



**LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES®**

**Alumno:**

Víctor Ochoa Téllez 100091482

**Actividad:**

Proyecto integrador.  
DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE.

## Introducción

A lo largo de esta ruta de familiarización y aprendizaje de nuevas tecnologías así como con el uso de herramientas digitales, hemos visto favorecida la parte pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que se busca es que con el uso de las Tics se generen ambientes de aprendizaje mucho más favorables para el docente como para el alumno, buscando competencias que se vayan desarrollando a lo largo de un ciclo escolar o en su defecto una carrera profesional y que a la larga se vuelvan competencia laborales y ventajas competitivas. En estas actividades se fomenta la creatividad, la comprensión de información encontrada en la web, uso de recursos tecnológicos que vuelvan más atractiva la información y sin duda acercar al lector o la comunidad virtual a la interacción tecnológica, como al buen uso de estas herramientas. Por poner un ejemplo la elaboración de un blog para comunicarnos, proponer nuevas ideas, interactuar con otros trabajos, diseñar propuestas informativas, las ligas enriquecen el trabajo académico profundizando en información valiosa de distintas áreas de estudio, volvernos críticos de algún tema y propiciar esta comunidad virtual que a la larga es el fin último de las tecnologías, mantener toda una red en comunicación dinámica y al mismo tiempo una retroalimentación en el proceso de enseñanza aprendizaje. Haciendo a este proceso cíclico, continuo y al mismo tiempo dinámico sin perder de vista la pedagogía empleada para el mismo proceso ya sea tradicional o virtual.

Este proyecto desarrollará una herramienta educativa que encontrando sus fundamentos teóricos en estos textos bibliográficos González, R., y García, F. (2011). En el ámbito educativo, se denominan edublogs (educación + blogs) y presentan un interesante potencial como herramienta para la enseñanza por tres aspectos fundamentales. En primer lugar, debido al carácter bidireccional que presenta la comunicación que en ellos se produce, tanto por la conversación que se establece dentro de cada blog, a través de los comentarios, como por la interrelación que se establece entre las distintas bitácoras o de las bitácoras con otras páginas web, a través de los hipervínculos (Farmer, Yue y Brooks, 2007;

Huffaker, 2005; Ortiz de Zárate, 2008). En segundo lugar, su sencillez en el uso y su bajo coste –en la mayoría de las ocasiones utilizando instrumentos gratuitos y de libre acceso–, permiten que cualquier usuario con unos mínimos conocimientos de edición pueda lograr un blog atractivo y actualizado (Franganillo y catalán, 2005).

Por último, amplía los límites espacio-temporales del aula presencial (Cabero Almenara, López Meneses y Ballesteros Regaña, 2009; López Meneses, 2009). De esta forma se “virtualiza” el aula al incorporar actividades que se desarrollan en un ámbito virtual a la docencia presencial (Barbera Gregori, 2004; Salinas y Viticcioni, 2008).

# Diseño de ambiente de aprendizaje.

## 1. Propuesta Virtual de Aprendizaje

### - **Ámbito Institucional de Aplicación:**

#### a. **Tipo de Institución:**

Escuela Primaria Pública “5 de febrero”, con la clave 15EPR2668M. Esta institución educativa, se encuentra ubicada en la calle Acoatl s/n, en el barrio Vidrieros, dentro del municipio de Chimalhuacán en el Estado de México, fue fundada en el año 1970, por lo tanto, lleva en funcionamiento 48 años.

#### b. **Nivel educativo**

Nivel escolarizado básico: 5to año de Primaria.

#### c. **Programa educativo:**

<b>Español:</b> <b>1. Proceso de lectura e interpretación de textos</b> <b>2. Producción de textos escritos.</b> <b>3. Producción de textos orales y participación en eventos comunicativos.</b> <b>4. Conocimientos de las características, función y uso del lenguaje.</b> <b>5. Actitudes hacia el lenguaje.</b>	<b>Ciencias Naturales en la Educación Básica:</b> 1. Conocimiento científico. 2. Aplicaciones del conocimiento científico y de la tecnología. 3. Habilidades sociales a la ciencia. 4. Actitudes asociadas a la ciencia.
<b>Matemáticas:</b> <b>1. Sentido numérico y pensamiento algebraico.</b> <b>2. Forma, espacio y medida.</b>	<b>Geografía:</b> 1. Los continentes 2. Diversidad natural de los continentes

<p><b>3. Manejo de la información.</b></p> <p><b>4. Actitudes hacia el estudio de las matemáticas.</b></p>	<p>3. La población de los continentes</p> <p>4. Características económicas de los continentes.</p> <p>5. Retos de los continentes.</p>
<p><b>Historia:</b></p> <p><b>1. Los primeros años de vida independiente.</b></p> <p><b>2. De la Reforma a la República restaurada.</b></p> <p><b>3. Del porfiriato a la Revolución Mexicana.</b></p> <p><b>4. De los caudillos a las instituciones (1920-1982).</b></p> <p><b>5. México al final del siglo XX y los albores del XXI.</b></p>	<p><b>Formación Cívica y ética:</b></p> <p>1. Niños y niñas que construye su identidad y previene riesgos.</p> <p>2. Niñas y niños que aprenden a ser libres, autónomos y justos.</p> <p>3. Niñas y niños que trabajan por la equidad, contra la discriminación y por el cuidado del medio ambiente.</p> <p>4. Vida y gobierno democrático.</p> <p>5. La solución de conflictos de violencia y con apego a los derechos humanos.</p>
<p><b>Educación Física:</b></p> <p><b>1. La acción produce emoción.</b></p> <p><b>2. Juego y ritmo en armonía.</b></p> <p><b>3. Más rápido que una bala</b></p> <p><b>4. Me comunico a través del cuerpo</b></p> <p><b>5. Dame un punto de apoyo y moveré el mundo</b></p>	<p><b>Educación Artística:</b></p> <p>1. Las imágenes tridimensionales, la música y la danza, la importancia de la respiración en el canto y la tragedia y la comedia como géneros teatrales.</p> <p>2. Elementos plásticos de las imágenes tridimensionales, la danza y las artes escénicas, los elementos de la música a través del canto y la escritura de una obra para marionetas o títeres.</p> <p>3. Herramientas y materiales</p>

	<p>utilizados en obras tridimensionales, la danza y las artes visuales, las improvisaciones rítmicas y extra musicales, diseño de marionetas y títeres.</p> <p>4. Ritmo y movimiento en la dimensión, géneros dancísticos, los géneros musicales y creación de teatrinos.</p> <p>5. Expresión del lenguaje tridimensional, la danza y la identidad cultural, las palabras en la música y montaje de una puesta en escena de títeres y / o marionetas.</p>
--	---

**d. Perfil de egreso:**

<b>Ámbitos</b>	<b>Logros del egresado</b>
Lenguaje y Comunicación	Comunica sentimientos, sucesos e ideas tanto de forma oral como escrita en su lengua materna; y, si es hablante de una lengua indígena, también se comunica en español, oralmente y por escrito. Describe en inglés aspectos de su pasado y del entorno, así como necesidades inmediatas.
Pensamiento Matemático	Comprende conceptos y procedimientos para resolver

	<p>problemas matemáticos diversos y para aplicarlos en otros contextos. Tiene una actitud favorable hacia las matemáticas.</p>
<p>Exploración y Comprensión del mundo natural y social.</p>	<p>Reconoce algunos fenómenos naturales y sociales que le generan curiosidad y necesidad de responder preguntas. Los explora mediante la indagación, el análisis y la experimentación. Se familiariza con algunas representaciones y modelos (por ejemplo, mapas, esquemas y líneas de tiempo).</p>
<p>Pensamiento crítico y solución de problemas.</p>	<p>Resuelve problemas aplicando estrategias diversas: observa, analiza, reflexiona y planea con orden. Obtiene evidencias que apoyen la solución que propone. Explica sus procesos de pensamiento.</p>
<p>Habilidades socioemocionales y proyecto de vida.</p>	<p>Tiene capacidad de atención. Identifica y pone en práctica sus fortalezas personales para autorregular sus emociones y estar en calma para jugar, aprender, desarrollar empatía y convivir con otros. Diseña y emprende proyectos de corto y mediano plazo (por ejemplo, mejorar sus calificaciones o practicar algún</p>

	pasatiempo).
Colaboración y trabajo en equipo.	Trabaja de manera colaborativa. Identifica sus capacidades y reconoce y aprecia las de los demás.
Convivencia ciudadanía	Desarrolla su identidad como persona. Conoce, respeta y ejerce sus derechos y obligaciones. Favorece el diálogo, contribuye a la convivencia pacífica y rechaza todo tipo de discriminación y violencia.
Apreciación y expresión artísticas.	Explora y experimenta distintas manifestaciones artísticas. Se expresa de manera creativa por medio de elementos de la música, la danza, el teatro y las artes visuales.
Atención al cuerpo y la salud	Reconocer su cuerpo. Resuelve retos y desafíos mediante el uso creativo de sus habilidades corporales. Toma decisiones informadas sobre su higiene y alimentación. Participa en situaciones de juego y actividad física, procurando la convivencia sana y pacífica.
Cuidado del Medioambiente	Reconoce la importancia del cuidado del medioambiente. Identifica problemas locales y

	globales, así como soluciones que puede poner en práctica (por ejemplo, apagar la luz y no desperdiciar el agua).
Habilidades Digitales.	Identifica una variedad de herramientas y tecnologías que utiliza para obtener información, crear, practicar, aprender, comunicarse y jugar.

### e. Enfoque Pedagógico

Asignatura	Enfoque pedagógico
Español	Participar en situaciones comunicativas (oralidad, lectura y escritura), con propósitos específicos e interlocutores. Consecuentemente el intercambio de los estudiantes al conocimiento y al uso eficiente de diversos tipos textuales, presentan una innovación en cuanto a la manera en que se organizan y tratan las asignaturas debido a que se utilizan como vehículo las prácticas sociales del lenguaje.
Matemáticas	Utilizar secuencias de situaciones problemáticas que despiertan el interés de los alumnos y los invitan a reflexionar, a encontrar diferentes formas de resolver los problemas y a formular argumentos que validen los resultados. Al mismo tiempo, las

	situaciones planteadas deberán implicar justamente los conocimientos y habilidades que se quieren desarrollar.
<b>Ciencias Naturales</b>	Dar a los alumnos una formación científica básica a partir de una metodología de enseñanza que permita mejorar los procesos de aprendizaje.
<b>Geografía</b>	Aborda el estudio del espacio geográfico desde una perspectiva formativa, a partir del desarrollo integral de conceptos, habilidades y actitudes.
<b>Historia</b>	Una historia formativa implica dar prioridad a la comprensión temporal y espacial de sucesos y procesos.
<b>Formación cívica y ética</b>	La formación de la personalidad moral como un proceso dinámico de interrelación entre el individuo y la sociedad.
<b>Educación Física</b>	Enfoque global de la motricidad en que el alumno asume un rol como protagonista de la sesión, al tiempo que explora y vivencia experiencias motrices con sus compañeros, asumiendo códigos compartidos de conducta y comunicación.
<b>Educación Artística</b>	Adquieren los referentes básicos de cada lenguaje artístico, incorporando a su formación elementos que

coadyuven a la obtención de una visión estética y conocedora que favorezca el desarrollo del pensamiento artístico durante su trayecto a la educación primaria

## **2. Plan didáctico con enfoque de competencias:**

### **a. Competencia:**

#### **Competencia:**

**Participación en un blog de investigación y discusión:** Integración e implementará el uso de las TICS en las planeaciones educativas de los alumnos de 5to grado de primaria, con el objetivo de fortalecer sus procesos de aprendizaje, a través del reconocimiento y uso de las tecnologías. Se crearán experiencias que mejoren su desarrollo a través del uso de la tecnología en los escenarios educativos tradicionales. El blog tendrá como objetivo permitirles desarrollar su aparato crítico e incursionar en la investigación profunda.

**Nivel de apropiación:** Las TIC que se utilizarán se forman a través de la integración, reorientación y evolución de la apropiación tecnológica, con el fin de generar una verdadera comprensión de los temas dentro de los salones de clase. Considerando así un nivel básico de apropiación de las tecnologías.

**Elementos del nivel:** Los elementos que utilizaremos, serán el conocimiento, la utilización y la transformación.

**Descriptor:** Se diseñará el blog estudiantil para facilitar la presentación de los contenidos y opiniones emitidas por los alumnos, además de fomentar a búsqueda organizada y de información de calidad.

## **b. Actividad de Aprendizaje**

<b>Participación en un foro interactivo que fomenta la investigación, análisis y aparato crítico.</b>	
<b>Planeación:</b>	El alumno investigará en internet información objetiva acerca de un tema específico. Posteriormente redactará su opinión y punto de vista, lo incluirá en el blog interactivo, leerá los aportes de sus compañeros y retroalimentará sus comentarios.
<b>Ejecución:</b>	Investigación Redacción Discusión y retroalimentación.
<b>Socialización:</b>	Presentación de puntos de vista en un blog, con retroalimentación.

## **c. Recursos tecnológicos**

<b>Edublog:</b>	Se creará un blog para los alumnos de 5to grado de la Escuela Primaria, en donde se creará una publicación para que suban sus aporte sobre el tema de investigación y retroalimenten los aportes de sus compañeros de clase.
-----------------	--

#### d. Secuencia Didáctica

##### Pasos de la Secuencia Didáctica:

- **Inicio:** El docente designa una actividad dentro del blog, en donde el estudiante deba investigar sobre un tema en específico y responder un par de preguntas, posteriormente deberá subir su aporte al blog.
  - **Desarrollo:** Una vez que el alumno realice su primer aporte al blog con la investigación realizada y sus respectivas respuestas, lo posteará en el blog, para que en un espacio de dos días sus compañeros puedan leer sus respuestas y viceversa, cada alumno deberá retroalimentar a dos de sus compañeros, haciendo uso de su entendimiento, investigación y juicio crítico.
  - **Cierre:** El docente evaluará los aportes y retroalimentaciones del blog, tomando en cuenta: fuentes de información fidedignas, ortografía y redacción, entendimiento y lógica y desarrollo del juicio crítico. La actividad tendrá un valor del 20% de la calificación del parcial que se cursa y podrá implementarse en todas las materias del plan de estudios.
- A continuación, se muestra un ejemplo:

Asignatura	Actividad	Aprendizaje esperado	Competencia	Evaluación
Historia	Investigar cuáles fueron los avances tecnológicos y científicos del siglo XX. Seleccionar uno de ellas y redactar un texto explicando su uso, origen y creación. Analizar la efectividad del mismo en la	El alumno será capaz de realizar una investigación profunda y de calidad en internet, usando fuentes de información confiables, guiadas por el	El alumno será capaz de implementar el uso de las herramientas tecnológicas como internet y aprenderá a utilizar el foro del edublog para mejorar y hacer más	El docente evaluará los aportes, basado en 3 puntos: Fuentes de investigación confiables, redacción bien estructurada de su comentario y una retroalimentación

	<p>sociedad mexicana y opinar acerca del uso que se le dio en el siglo XX.</p> <p>Subir su aporte en el blog, leer la información de sus compañeros y retroalimentar sus aportes.</p>	<p>docente.</p> <p>Redactará su respuesta y usará su aparato crítico para opinar sobre el aporte de sus compañeros.</p>	<p>dinámico su aprendizaje.</p>	<p>crítica y constructiva.</p>
--	---	---	---------------------------------	--------------------------------

## Evaluación del aprendizaje.

### Mapa de Aprendizaje

<b>Competencia:</b> Participación en un edublog de investigación y discusión.				
<b>Problema del Contexto:</b> Los alumnos de la escuela primaria no tienen experiencia en el uso de internet para realizar investigaciones sobre temas de clase, ni han usado blogs, para expresar sus conocimientos.				
<b>Criterios</b>	Receptivo	Resolutivo	Autónomo	Estrategia
<b>Evidencias:</b>	El alumno es capaz de identificar los conceptos que se le han solicitado y comprende las instrucciones dadas.	El alumno comprende el tema y responde las preguntas objetivamente, usando su criterio.	El alumno es capaz de incluir sus respuestas en el blog del grupo, lee y analiza los aportes de sus compañeros.	El alumno es capaz de reconocer sus deficiencias en la búsqueda de información y solicita apoyo docente para encontrar medios con información de calidad.
<b>Ponderación:</b>				
<b>Autoevaluación:</b> El alumno dará una calificación a su participación y experiencia.			<b>Logros y aspectos a mejorar</b>	<b>Acciones para mejorar</b>
<b>Co-evaluación:</b> Los alumnos darán una calificación a la participación de sus compañeros.				
<b>Heteroevaluación:</b> La coordinadora institucional dará una				

evaluación de la actividad y resultados.		
<b>Metaevaluación:</b> El docente evaluará todos los resultados y evaluaciones, para confirmar si ha tenido un progreso y efectividad el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en los niños de 5to grado.		

### Evaluación de la competencia:

Aspecto a evaluar	Valor	Concepto	Calificación
Ortografía y redacción	<b>3%</b>	El alumno no tiene errores ortográficos y su redacción y entendimiento es correcto.	
Búsqueda de información	<b>3%</b>	El alumno busca información, la lee y comprende.	
Fuentes de información	<b>3%</b>	El alumno usa fuentes formales y recomendadas por el docente.	
Redacción de la investigación	<b>7%</b>	El alumno desarrolla claramente su investigación.	
Respuesta de las preguntas	<b>7%</b>	El alumno responde con coherencia.	

Retroalimentación	<b>7%</b>	El alumno usa su aparato crítico, es respetuoso y aporta ideas concisas.	
Total	<b>30%</b>		

## - Recurso Tecnológico

<b>Edublog</b>	
<b>Acceso a recursos didácticos:</b>	El docente incluirá lecturas que complementen lo enseñado en clase.
<b>Instrucciones:</b>	El docente dará instrucciones sobre las tareas o actividades que el alumno deberá realizar.
<b>Fuentes de consulta:</b>	El docente dará una lista de fuentes confiables de consulta para la investigación que deberán realizar os alumnos.
<b>Foro:</b>	El docente creará el blog y revisará partes en tiempo y forma.
<b>Videos:</b>	El docente proporcionará links para que los alumnos accedan a videos que brinden información de carácter educativo.
<b>Evaluaciones:</b>	La evaluaciones se efectuarán con los compañeros, docentes y coordinación escolar.

## **ETAPA 2 DEL PROYECTO:**

Rúbrica de Evaluación Proyecto integrador Etapa 1:

Equipo Medi Critica CMNR (Nancy, Abraham y Alejandro)

Hacemos de su conocimiento las siguientes apreciaciones:

A: Objetivos de enseñanza y competencias para el siglo XXI:

El ambiente virtual de aprendizaje propuesto posee un objetivo e interacción pedagógica adecuada, la cual se expresa en el contenido claramente, se alinea con el contexto y las competencias que se pretenden desarrollar en los niños, al efectuar la búsqueda que el tutor detone en el foro, la argumentación del alumno y la interacción al realimentar a sus compañeros; competencias necesarias en la actualidad.

B: Enfoque pedagógico:

A este respecto, no está claro el enfoque pedagógico que se utilizará, deducimos que se ejecutará a partir de la construcción del conocimiento con énfasis en el aprendizaje colaborativo, con base a las competencias que se pretenden desarrollar, sugerimos se especifique de manera más clara. El ambiente virtual de aprendizaje que pretenden emprender es muy adecuado para el plan de estudios de la institución educativa, las actividades que se emprenderán facilitarán y potenciarán el aprendizaje significativo, así como por descubrimiento.

C: Actores y comunicación

Se definen y evidencia claramente los roles de los participantes sobretodo el del tutor.

D: Estrategia y contenido

El ambiente virtual de aprendizaje está basado en una secuencia didáctica, la cual es clara en sus fases, pertinente y coherente con la intención pedagógica.

E: Actividades académicas y evaluación

El desarrollo de las actividades dentro del blog sugiere que hay promoción para la coevaluación y heteroevaluación. Con respecto a la autoevaluación Tobón y Pimienta 2010 sugieren que: “la meta cognición es la esencia de la evaluación de las competencias, porque es la clave para que no se quede en un proceso de verificación de logros y aspectos a mejorar, sino que sirve como instrumentación de mejora de sí mismo”.

#### F: Integración de la TIC

El empleo de la red social “Facebook” es una situación que, aunque es un recurso tecnológico masificado, muestra restricción de edad a 14 años para ser acreedor a una cuenta, el sitio de la red social refiere que con la anuencia parental se puede obtener un año antes. Sin embargo, la propuesta de su uso es muy buena y apoya las estrategias de enseñanza a implementar.

#### G: Calidad y pertinencia

Debido a que es una red social ampliamente utilizada, consideramos que será atractiva para los alumnos utilizarla con fines educativos. El ambiente virtual de aprendizaje maneja adecuadamente los derechos de autor.

Observaciones: Notamos que la redacción es un poco redundante, es factible se deba a la característica instruccional del texto. El video corre a velocidad más acelerada en las partes en donde el texto es más abundante por lo que sugerimos distribuir de manera óptima el tiempo para dar oportunidad a captar el contenido en su conjunto. Su video nos pareció muy ameno, colorido, fluye la información, sin embargo, hay que poner un poco de atención en el tiempo, la idea es muy buena y factible.

#### Puntaje

A: 16

B: 12

C: 16

D: 17

E: 16

F: 14

G: 14

TOTAL: 110

## **CONCLUSIÓN:**

La elaboración de este proyecto ha permitido al equipo desarrollar una investigación acerca de la influencia de la integración de los edublogs en la educación básica, hemos podido comprender que es necesario implementar el uso de las tecnología de la información y la comunicación desde temprana edad, es decir, desde la educación primaria, para que en etapas futuras los estudiantes sean capaces de hacer uso correcto de las tecnologías en investigaciones y formando parte del conocimiento y aprendizaje autodidacta.

Concluimos con que el docente tiene la responsabilidad de crear una buena secuencia didáctica que se pueda implementar en la educación básica para usar los tics, tomando como principal recurso un blog interactivo, en donde el estudiante participe, aprenda y aporte.

## Referencias:

Valencia-Molina, T, Serna-Collazos, A., Ochoa-Engrano, S., Caicedo-Tamayo, A., Montes-González, J. y Chávez-Vescance, J. (2016). Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica: Una perspectiva desde los niveles de apropiación de las TIC en la práctica educativa docente

González, R., y García, F. (2011). Recursos eficaces para el aprendizaje en entornos virtuales en el Espacio Europeo de Educación Superior: análisis de los edublogs. En Revista de Estudios sobre Educación (20). Recuperado de <https://www.unav.edu/publicaciones/revistas/index.php/estudios-sobre-educacion/article/view/4545/3919>

Estrada, E. y Boude, O. (2015). Hacia una propuesta para evaluar ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) en Educación Superior. En Revista Academia y Virtualidad, 8(2). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5236379.pdf>

Tobón, S. (2010). De la evaluación a la valoración de las competencias. En S.

Tobón, Formación integral y competencias. (págs. 281 - 310.). México: Ecoe editores.