



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL GOBIERNO DEL ESTADO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 241

**"HERRAMIENTAS DOCENTES PARA LOGRAR EL APRENDIZAJE EN LOS
ALUMNOS"**

TESINA

modalidad:

Trayectoria Formativa,

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

PRESENTA

ABIGAIL ALEJANDRA CARRANCO ESQUIVEL

ASESOR

ERICA ARLENE GÓMEZ RODRÍGUEZ



POTOSÍ
PARA LOS POTOSINOS
GOBIERNO DEL ESTADO 2021-2027

SEGE

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DE GOBIERNO DEL ESTADO



UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
NACIONAL

UNIDAD UPN 241
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

San Luis Potosí, S.L.P.,
23 de noviembre, 2023.

ABIGAIL ALEJANDRA CARRANCO ESQUIVEL
P R E S E N T E.-

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación y después de haber analizado su trabajo para titulación, **opción: Tesina, modalidad: Trayectoria Formativa**, titulada: **"Herramientas Docentes para lograr el aprendizaje en los alumnos"**, para obtener el título de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA**, manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar dos ejemplares encuadernados y un ejemplar en CD como parte de su expediente al solicitar el examen.

A T E N T A M E N T E
"Educar para transformar"



LIC. PASTOR HERNÁNDEZ MADRIGAL
Director de la UPN, Unidad 241

"2023, Año del Centenario del Voto de las Mujeres en San Luis Potosí, Precursor Nacional"

L*PHM/vgm.

Universidad Pedagógica Nacional Unidad 241, Italia No. 903 Fracc. Providencia, C.P. 78390, San Luis Potosí, S.L.P. Tel 444822-10-25

www.upnslp.edu.mx



ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	5
SEMBLANZA PERSONAL Y PROFESIONAL	7
INTRODUCCIÓN	10
PROBLEMATIZACIÓN.....	14
ACTIVIDAD 1. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE	15
INTRODUCCIÓN	15
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	17
¿QUÉ ES EVALUACIÓN?	18
PARADIGMAS DE LA EVALUACIÓN	19
TIPOLOGÍA DE LA EVALUACIÓN.....	23
ANEXO. PLAN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	31
CONCLUSIONES	50
BIBLIOGRAFÍA	51
ACTIVIDAD 2. MEDIACIÓN E INTERVENCIÓN PEDAGOGICA	52
INTRODUCCIÓN	52
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	53
DEFINICIÓN DE MEDIACIÓN.....	54
ACTORES DE LA MEDIACIÓN.....	55
ANEXO 2. PLANEACIÓN DIDÁCTICA ARGUMENTADA	68
CONCLUSIONES	79
BIBLIOGRAFÍA	78



ACTIVIDAD 3. PLANEACIÓN DIDÁCTICA	81
INTRODUCCIÓN	81
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	82
¿QUÉ ES PLANEACIÓN?	83
ELEMENTOS DE UNA PLANEACIÓN	84
MODELOS PARA UNA PLANEACIÓN DIDÁCTICA	86
ANEXO 3. EJEMPLO DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA BASADA POR COMPETENCIAS.....	104
CONCLUSIONES	110
BIBLIOGRAFÍA	111
 ACTIVIDAD 4. METACOGNICIÓN Y APRENDIZAJE AUTORREGULADO	 112
INTRODUCCIÓN	112
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	113
¿QUÉ ES LA METACOGNICIÓN?	114
MODALIDADES COGNITIVAS	116
HABILIDADES METACOGNITIVAS	117
APRENDIZAJE AUTORREGULADO	121
ANEXO 4. PLANEACIÓN ARGUMENTADA (TRABAJO DE HABILIDADES METACOGNTIVAS Y APRENDIZAJE AUTORREGULADO.	129
CONCLUSIONES	142
BIBLIOGRAFÍA	143



ACTIVIDAD 5. TECNOLOGÍAS PARA APRENDIZAJE Y COMUNICACIÓN...144

INTRODUCCIÓN	144
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	145
EL CONECTIVISMO.....	146
AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE	150
WEB 2.0.....	154
ANEXO 5. PLANEACIÓN APLICADA CON EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	168
CONCLUSIONES	176
BIBLIOGRAFÍA	177
REFLEXIÓN FINAL	178
BIBLIOGRAFÍA	180



AGRADECIMIENTOS

Al concluir esta etapa tan especial en mi vida y recordar este proceso, no puedo dejar de mencionar a las personas que estuvieron conmigo durante este trayecto, ayudándome en diversas maneras.

Primeramente, agradezco a Dios, quién ha estado conmigo todo este tiempo, abrió esta oportunidad en mi vida, que tanto deseaba; me dio aliento y fuerzas para continuar cuando hubo momentos que creía no poder, y me dio el ánimo y esperanza que necesitaba.

A mis padres queridos, quienes me han apoyado en todo cuanto he emprendido, siempre motivándome, creyendo en mí y dándome palabras de aliento para seguir adelante. Mi madre amada, su ayuda, ánimo y palabras fueron parte crucial para mí, nunca lo olvidaré.

Agradezco a mi tutora Profesora Erika Gómez Rodríguez, por su tiempo dedicado, por sus consejos, su paciencia para conmigo y por su disposición de acompañamiento en este proceso.

De igual forma a la Universidad Pedagógica Nacional por haber abierto esta oportunidad de formación para aquellos que lo necesitábamos. A cada docente que formó parte de mi formación, aunque no los conocí en persona, fueron excelentes maestros en todo tiempo.



Agradezco también a la Escuela Secundaria Maranata, la institución que me permitió trabajar como maestra, al Director Víctor Guel y Directora Irene Velázquez, por brindarme su apoyo en el comienzo de esta preparación, constantemente firmando mis constancias de práctica y permitiéndome hacer cada proyecto escolar en el salón de clases. Al Inspector de la Zona 08 J. Jesús Gutiérrez Zúñiga, quién me apoyo firmando las constancias en cada inscripción al cuatrimestre y animándome siempre con sus palabras.

Finalmente pero no menos importante agradezco a mi hermana Miriam Carranco quien muchas veces me ayudó con mis deberes en el hogar para que yo pudiera leer y hacer mis tareas; a mi amiga Orizel Rivera quién me habló sobre la convocatoria de la universidad y me animó a seguir estudiando; a mi compañero de trabajo Raúl Rosales, quién me ayudó explicándome muchas veces a usar herramientas tecnológicas para poder hacer mis tareas; y por último a mis ex -alumnos que tuve en los años de preparación, quienes me permitieron aplicar lo que aprendía, en ocasiones tomar fotografías o grabar vídeos en clase para algún proyecto.

Siempre he creído que necesitamos unos de otros para poder salir adelante y estoy consciente que terminar este proyecto fue posible gracias a todas las personas especiales que Dios ha puesto en mi vida, siempre estaré agradecida por haber estado conmigo durante este proceso y contribuir en muchas maneras a lograr la realización de esta meta en mi vida.



SEMBLANZA PERSONAL Y PROFESIONAL

Mi nombre es Abigail Alejandra Carranco Esquivel, soy originaria de San Luis Potosí, actualmente trabajo como profesora en el nivel secundaria, en la Escuela Secundaria Particular Maranata, con clave de incorporación 24PES0183C.

La docencia siempre me ha parecido una bella profesión. Desde que era pequeña, recuerdo jugar con mis primos a la “escuelita” como le decíamos y yo era la maestra. Al terminar la secundaria, tenía muchas opciones de carreras para estudiar, quería aprender muchas cosas, pero no sabía cuál sería la profesión correcta. Durante este tiempo, consideré ser maestra de educación preescolar, pero también médico, abogada y chef, sabía que tenía que tomar una decisión definitiva, pues estaba a punto de entrar a la preparatoria. Sin embargo, los planes de mis papás eran diferentes, ellos planearon que nos mudaríamos a los Estados Unidos ese verano y por consiguiente ya no realice los exámenes de admisión correspondientes para una preparatoria. Pasaron los meses y las cosas no se dieron, finalmente nos quedamos en México y de esta manera perdí un año escolar.

Durante este tiempo estudié cursos cortos sobre estilismo, mientras decidiría que estudiaría. Al terminar este año, mis pensamientos habían cambiado y tomé la decisión de estudiar un oficio, en la Escuela de “Artes y Oficios de los Infante,” debido a circunstancias en mi vida y situaciones precarias, creí que lo mejor era estudiar una carrera corta, fue así como estudié la carrera de Modas (modista), durante tres años.



Al estudiar en la Escuela de Artes y Oficios, tomé clases por la tarde de piano, que eran impartidas de manera gratuita para las alumnas del plantel; logré terminar los tres años de preparación.

Tenía afinidad por la música desde adolescente, la Escuela de Artes y Oficios me dio la oportunidad de aprender y de esta forma incrementó mi interés por la música.

Comencé a estudiar música, tomé clases de teoría musical, voz, solfeo, dirección coral y por supuesto continué estudiando instrumentos como el piano, flauta transversal y violín, cursé la preparatoria de manera semipresencial.

Fue durante este tiempo que me invitaron a trabajar en la Escuela Secundaria Particular Maranata, pero en el área administrativa, como secretaria de apoyo, en este trabajo fue dónde comencé a involucrarme en el sistema educativo, a conocer los planes de estudio y las reformas educativas. Después de varios años, se implementaron cambios en las asignaturas y se crearon los talleres, en dónde me invitaron a trabajar como maestra de taller, había dos opciones, como maestra de música o maestra de corte y confección, al final se decidió que apoyaría como maestra de música, y comencé a impartir clases de música, para que los alumnos aprendieran a tocar el piano o flauta transversal de nivel principiante, en dónde se encontraban alumnos de 1º, 2º y 3º de secundaria.



Durante este tiempo descubrí la labor tan grande que es enseñar, y pude experimentar la satisfacción que trae a mi vida al ver a un alumno aprender. Recuerdo como al inicio me emocionaba mucho el ver como aprendían mis alumnos. En el colegio me explicaron como evaluar, pero en realidad comencé a enseñar de la manera que yo aprendí; fue todo un reto, pero en realidad no lo vi como algo insuperable porque la docencia me encanta.

Tiempo después me enteré de la convocatoria de la Universidad Pedagógica Nacional, para estudiar una licenciatura de nivelación, investigué y al cumplir con todos los requisitos, comencé a prepararme.

Durante este tiempo he aprendido bastante, y he profesionalizado mi trabajo, reflexionado sobre ello y he realizado los cambios pertinentes. El estudiar en la UPN ha sido un reto, pero también me ha llenado de satisfacción y me ha recordado nuevamente mi amor hacia la enseñanza.

Es interesante cómo las circunstancias de la vida me llevaron a tomar decisiones de estudiar cosas diferentes a la docencia, pero al final regresé a hacer algo que me gustó desde siempre y en dónde encontré mi vocación.



INTRODUCCIÓN

El aprendizaje ha sido esencial en la vida del ser humano; desde edad tierna comienza este recorrido que no tiene límite, pero no es hasta que el individuo está consiente de este proceso, que puede llegar explotar esta capacidad.

Al iniciar formalmente la educación, el ser humano comienza a socializar con los contenidos académicos y estos comienzan a formar parte de su formación. Podemos decir que el aprendizaje es una necesidad en la vida del ser humano, pero ¿Qué pasa cuando el estudiante no aprende?

Para que el aprendizaje se logre, deben existir ciertos elementos, sin duda este es el desafío para los profesores, en cualquier nivel de educación. De este reto nace el tema del presente trabajo, pues como maestros es primordial que todos nuestros alumnos aprendan, focalicé está problemática en mi práctica docente.

Este portafolio tiene como propósito explicar las herramientas principales que aprendí en la Universidad Pedagógica Nacional, y que puse en práctica en mi labor docente, las cuales marcaron un parteaguas en mi formación y en la manera que doy clases. Las cinco actividades seleccionadas considero que han sido importantes en mi práctica para la resolución del problema.



ACTIVIDAD 1. “EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE”

La evaluación es una parte fundamental del proceso del aprendizaje. Si bien no podemos saber qué ocurre en el cerebro de nuestros estudiantes, la evaluación nos permite tener un acercamiento a lo que ellos han aprendido.

Considero que es de suma importancia incluirla en este portafolio, ya que durante el estudio de este módulo aprendí la manera correcta de aplicar la evaluación, los tipos de evaluación que existen y los tiempos.

La evaluación permite que el docente reflexioné sobre lo que los estudiantes han aprendido, que conocimientos no quedaron claros; sobre esta reflexión se realizan cambios en las estrategias, se buscan nuevas herramientas y se hace retroalimentación constante al alumno.

Agrego una planeación didáctica que lleve con los alumnos de 3º de secundaria, en la asignatura de Historia de México.

Actividad 2. “MEDIACIÓN E INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA”

La mediación en el aula debe ser la adecuada en el momento y tiempo preciso. Considero que una buena intervención del profesor hace la diferencia en los estudiantes. Hoy en día se busca que los estudiantes logren ser autónomos en sus procesos de aprendizaje, sin embargo, es importante mencionar que la intervención del maestro para acompañar al estudiante siempre será necesaria y tendrá repercusiones en el aprendizaje.



ACTIVIDAD 3. “PLANEACIÓN DIDÁCTICA”

Una buena planeación de clase es fundamental para lograr que los estudiantes aprendan. Considere esta actividad en este proyecto porque todo docente debe considerar la planeación didáctica como una herramienta que permite una reflexión constante. En mi experiencia representó un cambio en mis clases al prestar atención especial a la planeación.

Considerar actividades o estrategias para los tres tipos de aprendizaje, además de usar la evaluación formativa de manera conjunta a la planeación, significaron un cambio en mi práctica docente y en el desempeño de los estudiantes. Agrego un ejemplo de planeación didáctica que lleve a cabo con los alumnos de 3° de secundaria, en la asignatura de Historia de México.

ACTIVIDAD 4. “METACOGNICIÓN Y APRENDIZAJE AUTOREGULADO”

Escogí esta actividad porque creo que es indispensable desarrollar la metacognición en los estudiantes. No solo como profesor debo saber cómo aprenden mis estudiantes, sino que los propios estudiantes deben aprender como aprenden.

Durante el estudio de este módulo aprendí cuales eran las herramientas metacognitivas. Agrego una planeación que realice igualmente con el grupo de 3° de secundaria.



ACTIVIDAD 5. “TECNOLOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE Y LA COMUNICACIÓN”

Incluí esta actividad en este proyecto, porque considero que las tecnologías hoy en día son indispensables. El enfrentar la pandemia por Covid-19 nos hizo conscientes de la importancia de estar interconectados. Las tecnologías permitieron que la educación continuara a distancia, y no solo eso, sino que permitió que conociéramos herramientas muy prácticas e innovadoras para usarlas en nuestro salón de clases.

En esta actividad comencé a integrar aplicaciones y plataformas que hasta la fecha han sido de gran utilidad para que todos los estudiantes aprendan. También anexo un ejemplo de planeación realizada en dónde hago uso de las tecnologías en mi asignatura.



PROBLEMATIZACIÓN

Al reflexionar en mi práctica docente, identifiqué como principal problemática, el que no todos los estudiantes aprenden los contenidos esperados, creo que como maestra es un desanimo constante cuando nos percatamos que los estudiantes no están aprendiendo, pero también nos llena de satisfacción cuando observamos que sí aprenden.

Creo que es importante este tema porque nuestra meta principal al entrar a la Universidad Pedagógica Nacional, es transformar nuestra mente y aprender como ser docentes de excelencia. Si bien existen diferentes problemáticas en cada salón de clases, este obstáculo fue el focalizado en mi grupo. Al cursar la licenciatura comencé a llevar a la práctica las actividades que se presentan en este proyecto.



ACTIVIDAD 1. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

INTRODUCCIÓN

Una parte fundamental del proceso de aprendizaje es la evaluación. Tiene diferentes apreciaciones dependiendo del papel que se tiene en el proceso de aprendizaje, es decir para un alumno la evaluación es algo que causa estrés en su vida estudiantil, para el docente es un evalúa su trabajo y para los contenidos, la evaluación es la medición de los objetivos logrados.

El objetivo de este estudio es explicar cómo es que la evaluación va más allá de las percepciones que se tienen, y cumple una parte fundamental en el aprendizaje, al permitirnos reflexionar sobre nuestro trabajo docente o el aprendizaje de los estudiantes.

El comprender la evaluación de manera correcta permitirá que podamos apropiarnos de todos sus beneficios al usarla adecuadamente durante nuestro trabajo en el ciclo escolar y nos permitirá reflexionar sobre nuestra práctica docente.

Es importante mencionar que, como profesores, muchas veces imitamos el uso de la evaluación tradicionalista, porque es la manera en la que se nos enseñó. Es importante destacar que la forma en que evaluamos tiene un impacto, primeramente, en los alumnos, en los padres de familia y en nuestro centro de trabajo.



Como docentes debemos tener en cuenta que la evaluación es una herramienta que nos permite reflexionar sobre la enseñanza que impartimos, me refiero a la evaluación cualitativa o formativa, ya que es la que nos permite identificar áreas de oportunidad en los estudiantes y en nuestro trabajo.

No debemos ver la evaluación solo como un final, sino más bien el proceso por el cual tenemos la oportunidad para cambiar las estrategias de enseñanza y retroalimentar a los alumnos. Una evaluación formativa permite que tomemos medidas adecuadas en el transcurso del periodo, y no hasta el final, al realizar la sumatoria con el examen.



DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

De acuerdo al tema del proyecto, la evaluación, es una herramienta indispensable para el aprendizaje. Sin embargo, he identificado un problema referente a esto, ya que los alumnos consideran que la calificación más importante, es la que obtienen en el examen trimestral, muchos de ellos no trabajan de manera continua o no les toman importancia a las tareas asignadas.

Actualmente trabajo con alumno de 1º y 3º de secundaria, y observo que este patrón se repite. Una parte del grupo cumple con trabajos y tareas, mientras que existen alumnos que no les interesa y no cumplen debidamente.

Para los docentes la forma de evaluación formativa, implica que debemos contar con varios instrumentos de seguimiento, conlleva reflexión y sobre todo observación constante en el aula. Requiere que invirtamos más tiempo y elaboremos un plan de evaluación en conjunto a la planeación.

Mucho de lo que aprendí en el módulo de “Evaluación del aprendizaje”, y que se explica en este documento, lo he llevado a la práctica, como es la aplicación de una evaluación continua y cualitativa. Al realizar cambios, ha comenzado una transformación en mi práctica docente, y he visto cambios significativos a este problema.



¿QUÉ ES EVALUACIÓN?

Se puede definir la evaluación como la medida de los niveles de mejora que en el plano del conocimiento y de las habilidades cognitivas personales aparecen en la conducta de los estudiantes como consecuencia de las experiencias vividas en el aula y fundamentalmente de lo que hacen para alcanzar los objetivos educativos asignados a la institución escolar a través de la programación académica. El campo prioritario, que no el único, de los citados objetivos tiene que ver con la asimilación de los conocimientos disciplinares o contenidos de los programas escolares. (Bernad, 2000).

Si bien una palabra clave que describe la evaluación sería “medida”, una medida del aprendizaje obtenido. Siguiendo las palabras de Moreno, y Joint Committee, 1988, la evaluación es una actividad humana tan esencial como inevitable, que considera aspectos no sólo del alumno, sino también de la personalidad del profesor, de los métodos de enseñanza empleados, de los materiales didácticos, del medio familiar y social que rodea al alumno, de la organización escolar misma y de la «atmósfera» educativa, material y humana del centro educativo.



PARADIGMAS DE LA EVALUACIÓN

Existen dos perspectivas sobre la evaluación, las cuales han desarrollado debates sobre cuál es la mejor manera de evaluar: la evaluación cuantitativa o la evaluación cualitativa.

Evaluación cualitativa

De acuerdo a Carbajosa, 2010; y Álvarez, 2001, el paradigma de evaluación cualitativa se sustenta en la idea de que el conocimiento se construye incorporando el sentido y los significados que aportan las personas a quienes se evalúa; la finalidad de la evaluación ya no es descubrir un conocimiento universal, sino captar la singularidad de las situaciones particulares y sus características.

La evaluación cualitativa analiza procesos más que resultados; es holística y tiene múltiples referencias. Comienza por considerar el contexto histórico y social en un sentido amplio y analiza en particular todos los testimonios que encuentra en sus indagaciones. (Carbajosa, 2010).

Características:

- La evaluación cualitativa interpretativa de los procesos educativos necesita ciertas habilidades intelectuales: estructuras cognoscitivas, procesos y estrategias de pensamiento.
- “Se concibe la objetividad como una expresión de la intersubjetividad reflexiva entre científico y sujeto de estudio.”
- La evaluación cualitativa siempre es contextual.
- La evaluación cualitativa es holística y tiene múltiples referencias y por ser tal procura considerar al objeto de evaluación en toda su complejidad.
- Es independiente, no debe estar condicionada o limitada por la autoridad



- Es democrática en el sentido de convocar la participación de todos los implicados a hacer un diálogo abierto.
- Hace comparaciones, valoraciones y emite juicios críticos.
- Concibe al sujeto como participante activo en la manera como construye el conocimiento al crear y articular significados.
- Se propone producir conocimiento acerca del sentido y la significación de acciones y situaciones humanas para enfrentar mejor la inevitable incertidumbre de la existencia.
- Es inductiva
- Es generativa
- Es constructiva
- Es subjetiva
- La investigación cualitativa se realiza con base en los diseños naturalistas y etnográficos en los que el estudio de caso es uno de los más utilizados.
(Carbajosa, 2010)



Evaluación cuantitativa.

En contra parte la evaluación cuantitativa se basa en el producto y no en el proceso, centra sus intereses en los resultados obtenidos por la actividad docente, por ejemplo, los aprendizajes logrados entre los alumnos, los materiales generados durante el proceso pedagógico, los instrumentos cumplimentados a lo largo del mismo. Suele identificarse con la evaluación orientada al control. (Benilde García, s.f.).

Características:

- Se concibe al conocimiento como algo externo y ajeno al sujeto, el conocimiento está constituido por hechos y datos cuantificables.
- Se procura no emitir juicios de valor y se garantiza la “objetividad” mediante la utilización de instrumentos de medición y cuantificación tratando de mantenerse neutral.
- Se reduce y fragmenta al objeto para mejor control.
- Se reduce a la aplicación de pruebas objetivas, exige que el profesor traslade el conocimiento a respuestas medibles.
- Su propósito es lograr la precisión en la medida, la predicción y la certeza.
- Retoma los planteamientos cartesianos según los cuales la ciencia es la única fuente válida de conocimiento y los hechos, los únicos objetos de conocimiento posible.
- Considera que el propósito de la ciencia es la predicción y control de los fenómenos; la metodología que debe adoptar toda investigación es el método científico, con la convicción de que solo las mediciones numéricas son válidas o de alta calidad.



- Es deductiva.
- Es verificativa
- Es enumerativa
- Es objetiva
- La herramienta base para los resultados de las investigaciones cuantitativas es la estadística. Trae consigo supuestos adicionales sobre las características sobre la población estudiada y los datos que los investigadores cuantitativos deben considerar.
- Este tipo de evaluación es la más usada por los docentes. (Carbajosa, 2010)



TIPOLOGÍA DE LA EVALUACIÓN

La evaluación por sí misma es una herramienta, sin embargo, existen diferentes posibilidades con las cuales se puede aplicar y obtener múltiples beneficios. A continuación, se explica los tipos de evaluación de acuerdo a su temporalidad (tiempo en que se aplica), por su función, por sus agentes (quiénes realizan la evaluación) y por su normotipo (referente o punto de partida para evaluar).

POR SU TEMPORALIDAD

a) Inicial

Se aplica al comienzo de un proceso evaluador. De esta forma se detecta la situación de partida de los sujetos. (Casanova, 1998).

Esta se puede presentar en dos situaciones:

- Cuando llega un alumno de nuevo ingreso, para comenzar su escolaridad o bien continuarla.
- Cuando se inicia un proceso de aprendizaje completo.

La evaluación inicial o diagnóstica, toma un papel importante en el aprendizaje del estudiante. Al profesor le permite analizar en dónde se encuentra el alumno, si existe un rezago o se han adquirido los conocimientos esperados. En mi práctica docente ha sido una herramienta fundamental para conocer a los nuevos estudiantes que pasan de 2º a 3º de secundaria y de esta manera situar el conocimiento con el que inician.

Al iniciar una unidad en concreto, es importante realizar esta evaluación antes de continuar con nuevos conocimientos. La evaluación inicial es indispensable en la labor docente.



b) Procesual

Consiste en la valoración continua del aprendizaje del alumnado y de la enseñanza del profesor mediante la obtención sistemática de datos, análisis de los mismos y toma de decisiones oportunas mientras tiene lugar el propio proceso. (Casanova, 1998)

Este tipo de evaluación nos permite ir evaluando “sobre la marcha”, como docentes nos permite además de ir recabando información sobre lo que han entendido los alumnos, nos permite reflexionar sobre nuestro trabajo día a día, y de esta forma hacer los cambios necesarios para mejorar. Es decir, la evaluación no solo es para el alumno sino también para el docente.

...llevar a cabo rigurosamente la evaluación procesual es lo único que permite mejorar el proceso de enseñanza, pues es durante el tiempo en que tiene lugar cuando se pueden comprobar los fallos y los elementos que están funcionando positivamente, para -si es posible subsanarlos o reforzarlos, respectivamente, de inmediato y, en un momento posterior, confirmar o reformular las líneas de programación con las que se trabaja. Casanova, (1998).

c) Final

Se realiza al terminar un proceso, aunque sea parcial. Supone un momento de reflexión en torno a lo alcanzado después de un plazo establecido para llevar a cabo determinadas actividades y aprendizajes. (Casanova, 1998)

La evaluación final es la más conocida, y que también podríamos considerar como sumativa o cuantitativa, ya que se nos pide una calificación para signar a cada estudiante y de esta forma promoverlo al próximo ciclo escolar.



Sin embargo, no solo comprende la evaluación sumativa sino la procesual. Y de igual forma no debe pensarse que debe tratarse de un examen final tradicional, sino que también pueden ser trabajos o proyectos en dónde el estudiante de a conocer los conocimientos adquiridos.

POR SUS AGENTES

Se refiere a las personas que pueden participar o realizar la evaluación. Al pensar en esto, por tradición se cree que el profesor es el único que puede evaluar, sin embargo, en la evaluación permite que existan procesos tales como la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación. A continuación, se explica en qué consisten.

a) Autoevaluación

Se produce cuando el sujeto evalúa sus propias actuaciones (Casanova, 1998). Es la forma de evaluación por medio de la cual el sujeto juzga sus propios conocimientos actitudes, habilidades y destrezas. (Nuñez, 2007)

La utilidad y ventaja de esta modalidad se apoya en el supuesto de que el que se autoevalúa puede revisar por sí mismo sus propias actividades, como estudiante, y desarrollar, como persona, la capacidad de autocrítica. (Ander-Egg, 1996, como se citó en Nuñez, 2007).

La autoevaluación es más común de lo que parece, ya que a lo largo de nuestra vida la practicamos al reflexionar sobre nuestra actuación en diversas circunstancias, de igual forma la autoevaluación en la educación permite reflexión en el estudiante sobre su trabajo y desempeño, esto permite que el alumno aprenda la capacidad de valorar.

El aplicar la autoevaluación en alumnos de 3° de secundaria, ha sido muy interesante, puesto que hay alumnos que perciben que merecen alta calificación por su desempeño y también hay quién reconoce que no merece una calificación alta. La autoevaluación enfrenta a los estudiantes a realmente examinarse. Como docentes es una herramienta excelente para guiar a los estudiantes a realizar cambios.

b) Coevaluación.

Consiste en la evaluación mutua, conjunta, de una actividad o un trabajo determinado realizado entre varios. En este caso, tras la práctica de una serie de actividades o al finalizar una unidad didáctica, alumnos y profesor o profesores pueden evaluar ciertos aspectos que resulte interesante destacar. (Casanova, 1998). Esta forma evaluativa responde a la idea de que del mismo modo de que se potencian el trabajo en grupo y el trabajo en equipo, se deben buscar formas de evaluación grupal. (Nuñez, 2007).

La coevaluación permite la valoración del desempeño de sus compañeros. Se puede aplicar en trabajos colaborativos, los cuales son una herramienta invaluable para el aprendizaje. Añadiendo la práctica de la coevaluación, podremos agregar más valor a este tipo de actividades. Si no se aplica correctamente puede ser contraproducente afectando negativamente el ambiente y proceso de aprendizaje.

Algunas consideraciones son las siguientes:

- Explicar cuál es la finalidad de la evaluación y la coevaluación.
- Realizarla de manera anónima para evitar conflictos entre los estudiantes.
- La evaluación debe resaltar solo aspectos positivos de los estudiantes, si es las primeras ocasiones que se realiza.



Siguiendo las palabras de Santibáñez, 2000; y Núñez, 2007, la autoevaluación y coevaluación les permitirá verificar formativamente sus vacíos, errores, dificultades y progresos encontrados en el camino que deben recorrer para lograr los aprendizajes esperados. Así el estudiante aprenderá a no estar siempre dependiendo del docente para analizar, interpretar y juzgar los temas abordados en cada clase, sino que se capacitará para tomar conciencia, reconocer, aceptar y valorar, con argumentos fundados, honestos y responsables, la calidad y de su desempeño y el de sus pares.

c) Heteroevaluación

Consiste en la evaluación que realiza una persona sobre otra: su trabajo, su actuación, su rendimiento, etc. Es la evaluación que habitualmente lleva a cabo el profesor con los alumnos. (Casanova, 1998). Cabe mencionar que es parte fundamental del proceso de aprendizaje, acompañada de la autoevaluación y coevaluación, se complementa su función.

POR SU FUNCIONALIDAD

a) Función Sumativa

Resulta apropiada para la valoración de productos o procesos que se consideran terminados, con realizaciones o consecuciones concretas y valorables. Su finalidad es determinar el valor de ese producto final (sea un objeto o un grado de aprendizaje), decidir si el resultado es positivo o negativo, si es válido para lo que se ha hecho o resulta inútil y hay que desecharlo. Se aplica en un momento concreto, al final.

Algunas de sus características son las siguientes:

- Es aplicable a la evaluación de productos terminados.



- Se sitúa puntualmente al final de un proceso, cuando éste se considera acabado.
- Su finalidad es determinar el grado en que se han alcanzado los objetivos previstos y valorar positiva o negativamente el producto evaluado.
- Permite tomar medidas a medio y largo plazo. (Casanova, 1998).

b) Función Formativa

De acuerdo a Casanova, 1998, la finalidad de la evaluación formativa es mejorar o perfeccionar el proceso que se evalúa, esta evaluación se utiliza en la valoración de procesos (funcionamiento general, de enseñanza, de aprendizaje...), por lo tal es la obtención rigurosa de datos a lo largo de ese mismo proceso, de modo que en todo momento se posea el conocimiento apropiado de la situación evaluada que permita tomar las decisiones necesarias de forma inmediata.

Algunas de características son:

- Es aplicable a la evaluación de procesos.
- Se debe incorporar al mismo proceso de funcionamiento como un elemento integrante del mismo.
- Su finalidad es la mejora del proceso evaluado.
- Permite tomar medidas de carácter inmediato. (Casanova, 1998).



POR SU NORMOTIPO

Siguiendo las palabras de Casanova, (1998), el normotipo es el referente que tomamos para evaluar un objeto o sujeto. En cuanto a la evaluación de los aprendizajes, el normotipo si es externo e interno, se denomina evaluación nomotética o idiográfica.

a) Evaluación Nomotética

Esta es una evaluación que emplea un determinado referente de comparación entre los resultados obtenidos y los resultados esperados. Dentro de esta podemos encontrar dos referentes, los externos que llamamos evaluación normativa y a los referentes internos llamaremos evaluación criterial.

- Normativa

Supone la valoración de un sujeto en función del nivel del grupo en el que se halla integrado. Es decir, que, si el nivel de los alumnos de un grupo es elevado, un alumno con un nivel medio puede resultar evaluado negativamente o, al menos, por debajo de lo que lo sería si estuviera en un grupo de nivel general más bajo. (Casanova, 1998).

- Criterial

Intenta corregir el fallo que plantea la evaluación normativa, y propone la fijación de unos criterios externos, bien formulados, concretos, claros..., para proceder a evaluar un aprendizaje tomando como punto de referencia el criterio marcado y/o las fases en que éste se haya podido desglosar. (Casanova, 1998).



b) Evaluación Idiográfica

Se denomina idiográfica cuando el referente evaluador son las capacidades que el alumno posee y sus posibilidades de desarrollo en función de sus circunstancias particulares.

(Casanova, 1998)

El realizarla supone la valoración psicopedagógica inicial de esas capacidades y posibilidades del alumno o alumna, y la estimación de los aprendizajes que puede alcanzar a lo largo de un periodo de tiempo determinado (un curso, un ciclo). De acuerdo con esa valoración y estimación realizadas, el alumno va siendo evaluado durante su proceso e, igualmente, se valora el rendimiento final alcanzado. Si éstos coinciden, al menos, con lo estimado, se considera el rendimiento satisfactorio; de lo contrario, el rendimiento sería insatisfactorio, si bien puede estar ocasionado por diversas causas, incluso ajenas a la voluntad del alumno evaluado (Casanova, 1998).



ANEXO. PLAN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. PLANEACIÓN DIDÁCTICA Y EVALUACIÓN



ESCUELA SECUNDARIA PARTICULAR MARANATA
PROFR(A): ABIGAIL ALEJANDRA CARRANCO ESQUIVEL

ASIGNATURA: HISTORIA DE MÉXICO	CICLO: 2020-2021
Competencia(s): Tiempo histórico. Comprensión de procesos y desarrollo del pensamiento, logrados a partir del razonamiento con conceptos, de la multicausalidad, del análisis cambio-permanencia, de la simultaneidad y la relación pasado-presente.	
Conflicto cognitivo: Se comprenderán términos como horizonte temporal, preclásico, clásico, posclásico, cosmovisión, seminómada, advocación, mitología, cíclico, chinampa, orfebrería, nahua, guerras floridas y Triple alianza.	
Estrategia o metodología didáctica: Desarrollo de actividades visuales con el apoyo en las TICs, trabajo individual y trabajo colaborativo.	
Situación didáctica: Se realizarán tres actividades, se observará un vídeo, se realizará un trabajo en equipos y para cerrar los alumnos realizaran una actividad de manera individual.	

Análisis de la(s) competencias

CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES	INDICADOR ES DE DESEMPEÑO
✓ Se comprenden términos como horizonte temporal,	✓ Se estimula el desarrollo de habilidades de identificación de áreas	✓ Al trabajar en equipos se espera que los alumnos desarrollen:	✓ Reconoce en un mapa de la república



preclásico, clásico, posclásico, cosmovisión, seminómada, advocación, mitología, cíclico, chinampa, orfebrería, nahua, guerras floridas y triple alianza.	culturales en mapas, así como de las características culturales, económicas, políticas y sociales de las civilizaciones del pasado, la comprensión de periodos históricos y su clasificación.	- Respeto, al escuchar las opiniones de sus compañeros. Cooperación, al realizar su tarea asignada como parte del equipo.	mexica- na, las tres áreas culturale s del México prehispá nico. ✓ Identific a en una línea de tiempo las etapas de Mesoam érica. Buen desempeño en el trabajo colaborativo, a través de la evaluación con sus compañeros
---	--	--	---



COMPETENCIA	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDADES (Secuencia didáctica)	RECURSOS
✓ Tiempo histórico. Comprensión de procesos y desarrollo del pensamiento, logrados a partir del razonamiento con conceptos, de la multicausalidad, del análisis cambio-permanencia, de la simultaneidad y la relación pasado-presente.	✓ Los alumnos reconocerán las características políticas, sociales, económicas y culturales del mundo prehispánico. ✓ Identificarán las etapas o periodos de Mesoamérica. Periodos: clásico, preclásico y posclásico.	INICIO - Recuperación de aprendizaje previo. Se realiza una pregunta detonadora, Alguien sabe cómo fue el México antiguo, como era la forma de vivir, trabajar, alimentarse, ¿etc.?, se esperan participaciones de los alumnos en donde comenten que es lo que saben o recuerdan, ya que es un tema que vieron en 4° y 6° grado de primaria.	Libro Cartulinas Colores Marcadores Computadora Proyector Internet Tarjetas con letras.



		- Después de recibir los comentarios de los alumnos, se hace una conexión con la nueva información, los comentarios de alumnos nos sirven para introducir el nuevo conocimiento. Se explica el tema de clase, se pide a los alumnos acompañar con la vista la lectura del libro de texto, a continuación, se dará una explicación del tema, en donde los alumnos podrán participar comentando.	
--	--	--	--



		DESARROLLO Continuando al tema de la clase, se proyecta un vídeo de YouTube con duración de 7 minutos, sobre las características de las áreas del México prehispánico: Aridoamérica, Oasisamérica y Mesoamérica. Al final del vídeo se pueden hacer preguntas o comentarios. Los alumnos deberán prestar atención al vídeo ya que con la información presentada en el vídeo realizarán una actividad en equipos. Link: https://www.youtube.com/watch?v=PNU1e5787_Y México prehispánico. (Actividad visual y auditiva) PAUSA ACTIVA	
--	--	--	--



		- Actividad en equipos, se forman grupos de cuatro alumnos, previamente asignados, reúnen sus bancas en pequeños círculos. Instrucciones: En una cartulina deberán dibujar un mapa del México antiguo, en el cual deberán colorear las tres áreas del México prehispánico, deberán colocar el nombre y escribir las características de cada área, para no llenar el mapa de información	
--	--	---	--



		pueden hacerlo con pequeños dibujos, colocar la información fuera del mapa y unirla con flechas, o bien pueden escribirla en notas y pegarlas alrededor del mapa, deberán hacerlo de manera original, ya que los mapas se pegarán en las paredes del salón. (Para esta actividad previamente se les pidió a los alumnos llevar materiales como pinceles, colores, cartulina, hojas iris o cualquier material con el cual podrían elaborar sus	
--	--	--	--



		mapas. (Actividad kinestésicos) Durante este tiempo se observa que todos los alumnos estén realizando la actividad de manera correcta, que todos trabajen y participen en la elaboración del mapa. Se les hacen sugerencias y preguntas sobre lo que elaboran y se les motiva a terminar en tiempo. Al terminar de realizar el mapa, se les felicita por sus trabajos realizados, se	
--	--	---	--



		recogen los mapas, para que al final de clase, se peguen en las paredes del aula. En la próxima clase se les dará una hojita de evaluación de equipos para que cada alumno califique la participación de los compañeros del equipo. CIERRE - Para finalizar el tema visto en clase, se realiza una actividad de repaso, con preguntas del tema visto, a y a través de un juego. Los alumnos permanecerán en equipos, se les dará unas	
--	--	---	--



		tarjetitas con letras, que contienen las respuestas de las preguntas, (previamente elaboradas por la maestra). En cada pregunta solo participara un integrante por equipo, al terminar de hacer la pregunta los alumnos formaran la respuesta con las letras, ganara quien forme la palabra de la respuesta correcta.	
--	--	---	--

PRODUCTO DE APRENDIZAJE:

- ✓ El primer producto del aprendizaje será el mapa realizado en el salón de clases por equipos.

Trabajo portafolio de evidencias:

- ✓ El segundo producto será una tarea de manera individual: Realizar un mapa conceptual sobre las áreas culturales y sus características en las que se dividió el México prehispánico, así como los periodos de tiempo, este trabajo será en hoja de máquina.

Tarea:

- ✓ El tercer producto será contestar las preguntas marcadas en el libro de texto.



PLAN DE EVALUACIÓN			
FUNCIÓN DE LA EVALUACIÓN (Para qué y cuándo)	INDICADORES DE DESEMPEÑO DE LA(S) COMPETENCIA(S) (qué evaluar)	SITUACIÓN DE EVALUACIÓN (cómo evaluar)	INSTRUMENTOS (con qué evaluar)
✓ La evaluación permitirá dar a conocer los avances en el aprendizaje de los alumnos, así como también retroalimentación por parte del profesor. ✓ La evaluación será formativa, en el transcurso del trimestre. ✓ La evaluación también será sumativa al finalizar cada trimestre del periodo escolar.	✓ El alumno identifica en un mapa de la república mexicana, las tres áreas culturales del México prehispánico: Mesoamérica, Oasis américa y Aridoamérica, así como sus características. ✓ Puede mencionar las características políticas, culturales, sociales y económicas del	✓ Los alumnos realizan un trabajo en equipos, en un mapa de la república mexicana, se colorean las tres áreas del México prehispánico, por un lado, del mapa se anotan las características principales de cada área. En este trabajo se evaluará: -Que los alumnos identifiquen correctamente en el mapa las áreas, así	✓ Rúbrica. El docente tiene una rúbrica con los indicadores de desempeño en las actividades de cada sesión. El alumno también conoce la rúbrica, lo cual le permite trabajar en la actividad



	México prehispánico. ✓ Identifica los tres periodos o etapas de Mesoamérica: Clásico, Preclásico y Posclásico. ✓ Reconoce palabras utilizadas específicamente en el México prehispánico. ✓ Trabaja de manera respetuosa y cooperativa en el trabajo en equipo.	como sus características. -El producto, que el trabajo presente buena calidad y creatividad. -La actitud de los alumnos al trabajar en equipos, el respeto a sus compañeros y que hayan realizado la tarea asignada. -Para esto los alumnos realizaran una coevaluación. ✓ En la actividad de cierre se realizará un juego ya antes mencionado, a manera de repaso, con preguntas sobre la lección, aunque estarán en equipos, las	considerándola. ✓ Observación del desempeño Formato de coevaluación. Los alumnos integrantes de cada equipo deberán contestarla. Esta evaluación será después de un trabajo realizado en equipo. ✓ Registro de
--	--	---	--



		preguntas serán individuales. Esta será con el fin de recuperar conceptos o palabras claves. La manera de evaluar esta actividad será asignando una participación al alumno que conteste correctamente a la pregunta. ✓ Se realizará una tarea, el producto será presentar un mapa conceptual en una hoja de máquina, con las características sociales, políticas, culturales y económicas del México	participaciones. Se anotará en la lista que el docente utiliza, cuando un alumno conteste de manera correcta la pregunta sobre el tema de clase. Esta evaluación será al final de cada clase ✓ Portafolio de evidencias y
--	--	--	---



		prehispánico, así como sus periodos, en esta actividad se evaluará: - El uso, identificación y orden correcto de la información. - Apreciación de síntesis de la información. - Buena presentación - Este trabajo será anexado en el portafolio de evidencias. ✓ Se contestarán las preguntas, del libro de texto (solo dos preguntas). En esta actividad se evaluará: Las preguntas estén contestadas en su	rúbrica. El docente tiene una lista de registro de los trabajos que debe contener el portafolio de evidencias, así como la rúbrica para calificarlos, esta evaluación será al final del trimestre. ✓ Lista de cotejo El docente cuenta con una lista de seguimiento sobre tareas específicas
--	--	---	--



		totalidad y de manera correcta.	del libro de texto. Esta evaluación es una clase posterior a la clase de la enseñanza.
--	--	---------------------------------	--



INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

✓ Por medio de la rúbrica se realizará una evaluación formativa, en los trabajos realizados en el aula, individuales o en equipos, en donde se recuperen los aprendizajes de cada sesión. ✓ La evaluara de manera formativa, al finalizar la actividad. ✓ Cuando los trabajos sean en equipo, se tomará en cuenta la coevaluación de los alumnos, a través de la ficha de observación.					
RUBRICA PARA TRABAJO EN EL AULA					
1. Reconocimiento de las áreas culturales prehispánicas de los periodos preclásico, clásico y posclásico. Lección 1 El México Prehispánico. Actividad: En equipos se realiza un mapa sobre las tres áreas culturales. Fecha: _____	El alumno identifica en un mapa de la república mexicana, las tres áreas culturales del México prehispánico: Mesoamérica, Oasis américa y Aridoamérica.	Identifica las características de cada área del México prehispánico.	Trabajo en equipo Cumplió con su tarea asignada Cumplió con los materiales, previamente solicitados, Su actitud fue respetuosa y cooperativa en el trabajo en equipo.	El trabajo tiene buena presentación. El trabajo Tiene buena ortografía	Total
	2 Puntos	3 Puntos	3 Puntos	2 Puntos	
ALUMNO 1					
ALUMNO 2					
ALUMNO 3					
ALUMNO 4					
2. Reconoce las causas y consecuencias de la conquista española e identifica sus personajes principales. Lección 2. La caída del imperio Mexica. Actividad: En equipos se realiza una línea de tiempo en donde da a conocer los acontecimientos de la conquista y sus periodos.	El alumno identifica los principales personajes en la conquista.	Reconoce cuales fueron los acontecimientos que propiciaron la conquista española, así como las consecuencias.	Trabajo en equipo Cumplió con su tarea asignada Cumplió con los materiales, previamente solicitados,	El trabajo tiene buena presentación. El trabajo Tiene buena ortografía	
	2 Puntos			2 Puntos	



**FICHA DE OBSERVACION
EVALUACION ENTRE ALUMNOS**

Nombre alumno evaluador: _____

NIVEL DE DESEMPEÑO ALUMNO	Mi compañero cumplió con su tarea asignada. 1 Punto	Cumplió con los materiales, previamente solicitados, 1 Punto	Su actitud fue respetuosa y cooperativa en el trabajo en equipo. 1 Punto	Total
ALUMNO 1				
ALUMNO 2				
ALUMNO 3				
ALUMNO 4				
ALUMNO 5				

- ✓ El portafolio de evidencias servirá para la evaluación formativa y evaluación sumativa al final del trimestre, en esta lista se llevará el control de los trabajos por cada alumno.
- ✓ Al final del trimestre el portafolio deberá contar con 10 trabajos aproximadamente.

PRODUCTO	RUBRICA PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS				
1. Mapa conceptual, con tema el México prehispánico.	El alumno identifica las características políticas, culturales, sociales y económicas del México prehispánico. (3)	Reconoce los tiempos o periodos de Mesoamérica. 3 Puntos	Uso correcto de la información, orden y síntesis. 2 Puntos	Buena presentación y no tiene faltas de ortografía. 2 Puntos	Total



ALUMNO 1					
ALUMNO 2					
ALUMNO 3					
ALUMNO 4					
ALUMNO 5					
2. Línea de tiempo, con los acontecimientos de la conquista española.	El alumno identifica claramente los personajes principales de la conquista española. 3 Puntos	Reconoce cuales fueron los acontecimientos previos a la conquista. 3 Puntos	Manejo adecuado de fechas y de la información. 2 Puntos	Buena presentación y no tiene faltas ortográficas. 2 Puntos	
ALUMNO 1					
ALUMNO 2					
ALUMNO 3					
ALUMNO 4					
ALUMNO 5					

- ✓ Esta evaluación será sumativa al final de cada mes.
- ✓ Consiste en tener un registro de las participaciones de alumnos en actividades como juegos o repasos.
- ✓ Tener un registro continuo de la realización de las actividades del libro de texto.



LISTA DE SEGUIMIENTO 1er. MES									
TRABAJO EN LIBRO DE TEXTO/PARTICIPACIONES ACTIVIDADES LUDICAS									
Nombre	ACTIVIDADES LIBRO DE TEXTO					PARTICIPACIONES			
	Lecc.1	Lecc.2	Lecc.3	Lecc.4	Total	Lecc.5	Lecc.6	Lecc.7	Total
Alum. 1									
Alum. 2									
Alum. 3									
Alum.4									
Alum.5									

Esta evaluación será sumativa al final de cada mes.									
LISTA DE SEGUIMIENTO 2o MES									
TRABAJO EN LIBRO DE TEXTO/PARTICIPACIONES ACTIVIDADES LUDICAS									
Nombre	ACTIVIDADES LIBRO DE TEXTO					PARTICIPACIONES			
	Lecc.1	Lecc.2	Lecc.3	Lecc.4	Total	Lecc.5	Lecc.6	Lecc.7	Total
Alum. 1									
Alum. 2									
Alum. 3									
Alum. 4									
Alum. 5									



CONCLUSIONES

La evaluación del aprendizaje, es una herramienta fundamental en la labor docente. Nos permite reflexionar sobre nuestro trabajo, para hacer cambios por el bien de nuestros alumnos.

Estudiar el módulo de “Evaluación del aprendizaje” fue muy importante para mí, ya que la manera en la que evaluaba no era la correcta, pues como mencioné antes, evaluamos como a nosotros nos evaluaban en la escuela tradicionalista, es decir, daba mucha importancia a la evaluación sumativa o a la normativa.

Mi práctica docente cambio en este aspecto, al dar más importancia a la evaluación procesual, cualitativa e idiográfica. El considerar la evaluación diagnóstica, me ha servido mucho, sobre todo al comenzar con grupos nuevos, por lo cual he cambiado la manera de planificar, ya que siempre considero el producto con el cual evaluar de manera continua.

Tras implementar estos cambios, los últimos años, he observado una mejoría en la motivación de los estudiantes, pues saben que no solo el examen es lo que “cuenta” sino su desempeño en el trimestre.

La evaluación cualitativa me permite dar retroalimentación a los estudiantes de manera inmediata, asegurarme que los contenidos han quedado claros antes de pasar al siguiente tema y sobre todo reflexionar sobre las estrategias que debo cambiar al dar clases, cuando observo que los alumnos no están aprendiendo.



BIBLIOGRAFÍA

Benilde García, J. L. (s.f.). *Los aspectos teóricos involucrados en la evaluación de la docencia.*

Bernad, J. (2000). *La evaluación educativa, los paradigmas que la sustentan.* Madrid: Narcea.

Carbajosa, D. (2010). Debate desde paradigmas en la evaluación educativa.

Casanova, M. A. (1998). Evaluación; Concepto, tipología y objetivos. En *La evaluación educativa. Escuela básica.* (págs. 67-102).

Núñez, J. C. (2007). Los enfoques actuales de la evaluación y sus implicancias en el aula. *Evaluar para aprender.*



ACTIVIDAD 2. MEDIACIÓN E INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje que se debe obtener, depende de la siguiente triada: el alumno, los contenidos y el profesor. Cada uno de ellos cumple un papel importante para lograrlo. Para que los estudiantes aprendan, no solo es necesario considerar las teorías del aprendizaje o los tipos de aprendizaje, sino la también analizar cuál es la función del profesor y como los contenidos son transmitidos.

Es verdad que cada profesor desarrolla su labor docente de manera diversa, pero es necesario considerar que hoy en día el papel del profesor ya no es igual que antes, dónde se solía considerar como quién poseía todo el conocimiento. Ahora entendemos que el profesor no es quién tiene todo el conocimiento sino más bien el mediador entre el conocimiento y el alumno, “el puente” que conecta a ambos.

Por otro lado, el estudiante ha dejado el papel de ser simplemente el receptor de conocimiento, y ahora es protagonista de su propio proceso de aprendizaje, participando activamente en el descubrimiento de nuevos conocimientos, siendo autodidacta e investigador.

En la siguiente actividad explico, cuáles son las funciones de dichos personajes, y como este cambio de perspectiva nos permite hacer cambios en nuestra práctica docente, para que nuestros alumnos puedan aprender mejor.



DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Lograr que los alumnos aprendan, siempre será un reto. Consiste en que el profesor cuente con las herramientas correctas en el trabajo pedagógico. Sin embargo, en muchas ocasiones, aunque se tengan dichos conocimientos y habilidades, los estudiantes no logran aprender.

Por lo tanto, es en ese momento, en el que se desarrolla un problema en nuestra práctica, muchas veces nos preguntamos: ¿Qué estoy haciendo mal? El problema no son las herramientas en sí, sino en la intervención en clase.

Al impartir clases a alumnos de 1º y 3º de secundaria, esto ha sido parte de la problemática que enfrento en el día a día. Lograr una intervención correcta, es todo un reto. Cuando comencé a dar clases, imitaba a mis maestros(as), es decir creía que como yo aprendí con ciertos métodos o estrategias, era la manera correcta en la que mis alumnos aprenderían.

Al cursar la licenciatura y continuar frente a grupo, me doy cuenta que no todos los estudiantes aprenden de la misma manera y que la manera en la que yo aprendí, probablemente no haya sido la más eficaz.

El tomar el módulo de “Mediación e intervención pedagógica”, fue muy importante para mí, pues aprendí mucho sobre la intervención, por consiguiente, comencé a trabajar en ello y realicé cambios en muchos aspectos, tomando también un enfoque constructivista.



DEFINICIÓN DE MEDIACIÓN.

Mediación pedagógica se refiere “intervención o mediación” del profesor entre el alumno y el conocimiento. Implica la acción del docente al momento de dar a conocer los contenidos, usando sus conocimientos, estrategias, actividades o dinámicas, para hacer uso de ellas en el aula, y de esta manera hacer posible el aprendizaje.

El modelo educativo para la educación obligatoria contempla la mediación escolar como un proceso de diálogo que se realiza entre las partes implicadas, con la presencia de una tercera persona imparcial que no debe influir en la resolución del conflicto, y se encuentra dentro del nuevo plan curricular para desarrollarse en el educando desde la educación preescolar hasta la educación media superior. (Lili Lara Romero, 2017)

Una definición más sobre mediación, la encontramos como “el tratamiento de contenidos y de las formas de expresión de los diferentes temas a fin de hacer posible el acto educativo, dentro del horizonte de una educación concebida como participación, creatividad, expresividad y relacionalidad” (Francisco Gutiérrez, 1999).

La mediación en las aulas, es la situación más importante en el proceso enseñanza aprendizaje. Conlleva la participación eficaz del profesor. Es necesario conocer cuál debe ser nuestro papel como mediadores.

La mediación, así entendida, cambia la concepción que se tenía de los actores de la educación, docente, alumno, directivo..., quienes en un Inter juego permanente dan vida a una institución educativa. (Comité Académico. XII Jornadas de Reflexión Académica., 2003).



ACTORES DE LA MEDIACIÓN

PROFESOR

Un importante protagonista del proceso de mediación, es el profesor, quién es el encargado de impartir el conocimiento, pero con la función de mediador. El nuevo papel del profesor debe consistir en la creación y coordinación de ambientes de aprendizaje complejos, proponiendo a los estudiantes un conjunto de actividades apropiadas que les apoyen en la comprensión del material de estudio, apoyados en relaciones de colaboración con los compañeros y con el propio docente. (Ofelia, 2008).

Esto supone que más que transmitir un conocimiento, un profesor es el encargado de escoger, diseñar y aplicar las estrategias adecuadas para que un alumno aprenda e interne el conocimiento, saliendo del método tradicional, apropiándose del nuevo perfil, y por supuesto esto demanda una transformación en la labor docente.

Algunos de los principales cambios que el profesor debe realizar para convertirse en un mediador, los menciona Collins (1998):

- Cambiar de una enseñanza general a una enseñanza individualizada.
- Cambiar de una enseñanza basada en exposición o explicación a una basada en indagación y construcción.
- Cambiar de trabajar con los mejores estudiantes, a trabajar con grupos diversos.
- De programas homogéneos a programas individualizados.
- Del énfasis de la transmisión verbal de la información al desarrollo de procesos de pensamiento.



La reciente situación que se vivió a nivel mundial, nos llevó a analizar nuestra labor como maestros y nos abrió el panorama en algunos casos, de lo que pueden lograr los estudiantes de manera autónoma, aunque muchas de las veces se presentó rezago, podemos rescatar que hemos aprendido que no somos solo contenedores de conocimientos sino los puentes para los alumnos lleguen al aprendizaje. La idea de la mediación elimina el hecho de ser simplemente transmisores.

El profesor adquiere un papel fundamental en la mediación, existen algunas actividades que el docente debe cumplir para realmente ser un mediador eficaz. El siguiente listado, fue de mucha ayuda a mi práctica docente, al cursar el módulo de mediación e intervención pedagógica, pues me permitió evaluar mi trabajo y realizar cambios en mis clases. A continuación, lo comparto a manera de listado.

El maestro será un profesional de la educación si:

En el ámbito de la escuela:

- Diagnostica situaciones, propone y realiza diversas alternativas de acción.
- Implementa soluciones originales frente a situaciones problemáticas.
- Participa en las decisiones, desarrolla iniciativas.
- Pone énfasis en su preocupación por el saber, liga permanentemente pensamiento, valor y acción.
- Enriquece sus propias acciones e ideas y desarrolla la capacidad de reflexionar críticamente.
- Realiza un trabajo participativo, intercambia ideas, puntos de vista, logros y dificultades.



- Ejerce su autonomía a nivel curricular realizando un punto de encuentro entre el saber erudito y el saber cotidiano o popular.
- Define sus propias necesidades de capacitación y perfeccionamiento.
- Exhibe y evalúa críticamente los resultados de su labor educativa y los asume con responsabilidad. En el ámbito con sus alumnos:
- Se apropia de la consigna “todos pueden aprender” y aprecia su potencial de aprendizaje, buscando estrategias, métodos, técnicas de enseñanza.
- Toma conciencia del nivel de expectativas de escolaridad que tiene frente a sus alumnos, especialmente si estos provienen de hogares de pocos recursos. (Comité Académico. XII Jornadas de Reflexión Académica., 2003)

El maestro será un mediador eficiente si logra:

- Dominar los contenidos y conceptos de su disciplina.
- Dominar estrategias metodológicas.
- Crear situaciones auténticas, activas, participativas.
- Promover aprendizajes significativos para los alumnos.
- Evitar enseñanzas memorísticas de contenidos aislados.
- Explicitar a los alumnos los propósitos de las tareas.
- Valorar la realidad cotidiana de sus alumnos, especialmente la familiar y social.
- Incluir en la programación contenidos que surgen del conocimiento que poseen sus propios alumnos.



- Comprender que “priorizar el contenido de la enseñanza por sobre la posibilidad de aprehensión del mismo por los alumnos, es un sinsentido que nos deja a mitad de camino de todo intento de ser enseñantes para convertirnos en transmisores de mensajes sin destinatario” (Carriego, 1999).
- Estimular todo tipo de aprendizaje desde los secuenciales, convergentes, hasta los basados en el descubrimiento y la intuición, la fantasía y el humor.
- Promover la metacognición, haciendo reflexionar a los alumnos sobre cómo aprenden.
- Utilizar andamiajes, visibles, audibles y temporarios.
- Adaptar las enseñanzas al ritmo de aprendizaje de los alumnos.
- Presentar desafíos de modo que los alumnos experimenten el placer de aprender cosas nuevas, interesantes y logren sentirse valorados en sus esfuerzos.
- Desarrollar estrategias para que los alumnos logren tomar conciencia de sus posibilidades, sus logros y errores.
- Estimular la autonomía de sus alumnos.

Utilizar la evaluación y la autoevaluación de los alumnos como un medio para promover mejores aprendizajes. (Comité Académico. XII Jornadas de Reflexión Académica., 2003).



APRENDIZAJE MEDIADO

La Experiencia de Aprendizaje mediado consiste en la transformación de un estímulo emitido por el medio a través de un mediador, generalmente profesores o padres, el cual lo selecciona, organiza, agrupa, estructura de acuerdo a un objetivo específico, introduciendo en el organismo estrategias y procesos para formar comportamientos. A partir de los estímulos viene el aprendizaje. El mediador es el que crea las oportunidades para que el niño elija lo que quiere aprender y lo que importa es darle valores para que, a partir de ellos, pueda crear valores propios y sus propios significados. (Feuerstein)

Para que exista una Experiencia de Aprendizaje Mediado, hay características fundamentales que deben estar siempre presentes:

- **Criterio de Intención y Reciprocidad:**

En la mediación se transmiten valores porque existe una intencionalidad clara al enseñar o transmitir algo. El objetivo debe ser preciso.

El mediador motivado por una intención de percepción de una cosa en particular, transforma el estímulo entregando elementos más atractivos y produciendo cambios en el estado del niño haciéndolo más vigilante y listo para comprender y lograr reciprocidad.

- **Criterio del Significado:**

Consiste en dar sentido a los contenidos y a las alternativas pedagógicas. Es la búsqueda del porqué del razonamiento y la forma lógica de expresar el pensamiento. Representa la energía, afecto o poder emocional, que asegura que el estímulo será realmente experimentado por el niño.



- **Criterio Trascendencia:**

Significa ir más allá de la situación o necesidad inmediata que motivó la intervención.

No se refiere sólo a una generalización en otras áreas. Sino que cada situación producida en una intervención sirva para otras situaciones.

- **Mediación del Sentimiento de Competencia:**

Se trata de potenciar al máximo el aprendizaje en los niños, aunque ellos se sientan incapaces de aprender. Es importante que el mediador mantenga su asistencia dentro de los límites estrictamente necesarios para que el niño logre triunfar, es decir, no ofrecer más, para que no dependa demasiado del mediador y seleccionar la tarea y su forma de presentación para la mejor interpretación de ella.

- **Mediación de la Regulación y Control de la Conducta:**

Es lo que le permite al individuo saber "sí, cuándo y cómo" debe responder a una situación. La manera más importante de regular el comportamiento del individuo impulsivo, es hacer que esté alerta en una tarea en particular, en términos de inversión perceptual, precisión, comparación, aprendizaje de relaciones y otros factores que tengan que ver con la respuesta correcta.



- **Mediación del Acto de Compartir:**

La Mediación del Acto de compartir significa la interacción entre profesor y alumno.

El mediador debe compartir con el niño sus experiencias de aprendizaje, deben pensar juntos cómo efectuar la tarea y encontrar las estrategias adecuadas sin entregar la solución inmediata.

Es mediar entre los niños el respeto mutuo y que aprendan a tener en cuenta los puntos de vista diferentes a los suyos. El mediador debe animarlos a trabajar en pequeños grupos, fomentando la empatía y entregando técnicas cooperativas para solucionar los problemas.

- **Mediación de la Individualización y Diferenciación Psicológica:**

Es tomar conciencia de la diferencia y originalidad de cada sujeto. La individualidad debe ser respetada. Los profesores deben mediar a los niños percibiéndolos individualmente, distinguiéndolos de los otros. Debe desarrollar en el sujeto una apreciación de sus valores propios sin olvidar los de los demás ni sus diferencias psicológicas.

- **Mediación de Búsqueda, Planificación y Logros de los Objetivos de la Conducta:**

Es tomar conciencia de las finalidades. Se refiere a la trascendencia. Permite la organización del comportamiento del individuo, más allá de lo inmediato, y crea una interacción con las modalidades de pensar en el mundo, saliendo de lo sensorial. El mediador debe planificar para que el individuo encuentre sus propias orientaciones.



- **Mediación del Comportamiento al Desafío:**

La confrontación al desafío, genera en el individuo una necesidad para encontrar más experiencias desafiantes, pero solo buscará un nuevo desafío después de haber luchado en orden a obtener un grado de competencia.

El éxito de la mediación de una conducta desafiante depende de la creencia del mediador que se pueden producir cambios importantes al confrontar al individuo con tareas más complejas de las que está acostumbrado a manejar y que esto reforzará su conducta adaptativa.

- **Mediación del Ser Humano como entidad cambiante:**

Es la forma mediante la cual nuevas estructuras cognitivas se hacen activas en el individuo capacitándolo para producir cambios en sí mismo sobre una base instruccional sin cambiar su identidad.

El mediador debe crear conciencia en el alumno de que puede cambiar su funcionamiento cognitivo para que se perciba a sí mismo como sujeto activo capaz de generar y procesar información, de utilizar su propio lenguaje y que interiorice todas sus actividades diarias.



- **Mediación de la alternativa optimista:**

Moviliza los recursos de las culturas, físicos, emocionales y cognitivos haciendo posible el éxito. Mediar al individuo una actitud optimista hacia la vida y hacia sí mismo, no es hacerlo soñar, sino que darle los medios para materializar ese optimismo. (Feuerstein)

ALUMNO

De acuerdo a la definición de Real Academia Española un alumno es una persona que recibe enseñanza, respecto de un profesor o de la escuela, colegio o universidad donde estudia.

Nuestra definición de un alumno (tradicionalista), está enfocada sobre la persona receptora de conocimiento, aunque si somos sinceros, no todos los estudiantes logran ser “receptores.” Hoy en día se no solo se ha transformado el papel del profesor, sino también del estudiante, dejando de ser ese receptor pasivo a convertirse en receptor participante de su propio proceso de aprendizaje.

A través del tiempo, ha cambiado la visión del alumno:

- Los clásicos lo veían como un recipiente vacío, que había que llenar de conocimientos.
- En el enfoque evolutivo, se habla de aprendiz intuitivo, estudiante tradicional, o disciplinar, según su relación gradual con el conocimiento.
- En el enfoque cognitivo, y teniendo en cuenta la relación del individuo con el contexto social y la retroalimentación que tiene con el entorno, el proceso de categorización, el grado

de reflexividad o impulsividad con la que se relacione ante los estímulos y las modalidades sensoriales preferidas por cada sujeto (Carriego, 1999), se habla de cuatro estilos de aprendizaje, pudiendo un alumno ser activo, reflexivo, teórico o pragmático.

- Según el modelo de funcionamiento de la mente y el aprendizaje, que focaliza su mirada en las representaciones de cómo los alumnos aprenden, éstos pueden ser aprendices imitativos, aprendices de la exposición didáctica, pensadores o conocedores. (Comité Académico. XII Jornadas de Reflexión Académica., 2003).

El alumno es coprotagonista en la triada de aprendizaje, si el profesor y el alumno logran llevar a cabo sus funciones en este contexto de la mediación, el alumno aprenderá lo siguiente:

- Comprender los procesos comunicacionales, sociales, tecnológicos y ecológicos.
- Pensar estratégicamente.
- Planificar y responder creativamente a demandas cambiantes.
- Identificar, definir y resolver problemas y, al mismo tiempo, formular alternativas, soluciones y evaluar resultados.
- Comprender la información.
- Reflexionar acerca de su propio proceso de aprendizaje (metacognición).
- Dominar las habilidades requeridas para la conducción, el trabajo en equipo y la acción colectiva.
- Organizar y planificar la propia formación permanente.



- Predisponerse para adaptarse a los cambios continuos. (Comité Académico. XII Jornadas de Reflexión Académica., 2003)

Impacto esperado al desarrollarse la mediación pedagógica en el aula.

Lograr que los alumnos sean competentes para:

- Capacitarse para la apropiación crítica del saber en un itinerario formativo que no cese cuando se termine la escolaridad.
- Desarrollar una confianza creciente en sus propias posibilidades.
- Participar en el diseño, realización y evaluación de proyectos áulicos.
- Adquirir grados crecientes de autonomía para el aprendizaje.
- Interpretar objetivos.
- Elaborar un plan de orientación de la actividad aprendizaje.
- Autogestionar su propio aprendizaje.
- Elegir los mejores procedimientos.
- Evaluar el propio trabajo, anticipar resultados.
- Identificar y resolver sus propios errores.
- Tomar parte y coordinar un equipo de trabajo.
- Cooperar con los demás.
- Debatir, escuchar y argumentar. (Comité Académico. XII Jornadas de Reflexión Académica., 2003)

CONTENIDOS CURRICULARES

Otro factor participante en el acto de la mediación son los contenidos curriculares, los cuales son una selección de conocimientos de diversa naturaleza que se consideran fundamentales para el desarrollo y la socialización de los alumnos, y cuya asimilación no puede realizarse de forma plena y correcta sin una ayuda específica. Generalmente, estos contenidos son organizados y ordenados en los programas correspondientes. Los contenidos objeto de enseñanza y aprendizaje incluidos en los nuevos currículos del sistema educativo español actual son de varios tipos:

- **Conceptuales** (hechos y conceptos).
- **Procedimentales** (técnicas, habilidades o estrategias)
- **Actitudinales (actitudes, normas y valores).**

(Diccionario de enseñanza y aprendizaje de lenguas., 2019)

Un sujeto será competente cuando pueda dominar diferentes tipos de contenidos, aplicar esos contenidos en la resolución de las múltiples situaciones que la vida presenta, y sea capaz de reconocer y valorar sus propias necesidades y aquellas que pertenecen a su entorno familiar y comunitario. Tradicionalmente se consideraban como contenidos escolares sólo los hechos, fenómenos o conceptos. Los nuevos aportes teóricos del cognitivismo, señalan que éstos son sólo una parte de aquéllos, los contenidos conceptuales. Éstos no son suficientes en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En todo proceso de construcción del conocimiento son imprescindibles las habilidades y destrezas que implican el saber hacer en cada disciplina. Son los contenidos procedimentales, que constituyen el conjunto de estrategias, reglas, pautas, modos de aproximación, métodos que tiene cada asignatura para acercarse a su objeto de estudio e investigarlo. Al mismo tiempo es necesario otro tipo de conocimientos, aquellos que no hacen solamente referencia a *una buena relación afectiva, sino que* ponen de manifiesto los valores, actitudes, toma de decisiones, comportamientos significativos para la vida de



relación de todo ser humano, son los contenidos actitudinales. El trabajo áulico que integre conceptos, procedimientos y actitudes, favorecerá la elaboración de verdaderos aprendizajes. (Comité Académico. XII Jornadas de Reflexión Académica., 2003).

ANEXO 2. PLANEACIÓN DIDÁCTICA ARGUMENTADA

UTILIZADA EN 3º DE SECUNDARIA. PRÁCTICA DE MEDIACIÓN PEDAGÓGICA

 ESCUELA SECUNDARIA PARTICULAR MARANATA C.C.T 24PES0183C ZONA ESCOLAR 08		
PLAN DE CLASE Materia: Historia III 3º Secundaria		
Maestra: Abigail Carranco Esquivel Horas clase: 50 min. Nivel: Secundaria Trimestre: II Fecha: 13/Abril/2021 Tema: LOS CONFLICTOS INTERNACIONALES Y EL DESPOJO TERRITORIAL. (1ª Sesión) Subtema: Amenaza de reconquista y necesidad de reconocimiento internacional. Separación de Texas. Justificación de la unidad didáctica: Permite a los alumnos entender los conflictos con otros países después de la independencia de México, para comprender situaciones internacionales actuales como el territorio actual mexicano, así como la deuda externa. Aprendizaje esperado: Los alumnos identificarán las causas y consecuencias de las intervenciones extranjeras en México Competencia: Tiempo histórico y espacio histórico. Destinatarios: Alumnos 3º Secundaria (14-15 años). Aprendizaje visual, auditivo y kinestésico.		
ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
De Inicio: - Saludo a los alumnos y pase de lista. - La profesora comienza con una pregunta detonadora para los alumnos ¿Sabían que después de la Independencia, España intentó reconquistar México? Se pide a los alumnos que participen sobre lo que saben o recuerdan, esto con el propósito de recuperar el conocimiento previo. (Evaluación inicial).	10 min.	- Lista de asistencia.

De desarrollo: - A través de una presentación digital (Power Point), la profesora explica el tema. (Contextualización) - Después se observa el vídeo de Plataforma YouTube: (103) El intento de España de reconquistar México - YouTube. - La siguiente actividad se realizará en equipos. La profesora dividirá al grupo en cuatro equipos, y dará indicaciones, de cómo se trabajará desde un documento digital colaborativo. - Cada equipo realizará un mapa mental, desde la Plataforma de Google Drive en dónde los alumnos deberán participar aportando imágenes e ideas principales. Se les proporciona en enlace del documento. - Este trabajo se realizará en clase.	15 min.	- Computadora - Internet - Correo - Gmail (En clases presenciales) - Proyector Bocinas
De cierre: - Para finalizar la primera sesión del tema, los alumnos deberán participar en un foro, la profesora explicará en que consiste un foro y como deberán participar. Se les pide a los alumnos participar en un foro, el cual se publicará en la plataforma de Classroom. - Los alumnos deberán aportar un comentario, en dónde expliquen porque creen que España no reconocía la independencia de México o bien porque consideran que los texanos se independizaron de México.	10 min.	- Internet - Dispositivos de alumnos.



Se deberá aportar una opinión personal, y comentar por lo menos a dos de sus compañeros. Esta actividad la comenzarán en clase, pero se terminará de tarea.			
EVALUACIÓN			
De Proceso: - Participación en clase. - Participación colaborativa.		De producto: - Participación en el foro. - Mapa mental grupal	
Herramienta de Evaluación: - Lista de asistencia. - Lista de evaluación.		Observaciones: - Se calificará la participación de cada alumno en el trabajo colaborativo y que la información sea correcta.	



 ESCUELA SECUNDARIA PARTICULAR MARANATA C.C.T 24PES0183C ZONA ESCOLAR 08		
PLAN DE CLASE Materia: Historia III 3° Secundaria		
Maestra: Abigail Carranco Esquivel Horas clase: 1 Hora Nivel: Secundaria Trimestre: II Fecha: 16/Abril/2021 Tema: LOS CONFLICTOS INTERNACIONALES Y EL DESPOJO TERRITORIAL (2ª Sesión). Subtema: El bloqueo francés. Guerra con Estados Unidos. Justificación de la unidad didáctica: Permite a los alumnos entender los conflictos con otros países después de la independencia de México, para comprender situaciones internacionales actuales como el territorio actual mexicano, así como la deuda externa. Aprendizaje esperado: Los alumnos identificarán las causas y consecuencias de las intervenciones extranjeras en México. Competencia: Tiempo histórico y espacio histórico. Destinatarios: Alumnos 3° Secundaria (14-15 años). Aprendizaje visual, auditivo y kinestésico.		
Actividades	Tiempo	Recursos
De Inicio: - Saludo a los alumnos, pase de lista. - Se realizan preguntas del tema de la sesión anterior, con el propósito de relacionar el nuevo conocimiento. (Contextualización) - Los mapas mentales realizados en la clase anterior, son previamente revisados por la profesora. Pero también se revisarán en este tiempo de clase, se proyectan los cuatro trabajos realizados, y se revisa la información de cada uno, la profesora hará comentarios de retroalimentación a cada equipo.	15 min.	Lista de asistencia Computadora Internet Mapas mentales

De desarrollo: - Una vez revisados los mapas mentales, se les pide a los alumnos, realizar una autoevaluación y una coevaluación de sus compañeros del equipo. La profesora les explicará en que consiste una autoevaluación y una coevaluación, les pedirá que le envíen un mensaje por medio del correo electrónico, en dónde escriban la calificación que consideran merecen de acuerdo a su desempeño en este trabajo, y también deberán escribir el nombre de los integrantes de su equipo, y asignar una calificación de acuerdo a su participación en el trabajo colaborativo. - Se explicará la continuación del tema, por medio de una presentación digital, en dónde la profesora explicará los acontecimientos del bloqueo francés o guerra de los pasteles y la guerra con Estados Unidos. Se revisarán los vídeos: https://www.youtube.com/watch?v=ZMsrgDSfSNI&ab_channel=LearnMania https://www.youtube.com/watch?v=7R5khbBo6xE&ab_channel=CiudadCr%C3%ADtica	10 min. 15 min.	Internet Correo electrónico Dispositivos de los alumnos. Computadora Presentación electrónica.
De cierre: - Como actividad de cierre, a manera de repaso, los alumnos deberán contestar un cuestionario de 10 preguntas en su cuaderno, la profesora proyectará por medio de una presentación las preguntas, es sobre el tema ya visto en clase, los alumnos pueden consultar el libro de texto, sitios web o ver de nuevo los vídeos vistos en clase. Una vez que los alumnos los hayan terminado, deberán subir una fotografía cómo evidencia a la plataforma de Classroom.	20 min.	Cuaderno Libro de texto Internet



Evaluación	
De Proceso: Participación del alumno.	De producto: - Cuestionario de repaso. - Autoevaluación
Herramienta de Evaluación: - Lista de asistencia - Lista de seguimiento de evaluación.	Observaciones:



Argumentación:

A continuación, menciono las actividades propuestas en la planeación de clase, de la asignatura de Historia de México, impartida a los alumnos de 3º de secundaria. El tema está dividido en dos sesiones con una hora de duración. Las actividades son las siguientes:

Estrategias de mediación en la planificación.

- **Motivación.**

Dentro de esta estrategia, utilice dos técnicas, una de ellas es la elaboración de guías didácticas ampliatorias del texto de estudio, se les pide a los alumnos en la actividad final del tema, que elaboren un cuestionario sencillo a manera de repaso, con el tema estudiado, el cual deberán entregar en la plataforma de Classroom. La segunda actividad es el desarrollo de autoevaluaciones grupales, esta actividad la incluí como resultado de un trabajo que deberán entregar en equipos (lo mencionaré más adelante). Los alumnos deberán realizar una autoevaluación y una coevaluación con los compañeros del equipo, esta actividad permitirá a los estudiantes reflexionar sobre su desempeño al trabajar en equipo y desarrollar un criterio sobre el trabajo de sus compañeros.

- **Reflexión.**

Dentro de la estrategia de reflexión, propuse un foro, en la plataforma de Classroom, en donde los estudiantes realicen una opinión o punto de vista del tema visto, y en el cual puedan comentar a dos de sus compañeros, esto con el fin de que los alumnos puedan reflexionar sobre el tema visto al mismo tiempo que pueden retroalimentarse



con las participaciones de sus compañeros. Esta actividad será de tarea, por lo cual los alumnos participarán en diferente tiempo.

- **Acción e interdisciplinariedad.**

Sobre esta estrategia docente, utilice el planteamiento de situaciones de aprendizaje disparadores, que sustenten la visión didáctica pedagógica. Esta técnica se complementa en la actividad de repaso, que se pide en la 2ª sesión en dónde, se pide a los alumnos que realicen un cuestionario, esto permite que los alumnos identifiquen los conocimientos relevantes del tema.

- **Mediación.**

Referente a esta estrategia, seleccione la técnica de formación de equipos de trabajo para procesos de aprendizaje colaborativo, en esta actividad se les pide a los alumnos la realización de un mapa mental a través de la aplicación Google Drive, dónde se implementa el trabajo colaborativo. Se divide al grupo en cuatro equipos, cada equipo deberá trabajar en un mapa mental, agregando ideas principales, imágenes o diseñando.

Se proporcionará el enlace a cada alumno, para que puedan trabajar y editar al mismo tiempo durante la hora de clase. El trabajo colaborativo tiene múltiples beneficios para los alumnos, si bien, aunque ahora la educación es a distancia, podemos utilizar herramientas digitales como Google Drive para lograr este fin.



Los componentes didácticos, los principios de las estrategias y las condiciones para el aprendizaje.

- **Componentes del acto didáctico.**

En la planeación se aprecian de manera clara los componentes:

El profesor.

Los estudiantes

Objetivos educativos

Contenidos

El contexto en el que se realiza el acto didáctico.

Los recursos didácticos.

La estrategia didáctica.

- **Condiciones para el aprendizaje.**

- *La actividad interna del alumno.* Las actividades empleadas en la planeación, permiten que los alumnos desarrollen las habilidades cognitivas y a su vez lograr una interacción en dónde participa el docente, los alumnos y el conocimiento.
- *Multiplicidad de las funciones del docente.* Las actividades que se proponen en la planeación, dan a conocer las diferentes funciones que tiene el docente como mediador, instrumentador, intercomunicador, instructor, formador, analizador, orientador, motivador y evaluador.



- **Principios de la Estrategia didáctica.**

En las actividades planteadas se respetan estos principios, tales como:

- Consideración de los tipos de aprendizaje, al implementar actividades visuales, auditivas y de elaboración.
- Proporcionar la información necesaria cuando sea preciso: web, asesores, en las actividades se hace uso de herramientas digitales, para esto se les explica a los alumnos como utilizarlas.
- Considerar actividades de aprendizaje colaborativo, pero tener presente que el aprendizaje es individual. A través del trabajo por equipos por medio de *Google Drive*, se trabaja esta área, en los alumnos.
- Realizar una evaluación final de los aprendizajes. En cada sesión se realiza una actividad para poder realizar una evaluación, la cual permite analizar si los conocimientos han sido aprendidos por los alumnos.

- **Objetivos Educativos**

- Herramientas esenciales para el aprendizaje. En las actividades planteadas se cumplen objetivos educativos, como la escritura al participar en el foro, lectura, al leer la información en el libro de texto para resolver el cuestionario de repaso, el acceso a la información y búsqueda eficaz, esto se logra cuando los alumnos hacen uso de herramientas como los sitios web, vídeos y plataformas. Técnicas de trabajo individual y en equipo, en la planeación se pide un trabajo colaborativo como producto y uno realizado de manera individual.



- Contenidos básicos de aprendizaje. Las actividades permiten que los alumnos incorporen el conocimiento histórico a la actualidad, permitiéndole reflexionar y comprender el contexto de las situaciones de México con otros países.
- Valores y actitudes. Las actividades seleccionadas, permiten la tolerancia entre compañeros, primeramente, en el foro, al respetar la opinión de los compañeros y poder desarrollar un dialogo respetuoso, y de igual forma al realizar el trabajo en equipo.

El papel mediador del docente y del alumno.

En algunas partes de la planeación se muestra claramente la participación del docente como mediador, aunque también está implícitamente. El papel del estudiante se revela de manera implícita, aunque es el protagonista de todas las actividades implementadas.

Características de la planeación.

La planeación está diseñada con el objetivo de desarrollar capacidades en los estudiantes, basados en objetivos de aprendizaje, por medio de las actividades propuestas, se pretende observar si los alumnos obtuvieron los aprendizajes que se pretendían, así como realizar una evaluación.

Elementos de la planificación.

La planeación incluye todos los elementos como: *El título, justificación de la unidad didáctica, evaluación Inicial, contextualización, destinatarios, temporalización, objetivos, contenidos, actividades, evaluación.*



CONCLUSIONES

La mediación e intervención pedagógica, podría quizás ser la clave del éxito en el aula. Es vital para el docente reflexionar sobre su intervención, puesto que, al no ser mediadores eficaces, retrocedemos al modelo tradicionalista.

Como ya antes mencioné, estudiar el módulo de “Mediación e intervención pedagógica,” fue de mucho valor para mí, puesto que me permitió enfrentar mi realidad como maestra, al reflexionar, dejándome ver mis errores al impartir una clase. De esta manera intento hacer cambios en el día a día, transformando las intervenciones en el aula, para lograr convertirme en una mediadora eficaz.

Uno de los cambios implementados tras estudiar este módulo, fue el dejar en cierta medida la explicación rutinaria de temas, con esto comencé a implementar actividades más individuales y autodidactas para los estudiantes, con el fin de motivar a los alumnos a descubrir el conocimiento y a tener autonomía.

Sin duda ser un mediador eficiente es un reto para todos los profesores, pero se puede lograr si constantemente reflexionamos sobre la práctica que realizamos y si se realizan los cambios pertinentes.



BIBLIOGRAFÍA

- Comité Académico. XII Jornadas de Reflexión Académica. (2003). *Procesos y productos. Experiencias pedagógicas en Diseño y Comunicación*. Buenos Aires, Argentina: Comité Editorial Universidad de Palermo.
- Diccionario de enseñanza y aprendizaje de lenguas. (7 de 10 de 2019). *DICENLEN*. Obtenido de <https://www.dicenlen.eu/es>
- Feuerstein, R. (s.f.). Teoría de la modificabilidad estructural cognitiva y el papel del mediador.
- Francisco Gutiérrez, D. P. (1999). *La mediación pedagógica*. Buenos Aires: Ciccus - La Crujía, .
- Lili Lara Romero, M. A. (2017). Mediación escolar en el Modelo Educativo para la educación . *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 37.
- Ofelia, D. Á. (2008). “*Enfoques y Modelos Educativos Centrados en el estudiante*”. Obtenido de Virtuami.
- RAE. (7 de 10 de 2022). *Diccionario Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/alumno>



ACTIVIDAD 3. PLANEACIÓN DIDÁCTICA

INTRODUCCIÓN

La planeación es de suma importancia en la práctica docente, ya que es una guía que, como docentes, debe ser estratégicamente pensada, para poder lograr que los alumnos reciban un aprendizaje significativo. Es una labor que el profesor realiza, en donde debe meticulosamente concentrarse y buscar las actividades adecuadas para que los alumnos obtengan los aprendizajes.

Es importante realizar una planeación de clase porque si queremos lograr una meta debemos tener un plan. Como maestros, nuestra meta es que los alumnos adquieran los aprendizajes, la planeación nos ayuda a buscar las estrategias para lograrlo.

La planeación busca prever diversos futuros en la relación con los procesos educativos: especifica fines, objetivos y metas, permite la definición de acciones y a través de estos determinados recursos y estrategias más apropiadas para lograr realizaciones favorables. La planeación es la reflexión que hace el docente para identificar y organizar las acciones del aula.

En esta actividad se explicará la manera correcta de realizar una planeación, así de cómo llevarla a la práctica y lograr una reflexión eficaz. También se explica a detalle la forma correcta de elaborarla.



DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El problema detectado en mi práctica docente, es que no todos los alumnos aprenden, el reto mayor es lograr que los conocimientos sean aprendidos por todos. Inevitablemente la planeación está relacionada a la problemática, ya que la elaboración adecuada de ésta, permitirá reflexionar sobre el trabajo cotidiano en el aula y hacer los cambios pertinentes para lograr mejores aprendizajes en los alumnos.

Al no realizar una planeación didáctica adecuada, perdemos la oportunidad de lograr que los conocimientos sean asimilados. Lamentablemente esto se ha tornado como una actividad administrativa, y no lo vemos como una actividad reflexiva en nuestra práctica, y peor aún en muchas ocasiones no se realiza, lo cual nos lleva a impartir clases sin una dirección fija.

En mi trabajo frente a grupo de 1º y 3º de secundaria, la planeación ha sido una parte muy importante, pero no fue siempre así, ya que, al inicio de mi trabajo como maestra, para ser sincera, no la realizaba adecuadamente, pues no tenía el conocimiento pedagógico, lo cual me hizo cometer errores.

Al cursar este módulo en la universidad, aprendí muchas cosas, pero sobre todo realizar muchos cambios, los cuales hasta la fecha llevo a la práctica, buscando mejorar.



¿QUÉ ES PLANEACIÓN?

La planeación didáctica es un formato elaborado por el docente, en donde asienta por escrito su estrategia o plan a seguir en el transcurso de la clase. La planeación busca prever diversos futuros en relación con los procesos educativos, especifica objetivos, fines y metas permite la definición de acciones y a partir de estas determina los recursos y estrategias más apropiadas para lograr realizaciones favorables. (Farías, s.f)

La planeación permite al docente anticipar que sus actuaciones en el aula permitirán que los alumnos reciban los aprendizajes. Permite al docente valorar y reflexionar sobre su desempeño en el aula, así como hacer los cambios necesarios.

La planeación está vinculada estrechamente con la evaluación de la práctica educativa. Gracias a la evaluación de las experiencias educativas previas, el momento de la planeación permite analizar cómo potenciar y reconstruir actividades, enriquecer y prever prácticas más potentes en el futuro (Farías, s.f)

Elaborar la planeación expresa el dominio del conocimiento disciplinario, pedagógico y psicológico, así como la actitud ética de la profesión docente y, en general, sus fundamentos filosóficos. (Farías, s.f)



ELEMENTOS DE UNA PLANEACIÓN

De acuerdo a Díaz Barriga está es una guía que contiene los elementos principales que deben conformar una planeación:

- 1. Asignatura:** Materia o disciplina impartida.
- 2. Unidad temática o ubicación del programa dentro del curso general:** Los temas son divididos por bloques de acuerdo al plan de estudio, puede ser por bimestres o trimestres.
- 3. Tema general:** Es el tema del bloque o secuencia.
- 4. Contenidos:** Es asignado de acuerdo al plan de estudio.
- 5. Duración de la secuencia y número de sesiones previstas:** Se escribe el tiempo que dura la clase, así como el tiempo estimado en cada actividad.
- 6. Nombre del profesor que elaboro la secuencia.**
- 7. Finalidad, propósitos u objetivos:** Es la meta a la que el profesor aspira a llegar al finalizar el tema.
- 8. Elección de un problema, caso o proyecto (si el profesor lo considera):** Pueden ser consideradas dentro de las actividades de inicio, es a consideración del profesor.
- 9. Orientaciones generales para la evaluación:** Se dan indicaciones de la manera en cómo se evaluarán a los alumnos.
- 10. Secuencia didáctica,** en este apartado, se incluyen tres tipos de actividades:

a) Actividades de apertura:

Son las cuales permiten abrir el clima del aprendizaje, a través de estas actividades (siempre y cuando sean significativas) los alumnos reaccionarán trayendo a su



pensamiento diversas informaciones que ya poseen. No solo se puede realizar en el salón de clases sino también se puede desarrollar a partir de una tarea que se les asigne a los estudiantes.

b) Actividades de desarrollo:

Tienen la finalidad de que el estudiante interaccione con una nueva información. Durante las actividades de desarrollo del contenido, el profesor puede realizar una exposición sobre los principales conceptos, teorías, habilidades.

c) Actividades de cierre:

Se realizan con la finalidad de lograr una integración del conjunto de tareas realizadas, permiten realizar una síntesis del proceso y del aprendizaje desarrollado. Se busca que el estudiante logre reelaborar la estructura conceptual que tenía el principio de secuencia, reorganizando su estructura de pensamiento a partir de las interacciones que ha generado con las nuevas interrogantes y la información a la que tuvo acceso.

11. Líneas de evidencia de evaluación del aprendizaje: Evidencias de aprendizaje (En su caso evidencias del problema o proyecto, evidencias que se integran al portafolio).

12. Recursos: Bibliográficos; hemerográficos y cibergráficos.

(Díaz-Barriga, s.f).



MODELOS PARA UNA PLANEACIÓN DIDÁCTICA

Existen diferentes métodos o modelos de trabajo para integrar en las actividades de en nuestra planeación, los cuales nos servirán para lograr que los conocimientos sean mejor comprendidos por los alumnos. A continuación, se explica en qué consiste cada uno de ellos.

PLANEACIÓN BASADA EN COMPETENCIAS

Se define competencia como la capacidad adaptativa, cognitiva y conductual que se traduce en un desempeño adecuado a una demanda que se presenta en contextos diferenciados que conllevan distintos niveles de complejidad. Es saber pensar para poder hacer. (Rubio, 2009)

No se refiere al hecho de que el alumno es competitivo, sino más bien que es competente para poder ser responsable de su propio conocimiento. Una competencia es una meta final que nos indica hacia donde debemos llegar como docentes en cada sesión.

Las competencias poseen un diseño teórico cognitivo-conductual, identifican los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores que se requieren al llevar a cabo un desempeño, o sea, una tarea que tiene un sentido elegido por el sujeto que lo realiza. Son estándares integrales que observan el aspecto cognitivo y cómo éste se refleja en la conducta, lo cual también implica un proceso emocional que se manifiesta en una actitud determinada. Las competencias especifican lo que el alumno debe saber hacer con el conocimiento. Las competencias se hacen dentro del salón y fijan la actividad del día que está transcurriendo. Se trata de metas finales y procesuales, definen los procesos que se deben llevar a cabo para lograr el aprendizaje. (Rubio, 2009)



- **Rol del docente y del estudiante**

El profesor debe diseñar situaciones didácticas, escenarios de aprendizaje que signifiquen un reto para los estudiantes, logrando su motivación e interés, y haciendo que desarrollen la competencia que se ha propuesto.

Para trabajar por competencias el docente debe preguntarse qué tipo de situación es idónea para desarrollar en el aula, después de esto la define para trabajarla el docente puede escoger un caso y le asigna un nombre.

En el trabajo por competencias el profesor sabe a dónde debe llegar y el estudiante sabe que hacer durante la clase. Se pretende que los alumnos experimenten, problematicen, busquen la causa y el efecto, en situaciones de vida real. Se aplica el conocimiento estableciendo prioridades, esto es, los sujetos tienen que decidir que van a hacer primero y que después. Interactúan con el ambiente y ello les permite elegir. (Rubio, 2009)

Principales pasos de una secuencia didáctica por competencias.

1. Se elige la competencia a trabajar dentro del programa o plan de estudios correspondiente.
2. Se identifican los indicadores de desempeño que definen el contenido de la competencia que se quiere propiciar, pueden ser todos o sólo algunos, esto dependerá del diagnóstico de nuestro grupo.



3. Nos preguntamos: ¿qué conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes son indispensables para desempeñar esta competencia? Al contestar se hace un ejercicio de conciencia sobre lo que implica la competencia.
4. Se separan por columnas: indicador de desempeño, conocimiento, habilidad, destreza, actitud.
5. Se elige la situación didáctica más pertinente para que el estudiante se apropie de ellos. Se diseña el escenario de aprendizaje que lo garantice, tomando en cuenta además las necesidades del grupo, sus intereses y motivaciones.
6. Se establece un conflicto cognitivo a resolver, es decir una pregunta o cuestionamiento que despierte el interés por aprender por parte del estudiante.
7. Se diseña la secuencia de las actividades de la situación que en su conjunto resolverán el conflicto cognitivo.
8. Se diseña una actividad de cierre en la que queden asentados los conocimientos clave a adquirir: éstos deben plasmarse en un resumen o mapa mental, un ensayo, etcétera.
9. Se establecen los materiales a utilizar con la finalidad de que estén completos antes de llevar a cabo la situación didáctica dentro del salón.
10. Se definen los instrumentos que vamos a emplear para evaluar que estén centrados en observar el desempeño en el uso del conocimiento adquirido en la resolución de problemas cotidianos, más que en identificar qué tanto sabe el alumno/a mediante la aplicación de un examen. (Rubio, 2009)



MODELO DE APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.

El aprendizaje basado en proyectos es un conjunto de tareas de aprendizaje basada en la resolución de preguntas y/o problemas, que implica al alumno en el diseño y planificación del aprendizaje, en la toma de decisiones y en procesos de investigación, dándoles la oportunidad para trabajar de manera relativamente autónoma durante la mayor parte del tiempo, que culmina en la realización de un producto final presentado ante los demás.

Características:

- ✓ Centrados en el estudiante y dirigidos por el estudiante.
- ✓ Claramente definidos: inicio, desarrollo y un final.
- ✓ Contenido significativo para los estudiantes; directamente observable en su entorno.
- ✓ Problemas del mundo real.
- ✓ Investigación.
- ✓ Sensible a la cultura local.
- ✓ Objetivos específicos relacionados con los estándares del currículo educativo para el siglo XXI.
- ✓ Productos de aprendizaje objetivos.
- ✓ Interrelación entre lo académico, la realidad y las competencias laborales.
- ✓ Retroalimentación y evaluación por parte de expertos.
- ✓ Reflexión y autoevaluación por parte del estudiante.
- ✓ Evaluación en base a evidencias de aprendizaje (portafolios, diarios, etc.).



(Dickinson et al, 1998; Katz & Chard, 1989; Martin & Baker, 2000; Thomas, 1998
citado por Galena, s.f.pp. 5-6)

Rol del docente.

- ✓ Los docentes necesitan crear un ambiente de aprendizaje modificando los espacios, dando acceso a la información, modelando y guiando el proceso. Además, entre las acciones que deben realizar los profesores se encuentran: animar a utilizar procesos metacognitivos, reforzar los esfuerzos grupales e individuales, diagnosticar problemas, ofrecer soluciones, dar retroalimentación y evaluar los resultados.
- ✓ Los docentes deben actuar como orientadores del aprendizaje y dejar que los estudiantes adquieran autonomía y responsabilidad en su aprendizaje.
- ✓ El rol del profesor es más mediador o guía, y su labor se centra en encaminar al estudiante para que encuentre la mejor solución al problema.
- ✓ El profesor debe ser especialista en el método, manejar bien el grupo, coordinar la autoevaluación y otros métodos de evaluación significativos.

Debe motivar, reforzar, facilitar pistas, ser flexible ante el pensamiento crítico de los alumnos, conocer y manejar el método científico y disponer de tiempo para atender inquietudes y necesidades de los alumnos. (Galena, s.f.)



Rol del estudiante.

- Los estudiantes aprenden a autoevaluarse y a evaluar a sus compañeros (aprenden a dar a sus compañeros retroalimentación efectiva y constructiva). Los alumnos deben involucrarse en un proceso sistemático de investigación, que implica toma de decisiones en cuanto a las metas de aprendizaje, indagación en el tema y construcción de conocimiento.
- El rol del alumno en el ABP es central.
- En este proyecto el alumno debe ser autónomo en sus elecciones y debe contar con tiempos de trabajo sin supervisión.
- Los estudiantes aprenden a autoevaluarse y a evaluar a sus compañeros (aprenden a dar a sus compañeros retroalimentación efectiva y constructiva). (Galena, s.f.).

Proceso metodológico para diseñar aprendizajes basados en proyectos.

Dos premisas esenciales que los docentes deben tomar en cuenta para el diseño instruccional del Modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos y que deben de fomentar en los estudiantes al desarrollar sus actividades y el planteamiento de su proyecto:

- Orientación al usuario
- Incertidumbre/riesgo



1. Son seis las etapas de desarrollo, de las cuales la construcción, en donde el alumno plantea cómo va a resolver el problema o cuestionamiento, y la implantación y mantenimiento. es el planteamiento de las estrategias que va a establecer para mantener los resultados favorables.
 - Planeación
 - Análisis
 - Diseño
 - Construcción
 - Implantación
 - Mantenimiento
2. Las tres entidades claves para el diseño de su trabajo son:
 - Población en riesgo
 - Información (o aplicación)
 - Tecnología
3. Cuatro características del avance:
 - Interactivo
 - Incrementar
 - Visible
 - Genera aprendizaje



4. Cuatro funciones de control:

- Medición de avance
- Control de cambios
- Administración de riesgos
- Registro

MODELO DE APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

El aprendizaje basado en problemas, como su nombre lo dice, consiste en presentar una situación o “problema” delante del alumno, con la finalidad de que se encuentre una solución, permitiendo que el alumno desarrolle las habilidades y aprendizajes previamente programados en la resolución del problema.

“El aspecto central del ABP consiste en colocar a los estudiantes frente a un reto, que es un problema no conocido y, a partir de allí desarrollar nuevos conocimientos a través de una estrategia inquisitiva de tipo socrático. Es decir, se parte de una pregunta acerca de algo que se desconoce para avanzar hacia la búsqueda de nuevos conocimientos.”

(Ávila, et. al., 2012)

Características:

- Centrado en el estudiante

Los contenidos y temas deben ser de interés para los aprendices, las metas del aprendizaje, de manera parcial, son determinadas por los alumnos. Los estudiantes son responsables de su propio aprendizaje. (Woods, 1994 citado en Gutiérrez. 2012)



- Aprendizaje activo

Este modelo solo rinde fruto si el estudiante avanza y coincide con la idea de “aprender haciendo”, la actividad del alumno se mantiene en constante si el trabajo es en grupos o individual.

- Aprendizaje colaborativo

Tiene una parte fundamental ya que el trabajo en grupos pequeños tiene como finalidad facilitar la participación de “todos” los alumnos.

- Razonamiento crítico

En este modelo, se le pone más atención al “proceso que, al producto,” es más importante el razonamiento que la obtención de datos. (Ávila, et. al., 2012).

Rol del docente

El docente tendrá la función de formular preguntas lógicamente concatenadas para afinar la hipótesis, esto servirá para partir hacia la búsqueda de nuevos conocimientos. (Ávila, et. al., 2012).

Rol del estudiante

- El estudiante llega a un punto en dónde se ve “obligado” a formular una respuesta hipotética de acuerdo con sus conocimientos previos, de manera espontánea y sin presión.
- El estudiante es enfrentado a un reto, que es un problema no conocido y esto genera que se desarrollen nuevos conocimientos. (Ávila, et. al., 2012).



Guía práctica para el desarrollo del ABP

En torno a los tres elementos esenciales del proceso de aplicación del ABP, se desarrollan una serie de actividades cruciales para avanzar de una etapa a la otra. Aunque con adaptaciones locales, existe consenso respecto actividades que se realizan en el ABP, incluyendo la evaluación como parte final del proceso. El esquema general para la aplicación del ABP incluye las siguientes etapas:

1. Definición del problema
 - Presentación del problema: “el problema siempre aparece primero”.
 - Lluvia de ideas y retroalimentación.
 - Identificación de pistas.
 - Identificación de necesidades de aprendizaje.
2. Formulación de hipótesis y plan de trabajo.
3. Periodo de estudio independiente.
4. Discusión de los nuevos conocimientos: validación de la hipótesis.

(Ávila, et. al., 2012)



MODELO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIOS DE CASOS

Este modelo es un modo de enseñanza en el que los alumnos construyen su aprendizaje a partir del análisis y discusión de experiencias, así como situaciones de la vida real. El estudiante debe plantear o formular una propuesta de solución a la situación, basándose en principios teóricos de la disciplina o asignatura. (Tecnológico de Monterrey, s.f.)

Características

El modelo de aprendizaje basado en estudios de casos, posee rasgos particulares por su estilo, a continuación, se mencionan:

1. Permite que los estudiantes trabajen de manera individual para después compartir reflexiones con sus compañeros, y de esta manera crear un compromiso con un aprendizaje significativo.
2. Los casos planteados se basan en hechos reales y contextualizados de acuerdo a la asignatura, esto permite que exista motivación en los estudiantes.
3. Se centra en el razonamiento de los estudiantes y en su capacidad de estructurar el problema y el trabajo para lograr una solución. No hay una única respuesta correcta.
4. Este método requiere mayor tiempo de preparación y esfuerzo, por parte del estudiante y del docente que los otros métodos ya mencionados sin embargo son mejores los resultados ya que los estudiantes obtienen un aprendizaje más significativo al ser los protagonistas de su aprendizaje. (Universidad del Desarrollo, Dirección de docencia, s.f)



Modelos

1. *Modelo centrado en el análisis de casos (casos que han sido estudiados y solucionados por equipos de especialistas).*

Este modelo pretende el conocimiento y la comprensión de los procesos de diagnóstico e intervención llevados a cabo, así como de los recursos utilizados, las técnicas empleadas y los resultados obtenidos a través de los programas de intervención propuestos. A través de este modelo, básicamente se pretende que los estudiantes, y/o profesionales en formación, conozcan, analicen y valoren los procesos de intervención elaborados por expertos en la resolución de casos concretos.

Complementariamente, se pueden estudiar soluciones alternativas a la tomada en la situación objeto de estudio. (Universidad del Desarrollo, Dirección de docencia, s.f)

2. El segundo modelo pretende enseñar a aplicar principios y normas legales establecidas a casos particulares, de forma que los estudiantes se ejerciten en la selección y aplicación de los principios adecuados a cada situación. Se busca desarrollar un pensamiento deductivo, a través de la atención preferente a la norma, a las referencias objetivas y se pretende que se encuentre la respuesta correcta a la situación planteada. Este es el modelo desarrollado preferentemente en el campo del derecho. (Universidad del Desarrollo, Dirección de docencia, s.f)



3. Finalmente, el tercer modelo busca el entrenamiento en la resolución de situaciones que, si bien requieren la consideración de un marco teórico y la aplicación de sus prescripciones prácticas a la resolución de determinados problemas, exigen que se atienda la singularidad y complejidad de contextos específicos. Se subraya igualmente el respeto a la subjetividad personal y la necesidad de atender a las interacciones que se producen en el escenario que está siendo objeto de estudio. En consecuencia, en las situaciones presentadas (dinámicas, sujetas a cambios) no se da “la respuesta correcta” y se exige al profesor estar abierto a soluciones diversas. (Universidad del Desarrollo, Dirección de docencia, s.f)

Rol del estudiante

El estudiante trabajará en equipo, por lo tanto, requiere compromiso por su parte, así como autonomía para aprender y el desarrollo de la autogestión, pues será necesario que tenga conocimientos previos sobre el tema, que busque documentarse.

Algo importante de mencionar es que el estudiante debe saber trabajar individualmente y en equipo, así como formular preguntas para encontrar una solución del caso, participación mediante la expresión de sus opiniones y de igual forma que sepa escuchar las opiniones de sus compañeros, de esta forma deberá aceptar el llegar a consenso y reflexionar sobre los aprendizajes logrados. (Tecnológico de Monterrey, s.f.)



Rol del docente

En cuanto al docente, es muy importante que tenga conocimientos previos sobre el caso, saber formular preguntas que lleven al estudiante a reflexionar, a profundizar y clarificar ideas. El profesor debe promover la participación, buen administrador de tiempo, así como sintetizador de ideas, que promueva la reflexión grupal de los aprendizajes logrados y la metacognición. (Tecnológico de Monterrey, s.f.)

Ventajas

- Permite a los estudiantes aplicar sus conocimientos en un contexto de situaciones reales de la práctica profesional.
- Es una buena oportunidad para que los estudiantes pongan en práctica habilidades analíticas, toma de decisiones, observación, escucha atenta y asertiva, diagnóstico y participación en procesos grupales orientados a la colaboración.
- Activa el conocimiento previo de los estudiantes, puesto que les permite utilizarlo para abordar el problema que se les presenta. El conocimiento previo puede ser el determinante esencial de la naturaleza y la cantidad de nueva información que puede ser procesada.
- Los estudiantes crean nuevas asociaciones entre los conceptos y las múltiples líneas cognitivas de los conceptos viejos y los conceptos nuevos. Entre más ligas sean creadas, los estudiantes serán más capaces de recuperar información de la memoria. (Tecnológico de Monterrey, s.f.)



Proceso metodológico

1. Selección del caso y diagnóstico previo.

El docente debe seleccionar un caso, el cual pueda crear motivación en los estudiantes y desarrolle los conocimientos esperados. Posterior a esto el docente debe crear un diagnóstico de los conocimientos previos que tienen los estudiantes relacionados al tema seleccionado.

2. Planteamiento del escenario.

En este paso el docente da a conocer el escenario del caso, las implicaciones, con el propósito de alimentar la curiosidad de los estudiantes. Deberá ser creíble o real y también que los alumnos se sientan capaces de hacer.

3. Selección y estructuración de los contenidos.

Se seleccionan los contenidos curriculares de acuerdo al plan y programa de estudios.

4. Escritura del caso.

Se escribe el caso, explicando los detalles, los participantes, el lugar, el conflicto y los posibles finales. Debe ser breve y claro de entender.

5. Selección y elaboración de los recursos.

Al seleccionar el material o los recursos para estudiar el caso, se debe utilizar criterios didácticos y reflexionar sobre el contexto de aprendizaje de los alumnos.



6. Validez y fiabilidad.

Permite asegurar la validez de los datos que se recogieron y asegurarse de que haya una retroalimentación adecuada.

7. Evaluación.

La evaluación del caso es la parte final, el caso no concluye hasta que se tengan las estrategias que se utilizarán para evaluar. El docente deberá planear qué instrumentos se utilizarán para evaluar.

(Sánchez et. al., 2008)



PLANEACIÓN ARGUMENTADA

Consiste en la elaboración de una planeación tradicional didáctica, en dónde se dan a conocer por medio de argumentación, las razones que sustentan las actividades seleccionadas. Es una justificación de la planeación, tanto en su propósito, estructura, contenido y resultados esperados. (Secretaría de Educación Pública, s.f.)

Evaluar la argumentación del Docente sobre las estrategias didácticas elegidas para desarrollar la planeación didáctica, así como la reflexión sobre lo que esperan que aprendan sus alumnos y la manera en que lo harán. El contenido y la estructura de la planeación didáctica elaborada por el docente, así como la argumentación del contexto interno y externo de la escuela y el diagnóstico de su grupo también serán motivo de evaluación. (Secretaría de Educación Pública, s.f.)

Elaboración de la planeación didáctica

Una planeación didáctica argumentada, como su nombre lo dice, contiene argumentos con el fin de justificar las actividades seleccionadas para llevar a cabo en clase. A continuación, se mencionan:

- Descripción del contexto interno y externo de la escuela.

En esa descripción se debe dar a conocer las situaciones contextuales de los alumnos, por ejemplos, el lugar dónde se ubica el centro educativo, el nivel socioeconómico del alumno, el contexto familiar o social.



- Diagnóstico del grupo.

El diagnóstico grupal, nos permite recabar datos sobre el número de alumnos en el grupo, así como una descripción sobre las cualidades, como estilos de aprendizajes, fortalezas, áreas de oportunidad o habilidades. Con el fin de sustentar las actividades plasmadas en nuestra planeación.

- Elaboración del plan de clase.

Para la elaboración de la planeación se debe tomar en cuenta, el plan de estudios y los aprendizajes esperados de acuerdo al nivel. A partir de esto se deben seleccionar las actividades que el docente considere más adecuadas para el aprendizaje de los alumnos. Algo de suma importancia en este ámbito es la experiencia del docente.

- Fundamentación de las estrategias de intervención didáctica elegidas.

En esta sección, se justificarán las actividades seleccionadas, explicando sobre el contexto del grupo. Sustentar por qué se eligieron, así como los aprendizajes que los alumnos recibirán, describir en qué consiste cada actividad, los recursos necesarios, los tiempos, así como el lugar.

- Estrategias de evaluación

En esta parte se definen las actividades o productos que se tomarán en cuenta para la evaluación. Cabe mencionar que es resultados de la secuencia de las actividades programadas.

(Secretaría de Educación Pública, s.f.)



ANEXO 3. EJEMPLO DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA BASADA POR COMPETENCIAS.

 ESCUELA SECUNDARIA PARTICULAR MARANATA C.C.T 24PES0183C ZONA 08 Materia: Historia III 3º Secundaria		
Maestra: Abigail Alejandra Carranco Esquivel Horas clase: 1:40 minutos		
Nivel: Secundaria Trimestre: I Ciclo Escolar: 2020-2021 Fecha: 7/Sept./2020		
COMPETENCIAS GENERICAS ✓ Identifica el origen social y regional de los diferentes grupos que participaron en la Revolución Mexicana. ✓ Reconoce documentos escritos, fotografías, mapas, filmaciones, y otros testimonios de la Revolución. ✓ Reflexiona sobre la importancia de la lucha revolucionaria en su entidad y región.	COMPETENCIAS ESPECIFICAS ✓ Realiza una presentación electrónica haciendo uso de las tecnologías de la información, ✓ Hace un uso correcto de la información histórica.	COMPETENCIAS DISCIPLINARES ✓ Utiliza recursos como fotografías, documentos escritos, para la elaboración de su trabajo.



SEGMENTO CURRICULAR

CAMPOS SOCIALES E INSTITUCIONES CONTEMPORANEAS

Bloque IV

La Revolución Mexicana, la creación de instituciones y desarrollo económico. (1910-1982).

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD

“Adiós Madero, bienvenidos Zapata y Villa”

Propósito de la actividad:

Exponer por equipos frente a grupo, por medio de una presentación digital, una línea de tiempo sobre los acontecimientos cronológicos de la revolución, así como sus participantes protagonistas.



PROCEDIMIENTO		
ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Inicio Esta actividad se realizará en una sesión de una hora. ✓ La maestra divide a los alumnos en equipos (previamente organizados). ✓ Se les explica que deberán entregar una presentación digital en Power Point o Prezzi, en la cual darán a conocer una línea de tiempo, con los acontecimientos ocurridos durante la Revolución Mexicana, así como sus principales personajes, la presentación puede incluir, videos cortos, música, testimonios, imágenes o fotografías. ✓ Los equipos deberán planear que información se tomara en cuenta y deberán traer al salón de clases el material para trabajarlo.	10 minutos 10 minutos 40 minutos	✓ Pizarrón ✓ Lista de seguimiento
Desarrollo Esta actividad se realizará en una sesión de una hora. ✓ Se reúnen en equipo para revisar la información que trajo cada integrante. ✓ Organizan la información en orden cronológico. ✓ Realizan la presentación.	10 minutos 15 minutos. 35 minutos	Información recopilada Libro Laptop Internet



Cierre		
Esta actividad se realizará en una sesión de una hora.	40 minutos	Computadora
✓ Los equipos exponen sus presentaciones. (Explican el procedimiento para escoger la información más relevante).	20 minutos	Proyector
✓ Después se les hacen comentarios de retroalimentación.		Memoria USB
		Apuntador



Forma de evaluación: Rubrica referente a una presentación digital.

EQUIPO 1. CRONOLOGIA REVOLUCION MEXICANA				
Indicador	Lo realiza de manera excelente. 3 puntos.	Está bien realizado, pero puede mejorar. 2 puntos	La presentación fue realizada, pero fue muy escaso el trabajo. 1 punto	Total
Trabaja de manera colaborativa.				
Cumple con sus materiales que se le asignaron.				
Expuso de manera clara.				
Consulta en diferentes fuentes de información.				
La presentación contiene buena calidad, creatividad y buena ortografía.				
El uso de la información es correcto.				
Contiene una conclusión.				
Contiene bibliografía.				

INDICADORES	
De proceso: ✓ Trabaja de manera colaborativa. ✓ Cumple con sus materiales que se le asignaron. ✓ Expuso de manera clara. ✓ Consulta en diferentes fuentes de información.	De producto: ✓ La presentación contiene buena calidad, creatividad y buena ortografía. ✓ Los expondrán frente a grupo, con un tiempo máximo de 10 minutos. La presentación debe contener al menos 10 diapositivas. ✓ El uso de la información es correcto. ✓ Contiene una conclusión. ✓ Contiene bibliografía.

Producto final:

Presentación digital en Power Point o Prezzi.

Nivel de logro:

La competencia se declara lograda si los alumnos obtienen una puntuación de 20 puntos o adelante. Se considera en proceso cuando obtienen de 10 a 19 puntos, y menor a 10 se considera no lograda.

Observaciones:

Los criterios de exigencia se les dan a conocer a los estudiantes, antes de comenzar a elaborar el producto, para que se puedan basar en ello.



CONCLUSIONES

La planeación es de suma importancia en nuestra labor docente, ya que es una guía por la cual podemos establecer el seguimiento de la clase, es una herramienta que nos permite puntualizar las actividades a seguir. La planeación no debe ser solo un requisito administrativo, sino más allá de esto, es un aliado del docente para lograr los objetivos y no perder de vista las metas. Por medio de la planeación, el docente puede reflexionar y aprender, a través de actividades exitosas o fallidas, el profesor las adopta o las descarta para futuros escenarios, generando una experiencia continua e invaluable en el tiempo de clase.

La planeación didáctica nos permite tener el control de clase, pero sobre todo nos permite como docentes aprender y reflexionar. En mi punto de vista, es la parte del trabajo docente que requiere más concentración, ya que es el plan para lograr que nuestros alumnos obtengan los conocimientos necesarios. Una planeación bien elaborada, sin duda nos facilita el trabajo en el aula.

Una planeación acertada permite que los alumnos participen de manera activa y reflexiva en actividades propositivas, significativas y coherentes en las prácticas relevantes de su cultura, la idea de preparar a los estudiantes para la vida, para la participación responsable en la sociedad y para el ejercicio profesional competente.

Como docentes debemos reflexionar sobre nuestra actuación al momento de planificar, debemos de estar dispuestos a realizar los cambios necesarios, para mejorar nuestra labor del día a día. Es indispensable seguir profesionalizándonos e implementar nuevas herramientas, así como realizar transformaciones en beneficio de nuestros alumnos.



BIBLIOGRAFÍA

- Ávila, J. H., Alarcón, G. d., González, A. A., & Garza, E. P. (2012). *Aprendizaje Basado en Problemas*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Díaz-Barriga, Á. (s.f.). GUÍA PARA LA ELABORACIÓN DE UNA SECUENCIA DIDÁCTICA. COMUNIDAD DE CONOCIMIENTOS UNAM.
- Farías, M. M. (s.f.). *Planeación didáctica*.
- Galena, L. (s.f.). *Aprendizaje basado en proyectos*.
- Jesús Héctor Gutiérrez Ávila, G. d. (2012). *Aprendizaje basado en Problemas*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Rubio, L. F. (2009). *Planeación por Competencias*. Inteligencia Educativa.
- Sánchez, M. D., & Fernández, I. L. (2008). Diseño de un caso para el estudio de las disoluciones en secundaria obligatoria. *REIFOP*, 19-29.
- Secretaría de Educación Pública. (s.f.). *Planes y programas de estudio para la educación básica*. Obtenido de <https://www.planysprogramasdestudio.sep.gob.mx/>
- Tecnológico de Monterrey. (s.f.). *Método de Casos, técnicas didácticas*.
- Universidad del Desarrollo, Dirección de docencia. (s.f.). *Metodología de Enseñanza: Estudio de Casos*.



ACTIVIDAD 4. METACOGNICIÓN Y APRENDIZAJE AUTORREGULADO

INTRODUCCIÓN

Para que se lleve a cabo el aprendizaje en el estudiante, existen múltiples factores: el profesor, el estudiante y los conocimientos. El profesor hace uso de estrategias que facilitan el aprendizaje de los conocimientos, dentro de estas estrategias existen las habilidades metacognitivas, las cuales desarrollan los estudiantes.

Un buen profesor deberá trabajar en el desarrollo de estas habilidades en los estudiantes, ya que si un alumno es capaz de aprender como aprende, se encontrará en camino a desarrollar su máximo potencial.

Aunado a esto, si el estudiante desarrolla un aprendizaje autorregulado, obtendrá la clave para obtener cualquier conocimiento, lo que le permitirá ser estudiante por el resto de su vida. Por esta razón el aprender sobre la metacognición es parte fundamental en la labor docente, pues una meta del profesor es lograr que los alumnos aprendan a aprender.



DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En este proyecto, la principal problemática es que no todos los alumnos aprenden. Algunos alumnos aprenden de manera muy rápida, en cambio otros no aprenden los conocimientos esperados. Un problema recurrente en muchos salones de clase.

Esto es un problema en mi práctica, es recurrente, impide avanzar hacia nuevos temas, los alumnos rezagados son desmotivados y los alumnos regulares se aburren con el ritmo lento. He intentado aplicar diversas estrategias para ayudar a los alumnos rezagados, tal como la regularización o el acompañamiento de tutores, pero no siempre funciona de la manera deseada.

El conocer sobre la metacognición me ha animado a prepararme más en este tema, con el fin de dar pasos hacia la solución del problema.



¿QUÉ ES LA METACOGNICIÓN?

La palabra metacognición etimológicamente ha sido entendida como un conocimiento más allá de su propio conocimiento. Tesouro cita a Burón (1988) dónde define metacognición como «es el conjunto de conocimientos adquiridos por la autoobservación de las propias cogniciones y por las deducciones inferidas sobre la base de las mismas». (Tesouro, 2005)

Es el conocimiento de mi propio conocimiento, es decir conocer como aprendo, como razono, como analizo, como aprendo; y por lo tanto el aprendizaje y la metacognición van unidos. Por tal razón al querer lograr que los alumnos aprendan, la metacognición es una herramienta fundamental que los profesores deben de entender.

Según Brown, la metacognición implica el conocimiento de cogniciones y la regulación de la actividad mental, la cual exige: a) planificar la actividad antes de enfrentarse con un problema, b) observar la eficacia de la actividad iniciada, y c) comprobar los resultados. (Tesouro, 2005)

En la medida en que el sujeto adquiera y desarrolle las habilidades metacognitivas, el proceso de aprendizaje será más satisfactorio. Deberá tomar conciencia del proceso de aprendizaje de forma reflexiva, de tal manera, que le ayude a controlar dicho aprendizaje. (Torres, s.f)



Para que un alumno pueda regular su aprendizaje es necesario que conozca los siguientes cuatro momentos:

1. Saber cuándo uno sabe.

Se refiere a ser conscientes de los que se sabe sobre algo. Se puede conocer sobre una materia, pero no saber qué es lo que realmente se sabe, en algunas ocasiones, el individuo no sabe lo que sabe, a esto se le llamado “ignorancia secundaria.”

2. Saber lo que uno sabe.

Este momento se refiere a que un estudiante sabe lo que sabe.

3. Saber lo que necesita saber.

Se refiere a saber sobre lo que necesita saber para afrontar una prueba, esto es sumamente importante para que el individuo planifique y organice sus esfuerzos de aprendizaje, así como la profundidad.

4. Conocer la utilidad de las estrategias de intervención.

Se debe conocerse primeramente la utilidad que van a tener para el sujeto. Por tanto, este se convierte en el primer punto de aplicación de dichas estrategias. (Torres, s.f)



MODALIDADES COGNITIVAS

A continuación, se mencionan las habilidades metacognitivas más relacionadas con el desarrollo metacognitivo, y las que se deben procurar desarrollar:

- **Metamemoria.**

Se refiere al conocimiento que se tiene de la propia memoria, todo lo que se conoce de ella, de la capacidad para recordar, capacidades y limitaciones memorísticas, o como poder controlar el olvido.

- **Metaatención.**

Conocimiento del funcionamiento de la atención, así como sus variables que la afectan y la controlan. Qué se debe hacer para evitar distraerse al igual el cómo controlar la atención.

- **Metacomprensión.**

Se refiere a lo que somos capaces de comprender de una determinada materia, que se tiene que hacer para comprender y cómo hacerlo. Es esencial desarrollar esta modalidad meta cognitiva en los alumnos, para que sean conscientes de cuando comprender o no, lo que están leyendo o escuchando.

- **Metapensamiento.**

También llamado “pensamiento del pensamiento”, es el conocimiento del pensamiento. (Torres, s.f)



HABILIDADES METACOGNITIVAS

Son aquellas habilidades cognitivas que son necesarias, o útiles, para la adquisición, el empleo y el control del conocimiento, y de las demás habilidades cognitivas. Incluyen la capacidad de planificar y regular el empleo eficaz de los propios recursos cognitivos. Son un medio para la adquisición de conocimiento metacognitivo y para la adquisición y regulación de las estrategias metacognitivas. (Allueva, 2002)

A. Sus principales características:

- Relativamente inestables.

No son fijas e invariables, el sujeto puede ir modificando, desarrollando y ampliando a través de la tarea, de su experiencia y maduración.

- Pueden ser no verbalizables.

Se puede dar el caso de que el sujeto esté utilizando una habilidad metacognitiva, pero no sea capaz de verbalizarla, por ni siquiera ser consciente de ella.

- No necesariamente constatables.

El sujeto no es consciente de la habilidad metacognitiva, ni podrá verbalizarla, ni constatarla, al no poder hacerla explícita a los demás. (Allueva, 2002)

B. Proceso del desarrollo de habilidades metacognitivas

A continuación, se menciona que se puede y debe hacer para desarrollar las habilidades metacognitivas en los alumnos:

1. Trabajando las distintas modalidades metacognitivas, como son: meta memoria, metaatención, meta comprensión, meta pensamiento, metalenguaje, etc. Por medio de ejercicios y prácticas diseñadas a tal efecto y, sobre todo, aprovechando las situaciones naturales que nos brinda la clase, ya que son el medio más natural tanto para el alumno y profesor. (Allueva, 2002)

2. Desarrollar habilidades de:

a) Planificación

La planificación previa parece ser un factor determinante a la hora de obtener resultados más satisfactorios en la realización de tareas.

b) Predicción

Poder predecir si seremos capaces de resolver un problema, superar una oposición, si tenemos los conocimientos necesarios para enfrentarnos a una tarea, si estamos preparados para desenvolver las actividades propias de un puesto de trabajo, etc.

c) Regulación

Ser capaces de regular nuestros propios recursos cognitivos, utilizando estrategias apropiadas y con la profusión necesaria.



d) Control

Las habilidades necesarias para el control, son las necesarias para la comprensión. Controlar cuando algo no se ha comprendido y que es lo que se debe hacer para comprenderlo. Otra habilidad muy importante es ser capaz de controlar el propio desempeño. Las tres formas de control deben ser guiadas por el profesor y controladas por el alumno serán el compromiso, las actitudes y la atención.

e) Verificación

En la medida que se es capaz de evaluar los conocimientos adquiridos, las aptitudes y las limitaciones hacia una tarea cognitiva en concreto, se es igualmente capaz de tomar determinaciones sobre seguir adelante o interrumpir la ejecución de la misma.

f) Estrategias

El uso de estrategias metacognitivas eficaces es la forma de poner en práctica las habilidades metacognitivas desarrolladas. Preguntarse ¿Qué técnica?, ¿En qué momento? ..., son las preguntas eficaces al momento de utilizar las estrategias de aprendizaje. Una forma de desarrollar estas habilidades será mediante la elaboración de un programa de intervención. (Allueva, 2002)



3. Proceso metacognitivo

Las etapas esquemáticas del proceso metacognitivo son:

1. Presentación de una situación al estudiante (tarea cognitiva).
2. La actividad cognitiva entra en interacción con la metacognición y el sujeto establece un juicio, que puede ser:
 - a) Juicio metacognitivo abstracto: ¿Has comprendido...?
 - b) Juicio metacognitivo operatorio: ¿Podrías hacer... resolver? Confianza del sujeto en su respuesta (¿hasta qué punto consideras que has acertado?).
3. Decisión del sujeto. Debo modificar o no. (Allueva, 2002)



APRENDIZAJE AUTORREGULADO

La metacognición está relacionada con el aprendizaje autónomo del estudiante, ya que, al desarrollar las actividades metacognitivas ya mencionadas, el alumno puede desarrollar autosuficiencia en cualquier área de estudio. Una de las metas que los profesores queremos lograr es que los estudiantes obtengan un aprendizaje autorregulado.

Esto implica que el estudiante es capaz de decidir en el aprendizaje, asumir un compromiso en sus tareas escolares, una necesidad de logro que le motive a proponer retos en el aprendizaje, de igual manera fijarse horarios de estudio, así como límites en caso de ser necesario. (Lozada, 2005)

Como lo dice María Luisa Crispín Bernardo ...[et al.], el aprendizaje autónomo es un proceso donde el estudiante autorregula su aprendizaje y toma conciencia de sus propios procesos cognitivos y socio-afectivos. Esta toma de conciencia es lo que se llama metacognición.

La autorregulación implica tener conciencia del propio pensamiento, es el conocimiento acerca de cómo se aprende. Este modo más profundo de aprendizaje se desarrolla a través de observar en acción las propias conductas adoptadas para aprender. (al.), 2011)



Como docentes es objetivo primordial el lograr que un estudiante desarrollé la habilidad de tomar el control de su propio aprendizaje y dirigir sus propios procesos. Lograr la independencia del estudiante es el fin de toda estrategia didáctica empleada en el salón de clases, “lo que implica que sea más consciente de las decisiones que toma para aprender, de los conocimientos que pone en juego, de sus dificultades y del modo en que las supera.” (al.], 2011)

Según Arriola (2001), citado en (al.], 2011), para apoyar el desarrollo de autorregulación en el estudiante, es necesario que los alumnos aprendan a planificar, monitorear y valorar de manera consciente las actitudes y limitaciones con respecto a las demandas cognoscitivas de una tarea específica. Por lo que es necesario:

1. **Planear:** establecer metas y actividades que posibiliten el cumplimiento de la tarea.
2. **Monitorear:** incluye la comprensión de cómo se está realizando la tarea y la redirección de las estrategias que se utilizan, si fuese necesario.
3. **Valorar:** es la comprensión de la eficacia y la eficiencia con la que se desarrolla la actividad de aprendizaje. Permite valorar qué tanto el esfuerzo realizado se corresponde con los resultados obtenidos. (al.], 2011).

El proceso de autorregulación es un proceso complejo, multicausal y multidimensional.

Los constructivistas, en un esfuerzo por comprenderlo, consideran los siguientes procesos:

a. Procesos propios de las tareas:

- Definición de metas para orientar al sujeto en la cantidad y calidad del esfuerzo necesario.
- Estructura de las tareas para identificar y precisar lo que debe ser aprendido. (al.],., 2011)

Recomendaciones para el docente para el desarrollo de los procesos propios de las tareas y los sujetos.

- El profesor debe ayudar a que el estudiante tenga muy clara la tarea o meta a alcanzar respecto a su aprendizaje.
- Regular la cantidad y longitud de las tareas y/o trabajos, y considerar que su materia no es la única.
- El grado de dificultad debe ser adecuado, por un lado, debe implicar un reto y por otro no ser demasiado difícil. Estar atentos a medir que tan fácil o difícil les resultó a los estudiantes. Se recomienda ayudar a los estudiantes a analizar, antes de iniciar las actividades, el nivel de dificultad y esfuerzo que va a requerir.



- Al planear las metas de aprendizaje y las tareas que debe realizar el alumno, se debe considerar que éstas sean potencialmente significativas en dos sentidos: - que puedan ser asimiladas por los estudiantes porque se relacionan con los conocimientos previos. - que sean motivadoras y los estudiantes vean la utilidad para su formación.
- Es muy importante activar el recuerdo de los conocimientos y experiencias previas relacionadas con los nuevos contenidos a aprender. Tener claridad en las metas, en la estructura de la tarea y en las variables del contexto (tiempo, recursos y lugar) permitirá planear adecuadamente las acciones a emprender y elegir las estrategias más adecuadas para lograr la meta deseada.
- Permite tener claro en qué consiste la tarea, es más fácil quedarse con lo que la tarea indica. Las indicaciones al dejar una tarea o un trabajo al estudiante deben ser lo más precisas posible, de manera que guíen su aprendizaje, sobre todo en las primeras etapas.
- Es necesario considerar también el tiempo con el que se cuenta para realizar el trabajo y cuánto tiempo se cuenta, en qué horarios se logra concentrar mejor. Procurar que el estudiante tome conciencia de todas las actividades que tiene que realizar para que pueda hacer cronogramas y horarios que le permitan organizar mejor su tiempo.
- Materiales que se tienen o la posibilidad de acceder a ellos. Libros, artículos, apuntes de clase, presentaciones de los profesores y/o películas.

- Cuál es el mejor lugar donde se puede concentrar, en la biblioteca, en un cuarto que tenga ventilación y luz adecuada.
- Es una tarea individual o en equipo, a quién se puede recurrir. (al.], 2011)

b. Procesos propios de los sujetos:

- Autoconocimiento, definido como la comprensión que poseen los sujetos de sus propias capacidades.
- Autoeficacia, o creencia en que las conductas correctas, mediante un esfuerzo razonable, pueden conducir al éxito de la tarea. (al.], 2011)

Recomendaciones para el docente para el desarrollo de los procesos propios de los sujetos.

- Señalar la importancia de los temas o de la materia, promover el gusto por aprender, la satisfacción y la motivación intrínseca, es decir, la satisfacción interna y no centrarse sólo en las calificaciones. Explicitar la importancia de la automotivación para lograr las metas deseadas, y la voluntad y la perseverancia para conseguirlas.
- Es importante que los estudiantes vayan conociéndose, de modo que reconozcan sus fortalezas y aquellos aspectos que necesitan desarrollar más. En este sentido, la retroalimentación que da el profesor es muy importante. Ésta debe ser siempre en sentido positivo, señalar las fortalezas y los errores, pero en un tono que permita al alumno superarlos.



- Procurar que el alumno se sienta seguro y capaz de realizar la tarea encargada. Para ello es necesario empezar con tareas que el alumno pueda realizar y poco a poco, aumentar el grado de dificultad. Hay que recordar que las expectativas que tiene el profesor hacia los estudiantes se cumplen, en este sentido es importante comunicar altas expectativas a los estudiantes y generarles confianza en sus propias capacidades.
- El profesor debe estar atento al grado de maduración de los estudiantes, a menor grado de madurez intelectual y psicológica el estudiante requerirá más apoyo y guía.

Es importante iniciar con tareas que estén de acuerdo con el nivel de desarrollo cognitivo del estudiante, es decir, cercanas a su desarrollo próximo, ni tan fáciles que no les impliquen un reto ni tan difíciles que no las puedan realizar.
- Iniciar siempre los nuevos contenidos tratando de recordar los conocimientos previos. Cuando son temas completamente nuevos, utilizar las analogías para empezar con algo concreto y conocido, a partir de eso, ir a lo desconocido. Si los estudiantes no entienden las nuevas palabras no podrán comprender. Por eso el aprendizaje debe ir de lo concreto a lo abstracto, de lo conocido a lo desconocido y de lo simple a lo complejo.
- Modelar las estrategias, hacer explícito cuándo y por qué usar esa estrategia y cuáles son los pasos que siguen. Ayudar al estudiante a tomar conciencia de las estrategias que está utilizando, es decir, a reflexionar sobre sus propios procesos. Esto se puede hacer pidiendo al estudiante que explique los pasos que siguió para realizar determinada tarea.
- Cuando debe aplicar determinada estrategia. (al.), 2011)



c. Procesos propios de las estrategias de aprendizaje:

- Desarrollar el uso de diferentes estrategias, que dependerán de las tareas y metas específicas.

Las estrategias de aprendizaje incluyen destrezas y tácticas de aprendizaje, pero no son un mero conglomerado de habilidades y técnicas o un listado de actividades a realizar; antes bien, implican el uso de los recursos del pensamiento desde un enfoque deliberado, planeado y regulado para alcanzar determinados objetivos, están siempre orientadas a una meta. (al., 2011)

Estrategias Metacognitivas

- Representación mental de las metas
- Diseño de un plan de acción
- Monitorear el proceso
- Evaluar los resultados

Estrategias Metamotivacionales

- Representación mental de la intención de la conducta
- Unir la intención conductual al plan de acción
- Mantener el plan a pesar de todos los obstáculos



Estrategias Cognitivas

- Atención selectiva
- Memorización
- Elaboración
- Organización
- Aplicar principios y reglas

Estrategias Motivacionales

- Generar deseos para aprender
- Controlar emociones
- Atribuciones internas o externas
- Evitar esfuerzo
- Pedir ayuda

Dominio de Contenidos

- Conocimiento declarativo y procedimental generales y específicos.

Creencias Motivacionales

- Creencias, actitudes y valores relacionados con las tareas de una materia
- Autoeficacia, es decir, confianza en las propias capacidades. (al.], 2011)



ANEXO 4. PLANEACIÓN ARGUMENTADA SOBRE EL TRABAJO DE HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE AUTORREGULADO.



ESCUELA SECUNDARIA PARTICULAR MARANATA

C.C.T 24PES0183C ZONA 08

Materia: Historia de México 3º Secundaria

Maestra: Abigail Alejandra Carranco Esquivel **Horas clase:** 2 Horas **Trimestre:** I

Nivel: Secundaria

Tema: Hacia la Independencia

Subtemas:

- Inicio, resistencia, guerra de guerrillas y consumación de la independencia.

Aprendizaje esperado:

- Los alumnos explicarán el proceso de Independencia.

Competencia:

Ubicar acontecimientos y procesos de la historia en el tiempo y establecer su secuencia, duración e influencia ideológica en sucesos simultáneos.

Situación didáctica:

- El estudio de la lección, así como de información de diferentes fuentes, permitirá a los alumnos, organizados en equipos, identificar las principales etapas de la Guerra de Independencia, sus características y protagonistas, con el fin de redactar la información en una línea de tiempo o mapa conceptual, que incluirá ilustraciones y se presentará ante el grupo.

Actividades	Tiempo	Recursos
De Inicio: - Saludo y pase de lista. - Actividad Diagnóstica. Comenzar con la pregunta detonadora ¿Qué fue el proceso de independencia?, para recuperar el aprendizaje previo que tienen los estudiantes, ya que este tema lo estudiaron en 4º grado de primaria y en 2º de Secundaria.	20 min.	- Pizarrón - Pintarrones

Se escuchan los comentarios de los alumnos que quieran participar y al final, se da una introducción de la lección a estudiar. - Como parte de la actividad diagnóstica se escribe en el pizarrón el propósito de la lección o el aprendizaje esperado.		
De desarrollo: - Actividad de desarrollo - Se les explica a los alumnos, que el proceso de independencia se desarrolló en cuatro etapas: Inicio, resistencia, guerra de guerrillas y consumación de la independencia, que se estudiarán a través de un proyecto de investigación que se realizará en grupos y que se tendrá una duración de cuatro sesiones, exponiendo sus trabajos en la última, por medio de un esquema explicativo, haciendo usos de imágenes, consulta de información en diversas fuentes así como la organización de datos sobre un acontecimiento. El trabajo se realizará por binas, a cada pareja se le asignará una etapa del movimiento de independencia, se repetirán, pero cada pareja le dará su propio estilo. Se les explicará cómo se deberá llevar a cabo el trabajo, ya que se hará uso del <i>modelo cíclico del aprendizaje autorregulado</i>, para esto se explicarán las fases que se llevarán a cabo durante este proyecto.	30 min.	- Pizarrón - Marcadores - Computadora - Proyectos



Se les explica la importancia del uso de los gráficos, es decir, los beneficios de realizar un mapa conceptual o una línea de tiempo, ya que estas les ayudarán a poder ubicar acontecimientos y procesos en el tiempo. La mejor exposición con más creatividad en su gráfico, obtendrá un punto extra en la calificación parcial. La evaluación se realizará a través de una rúbrica, con los siguientes criterios: Información, presentación y creatividad, exposición, trabajo durante el proceso y autoevaluación (aquí los alumnos argumentarán que calificación consideran se les debe asignar a su proyecto. Se les pide a los alumnos, si tiene alguna duda la puedan externar y se hace énfasis en la meta a la que se quiere llegar, el aprendizaje esperado con este tema. La maestra asigna las parejas (previamente organizadas) que estarán trabajando en este proyecto.	20 min.	
De cierre: - Actividad final. Los alumnos se juntarán en binas, la maestra les explica, que, para realizar la primera fase, “la fase previa”, se debe hacer una planeación, un esquema o cronograma, en dónde ellos plasman	45 min.	- Información. - Cartulinas - Papel Bond - Colores - Imágenes



como se trabajará durante las próximas sesiones, se les explicará cómo hacer un planificador, y se realizará un ejemplo en el pizarrón. En parejas deberán realizar este planificador, deberán hacer interrogantes cómo ¿qué quieren lograr?, ¿Cómo lo van a lograr? Y ¿Qué se necesita para lograr el objetivo? El planificador, esquema o cronograma será revisado al final de la clase, deberá contener: ✓ Plan de realización. ✓ Objetivos o metas que cumplirán en cada sesión. ✓ Materiales que utilizarán. ✓ Tiempo en el que se planea hacer ✓ Esfuerzo que se requerirá ✓ Espacio que se necesitará para realizar el trabajo - De manera individual los alumnos redactarán en su cuaderno de manera cotidiana, redacciones de tipo diario, en dónde darán cuenta los esfuerzos que realizan para dicho proyecto, hacer anotaciones de sus avances, de lo que han batallado para entender, de lo que han aprendido, cómo han trabajado con su pareja, si se han cumplido los objetivos, si algo no funcionó y se cambió, etc.		- Cuaderno - Libro - Marcadores - Pegamento - Regla - Pizarrón - Pintarrones - Mesas o pupitres. - Rúbrica - Hoja de autoevaluación - Cuaderno - Pizarrón
--	--	---



- Al final de esta sesión se espera el planificador inicial de cada pareja. - En las próximas sesiones se les revisará su diario de observaciones de manera individual. - Se dará tiempo para que los alumnos lean, observen, organicen y realicen sus trabajos. - Un tiempo de la próxima clase, se tomará para explicar la segunda fase “volitiva,” que se aprende al mismo tiempo que ellos auto monitorean su trabajo. - Durante las dos sesiones próximas, el maestro acompañara a los alumnos, ayudándoles a desarrollar las ideas que quieren lograr, controlar emociones de frustración, hacer un cambio de plan, dando retroalimentación, sugerencias, motivando a los alumnos y realizando ejemplos de modelado para que los alumnos puedan comprender mejor, una vez que esto haya quedado claro, los alumnos podrán hacerlo de manera individual en próximas oportunidades. - En la última clase, antes de pasar a exponer sus trabajos, cada pareja realizará un cuestionario de 10 preguntas sobre su tema, al finalizar la exposición, podrán hacer preguntas a los alumnos observadores. Después de las		
---	--	--



exposiciones, la maestra explicará la última fase del proceso autor regulatorio, que es la fase de auto reflexión, en esta parte la maestra les motiva a reflexionar sobre el esfuerzo realizado para su aprendizaje, y por consiguiente realizar la autoevaluación ya mencionada.		
--	--	--

EVALUACIÓN	
De Proceso: - Diario de observaciones - Trabajo colaborativo - Aplicación de estrategias de autorregulación	De producto: - Planificador realizado en la primera clase. - Línea de tiempo o mapa conceptual.
Herramienta de Evaluación: - Lista de evaluación continua - Rubrica - Autoevaluación	Observaciones



PROYECTO: ETAPAS DEL PROCESO DE INDEPENDENCIA			
FASE PREVIA	FASE VOLITIVA		FASE DE AUTOREFLEXIÓN
1ª Sesión	2ª Sesión	3ª Sesión	4ª Sesión
• Explicación de proyecto y aprendizaje esperado. • Asignación de parejas. • Realización del cronograma o planificador.	• Elaboración del proyecto • Monitoreo del trabajo. • Mediación y retroalimentación. • Revisión de diario de experiencias.	• Elaboración del proyecto • Monitoreo del trabajo. • Mediación y retroalimentación. • Revisión de diario de experiencias.	• Presentación del proyecto. • Explicación de la autorreflexión. • Auto cuestionario • Autoevaluación



RÚBRICA DEL PROYECTO: ETAPAS DEL PROCESO DE INDEPENDENCIA

CRITERIOS	<i>Excelente 3 Puntos</i>	<i>Muy bien 2 Puntos</i>	<i>Puede mejorar 1 Punto</i>	<i>No presentó 0 Puntos</i>	<i>Total</i>
Información La información es completa respecto al tema asignado.					
Presentación y creatividad. El trabajo tiene buena presentación y el diseño presenta creatividad.					
Exposición. La exposición es clara, se aprecia que los estudiantes comprendieron el tema.					



Trabajo colaborativo. Fue de manera respetuosa durante las sesiones.					
Autoevaluación Calificación asignada por el alumno de acuerdo a su desempeño.					



ARGUMENTACIÓN

Actividades propuestas.

- Al comenzar la planeación, inicio con una actividad diagnóstica, la cual considero es muy importante porque ayuda a recuperar el aprendizaje previo que tienen los alumnos, puesto que es un tema que ya vieron años atrás; me sirve como referencia para saber que tanto saben y cómo les parecerá la actividad que tengo planeada, ya que debe ser una situación que no sea demasiado sencilla ni tan compleja, es decir el grado de dificultad deber ser el adecuado.
- En la actividad de inicio o diagnostica, también se les explica a los alumnos el aprendizaje esperado de la lección, en este caso el proyecto, esto es muy importante para los alumnos, ya que les indica el propósito o meta a la que se quiere llegar, y a ellos les sirve para monitorear si se cumple o no con las actividades realizadas.
- En la actividad de desarrollo, se incluyen las indicaciones que como se realizará el proyecto, cómo se dividirá durante las cuatro sesiones, es importante tomar el tiempo necesario para dar las indicaciones, ya que es importante para el proceso de autorregulación, que los alumnos tengan una idea clara del trabajo a realizar. Se da tiempo suficiente para externar las dudas o comentarios.
- El producto final del proyecto será una exposición de un gráfico acompañado de una exposición oral, en este caso se les solicito un mapa conceptual o una línea de tiempo, ambos podrán incluir imágenes. Los mapas conceptuales establecen las relaciones y representaciones del área de estudio, además los mapas conceptuales son útiles desde el punto de vista de la metacognición, ya que ayudan a los alumnos a darse cuenta de sus procesos de aprendizaje y a valorar las relaciones entre conceptos, especialmente



las relaciones cruzadas entre conceptos que aparentemente están inconexos. Las líneas del tiempo también ayudan al estudiante a ubicar y organizar acontecimientos históricos, en determinados lapsos de tiempo, lo cual se convierte en un aprendizaje significativo para los estudiantes.

- Al momento de explicar las indicaciones sobre el trabajo que será el producto final, se les explica a los alumnos, sobre la importancia de utilizar esta estrategia, los beneficios que tiene realizar este tipo de trabajos.
- La motivación extrínseca en este proyecto, será a través de recibir un punto extra en su calificación parcial, y pienso que la motivación intrínseca se desarrollará al buscar junto con su para la manera más creativa de realizar el trabajo.
- El proyecto se realizará en parejas, previamente organizadas por la profesora, esto con el propósito de implementar el trabajo colaborativo, y proporcionar a los estudiantes un contexto estratégico, ya el trabajo autorregulado no se aprende de manera aislada sino en situaciones cotidianas, dónde se emplean a los diferentes personajes de contexto. “El ambiente escolar ofrece al adolescente la oportunidad de vivir situaciones con su grupo de compañeros, donde manifiestan diversas conductas que viven como una muestra de independencia o autonomía.” De esta manera también se favorece el aprendizaje entre pares, o el aprendizaje a partir un modelo, al observar cómo su compañero aplica estrategias para su autorregulación y autonomía, los dos alumnos pueden aprender uno del otro por el simple hecho de observar su par.
- El uso de un diario de observaciones, aunque el proyecto es por parejas, se les pide a los alumnos que durante las semanas que estarán buscando información, realicen anotaciones en su cuaderno con fecha, de tipo diario, en dónde anoten las

observaciones o lo que realizan en cada día, las cosas que han resultado bien, así como las que han resultado, el cambio de estrategias, sus sentimientos de frustración, su perspectiva de trabajo del compañero asignado, etc. Considero que es una herramienta muy útil para los alumnos, ya que les ayuda a reflexionar constantemente y “existe una base documental a la que se puede recurrir para fomentar la autoevaluación por parte de los alumnos de sus avances en las asignaturas y del cambio en sus concepciones sobre el aprendizaje.”

Me parece que esta herramienta servirá durante la fase volitiva o de automonitoreo, lo cual también sirve al docente para poder conocer las dificultades que están atravesando para la realización de la tarea y poder brindarles ayuda.

- La evaluación de este proyecto es importante, ya que la evaluación es otra de las actividades generales de enseñanza con las que se puede fomentar el uso de estrategias metacognitivas. En este caso, se utilizará una rúbrica para asignar la calificación, y un criterio de la misma, será la autoevaluación en dónde los alumnos, explicarán de manera anónima, que calificación se asignarían. La rúbrica y la autoevaluación como instrumentos, sirven para que el alumno auto reflexione en su trabajo, de esta manera, el precisará que estrategias funcionaron o cuales necesita cambiar para un futuro proyecto o tarea.

“Es posible plantear la evaluación como una oportunidad de aprendizaje y una ocasión para aplicar destrezas de autorregulación metacognitiva.”

- Como última actividad, en la última sesión dónde exponen sus trabajos, antes de comenzar, los alumnos deberán realizar un cuestionario de diez preguntas, que consideren las más importantes del tema, estas se realizarán al finalizar su participación, serán dirigidas a los alumnos observadores, el profesor les explicará ejemplos de cómo podrán formular las preguntas.
- El papel del profesor será sumamente esencial, ya que actuará como mediador, primero al explicar las instrucciones del proyecto, explicar las fases del aprendizaje autorregulado, realizar modelaje a través de ejemplos, guiar a los alumnos a la planificación, enseñar a hacer uso de estrategias, guiar a los alumnos durante el tiempo de realización, eliminar dudas, dar sugerencias y retroalimentación constante.

El rol del maestro es vital en el desarrollo de los procesos arriba mencionados, ya que, como parte de un contexto de los alumnos, el maestro servirá como un modelo para los alumnos, ya que como se mencionó en uno de los documentos revisados, los estudiantes aprenden también por medio de la observación. Muchas de las estrategias se pueden aprender de manera natural en el salón de clases, también en compañía de los alumnos.

Los profesores mediadores acompañarán a los estudiantes durante este proceso, primero enseñándoles, guiarles durante el proceso y poco a poco dejar que los estudiantes sean autónomos y practiquen las estrategias, de esta manera al repetirlo en diferentes actividades, los alumnos podrán desarrollar un aprendizaje autorregulado y autónomo.



CONCLUSIONES

La metacognición es un tema fundamental en la práctica docente. El desarrollar estas habilidades en los estudiantes, debería ser la meta principal de cada profesor, pues no solo enseñaríamos los conocimientos o contenidos curriculares, sino que los estudiantes aprenderían a aprender.

El implementar los procesos de aprendizaje autorregulado durante nuestras prácticas docentes, es esencial, ante los desafíos que enfrenta la educación. Ayudar a nuestros alumnos a que no solo adquieran información, sino alumnos que comprendan la información.

Es sumamente importante que como maestros estemos capacitados y conozcamos las estrategias para lograr esto, los procesos de autorregulación y el aprendizaje autónomo, porque de esta manera nuestros alumnos mejorarían académicamente.

Al estudiar el módulo de metacognición y aprendizaje autorregulado aprendí mucho, pero sobre todo me retó como profesora a buscar las estrategias adecuadas para que los alumnos desarrollen las habilidades metacognitivas, lo cual requiere un esfuerzo más consciente en la elaboración de la planeación didáctica, el buscar actividades que sean significativas y que permitan que las habilidades metacognitivas se aprendan de manera natural, en el aula.



BIBLIOGRAFÍA

al.], M. L. (2011). *Aprendizaje autónomo : orientaciones para la docencia*. México, DF:

Dirección de Publicaciones de la Universidad Iberoamericana.

Allueva, P. (2002). Conceptos básicos sobre metacognición. *Desarrollo de habilidades metacognitivas: programa de intervención.*, 59-85.

Lozada, Y. d. (2005). La autonomía del alumno en el aprendizaje. Reto del nuevo Modelo Educativo del IPN. *Innovación Educativa Vol. 5*, 41-54.

Tesouro, M. (2005). La metacognición en la escuela: la importancia . *Educación* 35, 135-144.

Torres, P. A. (s.f). IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES METACOGNITIVAS.

ACTIVIDAD 5. TECNOLOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE Y COMUNICACIÓN

INTRODUCCIÓN

En esta actividad se abordará el uso de las tecnologías para el aprendizaje de los alumnos; por cuestiones de salud y a nivel mundial, como profesores nos enfrentamos a cambios trascendentales en nuestra práctica docente. Desde diversos contextos y con variados recursos, tuvimos un acercamiento a las tecnologías de manera obligada para poder hacer frente al reto de continuar con la educación a distancia.

En los últimos años las tecnologías de la información han formado parte de nuestra sociedad, en la manera que vivimos, que nos comunicamos y también la manera en que aprendemos. Se dio un paso en la educación, al cambiar completamente las estrategias aplicadas de manera presencial en el aula, a desarrollar actividades por medio del internet y de esta manera crear un espacio de aprendizaje virtual.

La educación a distancia no hubiera sido posible, de no ser por las tecnologías de la información; hoy en día estamos más que nunca conscientes de su gran importancia en nuestra vida cotidiana. Como docentes estamos agradecidos por la oportunidad de crecimiento que las tecnologías de la información permitieron durante el confinamiento por alrededor de año y medio, lo cual nos permitió continuar con la enseñanza, un logro que décadas atrás, no se hubiera sido posible.



DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La problemática de este proyecto se refiere a la dificultad de que no todos los alumnos aprenden. Como ya se ha mencionado, en cada salón de clases, nos encontramos con una diversidad de alumnos; el reto del profesor es lograr que todos los estudiantes obtengan el aprendizaje esperado.

Durante la crisis sanitaria que se vivió hace dos años, la problemática mencionada, se acentuó de manera significativa, ya que dejamos de tener clases presenciales, lo cual nos complicaba poder seguir adelante y sobre todo saber si los estudiantes aprenderían.

De manera global existía la incertidumbre de lo que pasaría después de los primeros meses, de que se había declarado la contingencia sanitaria. Las medidas que se tomaron eran en base a la prioridad que en ese momento imperaba, la salud; la educación pasó a segundo término.

Las tecnologías permitieron la continuidad del ciclo escolar que estaba por cerrar; se dio paso a nuevas plataformas y aplicaciones, redirigiendo y dando enfoque a la educación, el internet se convirtió en una herramienta para dar solución en cierta medida a la problemática que menciono en el proyecto.



EL CONECTIVISMO

El conectivismo es una teoría del conocimiento y aprendizaje, la cual se desarrolla por George Siemens y Stephen Downes, explica cómo se producen las conexiones que permiten el acceso al conocimiento por medio del internet y redes sociales. A diferencia del cognitivismo, constructivismo y conductismo, el conectivismo es la única teoría que explica como es el aprendizaje, en lo que llamamos la era digital.

La teoría del conectivismo surge en el año 2004. Lo que caracteriza la reciente teoría, es que se plantea el aprendizaje desde fuera del individuo, con el apoyo de tecnologías a diferencia del constructivismo, conductismo y cognitivismo, en las cuales uno de sus principios es que el aprendizaje surge desde adentro del individuo. (Siemens, 2004)

Las teorías del aprendizaje se ocupan del proceso del aprendizaje en sí mismo, no del valor que se le da a lo que se está aprendiendo, en cambio el conectivismo explora y evalúa la información que se adquiere.

Las nuevas tecnologías han revolucionado en la última década la forma en que se accede al conocimiento: se consumen medios de comunicación, se verifica y valida constantemente el conocimiento, se expresan las ideas personales, la información es más inmediata, es necesario un filtrado de la avalancha de información, el conocimiento se pone en valor frente a otras actividades de producción analógica, etc (Prieto, 2012).



Las herramientas educativas que brinda el conectivismo, son diversas, entre ellas encontramos bibliotecas, sitios web, redes sociales, blogs, wikis, libros, revistas, etc., las cuales son entidades externas con las cuales se crean redes. El uso de dichas herramientas permite la actualización constante de los profesores y los alumnos, lo cual es esencial ante el avance acelerado del conocimiento.

El alumno quiere contenido actualizado, relevante y adecuado al contexto. La capacidad de mantenerse actualizado es más importante que cualquier elemento de contenido. El aprendizaje es continuo y no ocurre al margen de nuestra vida cotidiana. La capacidad para conectar informaciones forma parte de nuestro proceso de adaptación al medio. (Prieto, 2012)

Principios del conectivismo.

1. La discusión y diversidad en el aprendizaje. El aprendizaje y el conocimiento requieren de diversidad de opiniones para presentar el todo y permitir la selección del mejor enfoque.

2. Definición de aprendizaje. El aprendizaje es un proceso de formación de redes entre nodos especializados conectados o fuentes de información.

3. El conocimiento fuera del individuo. El conocimiento puede residir en las redes.

4. La tecnología facilita el aprendizaje. El conocimiento puede residir en aplicaciones no humanas y el aprendizaje es activado/facilitado por la tecnología.



5. Capacidad para buscar el conocimiento. La capacidad para saber más es más importante que lo que se sabe en el momento.

6. Continuidad del aprendizaje. Aprender y conocer son procesos continuos en curso (no estados definitivos o productos).

7. Capacidad para establecer conexiones. La capacidad para ver las conexiones y reconocer patrones y ver el sentido entre campos, ideas y conceptos básicos es la habilidad central de las personas hoy en día.

8. Necesidad de estar actualizado. La actualización (conocimiento actualizado y exacto) es el propósito de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.

9. Aprender es tomar decisiones. La elección de qué aprender y el significado de la información recibida son vistas a través de la lente de una realidad de cambio constante. Una respuesta correcta ahora, puede estar equivocada mañana. (Prieto, 2012)

El conectivismo nos ha mostrado, que el individuo tiene más control sobre lo que desea conocer y más capacidad para crear y conectar. Existen muchas razones por que adoptar esta teoría o permitir que complemente las limitaciones de las otras teorías. El desarrollo actual de internet y las redes sociales proporcionan un medio muy potente a cada individuo para conectar y crear conocimiento libremente. (Siemens, 2004)



El conectivismo presenta un modelo de aprendizaje que reconoce los movimientos tectónicos en una sociedad en donde el aprendizaje ha dejado de ser una actividad interna e individual. La forma en la cual trabajan y funcionan las personas se altera cuando se usan nuevas herramientas. El área de la educación ha sido lenta para reconocer el impacto de nuevas herramientas de aprendizaje y los cambios ambientales, en la concepción misma de lo que significa aprender. El conectivismo provee una mirada a las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital. (Siemens, 2004)

Aunque el conectivismo tiene pocos años en el campo de la educación, ha demostrado que tiene múltiples ventajas para los estudiantes y profesores o cualquier individuo que quiere seguir aprendiendo. Abre panoramas y oportunidades que años atrás no se tenían y que permite que el ser humano siga aprendiendo.

Cabe mencionar que también se han dado algunas críticas, como la que no contempla los escenarios desfavorecidos de alumnos que no cuentan con señal de internet o aquellas que consideran que el conectivismo no se puede considerado una auténtica teoría del aprendizaje, porque no explica como aprenden las personas. A pesar de esto, el conectivismo aporta valiosas conclusiones sobre el uso de las Tics, y ha sido necesario para la formación de alumnos competentes, en un mundo que da pasos agigantados en la actualización del conocimiento.



AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Los ambientes de aprendizaje son aquellos que nos permiten implementar diferentes actividades con los estudiantes para lograr mejores resultados en el aprendizaje de los alumnos. En el ambiente virtual se desarrolla una comunicación y aprendizaje a distancia.

Los ambientes virtuales de aprendizaje han abierto amplias posibilidades de utilizar diversos recursos multimedia, tal como son las imágenes, texto, sonido y animación, porque implican un factor motivacional en el proceso de representación de símbolos, conceptos y temáticas. (Quintero Corzo, Munévar Quintero, & Álvarez Márquez, 2009).

Resultados de estudios e investigaciones son los mostrados por Galvis (1997), Gallego (2004), Gardner (2005), González, Duque y Ovalle (2008), Negroponte (1995), Rogers y Freiberg (1986), Silvio (2000), entre otros, que permiten evidenciar la pertinencia y utilidad de plataformas tecnológicas para trabajar la motivación, la creatividad, el desarrollo de la inteligencia, el aprendizaje autónomo, los estilos de aprendizaje, el desarrollo del lenguaje y del pensamiento. (Quintero Corzo, Munévar Quintero, & Álvarez Márquez, 2009)

La parte fundamental en estos ambientes virtuales son las TIC (Tecnologías de la información y comunicación), ya que han permitido comunicación sincrónica y asincrónica. Estas posibilidades propiciaron a introducir metodologías de trabajo virtual en una sociedad caracterizada por la interconectividad, la multiculturalidad, hipertextualidad, de condición paradójica y trazada por la incertidumbre. (Pérez de A. & Telleria, 2012).

Estos escenarios educativos basados en la tecnología como mediadora y favorecedora del aprendizaje representan una posibilidad en los que se pueden articular y conjugar las diferentes áreas del conocimiento, a fin de desarrollar propuestas desde una dimensión científica y socioafectiva. (Pérez de A. & Telleria, 2012).

De acuerdo a Bautista, Borges y Fores, 2008 citado en Pérez de A. & Telleria, 2012, existen algunos aspectos en los ambientes virtuales relacionados al rol del profesor y de los estudiantes que inciden en el diseño y la planificación de un AVA. Se destacan los siguientes:

- **La asincronía:**

La construcción y disposición del tiempo virtual y real: Los estudiantes y, por supuesto, el docente, entran al aula virtual, contactan con el resto de participantes y acceden a los materiales y recursos cuando y desde donde más les convenga. Intervienen la flexibilidad y las posibilidades de comunicación que conforman el proceso, planificando la acción formativa de modo que pueda adaptarse a diversos ritmos de aprendizaje.



- **La planificación y organización del trabajo docente.**

En la virtualidad es recomendable una organización didáctica adecuada y estructurada del entorno, así como la planificación del tiempo que el docente dedicará a realizar el acompañamiento del aprendizaje.

- **La necesidad de una didáctica diferente.**

Planificar la formación, proponiendo estrategias y actividades que ayuden a los estudiantes a descubrir los aspectos que requieren aprender.

- **La planificación de la docencia en equipo.**

En estos entornos se trabajará, la mayoría de las veces, en grupos interdisciplinarios para diseñar y planificar la formación.

- **La agrupación de estudiantes en un aula virtual.**

Existen diferentes formas de definir el contexto didáctico de un curso virtual, cada forma de organizarlo debe responder a unas motivaciones didácticas y estructurales bien definidas; se pueden dar dos formas de plantear el proceso formativo:

a) modelo flexible y de autoformación, y b) grupos.

- **La comunicación entre los participantes.**

La mayor parte de la comunicación es textual y con sentido unidireccional y se puede lograr que esta comunicación sea expresiva, cercana y cálida. Las producciones textuales contienen una mayor amplitud en lo que se expresa y riqueza en su contenido.



- **La gestión de la diversidad cultural.**

Se presenta en estos espacios formativos una descontextualización local de los contenidos los cuales deben atender y adaptarse a las necesidades y características individuales, además de un trato amable, sutil y cuidadoso por parte de todos los participantes en respetar las diferencias y características socioculturales, así como una actitud abierta y receptiva para aprovecharlas y enriquecerse con ellas.

(Pérez de A. & Telleria, 2012)



WEB 2.0

Al hablar del conectivismo y los ambientes virtuales, nos referimos automáticamente al uso del internet y las múltiples herramientas que podemos aplicar en la educación, para ello debemos entender el concepto de lo que es la Web 2.0, así como una descripción de las herramientas implementadas en los últimos años dónde se sostuvo una educación a distancia.

¿QUÉ ES LA WEB 2.0?

Cuando hablamos de la Web 2.0 nos referimos a la forma de entender el internet, en la que, con ayuda de nuevas herramientas y tecnologías, se promueve que la información depende del comportamiento de las personas que acceden a ella, permitiendo a los usuarios un búsqueda más fácil y organizada a los contenidos, pero además permitiendo la participación en la clasificación y construcción, por medio de diversas herramientas cada vez más fáciles de usar. (Rey, s.f.)

A través de la Web 2.0 los internautas se han convertido en participantes y no simplemente en espectadores pasivos. La filosofía de la Web 2.0 enfatiza la importancia de las interacciones de las personas con Internet. Todos tienen la oportunidad de contribuir a la web. (Rey, s.f.)

Fundamentalmente consiste en un cambio de rol del usuario, ya que deja de ser un lector a un participante activo, un lecto-escritor. Por medio de la participación colaborativa se va construyendo un conocimiento específico con la aportación de miles de usuarios, tal es el caso de los blogs, weblogs y wikis.



HERRAMIENTAS DE LA WEB 2.0 (Farnós, s.f.)

Los ambientes virtuales y el conectivismo se hicieron reales en la práctica docente, las tecnologías de la información y comunicación tuvieron el protagonismo durante este tiempo, ya que permitieron no solo poder seguir comunicados a la distancia, sino también la innovación y actualización docente.

A continuación, se nombra un listado de herramientas de Web 2.0, que son aplicadas en la educación efectivas en ambientes virtuales, pero también pueden ser usados de manera presencial.

Herramientas interactivas.

Para la participación activa de los estudiantes.

- **WordPress.org** Un código abierto de software libre que hace de publicación personal tan fácil como procesamiento de textos. Hace su vida y de los estudiantes más fácil, mantener un salón de clases o blog tema.
- **Flickr** Una buena herramienta para conseguir un flujo de imágenes sobre cualquier tema. Los contenidos a disposición de sus estudiantes solamente.
- **Capa Yapa!** Una pizarra libre para profesores y estudiantes. Los profesores pueden crear las tareas y exámenes, que se anotan y analizan, comparten las pruebas de otros profesores también.
- **Quizlet** Algo más que tarjetas y muy fácil de usar.



- **Tizmos** Es un lugar para poner las miniaturas de los sitios. Muy útil para construir si queremos que los estudiantes vayan a ciertos lugares solamente. También puede reducir en búsquedas al azar.
- **Joomla** Un sitio de podcast Kyle Mawer y Graham Stanley, sobre el uso de juegos digitales en la enseñanza y el aprendizaje de idiomas. Alienta a los estudiantes a utilizar la transmisión en vivo en el aula para hacer comentarios, preguntas, y usar esa retroalimentación para hacer presentaciones y deja que los profesores mejorar sus puntos y estudiante necesita dirección.
- **Solver simple** Muy fácil de usar herramienta para proyectos de colaboración, intercambio de ideas y de resolución de problemas. Los estudiantes disfrutarán de usar esto para las discusiones de grupo.
- **Uno de los medios de comunicación verdadera** Una explosión para hacer presentaciones. Utilice sus fotos se pueden descargar directamente desde Flickr e incluso se puede usar el sonido también.
- **Ediscio** Otra de las herramientas de colaboración flashcard. Esto le da un aprendizaje de la estadística.
- **Xtra Normal** Para la creación de texto para las películas animadas del habla. Una herramienta útil para el desarrollo social.
- **Herramientas Cmap** Construye mapas conceptuales interactivos de colaboración, con el texto, de vídeo, y de vínculos. Utilizado por muchos profesores de secundaria y profesores universitarios avanzados para el trabajo en proyectos avanzados y la escritura EAP.



- **Melocotón Fotos** Los estudiantes pueden crear historias con temas y dejar comentarios para cada uno. Utilizados por el profesorado desde hace algún tiempo.
- **WordSift** Se utiliza para el vocabulario e Inglés, usted y sus estudiantes pueden analizar el texto y obtener información sobre el vocabulario en el mismo.
- **Overstream** Una herramienta gratuita que te permite añadir subtítulos a los vídeos en línea. Da a los maestros la dirección y el código de inserción.
- **PHaSR** Usted podrá visualizar e ilustrar una oración con esta herramienta.
- **Shidonni** Un mundo virtual para niños pequeños. Pueden crear mundos imaginarios y los animales, jugar e interactuar entre sí.
- **SlideRocket** Crear un estilo de aspecto de PowerPoint para presentaciones multimedia, impresionantes que se pueden ver y compartir en línea. Una gran manera de introducir temas en el aula.
- **eyePlover** Utilice esta herramienta para desarrollar la alfabetización digital. Utilizado por profesores desde preescolar hasta último año de secundaria.
- **El Archivo acento del habla** Esta herramienta puede ser utilizada para cualquier proyecto de la lingüística. (Farnós, s.f.)



Herramientas de compromiso

Los alumnos participan en la obtención de conocimiento de los temas que están estudiando en lugar de ser oyentes pasivos.

- **Go! Animate** Toma la narración de historias en línea, sirve para crear tira de dibujos animados, permite a los estudiantes crear a los personajes y animaciones cortas. Una herramienta estupenda para fomentar la creatividad y comprometer a los estudiantes.
- **Café Inglés** Muchos maestros recomiendan este para estudiantes adultos de ESOL. Un sitio de diversión para los facilitadores, para explorar y contribuir también.
- **Animoto** Los docentes y sus estudiantes pueden subir imágenes y sonidos, crear vídeos profesionales, que pueden ser descargados y compartidos en línea. Promover el entusiasmo para tareas menos interesantes como extendida práctica de la escritura y pronunciación oral.
- **Box.net** Usted pueden compartir fácilmente archivos a través de esta herramienta. Es muy fácil de usar para los estudiantes.
- **Google Video** Permite a los usuarios buscar, cargar y compartir videos en línea de forma gratuita. Incluso hay una categoría de enseñanza.
- **Penzu** Mantenga un diario en línea con este sitio. Esto puede ser útil para los estudiantes y profesores.
- **Smilebox** Especialmente bueno para los blogs de clase, esta herramienta tiene algunas buenas plantillas. Compañeros de clase pueden compartir fotos o guardarlas para sus propios proyectos.



- **MakeBeliefsComix** Fomentar la escritura, lectura y narración de cuentos. Con esta herramienta, los estudiantes pueden crear cómics en línea.
- **SimplyBox** La investigación puede ayudar a los estudiantes aprender más sobre los temas que están estudiando. Los maestros pueden ayudar a pensar “fuera de la caja” con esta herramienta.
- **Hot Potato.** Construye tus propios crucigramas, respuestas cortas, de elección múltiple y frases desordenadas.
- **Tweet exploración** Más y más profesores han estado experimentando con esta herramienta de acuerdo en tiempo real para apoyar el desarrollo del vocabulario.
- **shwup** Con increíbles efectos manera, los estudiantes pueden crear presentaciones de vídeo con sus fotos. A continuación, se pueden incrustar en un blog o descargarse en un vídeo MP4.
- **Educación Diigo** Las anotaciones que haga en una página web, se pueden guardar y enviar a los estudiantes o colegas. Esta herramienta es muy popular entre los profesores, ya que ofrece la posibilidad de crear cuentas para toda la clase y protege la privacidad de los estudiantes.
- **Jamendo** Una buena manera de añadir un poco de música a un blog de clase. También puede ser útil para introducir la música mientras se trabaja con letras de canciones en el aula.
- **Bookr** Los estudiantes y los profesores pueden crear su propio libro de fotos con esta divertida herramienta. Búsqueda de imágenes, agregar texto, y obtener de su publicación.



- **Chalksite** Un sistema construido para los profesores, estudiantes y padres. Pueden comunicarse con los estudiantes y padres de familia, las asignaciones de puestos y grados, enviar mensajes, y administrar un sitio web para sus cursos.
- **Wizlite** Está aplicación sirve para resaltar el texto al igual que en el papel real. Buscar una página en Internet y compartirlo con los estudiantes o compañeros de clase.
- **cercosporelosis:** Atractivo sitio donde los usuarios puede crear realmente mezclas de vídeo en línea y compartir con otras personas. Usted puede agregar hasta 100 clips o fotos de una película, así como añadir efectos de transición y de vídeo.
- **Tag Galaxy** Una buena manera de buscar a través de imágenes de Flickr. Sólo tienes que escribir en la etiqueta y ver como aparecen numerosas imágenes. (Farnós, s.f.)

Herramientas para motivación

Para generar motivación en los estudiantes en la realización de las tareas.

- **Voki** Permite a los alumnos crear avatares locos, grabarse a sí mismos y hablar. Algunos maestros han encontrado que es una fantástica manera de evaluar el hablar en el idioma de destino.
- **Glogster** Los estudiantes pueden crear en línea carteles multimedia o “GLOGs que luego se pueden compartir en Internet. Esta herramienta se puede utilizar para evaluar tanto la expresión oral y escrita.
- **Delicious** Sitio de marcadores sociales, donde los usuarios pueden guardar los favoritos y organizarlas con etiquetas. Añadir amigos a su cuenta y realizar un seguimiento de los favoritos a la izquierda por cada amigo.



- **Tokbox** Una manera divertida para hablar a través de video-mail. También se puede usar para crear presentaciones en clase e incluso se puede hablar en vivo.
- **Mayomi** Permite trazar ideas, proyectos, temas de investigación, o cualquier otra cosa que puede ser excavado, es ideal para estudiantes a la hora de escribir ensayos.
- **Mashface** Subir una foto de un personaje célebre, a continuación, utiliza una cámara Web para agregar su voz y los labios a esa persona. Esto podría ser perfecto para entrar en la mente de una persona famosa en estudio de la historia u otras materias.
- **Encuesta avanzada** Los profesores pueden crear una encuesta. Publicar en su blog e incluso poner el logo en cada página.
- **Mente 42** Una mente libre de cartógrafo, con énfasis en la colaboración. de mensajería instantánea.
- **Slidestory** Esta herramienta le permite grabar una narración con su presentación de diapositivas. Publicar en la web para los estudiantes o compañeros de clase.
- **Comiclfe** Esta herramienta sirve para crear comic, con una prueba gratuita y un precio de compra modesto. Es muy divertido y genial para los escritores renuentes.
- **Ted.com** Una serie de charlas de una variedad de personas en huelga. El objetivo es acercar a las personas al mundo de la tecnología, entretenimiento y diseño.
- **Writeboard** Un lugar para crear documentos de texto basado en compartir. Escribe en solitario o colaborando con los demás.
- **Vimeo** Sitio de alojamiento de video, tiene una interfaz limpia, incluye archivos de vídeo de alta definición, y los videos pueden mantenerse en privado. Una atmósfera de respeto y les permite a los estudiantes desarrollar la creatividad.



- **Yugma** Una red sin dispositivo de colaboración, que permite conectarse instantáneamente a los estudiantes y colegas de todo el Internet. Una forma de comunicarse y compartir contenidos e ideas mediante cualquier tipo de aplicación o software.
- **Ning.com** Este sitio te permite crear tu propia red social, considere usar esto como una red social privada con sus estudiantes.
- **Herramientas Podcast** Permite grabar un podcast de principio a fin.
- **VoiceThread Online** sitio de presentación que le permite conectar audio y video.
- **Citebite** Útil para la comprensión de lectura. (Farnós, s.f.)

Herramientas de Empoderamiento

Ayudan a los estudiantes a tomar posesión de sus propios proyectos.

- **Wikispaces** Crear una wiki pública de forma gratuita. Esto es ideal para trabajos en grupo y la colaboración de clases.
- **Twitter** Todos estamos muy familiarizados con Twitter. Los maestros están tratando de esto más y más con sus alumnos para enviar y recibir mensajes cortos.
- **Wordia** Obtener las definiciones de la palabra de vídeo desde aquí o subirlos por su cuenta.
- **ToonDoo** Una aplicación web que permite a los alumnos crear sus propias tiras cómicas. Altamente motivador, permite a los estudiantes a expresarse en una forma más creativa.



- **JayCut** Esto no es sólo un sitio de alojamiento de vídeo, se puede editar el vídeo subido y almacenar en línea.
- **Issuu** Le permite subir los documentos y los convierte en un álbum de tipo collage. Los estudiantes les encantará este para sus misiones especiales.
- **Apture** Hace que aprender y encontrar información sea más fácil, ya que es en forma lineal.
- **Wetpaint** Herramienta para crear wikis. Los estudiantes son responsables por ser capaz de ver lo que cambió, y automáticamente deshacer los cambios.
- **ArtRage 2** Usted y sus estudiantes pueden pintar con aceites, suavizar el lápiz, controlar la dureza de los lápices de colores, y mucho más.
- **bubble.us** Herramienta en línea, gratuita y fácil de usar, que permite intercambiar ideas, guardar su mapa mental como una imagen, compartir con los estudiantes, y crear coloridos organizadores.
- **Adobe Connect Now** Sitio de conferencias en línea. Puede compartir archivos, utilizar una pizarra, crear audio y vídeo.
- **80 millones de imágenes diminutas** Diccionario visual de imágenes de Google que ofrece una visualización de los nombres en el idioma inglés. También puede etiquetar las imágenes.
- **Carbonmade:** Para crear un portafolio en línea libre o para compartir el trabajo en su clase, compartir con otros estudiantes, o incluso presentar como una colección en línea para concursos o admisión a la universidad.



- **Zoho Creator** Una manera de hacer una aplicación de base de datos en línea que pueden ser utilizados para los estudios, inventarios, recopilación de datos y mucho más.
- **Hub Calendario** Enseñar habilidades de organización a los estudiantes mediante el uso de estos calendarios en la clase. Ellos disfrutarán de la posibilidad de asumir la responsabilidad por su gestión del tiempo propio al crear su propio calendario.
- **80. EtherPad** Blog de notas compartido que le permite almacenar sus revisiones y sincronizar con los demás. (Farnós, s.f.)

Herramientas de Diferenciación

Estas herramientas permiten a los estudiantes utilizar diferentes estilos de aprendizaje. Los estudiantes que son aprendices visuales pueden leer la información; estudiantes auditivos puede escuchar a la información sobre los podcasts.

- **Gabcast** Utilice esta aplicación para la creación de podcasts y sitios de alojamiento. Usted o sus estudiantes pueden utilizar su teléfono celular para grabar el podcast.
- **Dabbleboard** Hacer dibujos en pizarra y organizadores gráficos en un espacio en línea que usted puede compartir con los demás.
- **Anki** Esto es lo que se llama un sistema de repetición espaciada (SRS). Puede ayudar a los estudiantes a recordar cosas de forma inteligente por medio de la programación de tarjetas. Esto ayuda cuando se trata de aprender mucha información a la vez.
- **edublogs** Un blog-sitio de alojamiento para los educadores y estudiantes de todas las edades.



- **GoogleEarth** Las imágenes de satélite, mapas, terrenos y edificios 3D al alcance de su mano. Los estudiantes pueden ver el mundo desde otro punto de vista que hace que el aprendizaje interesante.
- **Fleck** Escribir notas adhesivas y anotaciones en las páginas web existentes y compartirlos con otros usuarios. Usted puede decir a los estudiantes exactamente lo que usted quiere que hagan en una página.
- **Kwout** Captura de una página web y lo incrusta en cualquier otro sitio, manteniendo vínculos de la imagen activa. Los estudiantes les encantará este para las asignaciones individuales.
- **Fliggo** Crea tu propio sitio de videos gratis. Se puede tener un control completo de la privacidad de su sitio para el uso de usted y sus estudiantes.
- **digg** Una página web de almacenamiento, que da a los maestros la oportunidad de salvar sitios favoritos en un archivo en línea. También puede buscar, a través de las etiquetas.
- **Blogger** Se dice que es uno de los mejores sitios para la creación de blogs.
- **Wordle** Convierte cualquier texto que figura en una nube de palabras. Detrás de este simple concepto se encuentra muchas posibilidades para su uso en el aula.
- **Podcast de Apple en Educación K-12.** La página principal ofrece una visión rápida y fácil del podcasting en el aula, y proporciona los pasos para podcasting.
- **Befuddlr** Añadir un poco de diversión a sus fotos haciéndolo rompecabezas. Es fácil de usar y ofrece una selección de grupos de imágenes de Flickr para elegir.



- **Many Eyes.** Utilice esta herramienta para crear grandes discusiones y debates en el aula.
- **Grandes Universo Ahora,** los estudiantes pueden crear sus propios libros de imágenes con unos pocos clics.
- **Funnelbrain** Crear tarjetas para estudiar en una variedad de cursos, desde básico a avanzado.
- **DarkCopy** Un editor de texto para la escritura libre. Esto es para los profesores y los estudiantes que disfruta de la sencillez de una máquina de escribir, y quiere aumentar la productividad, centrándose sólo en la escritura.
- **WiZiQ** Es un aula virtual que está totalmente equipada con audio de 2 vías, chat de texto, pizarra, PowerPoint y PDF capacidad de compartir documentos. (Farnós, s.f.)



HERRAMIENTAS WEB 2.0 APLICADAS EN MI PRÁCTICA DOCENTE

En el apartado anterior se mencionaron herramientas digitales para implementar en diferentes niveles de educación. En mi práctica docente he usado varias herramientas de la web 2.0, que son de valiosa utilidad en la educación a distancia, pero hoy en día, las sigo utilizando en clases presenciales.

A continuación, las menciono y anexo una planeación didáctica en dónde explico por medio de una argumentación, como lleva a la práctica algunas herramientas.

- *Presentaciones digitales a través del programa de Power Point.*
- *Plataforma Google Drive.*
- *Plataforma de You Tube.*
- *Wiki.*
- *Google Sites*
- *Mapa dinámico digital por medio de Power Point y Excell.*
- *Plataforma Classroom.*
- *Formularios Google.*
- *Aplicación Zoom*
- *Correo electrónico*
- *Whats App*
- *Kahoot*



ANEXO 5. PLANEACIÓN APLICADA CON EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

 ESCUELA SECUNDARIA PARTICULAR MARANATA C.C.T 24PES0183C ZONA 08		
PLAN DE CLASE CICLO ESCOLAR 2020-2021		
Materia: Historia III 3º Secundaria Horas clase: 50 min. Maestra: Abigail Alejandra Carranco Esquivel Nivel: Secundaria Trimestre: II Fecha: 17/Marzo/2021 Tema: Los conflictos internacionales y el despojo territorial. (1ª Sesión) Subtema: Amenaza de reconquista y necesidad de reconocimiento internacional. Los intentos de colonización del norte Aprendizaje esperado: Los alumnos identificarán las causas y consecuencias de las intervenciones extranjeras en México. Competencia: Tiempo histórico y espacio histórico.		
Actividades	Tiempo	Recursos
De Inicio: Saludo a los alumnos y pase de lista. Se comienza con una pregunta detonadora para los alumnos ¿Sabían que después de la Independencia, España intentó reconquistar México? Se pide a los alumnos que participen sobre lo que saben o recuerdan, esto con el propósito de recuperar el conocimiento previo.	15 min.	Lista de asistencia.
De desarrollo: A través de una <i>presentación digital (Power Point)</i> se da la explicación del tema.	10 min. 5 min.	Computadora Internet Zoom



Se observa y comenta el vídeo de la Plataforma You Tube: (103) El intento de España de reconquistar México - YouTube			
De cierre: Se realizará un mapa mental desde la Plataforma de Google Drive en dónde los alumnos deberán participar aportando imágenes e ideas principales. Se les proporciona en enlace del documento. Este trabajo se comenzará en clase y se terminará de tarea.		20 min.	Internet Dispositivos de alumnos.
Evaluación			
De Proceso: Participación en clase. Participación colaborativa.		De producto: Mapa mental grupal	
Herramienta de Evaluación: Lista de asistencia. Lista de evaluación.		Observaciones: Se calificará la participación de cada alumno y que la información sea correcta.	



ESCUELA SECUNDARIA PARTICULAR MARANATA

C.C.T 24PES0183C ZONA 08

PLAN DE CLASE

Materia: Historia III 3º Secundaria **Horas clase:** 1:40 min

Maestra: Abigail Alejandra Carranco Esquivel **Nivel:** Secundaria

Trimestre: II **Fecha:** 19/Marzo/2021

Tema: Los conflictos internacionales y el despojo territorial (2ª Sesión).

Subtema: La separación de Texas. El bloqueo francés

Aprendizaje esperado:

Los alumnos identificarán las causas y consecuencias de las intervenciones extranjeras en México.

Competencia: Tiempo histórico y espacio histórico.

Actividades	Tiempo	Recursos
De Inicio: Saludo a los alumnos, pase de lista. Se realizan preguntas del tema de la sesión anterior, con el propósito de relacionar el nuevo conocimiento. Se da una explicación breve de ambos temas, por medio de una <i>presentación digital de Power Point</i> .	10 min. 10 min. 15 min.	Lista de asistencia Computadora Internet Zoom
De desarrollo: La actividad de desarrollo consiste en participar en una <i>Wiki en Google Sites</i> Se comienza por explicar a los alumnos ¿Qué es una Wiki? Se observa el vídeo en la <i>Plataforma de YouTube: (103) ¿Qué es Wiki? - YouTube</i> . Una vez que los alumnos han entendido ¿Qué es una Wiki?, se prosigue a explicar los pasos que ellos deberán seguir para entrar a la Wiki de Historia. Se divide el grupo en dos equipos, un equipo trabajará el tema sobre “La independencia de Texas” y el segundo grupo sobre	15 min. 20 min.	Internet Correo Gmail Dispositivo para trabajar



el “Bloqueo francés.” Se les pide a los alumnos que agreguen información, imágenes y vídeos, sobre los temas vistos en clase, pueden apoyarse en su libro de texto o en sitios webs.		
De cierre: Los alumnos procederán a trabajar de manera simultánea en el tiempo que resta de clase. Tendrán como fecha límite para terminar su participación el día 20 de marzo. La maestra toma unos minutos antes de que se termine la clase, para preguntar a cada alumno sobre su trabajo y verificar si tienen dudas.		20 min. 10 min.
Evaluación		
De Proceso: Participación oral de alumnos. Participación en la Wiki.	De producto: Wikis terminadas y participación de todos los estudiantes.	
Herramienta de Evaluación: Lista de asistencia Lista de seguimiento de evaluación.	Observaciones:	



ESCUELA SECUNDARIA PARTICULAR MARANATA

C.C.T 24PES0183C ZONA 08

PLAN DE CLASE

Materia: Historia III 3º Secundaria **Horas clase:** 50 min.

Maestra: Abigail Alejandra Carranco Esquivel

Nivel: Secundaria

Trimestre: II

Fecha: 20/Marzo/2021

Tema: Los conflictos internacionales y el despojo territorial (Sesión 3)

Subtema: La guerra con Estados Unidos.

Aprendizaje esperado:

Los alumnos identificarán las causas y consecuencias de las intervenciones extranjeras en México.

Competencia:

Tiempo histórico y espacio histórico.

Actividades	Tiempo	Recursos
De Inicio: Saludo y pase de lista. Se hace un repaso breve sobre los temas vistos, por medio de preguntas abiertas, para activar el aprendizaje previo de los alumnos. Se explica el último subtema por medio de una presentación digital.	10 min. 10 min.	Internet Lista de asistencia. Computadora Zoom
De desarrollo: Los alumnos deberán <i>realizar un mapa dinámico digital por medio de Power Point y Excell</i> , en el cual ellos marcarán con un color los territorios que fueron perdidos en la Guerra con Estados Unidos, con un color diferente, el territorio de Texas y otro color el territorio actual de México.	10 min. 20 min	Internet Computadora Dispositivos en donde trabajen los alumnos.



Se les explicará a los alumnos, como realizar el mapa digital, y en caso de que no quedará claro, se les proporcionará el <i>vídeo tutorial de la Plataforma de You Tube: (104) Mapas Dinámicos - YouTube</i> Esta actividad se realizará en el tiempo de clase. Una vez terminado se subirá a la <i>Plataforma de Classroom</i>.			
De cierre: Para dar cierre al tema visto durante la semana, los alumnos realizarán un cuestionario por medio de <i>Google Forms</i>. La actividad se realizará de tarea.		TAREA	Internet Computadora
Evaluación			
De Proceso: Participación oral Trabajo en clase	De producto: Mapa dinámico Formulario de Google.		
Herramienta de Evaluación: Lista de asistencia Lista de evaluación.	Observaciones: El formulario es una actividad de tarea.		



ARGUMENTACIÓN

Las herramientas de la Web 2.0 que se emplearían en estas sesiones de clase, son:

- ***Presentaciones digitales a través del programa de Power Point.*** Con el propósito de presentar material visual a los alumnos, al momento de explicar el tema, esto ayuda en gran manera a los alumnos con tipo de aprendizaje visual.
- ***Plataforma Google Drive.*** Esto permitirá el trabajo colaborativo con los alumnos, a través de la elaboración del mapa mental, ayudará a los alumnos kinestésicos.
- ***Plataforma de You Tube.*** Los vídeos son recursos audiovisuales muy importantes ayuda a los alumnos cuyo aprendizaje es visual y auditivo.
- ***Wiki.*** Las wikis son herramientas muy poderosas y efectivas en el trabajo colaborativo de los alumnos. Se realizará por medio de *Google Sites*, lo cual se facilitará porque todos los alumnos, tienen una cuenta de *Correo en Gmail*.
- ***Mapa dinámico digital por medio de Power Point y Excell.*** Es una herramienta muy práctica para que los alumnos socialicen el conocimiento geográfico con la historia.



- **Plataforma Classroom.** A través de esta plataforma los alumnos han entregado constantemente sus trabajos y tareas. Gracias a esta plataforma me permite tener de manera ordenada las evidencias de los alumnos, las fechas programadas e incluso un record de sus calificaciones, me ha facilitado mucho el trabajo, al momento de evaluar.
- **Formularios Google.** Permite que los estudiantes realicen cuestionarios de manera muy fácil. Cuando ya todos los han realizado, la aplicación muestra por medio de gráficos, las respuestas de los estudiantes, y como profesora, me permite hacer una evaluación y reflexionar sobre los conocimientos aprendidos y los que aún no están muy claros.



CONCLUSIONES

Hablar sobre el aprendizaje y las tecnologías de la información y comunicación es complejo pero elemental; como docentes se dio un “brinco tecnológico” para lograr que la educación siguiera adelante durante la contingencia sanitaria. Muchos profesores que no usaban tecnologías tuvieron que actualizarse y perder el temor ante esta evolución.

En alguna ocasión escuché la frase: “Deja de aprender hoy, y dejarás de enseñar mañana”, y esto es la docencia, un continuo aprendizaje. Si bien la tecnología del día de hoy, no será la misma en unos años más, esta situación que vivimos nos llevó a reflexionar sobre la importancia de seguir actualizándonos como maestros, para dar frente a los nuevos retos que un mundo tecnológico nos demandará y a nuestros estudiantes.

Sin embargo debemos estar conscientes que siempre existirán lugares y situaciones, en donde dichas herramientas serán muy limitadas, por la falta de equipos, de internet y de recursos, no obstante como profesores debemos usar las herramientas y estrategias que tengamos a la mano y dar nuestro mejor esfuerzo, menciono esto porque en mi contexto, los alumnos tenían los recursos para trabajar con herramientas tecnológicas que mencioné en la planeación didáctica, lo cual facilitó el estudiar a distancia; pero sé que muchos docentes en comunidades rurales, solo podían trabajar por medio de mensajes de texto por medio de aplicaciones; en ambos casos el uso de las tecnologías fue valioso e indispensable, y dentro de las limitaciones sumaron en gran medida en el aprendizaje de nuestros estudiantes.



BIBLIOGRAFÍA

Farnós, J. D. (s.f.). *Juandon. Innovación y conocimiento*. Obtenido de La búsqueda del conocimiento en una Sociedad de la Inteligencia:
<https://juandomingofarnos.wordpress.com/>

Pérez de A., M. d., & Telleria, M. B. (2012). Las TIC en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje para la interacción educativa. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias*, 89-94.

Quintero Corzo, J., Munévar Quintero, F. I., & Álvarez Márquez, D. Y. (2009). Ambientes naturales y ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista Colombiana de Educación*, 15.

Rey, F. J. (s.f.). *WEB 2.0. UN NUEVO ENTORNO DE APRENDIZAJE EN LA RED*. Obtenido de <http://internetrecursoeducativo.blogia.com/>

Siemens, G. (Diciembre de 2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.



REFLEXIÓN FINAL

Al concluir este proyecto, he podido analizar, recordar y reflexionar sobre todo lo que he aprendido durante estos años de formación. El ingresar a la Universidad Pedagógica Nacional me permitió aprender como ser un docente profesional, como lo mencioné anteriormente, muchas veces enseñamos de la forma que nos enseñaron, y desafortunadamente repetimos errores pedagógicos, los cuales, al ir estudiando los diferentes módulos, pude cambiar poco a poco.

Al seleccionar las cinco actividades que conformarían el portafolio, pude observar los cambios en mi práctica y en los estudiantes, también ver todo lo que aprendí por medio de la teoría y práctica, pero sobre todo de como redirigí mi perspectiva de lo que es la enseñanza, cambié mi visión del rol como docente y el papel del estudiante, para comenzar a ser una mediadora.

Conocí e implementé herramientas significativas en mi planeación, esto me ayudó a indagar más sobre el aprendizaje en mis estudiantes. Aprendí a usar la evaluación como un medio por el cual reflexiono y retroalimento a mis estudiantes. Si pudiera describir en una palabra como cambió mi práctica docente al cursar la licenciatura, podría decir que es: “transformación”, porque sin duda así fue.



Considero que es importante la formación docente, porque la actualización nos permite seguir aprendiendo y cambiando todo aquello en que nos equivocamos. En mi caso yo no tenía ninguna formación pedagógica, por lo cual tuve muchas cosas que dejar de hacer como maestra e implementé todo lo que aprendí en la universidad, por lo cual considero que el estudiar la licenciatura fue la mejor decisión que pude tomar.

Algo importante de mencionar y agradecer fueron los profesores que me asignaron, fueron muy pacientes, retroalimentaron mis tareas de manera acertada y respetuosa, y por supuesto sus comentarios me ayudaron a corregir muchas cosas y me motivaron a seguir adelante. Aunque no conocí a ninguno de ellos en persona, aprendí mucho de ellos al observar su organización en los temas y en la mayoría de ellos, la diligencia, al revisar mis tareas de manera pronta para que pudiera avanzar o corregir mis actividades.

El cursar la licenciatura en la UPN marcó un tiempo de formación en mi vida, además de los conocimientos académicos que me enseñó la licenciatura, aprendí a leer y dedicar tiempo a estudiar, a ser organizada con mis tiempos, pues en el día trabajar y en la tarde estudiaba. Por lo cual termino este trabajo muy satisfecha y feliz, sabiendo que mi tiempo de formación no terminó al concluir los módulos, sino que debo seguir capacitándome, actualizándome, leyendo, investigando y sobre todo cambiando.



BIBLIOGRAFÍA

(s.f.).

al.], M. L. (2011). *Aprendizaje autónomo : orientaciones para la docencia*. México, DF: Dirección de Publicaciones de la Universidad Iberoamericana.

Allueva, P. (2002). Conceptos básicos de la metacognición. *Desarrollo de Habilidades Metacognitivas: programa de intervención.*, 59-85.

Allueva, P. (2002). Conceptos básicos sobre metacognición. *Desarrollo de habilidades metacognitivas: programa de intervención.*, 59-85.

AUSUBEL, D. (04 de 11 de 2021). TEORIA DEL APRENDIZAJE. *TEORIA DEL APRENDIZAJE*.

Ávila, J. H., Alarcón, G. d., González, A. A., & Garza, E. P. (2012). *Aprendizaje Basado en Problemas*. Universidad Nacional Autonoma de México.

Benilde García, J. L. (s.f.). *La evaluación de la docencia en la Universidad*.

Benilde García, J. L. (s.f.). *Los aspectos teóricos involucrados en la evaluación de la docencia*.

Bernad, J. (2000). *La evaluación educativa, los paradigmas que la sustentan*. Madrid: Narcea.

Carbajosa, D. (2010). Debate desde paradigmas en la evaluación educativa.

Casanova, M. A. (1998). Evaluación; Concepto, tipología y objetivos. En *La evaluación educativa. Escuela básica*. (págs. 67-102).



Comité Académico. XII Jornadas de Reflexión Académica. (2003). *Procesos y productos.*

Experiencias pedagógicas en Diseño y Comunicación. Buenos Aires, Argentina:

Comité Editorial Universidad de Palermo.

Crespo, N. M. (s.f.). La Metacognición: Las diferentes vertientes de una Teoría. Chile:

Universidad Católica de Valparaíso.

DAROS, W. R. (Segunda edición: Actualizada y virtual 2009). *Teoría del aprendizaje significativo.* Impreso en Argentina: Copyright by Editorial I RICE .

Desarrollo Congnitivo. (s.f.). En J. Piaget.

Díaz-Barriga, Á. (s.f). GUÍA PARA LA ELABORACIÓN DE UNA SECUENCIA DIDACTICA. COMUNIDAD DE CONOCIMIENTOS UNAM.

Diccionario de enseñanza y aprendizaje de lenguas. (7 de 10 de 2019). *DICENLEN*. Obtenido de <https://www.dicenlen.eu/es>

Farías, M. M. (s.f). *Planeación didáctica.*

Farnós, J. D. (s.f.). *Juandon. Innovación y conocimiento.* Obtenido de La búsqueda del conocimiento en una Sociedad de la Inteligencia: <https://juandomingofarnos.wordpress.com/>

Feuerstein, R. (04 de 11 de 2021). Teoría de la modificabilidad estructural cognitiva y el papel del mediador. *Teoría de la modificabilidad estructural cognitiva y el papel del mediador.*

Feuerstein, R. (s.f.). Teoría de la modificabilidad estructural cognitiva y el papel del mediador.



Francisco Gutiérrez, D. P. (1999). *La mediación pedagógica*. Buenos Aires: Ciccus - La Crujía, .

Galena, L. (s.f.). *Aprendizaje basado en proyectos*.

Gutiérrez, D. Á. (2008). “Enfoques y Modelos Educativos Centrados en el estudiante” .
Páginas Web Educativas. México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa.

Jesús Héctor Gutiérrez Ávila, G. d. (2012). *Aprendizaje basado en Problemas*. Universidad Nacional Autónoma de México.

Lili Lara Romero, M. A. (2017). Mediación escolar en el Modelo Educativo para la educación . *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 37.

Lozada, Y. d. (2005). La autonomía del alumno en el aprendizaje. Reto del nuevo Modelo Educativo del IPN. *Innovación Educativa Vol. 5*, 41-54.

Margarita Panzsa G., E. C. (2006). *Fundamentación de la didáctica*. México: Ediciones Gernika, S.A.

Núñez, J. C. (2007). Los enfoques actuales de la evaluación y sus implicancias en el aula.
Evaluar para aprender.

Ofelia, Á. G. (2018). “*Enfoques y Modelos Educativos Centrados en el estudiante*”.
Obtenido de “Enfoques y Modelos Educativos Centrados en el estudiante”:
http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/virtuami/file/El_profesor_como_mediador.pdf

Ofelia, D. Á. (2008). “*Enfoques y Modelos Educativos Centrados en el estudiante*”.
Obtenido de Virtuami.



Olivos, D. T. (s.f.). Evaluación cualitativa del aprendizaje: enfoques y tendencias. *EL CONOCIMIENTO DE LA FUNCIÓN DE EXTENSIÓN*. Centro de Investigación en Ciencias y Desarrollo de la Educación (CINCIDE).

Pérez de A., M. d., & Telleria, M. B. (2012). Las TIC en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje para la interacción educativa. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias*, 89-94.

Pérez Rodríguez, P. M. (2004). Revisión de las teorías del aprendizaje más sobresalientes del siglo XX. *Tiempo de Educar*, 39-76.

Procesos y Productos Experiencias Pedagógicas en Diseño y Comunicación. (2004). *XII Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Imprenta Kurz, Australia 2320.

Quintero Corzo, J., Munévar Quintero, F. I., & Álvarez Márquez, D. Y. (2009). Ambientes naturales y ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista Colombiana de Educación*, 15.

RAE. (7 de 10 de 2022). *Diccionario Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/alumno>

Rey, F. J. (s.f.). *WEB 2.0. UN NUEVO ENTORNO DE APRENDIZAJE EN LA RED*. Obtenido de <http://internetrecursoeducativo.blogia.com/>

Rubio, L. F. (2009). *Planeación por Competencias*. Inteligencia Educativa.

Sánchez, M. D., & Fernández, I. L. (2008). Diseño de un caso para el estudio de las disoluciones en secundaria obligatoria. *REIFOP*, 19-29.



Secretaría de Educación Pública. (s.f.). *Guía para la elaboración de la planeación didáctica argumentada*.

Secretaría de Educación Pública. (s.f.). *Planes y programas de estudio para la educación básica*. Obtenido de <https://www.planysprogramasdestudio.sep.gob.mx/>

Siemens, G. (Diciembre de 2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.

Tecnológico de Monterrey. (s.f.). *Método de Casos, técnicas didácticas*.

Tesouro, M. (2005). La metacognición en la escuela: la importancia . *Educar*, 135-144.

Tesouro, M. (2005). La metacognición en la escuela: la importancia . *Educar* 35, 135-144.

Torres, P. A. (s.f.). Importancia del desarrollo de las habilidades cognitivas.

Torres, P. A. (s.f.). IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES METACOGNITIVAS.

Universidad de Palermo Facultad de Diseño y Comunicación. (2004). *Procesis y productos, experiencias pedagógicas en Diseño y comunicación*. Buenos Aires. Argentina.: Imprenta Kurz.

Universidad del Desarrollo, Dirección de docencia. (s.f). *Metodología de Enseñanza: Estudio de Casos*.

Urgilés Campos, G. (2014). La relación que existe entre las teorías del aprendizaje y trabajo en el aula. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 207-229.

Yolanda Muñoz Hernán, M. E. (2010). *Mediación Escuelas, herramientas, técnicas*. Fundación Gizagune.



POTOSÍ
PARA LOS POTOSINOS
GOBIERNO DEL ESTADO 2021-2027

SEGE

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DE GOBIERNO DEL ESTADO



UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
NACIONAL
UNIDAD UPN 241
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.