

REVISTA INEVAL CHIAPAS

INSTITUTO ESTATAL DE EVALUACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA
AÑO 05 N.º 09 DICIEMBRE 2020 ISSN: EN TRÁMITE TUXTLA GUTIÉRREZ, CHIAPAS

La escuela, bastión impostergable para garantizar una existencia digna y solidaria



CHIAPAS
GOBIERNO DEL ESTADO

SECRETARÍA
DE EDUCACIÓN

INSTITUTO ESTATAL
DE EVALUACIÓN
E INNOVACIÓN EDUCATIVA

CHIAPAS
de Corazón

Directorio

Rutilio Escandón Cadenas

Gobernador Constitucional del Estado

Rosa Aidé Domínguez Ochoa

Secretaria de Educación

INSTITUTO ESTATAL DE EVALUACIÓN
E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Roberto David Vázquez Solís

Director General

Alondra Guadalupe Pereyra Moreno

Directora de Calidad e Innovación Educativa

Miguel Angel Domínguez González

Director de Evaluación Educativa

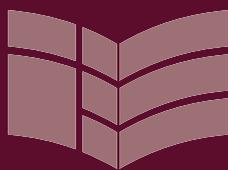
Coordinación editorial

José María Jiménez Morales

Belinda Sandra San Juan Flores

Diseño gráfico

José de Jesús Matuz García



Contenido

Editorial

3

Reflexiones sobre el ejercicio
de las infancias en tiempos de
crisis sanitaria

4

El trabajo por proyectos
como estrategia de educación
a distancia significativa para
niños en zonas rurales

8

Escenarios educativos
en 3d
para la enseñanza
del cuidado de la
fauna de Chiapas

13

Aprendiendo
con los
sentidos

18

◆ Saberes previos,
problemas reales, ◆
aprendizajes significativos

22

Ambientes de
Aprendizaje,
desde la práctica
reflexiva

26

Valiosos colaboradores

30

* El contenido de los artículos que aparecen
publicados en esta revista, es responsabilidad de los autores,
cuyos nombres aparecen en los mismos.

Editorial

La historia de la humanidad registra, en tiempos y espacios diversos e imprevisibles, acontecimientos de efectos benéficos para el desarrollo y preservación de la vida en general; en contraparte se generan, con igual o mayor fuerza, eventos muy desafortunados que impiden, estancan e incluso destruyen el patrimonio legado por la naturaleza, o bien, creado por el hombre. Lamentablemente, la vida ha tenido que transitar por ambas realidades insospechadas.

En este maremágnum de confusión inusitada, tantas veces repetido, la intervención del valor de la inteligencia humana, como don asignado, ha permitido crear, sea cual fueren los retos y adversidades generadas, rutas de solución que posibilitan la continuidad en el crecimiento y el desarrollo de los habitantes de nuestro planeta.

Lo anterior hace pensar, con razonada confianza, que los actuales momentos que vivimos en el área de la salud y la supervivencia, por difíciles que sean, tendrán que ser superados aunque para ello tengan que ser renovados significativamente, modelos y estrategias de vida y comportamiento hacia una nueva convivencia. Tenemos que aceptar, entonces, que debemos ser protagonistas en la búsqueda de la mejor solución que garantice la preservación de la vida presente y futura.

Este reto mayúsculo no solo se genera en el área de la salud, corresponde a la vida en general del planeta y exige repensar que esta realidad atañe al fenómeno social generalizado en el que directamente estamos incluidos mujeres y hombres de todas las edades. Sobre todo quienes tenemos la encomienda de la formación educativa, porque la función de la escuela y todo lo que ella representa ha sido y es bastión impostergable para que las actuales y nuevas generaciones garanticen una existencia digna y solidaria. Nadie puede negar que la escuela continúa siendo salvaguarda y esperanza. Tal afirmación no es expresión fortuita ni ilusoria. Los tiempos de la historia así lo han demostrado.

Por lo que se viene ejerciendo en el desempeño educativo es justo reconocer y felicitar a maestras y maestros del mundo. En especial nos referimos a quienes con inteligencia e imaginación, responsabilidad y entusiasmo, adecuan y decoran espacios escolares, incluso desde el seno del hogar, para que niños, jóvenes y adultos de todas las edades, sin interrupciones, se conviertan en personajes esenciales del proceso enseñanza-aprendizaje al desarrollar una función docente con decoro y dignidad profesional.

LA ESCUELA SIGUE, EL MAESTRO CON SU TRABAJO ASÍ LO CONFIRMA.



Reflexiones sobre el ejercicio de las infancias en tiempos de crisis sanitaria

Gabriel Alejandro Domínguez Gutiérrez

Introducción

En una viñeta del dibujante argentino Joaquín Salvador Lavado, mejor conocido como Quino, creador del popular personaje “Mafalda”, se puede apreciar la conversación que sostiene la animada protagonista con su mejor amigo “Manolito”, en la cual este último con molestia se expresa de los adultos de la siguiente manera: *¡No corrás con los zapatos que los deshacés! ¡No saltés sobre el sofá que lo destrozás! ¡No te arrastres por el piso que despedazás la ropa! ... ¡Decime de qué sirve ser niño, si no te dejan ejercer!*

De una manera tan asertiva, el dibujante provoca el cuestionamiento sobre lo que significa el ejercicio de la infancia y las distintas formas en que la niñez actual se desarrolla en espacios centrados en los adultos o que difícilmente pudieran ser calificados como “infantiles”.

Ahora bien, a 20 años de iniciado el presente siglo, la enfermedad provocada por el coronavirus SARS-CoV-2 (COVID-19) se expandió por más de tres cuartas partes de la esfera global, al grado de “pandemia”. En respuesta a tal emergencia el gobierno federal ha recurrido a diversas estrategias para mitigar el impacto en la salud pública: confinamiento domiciliario, distanciamiento social y cierre de actividades no primordiales, como la escolarización presencial en los centros educativos, junto a otras medidas para restringir el tránsito urbano, el aforo en espacios comerciales y la aglomeración de personas en lugares públicos.

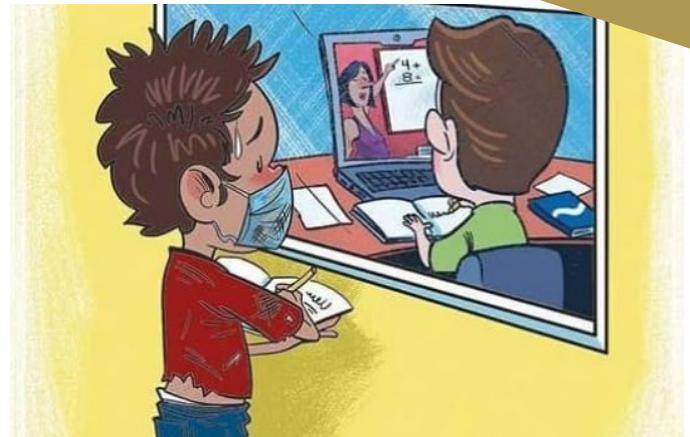


Estas medidas de protección sanitaria han tenido una repercusión directa en el agravamiento de las desigualdades sociales preexistentes, a su vez, aunado a los factores estresantes intrínsecos a la vivencia de una emergencia sanitaria de tal escala han representado cambios sustanciales en el estilo de vida que solía ser habitual para niños, jóvenes y adolescentes, quienes tendrán serias repercusiones a largo plazo en el desarrollo físico y emocional de cada uno.

Es en momentos como estos cuando los cuestionamientos propiciados por aquella historieta de Quino, graves ya desde entonces, se tornan más críticos y adquieren mayor relevancia: ¿Cómo se están ejerciendo las distintas infancias en estos tiempos de crisis sanitaria? ¿En qué condiciones están creciendo los niños actualmente? ¿A qué tipo de influencias están siendo expuestos desde sus hogares?

La crisis sanitaria exige pluralizar la “infancia”

Una comprensión integral de la infancia implica asumir que esta no es un hecho natural, sino una construcción social, y como tal, su estatus



ha variado en función del momento histórico, político o económico, así como el valor y el papel que las ideologías dominantes otorgan a infantes. Como menciona Alzate Piedrahita (2003, pág. 25): “La categoría de infancia es, en definitiva, una representación colectiva producto de las formas de cooperación entre grupos sociales también en pugna, de relaciones de fuerza, de estrategias de dominio”.

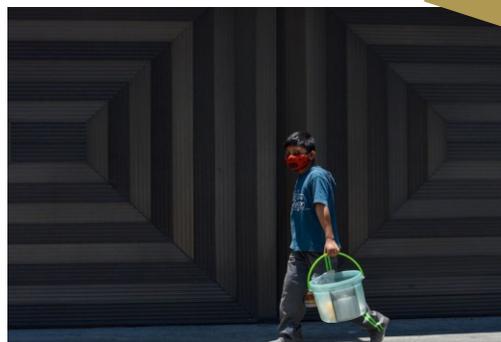
Esta concepción política e histórica de la infancia posiciona a los niños y niñas como sujetos políticos e históricos, es decir, sujetos “que no solo internalizan y reproducen la cultura, sino que también tienen un rol activo en la producción de significados y en la modificación de las pautas de la relación que el mundo adulto establece con ellos” (Vergara et al., 2015, pág. 59). Desde esta perspectiva, es correcto afirmar que las niñas y niños de hoy viven y perciben la cotidianidad de diferente manera, se relacionan con los adultos de diversos modos, asumen distintos roles según la situación particular.

En el caso de la pandemia por COVID-19, la cuarentena no tiene el mismo significado para el niño o niña que trabaja que para quien ha consumido gran parte de su tiempo entre pantallas y videojuegos. La forma de vivir y sentir el confinamiento no es igual para todos, por tanto, el análisis de la infancia en esta crisis sanitaria exige pluralizar el término y pensar más en las infancias, es decir, “reconocer las múltiples miradas, voces y sentidos que construyen los niños y las niñas desde sus diferentes realidades”. (Duarte-Duarte, 2013, pág. 463)

Confinamientos desiguales

La pandemia ha igualado a la población en términos de posibilidad de contagio, pero no en sus daños colaterales. La crisis sanitaria no solo ha visibilizado las desigualdades sociales, sino que está teniendo un impacto negativo más significativo en colectivos sociales que presentaban con antelación una situación de mayor vulnerabilidad, lo cual genera el surgimiento de nuevas desigualdades.

Durante varios meses se han inundado los medios de comunicación con una campaña destinada a promover la aceptación voluntaria del confinamiento domiciliario con el eslogan “Quédate en casa”. Sin embargo, en muchas situaciones esta recomendación ha sido impracticable y hasta peligrosa, pues “parece haber sido diseñada para una clase media en mente que en realidad representa una pequeña fracción de la población”. (De Sousa S., 2020, pág. 14)



Durante el confinamiento se ubica al hogar como un lugar seguro en el cual es posible refugiarse durante la pandemia. Pero, ¿qué ocurre con todos esos otros “virus” que conviven en muchas casas y condicionan el desarrollo de las infancias, como la violencia de género, la situación económica precaria, el maltrato y abuso infantil, el hacinamiento, etc. y que podrían verse agravados en una situación de convivencia permanente como la que obliga a mantenerse en cuarentena?

La Alianza para la Protección de la Niñez y Adolescencia en su “Nota Técnica: Protección de la niñez y adolescencia durante la pandemia del coronavirus (v. 1)”¹ publicada en 2019, identifica seis grupos de riesgo en los cuales los niños y niñas son particularmente vulnerables durante el confinamiento: 1) Maltrato físico y emocional, 2) violencia de género, 3) estrés psicosocial y trastornos mentales, 4) trabajo infantil, 5) niños no acompañados o separados y 6) exclusión social.

En 2020, México cerró con una pérdida de más de medio millón de empleos formales,¹ por lo que se estima que más de 200 mil niños, niñas y

¹ Según cifras del Instituto Mexicano del Seguro Social fueron 647,710 puestos de trabajo perdidos. Consulta en <https://www.sinembargo.mx/12-01-2021/3923173>

adolescentes se integren a los 3.2 millones de menores que laboraban en actividades no permitidas para su edad. Si estas cifras no fueran alarmantes, se estima que 6 de cada 10 menores han sufrido “disciplina violenta” a nivel familiar, que la tasa de violaciones a niñas y niños ha aumentado un 1.7%, más la aún incalculada cifra de menores que han quedado en situación de calle u orfandad debido la pandemia.

Además de las infancias marcadas por la desigualdad social y la desprotección, están las otras infancias, las que son un poco más privilegiadas y cuyos efectos se reflejarán en algunos años, es decir, las infancias que pasan más de 8 horas en televisión asimilando una programación apenas apta para su edad, las que han creado una adicción a las redes sociales o a los videojuegos, esas infancias que han desarrollado ansiedad por el estrés del encierro, depresión por la pérdida de un ser querido, sobrepeso por la falta de actividad o comportamientos antisociales por la nula socialización con sus pares.

La verdadera tragedia de la cuarentena no es haber relegado al confinamiento a miles de niños y niñas, sino haber confinado su infancia al desamparo, es decir, no haberlas sabido proteger de las múltiples crueldades expuestas por el virus de un mundo adultocéntrico.

Referencias bibliográficas

- Alianza para la Protección de la Infancia en la Acción Humanitaria (2019). “Nota técnica: Protección de la infancia durante la pandemia de coronavirus”, versión 1.
- Alzate Piedrahita, María Victoria (2003). “La infancia: Concepciones y Perspectivas”. Editorial Papiro. 1.ª edición.
- De Sousa Santos, Boaventura, (2020). “La cruel pedagogía del virus”. Editorial Akal/Inter Pares. 1.ª edición.
- Duarte-Duarte, J. (2013). “Infancias contemporáneas, medios y autoridad”. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, Vol. 11, núm. 2, pp. 461-472.
- Vergara, Ana; et al. (2015). “Los niños como sujetos sociales: El aporte de los Nuevos Estudios Sociales de la infancia y el Análisis Crítico del Discurso”. *Revista Psicoperspectivas. Individuo y Sociedad*, Vol. 14, núm. 2, pp. 55-65.



Conclusión

Las diversas infancias, es decir, todas las distintas formas de sentir y vivir la infancia, desde la multiplicidad de sentidos y significados, pronto convergerán en un solo punto: la escuela. Por tanto, el cuestionamiento que hoy debería imperar en el centro del debate educativo es: ¿Cómo se integrarán estas nuevas identidades y subjetividades infantiles construidas a partir de una crisis sin precedente, bajo un contexto de incertidumbre y contingencia, en un sistema educativo que durante tanto tiempo ha sido tan reticente al cambio?

La educación pospandémica debe dejar de expresarse en términos de rezago académico y centralizarse en la atención de todas esas problemáticas que están afectando el bienestar de niños y niñas. Educar después del coronavirus supone no solo ayudar a superar el trauma, sino asegurar que ante una nueva contingencia, las infancias deben ser las primeras en ser protegidas.

El trabajo por proyectos como estrategia de educación a distancia significativa para niños en zonas rurales



Larisa Amanda Molina Sánchez

Resumen

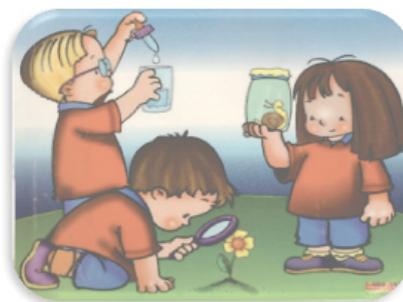
El siguiente artículo hace una propuesta de trabajo factible, aplicable y significativa en estos tiempos de pandemia y educación a distancia con niños y niñas de medios rurales que no tienen el mismo acceso a plataformas virtuales y medios tecnológicos para poder continuar su educación.

Palabras claves: Estrategia, Enseñanza, Proyecto, Aprendizaje significativo, Contexto, Conocimiento, Desarrollo, Acompañamiento, Educación a distancia.

Siglas/ Abreviaciones:

ABP=Aprendizaje Basado en Proyectos.

Los proyectos como estrategia a distancia



Al hablar de proyectos, desde mi experiencia al trabajarlos, hablamos de oportunidades inmensas de aprendizajes significativos, dado que da pautas al docente de abarcar desde lo simple y particular hasta llegar a lo complejo acerca de algo que sea de interés para los alumnos, quienes son los protagonistas en todo momento, al desempeñar papeles activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que es de donde se parte para que este tenga impacto y el conocimiento adquirido sea significativo, asimilado y aplicado para los niños dentro de su contexto.

A nivel preescolar, que es donde los pequeños están en una etapa de descubrimiento, inquietud, curiosidad, exploración y en donde se cuestionan todo, el trabajo por proyectos es una herramienta y estrategia de trabajo funcional dentro del aula y fuera de ella también, por lo que se sugiere la propuesta de implementación a distancia, como una alternativa de trabajo que sustituya en algún momento los “Cuadernillos de Trabajo”, que si bien son buenos, para algunos implica un gasto extra y para los niños representa algo tedioso, repetitivo y sin sentido en ocasiones.

Pareciera complejo abordar un proyecto a distancia pero en realidad no lo es tanto, dado que podemos aprovechar el que estén en casa para abordar con los pequeños diversidad de temáticas y aspectos relacionados a su entorno, el cual en estos momentos desempeña un doble papel, a favor y en contra, a favor por la riqueza cultural que hay en las comunidades y de la cual podemos sacar provecho, y en contra, referido a la manera de llevar el seguimiento constante del mismo.

Es aquí cuando el acceso a la tecnología nos juega en contra como docentes de contextos rurales, la comunicación a través de este medio resulta no tan útil y es cuando se hace presente la capacidad de respuesta y acción del maestro ante la situación que atraviesan sus alumnos y el compromiso que esto significa para que ellos continúen su trayecto formativo en casa, el cual no ha sido fácil, pero con un acompañamiento periódico por parte del docente se puede lograr un aprendizaje significativo.



La estrategia de crear proyectos a partir de la educación en casa nace por la necesidad de que los pequeños en primera, optimicen su tiempo y desarrollen hábitos, habilidades, conocimientos, destrezas, aptitudes, se conozcan y conozcan su núcleo familiar que es el punto de partida, en el hogar hay mucho de donde explorar y conocer, además que un proyecto en el interior de la familia incluye a todos sus integrantes, lo cual crea vínculos importantes y sentimentales, que muchas veces si se trabaja dentro de la escuela, no toda la familia se integra y ahora se tiene la oportunidad de que todos se involucren desde sus propios tiempos, lo que enriquece el aprendizaje al interactuar y conocerse mejor.

En segunda, se pueden abordar proyectos enfocados al conocimiento de su comunidad, al ser pequeños, aún desconocen muchas cosas del lugar donde viven y es ahí cuando ellos tienen mucho que aprender a través de sus costumbres y tradiciones, oficios, servicios con los que cuentan, tipos de cultivos, etc. Hay

mucho que pueden investigar desde sus casas, a partir de su entorno, esto con el acompañamiento de papá, mamá o hermanos, la riqueza de esta estrategia es que todos contribuyen a enriquecer el aprendizaje.

Ciertamente, no todo se basará en investigar, también un proyecto en casa se basará en el aprendizaje a través del juego, será dinámico, artístico y divertido, ya que de manera lúdica los pequeños aprenden mejor, el diálogo con la familia será algo importante de esta estrategia de trabajo, lo cual permitirá ir reforzando la parte afectiva y emocional, crear lazos, que tal vez en otro momento no se hubiera podido dar y las circunstancias lo permiten, al ser un aspecto que después de estar tanto tiempo en casa ha afectado a los niños y a los padres de estos, por lo que hay que priorizarlo.

Un proyecto sea de cualquier índole, ayuda a los pequeños a desarrollar habilidades y destrezas, despierta su interés por indagar, el aspecto cognitivo se refuerza, su lenguaje, su seguridad para expresarse, lo ayuda a pensar, desde trabajar un proyecto de “La Tiendita” los niños ponen en juego muchos aspectos, entre ellos su imaginación, la capacidad de resolver problemas de la vida cotidiana, deducir, predecir, etc., pareciera que algo tan simple puede brindar mucho aprendizaje y lo mejor es que se puede hacer con cosas que hay en nuestras casas, no hacen falta materiales complejos para que un pequeño obtenga un aprendizaje.



La ventaja de esta estrategia es que cada alumno avanza según su ritmo, esto con apoyo de su núcleo familiar, que para muchos docentes también este ha sido un factor a favor y en contra, dado que a veces no hay tanta disposición por los padres, pero depende de la labor del docente motivarlos e involucrarlos en la labor compartida que es educar, sobre todo entrar en “empatía” con las familias de nuestros alumnos, que si bien sabemos nadie la está pasando del todo bien por diversos factores, tampoco hay que cargarles de trabajo.



Balongo y Mérida (2016), “la metodología ABP utiliza como parte esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje los conocimientos y experiencia profesional de las familias, pues las familias asumen un papel de tutorización y acompañamiento en los procesos educativos de sus hijos e hijas a la vez que se dan en la escuela”.

Que la educación a distancia no caiga en la monotonía, debemos de diversificar y adaptar el trabajo a situaciones de la vida real, contextualizar el aprendizaje para que este sea aplicable y qué mejor que con los proyectos, que son flexibles y se adaptan en este caso a los niños y su entorno. Gallardo, Ríos, Fernández, y Ramos (2016), “Desde esta perspectiva, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) implica un cambio de paradigma pedagógico frente a los modelos tradicionales de enseñanza-aprendizaje”.



Ciertamente, ante esta nueva modalidad de trabajo a distancia, muchos docentes que trabajan en comunidades rurales, en donde hay poca o nula comunicación con medios tecnológicos, la labor de educar ha sido un

tanto compleja, hay muchos sentimientos encontrados, entre ellos frustración, desesperación, al idear la forma en cómo diseñar una propuesta de trabajo que les sea funcional al medio en el que están y es aquí que, haciendo una valoración a grandes rasgos desde la efectividad de los proyectos, debería ser una estrategia que todos intenten implementar hoy en día.

Kilpatrick, (1929) en su artículo *The Project Method: The Use of the Purposeful Act in the Educative Process*, estableció las bases del ABP que hoy en día conocemos, las cuales favorecen el aprendizaje a la vez que se respetan las capacidades innatas de los niños, al poner énfasis en el papel activo del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Entonces, al ser el niño quien desempeña un papel activo y del cual nos interesa que se desarrolle óptima e integralmente, es una razón más para trabajar desde esta modalidad. Helm y Katz (2016), “este enfoque metodológico favorece la curiosidad hacia el aprendizaje de los nuevos contenidos y se adapta a los ritmos de aprendizaje del alumnado, ya que investigar un tema en profundidad ayuda a alcanzar los objetivos educativos programados, a la vez que favorece la atención a la diversidad y la inclusión del alumnado”.



Atrévete a intentarlo...

Con la cita anterior, finalizo exhortando a los docentes lectores a que se arriesguen, si no lo han hecho, a implementar diversas estrategias de educación a distancia, no solo se queden con una o con la más fácil, hay que intentar acciones que favorezcan el aprendizaje de nuestros alumnos, que al final del día son ellos a los que nos debemos y por quienes debemos investigar y adecuar nuestro trabajo en estos tiempos de pandemia para hacer un verdadero acompañamiento.

Bibliografía

Balongo González, E., y Mérida Serrano, R. (2016). “El clima de aula en los proyectos de trabajo. Crear ambientes de aprendizaje para incluir la diversidad infantil”. *Perfiles Educativos*, 38(152), 146-162.

Gallardo Fernández, I. M., Ríos García, I., Fernández Martínez, P., y Ramos Xavier, G. T. (2016). “Presentación. Educación Infantil (II)”. *Revista Iberoamericana de Educación*, 72, 11-13.

Kilpatrick, W. H. (1929). *The Project Method: The Use of the Purposeful Act in the Educative Process*.

Helm, J. H., & Katz, L. G. (2016). *Young investigators: The project approach in the early years*. Teachers College Press.





Miguel Angel Domínguez González

Introducción

La integración de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) a la vida diaria de los individuos ha provocado cambios desde el punto de vista de interacciones sociales a nivel político, educativo y cultural. Echeverría (1999) menciona que el ser humano interactúa en tres entornos. El primero consiste en el entorno natural, donde el individuo se relaciona con la naturaleza y todas sus actividades diarias que tenga que ver con ella, como la convivencia y las tradiciones; el segundo entorno, se refiere al entorno urbano o industrial, al que pertenecen las civilizaciones producto de la industrialización, se crean las entidades como la escuela, la fábrica y la oficina. El tercer entorno es clasificado como el entorno de la era digital. Es en este entorno digital donde el ser humano puede interactuar

con una serie de elementos, instrumentos o herramientas que le ayudan al trabajo colaborativo, participativo y comunicativo para crear su propio conocimiento. Estas herramientas tienen como agente de desarrollo el internet y proporcionan apertura a la evolución del software y hardware; de tal forma que han aparecido nuevos paradigmas de interacción como la visión artificial, la realidad virtual, la realidad aumentada o la computación ubicua, los juegos serios. El impacto de estos recursos se está haciendo notar en distintos sectores, entre los que se incluye la educación, donde se está transformando el modo de enseñanza y aprendizaje tradicional.

Desde la perspectiva de la educación, el juego ha sido visto como un vehículo de desarrollo integral, como comenta Latorre (2003):



“... el juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento, actúa sistemáticamente sobre el equilibrio psicosomático; posibilita aprendizajes de fuerte significación; reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos; invita a la participación activa por parte del jugador; desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y estabilidad personal”. (Citado en Marcano, 2008, p. 97)

En este sentido, el videojuego educativo 3d permite la convergencia tecnológica de un ambiente inmersivo interactivo en el entorno tridimensional que rodea al usuario.

El videojuego y su apoyo en la educación

Desde hace muchos siglos, el juego ha sido una forma de educación e instrucción más, ejercicio básico para entender parte de ese adiestramiento social que las diferentes culturas han dotado a sus miembros. Sin profundizar en las complejas reflexiones sobre los juegos en las sociedades, podemos definir de modo sintético al juego como una actividad voluntaria, fundamentalmente social, en la que se está en relación con otros y en la que se aprenden pautas de comportamiento y valores (Huizinga, 1996; Gros, 2000; Gee, 2004).

En el informe del año 2012 (Informe Horizon 2012), se mencionaba que en un plazo de dos a tres años se manejaría de forma accesible a todo el mundo los juegos como agentes motivadores para la educación, ya que generan un sentimiento de trabajo para conseguir un objetivo, potencian la habilidad para resolver problemas, colaborar con otros y relacionarse.

De modo específico, varias investigaciones demuestran las ventajas de los videojuegos en el desarrollo de ciertas habilidades (Schaaf, 2012). Algunas de estas habilidades de las que hablan las investigaciones son el desarrollo de la coordinación ojo-mano, mayor agudeza visual, rapidez de reacción y capacidad de atención a múltiples estímulos (Green & Bavelier, 2006).

Otras investigaciones han encontrado que los videojugadores tienen más facilidad para relacionarse con los otros; están más motivados hacia la consecución de objetivos y tienen mayor tolerancia a la frustración (Pérez, 2005).

Aunque quizás el valor más importante que incorporan los videojuegos es que aportan experiencias en modelos o simulaciones basados en la vida real, como indica Gros (2000).

De acuerdo a Michael y Chen (2006), los video juegos serios o *serious games* permiten crear entornos de aprendizaje que posibilitan experimentar con problemas reales. El objetivo es que estos sirvan para ensayar y explorar múltiples soluciones a problemas planteados en situaciones reales, y descubrir la información y los conocimientos que ayudarían a intervenir sin temor a equivocarse.

En la actualidad, el Informe Horizon 2017 está marcado por la consolidación de tendencias y figura la realidad aumentada, la realidad virtual y el videojuego inmersivo como tecnologías que de dos a tres años proliferarán en la generación de aplicaciones educativas (Blázquez, 2017).

Impacto social de los videojuegos serios

Los videojuegos serios son creados de forma explícita con la pretensión de enseñar, la idea es la difusión de ciertos contenidos de la forma más lúdica posible y hacen divertido aquello que no parece serlo.

El impacto social de la aplicación de los videojuegos serios abarca desde el sector salud, el comercio como la mercadotecnia, el entrenamiento militar a través de simulaciones, entre otras.

Para el caso de este proyecto denominado “Escenarios educativos en 3d para la enseñanza de la fauna de Chiapas”, su impacto social

comprende el sector educativo en edades entre 5 a 8 años para formarlos en el cuidado de la naturaleza de la entidad. De acuerdo a estadísticas del INEGI (2016), en el ciclo escolar 2016-2017 se tenía un total de 779,723 alumnos de nivel primaria y 299,950 en nivel preescolar en el estado de Chiapas, por lo que el impacto es a 1,079,673 niños entre preescolar y primaria.

Otro sector importante que se vería beneficiado es el sector turístico, solo en Tuxtla Gutiérrez en diciembre de 2018 se tuvo 1,451,861 visitantes. Por lo que el proyecto no solo tiene un impacto educativo, sino al mismo tiempo turístico, ya que entre estos dos sectores rebasan el millón de personas que pueden ser beneficiadas al sensibilizar a las personas para el cuidado del medio ambiente. Por lo que el objetivo y las metas se mencionan a continuación.

Objetivos

Desarrollar situaciones educativas 3d con lógica de videojuegos donde se muestren escenarios naturales del estado de Chiapas, que traten de simular algunos contextos donde se incluya la fauna del estado para sensibilizar y concientizar sobre el cuidado de la fauna.



Objetivos específicos

- Simular un escenario natural con interacción para mostrar los animales que pueden ser peligrosos o no dentro de la fauna de Chiapas.
- Mostrar los sonidos de los animales, así como una carta descriptiva de cada uno de ellos a manera que el usuario final conozca más de la fauna de Chiapas.

Metodología de desarrollo

Para el desarrollo de un objeto de aprendizaje o material educativo, existen varios modelos, en este caso se utiliza el modelo ADDIE (Análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación), estas fases se describen a continuación (McGriff, 2000):

- a) En el análisis se determinan los requerimientos: aquí pueden establecerse condiciones de aprendizaje, estilos del aprendizaje, se determina qué modelo de aprendizaje es el más apropiado y análisis de la tecnología a utilizar.

- b) Diseño del material educativo: aquí es un bosquejo, se empieza a determinar el diseño instruccional.
- c) Desarrollo del material educativo: se utiliza la tecnología para darle forma al material educativo.
- d) Pruebas del material educativo: se pone a disposición del usuario para observar si se cumple con los objetivos esperados tanto del aprendizaje, interacción, amabilidad de la tecnología y su usabilidad.
- e) Implantación y su evaluación del material: una vez listo, se aplica en un determinado contexto y se empieza a evaluar para determinar posibles mejoras o nuevas versiones.

Conclusiones

Los escenarios educativos 3d para procesos de simulación, permiten al estudiante explorar diferentes escenarios y tomar decisiones con base a los problemas que se plantean, debido a que pueden ser utilizados como herramientas de apoyo educativo para la sensibilización o concientización a ciertos problemas que se presentan en el entorno.





Referencias

- Álvarez, J. & Rampnoux, O. (2007). Serious game: Just a question of posture? *Artificial & Ambient Intelligence*, pp. 420-423.
- Bustos González, Atilio. Estrategias didácticas para el uso de TIC's en la docencia universitaria presencial. Barcelona: Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, 2005. 187p.
- Castells, M. (2006). *La Sociedad Red: Una Visión Global*. Madrid: Alianza.
- Cobo Romani, Cristóbal, Moravec, John W., 2011. *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Coll, César. (2005). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación: una mirada constructivista. *Sinéctica*, (25), Separata, 1-24.
- Echeverría, J. (1999). "Los Señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno". Barcelona: Destino.
- Marcano, B. (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. *Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 9, núm. 3, pp. 93-107.
- McGriff, S. (2007). *Instructional Systems, ADDIE MODEL*. College of Education, Penn State University.
- Michael, A. & Chen, S. (2006). *Serious games: Games that educate, train and inform*. Boston: Thomson Course Technology.
- MacIntyre, A. (1984). *After virtue*. EUA: University of Notre Dame.
- Rama, Claudio. El contexto de la reforma de la virtualización en América Latina. En: *La educación superior a distancia y virtual en Colombia: nuevas realidades [En Línea]*, 2013 [citado el 07 de marzo de 2014]. Disponible en internet.
- Sunkel, G., D. Trucco y S. Möller (2011). *Aprender y enseñar con tecnologías de la información y comunicación (TIC) en América Latina. Potenciales beneficios*, Serie Políticas Sociales, núm. 169, Santiago de Chile, Cepal-Naciones Unidas.
- Tennyson R.D, Barron, A.E. (eds.) (1995). *Automating Instructional Design: Computer-Based Development and Delivery Tools*. Berlin: Springer-Verlag.



Aprendiendo con los sentidos

Guadalupe Emyko Harumi Kajiwara Recinos

“Todos los seres humanos son diferentes, y las estructuras mentales también, es por ello que se considera que estas estructuras no las ofrece exclusivamente la educación, sino el medio en que se desenvuelven los individuos”.

Tirza Arévalo

Introducción

Todos los seres humanos tenemos características únicas y propias, nos desarrollamos y desenvolvemos en nuestro medio, como cada uno sabe hacerlo mejor. De esto no se encuentran libre nuestros alumnos, es ahí donde la incógnita de ¿cómo aprenden mis niños y niñas en educación preescolar?, asalta mi curiosidad de investigar sobre ello.

Es importante entender que los estilos de aprendizaje se refieren a la forma en la que las personas perciben, interaccionan, utilizan y responden a los estímulos del entorno para aprender. Como docente, tienes la función de ayudar en este proceso, al utilizar estrategias y recursos para favorecer los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Para responder a esta interrogante necesitamos nuevos enfoques teóricos sobre los estilos de aprendizaje:

- a) Identificar los estilos de aprendizaje de los estudiantes para potenciar su desempeño con los recursos que sean necesarios. Orellana, L. (2018)
- b) El estilo de aprendizaje representa la manera en la que la persona comienza a concentrarse sobre una información nueva y la forma en que la trata y la retiene.
- c) Como docente, tienes la responsabilidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para esto debes estar capacitado y así cubrir las necesidades de tus estudiantes.

Estilos de aprendizaje VAK (visual, auditivo y kinestésico)

Con el fin de identificar los estilos de aprendizajes de los niños(as), retomaré el sistema de representación denominado VAK, en donde se puede percibir el uso de los sentidos como método de aprendizaje en el ser humano.

Cuando queremos compartir una experiencia usamos diferentes canales sensoriales, denominados: VAKOG (visual, auditivo, kinestésico, olfativo y gustativo). Dentro del sistema kinestésico se empezaron a incluir los sentidos del tacto y el olfato, ya que son los menos usados a la hora de aprender, por lo cual decidieron crear uno que incluyera los tres sentidos, quedando solamente en VAK. Suárez, K. (2020)

A partir de esta información comienza la búsqueda de estrategias para encontrar los estilos de aprendizaje de mis alumnos(as), en cuya investigación proporcionaré la aplicación de estrategias para identificar el estilo de aprendizaje y resultado de tres de mis alumnos.

Situación didáctica sugerida y material elaborado por mí, para identificar los estilos de mis alumnos en la modalidad clases a distancia.¹

Aprendizaje kinestésico

Este tipo de aprendizaje se observa cuando una persona percibe a través del olfato, del gusto o del tacto y con ello puede obtener conocimiento. A los individuos con estas características les gusta tocar y oler las cosas, suelen expresar emociones y sentimientos, y les cuesta más trabajo aprender que con los otros dos sentidos; sin embargo, su aprendizaje suele ser más sólido pues perdura más en el tiempo.

Después de la aplicación de la clase a distancia, este fue un aprendizaje constante en la mayoría de mis alumnos; al respecto considero que la curiosidad, manipulación de objetos y la forma en que se presentan las oportunidades de aprender en preescolar son las que repuntan este estilo de aprendizaje, al menos en este nivel.

¹ <https://docs.google.com/presentation/d/1kc59kGkiYWuJOS6rhwZ4zj9OytDspHREVOVJw/edit?usp=sharing>



Prueba de ello es James Iradhier Vázquez Herrera, alumno del 3.º de preescolar en la institución donde laboro actualmente. James reacciona a toda actividad que le permita manipulación de objetos, mantenerse activo o que tenga que ver con probar, degustar, incluso olfatear.

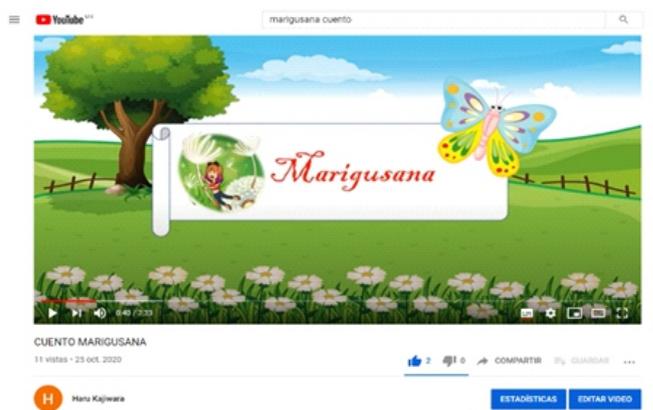
Este es el caso de la actividad denominada germinado en casa.

Aprendizaje auditivo

El aprendizaje auditivo, como su nombre lo indica, es cuando se utiliza el oído; tiene la función de escuchar y permite identificar a los estudiantes que aprenden a través de los sonidos. Las personas auditivas tienden a recordar mejor lo que escuchan, a almacenar información al seguir y rememorar una explicación que se hace de manera oral.

El caso Caori Marisol Vázquez Vázquez, alumna del 3.º grado de preescolar, sugiere ser una persona auditiva ante las manifestaciones de actividades que implican audiocuentos, sonidos

y aprendizajes relacionados con sonidos o música como son canciones de vocales, números, etc. Estos resultados presentados los obtuve después de la aplicación de la situación didáctica audiocuento “Marigusana”, también material elaborado por mí para la modalidad de clases a distancia.²



Aprendizaje visual

El aprendizaje visual se da cuando el niño(a) tiene la capacidad de manipular imágenes mentalmente y utiliza la imaginación, con ello visualiza los espacios, lo que se conoce como inteligencia espacial; relacionan imágenes con conceptos, retienen información a través de la vista, se mueven con mucha rapidez, tienen sentido de la estética y del color muy desarrollados.

Lucía Ordóñez López, alumna del 3.º grado de preescolar, es hija de padres guatemaltecos, el trabajo con ella me ha demandado actividades que desarrollen este tipo de aprendizaje, pues

² <https://youtu.be/LkoXVYH0FbE>



ella aprende a través de videos, imágenes que relacionan palabras, etc. El aprendizaje visual aumenta su aprendizaje en gran medida, según los resultados obtenidos en la actividad calendario a distancia.

Conclusión

Considero que todo docente debe interesarse por el tipo de aprendizaje de sus alumnos, en lo personal, sumergirme en este tema me permitió desarrollar actividades acorde a las características de mis alumnos; con ello puedo diseñar materiales y crear situaciones didácticas que generen y desarrollen conocimientos significativos, al estimular el estilo de aprendizaje más predominante en cada uno de ellos sin dejar a un lado los demás tipos de aprendizaje. Puntualizo que un individuo puede poseer uno o los tres estilos de aprendizaje, sin embargo, siempre habrá un predominante.

En el trabajo cotidiano de una docente de preescolar unitario se vuelve primordial la selección de estrategias didácticas que generen en la diversidad de sus alumnos(as)

aprendizajes significativos. Al trabajar con situaciones auténticas los estudiantes se convierten en parte activa del proceso de generación de conocimientos. Se les da la oportunidad de conectarse con situaciones que podrían enfrentar en distintos contextos sociales con un propósito.

César Coll (1988) se refiere a la necesidad de que “los aprendizajes que los estudiantes lleven a cabo, sean en cada momento de la escolaridad, lo más significativo posible”. Además, menciona este autor, “un aprendizaje realizado de forma significativa es, al mismo tiempo, un aprendizaje que tiene un elevado valor funcional, es decir, un aprendizaje útil, un aprendizaje que puede ser utilizado con la relativa facilidad para generar nuevos significados”.



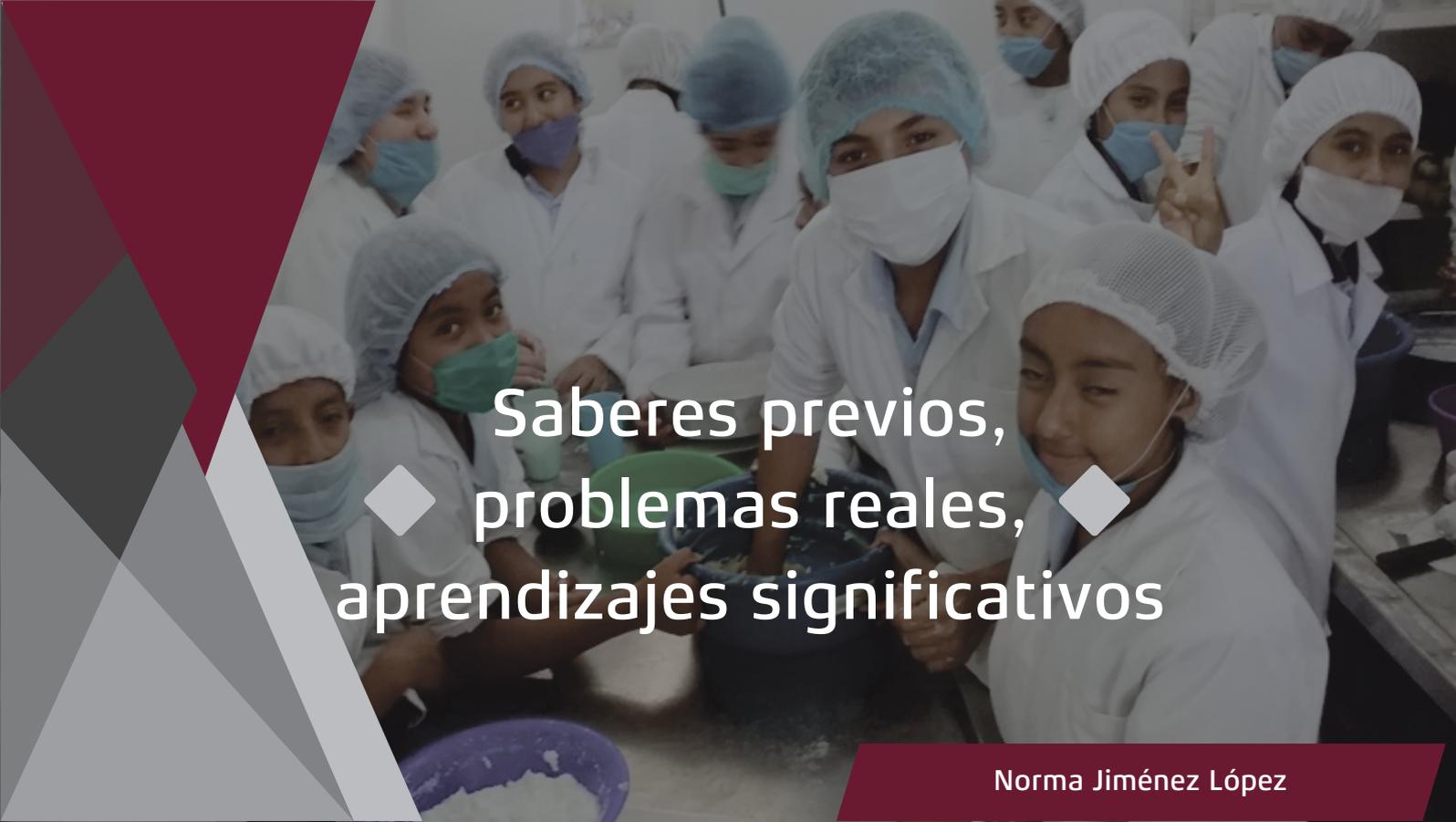
Bibliografía

Alfaro, A. (2015). PNL: el sistema representacional en los estilos de aprendizaje. Universitat de les Illes Balears. Extraído el 13 de agosto de 2018.

Coll, C. (1988). Significado y sentimiento en el aprendizaje escolar. Reflexiones en torno al concepto de aprendizaje significativo. Barcelona: Universidad de Barcelona.

Orellana, L. (2018). Estilos de aprendizaje. [Archivo de video].

Suárez, K. (2020). Estilos de aprendizaje.



Saberes previos, problemas reales, aprendizajes significativos

Norma Jiménez López

El presente artículo permite al lector visualizar procesos de enseñanza-aprendizaje para la vida, a partir del aprendizaje previo y de la relación de la asignatura de Tecnología y la familia, con la estrategia de resolución de problemas con estudiantes del subsistema de Secundarias Técnicas.

A partir de la revisión del plan de estudios 2011 y con el análisis de las estrategias didácticas, nace mi interés en analizar las propuestas escolares y su influencia en la formación para la vida de los estudiantes, a través del desarrollo de aprendizajes significativos en la asignatura de Tecnología, por medio del conocimiento previo de intereses de los estudiantes.

En el mismo orden de ideas, parten las experiencias vividas en secundarias técnicas, por medio de un enfoque crítico en el proceso enseñanza-aprendizaje. “El pensamiento crítico se convierte en algo más que en una herramienta interpretativa; se sitúa dentro de una concepción radical del interés y la transformación social”. (Giroux, 2003, p.130)

La escuela es el espacio donde la o el docente y las/os estudiantes configuramos saberes que parten de los conocimientos que ya poseemos desde la experiencia en la vida, de tal manera que el encuentro que tenemos en las aulas cuestiona los conceptos y conocimientos para transformar la perspectiva a una mirada consciente de las acciones a realizar.

El interés del estudiante como punto de partida para la formación crítica en la resolución de problemas en la asignatura de Tecnología

En la asignatura de Tecnología, una de las estrategias de enseñanza-aprendizaje es la resolución de problemas, que permite la formación crítica del o la estudiante, ya que en el desarrollo de la estrategia se promueve la toma de decisiones a partir de sus saberes previos y lo que ha integrado en su formación en la escuela.

El desarrollo de las técnicas de transformación de alimentos articula la resolución de problemas técnicos surgidos de las dificultades que se han presentado durante las sesiones prácticas en la asignatura, los alimentos transformados y las técnicas de innovación han sido por elección del grupo, de las que se han derivado problemas sencillos y complejos tales como: falta de materiales para batir, recurrieron a un tenedor para resolver; o la falta de energía eléctrica, lo resolvieron con la batidora manual; y otros problemas que requirieron del diseño de proyectos como una habilidad para resolver problemas.

Entre las características de los problemas técnicos que se pueden plantear para el trabajo en el laboratorio de Tecnología, destacan que:

“Son un reto intelectual para los alumnos porque presentan un obstáculo o limitación que les exige recurrir a sus conocimientos,

habilidades y actitudes para proponer alternativas de solución”. (SEP, 2011, p. 92)

La toma de decisiones a partir de un análisis, ha encaminado la formación crítica en los estudiantes, mediante la habilidad de discernir y diseñar alternativas de solución a diversos problemas en la vida, a través de los saberes construidos con la familia y en la escuela (ver fotografías 1 y 2).



Fotografías 1 y 2. Colaboración del grupo en la transformación de alimentos, para resolver un problema.

Contextualización de actividades de la asignatura de Tecnología durante el periodo de confinamiento

La relación de la asignatura de Tecnología con la familia es esencial, cuando se trata de trascender los saberes en acciones que

favorecen la aplicación de los conocimientos en el contexto familiar durante el periodo de confinamiento causado por el virus SARS-CoV-2.

Durante las sesiones a distancia promoví actividades relacionadas con la cotidianidad, cuyo propósito fue promover la convivencia familiar, fortalecer la comunicación al aprender y transformar alimentos en el hogar con la intervención de más de dos miembros de la familia; ha sido una experiencia significativa que favorece la formación crítica en los estudiantes de primer grado en la Escuela Secundaria Técnica No. 16 de Ocosingo, Chiapas.

La actividad encomendada fue la siguiente:

Durante el periodo de confinamiento, seguramente has apoyado a mamá a preparar los alimentos. Con base en ello, responde las siguientes preguntas: ¿Qué elaboraron? ¿Cómo lo elaboraron? ¿Qué materiales ocuparon?

A CONTINUACIÓN. Lee con atención el siguiente párrafo.

Técnica. Sistema simple integrado por un conjunto de acciones, las cuales ejerce el operador y el usuario para la transformación de materiales y energía en un producto.

Tecnología. Campo de conocimiento que estudia la técnica, sus funciones, los insumos y los medios que la conforman, sus procesos de cambio y su interacción con el contexto sociocultural y natural.

A partir de la lectura define lo siguiente, retomando las primeras 3 preguntas:

¿Qué técnicas ocupaste con mamá? Describe 5 técnicas.

¿Estuvo presente la tecnología en los procesos que desarrollaste?, ¿cómo?

La entrega de la actividad fue manifestada con fotos y videos. Sin duda, reitero, la importancia de vincular los saberes a partir del contexto y del interés del o la estudiante, son elementos imprescindibles para lograr el enfoque crítico en el proceso enseñanza-aprendizaje. Con las evidencias que apreciamos (fotografías 3 y 4) aunado al escrito que enviaron, me percaté que la relación de las actividades con la vida cotidiana, posibilitan la apropiación de aprendizajes significativos, a partir de los saberes previos, la revisión de conceptos y el desarrollo de técnicas en tecnología de alimentos.

“El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Él es quien construye o más bien reconstruye los saberes de su grupo cultural, sucediendo que puede ser un sujeto activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, incluso cuando lee o escucha las exposiciones de otros”. (Valdivia, 2000. p. 65)

Las actividades desarrolladas en las sesiones a distancia, han favorecido el pensamiento crítico a partir de la lectura, el análisis,

interpretación y desarrollo de actividades y conclusiones de las/os estudiantes en su contexto familiar.



Fotografías 3 y 4. Trabajos enviados por WhatsApp.

Finalmente, considero que la asignatura de Tecnología con énfasis en preparación, conservación e industrialización de alimentos en secundarias técnicas ha intervenido en guiar aprendizajes que coadyuvan a la formación crítica de las/os estudiantes a partir de la estrategia de resolución de problemas reales, que contribuye en la toma de decisiones del o la estudiante, mediante el análisis, interpretación y reinterpretación de sus saberes a partir de la experiencia.

Sin duda, las estrategias didácticas contextualizadas, planteadas para desarrollar las sesiones pedagógicas a distancia, permitieron lograr resultados significativos en las/os estudiantes; promovió, además, la autonomía en la toma de decisiones y el

pensamiento creativo, con la incidencia en la transformación de los saberes para guiar el saber ser con responsabilidad social, en todos los ámbitos de la vida.

Glosario

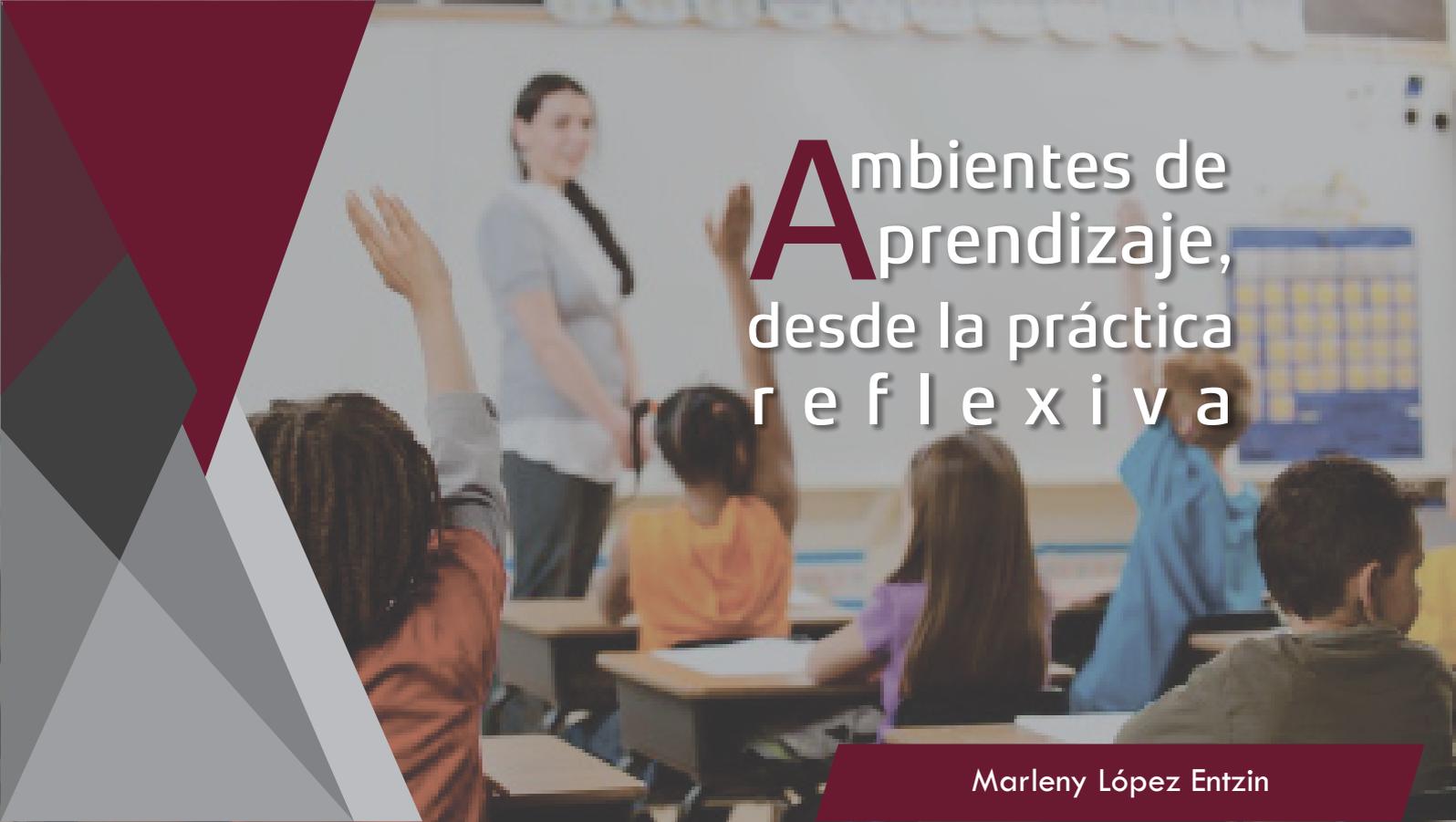
Resolución de problemas. Esta estrategia exige a los alumnos utilizar conocimientos, habilidades y experiencias de manera conjunta al plantear soluciones técnicas a distintas situaciones de la vida cotidiana, de manera sistemática y organizada.

Bibliografía

Giroux Henry, A. (2003). *Pedagogía y política de la esperanza: teoría, cultura y enseñanza: una antología crítica*. Primera edición. Buenos Aires. <https://www.amorrorrueditores.com/Papel/9789505188291/Pedagog%C3%ADa+y+pol%C3%ADtica+de+la+esperanza>

SEP (2011). *Programas de Estudio. Educación Básica, Secundarias Técnicas*. México. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/19166/Preparacion_conservacion_e_industrializacion_de_alimentos_pecuarios_carnicos.pdf

Obaya Valdivia, Adolfo (2000). *La concepción constructivista en la educación basada en competencias*. UNAM. https://issuu.com/universidaddavinci/docs/2011_obaya

A photograph of a classroom. A female teacher in a light blue shirt and dark tie stands at the front, smiling. Several students are seated at desks, with their hands raised in the air. The background shows a whiteboard and a blue chart on the wall. The title 'Ambientes de Aprendizaje, desde la práctica reflexiva' is overlaid on the right side of the image in a large, white, serif font.

Ambientes de Aprendizaje, desde la práctica r e f l e x i v a

Marleny López Entzin

Introducción

El aula es el primer escenario en que el niño incursiona en el uso directo del proceso de enseñanza-aprendizaje, por ser el espacio donde se fortalecen las habilidades de escuchar, hablar, escribir y leer, que servirán como mediación para comunicar, disfrutar, crear, imaginar, reflexionar. Convirtiéndose este proceso interactivo en un reto intelectual para lograr la tarea de enseñar de manera convencional. En este punto es necesario tener en cuenta que todos los seres humanos poseen diferentes ritmos de aprendizaje, intereses, necesidades, desarrollos biológicos, emocionales, cognitivos, que hacen más compleja dicha encomienda, la cual requiere de un ejercicio de planeación, organización, atención, y por supuesto, de una gran motivación dentro y fuera de las aulas para crear ambientes de aprendizaje.

Aulas diferenciadas, como fuente de conocimiento

El clima de cualquier aula ejerce un marcado efecto en quienes la habitan y el proceso de relación, apropiación, asimilación y reconocimiento del aprendizaje, es un factor muy importante para el logro de metas de aprendizaje. Debe promover la conformación de una comunidad escolar mediante la cual los estudiantes accedan a la vida intelectual; esto significa que el docente debe orientar a los alumnos a desarrollar el tipo de actitudes y prácticas que caracterizan un buen ambiente de trabajo.

Apunto que la construcción de este escrito, analiza diversos planteamientos teórico-didácticos de Tomlinson (2009), Bransfort (2007), Duarte (2003) y Ferreiro (2005), para argumentar la importancia de crear ambientes de aprendizaje donde se reconozca e incorpore la diversidad.

Tomlinson explicita que “en un aula diferenciada, el docente planifica proactivamente y lleva adelante diversos enfoques del contenido, el proceso y el producto de la enseñanza, anticipándose y en respuesta a las diferencias de aptitud, interés y necesidades de aprendizaje de los alumnos” (Tomlinson, 2009, pág. 25). El rol docente al diferenciar la enseñanza evita que los docentes se vean como guardianes y transmisores de conocimiento, sino como organizadores de oportunidades de aprendizaje. Si bien el conocimiento de los contenidos sigue siendo importante, “el docente se concentra menos en saber todas las respuestas y más en leer a los alumnos”. (Tomlinson, 2009, pág. 41)

Para crear condiciones de respeto a la integridad de los alumnos es importante asumir una actitud proactiva, es decir, reconocer que los estudiantes tienen diversas necesidades y cualidades, por lo tanto la planificación tiene que ser proactiva, el concepto de proactividad que Tomlinson maneja, se remite a la actitud dinámica, creativa y anticipadora. La diferenciación suele ser proactivamente planificada de manera que sea lo bastante consistente para cubrir una gama de necesidades de los estudiantes. Al comprender

la necesidad de que la enseñanza y el aprendizaje se adecuen a los alumnos es una forma de buscar todas las oportunidades posibles de conocerlos mejor. Contemplar el trabajo de los estudiantes como medio para adquirir una mayor visión sobre lo que le sirve a cada uno, conlleva y coadyuva a la necesidad de asumir una creciente responsabilidad, la cual orienta a que piensen por sí mismos, acepten la responsabilidad de aprender y sientan orgullo de lo que hacen.

Desde los planteamientos de Tomlinson se identifica que otro factor que influye en la creación de ambientes es la organización de la enseñanza; dicho en otras palabras, los alumnos y docentes aprenden juntos, quienes requirieron una constante colaboración con los alumnos para perfeccionar las oportunidades de aprendizaje de manera que sea de utilidad para cada uno, al supervisar la adecuación entre el alumno, el aprendizaje y reajustar lo necesario.





Bransford (2007) plantea que un ambiente de aprendizaje es cualquier lugar que propicie que los alumnos construyan sus propios aprendizajes con base a los conocimientos que ya tienen, la adquisición y construcción de su propia formación hace que los estudiantes sean capaces de resolver problemas. Aún más importante es el hecho de que el individuo construye su conocimiento no porque sea una función natural del cerebro, sino porque tiene la habilidad de construirlo a través del diálogo continuo con los habitantes del espacio en el que se encuentra.

Es necesario reconocer la importancia de construir el conocimiento al respetar las formas de hablar, interactuar e intervenir de los estudiantes, esto conlleva al rescate e integración de los saberes previos, experiencias, vivencias y cosmovisiones; el alumno reflexiona cuando se ocupa de estructurar la percepción de una situación. Por ello, la reflexión en el proceso de enseñanza da cabida a la capacidad de orientar, cuestionar y analizar críticamente la enseñanza, para lograr una acción inteligente y responsable.

Un ambiente de aprendizaje lleva al alumno a adquirir conocimientos y habilidades para funcionar con efectividad en la sociedad, esto se puede lograr cuando el docente deja de ser la única fuente de información y pasa a ser un mediador del conocimiento social y cultural. Duarte (2003) menciona que el estudiante aprende a través de un proceso activo y cooperativo, donde apunta a construir conocimientos que surgen de las situaciones reales. Con este planteamiento los ambientes de aprendizaje pueden ser vistos como proyecto de construcción. Desde esta mirada se tendría que reconocer que el aprendizaje se produce con mayor eficacia en las aulas donde el conocimiento de cada experiencia impulsa al estudiante.

Obligados a ver que ningún procedimiento es el mejor o peor a menos que le sirva a cada alumno. Desde este conjunto de reflexiones se identifica que es necesario que la enseñanza sea de forma situada y diferenciada con la premisa de construir y formar espacios de desarrollo cognitivo, como parte medular para que el estudiante externe libremente una idea o pensamiento, de igual forma el componente emocional es imprescindible en este proceso. Es importante resaltar que para Ferreiro, el aprendizaje se da como una reconstrucción del lenguaje a partir de las ideas previas e hipótesis elaboradas por el niño (Ferreiro, 2005). Es decir, los adultos serán los mediadores del aprendizaje.



La vertiginosa construcción del conocimiento exige como docente la capacidad de pensar reflexivamente. De modo que se pueda desenvolverse en situaciones dilemáticas. Implica la formación de alumnos que aporten soluciones y acepten los retos actuales. Con estas consideraciones, es necesario que la figura del docente y su influencia en la formación de los estudiantes sean acciones para vivir en una mejor sociedad.

Conclusión

Destacar los ambientes de aprendizaje como una necesaria posibilidad de mejorar la formación de los estudiantes logra establecer la interacción y flexibilización de las formas de proceder en el aula, con el único propósito de construir conocimientos, al incorporar la imaginación, la participación y reflexión en los procesos que se viven en el aula, coadyuva a buscar continuamente un por qué, para qué y con qué sobre el quehacer docente, más allá de aplicar un sinnúmero de estrategias o métodos se debe enfatizar una sistematización de cambio para una educación humanizadora.



Bibliografía

- Bransford, J. (2007). La creación de ambientes de aprendizaje en la escuela. México. Secretaría de Educación Pública.
- Duarte, J. (2003). Ambientes de aprendizaje. Una aproximación conceptual. Extraído en <https://doi.org/10.35362/rie3312961>. (Consulta 04 de julio 2019).
- Ferreiro, E. (2005). Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. México. Editores Siglo XXI.
- Tomlinson, C. (2009). Estrategias para trabajar con la diversidad en el aula. Barcelona. Paidós.

Valiosos colaboradores



**Gabriel Alejandro
Domínguez Gutiérrez**

Licenciado en Educación Primaria.- Escuela Normal Experimental “Fray Matías de Córdova y Ordóñez”. San Cristóbal de Las Casas, Chiapas.

Maestro en Docencia.- Instituto de Estudios de Posgrado (IEP). Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.



**Larisa Amanda
Molina Sánchez**

Licenciada en Educación Preescolar.- Escuela Normal de Licenciatura en Educación Preescolar “Carrillo Cárdenas”. Chilapa de Álvarez, Guerrero.

Maestra en Ciencias de la Educación con Formación en Docencia e Investigación.- Universidad Valle del Grijalva, Campus Comitán. Comitán de Domínguez, Chiapas.



**Miguel Angel
Domínguez González**

Doctor en Sistemas y Ambientes Educativos.- Universidad de Guadalajara. Guadalajara, Jalisco.

Miembro del Sistema Estatal de Investigadores (SEI).- Instituto de Ciencia, Tecnología e Innovación del Estado de Chiapas. Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.



**Norma
Jiménez López**

Licenciada en Nutriología.- Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas (UNICACH). Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.

Maestra en Docencia.- Instituto de Estudios de Posgrado (IEP). Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.

Doctora en Docencia.- Instituto de Estudios de Posgrado (IEP). Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.



**Guadalupe Emyko Harumi
Kajiwara Recinos**

Licenciada en Educación Preescolar.- Escuela Normal de Licenciatura en Educación Preescolar “Rosario Castellanos”. Tapachula, Chiapas.



**Marleny
López Entzin**

Maestra en Docencia.- Instituto de Estudios de Posgrado (IEP).

Maestra de Educación Básica.- Universidad Pedagógica Nacional (UPN).

CONVOCATORIA ABIERTA



El Instituto Estatal de Evaluación e Innovación Educativa (INEVAL), invita a Investigadores, Docentes, Autoridades Educativas, Estudiantes y Padres de Familia a publicar trabajos inéditos para la REVISTA INEVAL CHIAPAS, Edición número 10. En donde la temática esté relacionada directamente con la educación y la cultura, cuyo contenido permita la mejora continua del Sistema Educativo Estatal.

Requisitos:

Plazo de entrega:

16 de abril de 2021.

Deben ser originales y de beneficios para el sistema educativo.

Tipos de artículos aceptados:

- Investigación
- Experiencias didácticas
- Revisión bibliográfica
- Ensayo
- Semblanza

Descarga los lineamientos editoriales de la página web:

www.ineval.chiapas.gob.mx/revista

Formato:

- Extensión máxima: 4 cuartillas numeradas, tamaño carta, interlineado 1.5, tipografía Arial, 12 puntos.
- Definir tecnicismo, siglas y abreviaturas desde la primera mención.
- Citas con formato APA, glosario, bibliografía.
- 5 imágenes (mín.): en formato JPG (300 dpi).

Adjuntar breve semblanza profesional con fotografía del autor o coautores, y datos de contacto.

Interesados enviar a:

revistainevalchiapas@hotmail.com