático. Todxs lxs trabajadores están en sus cubículos de forma habitual. 10 segundos a la par, suena la música de banana boat

-VOZ EN OFF APARECE-Escena 1B. PPP, cámara fija, cortes mostrando rostros de personas que se miran

con extrañeza. 8 segundos.

Escena 2. Ejercicio 3. Plano medio Corto, dolly in.

Escena 3. Ejercicio 4. Plano corto, dolly in.

Escena 4. Plano medio, estático.

VIDEO 3

Guion literario

Inicia canción: *I'm gonna Take my time*

VOZ EN OFF: *Esperando mi hora de relajación en la oficina*

Continúa música, trabajadores hacen movimientos de impaciencia

-Puedes hacer estos ejercicios si quieres relajarte después de una junta muy larga.

Descripción del ejercicio 5 y 6.

Toma grupal *¡Actívate!, no importa que estés en la oficina. Que tu escritorio no impida moverte.*

Guion técnico

Escena 1. Plano entero, estático, varios cortes.

Cortes de personas en la oficina que voltean a la cámara como si tuvieran desesperación porque llegara alguna hora.

-VOZ EN OFF APARECE-

Escena 1B. Plano medio corto, pan a la derecha.

Escena 2. Ejercicio 5. Plano medio Corto, dolly in.

Escena 3. Ejercicio 6. Plano corto, dolly in Escena 4.

Plano medio, estático.

Grabación de videos Módulo III

Figura 18

Grabación de videos Tik-tok locación



Figura 17

Grabación de videos Tik-tok locación

