

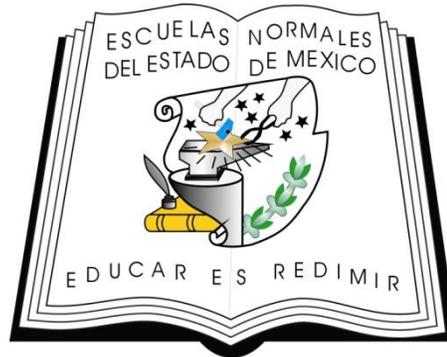


GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

“2015. Año del Bicentenario Luctuoso de José maría Morelos y Pavón”



ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL



LA INNOVACIÓN EN LA PRÁCTICA DOCENTE: UNA ESTRATEGIA DE TRANSFORMACIÓN Y MEJORA

INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

P R E S E N T A

BERENICE QUIÑONES VALADEZ

CD. NEZAHUALCÓYOTL, MÉXICO

JULIO DE 2015

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
PARTE I. PLAN DE ACCIÓN.....	9
CAPÍTULO 1.- DESCRIPCIÓN Y FOCALIZACIÓN DEL PROBLEMA.....	9
1.1.-Lenguaje Y Comunicación.....	13
1.2.-Expresión y Apreciación Artística.....	14
1.3.-Desarrollo Físico y Salud.....	14
1.4-Pensamiento Matemático.....	15
1.5-Exploración y Conocimiento Del Mundo.....	15
1.6.-Desarrollo Personal y Social.....	16
1.7- Propósito general.....	17
1.8- Propósitos específicos.....	17
CAPÍTULO2.-REVISIÓN TEÓRICA.....	18
2.1.-La innovación de la práctica docente como una estrategia de mejora.....	19
2.2.-La creación de ambientes de aprendizaje a partir de la innovación.....	24
2.2.1.- Ambiente centrado en el que aprende.....	26
2.2.2.-Ambiente centrado en el conocimiento.....	26
2.2.3.-Ambiente centrado en la evaluación.....	27
2.2.4.-Ambiente centrado en la comunidad.....	28

2.3.-El aprendizaje significativo como resultado de una intervención innovadora	29
CAPÍTULO 3. -METODOLOGÍA.....	32
3.1.-Plan estratégico.....	35
3.2.-La acción: una toma de decisión	37
CAPÍTULO 4.-EVALUACIÓN.....	44
4.1.-Producción de un documental.....	46
4.2.-Creación del periódico escolar.....	53
4.3.-Feria matemática y ejecución del software educativo pipo.....	60
4.4.-Proyección de la obra de teatro musicalizada y elaboración de un cortometraje.....	69
4.5.-Exposición de ciencias.....	77
CAPÍTULO 5.- CAPACITACIÓN ACADÉMICA EN ESPAÑA: UNA EXPERIENCIA ENRIQUECEDORA SOBRE LA PRAXIS EDUCATIVA.....	85
CAPÍTULO 6.-CONCLUSIONES.....	88
BIBLIOGRAFÍA.....	90
ANEXOS.....	92

INTRODUCCIÓN

Las docentes en el ámbito educativo adquieren una responsabilidad social debido a que deben apropiarse de bases teóricas, disciplinarias y metodológicas, herramientas didácticas y técnicas para que puedan ser aplicadas en los contextos específicos de acuerdo con modelos y enfoques vigentes en educación.

Desde el marco anterior, la reforma curricular de la Educación Normal tiene como propósito fundamental mejorar cualitativamente la formación inicial de los futuros profesores para la educación básica a través de los trayectos formativos: Psicopedagógico, Preparación para la Enseñanza y el Aprendizaje, Lengua Adicional y Tecnologías de la Información y Comunicación, Práctica Profesional y Optativos. Ello implica al estudiante normalista asumirse como un actor profesional en el ámbito educativo, debido a que al culminar su estancia en la Normal cuenta con un conjunto de competencias que le permiten articular un conjunto de saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales, movilizados en el escenario educativo en el que interviene (SEP, 2012).

Con la finalidad de demostrar el saber, saber ser y saber hacer de la práctica profesional, se retoma la modalidad “Informe de prácticas profesionales” debido a que se emplean habilidades como el análisis y la reflexión. Como parte de sus atributos, el informe representa un documento integral que permite la articulación de conocimientos teóricos, metodológicos, pedagógicos, técnicos e instrumentales a través del proceso de intervención, el cual vincula las acciones, estrategias, los métodos y los procedimientos llevados a cabo.

Su importancia recae en que es un proceso en y a partir del cual se favorece la construcción de conocimiento, a su vez, conlleva a evaluar y valorar el logro las competencias que se han desarrollado y movilizado durante la formación profesional.

De acuerdo al documento “Orientaciones académicas para la elaboración del trabajo de titulación” (2014), existe la posibilidad de seleccionar una o más competencias en cuanto a la relevancia o impacto en la temática seleccionada. Por lo cual la competencia en la que se centra el siguiente documento es: *la generación de ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica.*

Los ámbitos que emanan de la competencia seleccionada son los siguientes:

- Utiliza estrategias didácticas para promover un ambiente propicio para el aprendizaje.
- Promueve un clima de confianza en el aula que permita desarrollar los conocimientos, habilidades, actitudes y valores.
- Favorece el desarrollo de la autonomía de los alumnos en situaciones de aprendizaje.
- Establece comunicación eficiente considerando las características del grupo escolar que atiende.
- Adecua las condiciones físicas en el aula de acuerdo al contexto y las características de los alumnos y el grupo.

A través de la competencia se expresan los desempeños que se deben demostrar, al integrar conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios para ejercer la profesión docente y desarrollar prácticas en escenarios reales.

La importancia de abordar los ambientes formativos se centra en contribuir y trascender mediante la “Innovación en la práctica docente” y las competencias de los alumnos y alumnas, integrando diferentes componentes de la práctica docente, como lo son el diagnóstico, las estrategias didácticas y el seguimiento o evaluación del desempeño de los niños y niñas.

La innovación y mejora de la práctica docente se ha configurado como un elemento indispensable y prioritario para incrementar la calidad y eficacia de los centros educativos. Por ello, comprende un conjunto de acciones intencionales y

sistemáticas que busca introducir nuevas formas de interacción en la práctica educativa.

En la actualidad La Reforma Integral de la educación Básica (RIEB) presenta áreas de oportunidad que es importante identificar y aprovechar, para dar sentido a los esfuerzos acumulados y encauzar positivamente el ánimo de cambio y mejora continua con el que convergen en la educación las maestras y los maestros, las madres y los padres de familia, las y los estudiantes, y una comunidad académica y social realmente interesada en la Educación Básica.

“Con el propósito de consolidar una ruta propia y pertinente para reformar la Educación Básica de nuestro país , durante la presente administración federal se ha desarrollado una política pública orientada a elevar la calidad educativa, que favorece la articulación en el diseño y desarrollo del currículo para la formación de los alumnos de preescolar; coloca en el centro del acto educativo al alumno , el logro de los aprendizajes, los Estándares Curriculares establecidos por periodos escolares, y favorece el desarrollo de competencias que le permitirán alcanzar el perfil de egreso del nivel educativo”. (*Reforma Integral de la Educación Básica, 2011*)

Los estándares de la nueva reforma requieren de transformaciones en las instituciones para brindar una mejor calidad educativa, un aspecto de cambio en la educación radica en la innovación y la trascendencia que genera dicha práctica.

Para realizar un cambio se requiere en un primer momento de la comprensión y claridad de lo que se pretende cambiar, en este sentido es necesario asumir la complejidad e implicaciones de las dimensiones que subyacen de la práctica docente desarrollada día a día en las aulas.

De acuerdo a Fierro (1999) las dimensiones (personal, interpersonal, institucional, valoral y didáctica) representan un medio que facilita la reflexión sobre el saber, saber ser y saber hacer del docente.

A partir de la competencia y temática, el presente documento se centra en la dimensión didáctica ya que emerge de diferentes propuestas centradas en mejorar la práctica docente a partir de dirigir o facilitar la interacción de los alumnos con el saber, para que ellos construyan su propio conocimiento. Implica principalmente la manera en que el docente provee un ambiente óptimo para que los alumnos puedan aprender de manera significativa, empleando diversas y novedosas estrategias, métodos y técnicas que potencien la mejora de la práctica docente.

Un aspecto importante de la transformación de la práctica docente consiste en la innovación, que de acuerdo a Carbonell (2002: 17) “es el resultado de una serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización, que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas”.

Su importancia recae en que es un proceso en y a partir del cual se articulan y movilizan conocimientos teóricos, metodológicos, didácticos, técnicos y tecnológicos con el fin de incidir en la transformación de uno o algunos de los componentes de la docencia, en este sentido, de los ambientes de aprendizaje para potenciar los aprendizajes y competencias de los niños y niñas.

La práctica desde esta visión no consiste en transmitir conocimientos, sino que coloca gran énfasis en un papel mucho más activo para el alumno que el de un receptor pasivo de información. Es decir, este nuevo enfoque conlleva a que mediante el empleo de la innovación se logren propiciar ambientes de aprendizajes en donde el alumnado logre el desarrollo de capacidades, competencias y la construcción de aprendizajes significativos.

Según la Reforma Curricular 2011 (RIEB), se denomina ambiente de aprendizaje, al espacio donde se desarrolla la comunicación y las interacciones que posibilitan el aprendizaje. Con esta perspectiva se asume que en los ambientes de aprendizaje media la actuación del docente para construirlos y emplearlos como tales en su construcción destacan los siguientes aspectos:

- La claridad respecto del aprendizaje que se espera logre el estudiante.
- El reconocimiento de los elementos del contexto: la historia del lugar, las prácticas y costumbres, las tradiciones, el carácter rural, semirural o urbano del lugar, el clima, la flora y la fauna.
- La relevancia de los materiales educativos impresos, audiovisuales y digitales.
- Las interacciones entre los estudiantes y el maestro

A partir de lo anterior surge la necesidad de generar ambientes de aprendizaje significativos en los alumnos y alumnas preescolares para favorecer las competencias de los distintos campos formativos a través de la innovación, la cual guíe al individuo a aprender a través de un proceso activo, cooperativo, progresivo y autodirigido, que apunta a encontrar significados y construir conocimientos que surgen, en la medida de lo posible, de las experiencias en auténticas, reales y significativas situaciones propuestas en el plan de acción diseñado para los alumnos del grupo 3ro D del preescolar Emiliano Zapata, ubicado en Nezahualcóyotl, Estado de México.

PLAN DE ACCIÓN

CAPÍTULO 1. DESCRIPCIÓN Y FOCALIZACIÓN DEL PROBLEMA

La realización y construcción de un diagnóstico es de suma importancia, debido a que permite mostrar el panorama donde se pretende realizar la acción, así, como las causas y situaciones que caracterizan y/o constituyen una determinada problemática. Para ello, requiere de la realización de investigaciones, sustentadas en un sistema teórico-metodológico, que proporcionen una visión holística para clarificar las dimensiones de la problemática que se pretende atender. Es concebido también, como una herramienta esencial, debido a que facilita la identificación y el análisis de esa nueva situación; siendo el punto de partida en el que se fundamentan las acciones de la intervención, la cual debe propiciar y generar cambios.

Según Arteaga (1987), el diagnóstico es considerado como un “proceso” que permite, a partir del análisis de la información sobre una realidad, establecer la naturaleza y relaciones causales de los fenómenos sociales, para estar en la posibilidad de identificar y correlacionar las principales necesidades y problemas, jerarquizándolas de acuerdo a ciertos criterios y determinando a su vez los recursos disponibles, con la finalidad de establecer un plan de acción.

El diagnóstico de acuerdo a Luchetti (1999), es un proceso con carácter instrumental, que permite recopilar la información necesaria para la evaluación e intervención de la práctica docente, debido a que se identifica el área problemática o la realidad susceptible a transformar y mejorar; por ello fue indispensable aplicar instrumentos como: listas de cotejo, diario anecdótico, rúbricas, guías de observación, guías de entrevista, videograbaciones y evidencias, como parte del proceso de recabación e indagación de situaciones que se puedan atender o intervenir en los niños preescolares durante los periodos de prácticas.

El estudio de la fase diagnóstica fue realizado en el preescolar Emiliano Zapata en el grado 3º. D que cuenta con una población de 36 alumnos, de los cuales 26

pertenecen al sexo femenino y 10 al masculino; su edad oscila de los cuatro años ocho meses a los cinco años tres meses.

Es de suma importancia definir que los dos ejes o coordenadas que mayor atención causaron se muestran en la siguiente representación icónica:

SITUACIONES PRESENCIADAS EN LOS ALUMNOS DURANTE LA INTERVENCIÓN	
Pasividad	Desinterés
<p>a) Observado:</p> <p>Se reconoció poca participación e involucramiento para desarrollar las actividades propuestas, por lo cual las actividades no se concretaron.</p> <p>b) Expresado</p> <p>Algunos comentarios escuchados a través del diálogo entre los alumnos fueron: -¡Ya sé cuál es ese material, ya lo ocupamos!, - ¿Otra vez?</p>	<p>a) Observado:</p> <p>Mostraban poca disposición al realizar las actividades, perdida de atención al momento de su ejecución obteniendo en la evaluación final, 35% aproximadamente del logro del aprendizaje esperado establecido.</p> <p>b) Expresado:</p> <p>Algunos comentarios enunciados durante las actividades fueron, -¡Ya me aburrí!, - ¡Quiero irme a casa!, -¿Falta mucho para que lleguen los papás?</p>

Lo anterior manifiesta que aunque se provee un ambiente de aprendizaje para que los alumnos y alumnas puedan apropiarse de las informaciones, no se logra causar un interés a las actividades y mucha menos realizarse una producción de aprendizajes significativos por medio de la intervención.

Meirieu (2002), determina que el aprendizaje es una producción de significado por la interacción de informaciones y de un proyecto, una estabilización de las representaciones y luego la introducción de una situación de disfunción en donde la inadecuación del proyecto respecto a las informaciones, o de las informaciones al proyecto, obliga a pasar un grado superior de comprensión. Concibiendo que el proyecto emana de la necesidad o interés para aplicar lo aprendido a la vida cotidiana.

En resumidas palabras un aprendizaje se efectúa cuando un individuo recoge información de su entorno en función de un proyecto personal, o bien le otorgue un uso a aquello adquirido en el proceso enseñanza- aprendizaje.

Es por ello, que el aprendizaje debe encontrarse emanado de la acción didáctica, la cual organiza la interacción entre un conjunto de documentos, objetos y una tarea a realizar. Esta interacción, tratada en el ámbito didáctico, se transforma para el formador (docente) en situación de la interacción materiales/consignas, y, para el alumno en la interacción de informaciones/proyecto. Así, el aprendizaje se encuentra en constante circulación de informaciones, un sujeto y el mundo, un aprendiz que ya sabe siempre alguna cosa y un saber que solo existe cuando es reconstruido, en la manera en que es operado.

Algunos de los aspectos más importantes que influyen en el proceso enseñanza- aprendizaje son la cantidad, la claridad y la organización de los conocimientos. A partir de ello el aprendizaje puede ser una actividad significativa para la persona que aprende y dicha significatividad está directamente relacionada con la existencia de relaciones entre el conocimiento nuevo y el que ya posee el alumno. Una crítica a la enseñanza tradicional, reside en la idea de que el aprendizaje resulta muy poco eficaz si consiste únicamente en la repetición mecánica de elementos que el alumno no puede estructurar formando un todo relacionado, es decir se dificulta una construcción propia del conocimiento.

Evidentemente, una visión de este tipo no sólo supone una concepción diferente sobre la construcción del conocimiento, sino también una reformulación de en la acción, que demanda la puesta en marcha de innovación.

Por lo anterior surgen diferentes cuestionamientos que se concretizan en la siguiente pregunta: ***¿Cómo poder desarrollar las competencias de los alumnos y alumnas del grupo, si la práctica docente no es significativa?***

En este marco surge la necesidad e interés por “Innovar la práctica docente como una estrategia de transformación y mejora”

Para desarrollar la problemática surgen las siguientes interrogantes:

¿Por qué será tan importante incorporar la innovación en la práctica docente?
¿Cuáles podrían ser sus supuestos para considerarla una estrategia de transformación y mejora?

Como sujetos responsables y comprometidos con la práctica docente, los profesores no sólo son responsables de llevarlo a cabo, sino que son también artífices del mismo. Cada docente tiene en sus manos la posibilidad de recrear el proceso, tiene también que dar un nuevo significado a su propio trabajo, de manera que pueda encontrar mayor satisfacción en su desempeño diario y mayor reconocimiento por los saberes adquiridos. Con sus colegas, con los padres de familia y con las autoridades educativas, el docente -sujeto tiene la posibilidad de compartir y enriquecer su práctica, de tal forma que finalmente, se refleje en una mejor educación para los alumnos por medio de la propia innovación, el pensamiento crítico y la reflexión de su accionar en la formación de sus alumnos y alumnas.

El empleo y énfasis que rescato de la innovación en la práctica docente, tiene como finalidad innovar las actividades propuestas; el empleo de otras alternativas educativas de mejora distintas a las que se han ido manejando en el “tradicionalismo”, adecuando espacios y tiempo, diversificando materiales e implementando diversas estrategias que tomen en cuenta el contexto en el que se

desarrollan los alumnos y alumnas, siendo prioritario el favorecimiento de las competencias en los distintos campos formativos.

A continuación se enuncian las situaciones que emergen del diagnóstico, en cada uno de los campos formativos, y a través de los cuales la innovación de manera transversal pretende intervenir en el plan de acción mediante la creación de ambientes de aprendizaje centrados en el alumno, ello con la finalidad de potenciar las competencias localizadas en el Programa de Educación Preescolar (SEP, 2011).

1.1 Lenguaje y Comunicación.

En este campo el 60% de los niños se muestran seguros al entablar alguna conversación, realizándola con coherencia y fluidez, sin embargo, al 40% se le dificulta escuchar y respetar el turno para hablar.

Aproximadamente el 80% habla con claridad, solo el 3% posee grandes dificultades para pronunciar las palabras, normalmente las que se conforman con la consonante “r”, lo que en ocasiones hace difícil comprender lo que comunican.

Al comunicarse el 70% es capaz de expresarse de manera comprensible con adultos y compañeros, dan información de sí mismos, lo que les gusta (por ejemplo, jugar, cantar, ir al parque, la música), lo que no les gusta (la comida saludable y que les peguen), cuando se enojan (por ejemplo, cuando se pelean con sus hermanos, los regaños de papás), cuando lloran o cuando se cansan (al caminar y correr).

Un 45 % aproximadamente del grupo utiliza el lenguaje para solucionar problemas (piden disculpas o hacen alguna otra acción para remediar lo acontecido) el resto del grupo hace mención de una queja con la docente en formación o con la titular y la minoría responde con la misma acción (golpes, empujones).

Al momento de dar instrucciones el 77% las comprenden con precisión, a su vez, explican a los compañeros que externan algunas dudas.

Por último, el 90% presenta un gusto por manipular cuentos, los observan, los describen y solo el 68% lo narra al observar las imágenes.

1.2 Expresión y Apreciación Artística

En este campo se reconoce que el 85% de la población se mueve con soltura al escuchar música e imitan movimientos, les gusta estar en constante desplazamiento a través de juegos corporales.

Tienen reacciones emocionales hacia la música y el canto y se expresan a través de la risa y la voz. Así mismo, repiten constantemente tonadas de canciones durante el desarrollo de diversas actividades.

Utilizan diversos materiales, la creatividad y la imaginación para otorgarle significado a trazos que realizan, describiendo y el 70% explicando posteriormente cada una de sus proyecciones.

Por último, reconocen distintos ritmos (lentos y rápidos) y el nombre de algunas melodías de distintos géneros.

1.3 Desarrollo Físico y Salud

Del grupo solo el 86% aproximadamente trepa, brinca, salta, esquiva, corre, rueda, lanza y cacha con sincronía y precisión en cada uno de sus movimientos.

En el aspecto de salud el 96% identifica hábitos alimenticios y de higiene, sin embargo, presentan una área de oportunidad para comprender y reflexionar la importancia e impacto que tienen sobre el funcionamiento de su cuerpo, en el cual 88% reconoce las partes externas, (ojos, boca, manos, nariz, cuello, espalda, pies, cabeza y tronco) y solo el 22% logra identificar y explicar generalidades de algunos órganos, como lo son el corazón, los pulmones y el estómago.

Dentro de la motricidad fina y gruesa el 87% arma y ensambla rompecabezas y materiales de construcción de piezas grandes y numerosas, por último el 82% posee fuerza y precisión para iluminar, recortar y escribir su nombre.

1.4 Pensamiento Matemático

En primera instancia 1% de niños y niñas confunden las letras con los números.

Como parte del conteo 93% realiza la acción hasta el número 10, la otra parte solo recita los números, algunos lo hacen acompañados de melodías ya enseñadas.

Como el principio de conteo más empleado se encuentra el de orden estable ya que comprenden y colocan el número de acuerdo al lugar que ocupa cada uno de ellos por su valor numérico, sin embargo, en donde mayor dificultad persisten es en la resolución de problemas, principalmente en la abstracción numérica.

En espacio forma y medida 95% pueden clasificar objetos por color, tamaño y cantidad. A su vez establecen secuencias geométricas, siguiendo patrones determinados, por ello es que el 98% reconoce y diferencia cada una de las figuras, logrando establecer los atributos que caracterizan a cada una de ellas.

1.5 Exploración y Conocimiento Del Mundo.

En este campo el 89% de los niños y niñas se hacen preguntas acerca del mundo que los rodea; logran conocer su entorno usando sus sentidos e investigando, y como parte del proceso realizan lo siguiente:

- Observación: emplean sus sentidos para observar características de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en su contexto inmediato.
- Predicción: logran en algunas ocasiones formular suposiciones a partir de la interacción que observan de los elementos del medio.
- Descripción: logran detallar con coherencia y claridad haciendo usos de gráficos elaborados por ellos o consultados.

1.6 Desarrollo Personal y Social.

De la población total 79% habla de sus sentimientos, de cómo son, que hay en sus casas, a que juegan, que hacen fuera de la escuela, con quien conviven, etc. Por otro lado, el 80 % reconoce sus cualidades y capacidades, a su vez, desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros compañeros. .

En el grupo en su mayoría, existen dificultades para establecer amenas relaciones interpersonales, ya que poseen problemas para trabajar o jugar con distintos compañeros, compartir materiales y respetar al otro.

Una vez realizado el diagnóstico en cada uno de los campos formativos se identifica que las situaciones derivadas en cada uno de ellos se desarrollan debido a que desde un inicio se planteó ***¿Cómo poder desarrollar las competencias de los alumnos y alumnas del grupo, si la práctica docente no es significativa?***

Para poder efectuar una intervención innovadora que potencie de manera significativa y situada el desarrollo de competencias en los alumnos y alumnas del grupo, es necesario en primera instancia conocer con que habilidades y capacidades cuentan, para que en un segundo momento se diseñen y lleven a cabo nuevas alternativas didácticas que propicien ambientes de aprendizaje óptimos para el aprendizaje, por lo cual, se llevarán a cabo un conjunto de acciones, estrategias e intenciones para mejorar y transformar la realidad susceptible a cambiar.

A partir de las áreas de oportunidad identificadas se plantean los siguientes propósitos

1.6 Propósito general:

- Demostrar cómo se generan los ambientes de aprendizaje significativos en los alumnos y alumnas preescolares para favorecer las competencias de los distintos campos formativos a través de la innovación.

1.7 Propósitos específicos

- Identificar en la docente en formación la articulación de conocimientos, habilidades, actitudes y valores ejercidos durante la acción.
- Expresar y demostrar el nivel de logro de las competencias profesionales y genéricas de la futura docente
- Analizar las implicaciones de la práctica docente llevada a cabo en México y España.

CAPÍTULO 2. REVISIÓN TEÓRICA

Para hablar de innovación es necesario realizar un recorrido en el que permita contextualizar y puntualizar su importancia, implicaciones y trascendencia en el ámbito educativo.

Con las innovaciones manejadas durante el periodo (2005-2012), la educación ha tenido grandes cambios, externos e internos. En el transcurso del tiempo se han generado propuestas encaminadas al empleo de la innovación en la práctica docente que ejercen los profesores de educación básica, principalmente en Educación Preescolar.

En los años anteriores se han generado distintas investigaciones en las que se profundizan los dos constructos: práctica docente e innovación; algunas de ellas son las siguientes:

- Análisis de caso: La innovación de la práctica educativa en el preescolar , (temoa , Portal de Recursos Educativos Abiertos, 2010)
- Experiencias del curso “Intervención pedagógica en la educación preescolar: la visión de las academias, docentes y estudiantes (Revista electrónica Educare, noviembre 2010)
- Aula conjunta preescolar- primer grado , una experiencia de articulación pedagógica
- Retos de la educación preescolar obligatoria en México: la transformación del modelo escolar (REICE, 2005)
- Diseño de entornos de aprendizaje: innovación y educación. (Iisue, 2008)

Los documentos anteriores tienen como planteamiento en común la transformación que se requiere para mejorar la práctica docente a partir del uso de la innovación. Es de suma importancia mencionar y destacar en este recorrido bibliográfico, que el estudio de la innovación de la práctica docente en el nivel preescolar ha sido poco abordado por los docentes o investigadores, es por ello, que a su vez el presente informe pretende contribuir a su comprensión, relevancia y trascendencia en el ámbito educativo.

La línea teórica que direcciona el presente hecho educativo se desglosa a continuación de acuerdo al proceso que conlleva su análisis.

2.1 La innovación de la práctica docente como una estrategia de mejora.

Referir a la categoría de innovación implica en un primer momento, la necesidad de establecer con la mayor claridad posible, las concepciones y diversos significados que se han atribuido al término en el ámbito educativo. En segundo momento, establecer los vínculos que tiene en la práctica docente como una estrategia de mejora, ello implica retomar algunas dimensiones y características que lo sustenten y argumenten.

Partiendo de una representación estructural, es decir, organizada, que nos lleve a analizar aspectos categóricos de lo general a lo particular, la educación debe transformarse para adaptarse a las nuevas necesidades y a las condiciones inmediatas de la sociedad. Ello implica que las finalidades de la educación contemplan la capacidad de adaptación al individuo al cambio continuo, es decir una constante innovación que poco a poco vaya transformando y mejorando las condiciones educativas.

Para el presente trabajo tomaremos innovación educativa como un proceso que consiste en incorporar la novedad, se puede caracterizar como un cambio creativo y duradero en cualquier nivel de las prácticas; se realiza de manera intencional, produce modificaciones profundas en el sistema de generación y transferencia de conocimientos, habilidades, actitudes y valores, con la articulación de la

participación de los agentes y que mejora la calidad de algún aspecto significativo del hecho educativo. En este sentido, la innovación constituye la solución verificable mediante indicadores adecuados a un problema bien definido.

Diversos autores han aportado con constructos de innovación educativa. Entre ellos se encuentra Carbonell (2002: 11-1), quien entiende la innovación educativa como:

“(un) conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes. La innovación no es una actividad puntual sino un proceso, un largo viaje o trayecto que se detiene a contemplar la vida en las aulas, la organización de los centros, la dinámica de la comunidad educativa y la cultura profesional del profesorado. Su propósito es alterar la realidad vigente, modificando concepciones y actitudes, alterando métodos e intervenciones y mejorando o transformando, según los casos, los procesos de enseñanza y aprendizaje. La innovación, por tanto, va asociada al cambio y tiene un componente – explícito u oculto- ideológico, cognitivo, ético y afectivo. Porque la innovación apela a la subjetividad del sujeto y al desarrollo de su individualidad, así como a las relaciones teoría- práctica inherentes al acto educativo.”

Por su parte, Imbernón (2002: 64) afirma que:

“la innovación educativa es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación”.

Por otro lado, Escudero (2010: 86) señala que:

“Innovación conlleva una batalla a la realidad tal cual es, a lo mecánico, rutinario y usual, a la fuerza de los hechos y al peso de la inercia. Supone, pues, una apuesta por lo colectivamente construido como deseable, por la imaginación creadora, por

la transformación de lo existente. Reclama, en suma, la apertura de una rendija utópica en el seno de un sistema que, como el educativo, disfruta de un exceso de tradición, perpetuación y conservación del pasado. (...) innovación equivale, ha de equivaler, a un determinado clima en todo el sistema educativo que, desde la Administración a los profesores y alumnos, propicie la disposición a indagar, descubrir, reflexionar, criticar...cambiar.”

A su vez, menciona que hablar de innovación educativa significa referirse a proyectos de transformación de nuestras ideas y prácticas educativas en una dirección social e ideológicamente legitimada, y que esa transformación merece ser analizada a la luz de criterios de eficacia, funcionalidad, calidad y justicia y libertad social. Es decir, la innovación implica cambiar para mejorar, no cambiar por el pretender hacer algo inusual. En este sentido, la innovación educativa está siempre destinada a mejorar el proceso de enseñanza.

Tomando en cuenta las contribuciones de cada autor citado en el marco referencial anterior, se puede enunciar y construir que una práctica docente innovadora es aquella que parte de reflexionar constantemente sobre nuevas formas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de la implementación de cambios que generen un aprendizaje más significativo.

Necesariamente tiene carácter cíclico ya que implica vivir la profesión en constante dinamismo y cambio. De ahí que innovar en la docencia no es una tarea simple, requiere de procesos constantes de reflexión y análisis de la práctica.

Para la construcción de dicho conocimiento se retoman las interrogantes planteadas en la focalización del problema:

¿Por qué es tan importante incorporar la innovación en la práctica docente?
¿Cuáles pueden ser sus supuestos para considerarla una estrategia de transformación y mejora?

Incorporar las nuevas formas de aprender, reconocer la necesidad de participación y protagonismo de los aprendices, utilizar sus competencias digitales para la generación y sistematización de conocimiento, transformar las aulas en comunidades de aprendizaje, fomentar el compromiso y motivación de cada alumno, generar ambientes de aprendizajes propicios y perfilar un nuevo rol del docente como guía de estos ambientes de enseñanza converge una gran oportunidad. Innovar es responder a las demandas actuales y, al mismo tiempo, a la necesidad de proponer nuevas estrategias de aprendizaje.

La innovación se refiere fundamentalmente a la capacidad de poner en marcha ideas creativas, novedosas y tecnológicas; exige observar desde diversas ópticas el accionar docente y nuevas premisas de análisis, situaciones que cotidianamente se observan con categorías o indicadores estructurados.

La creatividad requiere entonces experimentar ejercicios de libertad profesional que permitan observar desde nuevos ángulos y con nuevos paradigmas. Se requiere fomentar ambientes que estimulen estos ejercicios, en los que el respeto y confianza prevalezcan como conducta de trabajo compartido.

Un primer aspecto categórico para lograr innovar en educación, y particularmente en el aula, es desarrollar condiciones que permitan crear ambientes que favorezcan el desarrollo de competencias para la vida de manera significativa. Generar condiciones de confianza y trabajo colaborativo al interior del preescolar es fundamental para lograr un ambiente de aprendizaje óptimo para el desarrollo integral del infante, ello puede realizarse mediante propuestas creativas, las cuales se caracterizan por crear espacios diversos y poco rutinarios que favorezcan la generación de ideas nuevas y divergentes. Todas las ideas, por más lejanas o banales que parezcan a la realidad o a las condiciones de implementación, pueden resultar interesantes y fructíferas al momento de diseñar situaciones encaminadas a potenciar innovaciones.

En este sentido el fin de la innovación en la enseñanza debe ser generar cambios significativos en el aprendizaje, es por eso que una práctica docente innovadora requiere:

- Un análisis de necesidades para decidir qué cambio se quiere implementar, es decir un diagnóstico.
- Una propuesta de mejora, a través de la planeación didáctica con novedosas alternativas, de cómo se logrará el cambio.
- Diversidad de estrategias y técnicas para promover el cambio dentro del aula.
- Un plan de evaluación formativo que permita verificar si el cambio en la enseñanza ha sido innovador y ha fomentado el aprendizaje significativo.

De acuerdo con lo anterior, y tomando como referencia a Laurillard (2002), un docente innovador no es aquel que únicamente emplea recursos con el fin de hacer algo nuevo, sino aquel que impulsa el cambio continuamente con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por eso que un docente innovador cuenta con las siguientes características y las denota en su práctica:

- Capacidad de autoevaluación: es capaz de reconocer sus competencias, así como sus áreas de oportunidad.
- Capacidad de evaluación: cuenta con las estrategias para verificar o comprobar que sus alumnos han aprendido de forma significativa, encaminándose hacia el propósito planteado.
- Reflexión en la acción: reconoce cómo es su práctica docente y cómo se puede innovar, es decir mejorarla a través de ella.
- Investigador: está en constante búsqueda de nuevas formas de enseñar y aprender.

- Creador: diseña propuestas novedosas y creativas para proponer diversas actividades de mejora y transformación de la práctica docente..
- Flexible y adaptable: es flexible ante nuevas formas de enseñar y aprender, adaptando los métodos y estrategias a las necesidades de los niños.
- Usa recursos y tecnología para atender a diversos estilos de aprendizaje: emplea diversos recursos y materiales para desarrollar una práctica más enriquecida.
- Generador de ambientes de aprendizaje: Construye un ambiente ideal para facilitar el aprendizaje de los alumnos.

El último punto se profundiza en el siguiente apartado debido a que es la competencia en la que se centra el presente documento.

2.2 La creación de ambientes de aprendizaje a partir de la innovación.

El ambiente es concebido como construcción diaria, reflexión cotidiana, singularidad permanente que asegure la diversidad y con ella la riqueza de la vida en relación (Ospina, 1999). El término “ambiente de aprendizaje” lleva a pensar al ambiente como un medio estructurado que actúa en el sujeto y lo transforma en la medida en que logra emanar un gran tejido de conocimiento construido con el fin específico de aprender y educarse para la vida.

Otra de las aproximaciones conceptuales de ambiente de aprendizaje remite al escenario donde existen y se desarrollan condiciones favorables de aprendizaje. Un espacio y un tiempo en movimiento, donde los participantes desarrollan capacidades, competencias, habilidades y valores (Duarte 2003: 97-113).

Para tener la posibilidad de generar ambientes significativos, se podrían considerar desde la postura teórica anterior, dos aspectos categóricos esenciales: los desafíos y las interrelaciones. Los desafíos, entendidos como los retos y las provocaciones que se generan desde las iniciativas o motivaciones para realizar las acciones. Son desafíos en tanto son significativos para el grupo o la persona que los enfrenta, y con la menor intervención de agentes externos. Los desafíos

educativos fortalecen un proceso de autonomía en el grupo y propician el desarrollo de los valores.

El segundo aspecto categórico refiere a que en los ambientes de aprendizaje también están influenciados por las interrelaciones debido a que el aspecto cultural y moral de cada individuo, ofrece la posibilidad de una creación de relaciones de solidaridad, comprensión, apoyo mutuo e interacción social.

Desde este panorama, el ambiente no se limita a las condiciones materiales necesarias para la implementación del currículum o a las relaciones interpersonales básicas entre maestros y alumnos. Por el contrario, se instaura en las dinámicas que constituyen los procesos educativos y que involucran propósitos, acciones, experiencias y vivencias por cada uno de los participantes; actitudes, condiciones materiales y relaciones socioafectivas para la concreción de los propósitos culturales que se hacen explícitos en toda propuesta educativa (Chaparro 1995: 2).

Actualmente, por ambiente de aprendizaje se entiende una u otra denominación, no sólo se considera el medio físico, sino las interacciones que se producen en dicho medio. Son tenidas en cuenta, por tanto, la organización y disposición espacial, las relaciones establecidas entre los elementos de su estructura, pero también las pautas de comportamiento que en él se desarrollan, el tipo de relaciones que mantienen las personas con los objetos, las interacciones que se producen entre las personas, los roles que se establecen, los criterios que prevalecen y las actividades que se realizan en cada una de las propuestas didácticas.

Se trata de una concepción activa, es decir, participativa, que involucra al ser humano y por tanto involucra acciones pedagógicas en las que, quienes aprenden, están en condiciones de reflexionar sobre su propia acción y sobre las de otros, en relación con el ambiente.

El promover ambientes innovadores y significativos para el aprendizaje favorece el desarrollo de las competencias tanto del alumno como del docente, ya que permite un espacio en el que todos los participantes se sienten interesados, motivados e involucrados en cada una de las actividades, asumiendo responsable y comprometidamente el rol que dentro de él juegan.

Cada una de las propuestas planteadas en el plan de acción mostrado con anterioridad se encuentra centrada y categorizada en algún tipo de ambiente de aprendizaje que de acuerdo a Bransford, J., Brown, A. y Cocking, R. (2007) plantean e integran cada intervención. A continuación se enuncia las características e implicaciones de cada uno:

2.2.1 Ambiente centrado en el que aprende

Cuando se usa el término “centrado en quien aprende”, hace referencia a ambientes que ponen atención cuidadosa a conocimientos, habilidades, actitudes y creencias que los alumnos traen al espacio escolar. Este término incluye prácticas de aprendizaje que han sido llamadas “culturalmente sensibles”, “culturalmente apropiadas”, “culturalmente compatibles” y “culturalmente relevantes” (Ladson-Billings, 1995). El término también se adapta al concepto de “enseñanza diagnóstica: tiene la finalidad de descubrir lo que piensan los niños en relación con los problemas inmediatos que enfrenten, discutir sus errores conceptuales de manera sensible y crear situaciones de aprendizaje que les permitan reajustar sus ideas.

Cabe señalar, que los maestros que están centrados en quien aprende reconocen la importancia de construir sobre el conocimiento cultural y conceptual que los alumnos traen consigo cada día en el aula.

2.2.2 Ambiente centrado en el conocimiento

En las situaciones en las que se centra el proceso de enseñanza-aprendizaje sólo en el sujeto del mismo (el alumno) el desarrollo de los conocimientos y las habilidades necesarias para funcionar efectivamente en la sociedad es parcial, ya que la capacidad de pensar y desarrollar problemas no recae nada más en las “habilidades de pensamiento” o en las estrategias desarrolladas en el proceso de aprendizaje; se requieren de conocimientos bien organizados, que apoyen la planeación y el pensamiento lógico y estratégico. Por lo tanto, los ambientes centrados en el conocimiento se basan en la necesidad de ayudar a los alumnos a convertirse en conocedores al aprender, de tal manera que comprendan y realicen la transferencia del conocimiento para hacerlo significativo.

Al centrar el aprendizaje en el conocimiento, se establecen estrategias que permitan el desarrollo del mismo para hacerlo significativo, y alcanzar los propósitos establecidos; ya que al definir estándares se permite especificar el conocimiento y las competencias que los estudiantes necesitan desarrollar así como enfocarse a los tipos de información y de las actividades que facilitan a los alumnos y alumnas alcanzar la metacognición.

2.2.3 Ambiente centrado en la evaluación.

Centrar el ambiente de aprendizaje en la evaluación, es tan importante como basarlos en el sujeto (quien aprende) y en el conocimiento (el objeto de aprendizaje), ya que la evaluación brinda la oportunidad para la retroalimentación y la revisión del conocimiento construido por el sujeto, además es una herramienta eficaz que asegura que lo evaluado sea congruente con los propósitos, es decir los aprendizajes esperados establecidas en cada una de las propuestas. La evaluación puede ser empleada en tiempos y formas diferentes: la evaluación formativa que implica que la retroalimentación es parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, es empleada comúnmente dentro del aula, de manera que se corrige y mejora el proceso de aprendizaje; por su parte la evaluación .

La evaluación formativa se basa en la premisa de que la retroalimentación es transcendental para poder establecer si el estudiante ha logrado la meta establecida en el proceso de enseñanza-aprendizaje, enfocándose no sólo en la memorización del contenido, si no en la comprensión de los mismos.

La evaluación formativa es continua, y permite al docente revisar el avance de niños y niñas, así como si han podido apropiarse del conocimiento de manera adecuada, además ayuda a identificar las dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y lo que es más importante, corregirlos. La retroalimentación formativa puede ser tanto formal e informal, fomentando la autoevaluación de su propio proceso, así como el de sus compañeros, permeando así en la metacognición.

2.2.4 Ambientes centrados en la comunidad

Para poder establecer una articulación de los ambientes de aprendizaje enunciados en los párrafos anteriores, es necesario considerar que la comunidad influye directamente en este proceso, de muchas formas posibles.

La comunidad incluye reglas o normas, especialmente importantes para que las personas que participan en la construcción del conocimiento interactúen entre sí, aprendan de otros y puedan mejorar de manera continua.

Se pueden considerar muchos escenarios en los cuales la comunidad influye en la creación de ambientes de aprendizaje, ya sea en el salón, en la escuela, en el hogar, en grupos extra clase, y en la sociedad en general.

La familia es un ambiente clave para el aprendizaje de la persona, aun cuando no sea de manera consciente, todos los integrantes de la misma propician actividades, recursos y conexiones con la comunidad que promueven el aprendizaje y proporcionan ejemplos de vida sobre las habilidades y los conocimientos, y más aún sobre la valoración de la educación.

En conclusión, en cada una de estas concepciones se definen prácticas contextuales que a partir de una propuesta innovadora pueden incidir en la construcción de aprendizajes significativos en los alumnos y alumnas.

2.3 El aprendizaje significativo como resultado de una intervención innovadora

En algún lapso del tiempo se consideró que el aprendizaje era sinónimo de un cambio de conducta, dicho término se encontraba influenciado bajo el enfoque de una teoría conductista de la labor educativa; sin embargo, en la actualidad el aprendizaje del sujeto va más allá de un simple cambio de conducta, es decir, conduce a un cambio en el significado de la experiencia.

Para lograr comprender la complejidad e importancia que tiene la práctica docente para que un aprendizaje significativo logre efectuarse en los alumnos, es necesario tener en consideración la planificación y organización de los contenidos, la forma de enseñanza y el ambiente de aprendizaje que en su conjunto se genera.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1983), ofrece en este sentido el marco apropiado para el desarrollo de la labor educativa, así como para el desarrollo de una práctica docente con tales principios. Un principio de suma importancia a considerar del aprendizaje significativo es que produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones, de tal modo que estas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva.

Desde esta perspectiva, el autor Meirieu (2002), determina que el aprendizaje es una producción de significado por la interacción de informaciones y de un proyecto, una estabilización de las representaciones y luego la introducción de una situación de disfunción en donde la inadecuación del proyecto respecto a las

informaciones, o de las informaciones al proyecto, obliga a pasar un grado superior de comprensión.

Creando un ejemplo, en una sesión de clase el o la docente con capacidad innovadora provee el ambiente de aprendizaje para que los alumnos y alumnas se apropien de las informaciones para que mediante ella se realice introspectivamente una producción de significados, los cuales son comprendidos en la manera en que se movilizan para la resolución de un problema en una situación o contexto real.

En otras palabras un aprendizaje se efectúa cuando un individuo recoge información de su entorno en función de un proyecto personal, o bien le otorgue un uso a aquello adquirido en el proceso enseñanza- aprendizaje.

Es por ello, que el aprendizaje se encuentra emanado de la acción didáctica, la cual organiza la interacción entre un conjunto de documentos, objetos y una tarea a realizar. Esta interacción, tratada en el ámbito didáctico, se transforma para el formador (docente) en situación de la interacción materiales/consignas, y, para el alumno en la interacción de informaciones/proyecto. Así, el aprendizaje se encuentra en constante circulación de informaciones, un sujeto y el mundo, un aprendiz que ya sabe siempre alguna cosa y un saber que solo existe cuando es reconstruido, en la manera en que es operado.

Según Ausubel (1983), el factor más importante que influye en el proceso enseñanza-aprendizaje es la cantidad, la claridad y la organización de los conocimientos. Su aportación fundamental ha consistido en la concepción de que el aprendizaje debe ser una actividad significativa para la persona que aprende y dicha significatividad está directamente relacionada con la existencia de relaciones entre el conocimiento nuevo y el que ya posee el alumno. Como es sabido, la crítica fundamental del autor a la enseñanza tradicional, reside en la idea de que el aprendizaje resulta muy poco eficaz si consiste simplemente en la repetición mecánica de elementos que el alumno no puede estructurar formando un todo

relacionado. Esto sólo será posible si el estudiante utiliza los conocimientos que ya posee, aunque éstos no sean totalmente correctos.

Evidentemente, una visión de este tipo no sólo supone una concepción diferente sobre la formación del conocimiento, sino también una formulación distinta de los objetivos de la “enseñanza”. En este término es donde la innovación de la práctica docente adquiere gran relevancia, debido a que es una actividad esencial para la mejora de los procesos de enseñanza a través del diseño y desarrollo de propuestas creativas, novedosas y tecnológicas.

En medida en que la innovación logre generar ambientes propicios, se puede conducir a la transformación o a la renovación del proceso de enseñanza y por ende al logro de los aprendizajes esperados, siendo estos, como resultado final, significativos y útiles para los alumnos y alumnas.

Aprender permite comprender, por ello, lo que se comprenda será lo que se aprenderá y recordará mejor porque quedará integrado en nuestra estructura de conocimientos, los cuáles son utilizados o empleados para un fin...construir una realidad objetiva, argumentada y reflexiva.

La construcción teórica construida e integrada en este apartado, pretende a través de sus planteamientos una transformación y mejora, la cual será realizada a través de un proceso de relación y reconstrucción entre la teoría y la realidad educativa, mediante la investigación- acción.

CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA

Entendiendo que la innovación en educación debe ser un proceso de cambio y mejora, se hace necesario investigarla a partir de cuestionarnos cómo funcionan las escuelas, cómo participan los diversos actores, cuáles son los efectos que produce nuestra práctica educativa o sobre cómo podemos replantear y potenciar los resultados de nuestras acciones. La investigación desde esta perspectiva ayuda a incrementar el conocimiento y a obtener un acercamiento a la realidad, a los fenómenos y los hechos que observamos; ayuda a analizar la relación que se establece entre los elementos que configuran una determinada situación educativa y, muchas veces también, a tomar decisiones sobre cómo intervenir en dicha situación para mejorarla y/o transformarla.

Por ello, la investigación en educación se hace necesaria ya que permite a los centros educativos generar cambios por medio de la construcción de nuevos conocimientos que renuevan paulatinamente los saberes y las prácticas pedagógicas, las cuales implementan innovaciones en las aulas cuya finalidad reside en incrementar una mejor educación.

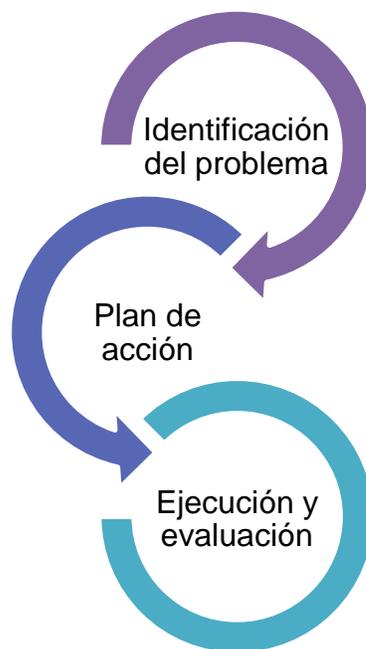
Como parte del proceso que se llevará a cabo, la investigación – acción se presenta como una metodología orientada hacia el cambio educativo y se caracteriza entre otras cuestiones por ser un proceso que como señala Elliot, J. (1990); se construye desde y para la práctica, a la que pretende mejorar a través de su transformación, al mismo tiempo que procura comprenderla; demanda la participación de los sujetos en la mejora de sus propias prácticas, exige una actuación grupal por la que los sujetos implicados, colaboran coordinadamente en todas las fases del proceso de investigación, implica la realización de análisis crítico de las situaciones y se configura como una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión.

Un rasgo específico de la investigación-acción surge en la necesidad de integrar la acción, es decir, el eje central de la investigación será el plan de acción para lograr el cambio o mejora desde una perspectiva multidisciplinar. Por ello, se

pretende comprender e interpretar las prácticas sociales (indagación sistemática, crítica y pública) para cambiarlas (acción informada, comprometida e intencionada) y mejorarlas (propósito central).

Considerando Imbernón (2006) la investigación “es una actividad sistemática orientada a la comprensión en profundidad de fenómenos educativos y sociales, a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, a la toma de decisiones y también hacia el descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimientos.”

Como parte de un proceso organizado, sistemático, dinámico y cíclico se presenta en el siguiente esquema la manera en que se lleva a cabo:



Cada una de estas etapas se desarrolla de manera conjunta y articulada; inicia con la fase diagnóstica, en la cual se identifica la problemática o bien las necesidades educativas a atender, posteriormente, se diseña de manera estratégica un conjunto de actividades centradas a resolver el área susceptible a mejorar, por último, se aplican y evalúan cada una de ellas con la finalidad de reflexionar sobre la acción.

Es por ello, surge la necesidad de implementarla como herramienta para identificar, analizar, reflexionar y solucionar los problemas reconocidos en la realidad educativa e incluso para valorar críticamente los aportes elaborados por los teóricos. La investigación es un proceso que se nutre y reconstruye de manera dinámica, debido a que intervienen sujetos de estudio, lo cual demanda recursos, formación y estrategias que nos permiten encontrar respuestas útiles, realistas y eficaces a fin de resignificar la educación a los nuevos requerimientos sociales.

A través de su uso se pueden generar y desarrollar habilidades cognitivas como: observación, descripción, comparación, clasificación, interpretación, análisis, así como la reflexión.

De ahí, la importancia que la investigación pedagógica se fundamenta a partir de tres funciones: facilita los fundamentos teóricos para introducir cambios en las prácticas pedagógicas a través del desarrollo de innovaciones, ayuda a la toma de decisiones, permite sistematizar el saber recabado durante las experiencias y reflexiones pedagógicas.

Abordarla como elemento indispensable durante la práctica docente supone seguir diversos métodos investigativos, invitando al futuro docente a revisar diversas soluciones para identificar si la respuesta alcanzada es satisfactoria, lo que a su vez irá dotando de aprendizajes, competencias y habilidades durante su proceso, impulsado por la obtención de nuevos resultados basados en intereses y necesidades que son un producto de motivación para responder nuevos cuestionamientos encontrados en el día a día de lo que implica una “práctica profesional”.

Entender la investigación-acción desde este marco, conlleva a considerarla como una metodología que persigue a la vez resultados de acción e investigación; como un diálogo entre la acción y la investigación. Conlleva la comprobación de ideas en la práctica como medio de mejorar las condiciones sociales e incrementar la construcción de conocimiento.

El énfasis reside en investigar a partir de la práctica educativa cotidiana, por tanto, la reflexión y acción están estrechamente vinculadas., siendo implicaciones de gran riqueza para el proceso formativo, de manera que se logre aplicar el conocimiento en el contexto para mejorar las situaciones o necesidades identificadas.

Para realizar los cambios y transformaciones pertinentes de acuerdo a la situación problemática señalada con anterioridad, se presenta a continuación un plan estratégico cuya finalidad reside en generar ambientes de aprendizaje significativos en los alumnos y alumnas preescolares para favorecer las competencias de los distintos campos formativos a través de la innovación.

Por la complejidad de la problemática y necesidad que se presenta en el escenario educativo, se requiere de un abordaje multidisciplinar dado que se concretiza la transversalidad de los distintos campos formativos tanto en el diagnóstico como en el desarrollo, seguimiento y evaluación de las actividades planteadas. El conjunto de acciones se propone a continuación:

3. 1 PLAN ESTRATÉGICO

CAMPO FORMATIVO/COMPETENCIA	ACTIVIDAD
Exploración y Conocimiento del Medio: <ul style="list-style-type: none"> • Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras, y muestra respeto hacia la diversidad. 	“Producción de un documental”
Lenguaje y Comunicación. <ul style="list-style-type: none"> • Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien 	“Creación del periódico escolar”

<p>Pensamiento Matemático</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos 	<p>“Feria matemática y su fortalecimiento mediante la ejecución del software educativo “Pipo”</p>
<p>Expresión y Apreciación Artística :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música. 	<p>“Proyección de la obra de teatro de sombras musicalizada”</p>
<p>Expresión y Apreciación Artística :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa, mediante el lenguaje oral, gestual y corporal, situaciones reales o imaginarias en representaciones teatrales sencillas 	<p>“Construcción de un cortometraje”</p>
<p>Exploración y Conocimiento del Medio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entiende en qué consiste un experimento y anticipa lo que puede suceder cuando aplica uno de ellos para poner a prueba una idea. 	<p>“ Promoción y divulgación sobre la importancia de las Ciencias a través de una exposición de experimentos”</p>

3.2 LA ACCIÓN: UNA TOMA DE DECISIÓN

La importancia de planificar para guiar la puesta en marcha de cualquier actividad y muy especialmente cuando nos referimos a la educación, debe ser orientada hacia un fin y precisa para tener la posibilidad de guiarla con gran racionalidad.

Tal y como lo señala Chiaventan (2010) es mediante la planeación que se genera el conocimiento, el cual se emplea y efectúa para tomar decisiones en el presente. Ello implica no perder de vista el aprendizaje esperado, ni las actividades necesarias para poner en práctica las decisiones y para medir, con una reevaluación sistemática, los resultados obtenidos frente a las expectativas que se plantearon en un primer momento.

El enfoque bajo el cual se diseñó la planeación se centra en el desarrollo y movilización de competencias. Una competencia desde este eje de acción, será concebida desde Perrenoud (2004), el cual la señala como la capacidad que posee el sujeto para adaptarse al ambiente y a las demandas que se enfrentan y como un saber hacer que se despliega cuando el sujeto tiene necesidad de aplicar el conocimiento en el contexto.

Esto implica, que la demanda o problema interesa al sujeto, generando la motivación necesaria para que desee hacerla, contando con cierto nivel de dificultad, mismo que no podrá ser mayor a su capacidad de respuesta, pero tampoco menor a lo que puede hacer ya que se puede aburrir al considerarla fácil o sencilla al momento de su realización.

De esta manera, las competencias se establecen como un nuevo paradigma curricular y por lo mismo pedagógico, ya que se modifica la meta, el proceso que se realiza para alcanzarlo y el resultado que se obtiene.

Tomando como referencia el marco anterior, Laura Frade Rubio (2006) enuncia las siguientes características de un diseño y enfoque por competencias:

- Meta terminal y procesual: puntualiza a dónde debe llegar el alumno, pero también cómo debe de hacerlo, por eso se escribe en presente; señala que debe de hacer durante la sesión clase.
- Se redactan oraciones en tercera persona, presente y singular, con el sujeto implícito: verbo+objeto directo condición.
- Cada competencia cuenta con indicadores de desempeño y con niveles de desempeño.
- Trabaja todo a la vez: conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes.
- Se planea pensando qué tiene que hacer el alumno(a) para desarrollar la competencia.
- Se evalúa tanto el proceso, lo formativo, como el resultado, es decir lo sumativo.

Considerando los planteamientos de la autora se presentan a continuación una serie de propuestas concretas y de mejora, encaminadas a innovar la práctica docente a través del uso de distintas estrategias, recursos y generación de ambientes de aprendizaje que faciliten o propicien el desarrollo de aprendizajes significativos en los alumnos y alumnas del grupo 3º D.

CAMPO FORMATIVO: PENSAMIENTO MATEMÁTICO

CAMPO FORMATIVO: PENSAMIENTO MATEMÁTICO		
<p align="center">COMPETENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos. 	<p align="center">CONTENIDOS</p> <p align="center">CONCEPTUAL</p> <p>¿Qué es una colección?</p> <p align="center">PROCEDIMENTAL</p> <p>¿Cómo se conforma?</p> <p align="center">ACTITUDINAL</p> <p>Participación y colaboración grupal</p>	<p align="center">ESTRATEGIA</p> <p>Resolución de problemas.</p> <p align="center">Juego</p>
<p align="center">FASE PROCESUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Resolver problemas matemáticos por medio de juegos ➤ Comparar métodos y estrategias empleadas por los niños y niñas ➤ Ejemplificar el uso del software educativo matemático “Pipo” 	<p align="center">PRODUCTO TERMINADO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ “Feria matemática y su fortalecimiento mediante la ejecución del software educativo “Pipo” 	
<p>AMBIENTE DE APRENDIZAJE: Centrado en la evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollar el razonamiento eficaz y creativo de acuerdo a una base de conocimiento integrado y movilizado. 		

CAMPO FORMATIVO: LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

<p align="center">COMPETENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien 	<p align="center">CONTENIDOS:</p> <p align="center">CONCEPTUAL</p> <p align="center">¿Qué es un periódico?</p> <p align="center">PROCEDIMENTAL</p> <p align="center">¿Cómo se elabora?</p> <p align="center">ACTITUDINAL</p> <p align="center">Apreciar e identificar los distintos tipos de noticias</p>	<p align="center">ESTRATEGIA</p> <p align="center">Trabajo con textos.</p>
---	---	---

<p align="center">FASE PROCESUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observar el periódico ➤ Reconocer los diversos tipos de noticia ➤ Recuperar experiencias escolares ➤ Clasificar las experiencias escolares de acuerdo al tipo de noticia que a la pertenecen ➤ Construir una imprenta ➤ Crear y producir las noticias de los niños 	<p align="center">PRODUCTO TERMINADO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Elaboración de periódico escolar
---	--

AMBIENTE DE APRENDIZAJE: Centrado en el conocimiento

- Enfocado a la apropiación e interiorización de información.
- Se toma como necesidad del alumno convertirse en conocedor.
- Pretende una significación sobre el conocimiento, relacionando lo aprendido con su entorno inmediato

CAMPO FORMATIVO: EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA

<p align="center">COMPETENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • • Expresa, mediante el lenguaje oral, gestual y corporal, situaciones reales o imaginarias en representaciones teatrales sencillas 	<p align="center">CONTENIDOS</p> <p align="center">CONCEPTUAL</p> <p align="center">¿Qué es una expresión?</p> <p align="center">PROCEDIMENTAL</p> <p align="center">¿Cómo podemos comunicar un mensaje?</p> <p align="center">ACTITUDINAL</p> <p align="center">Valorar y apreciar las diversas formas de expresión</p>	<p align="center">ESTRATEGIA</p> <p align="center">Expresión</p>
--	--	---

<p align="center">FASE PROCESUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realización de talleres de expresión oral, gestual y corporal. ➤ Elaboración del guion y en caso del cortometraje se añaden los comerciales para el término del video. ➤ Construcción de escenografías y elección de piezas musicales ➤ Personificación de los personajes. ➤ Acondicionamiento de espacio y filmación. 	<p align="center">PRODUCTOS TERMINADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Creación y proyección de una obra de teatro de sombras musicalizada ➤ Construcción de un cortometraje
--	--

AMBIENTE DE APRENDIZAJE: Centrado en el alumno

- Retoma necesidades e intereses de los alumnos
- Promueve en el alumno la responsabilidad de su propio aprendizaje.
- Desarrolla una base de conocimiento relevante caracterizada por profundidad y flexibilidad.
- Involucra al alumno en un reto (problema, situación o tarea) con iniciativa y entusiasmo.

CAMPO FORMATIVO: EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MEDIO I

<p align="center">COMPETENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras, y muestra respeto hacia la diversidad 	<p align="center">CONTENIDOS</p> <p align="center">CONCEPTUAL</p> <p>¿Qué es un ecosistema?</p> <p align="center">PROCEDIMENTAL</p> <p>¿Cómo se distinguen?</p> <p align="center">ACTITUDINAL</p> <p>Apreciación y respeto hacia la biodiversidad</p>	<p align="center">ESTRATEGIA</p> <p align="center">Expresión oral</p>
<p align="center">FASE PROCESUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observar a través de videos las características y/o particularidades de cada ecosistema. ➤ Relacionar un estado de la República Mexicana de acuerdo al tipo de ecosistema ➤ Apreciar la flora, fauna, tipos de vivienda, gastronomía, vestimenta y actividades representativas de dicha región. ➤ Rescatar los elementos anteriores de la comunidad en la que habitan los niños y niñas ➤ Compartir la información recabada 	<p align="center">PRODUCTO TERMINADO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Elaboración de un documental 	
<p>AMBIENTE DE APRENDIZAJE: Centrado en la comunidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Retoma la cultura del contexto ➤ Desarrolla las habilidades necesarias para vivir en una sociedad democrática ➤ Desarrolla un enfoque cooperativo de aprendizaje. 		

**CAMPO FORMATIVO: EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO
DEL MEDIO II**

<p align="center">COMPETENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entiende en qué consiste un experimento y anticipa lo que puede suceder cuando aplica uno de ellos para poner a prueba una idea. 	<p align="center">CONTENIDOS</p> <p align="center">CONCEPTUAL</p> <p align="center">¿Qué es la experimentación?</p> <p align="center">PROCEDIMENTAL</p> <p align="center">¿Cómo emplear el método científico</p> <p align="center">ACTITUDINAL</p> <p align="center">Gusto e interés por la ciencia.</p>	<p align="center">ESTRATEGIA</p> <p align="center">Observación y Experimentación</p>
<p align="center">FASE PROCESUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Retomar las ideas previas que los niños tienen sobre la experimentación. ➤ Explicación concreta de aspectos del método científico. ➤ Reconocimiento y manipulación de instrumentos. ➤ Ejecución de experimentos. ➤ Elaboración de bitácora. ➤ Creación de invitaciones para comunidad escolar. 	<p align="center">PRODUCTO TERMINADO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Promoción y divulgación sobre la importancia de las Ciencias a través de una exposición de experimentos. 	
<p>AMBIENTE DE APRENDIZAJE: Centrado en la evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollar el razonamiento eficaz y creativo de acuerdo a una base de conocimiento integrado y movilizado. 		

CAPÍTULO 4. EVALUACIÓN

La evaluación en su generalidad forma parte del proceso educativo, debido a que se encuentra interrelacionada e integrada con cada uno de los componentes del mismo, si bien por apartado metodológico se presenta como último elemento del proceso, la evaluación tiene una función cíclica de acción, identificación y retroalimentación, ya que a la vista de los resultados, se replantean de nuevo los objetivos, cuya finalidad es fortalecer el desarrollo integral del alumno.

Para realizar el análisis y reflexión del plan de acción, la intervención docente y su trascendencia sobre las competencias y los aprendizajes esperados de los alumnos y alumnas, se hace necesario realizar una evaluación bajo el enfoque por competencias.

Según Laura Frade (2006) , conceptualizar la competencia como una unidad de desempeño complejo ofrece la oportunidad de lograr mejores procesos para mejorar, ya que contamos con las aportaciones de varias corrientes y de varias disciplinas a la vez, asunto que provee de herramientas para identificar los problemas más relevantes y corregirlos.

En este sentido, resulta una evaluación más clara concreta respecto a los procesos y los resultados de los aprendizajes, que lleva a identificar dificultades, lo que falta por hacer, en qué dimensiones no se ha trabajado, qué aspectos de las competencias establecidas requieren fortalecerse y qué se debe hacer al respecto. Dichas implicaciones se encuentran emanadas en cada uno de los momentos evaluativos que se muestran en el siguiente gráfico:



Gráfico momentos de la evaluación, elaboración propia.

En primer momento se encuentra la evaluación diagnóstica debido a que se realiza al iniciar una etapa educativa, posteriormente se encuentra la evaluación formativa o procesual la cual implica una retroalimentación constante a través de ofertar sugerencias sobre actividades de aprendizaje, a su vez, predice probables desempeños en habilidades, metas y evaluaciones sumativas. Estas se encuentran dirigidas a conocer al final de un determinado periodo, el logro de los aprendizajes planteados que se encuentran acordes a los requerimientos de contenidos, habilidades, actitudes, valores y destrezas del alumnado

Por último se encuentra permeada en todo momento la evaluación implícita puesto que reside en observar e identificar el potencial de los niños para desarrollarlo

mediante la intervención, es decir, en todo momento el docente se encuentra evaluando.

Estos cuatro momentos de evaluación refieren en sumas palabras a un proceso mediante el cual se hace un balance con objetividad, validez y confiabilidad que rinde cuentas de los logros obtenidos por los alumnos, tomando como base el nivel de desempeño logrado, con la intención, de tomar decisiones y diseñar estrategias para que tanto como el alumno como el docente mejoren de manera continua.

Concretando las enunciaciones anteriores, para el presente plan de acción, se diseñaron una serie de rúbricas de los distintos campos formativos (Ver anexos), mismos que contienen la competencia indicada en el Programa de Educación Preescolar (SEP, 2011) así como los indicadores correspondientes a las habilidades y capacidades que permitirán reconocer el nivel de logro y desempeño que tuvo cada alumno durante las actividades planteadas en el plan de acción.

A continuación se desglosa una descripción, análisis y argumentación de los aprendizajes logrados a través de cada una de las propuestas del plan de mejora. Estos resultados, fueron recopilados a través de rubricas y diario anecdótico.

4.1 Producción de un documental.

Durante la elaboración y desarrollo de la presente propuesta, se tomaron en cuenta principalmente dos vertientes: una experiencia académica llevada a cabo en el trayecto de práctica profesional y la promoción cultural del espacio geográfico correspondiente.

La primera vertiente residió en retomar la visita realizada durante el primer grado de la licenciatura al sitio de Mérida. La experiencia obtenida fue benéfica y enriquecedora debido a que se recuperaron evidencias que permitieron mostrar a los alumnos un esquema panorámico del espacio geográfico y sus implicaciones,

es decir, costumbres, tradiciones, ideologías, creencias, religión, tipo de viviendas, servicios, calidad de vida, entre otros aspectos.

Lo esencial es que a través de ello se logró establecer una gran relación académica con la estudiante normalista, es así que durante la secuencia didáctica ella proporciono en un principio videograbaciones del preescolar y el grupo con el que se encontraba practicando; como resultado se les compartió a los niños del grupo de 3º D, con la finalidad de comparar, valorar y apreciar la diversidad cultural en determinados espacios geográficos.

De ahí es donde se desprende el auge de la segunda vertiente, el cual se fortaleció, desarrolló y promovió con las siguientes actividades desglosadas en el segundo recuadro:

EXPLORANDO ENTORNOS

FINALIDADES:

- Observar seres vivos de diversos ecosistemas.
- Identificar flora y fauna de la selva, bosque y desierto.
- Describir las características de cada uno de los ecosistemas.
- Clasifica la flora y fauna de la selva, bosque y desierto
- Promover la flora, fauna, tipos de vivienda, gastronomía, vestimenta y actividades, representativas de su localidad.

ACTIVIDADES

- Presentar a los alumnos y alumnas un mapa de la República Mexicana
- Preguntar ¿Qué seres vivos habitan en ella?
- Plasmar las respuestas a través de un mural elaborado en papel pellón.
- Apreciar y comentar en plenaria el producto realizado.

- Preguntar ¿Todos los seres vivos habitan en el mismo lugar? ¿Por qué?
- Explicar que los animales y plantas se dividen en ecosistemas de acuerdo a sus características y a las condiciones naturales.
- Mencionar los ecosistemas: bosque, desierto y selva.
- Realizar una investigación en la biblioteca escolar.
- Retomar las investigaciones realizadas en casa sobre los ecosistemas.
- Realizar una asamblea para identificar los conocimientos previos que poseen sobre ellos.
- Preguntar ¿Qué podemos encontrar?
- Integrar el rincón de la información, en el cual los alumnos y alumnas comentan las investigaciones realizadas previamente sobre la flora y la fauna que existe en dicho ecosistema
- Añadir características del ecosistema a través de una explicación realizada por la futura docente.
- Proyectar un video en el que aparecen diversos animales y plantas, los niños y niñas están atentos para identificar los que corresponden a la selva, bosque y desierto. Cuando se reconozca la flora y fauna correspondiente alzan una tarjeta relacionada con el mismo.
- Jugar “Adivina quién”. En el grupo se conforman dos equipos mixtos uno llamado “exploradores” y otro “ecosistema”, el primer equipo realiza preguntas al segundo, dichos planteamientos mencionan características de la flora y fauna de los diversos ecosistemas, con la finalidad de acertar en los dibujos elaborados por el segundo equipo.
- Elaborar un diorama con las condiciones geográficas de cada ecosistema
- Crear, cantar y bailar una canción sobre las características de los ecosistemas. La melodía es acompañada de gestos y movimientos.
- Proyectar a los niños un video de una región del país con las características de cada tipo de ecosistema.

En este apartado se retoma la primera vertiente anteriormente descrita.

- Appreciar la flora, fauna, tipos de vivienda, gastronomía, vestimenta y actividades,

representativas de cada región.

- Construir de manera grupal los ecosistemas con apoyo de recursos tecnológicos.
- Compartir las producciones con los demás grupos de la institución a través de una exposición.

Para articular los conocimientos adquiridos y movilizarlos en el contexto se llevó a cabo la elaboración un documental de manera grupal, con la finalidad de promover la flora, fauna, tipos de vivienda, gastronomía, vestimenta y actividades, representativas de su localidad. Cada uno de los equipos conformados en el grupo expuso de manera oral y con apoyo de distintos recursos o utilería las particularidades más significativas de cada categoría mencionada anteriormente (Ver en <https://www.youtube.com/watch?v=HbGVG873kk0>, minuto 2:12 seg) .

Durante la elaboración de la videograbación se desarrollaron en gran parte las siguientes habilidades:

- Exploración
- Investigación
- Identificación
- Organización
- Reconstrucción
- Clasificación

Durante la fase de investigación se obtuvieron dificultades debido a que en gran parte del grupo los padres de familia fueron los que realizaron la investigación, está situación se identificó en el momento en que se les solicito a los alumnos y alumnas compartirlas.

Durante la tercera y cuarta fase realizaron una clasificación a partir de las características y condiciones que identificaron.

El proceso que realizaron algunos de ellos fue el siguiente:

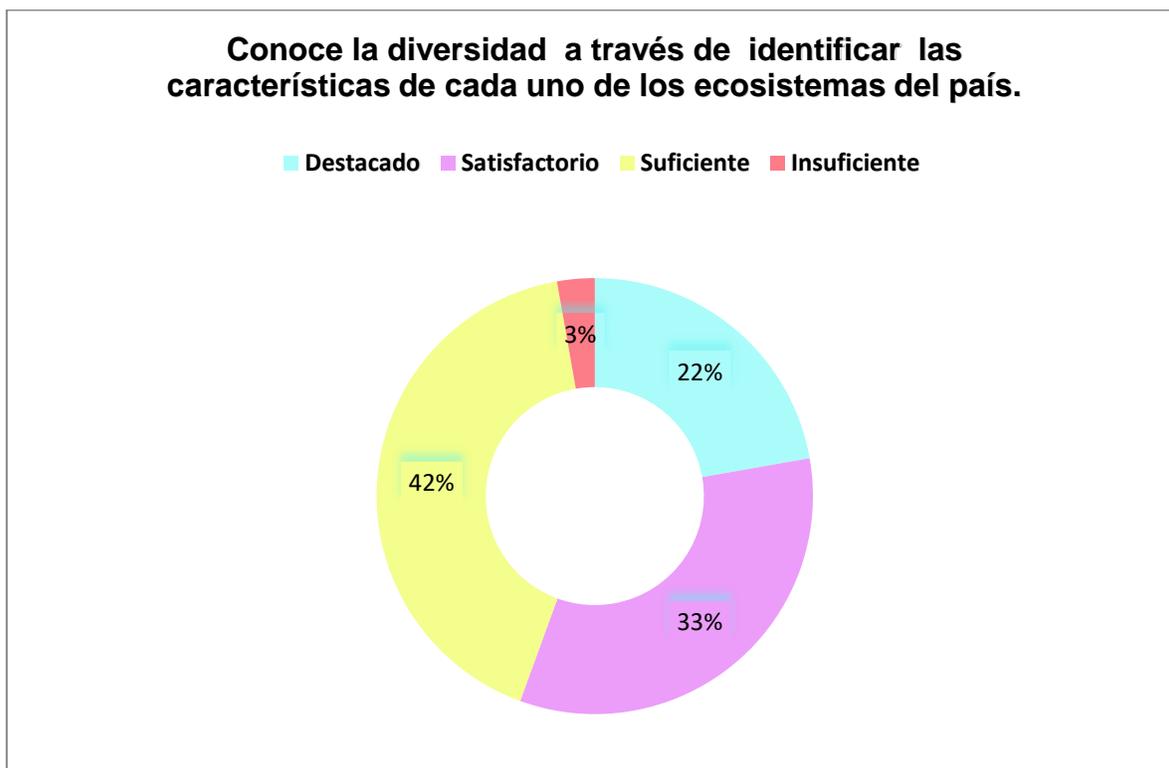
- Observación del gráfico.

- Recopilación de información de la investigación
- Relación concepto-objeto
- Determinación de la categoría

En base a lo anterior existió una reconstrucción del conocimiento y resignificación del aprendizaje. En el momento en que cada uno de los alumnos participaba se iban presentando explicaciones que sustentaban el por qué de la elección de esa categoría, es decir, se generó un ambiente de debate el cual favoreció la comprobación de un primer ejercicio de clasificación.

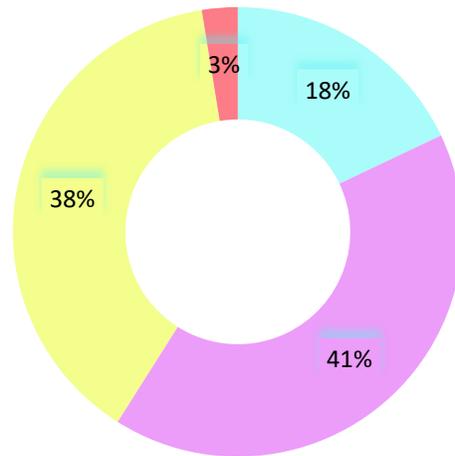
Fue mediante esta propuesta que se aprovecharon en un primer momento las generalizaciones para poder analizar y reflexionar las operaciones del pensamiento más concretas.

Los alcances de la competencia y aprendizajes planteados son los siguientes:



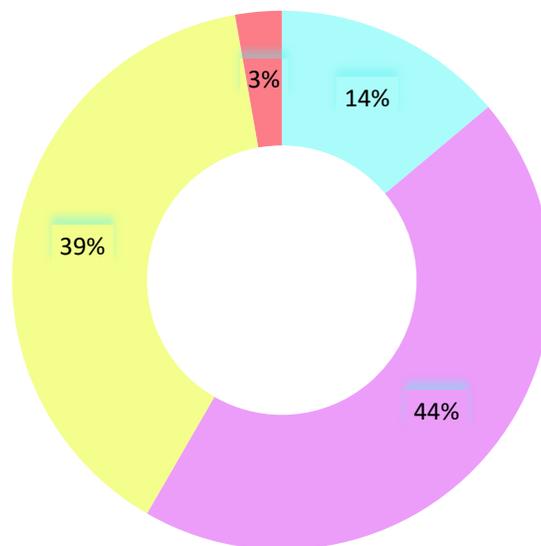
Promueve la flora, fauna, tipos de vivienda, gastronomía, vestimenta y algunas actividades, representativas de su localidad .

■ Destacado ■ Satisfactorio ■ Suficiente ■ Insuficiente



Valora la diversidad cultural.

■ Destacado ■ Satisfactorio ■ Suficiente ■ Insuficiente



El proyectar en el grupo el documental elaborado y compartirlo con el resto de los grupos de la institución, permitió reflexionar y recobrar la importancia del medio en el que viven a partir de la videograbación.

Si bien el estudio formal de la geografía como disciplina en la escuela inicia en la educación primaria, la educación geográfica puede comenzar a desarrollarse desde el nivel preescolar, ya que éste busca cimentar bases sólidas para el aprendizaje permanente de los alumnos. La educación preescolar organiza los contenidos de forma integral, sin ahondar en un tratamiento disciplinar como tal, considerando que al aprender, el niño desarrolla capacidades que favorecen simultáneamente diversas áreas del conocimiento humano. Una situación didáctica que el docente implemente con sus alumnos, puede estar vinculada con saberes de diversas áreas disciplinares que se profundizarán más tarde, de acuerdo al aumento de la complejidad y su progresión en los ciclos escolares de la educación básica.

Las estrategias empleadas desde esta perspectiva fueron un elemento clave para impactar positivamente en el desarrollo integral de los niños. De acuerdo a Cordero y Svarzman. (2007) el empleo de la geografía en el aula, favorece el conocimiento de los contextos con los que el niño interactúa y con aquellos con los cuales puede iniciar un acercamiento a través de la escuela. Es así que el estudio de la geografía desde la etapa preescolar adquiere sentido; a pesar de ser un campo poco explorado y en el cual aún queda camino por recorrer.

La propuesta anterior generó un ambiente que hizo movilizar al sujeto lo que sabe y sus capacidades, recuperado o integrando aspectos del contexto familiar, social y cultural en donde se desarrolla, las cuales serán favorables para promover aprendizajes significativos y ofreciendo la posibilidad de aplicaren el contexto lo que se aprende, avanzando progresivamente a distintos conocimientos.

4.2 Creación del periódico escolar.

Las prácticas sociales de lenguaje y escritura se constituyen a lo largo de un prolongado proceso de construcción de saberes y estrategias, es por ello que durante la etapa preescolar no se adjudica la responsabilidad de enseñar a los niños a leer y a escribir de manera convencional, pero sí que durante este trayecto formativo tengan numerosas y variadas oportunidades de familiarizarse con diversos materiales impresos, para que comprendan algunas de las características y funciones del lenguaje escrito y del sistema de escritura.

Las capacidades y competencias desde esta línea de acción se fortalecen cuando se tienen múltiples oportunidades de participar en situaciones que amplíen las estructuras lingüísticas. Para ello se llevaron a cabo las siguientes:

UNA RECONSTRUCCIÓN DE EXPERIENCIAS ESCOLARES

FINALIDADES:

- Identificar las características y elementos del periódico.
- Distinguir los tipos de noticias de acuerdo a sus atributos.
- Elaborar diversas noticias con ayuda de marcas gráficas e imágenes
- Fabricar y compartir el periódico con los grupos de la institución.
- Reconocer la importancia de del lenguaje escrito.

ACTIVIDADES

- Apreciar y manipular el periódico
- Comentar los elementos que lo constituyen, por ejemplo, título, subtítulo, noticias, anuncios.
- Señalar en el periódico mediante marcas gráficas cada uno de los elementos.
- Moldear con plastilina las letras o palabras que reconozcan a partir del producto anterior.

- Comentar y comparar las palabras localizadas.
- Inventar un cuento de manera grupal con las palabras recabadas.
- Narrar el cuento a los grupos de segundo año.
- Recuperar los conocimientos previos que tienen sobre el periodista.
- Complementar las participaciones, explicando su función y la importancia de su participación para la construcción de un periódico.
- Jugar a los periodistas. Cada uno de los equipos elabora el guion de entrevista para realizarla a miembros de la institución de acuerdo a las temáticas elegidas por ellos.
- Recopilar y estructurar la información de acuerdo a los elementos vistos anteriormente (título, noticia y anuncio). Tomando en cuenta las características de cada una de ellas (Uso de letras, ilustraciones, etc.).
- Compartir la información en el grupo.
- Investigar en diferentes fuentes qué es una noticia y la forma en que se clasifican.
- Recuperar la información recopilada comentándola en plenaria
- Brindar a los alumnos distintos tipos de noticia.
- Clasificarlas de acuerdo a sus características: ciencia, espectáculo, deporte, etc.
- Comparar en plenaria la clasificación realizada.
- Jugar “coctel de noticias”. Sentados en círculo cada uno de los alumnos tiene en

sus manos dos tipos de noticias cuando la docente enuncia, por ejemplo, ¡Coctel de noticias deportivas!, los niños que tengan el tipo de noticia mencionado cambian su lugar con un compañero que posee noticias de esta categoría.

El último niño que se traslade para cambiar de lugar narra al grupo una experiencia escolar que haya tenido de acuerdo al tipo de noticia mencionada con anterioridad.

- Diseñar con las noticias de periódico distintas figuras, por ejemplo barco, cono, pelota, avión, etc.
- Crear una canción de manera grupal con cada una de las figuras de los alumnos.

Para concretar los contenidos desarrollados con anterioridad se propuso a los alumnos la creación de un periódico escolar, en el que se expusieran sus experiencias escolares más significativas. El proceso para su elaboración fue el siguiente:

- Elección del título del periódico
- Confección de la cabecera
- Recopilación de las noticias elaboradas anteriormente con ayuda de los padres de familia.
- Transcripción de la noticia en la imprenta manual: plantilla con letras, tinta y papel bon.
- Clasificación de noticias y construcción del periódico.
- Distribución y explicación del periódico escolar con los grupos de la institución

Las situaciones que subyacen de cada una de las etapas se enuncian a continuación:

- Elección del título:

Una alumna propuso que se denominara “Mi periódico”, la propuesta fue realizada al grupo del cual un 70% estuvo a favor, por ende prevaleció.

- Selección de dos experiencias escolares:

Revisando cada una de las experiencias plasmadas, se identificó con mayor frecuencia aquellas relacionadas a ciencias, específicamente la realización de experimentos llevados a cabo. A través de ello se reconoció lo siguiente:

- Desarrollo de una actitud crítica.
- Aprendizaje en y durante proceso.
- Favorecimiento de las habilidades
- Desarrollo un enfoque cooperativo de aprendizaje

- Elaboración de las noticias:

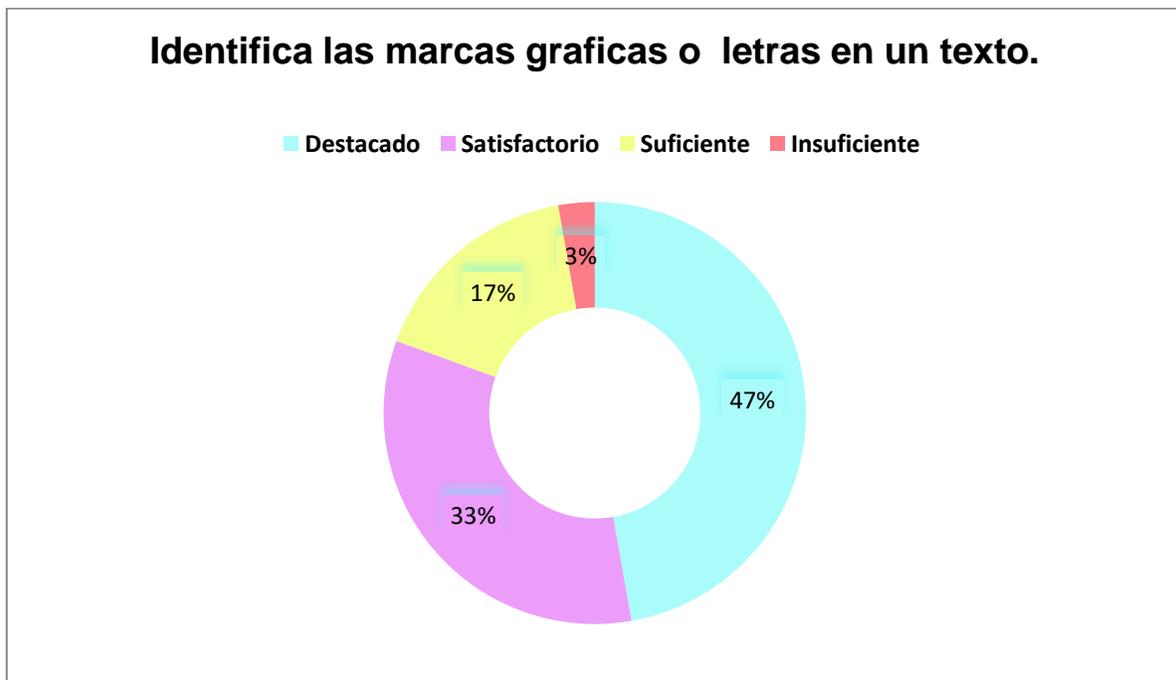
En cuanto al lenguaje escrito se identificaron distintos niveles rescatados por Cassany (1999) .De acuerdo a la categorización los niños y niñas del grupo se sitúan en las siguientes etapas del proceso para la adquisición de la lengua escrita:

Categoría	Descripción	Número de alumnos
Dibujo	Conjunto de formas arbitrarias, que no representan los aspectos figurales.	2
Condiciones de interpretabilidad	Condición cuantitativa y condición cualitativa.	31
Fonetización	Relación entre lo que se escribe y los aspectos sonoros.	3

- Producción y venta del periódico:

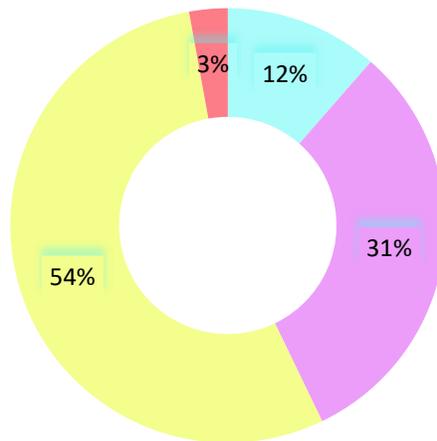
Se generó la distribución y explicación del periódico escolar con los grupos de la institución y con la directora de la misma.

A través del producto y del proceso que derivó su construcción se muestra a continuación el nivel de logro que respecta a la competencia y aprendizajes fijados.



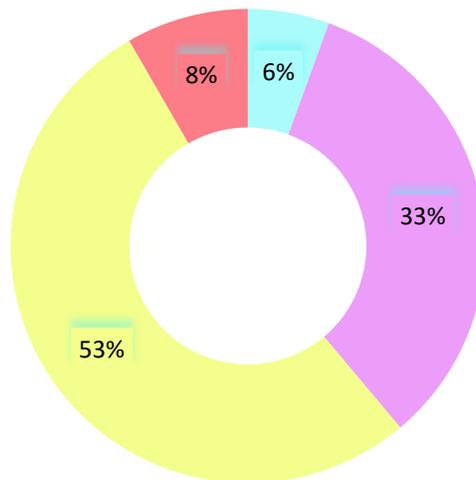
Distingue y comprende la intención de escritura

Destacado Satisfactorio Suficiente Insuficiente



Elabora y comparte de manera colectiva su producción, considerando el propósito comunicativo y los destinatarios

Destacado Satisfactorio Suficiente Insuficiente



Tomando en cuenta al sujeto, el contexto y el desarrollo lingüístico, la propuesta tuvo como propósito empoderar los siguientes aspectos para favorecer el desarrollo de competencias lingüísticas, como lo son:

- Aumentar la complejidad de las estructuras lingüísticas que usa el alumno
- Aprender a distinguir y a utilizar las diversas relaciones de oraciones y los nexos que la cohesionan.
- Utilizar con fluidez el sistema de referentes
- Ampliar el conocimiento del mundo y del propio contexto cultural para identificar cada vez más las intenciones del lenguaje
- Ampliar el abanico de registros lingüísticos y desarrollar los criterios necesarios para adecuarse a cada situación.

Es decir, lo primordial es que los alumnos y alumnas se apropien adecuadamente de las prácticas sociales de lectura y escritura, de las características de nuestro sistema de escritura, de las diferentes variantes del lenguaje escrito, accediendo así mismo a cierto nivel de reflexión y sistematización.

En este sentido la función la intervención considero:

- Proponer situaciones para que los niños se fueran apropiando progresivamente del sistema de escritura. Inicialmente avanzar hasta descubrir las características alfabéticas, y una vez comprendida la faceta, continuar explorando y apropiándose de los aspectos lingüísticos.
- Facilitar la comprensión a los alumnos y alumnas ya que la ortografía no puede ser inferida a partir de la sonoridad del lenguaje, sino que las decisiones sobre la escritura de las palabras son tomadas en virtud de los criterios implicados.

Retomando los planteamientos anteriores, el aprendizaje del sistema de escritura y del lenguaje escrito tiene un lugar, simultáneamente desde el comienzo de la

alfabetización. Los niños aprenden a leer y escribir textos, leyendo y escribiendo textos.

Es de suma importancia señalar que la construcción de lenguaje y escritura se constituye a lo largo de un prolongado proceso, en el que el sujeto va apropiándose y construyendo cada día conocimientos más formales.

4.3 Feria Matemática y Ejecución del software educativo “Pipo”.

Los contenidos referidos al desarrollo del campo formativo de pensamiento matemático señalados en el Programa de Educación Preescolar (SEP, 2011), refieren a diversos aprendizajes, entre los cuales se manifiestan con mayor énfasis los siguientes:

- Utilicen los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo.
- Planteen y resuelvan problemas en situaciones que les sean familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

Durante la fase diagnóstica se detectó que una dificultad en la resolución de problemas al momento de utilizar estrategias de conteo, como la organización en fila, el señalamiento de cada elemento y la representación numérica abstracta.

Por lo anterior se propuso realizar un conjunto de actividades en las que se plantea el fortalecimiento y utilización de los principios de conteo para favorecer la resolución de problemas por medio de nociones de suma y resta. Las propuestas se enlistan en el segundo recuadro:

JUGANDO MATEMÁTICAMENTE

FINALIDADES:

- Favorecer los principios de conteo para la resolución de problemas.
- Aproximar a los niños y niñas a la suma y resta de números.
- Problematizar a los niños para que resuelvan situaciones matemáticas de la vida cotidiana

ACTIVIDADES

Ejecución de los siguientes juegos.

- “Meta numérica”.

Cada uno de los alumnos tiene en sus manos un tablero conformado por casillas numeradas del 1 al 10.

Los alumnos escuchan la operación que debe hacer para mover su ficha, por ejemplo, ¿A qué estación llega el niño si avanza cinco y regresa tres?

- “Lanza el dado”.

Se llevan a cabo 15 rondas en las cuales la docente lanza el dado, los alumnos observan el número de puntos y en su tablero cuadrículado dibujaran el número de puntos del lado izquierdo y del derecho el número al que corresponde la cantidad.

Cada ronda realiza el mismo paso, enlistando de arriba abajo cada turno

- “Tablero mágico”

De manera individual cada niño pinta en tapas de refresco puntos del número 1 al 10.

Posteriormente y con ayuda de un tablero rectangular diseñado para sumar los alumnos escuchan la operación que deben hacer para colocar las tapas de acuerdo al lugar correspondiente.

Por ejemplo $1 + 2 = 3$. Cada ficha de acuerdo al número de puntos se coloca en la casilla correspondiente.

- “Corral de pelotas”

A cada niño se le otorga una caja de huevo y bolas de unicel numeradas, las cuales se encuentran colocadas en cada orificio de la caja.

Los participantes escuchan e identifican el número que la docente enuncie, para quitar la bola correspondiente. Por ejemplo - Mi tablero no necesita el número “6”.

Al finalizar se sumarán los números de las bolas de unicel que quedaron en el tablero.

- “Laberinto de números”

Conformados en equipos de cinco personas cada uno de los niños toma un turno para lanzar una pelota, las cuales están diferenciadas con distintos numerales. Al término de cada turno se coloca en el tablero el número de puntos correspondientes al numeral.

Terminando de participar todo el equipo hace la suma de los puntos, colocando el resultado final en la parte inferior del tablero. En plenaria se compara cada uno de ellos y se selecciona como ganador aquel que haya tenido la mayor puntuación.

- “Tiro al blanco”.

Conformados en equipos de cinco personas cada uno de los niños toma un turno para lanzar un platillo e insertarlo dentro de un cilindro.

El platillo está diferenciado con distintos números. Al término de cada turno se coloca en el tablero el número de puntos correspondientes al numeral.

Terminando de participar todo el equipo hace la suma de los puntos, colocando el resultado final en la parte inferior del tablero. En plenaria se compara cada uno de ellos y se selecciona como ganador aquel que haya tenido la mayor puntuación.

- “El gran genio”.

De manera seriada se agrupara un conjunto de cilindros etiquetados con un número correspondiente del 1 al 10.

En palos de madera se encontraran de manera punteada las operaciones correspondientes a cada número. Por ejemplo $2 + 3 = 5$, el palo correspondiente a esta operación se coloca dentro del cilindro que tenga dicho numeral.

- “Boliche”.

Conformados en equipos de cinco personas cada uno de los niños toma un turno para lanzar la bola y derribar los pinos. Al término de cada turno los niños colocan el numeral que corresponde al número de pinos derribados.

Culminando las 15 rondas se realiza la suma total de pinos derribados y se determina al equipo ganador aquel que derribe más.

- “Gusano numérico” Se brinda en cada uno de los equipos una serie numérica del 1 al 10 en forma de gusano, el cual se encuentra numerado en cada segmento.

Los alumnos deben agrupar las fichas de acuerdo al número que indica cada segmento. Las fichas se encuentran etiquetadas con un valor numérico, por ejemplo siendo las fichas rojas un equivalente a 3, las azules a 4 y las blancas a 1.

- “Pirinola”.

De manera individual a cada alumno se le otorgan 20 fichas. Por turnos giran la pirinola y realizan la acción correspondiente, por ejemplo, poner 2, tomar 5, etc.

Gana el jugador que al finalizar 10 rondas tenga el mayor número de fichas.

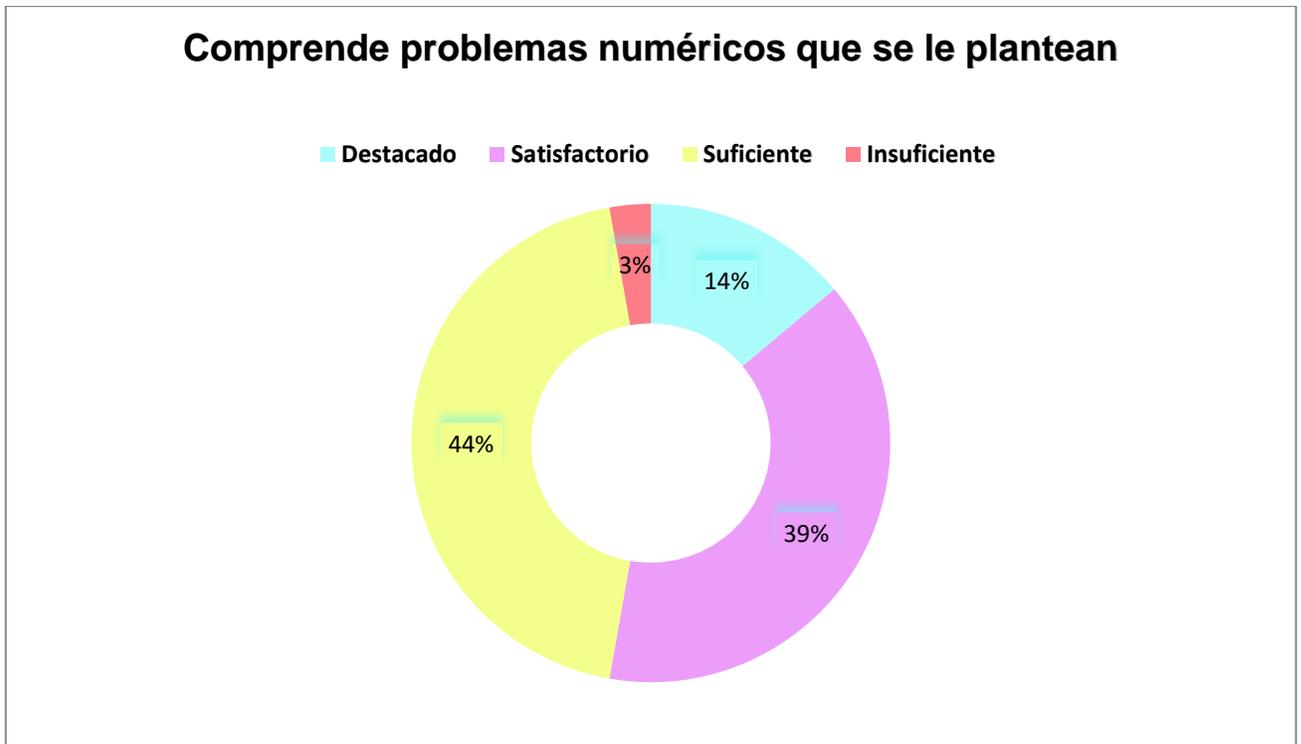
De manera alterna que se iban realizando los juegos se aplicó el Software educativo “Pipo”.

Por turnos y organizada la sesión se selecciona un niño el cual resuelve un problema matemático a partir de juegos virtuales.

Al término de todos los juegos de Pipo en plenaria se comparan los métodos y estrategias empleados por los niños para resolver los problemas.

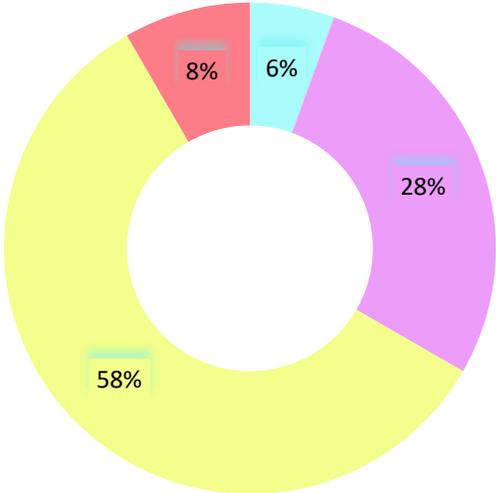
Como producto de la propuesta desarrollada con anterioridad se llevó a cabo la realización de una feria matemática, en la que se invitó a participar a los padres de familia con una serie de juegos matemáticos organizados y conducidos por los alumnos.

Es de suma importancia mencionar que la evaluación de los resultados alcanzados se hizo durante y al término. De esta manera y con el apoyo de las actividades, el nivel de logro de la competencia es el siguiente:



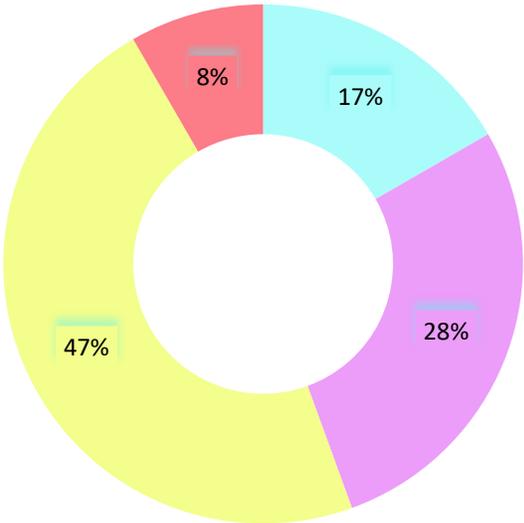
Usa procedimientos propios para resolver problemas

Destacado Satisfactorio Suficiente Insuficiente



Explica qué hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con sus compañeros

Destacado Satisfactorio Suficiente Insuficiente



Para realizar su análisis se enuncia el siguiente planteamiento

¿Cómo se movilizaron los principios de conteo para la resolución de problemas?

Con la finalidad de fortalecer en los alumnos las estrategias para la resolución de problemas, se propuso la ejecución de juegos matemáticos centrados a su vez a aproximar a los alumnos a la suma y resta, en términos de agregar y poner para obtener cierta cantidad. Cada uno de los juegos residía en un proceso, que conllevaba la manipulación del objeto, la sistematización del método y su representación mental.

El juego que mayor impacto generó respecto a la problematización el grupo fue el "Tablero mágico". Si bien algunos de los alumnos se les dificultaban identificar el numeral, se apoyaron de los puntos dibujados en la parte de atrás asociados al mismo al valor numérico.

Durante el juego se reconoció que un 6 % realizaron en constantes ocasiones las operaciones mentalmente, mientras que un 47% se apoyaron de sus dedos para realizar la correspondencia uno a uno. El resto del grupo tuvo que apoyarse de los puntos dibujados para saber la cantidad en cada una de las operaciones.

Baroody, Arthur (1997) establece que los niños llegan al preescolar con conocimientos informales que han adquirido a través de experiencias concretas principalmente su participación en actos de juego y sociales. Entre éstos conocimientos están: conteo, número y aritmética, a su vez, refiere que éstos conocimientos informales son base importante para adquirir los conocimientos formales que se imparten en la escuela lo que le permitirá al niño pensar de una manera más abstracta, potenciar su capacidad, aprender nuevas técnicas pero su vez una nueva red conceptual.

A través de la referencia anterior se puede enunciar que la acción entre contar- numerar y enumerar representa un proceso mental complicado para los niños y las niñas porque se le debe atribuir un doble significado a la última palabra-número pronunciada, porque al emitirla por primera vez tiene la misma categoría que las demás, ya que se trata de un número que distingue un objeto.

Para favorecer dicha transición el empleo de juegos numéricos visuales-experimentales fortalece el razonamiento matemático y con ello las capacidades que emergen, ya que las cantidades se representan por configuraciones que se denominan constelaciones que facilitan su reconocimiento, en resumidas palabras con este tipo de juegos aplicados el ambiente de aprendizaje permitió a los niños y niñas la posibilidad de darse cuenta de que una misma palabra-número puede significar un número y una constelación al mismo tiempo. Es a través del diseño de estrategias variadas y sencillas que se genera la construcción de un vínculo que favorece los procesos de conteo en los alumnos; aprovechando todas las situaciones cotidianas que vayan surgiendo, siendo así que se desarrollen en contextos naturales y en condiciones en donde se aprovechen plenamente su potencial.

Concibiendo al juego como la gama de posibilidades y transversalidad se realizaron juegos interactivos en los que se fortalecían cada uno de los aprendizajes establecidos, creando de esta manera un vínculo favorable entre la tecnología y el ámbito educativo.

Según (Dabas, E, 2003), los juegos interactivos atienden las necesidades de los alumnos y alumnas. Los beneficios se encuentran en todas las personas involucradas, pero sobre todo en la educación inicial; por tal motivo y dada su relevancia, debe aplicarse con la mejor calidad posible.

Es de suma importancia la utilización de una variedad de tecnologías, ya que proporcionan la flexibilidad necesaria para cubrir necesidades individuales y sociales, logrando entornos de aprendizaje efectivos y la interacción entre alumnos-docente.

En la intervención llevada a cabo se priorizó la resolución de problemas en situaciones de aprendizaje concretas y factibles, usando diferentes software, normas y estilos de trabajo colectivo en la realización de tareas en equipos, en el desarrollo de hábitos correctos, en el uso de los medios, el desarrollo de una ética informática en el procesamiento en una comunidad escolar.

Enfatizando en la propuesta, el software educativo fue un medio de enseñanza que constituyó un elemento de vital importancia para el logro de la competencia planteado en la planificación, así como la movilización de la competencia profesional en el escenario educativo. De esta manera, se vivenció una nueva concepción didáctica para el diseño de los materiales, su evaluación, selección y el uso de los mismos; de manera, que en lo posible permitió orientar el uso del software, trascendiendo en la generación de un ambiente de aprendizaje favorable que logro potenciar el desarrollo de las competencias y el mejoramiento de los aprendizajes en las alumnas y alumnos del grupo.

La incorporación de las tecnologías depende de muchos factores, entre los que resultan esenciales la formación y la actitud de docentes, así como la voluntad de la comunidad educativa de perseguir una educación más flexible e integradora, más cercana al mundo exterior y más centrado en las individualidades del alumno.

Es una prioridad formar a los alumnos para vivir en la Sociedad de la Información, en la Sociedad del Conocimiento. Para ello, se deben ampliar desde muy pronto las habilidades necesarias para que los alumnos aprovechen al máximo las posibilidades de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación)

De esta manera la informática conlleva al niño al uso de estas tecnologías para enriquecer el pensamiento mediante un conocimiento aplicado.

Estas nuevas tecnologías están incidiendo en el mundo educativo de manera firme y decreciente importancia, en particular, dentro del ámbito de la formación de los alumnos y alumnas, ya que el software educativo juega un papel de gran alcance en su rol de vínculo para ampliar el aprendizaje en el proceso de formación educativa.

4.4 Proyección de la obra de teatro de sombras musicalizada y elaboración de un cortometraje.

El ámbito artístico durante la etapa infantil está orientado a potenciar en las niñas y los niños la sensibilidad, la iniciativa, la curiosidad, la espontaneidad, la imaginación, el gusto estético y la creatividad mediante experiencias que propicien la expresión personal a partir de distintos lenguajes, así como el desarrollo de las capacidades necesarias para la interpretación y apreciación de producciones artísticas.

La expresión artística recobra la necesidad de comunicar sentimientos y pensamientos que son “traducidos” mediante el sonido, la imagen, la palabra o el lenguaje corporal, entre otros medios; implica la interpretación y representación de diversos elementos presentes en la realidad o en la imaginación de quien realiza una actividad creadora. Para su enriquecimiento se desarrollaron las siguientes actividades:

LUCES, CÁMARA Y ACCIÓN

FINALIDADES:

- Reconocer los tipos de expresión y sus implicaciones
- Emplear la expresión oral, gestual y corporal en diversas situaciones
- Producir un cortometraje en el que se integren las diversas formas de expresión.

ACTIVIDADES

- Motivar a los niños a expresarse de manera oral mediante la presentación de un show de chistes realizado por un payaso, el cual es caracterizado por la docente en formación.
- En un segundo momento, al azar se designa un alumno para que pase al frente y

cuenta uno, así sucesivamente hasta que una tercera parte del grupo participe.

- Al término de la actividad y en plenaria se cuestiona al grupo:
 - ¿Qué es la expresión oral?
 - ¿Cómo lo emplean en su vida cotidiana?
- Retomar las participaciones y escribir las respuestas en el pizarrón
- Retroalimentar las ideas de los alumnos y explicar sus implicaciones.
- Proponer a los niños y niñas fortalecer el uso de la expresión oral mediante los siguientes ejercicios:
 - Adivinanzas:

A cada uno de los alumnos se le otorga el nombre de un compañero, del cual se debe emitir al grupo una descripción de sus características físicas, gustos, intereses y cualidades. Al término de la descripción el grupo adivina el nombre del alumno del que se hizo referencia.
 - Repetición de trabalenguas:

Compartir y repetir con el grupo algunos trabalenguas para favorecer los fonemas con los que mayor complicación tienen al comunicarse de manera oral.
 - Creación de comerciales:

Conformados en equipos de cinco personas se presentan distintos productos.

El equipo crea el discurso mediante el cual ofertará su producto, posteriormente se realiza la presentación de cada uno de ellos a través de los comerciales.
 - Reproducción de escenas:

En plenaria se proyectan videos en los que se representan distintas escenas en las que se hace uso de la expresión oral: entrevistas a personajes, noticias, reportajes, etc.

Al azar se designa un video a cada equipo el cual posteriormente representará la escena.
 - Comentar en plenaria la importancia e implicaciones de la expresión oral.

- Motivar a los niños a expresarse de manera corporal mediante la dramatización de una pieza musical, llevada a cabo por la docente en formación.

Minutos antes del término de la pieza musical se invita a algunos niños a participar en ella.

Al finalizar la actividad y organizados plenaria se cuestiona al grupo:

- ¿Qué es la expresión corporal?
- ¿Cómo lo emplean en su vida cotidiana?

- Retomar las participaciones y elaborar un mapa mental con las respuestas
- Retroalimentar las ideas de los alumnos y explicar sus implicaciones.
- Proponer a los niños y niñas fortalecer el uso de la expresión corporal mediante los siguientes ejercicios:

- Narración de una historia:

Sentados en círculo la docente en formación comienza a narrar un cuento llamado “Paco el músico”, posteriormente le cede al compañero del lado derecho la tarea de crear la siguiente parte. Cuando haya culminado se le cederá al siguiente compañero del lado derecho, así sucesivamente hasta que narren todos los alumnos y alumnas.

Mientras los alumnos narran la historia la docente en formación escribe cada una de ellas, para que posteriormente y con ayuda de la expresión corporal realicen los movimientos enunciados en el cuento creado por el grupo.

- Desplaza tu cuerpo:

Dispersados por todo el salón se reproducen diferentes melodías y géneros musicales. Cada uno de los niños y niñas se desplaza y mueve su cuerpo de acuerdo a la manera en que interiorice los sonidos.

Posteriormente se vuelven a producir las piezas musicales pero con una variante, ya que a cada integrante se le otorga una tarjeta con diferentes géneros musicales (vals, rap, reggaetón, folklor, etc.). De acuerdo a cada uno de ellas el alumno debe moverse.

- Letras, números.

Se indica a los alumnos, que cada equipo se pondrá de acuerdo

para plasmar en forma colectiva la letra o el número que la docente en formación u otro alumno designado proponga

- Creación de un baile:

Se le pide al grupo que muestre las melodías de sus cantantes o grupos musicales favoritos (pueden sacar sus CDS). Organizados en equipos inventan un baile con la música que a ellos les gusta.

Por último presentan sus coreografías al grupo.

- Motivar a los niños a expresarse de manera corporal mediante una presentación mímica llevada a cabo por la docente en formación.

- Invitar a los alumnos a aprender gestos y señas del lenguaje mímico para comunicar un mensaje a través de él.

Al término de la actividad y en plenaria se cuestiona al grupo:

— ¿Qué es la expresión gestual?

— ¿Cómo lo emplean en su vida cotidiana?

- Retomar las participaciones y elaborar una lluvia de ideas con las respuestas.

- Retroalimentar las ideas de los alumnos y explicar sus implicaciones.

Proponer a los niños y niñas fortalecer el uso de la expresión gestual mediante los siguientes ejercicios:

- Fotografías:

Cada equipo plasma fotos de los temas propuestos. Es decir, para manejar el factor sorpresa, a cada equipo se le brinda una tarjeta con la palabra-imagen que representará (así, el resto de los equipos adivinará qué está representando un equipo determinado, por ejemplo “los bebés”).

- Audiocuento:

En plenaria se reproduce un audiocuento. Durante la narración los alumnos y alumnas realizan los gestos enunciados en la narración

Al término del cuento se pregunta:

— ¿Qué personajes aparecieron?

— ¿Cuál fue la parte más interesante del cuento? ¿Por qué?

- Escultor:

Conformados en parejas se delegan dos roles: el “escultor” y el alumno que será modelado.

Cada pareja, se acomoda de pie frente a frente. El alumno que será el escultor, sin hablar, plasma un personaje en su compañero, por ejemplo: un cantante, un atleta, un astronauta, etc. O bien, puede darle forma a la escultura de una persona haciendo cualquier actividad cotidiana como: alguien comiendo, bailando, escribiendo, barriendo, etcétera. Entonces, puede plasmar en su compañero el personaje o escena que más le agrade.

El escultor, modelará el gesto de la cara y la postura del cuerpo de su compañero, ayudándose de la mímica para ser imitado.

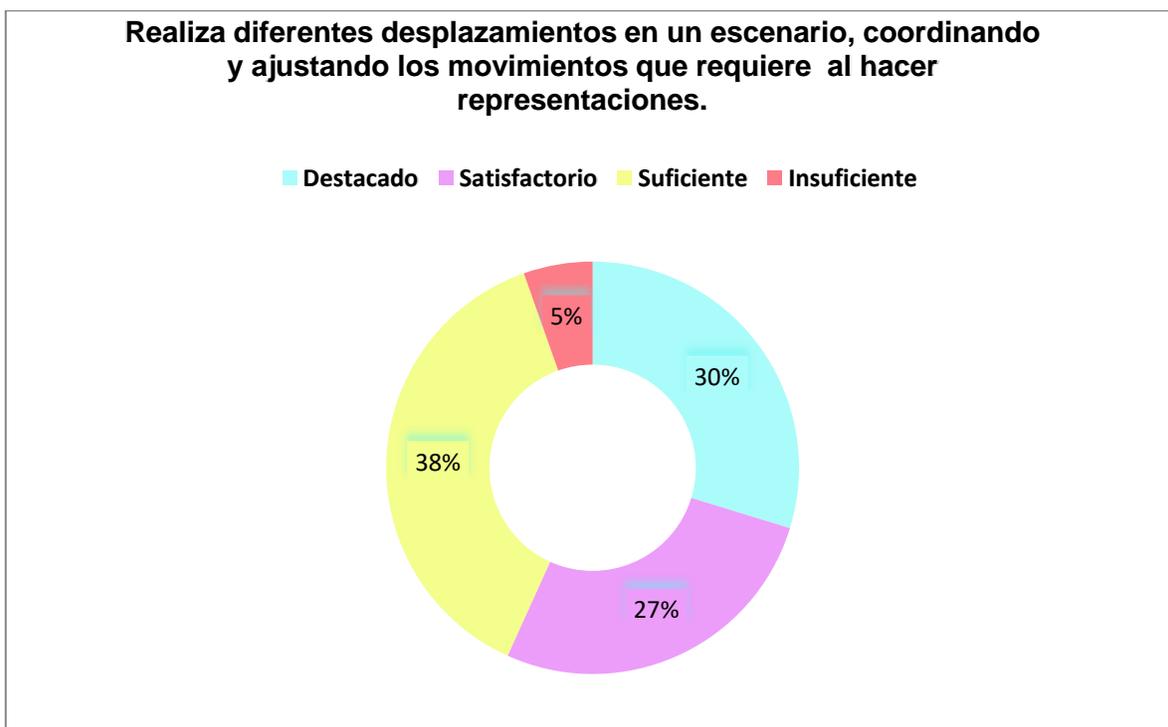
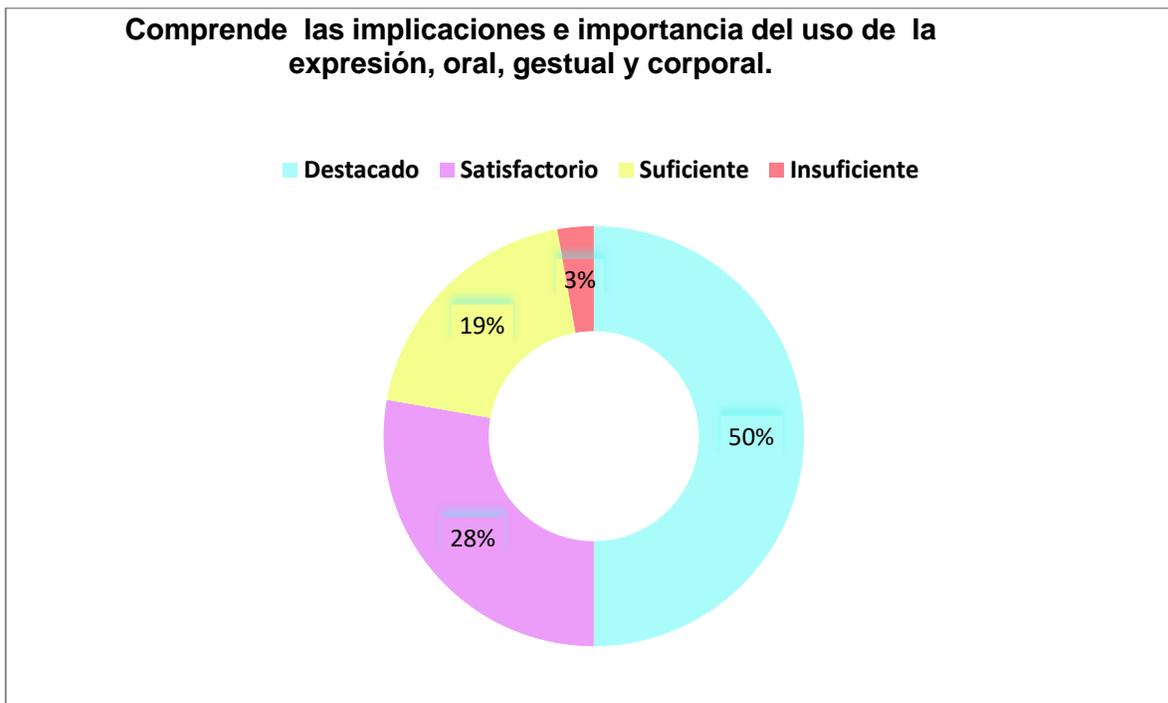
Por último los escultores aprecian y adivinan cada una de las esculturas diseñadas.

Fortalecidas algunas habilidades y capacidades referentes a la expresión se propuso a una parte del grupo realizar una obra de teatro musicalizada y al resto un cortometraje.

El proceso de construcción conllevó las siguientes fases:

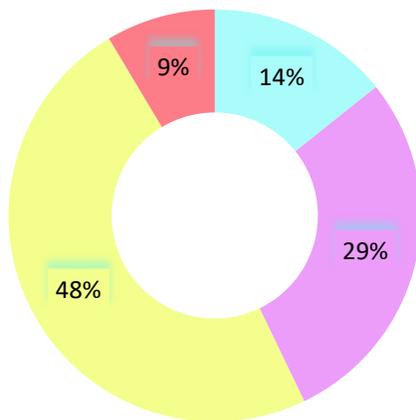
- Investigaciones previas sobre el cortometraje y teatro de sombras.
- Proyección una obra de teatro con sombras y un cortometraje infantil.
- Elección del tema
- Creación de la historia
- Diseño de escenografía y utilería
- Producción de la música.
- Filmación de ambas creaciones

La flexibilidad y oportunidad que se generó en los alumnos para hacerse partícipes en la organización de cada una de las actividades fue debido a que se tomaron en cuenta sus estrategias para participar activamente en su aprendizaje. El nivel de logro del mismo es el siguiente:



Proyecta mediante la voz, gestos o movimientos corporales una situación

■ Destacado ■ Satisfactorio ■ Suficiente ■ Insuficiente



Es importante señalar con ayuda de los datos que de manera general los niños logran expresarse, sin embargo es solo esa muestra la que logra comunicar de manera comprensible y coherente un mensaje.

Cabe enunciar que de acuerdo a Bertolini (1999) la expresión es aquella capacidad que establece una manera de comunicar, a través del movimiento, estados de ánimo, sensaciones, ideas y emociones; desarrollando, al mismo tiempo que se construye el mensaje, capacidades estéticas y habilidades perceptivas con sensibilidad y creatividad en su emisión. Para este autor el niño en la etapa infantil, a diferencia de los adultos, puede expresarse y jugar con el movimiento de su cuerpo. Se mueve con soltura, proyecta con su cuerpo, traslada al movimiento situaciones que no puede comunicar a través de la palabra, se conecta con goce y disfrute con este lenguaje, a la vez que lo necesita como aspecto vital en su etapa de crecimiento. Esto significa que representa a través de este lenguaje aspectos que tienen que ver con su mundo interno, su mundo sensible y emocional.

Este lenguaje se construye a partir de gozar de una oportunidad para aprender cómo es el cuerpo, cómo se mueve, qué se siente y qué se puede transmitir a través del movimiento, desarrollando sus capacidades creativas.

Lo descrito los párrafos anteriores implica ofrecer, dentro del ambiente de aprendizaje, actividades que permitan al alumno descubrir los movimientos de su cuerpo, exteriorizar sensaciones, imágenes o situaciones a través de la acción corporal que pueda imaginar y producir movimientos que le pertenezcan y le brinden un espacio de creatividad. En la medida en que indague sobre estas cuestiones, irá ampliando su conocimiento; y este aprender sobre sí mismo y sobre los otros le permitirá entender y disfrutar mejor de las producciones y expresiones artísticas del entorno social y cultural.

De esta manera, las actividades permitieron el desarrollo integral del infante, debido a que mediante ellas se obtuvieron los siguientes resultados (Ver en <https://www.youtube.com/watch?v=MI6940uo220>):

- Progresaron en sus habilidades motoras y las fortalecen al utilizar materiales, herramientas y recursos diversos.
- Expresaron sus sentimientos y emociones, aprendiendo a tener un mayor control a partir de una acción positiva.
- Desarrollaron las habilidades perceptivas como resultado de lo que observaron, escucharon, palparon, bailaron y expresaron.
- Tuvieron oportunidad de elegir y tomar decisiones acerca de qué materiales o colores usar en la escenografía, cómo construir sus disfraces o utilería
- Identificaron de que otros tienen diferentes puntos de vista y formas de expresarse, aunque el motivo de la creación artística sea común, es decir,

mientras aprenden que su forma de expresión no es la única, también aprenden a valorar la diversidad.

- Experimentaron sensaciones de logro. En virtud de que el arte es abierto para quién lo crea, experimentando así la satisfacción de sus producciones a través del reconocimiento que el público tuvo sobre su trabajo.

Concebir y movilizar la capacidad artística de esta manera, da pauta a comunicar ideas mediante lenguajes artísticos que embellecen el ser.

4.5 Exposición de ciencias.

La siguiente propuesta tiene como propósito principal facilitar el trabajo con la experimentación, favoreciendo de esta manera la reflexión, dado que:

“se pone en juego la observación, la formulación de preguntas, la resolución de problemas (mediante la experimentación o la indagación por diversas vías), así como la elaboración de explicaciones, inferencias y argumentos sustentados en experiencias directas que les ayudan a avanzar y construir nuevos aprendizajes sobre la base de los conocimientos que poseen y de la nueva información que incorporan.”(SEP, Program de Educación Preescolar, 2011)

Se retoma el trabajo por medio de la experimentación debido a que los alumnos fortalecen sus habilidades, tal como la investigación, indagación, formulación de preguntas, elaboración de hipótesis, entre otras.

“Aprender a formular problemas, hacer estimaciones, medir y desarrollar las destrezas para investigar son actividades que forman parte del proceso de investigación.” (Sátiro, 2008)

La pretensión de las siguientes actividades busca facilitar el fortalecimiento de dichas destrezas; ya que estas permitirán que el alumno tenga ese interés y deseo por preguntar e investigar sobre el mundo que le rodea.

APRENDER Y CONSTRUIR CIENCIA

FINALIDADES:

- Comprender el uso e importancia de la experimentación.
- Emplear el método científico para potenciar el análisis y la reflexión.
- Fomentar el gusto e interés por la ciencia.

ACTIVIDADES

- Retomar las ideas previas que los niños tienen sobre la experimentación.
- Retroalimentar las participaciones a través de una explicación en la que se mencionen características e implicaciones.
- Ejemplificar la explicación por medio de la ejecución de un primer experimento, llevado a cabo por la docente en formación
- Elaborar una bitácora de manera personal en la que se plasmaran los experimentos llevados a cabo durante toda la situación didáctica.
La portada de la bitácora contendrá el nombre de cada alumno, mientras que en el contenido se escribe el nombre del experimento y algún grafico que lo represente.
- Ejecución del experimento “Mi globo sargento”.
- Registro del experimento en la bitácora
- Jugar “Mensajes ocultos “

En este juego se le brinda a cada alumno una hoja amarilla simulando un pergamino antiguo y un recipiente con leche o jugo de limón, con el apoyo de un pincel escriben su nombre, el cual es depositado en una bolsa negra.

En plenaria y con el apoyo de la docente, se utiliza una vela para descifrar los nombres. El niño que logre decodificar el nombre de alguno de sus compañeros se le brinda un

globo.

- Realizar el experimento “El globo abultado”.
- Preguntar a los alumnos ¿Cómo se puede inflar un globo sin soplar?
- Escribir las hipótesis en el pizarrón
- Llevar a cabo la parte procedimental del experimento.
- Cuestionar.
 - ¿Qué pasa con el globo en el agua caliente?
 - ¿Qué sucede cuando le agregamos hielo?
- Registro del experimento en la bitácora
- Elaborar el experimento “Colores que huyen”. Se presenta a los alumnos los pasos a seguir para la realización, de manera grupal se tendrá libertad de elegir el orden de los pasos.
- Comparar resultados. Los alumnos identifican que ocurrió y otorgan argumentos sobre lo que paso.
- Reelaborar el experimento.

En este experimento, la tensión superficial de la leche inicialmente sostiene las gotas de colorante. Pero al añadir el detergente a las gotas de colorante se rompe la piel flexible de la leche en los puntos donde cayeron las gotas de detergente. Al final se realiza el registro de su experimento.

- Registro del experimento en la bitácora.
- Realizar de manera metódica el experimento “El huevo flotante”, el cual conduce a:
 - Experimentar las posibilidades de flotación que tiene un huevo en fluidos de diferente densidad
 - Comprobar que todos los objetos tienen un peso
 - Identificar como elementos de flotación el empuje, el peso y la densidad
- Generar en plenaria un espacio de reflexión a través de las siguientes preguntas.
 - ¿Qué paso con el huevo?
 - ¿Cuáles fueron los cambios? ¿Por qué?
- Registro del experimento en la bitácora.

- Ejecutar: Primer momento:
- Cuestionar en plenaria a los niños “¿Cómo se forman la escarcha?”
- Operar el experimento “La gran escarcha”, empleando las habilidades: observar, predecir y explicar.
- Retroalimentar los siguientes planteamientos:
 - Qué es la escarcha
 - Por qué se forma
 - Por qué en algunos lugares no se forma la escarcha
- Elaborar la hoja POE
- Segundo momento:
- Preguntar a los alumnos:
 - ¿Qué es una feria de ciencias?
 - ¿Qué necesitamos para hacer una feria de ciencias?
- Proyectar el video “La feria de ciencias” para que los alumnos tengan un acercamiento a las actividades que se realizan en estos espacios.
- Crear invitaciones para padres de familia y comunidad escolar

El trabajo descrito con anterioridad es de manera progresiva y procesual, debido a que durante cada día se enfatizó en una habilidad: observar, predecir y explicar, para que al finalizar el niño cuente con las herramientas necesarias para emplearlas, movilizarlas y plasmarlas.

A continuación se muestra una tabla en la que se ejemplifica dicha enunciación.

EL HUEVO FLOTANTE

HIPÓTESIS	COMPROBACIÓN	EXPLICACIÓN
-Niño A: el huevo se va a	-Niño F: El huevo que	En plenaria se enunció

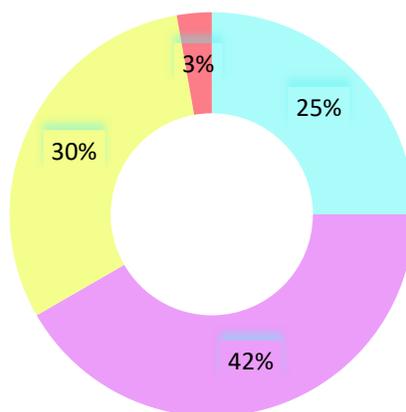
<p>cocinar con la sal</p> <p>-Niño B el huevo va a explotar</p> <p>-Niño C: El huevo se va hacer más grande</p> <p>-Niño D: La sal va a apestar huevo</p> <p>-Niño E: El huevo se va a salir del vaso junto con el agua</p>	<p>pusimos sin sal se hundió y el de sal flotó</p> <p>-Niño G: Si uno se fue para arriba porque empujo</p> <p>-Niño H: Mi huevo se rompió cuando termine pero si se hizo pa arriba</p> <p>-Niño I: El , el huevo pesa y se hunde pero si le ponemos sal se hace menos pesado y flota</p> <p>Niño J: La sal ayudo a que el huevo pesará menos</p>	<p>que existe una fuerza que impulsa hacia arriba los cuerpos que se encuentran dentro de los líquidos, esta fuerza se llama empuje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si el empuje es mayor que el peso de un objeto, éste flota. • Si el objeto pesa demasiado (más que la fuerza de empuje), entonces se hunde. • Cuando añadimos sal al agua, conseguimos que aumente su peso (en comparación con el agua dulce), eso provoca que el huevo flote de nuevo
---	--	---

TABLA 1. Intervención de los alumnos durante la ejecución de un experimento.

La participación, involucramiento y movilización de las habilidades de los niños y niñas durante la realización de cada experimento, permitió el siguiente nivel de alcance de la competencia y aprendizajes fijados en un primer momento.

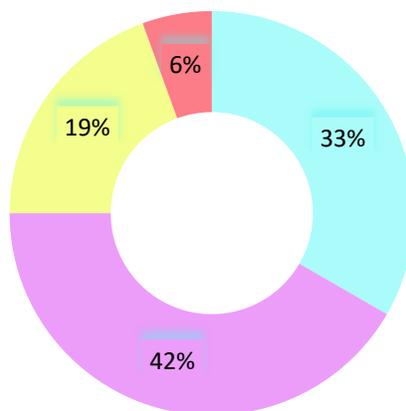
Elabora hipótesis sobre lo que cree que va a pasar en una situación observable

■ Destacado ■ Satisfactorio ■ Suficiente ■ Insuficiente



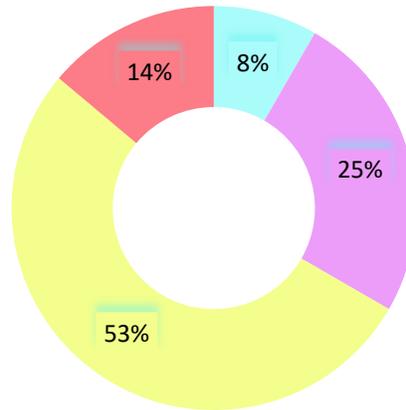
Observa lo que ocurre durante/después del proceso experimental

■ Destacado ■ Satisfactorio ■ Suficiente ■ Insuficiente



Explica lo que ocurre con la situación experimental concreta

■ Destacado ■ Satisfactorio ■ Suficiente ■ Insuficiente



Las situaciones emanadas en cada indicador desglosado en la tabla anterior se desarrollaron por medio del Aprendizaje Basado en Problemas. Díaz Barriga. F. (2009) menciona que el trabajo con ABP genera una estrategia de enseñanza-aprendizaje en la que tanto la adquisición de conocimientos como el desarrollo de habilidades y actitudes resulta importante.

Durante el proceso, los niños y niñas del grupo comprendieron la importancia de trabajar colaborativamente; derivado de la organización en quintetas y el establecimiento de un dialogo sobre el tema, desarrollaron a su vez habilidades de análisis y síntesis de información, siendo de esta manera participes de su propio aprendizaje.

De tal manera, el ambiente de aprendizaje generado durante la presentación, problematización y comprobación suscitó las siguientes características:

- La docente en formación toma en cuenta los conocimientos previos que poseen los alumnos y alumnas del tema.
- Se toma como necesidad del alumno convertirse en conocedor (novedad e interés)

- La apropiación y comprensión del tema se encontraba centrado en la comprensión y aplicación de la red conceptual
- Él método permitió la flexibilidad e intencionalidad adecuada para observar, comprender, inferir, comprobar, solucionar y construir

Es importante señalar que si bien se encuentran reflejados los logros, también existió una dificultad en la intervención para que los alumnos pudieran comprender el proceso y reacciones que emanaban de cada uno de los experimentos. Según Bendar y Levie (1995) la enseñanza de la ciencia en la educación básica es una necesidad. Uno de sus principales sustentos es que el desarrollo del niño necesita que se le fomente una atención constante a las características que definen a un ser pensante, el observar, el indagar, el dudar, el preguntar, el cuestionarse sobre las cosas de la vida y la naturaleza.

La ciencia desde esta óptica, apunta a que el niño pueda comprender, describir, indagar y construir explicaciones sobre el mundo que lo rodea, aplicando en un segundo momento su conocimiento en el contexto.

Ello le implica al docente contar con un capital amplio y una formación integral para facilitar la construcción del conocimiento científico.

Es importante considerar varios elementos; primeramente la preparación científica, a través del cual los profesores se apropien y profundicen los conocimientos respectivos de la área ; segundo, el elemento pedagógico el cual incluya estudios específicos de didáctica y filosofía para poder ser aplicados en el aula, tercero, el elemento práctico en el que se considere la adquisición de habilidades y destrezas y por último y muy importante, el elemento actitudinal con el cual el profesor pueda crear una conciencia profesional y, a su vez generar actitudes positivas hacia la generación y construcción de ciencias en sus alumnos.

CAPÍTULO 5. CAPACITACIÓN ACADÉMICA EN ESPAÑA: UNA EXPERIENCIA ENRIQUECEDORA SOBRE LA PRAXIS EDUCATIVA.

Una de las mayores satisfacciones profesionales reside en el aprendizaje y el progreso continuo, siendo la estancia académica una brecha para mejorar cualitativamente a través de las aportaciones que el curso "Cuestiones de Formación docente" , el seminario "Una mirada al pasado para modernizar la escuela" y las "Prácticas Profesionales" brindan para la creación de espacios de gestión de conocimiento y propuestas pedagógicas para la educación, es por ello que el Programa Nacional de Becas de Capacitación en España ofrece a la estudiante normalista la oportunidad de potenciar su desarrollo profesional, así como el enriquecimiento del documento de titulación denominado "Innovación en la práctica docente: una estrategia de transformación y mejora" , a partir del conjunto de saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales que se lograron fortalecer , potenciar y aplicar durante su estancia en este país.

Cada uno de los aprendizajes fue significativo en medida en que se logró comprender la dimensión europea en el proceso de enseñanza y aprendizaje, principalmente en el nivel infantil. De manera jerárquica se desarrollarán los vínculos o bien las comparaciones entre las prácticas docentes desarrolladas en México y en España.

Dentro del terreno educativo, el aula, es un espacio que cobra gran importancia, esto debido a que en ella se van generando los ambientes de aprendizaje. Primeramente, es el escenario de interacciones para los niños y también para el profesor, diariamente se desarrollan las competencias y habilidades que preparan al niño para desempeñarse con facilidad dentro del ámbito social. Es primordial el papel que ejerce el docente para crear un espacio de conocimiento, sin embargo, aunque tienen la misma finalidad, todas las aulas de clase son distintas ¿A qué se debe esta diferencia?

Reflexionar sobre lo que ocurre en la vida dentro aula, significa encontrar un sin fin de elementos que brindan pautas para su análisis y comprensión, por ejemplo: el profesor es quien construye su ambiente, de acuerdo a las necesidades o los estilos de enseñanza, los cuales se ven modificados por los alumnos al momento del intercambio de experiencias, es decir, los alumnos hacen que el profesor utilice la metodología de enseñanza más idónea de acuerdo a las características que presentan.

Tanto en México, como en España se dan estas diferencias, no obstante, centrar la atención en el aula físicamente, es distinguir un gran contraste entre países.

Por un lado el mobiliario resulta diferente, pues en México existe una carencia de mesas y sillas, que estén diseñadas en relación con las necesidades del niño. Por otra parte, los recursos con los que cuenta el aula tanto en material didáctico como tecnológico.

El aula de tres años de España se encontraba organizada y adecuada en cuatro rincones (construcción, creación y arte, juego simbólico y palabras), cada uno de ellos cuenta con una gran cantidad y diversidad materiales didácticos correspondientes al área, por ejemplo rompecabezas, ensamble, pintura plástica, plastilina, cocineta, disfraces, cuentos, títeres, entre otros.

Lo que respecta en el mobiliario, se encuentran establecidas ocho mesas pentagonales organizadas en cuatro equipos, las mesas que se encuentran a su alrededor están acordes al tamaño y características de los niños, específicamente existe una silla adaptada para el alumno con déficit motórico y visual.

En la periferia superior están ubicadas la pizarra digital y la de tiza, a un costado el escritorio de la seño, en el centro el espacio para la asamblea y en el último extremo el casillero de cada uno de los alumnos para organizar los trabajos de clase.

En su generalidad la clase se encuentra acondicionada en sus extremos con material didáctico para las actividades de rutina y para cada uno de los proyectos que se desarrollan en la programación del currículo.

En la implementación del currículo mexicano contrastado con el de España se destacan similitudes en el caso de infantil-preescolar, ya que los criterios de promoción presentan características académicas muy apegadas al desarrollo de competencias básicas en los distintos campos, sin embargo, la forma de diseñar, integrar, articular, aplicar y llevar a cabo las propuestas didácticas son distintas en su diversidad de estrategias, material didáctico, así como la creatividad y novedad que emplea el docente para operarlas .

Dichos planteamientos, argumentan la vida del aula, al percibir la labor docente, como figura protagonista del proceso enseñanza aprendizaje, el cual, genere la movilización de saberes en innovación, a través de estrategias didácticas de interés y motivación que propician un ambiente de conocimiento integral, situado y significativo que logra externarse en el contexto con las salidas educativas (visita a museos, playas, monumentos, campamentos, etc.) , organizadas y gestionadas por el cuerpo académico.

A través del recorrido analítico realizado en los párrafos anteriores se pueden enriquecer algunos de los elementos que pueden ser empleados para la innovación de la práctica docente, transformando y mejorando la educación en el país.

Finalmente la apreciación sobre la praxis educativa en España comparada con el Sistema Educativo de México, se enfoca principalmente a las múltiples innovaciones que se llevan a cabo en cada uno de los centros escolares, convirtiéndose en propuestas de gran impacto para la futura docente y posibles alternativas para elevar la calidad educativa en México.

CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES

Los docentes son sujetos sociales y por lo tanto miembros de una comunidad educativa, por lo que resulta claro que el ejercicio docente no se puede reducir a simples ejecuciones técnicas o pedagógicas. Para entender el quehacer del docente es importante identificar sus significados y prácticas en el aula, lugar donde el conocimiento profesional se concretiza.

Perrenoud (2004) plantea que en el contexto actual —donde aparecen como protagonistas la sociedad del conocimiento y la incertidumbre propiciada por acelerados cambios en todos los ámbitos de actuación humana— los profesores se ven obligados a decidir en la incertidumbre y a actuar en la urgencia, así como a desplegar una diversidad de competencias docentes sumamente complejas, es decir, se ha depositado en la figura del profesor en singular la responsabilidad del éxito de las reformas educativas por medio de la concreción de las innovaciones en las aulas.

Estableciendo un comparativo con la competencia seleccionada, se puede identificar que anteriormente se establecían condiciones, circunstancias y dinámicas que hacían un espacio educativo, un ambiente en el que los niños vivían experiencias de aprendizaje, la diferencia, es que no estaban siendo significativas para el alumnado, por lo tanto las actividades, estrategias, métodos y materiales empleados no estaban siendo completamente novedosos y creativos para motivar e interesar a los alumnos en las actividades propuestas. De esta manera la innovación fue un área de oportunidad para generar ambientes de aprendizaje significativos en los alumnos y alumnas preescolares para favorecer las competencias de los distintos campos formativos a través de ella.

La tarea de innovar, transformar y movilizar las competencias en los escenarios educativos parte de más argumentos que fueron credos a través de la comprensión, análisis y reflexión de la intervención en México y España, conllevó junto con el referente teórico a establecer las siguientes conclusiones:

1. La innovación de la práctica docente concebida como una estrategia de mejora se centra en una evolución y supuestos que subyacen en reescribir las intervenciones de manera situada y significativa para el alumnado.
2. Es importante una valoración en las que se clarifique lo que se quiere lograr y el ambiente de aprendizaje con el que se desea llevar a cabo.
3. Analizar la facilidad, alcance y fiabilidad de las propuestas para poder evolucionar es de suma importancia para reconocer si cada una de las actividades trasciende de manera significativa en el desarrollo integral de los alumnos.
4. Reflexionar sobre la práctica docente puede ser un insumo para que de manera consciente se planteen alternativas para mejorarla y reinventarla.

Lo que se pretende comunicar es que en el marco educativo actual, se necesita construir una cultura de la innovación en la práctica docente, considerándola una estrategia de transformación y mejora. Por ende, se requiere crear prácticas enriquecedoras en proyectos educativos exitosos, concretos y pertinentes a cada contexto, lo que exige a cada docente una toma de decisiones orientada a progresar y establecer oportunidades para aprender unos de otros, logrando efectuar de manera conjunta una educación de calidad en nuestro país.

BIBLIOGRAFÍA

Arteaga Basurto, C. y M. V. González Montaña. (2001). Diagnóstico. En Desarrollo comunitario (pp. 82-106). México: UNAM.

Ausubel, D.P.; Novack, J.D., y Hanesian, H (1983): Psicología Educativa, México, Trillas.

Baroody, Arthur (1997), El pensamiento matemático de los niños. Un marco evolutivo para maestros de preescolar, ciclo inicial y educación especial., 3ª ed., Madrid, Visor

Branford, J., Brown, A. y Cocking, R. (2007) La creación de ambientes de aprendizaje en la escuela. México: SEP.

Carbonell, J. (2002). La aventura de innovar. El cambio en la escuela. Tercera reimpresión. Madrid: Morata.

Cassany, D. (1999). Enfoques didácticos para la enseñanza de la expresión escrita.

Chaparro, C I. (1995). El ambiente educativo: condiciones para una práctica educativa innovadora. Especialización en Gerencia de Proyectos Educativos y Sociales. CINDE-UPTC. Tunja.

Chiaventano, A. y A. Sapi. (2010). Planeación estratégica, fundamentos y aplicaciones. México: McGraw Hill.

Cordero, S. y J. Svarzman. (2007) Hacer geografía en la escuela. Reflexiones y aportes para el trabajo en el aula. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.

Díaz Barriga F. (2006). Enseñanza Situada. México: Mc Graw Hill.

Díaz-Barriga, Á. (2011). Competencias en educación. Corrientes de pensamiento e implicaciones para el currículo y el trabajo en el aula. En Revista Iberoamericana de Educación Superior (ries), vol. II, núm. 5. México.

Duarte, J. (2003). Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual. Estudios Pedagógicos, N° 29, 2003, pp. 97-113.

Eisner, E. (1998). El ojo ilustrado. Indagación cualitativa y mejora de la práctica educativa. España: Paidós.

Escudero, J. M. (2010). "Reconstruir la innovación para seguir peleando por la mejora de la educación". En: XXI Revista de Educación. España: Universidad de Huelva.

Fierro, C., Rosas, L. y Fortoul, B. (1999). Transformando la práctica docente.

Frade R.L (2006) Planeación y evaluación por, México D. F: Inteligencia Educativa.

Imbernón, F. (2002). La investigación educativa como herramienta de formación del profesorado. España: Graó.

Luchetti, Elena L. (1999). El diagnóstico en el aula: EGB - Polimodal: conceptos, procedimientos, actitudes y dimensiones complementaria, Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.

Meirieu, P. (2002). Aprender, sí. Pero ¿cómo? Barcelona: Octaedro.

Ospina, H.F. (1999). Educar, el desafío de hoy: construyendo posibilidades y alternativas. Santafé de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Perrenoud, P. (2010). Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar. 5ª reimpresión. Barcelona: GRAÓ.

Secretaría de Educación Pública (2011). Acuerdo por el que se establece la articulación de la Educación Básica.

SEP (2011). Reforma Curricularde la educación normal. México.

SEP (2014). Orientaciones académicas para la elaboración del trabajo de titulación.

ANEXOS

NIVEL DE DESEMPEÑO

A: DESTACADO: COMPRENDE, DOMINA Y MOVILIZA EL APRENDIZAJE ESTABLECIDO

B: SATISFATORIO : DOMINA Y DESARROLLA LOS CONTENIDOS DEL APRENDIZAJE

C: SUFICIENTE: CUENTA CON ALGUNOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS QUE LE PERMITEN LLEVAR A CABO LA TAREA

D: INSUFICIENTE: PRESENTA ALGUNAS DIFICULTADES PARA COMPRENDER Y APLICAR EL APRENDIZAJE.

**EVALUACIÓN FORMATIVA:
“PENSAMIENTO MATEMÁTICO”**

COMPETENCIA: Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

Comprende problemas numéricos que se le plantean.

Usa procedimientos propios para resolver problemas

Explica qué hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con sus compañeros

N.L	NOMBRE DEL ALUMNO	Comprende problemas numéricos que se le plantean.				Usa procedimientos propios para resolver problemas				Explica qué hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con sus compañeros			
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1	AGUILERA FUENTES ALIZON YAMILE												
2	ARISTA FLORES VALENTINA												
3	ARISTA FLORES VALERIA												
4	BARBA MILLAN NAOMI GERALDYNE												
5	BRAVO CUAUTLE JONATHAN DANIEL												
6	CARICIO GALLEGOS ALISON CRISTINA												
7	CASTAÑEDA MONTES SAMADHI MARIANA												
8	COLOTLA ROMERO ABIGAIL												
9	EDUARDO TORRES PEDRO												
10	ESPARZA CONTRERAS ANGEL GABRIEL												
11	GARCIA BAUTISTA BRENDA SOL												
12	GARCIA GARCIA BRITTANY SAORY												
13	GONZALEZ ABREGO LIZBETH ALEJANDRA												
14	GUERRERO CASTRO OLIVER JESÚS												
15	GUTIERREZ MARTINEZ GUADALUPE ESMERALDA												

NIVEL DE DESEMPEÑO

A: DESTACADO: COMPRENDE, DOMINA Y MOVILIZA EL APRENDIZAJE ESTABLECIDO

B: SATISFATORIO : DOMINA Y DESARROLLA LOS CONTENIDOS DEL APRENDIZAJE

C: SUFICIENTE : CUENTA CON ALGUNOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS QUE LE PERMITEN LLEVAR A CABO LA TAREA

D: INSUFICIENTE: PRESENTA ALGUNAS DIFICULTADES PARA COMPRENDER Y APLICAR EL APRENDIZAJE.

**EVALUACIÓN FORMATIVA:
“LENGUAJE Y COMUNICACIÓN”**

- Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien

Identifica las marcas graficas o letras en un texto.

Distingue y comprende la intención de escritura

Elabora y comparte de manera colectiva su producción, considerando el propósito comunicativo y los destinatarios.

N.L	NOMBRE DEL ALUMNO	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1	AGUILERA FUENTES ALIZON YAMILE												
2	ARISTA FLORES VALENTINA												
3	ARISTA FLORES VALERIA												
4	BARBA MILLAN NAOMI GERALDYNE												
5	BRAVO CUAUTLE JONATHAN DANIEL												
6	CARICIO GALLEGOS ALISON CRISTINA												
7	CASTAÑEDA MONTES SAMADHI MARIANA												
8	COLOTLA ROMERO ABIGAIL												
9	EDUARDO TORRES PEDRO												
10	ESPARZA CONTRERAS ANGEL GABRIEL												
11	GARCIA BAUTISTA BRENDA SOL												
12	GARCIA GARCIA BRITTANY SAORY												
13	GONZALEZ ABREGO LIZBETH ALEJANDRA												
14	GUERRERO CASTRO OLIVER JESÚS												
15	GUTIERREZ MARTINEZ GUADALUPE												
16	LOPEZ ROMERO VICTOR DANTE												
17	LUGO CHACON JIMENA												

18	LUNA ROSALES SAORI																		
19	MAJIN JUAREZ ISABEL ALONDRA																		
20	MARTINEZ OSORIO ADRIAN JIREH																		
21	MAYA MEZA GABRIEL																		
22	MORALES RAMOS LEONARDO																		
23	NOYOLA RODRIGUEZ JOSUE																		
24	PICHARDO BARAJAS IAN ANTWAN																		
25	RAMIREZ GONZALEZ MELANIE LIZBETH																		
26	RAMIREZ GONZALEZ NELLY LISSETH																		
27	RAMIREZ LUCIANO KAREN AYESHA																		
28	RAMIRO VELAZCO STEFANY GRACIELA																		
29	ROJAS GONZALEZ MAUREEN JHAN																		
30	ROSALES RAMIREZ JONATHAN GIBRAN																		
31	TORRES FLORES SANTIAGO																		
32	TORRES JIMENEZ DIANA KAREN																		
33	URIBE REQUENA ANGEL OMAR																		
34	VAZQUEZ GOMEZ DULCE GUADALUPE																		
35	VIEYRA PEREZ DANIELA																		
36	VIZUET REYES NAZLI YERELIN																		

NIVEL DE DESEMPEÑO

A: DESTACADO: COMPRENDE, DOMINA Y MOVILIZA EL APRENDIZAJE ESTABLECIDO

B: SATISFATORIO : DOMINA Y DESARROLLA LOS CONTENIDOS DEL APRENDIZAJE

C: SUFICIENTE : CUENTA CON ALGUNOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS QUE LE PERMITEN LLEVAR A CABO LA TAREA

D: INSUFICIENTE: PRESENTA ALGUNAS DIFICULTADES PARA COMPRENDER Y APLICAR EL APRENDIZAJE.

EVALUACIÓN FORMATIVA:
“EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA ”

Expresa, mediante el lenguaje oral, gestual y corporal, situaciones reales o imaginarias en representaciones teatrales sencillas.

Comprende las implicaciones e importancia del uso de la expresión, oral, gestual y corporal.

Realiza diferentes desplazamientos en un escenario, coordinando y ajustando los movimientos que requiereal hacer representaciones

Proyecta mediante la voz, gestos o movimientos corporales una situación.

N.L	NOMBRE DEL ALUMNO												
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1	AGUILERA FUENTES ALIZON YAMILE												
2	ARISTA FLORES VALENTINA												
3	ARISTA FLORES VALERIA												
4	BARBA MILLAN NAOMI GERALDYNE												
5	BRAVO CUAUTLE JONATHAN DANIEL												
6	CARICIO GALLEGOS ALISON CRISTINA												
7	CASTAÑEDA MONTES SAMADHI MARIANA												
8	COLOTLA ROMERO ABIGAIL												
9	EDUARDO TORRES PEDRO												
10	ESPARZA CONTRERAS ANGEL GABRIEL												
11	GARCIA BAUTISTA BRENDA SOL												
12	GARCIA GARCIA BRITTANY SAORY												
13	GONZALEZ ABREGO LIZBETH ALEJANDRA												
14	GUERRERO CASTRO OLIVER JESÚS												
15	GUTIERREZ MARTINEZ GUADALUPE ESMERALDA												

NIVEL DE DESEMPEÑO

A: DESTACADO: COMPRENDE, DOMINA Y MOVILIZA EL APRENDIZAJE ESTABLECIDO

B: SATISFATORIO : DOMINA Y DESARROLLA LOS CONTENIDOS DEL APRENDIZAJE

C: SUFICIENTE : CUENTA CON ALGUNOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS QUE LE PERMITEN LLEVAR A CABO LA TAREA

D: INSUFICIENTE: PRESENTA ALGUNAS DIFICULTADES PARA COMPRENDER Y APLICAR EL APRENDIZAJE.

**EVALUACIÓN FORMATIVA:
“EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MEDIO I”**

<ul style="list-style-type: none"> Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras, y muestra respeto hacia la diversidad 													
Conoce la diversidad a través de identificar las características de cada uno de los ecosistemas del país.				Promueve la flora, fauna, tipos de vivienda, gastronomía, vestimenta y algunas actividades, representativas de su localidad				Valora la diversidad cultural.					

N.L	NOMBRE DEL ALUMNO	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1	AGUILERA FUENTES ALIZON YAMILE												
2	ARISTA FLORES VALENTINA												
3	ARISTA FLORES VALERIA												
4	BARBA MILLAN NAOMI GERALDYNE												
5	BRAVO CUAUTLE JONATHAN DANIEL												
6	CARICIO GALLEGOS ALISON CRISTINA												
7	CASTAÑEDA MONTES SAMADHI MARIANA												
8	COLOTLA ROMERO ABIGAIL												
9	EDUARDO TORRES PEDRO												
10	ESPARZA CONTRERAS ANGEL GABRIEL												
11	GARCIA BAUTISTA BRENDA SOL												
12	GARCIA GARCIA BRITTANY SAORY												
13	GONZALEZ ABREGO LIZBETH ALEJANDRA												
14	GUERRERO CASTRO OLIVER JESÚS												
15	GUTIERREZ MARTINEZ GUADALUPE ESMERALDA												

NIVEL DE DESEMPEÑO

A: DESTACADO: COMPRENDE, DOMINA Y MOVILIZA EL APRENDIZAJE ESTABLECIDO

B: SATISFATORIO : DOMINA Y DESARROLLA LOS CONTENIDOS DEL APRENDIZAJE

C: SUFICIENTE : CUENTA CON ALGUNOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS QUE LE PERMITEN LLEVAR A CABO LA TAREA

D: INSUFICIENTE: PRESENTA ALGUNAS DIFICULTADES PARA COMPRENDER Y APLICAR EL APRENDIZAJE.

**EVALUACIÓN FORMATIVA:
“EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL
MEDIO II”**

Entiende en qué consiste un experimento y anticipa lo que puede suceder cuando aplica uno de ellos para poner a prueba una idea.

Elabora hipótesis sobre lo que cree que va a pasar en una situación observable

Observa lo que ocurre durante/después del proceso experimental

Explica lo que ocurre con la situación experimental concreta

N.L	NOMBRE DEL ALUMNO	Elabora hipótesis sobre lo que cree que va a pasar en una situación observable				Observa lo que ocurre durante/después del proceso experimental				Explica lo que ocurre con la situación experimental concreta			
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1	AGUILERA FUENTES ALIZON YAMILE												
2	ARISTA FLORES VALENTINA												
3	ARISTA FLORES VALERIA												
4	BARBA MILLAN NAOMI GERALDYNE												
5	BRAVO CUAUTLE JONATHAN DANIEL												
6	CARICIO GALLEGOS ALISON CRISTINA												
7	CASTAÑEDA MONTES SAMADHI MARIANA												
8	COLOTLA ROMERO ABIGAIL												
9	EDUARDO TORRES PEDRO												
10	ESPARZA CONTRERAS ANGEL GABRIEL												
11	GARCIA BAUTISTA BRENDA SOL												
12	GARCIA GARCIA BRITTANY SAORY												
13	GONZALEZ ABREGO LIZBETH ALEJANDRA												
14	GUERRERO CASTRO OLIVER JESÚS												
15	GUTIERREZ MARTINEZ GUADALUPE ESMERALDA												
16	LOPEZ ROMERO VICTOR DANTE												

17	LUGO CHACON JIMENA													
18	LUNA ROSALES SAORI													
19	MAJIN JUAREZ ISABEL ALONDRA													
20	MARTINEZ OSORIO ADRIAN JIREH													
21	MAYA MEZA GABRIEL													
22	MORALES RAMOS LEONARDO													
23	NOYOLA RODRIGUEZ JOSUE													
24	PICHARDO BARAJAS IAN ANTWAN													
25	RAMIREZ GONZALEZ MELANIE LIZBETH													
26	RAMIREZ GONZALEZ NELLY LISSETH													
27	RAMIREZ LUCIANO KAREN AYESHA													
28	RAMIRO VELAZCO STEFANY GRACIELA													
29	ROJAS GONZALEZ MAUREEN JHAN													
30	ROSALES RAMIREZ JONATHAN GIBRAN													
31	TORRES FLORES SANTIAGO													
32	TORRES JIMENEZ DIANA KAREN													
33	URIBE REQUENA ANGEL OMAR													
34	VAZQUEZ GOMEZ DULCE GUADALUPE													
35	VIEYRA PEREZ DANIELA													
36	VIZUET REYES NAZLI YERELIN													

