



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIVERSIDAD

PEDAGOGICA

NACIONAL

UNIDAD AJUSCO

“¿HAS PERDIDO ALGO?”

PROPUESTA EDUCATIVA COMPUTACIONAL

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL DIPLOMA DE
ESPECIALIZACIÓN EN COMPUTACIÓN Y EDUCACIÓN**

PRESENTA:

LIC. EN PSIC. EDUC. GISELA LINA ALBARRAN VALDEZ

ASESOR:

MTRA. ESPERANZA MONTUFAR VÁZQUEZ

México, D.F., Diciembre 2013

ÍNDICE

Pág.

INTRODUCCIÓN	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA QUE DA ORIGEN A LA PROPUESTA ..	6
JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	8
OBJETIVOS DE LA PROPUESTA	9
DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	10
COMPARACIÓN DE LA PROPUESTA CON EL MÉTODO CONVENCIONAL .	12
CAPÍTULO 1 APRENDIENDO DE LO PERDIDO	
1.1 La Importancia Docente	14
1.2 Estrategias Didácticas	18
1.3 A quién va dirigido el presente Trabajo	24
1.4 Teoría Constructivista	30
1.5 ¿Por qué todo se pierde?.	37
CAPÍTULO 2 MANUAL DE SUGERENCIAS DIDÁCTICAS	
2.1 Introducción	43
2.2 Objetivos	44
2.3 Presentación y descripción de las rutinas	45
2.4 Intención Pedagógica	79
2.5 Sugerencias didácticas	85
CAPÍTULO 3 PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN	
Introducción	87
Planteamiento del Problema	87
Tipo de Investigación	87
Preguntas de Investigación	88
Objetivos de la Investigación	88
Hipótesis de la Investigación	88
Definición de la población	88
Tamaño de la muestra	89
Tratamientos	89
Diseño Estadístico	89
Variables	90
Ejemplo del análisis e interpretación de la información .	91
Instrumentos de Investigación	94
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	100

AGRADECIMIENTOS

Mtro. Rogelio Orozco, gracias por todo el aprendizaje brindado a lo largo de la Especialidad.

Prof. Raúl Cuevas infinitas gracias por la motivación y fuerza para no darme por vencida y concluir mi proyecto.

*Con admiración para mi **Má, Lina Valdés**, mi hermano **Antonio Albarran** y la pequeña **Evelyn Albarran**, porque a pesar de haber perdido todo, nos volvimos a reencontrar. Gracias por ser mi alegría y motivar mis ganas de seguir superándome.*

*A mis primos **Israel Noriega** y **Betito Meza**, que con el hecho de vivir me han dado una lección de vida.*

*Gracias a mis amigas de la Especialidad: **Diana Betanzos**, **Mine Blanco** y **Daya Granados** por compartir este camino tan incierto lleno de aventuras, cansancio, alegría y tristeza.*

Mtra. Esperanza Montufar, gracias por todos los consejos y paciencia hacia mi persona.

Pá, el tiempo no ha desaparecido mi dolor, pero a través de él he podido construir nuevos conocimientos. Este trabajo es para ti, porque a pesar de tu ausencia sigo aprendiendo de ti, mi eterno maestro.

*A mis familias **Valdés** y **Noriega**, los cuales a través de sus pérdidas me han transmitido su fortaleza y el valor para continuar en esta lucha constante entre la vida y la muerte.*

Para "Una Historia Importante"...el destino no se equivocó al ponerte en mi camino, tú llegaste en el momento oportuno justo cuando mi mundo estaba por colapsarse, gracias por todo lo vivido. "Cuando el camino gira y se desvía demasiado es normal perderse, ¿no es así?"

*A mis entrañables amigas **Eve García** y **Juanita Frias**, gracias por su inigualable amistad y por estar en mi vida.*

Lo que importa no es lo que la vida te hace, sino lo que tú haces con lo que la vida te hace.

E.J.

INTRODUCCIÓN

La presente propuesta didáctica surge de las experiencias que he obtenido en los dos últimos años impartiendo talleres y ponencias sobre algunos temas relacionados con la Tanatología.

Cuando comencé a impartir dichos talleres tanto a padres de familia como a los alumnos, me percaté que ambos agentes no cuentan con información y, en el peor de los casos, esa información surgió del contacto directo con eventos de muerte y por tal motivo, resulta doloroso para los adultos hablar de ellos con sus hijos, así como temer ser cuestionados con cosas que ellos no sabrán cómo responder.

Al sostener una plática con los padres de familia, argumentaban que si a ellos se les hubiera hablado del proceso de muerte, tal vez habrían vivido el duelo de otra forma. Sin embargo, se daban cuenta que con el pasar de los años no habían superado esas pérdidas y que lo único que hacían era acumular y reprimir sentimientos de dolor dentro de sí.

Fue entonces cuando decidí comenzar a diseñar una propuesta que pueda hablar sobre el tema de pérdidas pero, ¿por qué el de muerte no? porque aún en nuestros días es un tema polémico debido a las diferencias religiosas y morales que actualmente imperan en nuestra sociedad.

Con esta propuesta se pretende enseñar a los niños que en nuestra vida siempre tendremos algún tipo de pérdida, y que debemos estar preparados para enfrentarla. Además, se pretende generar conocimientos significativos aprovechando las herramientas que puede proporcionarnos la tecnología computacional ya que, mediante el diseño de actividades didácticas, se puede enseñar a los niños que al interactuar con una computadora se pueden abordar contenidos como los referentes al proceso de duelo y pérdidas que quizá con el método educativo convencional no pueda generar los mismos resultados.

Mi intención no es minimizar los pocos trabajos que se han realizado en el área de Tanatología, pero si está dentro de las posibilidades de los especialistas en materia educativa el poder ofrecer a los alumnos aprendizajes que no solamente se limiten a procurar su bienestar cognitivo sino psicológico, debemos aprovecharlos.

La propuesta computacional “¿Has perdido algo?”, está dirigida a niños que se encuentren cursando el sexto grado de educación primaria (10 a 11 años de edad). Entendamos por pérdida no solo la muerte de una persona cercana, sino el cambio de hogar, escuela, pérdida de algún objeto material importante o la falta de una extremidad (por mencionar solo algunas).

Por eso, mediante la propuesta computacional se pretende que los alumnos tengan información referente a las pérdidas y puedan diferenciar el tipo de pérdidas que hay (materiales e inmateriales), así como enfatizar la importancia que tiene la comunicación con sus familiares si están atravesando por una situación similar.

Se destaca el papel del docente para la enseñanza de estos temas ya que actualmente, los niños pasan la mayor parte del día en las aulas escolares; por eso la importancia de que sea en la escuela donde se enseñe a los niños a reconocer que si está triste porque la mascota se ha perdido o ésta ha muerto, es un estado normal por el que todos los humanos tenemos que pasar por lo menos alguna vez en la vida.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Esta propuesta no solamente nace de mis experiencias personales sino de todas aquellas personas que me han acompañado a lo largo de mi vida como lo son: amigos, compañeros de escuela, familia así como aquellos alumnos y padres de familia con los cuales he tenido la oportunidad de interactuar impartiendo talleres y clases para que vayan superando gradualmente las problemáticas que presentaban.

Dentro de una de mis experiencias como Psicóloga Educativa, me encontraba atendiendo un problema de rezago educativo en alumnos de segundo grado de educación primaria. Tras finalizar mi intervención, los padres de familia me solicitaron realizar otro tipo de trabajo (talleres, clases, etc.); pues consideraban que hay muy poca atención psicológica para los alumnos, además de que el derivarlos con otro psicólogo alterno a la Institución resultaría difícil de solventar con los ingresos que percibían.

Después de algunos años, ya inmersa en el ámbito laboral, tomé un Diplomado en “Tanatología”, y éste me dio la oportunidad de intervenir en algunas comunidades educativas en relación al tema de la muerte.

Es una realidad que a la fecha son muy pocas las personas que deciden retomar aspectos relacionados con el tema de la muerte, debido a que no es sencillo poner en manos de otros situaciones personales y más aún si éstas causaron o siguen causando dolor. Por otra parte, recordemos que dentro de las escuelas, actualmente no hay personal con perfil psicológico para atender las demandas que allí se presenten.

Durante la impartición de mi segundo taller titulado ¿Qué es la muerte para los niños?; dirigido a padres de familia, se les cuestionó a ellos, qué entendían por pérdida, a lo que el 92% dijo que era cuando un familiar moría. En otro reactivo se les preguntó si de pequeños se les había hablado sobre lo que era la muerte, todos dijeron que por parte de la familia no se les había proporcionado ningún tipo de información y que fueron sus experiencias familiares o lo

contado por otras personas cercanas a su vida, lo que había ido despejando las dudas que han tenido sobre el proceso de muerte.

Al final del cuestionario, se les pidió proporcionar sugerencias sobre el taller impartido y dentro de ellas se hizo la sugerencia de que se debían tratar estos temas (Tanatológicos) con los niños para brindarles información y evitar que de alguna manera dichos eventos puedan mermar alguna etapa de su desarrollo emocional.

De acuerdo con mi experiencia profesional, si a un niño se le resuelven las preguntas o dudas que tiene sobre alguna problemática que se le presente, esto le permitirá que se desarrolle de manera óptima en las subsecuentes etapas de su vida.

Es por ello que se pretende que los niños puedan trabajar con el tema de pérdidas mediante la propuesta computacional, para brindarles información sobre algunos tipos y que puedan diferenciar entre unas pérdidas y otras.

Para abordar ésta temática es idóneo de acuerdo a Elisabeth Kübler-Ross (citada por Echeverría, 2008), se realice entre los 10 y 12 años de edad debido a que es en este rango cuando los alumnos tienen una idea concreta de lo que significa morir (se pasa la transición del pensamiento mágico al pensamiento concreto).

JUSTIFICACIÓN

Es labor de los Psicólogos Educativos y de los docentes encontrar nuevas formas de enseñanza, mediante el uso de nuevas herramientas como la computadora para despertar aprendizajes en sus alumnos.

Por ello, se puede sacar provecho de las herramientas que nos brinda la tecnología, ya que pone a nuestro alcance medios computacionales como la presente propuesta en donde se han diseñado actividades que permiten que los alumnos aprendan de manera lúdica contenidos como el de pérdidas mediante la creación de sopa de letras con el cual los alumnos detectan y trabajan aspectos clave de la temática (diferentes tipos de pérdidas: brazo, amor, escuela, etc.).

Por otra parte, con la actividad de completar un texto, los usuarios tienen un primer acercamiento con el tema de pérdidas, ya que en esta actividad se muestra la clasificación de pérdidas materiales y pérdidas inmateriales con la que se va a trabajar en adelante. Con la actividad del rompecabezas el usuario podrá reconocer a qué tipo de pérdida corresponde la imagen oculta.

Se vale hacer uso de todo aquello que pueda generar nuevos conocimientos en los alumnos; con el diseño de un taller es posible captar su atención pero cuando se pretende que los alumnos expongan de manera abierta alguna de sus vivencias en materia de pérdidas éstos se inhiben o no cuentan la verdad, debido a que, en la mayoría de los casos no se puede generar un ambiente de confianza entre el expositor y el destinatario porque no lo conoce y no sabe qué es lo que va a hacer con la información que se le pueda proporcionar. Con la propuesta computacional, el usuario se siente en plena confianza, ya que se encuentra con un medio que no tiene vida y que no puede juzgar lo que escriba o exhiba sus equivocaciones.

Esta propuesta ha sido diseñada para niños de 6° grado de educación primaria los cuales están pasando del pensamiento concreto al abstracto; de aquí la

importancia de despegarse de la idea de que en las pérdidas donde muere un integrante de la familia ésta pueda ser reversible (como se muestra en algunas caricaturas), para esclarecer que si se trata de una pérdida material puede ser sustituida pero si es inmaterial jamás podrá sustituirse.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

- ★ Brindar información sobre pérdidas materiales e inmateriales a los niños de 6° grado de educación primaria.
- ★ Que los alumnos diferencien entre las pérdidas materiales y las inmateriales.
- ★ Servir como herramienta para los psicólogos educativos o docentes en la detección de alguna pérdida.

DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA “¿HAS PERDIDO ALGO?”

Con la presente propuesta se abordarán sólo algunos tipos de pérdidas debido a que es un tema demasiado extenso. Se ha optado por revisar las pérdidas de cambio de escuela, pérdida de objetos, de parejas, de miembros de un cuerpo y de sentidos porque son quizás con las que los alumnos se encuentran con mayor frecuencia en su vida diaria.

También se pretende que los alumnos puedan ampliar la idea de que las pérdidas no únicamente se vinculan con la muerte física de alguien, sino que hay otras formas de tener una pérdida que nos afectan casi de la misma forma que la muerte de un ser querido.

Tratar el tema de pérdidas mediante un programa interactivo ha sido con el propósito de que los usuarios tengan mayor confianza para abordar el tema, ya que mediante la implementación del uso convencional de ésta temática los alumnos reprimen sus sentimientos por temor a que sus compañeros o maestros puedan juzgar o burlarse de ellos (es importante mencionar que esto ocurre en algunas ocasiones mediante la impartición de talleres a pesar de que el mediador tenga “control” con sus actividades).

Así mismo, se resalta la importancia del enfoque constructivista en la presente propuesta, debido a que se intenta considerar las necesidades internas del alumno (el poder resolver determinados asuntos de manera personal y no grupal). Es importante resaltar que las actividades pretenden generar un nuevo conocimiento conceptual mediante la interacción y resolución de las mismas partiendo de una idea didáctica y lúdica.

Dentro de la propuesta computacional se intentó utilizar un lenguaje acorde a la etapa en que se encuentran los usuarios (lenguaje sencillo y claro), así como el crear una historia para involucrar al usuario con algunos de los personajes que se encuentran en el interactivo para darle secuencia lógica a las actividades que se irán desarrollando.

Por otra parte, los colores que se presentan tanto en los personajes como en las rutinas diseñadas se eligieron con la finalidad de captar la atención del usuario mediante la contrastación de los mismos. En cuanto a las imágenes se optó por tener un personaje que acompañara al usuario para facilitar las instrucciones y explicaciones, así como generar un buen rapport en cada una de las actividades.

Se puede pensar que en el interactivo se proporciona demasiada información escrita sobre el tema de pérdidas a los usuarios pero debe considerarse que es muy probable que los alumnos no posean los conocimientos previos necesarios con los cuales partir para dar solución a las actividades; de allí la pertinencia de retroalimentar a los usuarios después de realizar un ejercicio.

Las actividades diseñadas en el interactivo tienen como propósito enfrentar a los alumnos con situaciones que no se encuentran lejos de la realidad. Para ello se da un toque narrativo en donde el personaje principal solicita de la colaboración del usuario para ayudar a los personajes del interactivo (localizar una lista de objetos, resolver un rompecabezas, una sopa de letras, y ordenar una serie de imágenes, etc.).

Por otro lado, la explicación que se da al término de cada actividad es para que los usuarios puedan orientar a las personas que están pasando por situaciones parecidas o incluso ellos se den cuenta de lo que está pasando en su vida.

Finalmente, la intención de organizar las pérdidas en dos categorías (materiales e inmateriales) tuvo como propósito que se tratara el mayor número de pérdidas en ambas categorías, agrupándolas por similitudes para que a los alumnos les resultara más sencillo identificarlas.

SIMILITUDES Y DIFERENCIAS ENTRE EL MÉTODO CONVENCIONAL Y EL PROGRAMA COMPUTACIONAL

Como punto de partida comenzaré señalando que actualmente en las Instituciones Educativas no se ha destinado un espacio en el cual se puedan brindar talleres o pláticas de índole tanatológico a los alumnos (proceso de duelo o pérdidas); ya que es primordial atender aquellas materias que ofrecerán a todos los alumnos conocimientos a corto y largo plazo relegando la posibilidad de abordar temas de índole interna en los sujetos (en este caso los procesos que conllevan las pérdidas).

Las justificaciones para no tratar los aspectos relacionados con la muerte son diversas: diferencia de religiones, desconocer la información sobre estos temas o porque causa dolor hablar con los pequeños sobre este tema.

En los espacios en donde se brindan talleres relacionados con el duelo, pérdidas y muerte se debe cubrir una cuota, la cual no se encuentra al alcance de todos los padres de familia y esto es un impedimento para que los alumnos puedan acudir a dichos espacios.

Con el uso de la propuesta computacional, se puede resolver el problema del espacio para enseñar a los alumnos el tema de pérdidas; ya que se pueden utilizar las herramientas computacionales, que se tienen en las Instituciones educativas (en algunos casos).

Los talleres tienden a caer en discursos que pueden resultar hasta cierto grado tediosos o difíciles de comprender para los alumnos. Con las actividades que conforman el taller se pretende que los sujetos expresen con confianza sus sentimientos para que se pueda intervenir de manera personalizada para ayudar a superar de manera gradual la dificultad que presenta esto es complicado debido a que no todos pueden expresar abiertamente sus sentimientos por temor a que se burlen de ellos, mostrar debilidad o a revivir los sentimientos de tristeza.

En la propuesta computacional la exposición del tema no es solamente de manera verbal sino que se utilizan otros recursos como el visual y gráfico, propiciando que exista una interacción entre los usuarios y la máquina para resolver las actividades didácticas, tratando de lograr con ello que se establezca un clima de confianza.

Las actividades que se realizan tanto en el taller como en la propuesta computacional tienen como objetivo que los alumnos adquieran conocimientos y reafirmen lo que sepan sobre las pérdidas.

Por otra parte, para indagar sobre el impacto que pueda obtenerse con el taller se hace uso del pretest y el postest el cual, de alguna forma no es de total agrado por parte de los usuarios ya que de manera inmediata es asociado con un método evaluativo personal cuando se trata de una evaluación del taller. Los nervios o el miedo pueden ser un factor para que los sujetos no respondan de manera adecuada a los reactivos presentados en el test; de allí la importancia de la evaluación ya que mostrarán el conocimiento previo y el conocimiento final (después de la intervención).

Con el uso de la propuesta computacional se pretende que los usuarios puedan escribir todo aquello que se les cuestione, ya que como anteriormente se dijo, los usuarios no sentirán temor de ser ridiculizados o evidenciados al expresar sentimientos que puedan causarle dolor, debido a que saben que con una computadora no se puede informar a otras personas sobre lo que han escrito (expresión libre); sin embargo lo que escriban en algunos reactivos de la propuesta computacional, será guardado en un archivo que posteriormente será revisado por un docente.

CAPITULO 1 APRENDIENDO DE LO PERDIDO

EL QUE CON NIÑOS TRATA, A ENSEÑAR APRENDE

1.1 LA IMPORTANCIA DOCENTE

Como es sabido, el trabajo docente se ha ido modificando de acuerdo a las exigencias del contexto social en el que nos encontramos. Anteriormente, las diferentes Instituciones que estaban a cargo de la formación de los profesores tenían como prioridad que éstos recibieran un cúmulo de conocimientos teóricos, los cuales serían aplicados en el aula tal cual habían sido aprendidos.

Un aspecto controversial que persiste hasta nuestros días se relaciona con el método de enseñanza de dichas Instituciones de nivel superior, pues son las encargadas de dotar a los futuros docentes de diversos postulados teóricos, destinando poco o nulo tiempo a las prácticas docentes dentro del aula de clases, impidiendo que puedan percatarse y enfrentarse a las verdaderas dificultades que se gestan en el aula escolar.

Autores como Woolfolk (2006), resaltan la importancia que tiene para los futuros docentes el trabajar desde el inicio de la carrera para la cual están estudiando, permitiéndoles afrontar situaciones reales para que puedan actuar de manera pertinente ante alguna problemática escolar, por ello señala que: “muchos profesores también experimentan lo que se denomina “choque contra la realidad”, cuando consiguen su primer empleo y afrontan la dura y cruda realidad de la vida cotidiana en el salón de clases”.

Lo anterior es el resultado de la educación bajo la cual han sido formados los nuevos docentes pues, no se niega que pueden contar con una amplia gama de conocimientos teóricos pero éstos siempre se van a ver permeados por la poca experiencia laboral que en la mayoría de los casos es derivada a su vez de la poca accesibilidad de los contenidos curriculares que no han sido modificados a pesar de que el mismo contexto así lo determina.

Esto se ve reflejado en el comentario expuesto por Marqués (2000), cuando enfatiza que muchos de los docentes actualmente en ejercicio recibieron una formación pensada para la escuela de las últimas décadas del siglo XX; y nuestra sociedad ha cambiado mucho, de manera que la formación permanente que la "sociedad de la información" impone a sus ciudadanos también resulta indispensable para el profesorado de todos los niveles educativos.

Perrenoud (2001) señala la importancia de que “cada sistema educativo debería crear un observatorio permanente de las prácticas y de los oficios del docente, cuya misión no sería pensar la formación de profesores sino dar una imagen realista y actual de los problemas que ellos resuelven en lo cotidiano, de los dilemas que enfrentan, de las decisiones que toman, de los gestos profesionales que ellos ejecutan”.

Por otra parte, el rol del docente ha sido equiparado al de un ser que puede lograr todo cuanto se propusiese, pues el hecho de guiar a sus alumnos hacia su desarrollo integral implica una responsabilidad de gran relevancia; pero no solo eso, ya que además el docente debe ser lo suficientemente capaz para desarrollar una amplia gama de habilidades cognitivas, didácticas y psicológicas para tratar las diferentes necesidades que presentan sus alumnos al tiempo de resolver aspectos extra escolares como lo que acontece en el seno familiar, pues como es bien sabido, influyen de manera considerable dentro del aprendizaje de los alumnos.

De acuerdo a lo anterior, Woolfolk (2006) señala que “los profesores deben ser tanto competentes a nivel de técnico como inventivos, ser capaces de utilizar una gama de estrategias y también de inventar otras nuevas, poseer algunas rutinas simples para el manejo de las clases, aunque también deben estar dispuestos y ser capaces de salir de la rutina cuando sea necesario un cambio. Requiere entendimiento de los estudiantes en general, es decir, conocer los patrones comunes a edades, culturas, clases sociales, geografía y géneros específicos, así como los patrones de la concepción que tiene el estudiante común sobre la materia”.

Es necesario hacer mención de los aspectos que, a consideración de algunos autores, determinan la “tarea de un buen docente” dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos; es por ello que se abordarán a groso modo, algunos aspectos sobre la labor docente tradicionalista y constructivista. Conviene recordar lo señalado por Díaz-Barriga y Hernández (2001), quienes señalan que un buen docente debe:

- ✦ Tener conocimiento teórico suficientemente profundo y pertinente acerca del aprendizaje, el desarrollo y el comportamiento humano.
- ✦ Despliegue de valores y actitudes que fomenten el aprendizaje y las relaciones humanas genuinas.
- ✦ Dominio de los contenidos o materias que enseña.
- ✦ Control de estrategias de enseñanza que faciliten el aprendizaje del alumno y lo hagan motivante.
- ✦ Conocimiento práctico sobre la enseñanza

Pero en nuestros días el trabajo que debe desempeñar el docente implica más retos, es decir, no debe ser solo un transmisor de conocimientos sino generar un pensamiento reflexivo y crítico en los alumnos, ya que la función del maestro no puede reducirse a la simple transmisión de la información ni a la de facilitador del aprendizaje.

Es por ello que el profesor constructivista, a diferencia del docente tradicionalista debe: (Díaz Barriga y Hernández, 2001)

- Ser mediador entre el conocimiento y el aprendizaje de sus alumnos: comparte experiencias y saberes en un proceso de negociación o construcción conjunta (co-construcción) del conocimiento.
- Ser un profesional reflexivo que piensa críticamente sus propias ideas y creencias acerca de la enseñanza y el aprendizaje, y está dispuesto al cambio.
- Promover aprendizajes significativos, que tengan sentido y sean funcionales para los alumnos.

- Evitar apoderarse de la palabra y convertirse en un simple transmisor de información, es decir, no caer en la enseñanza verbalista o unidireccional.
- Ser capaz de motivar a los alumnos y plantear los temas como asuntos importantes y de interés para ellos.
- Plantear desafíos o retos abordables a los alumnos que cuestionen y modifiquen sus conocimientos, creencias, actitudes y comportamiento.

De acuerdo a lo anterior, el paradigma constructivista nos deja entre ver que las demandas actuales de la educación, piden a los docentes una amplitud en los modelos de enseñanza rechazando la concepción de que el alumno es solamente receptor de los aprendizajes (persona pasiva), y que solo acumule los mismos.

Este tipo de aprendizajes se encuentran estrechamente vinculados con lo que los alumnos han aprendido en grados anteriores, incluso con aquellas experiencias que pueden servirle en su entorno o que han sido adquiridas dentro de los contextos sociales a los cuales pertenecen. Por ello se da un cambio en la forma de enseñar a las siguientes generaciones ya que se debe dar prioridad a una enseñanza que sirva a los alumnos en su acontecer diario. Además, dentro de dicha perspectiva, se concibe la idea de que los alumnos participan de manera activa en el proceso de aprendizaje y no de manera pasiva como anteriormente se creía.

Aunado a lo anterior, las actividades escolares deben fomentar y dar oportunidad de analizar, dudar, confrontar, descubrir, experimentar, buscar e inventar conocimientos. De igual manera Suárez (2002) argumenta que “los estudiantes no son pizarras sobre las cuales el profesor escribe, sino fuentes del saber, sentir y conocer. Son ellos quienes deben buscar el conocimiento bajo liderazgo de expertos; el profesor es solo un orientador y motivador de esa búsqueda”.

Por otro lado Woolfolk (2006) señala que “los profesores expertos no solo saben el contenido de las materias que enseñan; sino también saben como

relacionar dicho contenido con el mundo externo al salón de clases y como mantener a los estudiantes participando en el aprendizaje”.

Los procesos mentales de los alumnos cobran verdadera importancia cuando pueden ser asociados con elementos propios del contexto al que pertenecen o con cuestiones que sean significativas para ellos.

Ausubel (retomado por Díaz-Barriga y Hernández, 2001) “considera indeseable el hecho de que los alumnos adquieran aprendizajes mediante la memorización o repetición constante de un determinado contenido escolar”; en vez de esto, propone que incrementen los aprendizajes significativos ya que permiten integrar los contenidos de manera permanente y deseable, resaltando que este aprendizaje tiene utilidad para los alumnos.

Díaz-Barriga y Hernández (2001), definen al Aprendizaje Significativo como: “aquel que conduce a la creación de estructuras del conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas de los estudiantes”.

Al hacer uso de la propuesta computacional, el docente tendrá que fungir como el experto y guía de los contenidos que allí se muestran, debido a que si los alumnos presentan alguna duda, éste debe tener las herramientas necesarias para abordar esas problemáticas por medio de otras estrategias, es decir, será el mediador entre el alumno y el contenido de la propuesta computacional.

DISEÑANDO UNA VÍA MÁS SENCILLA

1.2 ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Como se ha mencionado en párrafos anteriores, la enseñanza demanda de los docentes una preparación acorde con los sucesos que se estén presentando dentro del contexto escolar.

La labor de los docentes comienza dentro de las aulas cuando observan que al impartir determinado tema a sus alumnos, no todos pueden comprenderlo con el mismo método o con la rapidez que se esperaba. Por tal motivo, se ven en la necesidad de adaptar, crear y modificar todos aquellos contenidos que se les dificultan a los alumnos con la finalidad de lograr que éstos aprendan.

Muchas de estas adecuaciones se relacionan con las estrategias didácticas que, de acuerdo con Ferreiro (2004), son el sistema de acciones y operaciones tanto físicas como mentales, que facilitan la confrontación (interactividad) del sujeto que aprende con el objeto de conocimiento, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción), para realizar una tarea con la calidad requerida.

Por su parte, Díaz Barriga y Hernández (2001) señalan que una “estrategia de enseñanza son los procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos”.

Dentro de las estrategias didácticas podemos encontrar que el docente hace uso de aquellos elementos visuales, auditivos, gráficos, lúdicos, etc., para facilitar el proceso de enseñanza de los alumnos.

Por ejemplo, en la educación preescolar se puede observar que los niños generan conocimientos a través de diferentes actividades lúdicas que aplican los docentes. Además se utilizan imágenes para ilustrar una lectura, entre muchos otros instrumentos. En cuanto al nivel primaria, se utilizan estrategias como presentar imágenes alusivas a un texto o tema, mostrarles un video o un audio para que tengan un antecedente del tema y en un nivel más avanzado, llevar a cabo experimentos (germinado de una planta), y en el caso de las matemáticas hacer uso de diferentes materiales para dejar claro el tema (utilizar palitos de colores o de diferentes formas y tamaños).

Y a nivel secundaria se utilizan estrategias didácticas más complejas debido a que la abstracción de los adolescentes es mayor que la de un niño de nivel

primaria. Dentro de las estrategias más utilizadas en este nivel se encuentra colocar los títulos y subtítulos con una letra de mayor tamaño, en cursiva, negrita y subrayada, presentar ante un tema complejo un mapa conceptual, resumen o un diagrama de flujo

En este caso, las estrategias didácticas constituyen herramientas de mediación entre el sujeto que aprende y el contenido de enseñanza que el docente emplea conscientemente para lograr determinados aprendizajes; las imágenes, contenido, actividades y retroalimentaciones tienen un papel fundamental, debido a que gracias a ellas, se pretende que los alumnos posean un nuevo aprendizaje.

Incluso, las mismas propuestas computacionales, son producto de aquellas adecuaciones que los docentes han generado para que los alumnos hagan uso de las herramientas que el medio escolar en ocasiones brinda; al tiempo que de manera didáctica crea o reafirma un aprendizaje.

Dentro de las estrategias que se utilizan en la presente propuesta computacional son la actividad de “sopa de letras”, “Rompecabezas”, “encuentra las diferencias”, etc., las cuales han sido diseñadas con el objetivo de explicar el tema de pérdidas.

Marques (2000), menciona que las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), se han convertido en un eje transversal de toda acción formativa, donde casi siempre tendrán una triple función: como instrumento facilitador de los procesos de aprendizaje (fuente de información, canal de comunicación entre formadores y estudiantes, recurso didáctico), como herramienta para el proceso de la información y como contenido implícito de aprendizaje (los estudiantes al utilizar las TIC aprenden sobre ellas, aumentando sus competencias digitales). Así, hoy en día los formadores necesitan utilizar las TIC en muchas de sus actividades profesionales habituales.

Una realidad que no puede pasar desapercibida es que los docentes aún rechazan los apoyos que pueden brindar las TIC para la enseñanza de algún contenido curricular debido a que, actualizarse implica para ellos mayor tiempo del que disponen, así como el introducirse a un mundo totalmente nuevo que resulta, en la mayoría de las ocasiones difícil de aprender y manipular y en el peor de los casos, porque su estructura de enseñanza es muy rígida y no da cabida a la introducción de éste tipo de ayudas.

Marques (2000) asevera que el origen de estas actitudes negativas por parte de un sector de los docentes suele encontrarse en alguna de las siguientes circunstancias:

- ✓ Poco dominio de las TIC, debido a una falta de formación, lo que genera: temor, recelo, impotencia, ansiedad...
- ✓ Influencia de estereotipos sociales, por falta de conocimiento sobre las verdaderas aportaciones de las TIC y su importancia para toda la sociedad. Así algunos docentes se identifican con expresiones del tipo: "son caras, sofisticadas y no han demostrado su utilidad", "son una moda", "son otro invento para vender", etc.
- ✓ Reticencias sobre sus efectos educativos, por falta de conocimiento de buenas prácticas educativas que aprovechen las ventajas que pueden comportar las TIC. De esta manera, y tal vez considerando solamente experiencias puedan conocer en las que se ha hecho un mal uso de estos materiales, algunos profesores creen que deshumanizan, no son útiles, no aportan casi nada importante, tienen efectos negativos, dificultan el trabajo educativo...

Finalmente, y rescatando la importancia que tiene la actualización de determinados contenidos dentro del currículo escolar, me permito hacer mención de la importancia que tiene trabajar con algunos de los sentimientos que se encuentran estrechamente vinculados con el desempeño escolar que tiene cada uno de los alumnos (en este caso sentimientos vinculados con la pérdida de un familiar, mascotas u objetos).

Suárez (2002) hace énfasis en que “Los humanos somos seres sentimentales, capaces de reír, de gozar, sufrir, emocionarnos, enternecernos, amar, odiar, temer, arriesgar... Por ello el cultivo y expresión de los sentimientos y emociones es básico para el desarrollo humano”. De aquí la importancia de que las escuelas puedan desarrollar en cada uno de los alumnos las inteligencias emocionales.

Es evidente que la enseñanza ha resuelto con cierto éxito la necesidad humana en cuanto al desarrollo intelectual, pero no ha encontrado soluciones a los problemas personales que se encuentran relacionados con la Inteligencia Emocional, que puede aportar otros principios desde el mundo de las emociones y los sentimientos para mejorar el aprendizaje.

Como lo menciona Casassus (2009), tradicionalmente, las emociones no han sido bien recibidas en el mundo de la educación. Las emociones han sido un tema tabú en relación al aula. A nivel de escuela, todos conocemos el curioso dicho que dice que “las emociones se dejan al lado de afuera de la puerta de la escuela”. Es más, el sistema educativo fue diseñado con el fin de reprimir y negar las emociones, convirtiéndose así en una institución intencionada y primordialmente racionalista y anti emocional.

Pero ahora, en distintos niveles de análisis, hemos descubierto que las emociones se encuentran en el centro del aprendizaje. Por ejemplo, “sabemos que el estrés y el miedo constante afectan el funcionamiento normal de las conexiones neurológicas en el cerebro y dificultan el aprendizaje”. (Casassus, 2009).

Para Suárez (2002) es importante que sea el docente el que pueda desarrollar este tipo de educación emocional ya que, “el profesional trabaja con otros y, por tanto, debe desarrollar sus capacidades de interacción, de comunicación, de interrelación personal, de innovación, de diálogo y de solución de conflictos. Se requiere de profesionales que entiendan aquello que hacen, que proyecten aquello que se podría y debería hacer, que motiven a la acción y la lideren, que

quieran lo que hacen y sean capaces de entrar en relación armoniosa con los demás”.

En el lado del docente, en su acción pedagógica intervienen dos aspectos cruciales. Uno es cognitivo: el conocimiento de la materia que imparte el docente. El otro es emocional: la competencia emocional que un docente despliega en la conducción de sus clases. Un aspecto de dicha competencia, es la capacidad que debe tener un docente, para interpretar las emociones de los alumnos en relación a la materia que se enseña y al proceso que el alumno está viviendo. Capacidad para poder interpretar el mundo interno de los alumnos que se funda en la observación de lo emocional, gestual, expresivo, responsivo y corporal; y competencia para intervenir los procesos de aprendizaje en el alumno. (Casassus, 2009)

Morcillo (2001), señala que “dentro de los contenidos poco atendidos en todos los niveles educativos es el de las actitudes y los valores (el denominado “saber ser”) que, siempre ha estado presente en el aula, aunque sea de manera implícita u “oculta”. Sin embargo, en la década pasada notamos importantes esfuerzos por incorporar tales saberes de manera explícita en el currículo escolar, no solo a nivel de la educación básica”.

Resulta importante saber descifrar nuestro código emocional, el cual comprende una serie de características psicológicas que están presentes en la inteligencia emocional, pero lamentablemente, la escuela no les presta suficiente atención; pero no porque no se quiera, sino porque no sabe cómo hacerlo.

Como menciona Morcillo (2010), “es necesario tener un alto coeficiente emocional al igual que tener un alto coeficiente intelectual. Por lo tanto, tendremos que luchar para que nuestros alumnos tengan: una actitud positiva, que reconozcan sus propios sentimientos y emociones, que se sientan capaces de expresar sentimientos y emociones así como de controlarlos, que sean empáticos, capaces de tomar decisiones adecuadas, con motivación e

ilusiones, con una autoestima adecuada, con valores que den sentido a sus vidas, para poder superar las dificultades y frustraciones”.

De acuerdo con Morcillo (2010), la enseñanza de las emociones puede “erradicar las actitudes negativas y los sentimientos de incompetencia de los estudiantes que les puedan generar frustración y baja autoestima”. Por otra parte, dicha autora asegura que si los docentes aceptaran que las inteligencias emocionales tienen la capacidad de controlar y regular los sentimientos de uno mismo y de los demás y utilizarlos como guía del pensamiento y de la acción, su práctica en las escuelas, puede paralizar los males de la sociedad actual y combatirlos para erradicarlos y hacer un mundo mejor.

El aprendizaje de las inteligencias emocionales es un proceso lento y gradual, donde influyen diferentes factores como las experiencias personales previas, otras personas significativas, la información, experiencias novedosas y el contexto sociocultural; por ejemplo, mediante la participación en otras instituciones o la interacción con otros medios y personas.

De allí la importancia de que sea dentro de la escuela en donde se enseñe a los alumnos el reconocimiento de las inteligencias emocionales las cuales en ocasiones se convierten en temas complicados para ser tomados en cuenta en el seno familiar ya que esto les permitirá a los alumnos poder actuar de manera apropiada ante alguna circunstancia como lo es la pérdida de alguna persona u objeto cercano a los alumnos (este tema será desarrollado en otro apartado).

NIÑEZ, DECISIVA PARA TODA LA VIDA

1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO EL PRESENTE TRABAJO

Por años, se ha discutido si la genética (a partir de la cual se efectuará el desarrollo de todos los caracteres que ha heredado el individuo), o la cultura son más importantes en el desarrollo del ser humano.

Considero que ambas forman parte de este desarrollo, tomando en cuenta que dichos procesos se van presentando en el niño de manera gradual, es decir, en los primeros años de vida, los bebés no pueden sobrevivir sin ayuda de sus progenitores, quienes le darán el sustento necesario.

Se cree que cuando nacemos, contamos solamente con el instinto de supervivencia y con el tiempo, el bebé mediante la interacción con sus semejantes se convertirá en un humano; Savater (2004), enfatiza sobre “la necesidad que tiene nuestra humanidad biológica para una confirmación posterior, algo así como un segundo nacimiento en el que, por medio de nuestro propio esfuerzo y de la relación con otros humanos se confirme directamente el primero”.

Conforme el bebé va creciendo, tanto física como mentalmente, la carga genética que tiene, contribuye para que éste vaya desarrollando determinadas habilidades propias del humano como la comunicación, para su adaptación con su medio social; utiliza un lenguaje desde el momento en que llora para avisar a su madre que necesita alimento, que tiene sueño o que algo no está bien con él.

El tiempo que los niños pasen dentro del seno familiar, así como en su medio cultural, contribuirá a que se apropien de algunos elementos de sus contextos mediante el juego, la observación y los cuestionamientos.

De allí la importancia de la familia como del medio social en el que los niños se desarrollen, ya que éstos influirán en gran medida sobre el tipo de lenguaje que adquieran así como conductas, actitudes, hábitos, intereses, desarrollo cognitivo y psicosocial. (González, 2000).

Partiendo de esta idea, la escuela no es la única institución en donde los niños aprenden; Savater (2004) dice que, el proceso educativo puede ser informal (a través de los padres o de cualquier adulto dispuesto a dar lecciones) o formal, es decir, que sea dado por una persona o grupo de personas socialmente designadas.

Una vez que los niños son Institucionalizados, los docentes están encargados de generar conocimientos tomando en cuenta la edad tanto cronológica como

mental para poder propiciar un aprendizaje propio de la etapa en la que se encuentran.

Actualmente, es trascendental considerar los conocimientos previos del niño, para lograr que los aprendizajes puedan llegar a ser significativos para cada uno de ellos y así evitar el olvido o la no aplicabilidad de estos conocimientos; tal y como lo expone Coll (citado por Díaz Barriga y Hernández, 2001), “el alumno adquiere aprendizajes nuevos en la escuela a partir de las experiencias previas lo cual contribuye al proceso de construcción”. De esta forma, se rechaza la concepción de que el alumno sea solamente una persona pasiva que acumule aprendizajes sin que éstos sean aplicables a su vida cotidiana como anteriormente se creía.

Es por eso que todo lo que se puede aprender está en relación con el nivel de desarrollo del niño; del mismo modo, el aprendizaje influye también en los procesos de desarrollo y, especialmente, en aquellas circunstancias en las que se ha logrado cierto grado de desarrollo potencial. No hay aprendizaje sin un nivel de desarrollo previo y tampoco hay desarrollo sin aprendizaje. Vigotsky (citado por Hernández, 1998) enfatiza el importante papel que desempeña el aprendizaje como catalizador e impulsor de los procesos evolutivos.

No debemos olvidar que los niños son producto de las múltiples interacciones sociales en las que se involucran a lo largo de su vida escolar y extraescolar y que, gracias a la participación con los procesos educacionales, sustentados en distintas prácticas y procesos sociales, en los que se involucran distintos agentes y artefactos culturales, el niño consigue socializarse, y al mismo tiempo desarrolla su propia personalidad.

La participación del niño en el contexto escolar modifica los conocimientos cotidianos por aquellos conocimientos científicos; cabe señalar que los conocimientos cotidianos son resultado de las experiencias que tienen los niños, por otra parte se considera que los conocimientos científicos se construyen a partir de los conceptos teóricos dentro del contexto escolar. (Hernández, 1998).

Díaz Barriga y Hernández (2001), ponen énfasis en la importancia de que sean las Instituciones las que fomenten la socialización “ya que permiten que los alumnos construyan su propia identidad de acuerdo al contexto en el que se desenvuelvan”. Pero, en muchas ocasiones, dichas Instituciones escolares enseñan aspectos que se contraponen con lo que acontece en la vida cotidiana de los alumnos ya que, por un lado se potencia el conocimiento individual y dentro de la vida diaria la cooperación con sus pares tal y cómo es señalado por Resnick (citado por Díaz Barriga y Hernández, 2001): “El conocimiento escolar es simbólico-mental, mientras que fuera es físico-instrumental; en la escuela se manipulan símbolos libres de contexto, en tanto que en el mundo real se trabaja y razona sobre contextos concretos”.

Es importante mencionar que de acuerdo a Jean Piaget (citado por Córdoba, 2006), los niños pasan por diferentes estadios los cuales implican la aparición de nuevos aspectos psicológicos y nuevas conductas; éstas variarán de acuerdo al desarrollo que presenta cada niño así como a la maduración biológica, la experiencia del mundo físico, y medio social.

A continuación se muestran dichos estadios, se describirá con más profundidad el estadio de operaciones concretas ya que la propuesta didáctica que se realizó está enfocada a la edad correspondiente a dicho estadio.

Preoperacional (2 a 7 años): Se desarrolla la función simbólica.

Operaciones concretas (7-11 años): Se distingue porque el pensamiento es lógico, flexible y organizado, siempre y cuando sea aplicado en información concreta ya que en esta etapa no se encuentra presente el pensamiento abstracto implica la posibilidad de realizar operaciones mentales pero sobre objetos visibles y tangibles, no sobre un razonamiento abstracto.

Dentro de las operaciones lógico-matemáticas están presentes: la Conservación, la Clasificación Jerárquica y la Seriación. En las operaciones espaciales se encuentra: la Distancia y las Direcciones.

Los niños presentan en esta etapa una capacidad mejorada para conservar, clasificar, seriar y tratar con conceptos espaciales, teniendo una mayor

capacidad de solución de problemas pero tienen una importante limitación: los niños piensan en una forma organizada y lógica solamente cuando tratan con información concreta que pueden percibir de manera directa, sus operaciones mentales funcionan ineficazmente cuando son aplicadas a ideas abstractas. (Berk, 1999).

La maduración cerebral combinada con la experiencia de las prácticas culturales llevarán a los niños a alcanzar esta etapa.

Vigotsky (citado por Berk, 1999) construyó una teoría en la que el niño y el ambiente social colaboran con el moldeamiento de la cognición de forma culturalmente adaptativa. Una vez que los niños son capaces de la representación mental, especialmente a través del lenguaje, la línea natural del desarrollo mental comienza a ser transformada por la línea social. También considera este autor que el lenguaje es la base de todos los procesos cognitivos.

Operaciones formales (11-12 años): se caracteriza por ser un pensamiento de resolución de problemas y de comprobación de hipótesis, racional y sistémico.

Berk (1999), precisa que “prácticamente todos los expertos coinciden que la cognición infantil, en términos generales no evoluciona tan rígidamente por etapas como creía Jean Piaget. Consideran el desarrollo como de dominio general, creen que los procesos del pensamiento son similares en todas las edades solo que se presentan en menor o mayor amplitud dependiendo del conocimiento y la experiencia de los niños”.

La propuesta computacional estará dirigida a niños de sexto año de educación primaria (las edades oscilan entre los 10 a 11 años), debido a que de acuerdo con Elisabeth Kübler-Ross (citada por Echeverría, 2008), es a esta edad cuando ellos conciben lo que es la muerte, y aunque el tema de la propuesta computacional no es precisamente la muerte, las pérdidas se encuentran estrechamente vinculadas con este tema.

En esta edad, señala Kübler-Ross el niño posee un entendimiento más realista de la muerte, en el sentido de que se trata de algo irreversible y definitivo y distingue lo animado de lo inanimado (desde la perspectiva de Piaget). Así mismo, interpreta señales relacionadas con la muerte, por ejemplo: accidentes, envejecer, ir al hospital, enfermarse, pero no las relaciona consigo mismo. Conforme aumenta en edad, la muerte se va personificando, adquiere color, figura, se personifica por ejemplo: en un hombre vestido de negro, una calavera envuelta en un trapo negro y con guadaña en la mano.

Por eso es importante que el docente tome en cuenta el desarrollo del niño en todos sus ámbitos ya que deberá partir de lo que el niño sabe, considerando que debe emplear no solo un lenguaje claro y sencillo sino que, el alumno ya posee información que ha podido indagar por algún medio alternativo al de la familia y la escuela.

Dentro de la propuesta computacional, se hablará del tema de pérdidas a los alumnos de 6° grado de educación primaria pero ¿por qué a los alumnos de ese grado?, cómo ya se había señalado, se encuentra sustentado por la autora Elizabeth Kübler Ross cuando señala que los niños en esta etapa (transición entre el periodo de operaciones concretas y formales), tienen una concepción más clara de lo que significa la muerte, es decir, anteriormente pensaban que la muerte era un proceso regresivo que era reforzado mediante algunas caricaturas (cuando un personaje muere en un capítulo y al siguiente aparece vivo).

De allí la importancia de que se hable a los niños sobre este tema, para prepararlos a los eventos que conforme sigan desarrollándose se presentarán con mayor frecuencia y repercutirán en mayor medida en sus diferentes esferas (psicológica, social y familiar).

Las autoras Poch y Herrera (2003) opinan que es importante “preparar a los niños para la muerte mucho antes de experimentarla, tanto si se trata de su propia muerte, como la de otra persona”.

Por otra parte, de acuerdo con la edad de los niños a los que se encuentra destinada la propuesta computacional “¿Has perdido algo?”, se han creado las

actividades (sopa de letras, buscador, relación de pérdidas, etc.), para que mediante su resolución, los alumnos puedan identificar entre una pérdida material y una inmaterial. Así mismo, se brinda una retroalimentación que utiliza un lenguaje sencillo y ejemplificando una situación que no se encuentra ajena al acontecer de los alumnos para que puedan identificarlo con mayor facilidad.

Se ha podido comprobar mediante láminas y diapositivas, que la atención de los alumnos es mayor cuando se presentan imágenes que tienen alguna relación con animales, así como a contrastación de colores; lo anterior con el objetivo de generar un nuevo aprendizaje y en caso de que ya se cuente con conocimientos sobre la temática, puedan ser reforzados.

RECONSTRUYENDO EL CAMINO HACÍA EL APRENDIZAJE

1.4 TEORÍA CONSTRUCTIVISTA

Dentro de esta teoría se encuentran autores como Jean Piaget, S. Vigotsky, David Ausubel y Jerome Bruner como exponentes del Constructivismo. (Coll, 1997).

En la actualidad la teoría constructiva se encuentra presente en la mayoría de las aulas escolares y se conforma por algunas ideas tomadas de otras teorías, principalmente de la teoría cognoscitivista, pero con el tiempo su estructura se modificó de acuerdo al contexto en el que actualmente se encuentra presente, por otra parte, ve de diferente manera la función del docente, del alumno, del aprendizaje y la evaluación, así como la aplicación que debe darse dentro de las aulas escolares.

Por ello, y de acuerdo a lo anteriormente expuesto, es importante describir a groso modo la teoría educativa imperante en nuestra actualidad para saber de que forma concibe el aprendizaje, la evaluación, la función del docente, y del alumno, porque es la teoría que sustenta la presente propuesta.

Antes de comenzar este apartado, es importante brindar una definición del constructivismo; de acuerdo a la percepción de Coll (1997) “se refiere a la actividad mental constructiva de las personas en el proceso de adquisición del conocimiento”.

Ahora, se definirá el mismo término desde una perspectiva educativa: “es la idea-fuerza que realiza el alumno al propio proceso de aprendizaje” (Coll, 1997). Con las anteriores definiciones podemos decir que el Constructivismo ha sido creado para explicar y comprender la enseñanza y el aprendizaje; justificando todas las adecuaciones curriculares, pedagógicas y didácticas escolares.

De igual forma, Coll (1997) argumenta que: “Elegir una sola teoría del desarrollo o del aprendizaje como marco de referencia para analizar, explicar y comprender los procesos escolares de enseñanza y aprendizaje, supone renunciar de entrada, a utilizar otras teorías alternativas que puedan ayudar igualmente a comprender determinados aspectos de estos procesos no suficientemente estudiados y explicados por la teoría elegida”; a manera de recapitulación puedo señalar que el constructivismo para poder llegar a ser una teoría con bases sólidas ha tenido que apropiarse o rescatar aquellos aspectos que de alguna forma han podido ser aplicables y han dado resultados lo suficientemente convincentes para poder ser retomados y aplicados nuevamente, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Carretero (2002), opina que el Constructivismo es una teoría que viene a retomar la importancia tanto de los procesos internos de los sujetos como del medio: “el Constructivismo surge de la idea de que el individuo no es un simple producto del ambiente ni resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia; que se produce día a día como resultado de la interacción entre esos factores (aspectos cognitivos, sociales, de comportamiento y afectivos)”.

Coll (1997) argumenta que: “Basta con proceder a una revisión somera de las teorías del desarrollo y del aprendizaje más relevantes para la educación

escolar para percibir con claridad hasta que punto puede ser empobrecedor renunciar a las aportaciones que, desde todas ellas, se han hecho y se siguen haciendo para una mejor comprensión y explicación del aprendizaje y de la enseñanza en la escuela”.

Desde mi perspectiva, y aunado a las anteriores explicaciones, el constructivismo ha venido a reconciliar aquellos debates entre algunas de las teorías del aprendizaje, ya que tenían posturas muy radicales en la forma de concebir a los sujetos, sus procesos sociales e intelectuales y el resultado de esa radicalidad fue el minimizar la posibilidad de que ambos factores (externos e internos) desempeñan un papel importante en todos los sujetos.

Por su parte Coll (1997) señala la importancia de “seleccionar del conjunto de explicaciones que brindan diferentes teorías del desarrollo y del aprendizaje, aquellos aspectos o partes que tienen, supuesta y potencialmente, una mayor utilidad para analizar, comprender y explicar los procesos escolares de enseñanza y aprendizaje. El resultado de esta selección es entonces una especie de “lista” o “catálogo” de explicaciones relativas a diferentes aspectos o dimensiones de los procesos educativos escolares que tienen su origen en teorías distintas”.

Por ello, en algunos libros en donde se habla sobre el Constructivismo se distingue, como lo plantea Carretero (2002) tres tipos de Constructivismo:

- El aprendizaje es una actividad solitaria. Los autores Piaget y Ausubel se basan en la idea de un individuo que aprende al margen de su contexto social.
- Con amigos se aprende mejor. Investigadores que se encuentran en un punto intermedio entre lo postulado por Piaget y Vigotsky sustentan que la interacción social favorece al aprendizaje mediante la creación de conflictos cognitivos que causan un cambio conceptual.
- Sin amigos no se puede aprender. Se encuentra una tesis Vigotskyana radical la cuál asevera que el conocimiento no es producto individual sino social.

A pesar de que el Constructivismo en principio quería desaparecer aquellos pensamientos radicales, se puede ver que dentro de la misma teoría se aprecia nuevamente una segregación. Pero sería un gran error centrarse o retomar solo uno de estos aspectos, ya que todas funcionan en conjunto, es decir y retomando el anterior ejemplo que no se discute que los alumnos aprendan interactuando con su medio social pero no olvidemos que el aprendizaje comienza mediante un proceso interno.

Carretero (2002) argumenta que es indudable que no se puede aprender mediante la intervención de sujetos iguales o más capaces, sin embargo, es de gran importancia lo que el alumno realiza de manera individual.

Una vez que se explicó que el aprendizaje es producto tanto de un proceso interno como social, es necesario resaltar algunos de los aspectos más importantes dentro del Constructivismo:

1. Para Coll (1997), el constructivismo enfatiza la importancia de que el contexto dotará a los alumnos de diferentes habilidades las cuales posteriormente serán aplicadas (este punto está directamente relacionado con el aprendizaje significativo).

Así mismo señala que el Aprendizaje Significativo es: “aquel que conduce a la creación de estructuras del conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas de los estudiantes”.

Es importante señalar que Ausubel (citado por Díaz Barriga, 2001), propone que deben ser incrementados los aprendizajes significativos porque solamente de ésta forma los contenidos serán integrados de manera permanente y deseable además, dichos aprendizajes tendrán más utilidad para los alumnos. Por otra parte, otorga gran importancia a las experiencias previas de los estudiantes porque son las piezas clave de la conducción de la enseñanza.

Al señalar que se deben incrementar los aprendizajes significativos en los alumnos, no hay que olvidar que estos aprendizajes deben ser revisados de manera minuciosa ya que el alumno se encarga de su conocimiento, es decir, determina cuánto y cómo es lo que va a aprender (el alumno es concebido como activo ya que es responsable de su conocimiento).

Es fundamental el papel del docente dentro de la enseñanza de aprendizajes significativos ya que contribuye a que el alumno vaya adquiriendo el conocimiento de acuerdo a sus posibilidades, es decir, el docente brinda los apoyos necesarios (anclado a la idea de Vigotsky de Zona de Desarrollo Próximo). Además, se encarga de proporcionar los medios para acceder a la información ayudando a los alumnos a procesarla, Promueve el pensamiento crítico y reflexivo de los estudiantes mediante los procesos de aprendizaje.

2. Otro aspecto de gran trascendencia dentro del constructivismo es la Zona de Desarrollo Próximo. Vigotsky, citado por Hernández (1998), define Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) como: “la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinada por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”.

La ZDP es el nivel que el alumno puede alcanzar con la ayuda de pares o de una persona más capaz.

3. Por su parte, el andamiaje es otro de los aspectos importantes dentro del Constructivismo y Hernández (1998) señala que: “el andamiaje puede ser entendido como un agente cultural que enseña en un contexto de prácticas y modos socioculturalmente determinados, y como un mediador esencial entre el saber sociocultural y los procesos de apropiación de los alumnos.

Así, a través de actividades conjuntas e interactivas, el docente procede promoviendo zonas de construcción para que alumno se apropie de saberes, gracias a sus aportes y ayudas estructurados en las actividades escolares, siguiendo cierta dirección intencionalmente determinada”. Es decir, al hablar de andamiaje nos referimos a las ayudas o soportes que el docente o alguien más capaz pueden brindar a los alumnos para llegar a determinado conocimiento.

En cuanto a la forma en cómo concibe el Constructivismo a los alumnos se señala que éstos no transfieren el conocimiento del mundo externo hacia su memoria; sino más bien, construyen interpretaciones personales del mundo basados en las experiencias e interacciones individuales por tanto, no existe una realidad objetiva, el conocimiento emerge en contextos que son significativos.

Para el constructivismo, de acuerdo con Hernández (1998), “el aprendizaje influye también en los procesos de desarrollo y, especialmente, en aquellas circunstancias en las que se ha logrado cierto grado de desarrollo potencial.

En cuanto a la evaluación, el constructivismo resalta todos aquellos logros que los alumnos vayan construyendo con ayuda de iguales o de alguien más capaz siguiendo la línea de los contenidos curriculares.

La labor del docente en el constructivismo es la de facilitar y proporcionar todos los medios necesarios para que los estudiantes se apropien de la nueva información; despertando en ellos un pensamiento crítico y analítico en el proceso de aprendizaje.

Con base en lo descrito en párrafos anteriores, es preciso que señale que dentro de mi propuesta didáctica computacional se retomará el Constructivismo como sustento teórico.

La razón por la que elegí esta teoría es por la forma en como concibe la relación del profesor y el alumno en el contexto escolar (una interacción en donde el profesor brinda las ayudas adecuadas al alumno así como el diseñar estrategias propicias para generar aprendizajes nuevos o enriquecer aquellos que los alumnos ya poseen).

Por ejemplo cuando se habla de generar en los alumnos un aprendizaje significativo; no se puede estar lo suficientemente seguro que con el contenido de la propuesta computacional se logrará este objetivo, sin embargo, se puede asegurar que se generará un aprendizaje aplicable al acontecer de su vida cotidiana.

En cuanto al proceso de la ZDP, se pretende que los alumnos partan de aquellas experiencias que hasta ese momento han tenido en materia de pérdidas, y en caso de no tenerlas brindar las bases (andamiaje) de un nuevo contenido para que a futuro sirva para indagar más sobre dicha problemática o en el mejor de los casos acudan con el personal adecuado.

Recordemos que el constructivismo pretende dejar a un lado todos aquellos aprendizajes convencionales y ésta teoría surge con la esperanza de que en las aulas escolares se puedan brindar a los alumnos nuevos conocimientos para procurar que se encuentren en la mejor condición posible en los diferentes contextos en los que se desenvuelven y en el caso particular del tema que nos ocupa, evitar que las pérdidas no resueltas afecten el desempeño escolar de los alumnos.

Para el Constructivismo, el docente es el encargado de diseñar diferentes estrategias educativas que puedan coadyuvar a que los alumnos generen nuevos aprendizajes y modificar aquellos que ya poseían para ser aplicados hacia su persona o a los demás.

En cuanto a la importancia que tiene el uso de instrumentos para los alumnos, recordemos que los instrumentos son dados por el contexto social para que los alumnos puedan modificar sus estructuras cognitivas mediante su aplicación.

Hernández, (1998) menciona que “el ser humano se desarrolla en la medida en que se apropia de una serie de instrumentos (físicos y psicológicos), de índole sociocultural, y cuando participa en dichas actividades prácticas y relaciones sociales con otros que saben más que él acerca de esos instrumentos y de esas prácticas”.

Así como que “los saberes o instrumentos se encuentran distribuidos en un flujo sociocultural pero el papel de la interacción social con otros tiene importancia fundamental para el desarrollo psicológico del niño-alumno”. (Hernández, 1998).

Finalmente, el instrumento que será utilizado para generar y/o transmitir a los alumnos un nuevo aprendizaje, apoyándose de un recurso computacional como lo es el programa “Authorware”. Se pretende que con este programa interactivo, los alumnos adquieran conocimientos sobre el tema de pérdidas para que cuando éstas se presenten en su vida sepan qué hacer, así como que tanto el Psicólogo Educativo como el docente de grupo cuenten con un instrumento que pueda saber qué alumno está pasando por una situación de esta índole.

1.5 ¿POR QUÉ TODO SE PIERDE?

Tras las nuevas reformas educativas que se han dado en los últimos tiempos se ha convenido que las jornadas educativas se amplíen, lo cual hace que los alumnos pasen mayor tiempo en un aula escolar que en sus hogares.

Esta acción puede permitir que los docentes que no solamente enfoquen el aprendizaje hacia los contenidos que se verán durante todo el ciclo escolar, sino que se pueda dar la oportunidad a aquellos temas que son de corte emocional y aún más específicamente a los relacionados con la muerte; es decir, que se identifiquen, manejen y reconozcan las emociones que causan dichos eventos en los alumnos.

Lo anterior se sustenta con lo expuesto por Hernández, (1998), cuando manifiesta que “la escuela desempeña un papel crucial en la promoción de aprendizajes y del desarrollo general de cada alumno”. Por su parte, Poch y Herrero (2003), señalan que: “el papel de la escuela no es únicamente ofrecer contenidos educativos, sino también dar apoyo a la persona en todas sus dimensiones, es decir, el alumno y a todo lo que le rodea. Como adultos y como educadores tenemos muy pocos recursos metodológicos para abordar en el aula el tema de la muerte y se sabe muy bien que el auténtico educador es aquel que intenta serlo en cualquier situación, por dura que sea”.

En contraposición a lo argumentado por Poch y Herrero (2003), considero que a pesar de que el educador realice los esfuerzos necesarios para incorporar a su plan de trabajo algún tema relacionado con el de la muerte (porque éste considera que es importante para sus alumnos), su trabajo docente puede ponerse en riesgo debido a que si los padres de familia se encuentran en total desacuerdo en la enseñanza de estos temas, pueden solicitar el cambio del docente a otra institución.

Se sabe de antemano, que la escuela debe adecuarse a los acontecimientos que se vayan presentando en la sociedad, sin embargo, esto no es aplicable en todas las situaciones tal y como lo señala Poch y Herrero (2003) “Queramos o no, nos guste o no, la escuela debe responder y actuar cuando sucede una muerte”.

Anteriormente, la sexualidad era vista como un tema tabú que no podía ser tratada con la naturalidad en que se presenta en los humanos; actualmente se puede decir que ha habido mayor apertura hacia dicho tema, entonces, ¿por qué no hacer lo mismo con un proceso tan natural como lo es la muerte?

La respuesta puede ser que no se concibe la idea de que en una escuela en donde se encuentran un gran número de niños pequeños se pueda presentar la muerte en ellos.

De acuerdo con mi experiencia y lo revisado en algunas fuentes bibliográficas, no hablar de la muerte con los alumnos dentro del contexto escolar se encuentra íntimamente relacionado con cuestiones de corte social, religiosa y aún más importante, familiar. Por su parte, Poch y Herrera (2003) enfatizan lo siguiente: “Creemos que dónde se tendría que tratar el tema con mayor detenimiento es en la familia, ya que dependiendo de la ideología que ésta comparta, los niños tendrán también una u otra”.

Dentro del ámbito familiar se observa que cuando hay un muerto con el cual los niños han tenido un contacto cercano, y éstos aún son pequeños, se les niega toda información con el pretexto de que con su corta edad, ellos serán incapaces de comprender lo que está pasando. En otras circunstancias temen que lo sucedido pueda lastimar o causar en ellos algún proceso traumático que dañe su posterior desarrollo y finalmente, pero no menos importante se teme no tener las respuestas apropiadas a sus preguntas.

Poch y Herrera (2003) aseguran que “los adultos consideran que los niños deben mantenerse alejados de lo sucedido y que es mejor actuar con normalidad, como si nada hubiera pasado”.

A mi parecer el motivo más importante por el cual los adultos se niegan a abordar el tema de muerte con sus hijos es por el temor de recordar aquellos eventos que les han sucedido en el transcurso de sus vidas. Poch y Herrera (2003), piensan que “son los adultos y no los niños, quienes tenemos miedo de tratar este tema y somos también los adultos quienes no estamos preparados para afrontar estas situaciones”.

Por eso se debe hablar con la verdad a los niños ante un evento tan importante como es la muerte, ya que el excluirlos ante un suceso de este tipo, lejos de tranquilizarlos, despierta en ellos la curiosidad de saber qué es lo que pasa; llevándolos a indagar en cualquier medio (electrónico, impreso, o con sus pares), rescatando información que no cuente con la sensibilidad que necesite cada sujeto (no hay que olvidar que todos procesamos la información de diferente manera).

Por su parte Poch y Herrera (2003), “manifiestan que parece buena intención el protegerles del dolor y de la experiencia de una pérdida, pero ésta puede ser vista como un abandono o como una forma de no tomarlos en consideración y alejarles de lo sucedido”; sin embargo, todos sabemos que el niño, hoy se aleja de la muerte. De hecho, conoce muy bien la muerte impersonal y violenta que le ofrecen los medios de comunicación, las películas y los videojuegos pero al mismo tiempo desconoce la muerte natural, individual, la de un ser querido e incluso el pensamiento de que él también puede morir.

Así que, por muy doloroso que esto pueda ser para los los padres, no deben ocultar la verdad de lo que está sucediendo a los niños; por ello es importante brindarles la información necesaria y cuestionarles si desean estar presentes en las ceremonias que se llevarán a cabo y respetar todas las dudas y comentarios que puedan realizar en torno a lo que está sucediendo y lo más importante es no ocultar las emociones que se tengan en torno a la muerte, es decir, si se quiere llorar o expresar que se está enojado por lo sucedido, se exprese con naturalidad ante los niños.

Hasta este momento solo se ha hablado de la importancia que tiene para los niños que dentro del contexto familiar como educativo se hable sobre el tema de la muerte, pero la propuesta computacional que se ha diseñado trata de enseñar a los alumnos lo que es una pérdida.

De acuerdo con Poch y Herrera (2003) una pérdida puede ser concebida como:

- a) Quedar privado de algo que se ha tenido, fracasar en el mantenimiento de una cosa que nosotros valoramos.
- b) Cualquier disminución de los recursos de una persona, ya sean personales, materiales, o simbólicos, a los cuales la persona se encontraba emocionalmente vinculada
- c) Y, dicho de una manera más poética, la pérdida es la sombra de toda posesión.

Estas definiciones de pérdida son importantes debido a que permiten explicar que un proceso de duelo no solo es generado tras la muerte de una persona, sino tras el cambio de casa, el extravío de un objeto importante, el fin de una relación, etc. Poch y Herrera (2003) explican que “la pérdida es una experiencia inevitable en el ser humano y cuando se produce debe ser elaborada mediante el proceso del duelo”.

El dolor que se puede tener tras la pérdida de una persona, relación u objeto, se encuentra estrechamente vinculado con el tiempo en el que las personas y/o los objetos hayan estado relacionados; así como el valor sentimental que les depositemos y éste se manifestará de diferente forma en cada uno de los individuos.

Poch y Herrera (2003) indican que “ante una pérdida, cada persona reacciona de forma diferente”. De hecho, cuando muere un miembro de la familia, las reacciones de los demás integrantes son distintas, puesto que las personas construimos vínculos de modo distinto y, además, la relación que cada miembro de la familia mantenía con el difunto también era distinta.

Es importante señalar que estos vínculos también son conocidos como “apegos”. Bowlby (1998) define un apego como la conducta que reduce la distancia de las personas u objetos que suministrarían protección. En otras palabras, un apego es como ya se ha señalado al inicio de este párrafo, un vínculo afectivo entre dos o más personas y/u objetos generándose por medio de la interacción.

La dificultad para superar las pérdidas radica en el tiempo que los sujetos pasen tanto con las personas que se encuentran cercanas a éstos, así como el valor sentimental que vayan depositando en aquellas personas. Poch y Herrera (2003) señalan que “tras sufrir la pérdida de alguien o algo significativo, la persona siente como si su historia personal estuviera rota, incompleta, disociada, o hecha añicos”.

El retomar el tema de pérdidas en la propuesta computacional tiene como objetivo que los alumnos puedan reconocer que éstas no necesariamente tienen que estar vinculadas con la muerte de un familiar; sino que hay otras maneras de presentar esta situación y que si ellos experimentan diversas emociones no deben ser reprimidas; por ello en las retroalimentaciones de las actividades se les incita a acudir con una persona que sea de su total confianza, así como ayudar a aquellas personas cercanas a ellos.

CAPITULO 2 MANUAL DE OPERACIÓN Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS DE LA PROPUESTA ¿HAS PERDIDO ALGO?

INTRODUCCIÓN

Comenzaré señalando que el tema de pérdidas podría ser de mayor utilidad en alumnos de educación secundaria ya que a ésta edad, se enfrentan a muchas pérdidas en su vida debido a que ya han pasado más tiempo relacionándose con su familia, objetos, su cuerpo, mascotas, etc. Por tal motivo, han comenzado a formar apegos que sin duda, con el paso del tiempo van a formar parte importante de su estructura emocional.

El apego se genera con las buenas relaciones y la constante interacción que tienen los sujetos con algún objeto y/o personas. El tiempo juega un papel importante dentro de los apegos ya que entre mayor tiempo se pase con el objeto o la persona en cuestión, más estrecho y significativo serán esos vínculos afectivos.

Por lo tanto no está al alcance de esta propuesta poder ayudar a los alumnos de educación secundaria a tratar las pérdidas que tengan, sino a brindar información a los niños de educación primaria para que en el momento en que comiencen a construir estos apegos puedan identificar los cambios sentimentales que se presentan o en el mejor de los casos recurrir al personal indicado.

OBJETIVOS

El manual de operación y sugerencias didácticas tiene como objetivo describir las rutinas de la propuesta computacional ¿Has perdido algo?; así como argumentar el por qué de su diseño para finalizar con algunas sugerencias que deben tomarse en cuenta a diferencia de lo empleado con la impartición de un taller (método convencional).

Es preciso señalar que las rutinas han sido realizadas de acuerdo a algunas características propias de la edad cronológica de los destinatarios (lenguaje, dinamismo, etc.); así como cada una de las actividades didácticas por ejemplo el que se invite a los alumnos a resolver la actividad de sopa de letras y al finalizarla se explique que las palabras encontradas son diferentes pérdidas que podemos tener en el transcurso de nuestra vida, etc.

PRESENTACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE DE LAS RUTINAS



Primero tenemos la presentación del interactivo en dónde se observa el nombre de la Universidad, así como el nombre de la Especialidad, el interactivo y finalmente el nombre de la alumna.



Cabe señalar que desde el inicio se especifica en la parte inferior derecha que dando clic en cualquier parte de la pantalla se puede continuar; esto lo pueden

realizar en el momento que los usuarios lo consideren pertinente, respetando el tiempo en que los usuarios tardan en leer las instrucciones o resolver las actividades.

La presentación del personaje central del interactivo tiene como finalidad que los usuarios puedan reconocerlo y familiarizarse con dicho personaje para establecer un buen rapport.

Después se solicitarán los datos personales de los usuarios como su nombre, apellidos, nombre de la escuela y finalmente grupo. La intención de pedir estos datos es porque la propuesta puede ser aplicada a niños que pertenezcan a otros grupos; y con el reporte que se generará se guardarán los datos personales de los alumnos para identificar lo realizado durante el manejo de la propuesta computacional.

Por ningún motivo, el docente debe dar a conocer la intención de esta rutina a los alumnos ya que esto podría provocar que éstos no respondan con la misma seguridad a las interrogantes que se realicen a lo largo de la propuesta.

Es preciso señalar que los datos quedarán registrados en un reporte generado en la unidad de disco local "C"; el cuál nos permitirá revisar las respuestas que los usuarios dieron en las actividades. Éstas servirán para constatar que los usuarios conocen lo que se está preguntando.

REPORTE - Bloc de notas

Archivo Edición Formato Ver Ayuda

REPORTE DE LA PROPUESTA COMPUTACIONAL
¿HAS PERDIDO ALGO?
----- ** ----- ** ----- ** ----- ** -----

DATOS PERSONALES

El nombre del alumno es: Gisela Lina
Sus apellidos son: Albarran Valdez
Nombre de la escuela: UPN
Grupo: Segundo

El usuario, ¿Ha perdido algo o alguien?: Si

PERDIDAS MATERIALES

El usuario, ¿Ha perdido algo Material?: Si
La pérdida Material que tuvo fue: celular



Una vez que los usuarios ingresaron sus datos se presenta a los personajes que verán en el interactivo para que el usuario los reconozca y se familiarice con ellos.



Después se pregunta al usuario si ha perdido algo o alguien y al dar "clic" se solicita que escriba "si o no" y pulse la tecla "Enter". Esta pregunta es la primera que se guardará en el "Reporte" del usuario a manera de conocimiento previo antes de que se brinde la información. Cuando el docente o encargado llegue a este punto es importante que señale a los usuarios que deben contestar con la mayor honestidad posible.





Posteriormente se mostrará la actividad de "Sopa de Letras"; la cuál tiene como objetivo que el usuario reconozca los diferentes tipos de pérdidas que hay, para ello se pone en juego la coordinación de ojo y mano pues debe arrastrar los rectángulos correspondientes hasta la palabra localizada dentro del sopa de letras tal y como se muestra a continuación:



AMOR, CASA, ABUELO, PAIS, MASCOTAS, ESCUELA

P	G	O	I	T	K	M	O	L	J	D	H	B	X
H	F	B	R	R	J	I	D	Q	Y	A	W	R	F
I	W	J	A	A	Z	N	I	B	K	T	Ñ	A	A
Ñ	L	E	L	B	Q	S	O	I	H	S	M	Z	L
G	K	T	U	A	H	I	F	K	Y	I	Z	O	E
M	H	O	S	A	T	O	C	S	A	M	J	I	U
N	F	S	E	O	I	F	J	H	O	T	A	G	C
F	A	L	C	G	N	O	V	I	O	I	K	H	S
J	N	H	U	K	X	P	A	I	S	M	I	G	E
Y	A	G	I	E	P	H	F	M	O	N	F	L	L
S	M	J	Z	Ñ	R	E	H	A	T	S	I	V	G
I	R	B	F	H	Y	T	R	A	B	U	E	L	O
Y	E	H	A	S	A	C	E	R	L	K	Ñ	J	Q
K	H	Z	X	G	W	I	H	F	O	A	M	O	R

B O

J
S

A R

BRASO, ORO, OBJETOS, VISTA, GATO, NOVIO

Al finalizar esta actividad, es importante que se les explique a los usuarios que las palabras encontradas en el “sopa de letras” son diferentes tipos de pérdidas, y para clarificar más este apartado el docente puede nombrar otras pérdidas que no se encuentren dentro de la actividad y pida la participación de los usuarios para decir otras pérdidas. Cabe señalar que el docente debe dominar el tema de pérdidas para que guie correctamente a los usuarios.





Como se observó en la anterior actividad, existen diversas pérdidas por tal razón se optó por clasificar las pérdidas en dos tipos: Materiales e Inmateriales, para facilitar a los usuarios su comprensión y distinción. Con la actividad “Completa el Texto” se abordará dicha clasificación.

La instrucción que se da al usuario para resolver la actividad es que, debe completar el texto con una de las palabras que se encuentran en la parte de arriba y al escribir la palabra que considere y ésta sea correcta debe pulsar la tecla “Enter” para avanzar al siguiente campo a completar; pero si la palabra escrita es incorrecta, no avanzará al siguiente espacio hasta que se escriba la palabra correcta.

El docente puede ejemplificar con la primera opción de esta actividad solicitando a sus alumnos que le indiquen qué palabra debe escribir en el primer campo, recordándoles que si se escribe correctamente pasarán al siguiente campo y que las palabras solo pueden utilizarse una vez. Cuando se pase al segundo campo a completar, el docente dará la indicación que ellos deben resolver de manera individual el resto de la actividad.

Tal vez se podría pensar que en esta actividad se encuentra muy marcado el método conductista sin embargo, la finalidad de la actividad es que los usuarios visualicen los dos tipos de pérdidas con los que se va a trabajar.

material amigos animales
personas soltar inmaterial
cosas renunciar perder

La vida obliga al ser humano a **renunciar** a todas las _____
y _____ amadas, ya que todo, absolutamente todo, lo podemos

Se puede perder lo _____ ; así como lo inmaterial.

Atrás

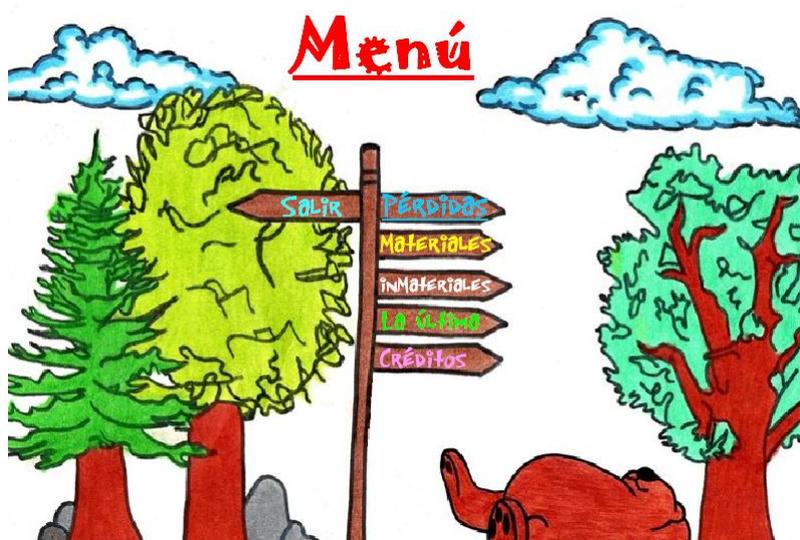
Tras una breve explicación de lo que es una pérdida material y una inmaterial se pide al usuario que diga si quiere ir al menú del interactivo o salir de él.

Da "clic" en el botón "siguiente" si quieres continuar con el **Menú del Interactivo**; o si quieres da "clic" en "salir" para abandonarlo

Atrás
Siguiente
Salir

Una vez que se llega al Menú el usuario solo podrá visualizar la palabra “salir” y “materiales” para poder acceder a ellas. Al principio se tenía pensado que los usuarios tendrían libre navegación al menú si embargo, consideré que debían seguir un orden (pérdidas materiales, inmateriales y evaluación); ya que se podían dirigir al apartado de evaluación sin tener el conocimiento proporcionado en los apartados anteriores provocando con ello que, se registren resultados inesperados en las actividades de evaluación. Por ello, con forme se avanza se irán descubriendo los apartados del menú para que al final se pueda navegar por todo el interactivo.

El docente debe invitar a los usuarios a continuar con la propuesta y dar “clic” en el apartado de “materiales”.



Sería conveniente que el docente a modo de despertar la curiosidad en los usuarios pida una lluvia de ideas sobre lo que esperan encontrar en este apartado; por otra parte puede solicitar una palabra que para ellos se pueda relacionar con “pérdidas materiales”.

Cuando entramos al apartado de pérdidas materiales, se solicita al usuario que diga si ha tenido una pérdida de este tipo con la finalidad de saber el conocimiento previo de los usuarios antes de presentar la información correspondiente a esta clasificación de pérdidas. Nuevamente se solicita la intervención del docente para aclarar a los usuarios que deben escribir lo que ellos sepan (con la mayor sinceridad posible).

Por otra parte, la respuesta de los usuarios es tomada en cuenta para mostrar la siguiente información ya que si su respuesta es que “si” se preguntará nuevamente a los usuarios que especifiquen el tipo de pérdida material que han tenido para confirmar su anterior respuesta. Si la respuesta es “no” se pasará a las instrucciones de la actividad “Objetos Perdidos”

Las respuestas que se den a cada pregunta de los apartados de Pérdidas Material e Inmateriales serán salvadas en el reporte creado en la Unidad “C” para realizar la evaluación.





Cuando el docente se encuentre en la actividad “Buscador de Objetos” platicará a los usuarios alguna experiencia que haya tenido en su vida sobre algún objeto que perdió y posteriormente hará un consenso grupal al preguntar quién de los presente ha perdido algo. Antes de entrar a las actividades de esta sección explicará las instrucciones y si es necesario ejemplificará con la primera de ellas y después indicará que ellos deben realizar las actividades siguientes.

Dentro de esta actividad se pide a los usuarios ayuden a los integrantes de la familia Del Bosque a localizar las palabras correspondientes a algunos objetos que se han perdido. Una vez que se ha encontrado el objeto, el usuario debe dar “clic” sobre ellos para poder pasar a la siguiente búsqueda. Cabe señalar que cada imagen posee un listado de objetos a localizar. Los usuarios hacen uso de la coordinación ojo y mano para encontrar los objetos.



Cuando el usuario los encuentre saldrá una pantalla en dónde agradezca y motive a seguir resolviendo las siguientes actividades.



La siguiente actividad es “Compara las imágenes”, antes de que los usuarios den solución a esta actividad, el docente debe preguntar si han resuelto actividades en donde se busquen las diferencias de dos imágenes que parecen casi idénticas y solicitará que algunos participantes digan como se resuelven. Tras dar las características, el docente explicará cómo se debe resolver la actividad de la propuesta computacional resaltando que en ella se muestran

dos imágenes en donde una de ellas no tiene un objeto y se solicita a los usuarios que den “clic” en la imagen 2 en el espacio en donde falta la imagen (coordinación visomotora). Si se da “clic” en el lugar correcto, se desplegará la información correspondiente al tipo de pérdida de esa actividad (el robo es una pérdida material”).



Al terminar de resolver esta sección, se explicará que es una pérdida material para que el usuario vincule lo realizado en las actividades anteriores.

La información del apartado de Pérdidas Materiales, tienen como finalidad que los usuarios comprendan que éstas causan dolor en nosotros de acuerdo al valor sentimental que depositemos en ellas; así como el tiempo que tengan con nosotros. De igual forma se enfatiza en que pueden ser sustituidas por otras con alguna similitud.

A modo de cierre en esta actividad, el docente preguntará a los usuarios si alguno de ellos ha sufrido de algún robo y/o extravío y en medida de lo posible que compartan los sentimientos que les ha causado esta acción.



Antes de pasar al siguiente tipo de pérdida, se vuelve a preguntar al usuario si en realidad ha tenido una pérdida inmaterial con la finalidad de contrastar la respuesta que dio al inicio del apartado y la proporcionada después de la explicación y actividades. En esta pregunta el docente debe pedir que los usuarios la respondan sinceramente.



Después se cuestiona al usuario si desea seguir con el interactivo o salir de el, si continua lo llevará nuevamente al menú y si sale lo llevará a la pantalla en la que debe confirmar si desea salir del interactivo. Dentro del apartado salir, el usuario puede abandonar completamente el interactivo o ser llevado a otra pantalla en dónde puede seleccionar, ir al menú, al inicio del interactivo o salir completamente.

En este apartado, el docente debe preguntar de manera grupal a los usuarios si desean continuar; lo más conveniente es que los usuarios puedan descansar unos minutos antes de continuar con la clasificación de pérdidas inmateriales.

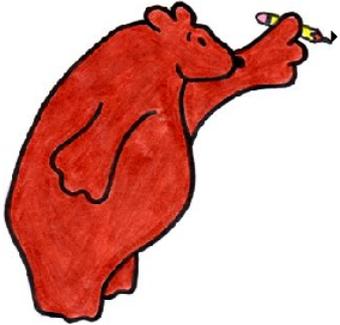


En caso de que se continúe con la propuesta computacional, el docente solicitará una lluvia de ideas de lo que les viene a la mente con las palabras pérdidas inmateriales; una vez que se ha realizado esta acción, el docente invitará a los usuarios a que respondan de forma honesta la pregunta que se hace en el interactivo. Si escriben “sí” se les pedirá que especifiquen el tipo de pérdida Inmaterial que han tenido. La intención de pedir que se especifique es para indagar si saben lo que es una pérdida inmaterial.

¿Sabes lo que es una *pérdida inmaterial*?
Escribe "Si" o "No" y oprime la tecla
"Enter"



¿Pérdiste o murió tu mascota?
¿Tu mejor amigo te dejó de hablar?
¿Algún familiar al que has querido mucho se fue a otro lugar o
murió?
Escribe qué tipo de *pérdida Inmaterial* has tenido.



Pero si su respuesta es "no" se presentarán las instrucciones de la actividad "Una sombra diferente".

¿Sabes lo que es una *pérdida inmaterial*?
Escribe "Si" o "No" y oprime la tecla
"Enter"



‣ No

De las *cinco siluetas* que aparecen en la
imagen, una es diferente a las otras, escribe
el número que le corresponde.



Escribe aquí el número
de la silueta diferente ‣ 5

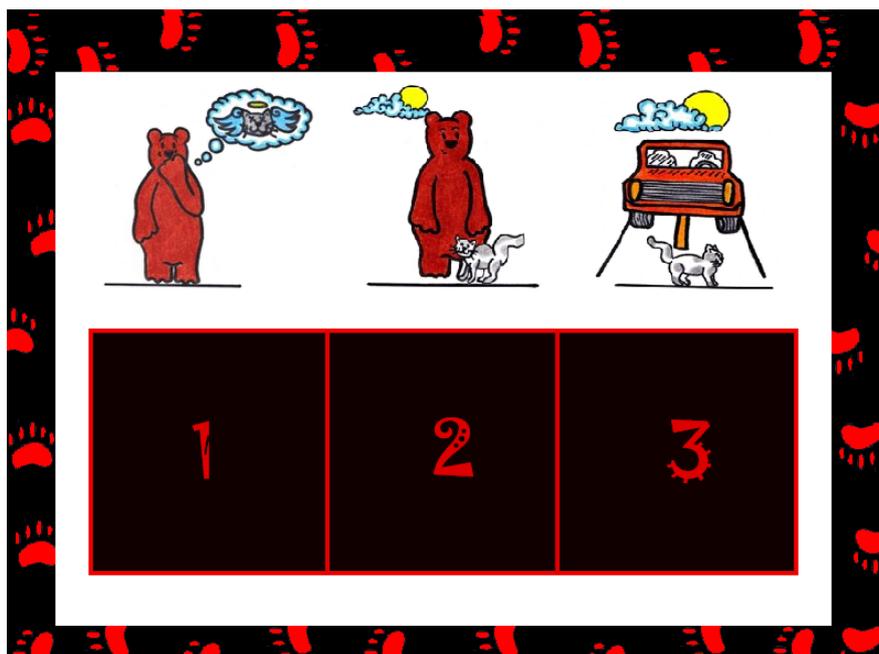
Antes de resolver la actividad, el docente podrá dibujar en el pizarrón algunas siluetas de las cuales por lo menos una debe ser diferente a las demás. Con ayuda del grupo el docente dará la indicación de que vean todas las siluetas y señalen cuál es diferente a las demás. Una vez que se ha resuelto la actividad,

el docente explicará que a continuación se presentará una actividad similar, enfatizando que debe resolverse de manera individual.

Con esta actividad el usuario debe identificar el personaje que presenta características distintas al resto, tras localizarlo debe escribir el número que le corresponde, si lo escribe correctamente se explicará que la pérdida de amigos es inmaterial porque éstos no pueden ser sustituidos. Se hace uso de la visión y comprensión lectora de los alumnos.

Posteriormente se pasa a la sección de “Mini Historias”; en este apartado se pide a los usuario que acomoden la serie de imágenes de acuerdo a como creen que se desarrolló la historia. A manera de ejemplo, el docente podrá resolver de manera grupal la primera actividad y una vez que se muestre la información correspondiente a la actividad, solicitará a un usuario que lea la información en voz alta.

Posteriormente el docente recordará a los usuarios que se deben arrastrar las imágenes hasta el lugar correcto; en caso de no hacerlo, las imágenes regresaran a su misma posición. En esta actividad, el usuario utiliza la habilidad visual e interpretativa de las imágenes para darle secuencia a cada historia que se plantea.



Al acomodar correctamente la serie de imágenes saldrá una pantalla en dónde se interpreta lo que sucedió en la serie de imágenes. Los usuarios tienen la libertad de seguir o retroceder en la información de acuerdo a su ritmo de lectura y comprensión.



Una vez que se han resuelto las actividades de este apartado, se da una breve explicación a los usuarios de lo que conlleva una pérdida inmaterial para que se reconozcan los sentimientos, poniendo énfasis en la importancia de la comunicación con padres y familiares cercanos para hablar sobre este tipo de emociones.

El docente puede intervenir al finalizar las tres mini historias de este apartado, compartiendo alguna experiencia que sea parecida a las abordadas en estos apartados resaltando los sentimientos que le han ocasionado y señalando que la comunicación con las personas que mas queremos nos pueden ayudar siempre.

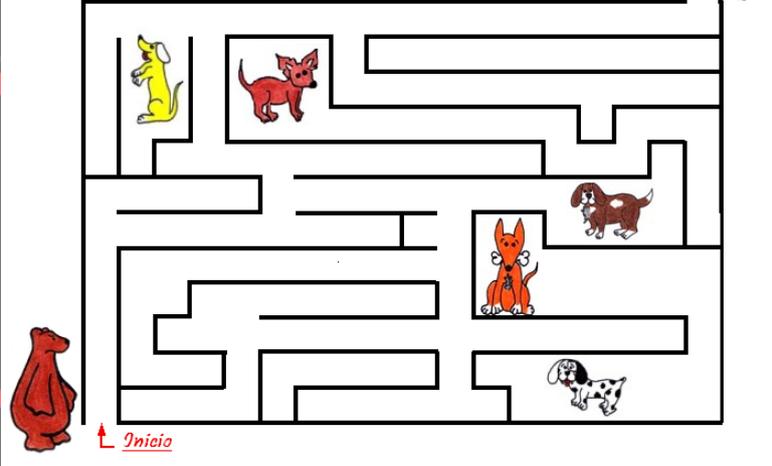


*Las pérdidas
Inmateriales,
provocan sentimientos
de tristeza,
culpabilidad, soledad,
enojo y llanto, que no
podemos evitar y que
pueden hacernos mucho
daño si no recibimos
ayuda.*

*Al terminar de leer, da "clic" con el ratón en
cualquier parte de la pantalla.*

Antes de comenzar con la actividad “Encontrar a Algodón”, el docente debe preguntar de manera grupal si han perdido alguna mascota, y si la han recuperado. Posteriormente vinculará lo señalado por los usuarios con lo que le ha sucedido a “Robert” ya que perdió a su perro Algodón y pide la ayuda de los usuarios para encontrar el camino que una a estos dos amigos dando “clic” en los lugares correspondientes. A manera de distractores se muestran diferentes tipos de perros.

¿Quién es Algodón?



Inicio

Para comenzar con la actividad del rompecabezas, el docente preguntará a los usuarios si han resuelto uno; tras responder se les preguntará si antes de armarlo y sin haberlo visto antes, pueden saber de qué se trata. Después de estas interrogantes, el docente pedirá a los usuarios que lean y realicen lo que se pide en la actividad y que si necesitan ayuda debe levantar la mano.

Dentro de esta actividad se pedirá a los usuarios ayuden a saber qué fue lo que le pasó al amigo de Fred. Para eso tendrán que unir la imagen rota y saber qué fue lo que sucedió.



Tras unir los pedazos de la fotografía se dará una explicación del tipo de pérdida inmaterial que tiene el amigo de Fred.

Después de la información correspondiente a esta actividad, el docente pedirá a los usuarios que indiquen qué tipo de sentimientos tuvieron al saber lo que le había pasado al amigo de Fred. Es importante que el docente brinde información de tranquilidad y bienestar en los usuarios pues en especial las pérdidas de algún miembro puede ser difícil de aceptar y/o asimilar.



Dentro del apartado de pérdidas Inmateriales, se señala constantemente que son pérdidas que no pueden ser sustituidas por otras y que es importante que si se conoce o se ha tenido una pérdida de este tipo, se hable con un familiar cercano para recibir ayuda profesional.

Para finalizar con este apartado se recuerda a los usuarios que hay muchos tipos de pérdidas pero que solo se han retomado las más cercanas a nosotros. Así mismo se pregunta a los usuarios si desean continuar con el siguiente apartado. Se optó por poner una pregunta que no especificara claramente de que tratará el siguiente apartado con la finalidad de motivarlos para continuar con sección de evaluación.

Antes de comenzar este apartado, el docente puede dar a los usuarios un breve descanso para continuar con el interactivo.

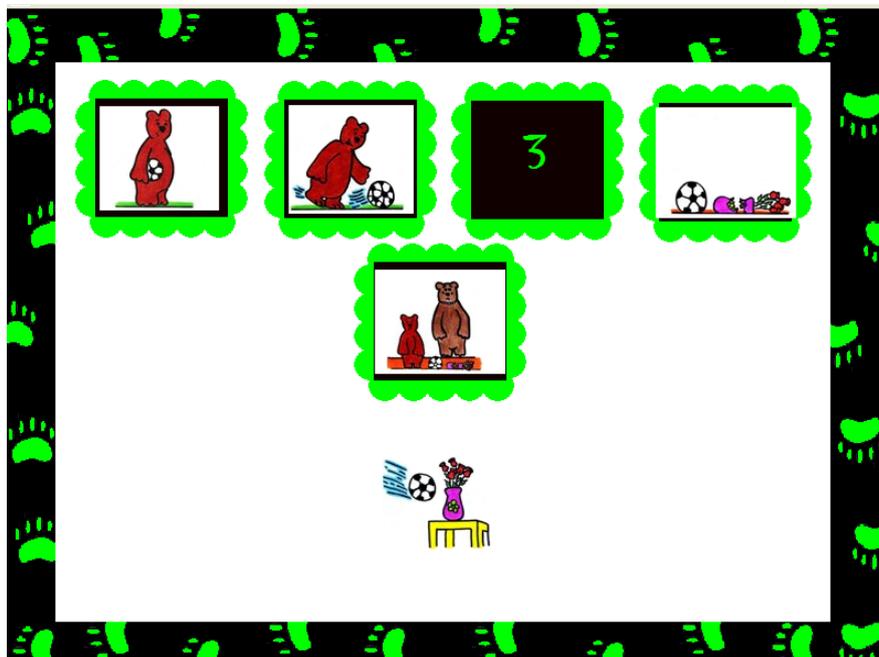


Dentro del apartado de Evaluación se eligió la actividad de secuencia de imágenes, rompecabezas, clasificación de pérdidas y relación de pérdidas con la finalidad de saber si el usuario ya era capaz de identificar las pérdidas materiales de las inmateriales. En cada actividad se expone una problemática y se pide que la resuelvan de acuerdo a las instrucciones que se proporcionan para que al final digan a que clasificación de pérdidas corresponde la actividad.



En las “Mini Historias” se hace alusión a una pérdida material para saber si los alumnos han logrado diferenciar entre ambos tipos de pérdidas (material e inmaterial), ya que esta actividad se utilizó en el apartado de pérdidas inmateriales y aquí se expone una pérdida material.

Se considera que el docente en esta sección no debe intervenir, es decir, debe dejar que los usuarios resuelvan por si mismos las actividades ya que en su mayoría todas han sido resueltas en los anteriores apartados.



Cuando se colocan las imágenes de acuerdo al orden correcto, saldrá una pregunta en dónde los usuarios deben escribir si se trata de una pérdida material o inmaterial. Si escriben de manera correcta o incorrecta saldrá información que explique ambas situaciones brindando retroalimentación.

¿A qué categoría corresponde la historia anterior?
(Escribe **material** o **inmaterial**)

▶ *material*

¡¡¡ Correcto !!!

El florero roto corresponde a la categoría de pérdidas Materiales, ya que es un objeto y puede sustituirse. Tal vez no tendrá el mismo valor sentimental pero podrá haber otro.

En la actividad de “Rompecabezas”, se da el mismo proceso evaluativo de la actividad “Mini Historias”: Se muestra una imagen en fragmentos los cuales al ser unidos preguntará al usuario sobre que tipo de pérdida se está hablando. Al responder correcta o incorrectamente, saldrá información que retroalimente.

Se puede pensar que al utilizar este tipo de información en donde se diga a los usuarios si es correcta o incorrecta su respuesta es evocar al enfoque conductista; cabe señalar que de ninguna manera se muestra una leyenda de

“Bien” o “Mal”. En lugar de eso se retroalimenta en ambas respuestas, debido a que esto motiva a los alumnos a realizar las subsecuentes actividades.

ROMPECABEZAS

Por favor, acomoda las piezas para descubrir la imagen oculta; una vez descubierta, escribe a qué categoría de pérdidas corresponde.

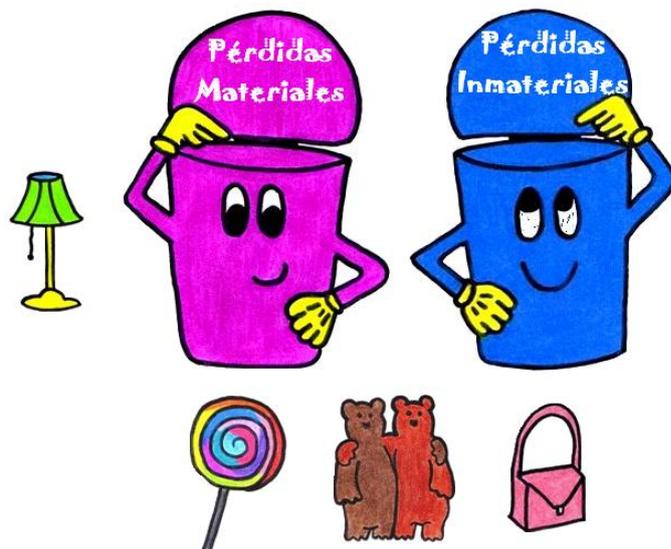
Para resolver la actividad, da "click" con el ratón en cualquier parte de la pantalla.

Descubre a qué categoría de pérdida corresponde

Con el apartado de “Clasificación de Pérdidas” el usuario debe colocar en los botes las imágenes correspondientes al tipo de pérdida. En esta actividad se hace uso de la coordinación ojo mano para trasladar las imágenes en el lugar correcto. En caso de colocar la imagen en el bote incorrecto, ésta regresará a su lugar. Es importante señalar que en esta actividad se distingue de manera

visual la diferencia entre una pérdida material de una inmaterial. La imagen que tal vez puede causar confusión es la del “corazón” ya que podría ser un objeto, pero en este caso hace referencia a las emociones.

Tras colocar todas las imágenes en su lugar saldrá la retroalimentación correspondiente a la actividad.



La actividad “Sopa de Letras” se realiza de manera diferente a lo mostrado en la primera parte del interactivo; ya que en esta ocasión los usuarios no deben arrastrar los rectángulos a las palabras localizadas, se pide que tras localizar las palabras den “clic” sobre ellas.

Una vez que todas han sido descubiertas, se pedirá que escriba la pérdida a la que se hace referencia de acuerdo a las palabras encontradas.

SOPA DE LETRAS



*Encuentra en el **sopa de las letras**, las siguientes palabras.*

*Para realizar la actividad da "clic" en la **palabra siguiente**.*



Da "clic" con el ratón cuando encuentres la palabra.

V	G	W	I	T	K	M	A	L	J	D	H	U	X
E	C	A	R	R	O	S	I	Q	Y	A	W	K	F
S	W	V	A	A	P	O	T	P	A	L	Ñ	Y	P
T	L	G	L	B	Q	S	R	I	H	S	M	H	Ñ
I	O	R	E	R	O	L	F	K	Y	I	Z	V	E
D	H	S	O	D	N	E	T	N	I	N	J	I	H
O	F	S	E	O	I	F	J	H	G	W	D	N	I
C	E	L	U	L	A	R	I	D	E	I	K	H	O
Ñ	N	H	U	K	P	J	V	Y	U	M	I	G	L
M	A	G	I	E	E	H	F	M	S	N	F	Q	L
F	M	J	Z	Ñ	L	E	H	X	B	Y	G	W	I
W	R	B	F	H	O	T	R	G	V	D	F	Y	N
Z	E	H	V	N	T	J	E	K	L	K	Ñ	B	A
K	H	Z	X	G	A	I	H	J	O	L	E	R	F

PALABRAS

- USB
- Carros
- Pelota
- Nintendo
- Anillo
- Florero
- Celular
- Vestido
- Reloj
- Laptop

Si la respuesta es correcta o incorrecta, se brindará la retroalimentación correspondiente.



En la actividad “Relaciona las Pérdidas” los usuarios deben arrastrar con el ratón el tipo de pérdida hasta la imagen correspondiente. Se han puesto otros dos tipos de pérdidas como distractores. Una vez que se completa la actividad, se da retroalimentación de la misma.

Relaciona las Pérdidas

Arrastra con el ratón el tipo de pérdida a la imagen que le corresponde. Relaciona la frase con la imagen de acuerdo al color.

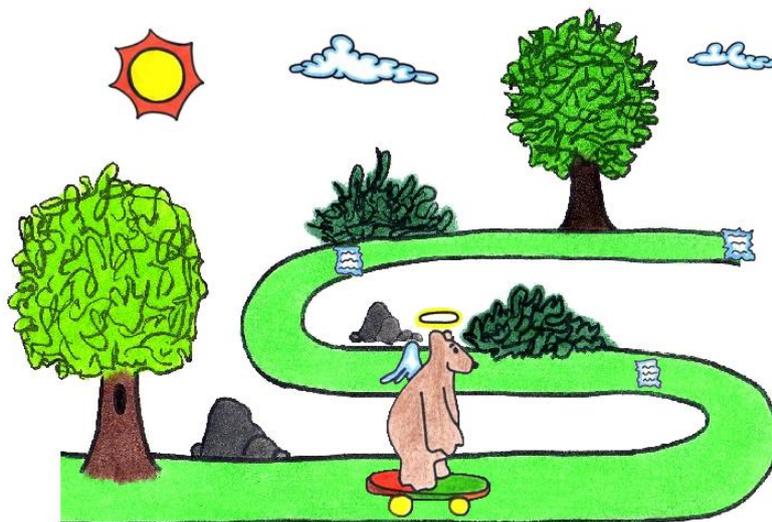


Para resolver la actividad da "click" con el ratón en cualquier parte de la pantalla

 <div style="background-color: black; color: white; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">PÉRDIDA DE OBJETOS</div>	 <div style="background-color: black; width: 100%; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	 <div style="background-color: black; width: 100%; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>
PÉRDIDA DE HUMOR		
PÉRDIDA DE MASCOTA		
 <div style="background-color: black; color: white; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">PÉRDIDA DE UN SENTIDO</div>	 <div style="background-color: black; color: white; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">PÉRDIDA DE PAREJA</div>	 <div style="background-color: black; color: white; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">PÉRDIDA DE UN FAMILIAR</div>
PÉRDIDA DE RISA		
PÉRDIDA DE CASA		

La actividad "Buscador" se utilizó en el apartado de pérdidas materiales, la finalidad de utilizar nuevamente esta actividad es para indagar si los usuarios lo relacionan con lo anteriormente realizado o si han logrado apropiarse del conocimiento brindado en el interactivo.

Las preguntas corresponden a la clasificación que se ha manejado durante todo el interactivo computacional (material o inmaterial).



Una vez que se tienen los tres pedazos se dará un mensaje final a los usuarios con respeto a las pérdidas a modo de cierre del interactivo.



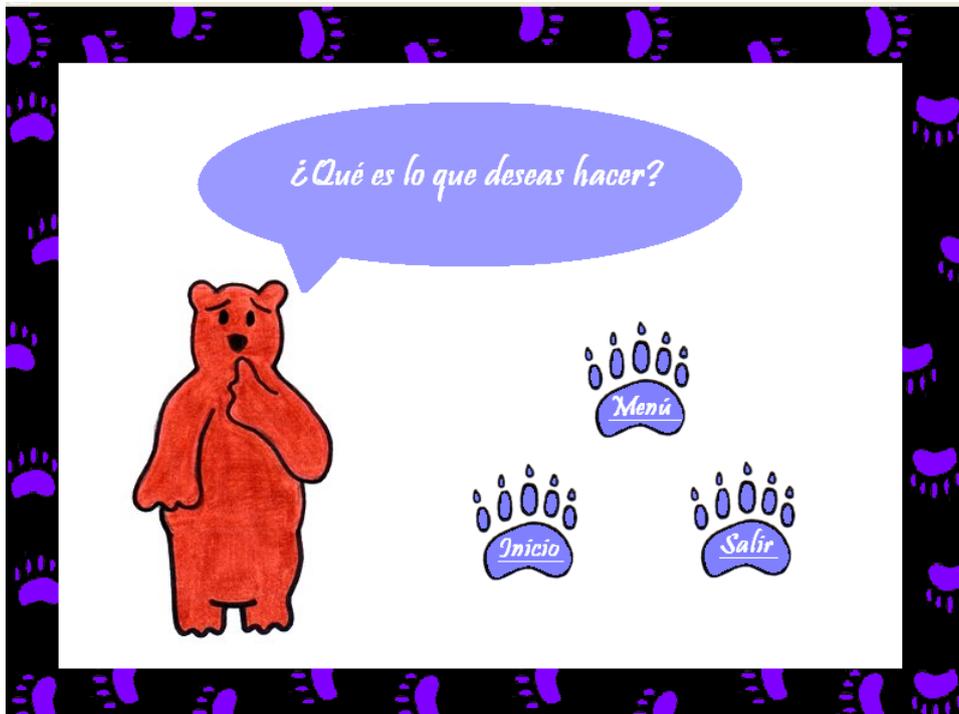
Finalmente se agradece a los usuarios por su participación.



Cuando se pregunta al usuario si quiere salir del interactivo se muestra una pantalla como la siguiente. Si se da "clic" en "Si" se sale completamente del programa; pero si da "clic" en "No" se despliega otra ventana.



En esta sección el usuario puede decidir a qué parte del interactivo quiere ir.



INTENCIÓN PEDAGÓGICA

Este apartado brinda el por qué de los recursos que se han empleado en cada una de las actividades tratadas en la propuesta computacional; ya que con ellas se intenta que los alumnos puedan apropiarse del conocimiento de pérdidas materiales e inmateriales.

Imágenes

Se optó por no colocar un personaje conocido por los usuarios pero que pudiera sentirse en confianza para compartir parte de sus vivencias. He podido comprobar mediante diferentes actividades lúdicas, exposiciones y los materiales diseñados para los talleres que las imágenes juegan un papel importante en los alumnos de educación primaria; y es de su total agrado aquellos personajes imaginarios (principalmente animales). Incluso en el Test de apercepción Infantil (CAT-A), se muestran imágenes de osos (entre otros animales), los cuáles como ya he señalado resultan atractivos para los alumnos además de generar un buen report.

Colores

En todas las rutinas de la propuesta computacional se utilizaron los colores primarios ya que éstos resultan llamativos para los usuarios. De igual forma, se ha podido corroborar mediante la impartición de las diferentes exposiciones y talleres que he diseñado. Los alumnos muestran interés a las láminas y diapositivas que tienen mayor colorido y contraste.

Lenguaje y Secuencia de Rutinas

Se tomó en cuenta que la propuesta computacional está destinada para niños entre los 9 y 12 años aproximadamente por ello no se utilizan tecnicismos y se ha dado una estructura narrativa a todas las actividades e información del interactivo invitando a los usuarios a ayudar a los integrantes de la Familia Del Bosque para que logren la resolución de las actividades.

Para que los usuarios sepan de que trata determinado apartado, primero se da la oportunidad de que realicen una actividad para que al finalizar se de una breve retroalimentación; la cuál es fundamental para el tema de pérdidas ya que puede ser un tema nuevo para los usuarios a diferencia de otros temas que se ven con mayor frecuencia dentro del aula de clases.

Como se acaba de mencionar, es de gran importancia que la propuesta sea tratada después de abordar el tema de muerte o del duelo mediante un taller para poder dar una secuencia lógica y por otro lado, se retroalimenten ambos métodos.

Otro aspecto importante en las rutinas es que los usuarios tienen la opción de seguir avanzando en el interactivo o el salir de él en el momento en que consideren necesario.

Instructor capacitado

La función del instructor o mediador tanto en la aplicación del interactivo como en el taller es fundamental ya que en primera instancia debe contar con los conocimientos tanatológicos básicos (tener una definición de muerte, pérdida, duelo, etc.); así como la sensibilidad para atender las demandas individuales de los sujetos a los que está diseñado dichos factores (taller y propuesta).

Por otra parte debe tener en cuenta las características de la población que esta asistiendo, ya que no es lo mismo explicar este tema a niños de primero y segundo grado de primaria a la población que se destinó la presente propuesta.

Sopa de Letras

Este apartado se utiliza para que los usuarios tengan un primer acercamiento con algunos de los diferentes tipos de pérdidas (el usuario localizara en el sopa de letras algunas palabras cómo: escuela, brazo, novio, amor, etc. Correspondientes a distintos tipos de pérdidas), permitiendo visualizar lo que se abordará en la propuesta computacional.

Dentro del apartado de Evaluación se vuelve a retomar esta actividad para que los usuarios localicen palabras correspondientes a pérdidas materiales.

Completa la frase

Es una estrategia en la que se pone en juego la visión y motricidad de los usuarios ya que deben leer cuidadosamente la frase que se presenta y escribir las palabras adecuadas para que finalmente puedan saber qué se trabajará con una clasificación de de pérdidas: materiales e inmateriales, las cuales serán el eje central de todo el interactivo ya que se abordarán ejemplos de pérdidas ubicándolas en alguna de esta clasificación.

Menú

Al principio se había pensado que se daría a los usuarios la libre navegación en las diferentes rutinas del interactivo pero analizando esta situación se optó por ir descubriendo de manera gradual (conforme se va avanzando) cada uno de los apartados del interactivo para que al finalizar la explicación de los dos tipos de pérdidas, el usuario pueda decidir hacia dónde quiere ir.

Preguntas, Evaluación y Reporte

Antes de comenzar tanto el apartado de perdidas materiales como de pérdidas inmateriales, se pregunta al usuario si sabe lo que es ese tipo de pérdida; esta respuesta se va al reporte que servirá para conocer las respuestas brindadas por los usuarios, así como para evaluar la eficacia de la propuesta computacional. Es importante aclarar que se vuelve a realizar la misma pregunta antes de salir del apartado a manera de confirmar o contrastar la respuesta brindada al principio.

En el apartado de Evaluación, se diseñaron diferentes actividades como el acomodar la secuencia de imágenes, buscador de objetos, sopa de letras, el mensaje, rompecabezas, relación de columnas, clasificación de pérdidas para saber si el alumno ha logrado apropiarse de los contenidos que se han brindado mediante el interactivo. Cuando los usuarios resuelven la actividad aparece una pregunta en dónde deberá escribir a qué tipo de pérdida corresponde la actividad, si se responde de manera correcta, se mostrará

información que retroalimente su respuesta. Por otra parte si el usuario no escribe la respuesta correcta, se mostrará información que explique cuál es la respuesta correcta.

Las respuestas generadas en estos apartados, también serán guardadas en el reporte del usuario que se encuentra en la unidad “C” del equipo con el que se esté trabajando.

Buscador de Objetos

En este apartado el usuario tendrá que buscar una serie de objetos que se encuentran en cada rutina. Aquí, también se hace uso de la visión, y motricidad de los usuarios para encontrar los objetos. Cabe señalar que esta actividad se encuentra en la sección de Pérdidas Materiales para que los usuarios sepan que los objetos pueden ser encontrados o en su defecto sustituidos por otros. En el apartado “La última y nos vamos” se utiliza esta misma actividad pero esta vez la búsqueda de las imágenes no corresponde a una pérdida material sino inmaterial; lo anterior para saber si los usuarios resuelven la actividad por asociación o porque han logrado identificar las diferencias entre ambas pérdidas.

Compara las imágenes

El usuario comparará dos imágenes en dónde se muestran distintos objetos, tendrá que dar “clic” en el lugar dónde falte un objeto; posteriormente se mostrará la información de este tipo de pérdida (en este caso robo de un objeto), enfatizando que a pesar de que se puede tener otro objeto, el valor sentimental no será el mismo. Se hace uso de la coordinación ojo y mano

Una sombra diferente

Con esta actividad se pretende que los usuarios identifiquen a un personaje que no tiene las mismas características de los demás, una vez que se ha encontrado se pide que escriba el número del personaje, si el usuario acierta se despliega la información correspondiente a la pérdida de un amigo (pérdida inmaterial). Se explica a los usuarios que a pesar de que no tengamos a todos nuestros amigos de infancia, siempre hay posibilidad de tener otros.

Mini Historias

Se presenta al usuario una serie de imágenes en desorden que debe acomodar según la historia (uso visomotor por parte del usuario). En estas historias se hace alusión a una pérdida inmaterial; una vez que el usuario coloca las imágenes de manera correcta se da una breve explicación de lo que sucedió en esa historia.

Dentro de esta categoría se pone énfasis que es normal que al perder una mascota, amigo o parte del cuerpo estemos tristes; así como el hablar con su familia o acudir con un profesionalista.

En el apartado de Evaluación se pide a los usuarios que acomoden la serie de imágenes y una vez que han sido colocadas se les pregunta a qué tipo de pérdida corresponde. Esta historia a diferencia de las expuestas en la sección de inmaterial nos habla de algo material con la finalidad de saber si el usuario analiza la secuencia de imágenes y no lo hace solo por asociación de actividades.

Encontrar a Algodón

Dentro de este apartado se solicita que los usuarios ayuden a un integrante de la Familia del Bosque para encontrar su mascota. El usuario hará uso de su visión así como de la coordinación con su mano para poder encontrar el camino correcto hasta Algodón. La intención de ésta actividad es mostrarle a los usuarios que algunas mascotas pueden recuperarse o perderlas para siempre y que a pesar de que se puede comprar una igual, los momentos y el tiempo jamás serán igual.

Reconoce la pérdida

Se muestra una imagen cortada la cuál debe ser unida (arrastrar cada uno de los pedazos de la imagen) por los usuarios para saber qué fue lo que le pasó al mejor amigo de uno de los integrantes de la Familia del Bosque. Se hace

uso de la coordinación ojo mano para resolver la actividad y dentro de la explicación que se da en este apartado es que el perder un sentido o alguna parte del cuerpo no puede sustituirse en la mayoría de los casos; y que si conocen a alguien que pase por una situación parecida se debe brindar el apoyo y cariño necesario.

Clasificación de pérdidas

En esta rutina se pide al usuario que introduzca en los botes las pérdidas materiales e inmateriales. Recordemos que estamos dentro del apartado de evaluación y los usuarios harán uso de lo visto durante los apartados anteriores. Si arrastran una imagen al bote incorrecto, la imagen regresará a su lugar inicial.

Relación de pérdidas

Se solicita a los usuarios que arrastren con el ratón el tipo de pérdida hasta la imagen correspondiente. En las instrucciones se pide que consideren el color de la letra y de la imagen. Se colocaron dos palabras que sirven como distractores: pérdida de humor y pérdida de risa.

Mensaje Roto

El usuario tendrá que responder correctamente tres preguntas que permitirán al personaje Buenoso recuperar los tres pedazos de un mensaje. Estas preguntas están asociadas con los contenidos tratados durante la propuesta computacional. En esta actividad, se pone a prueba la comprensión lectora de los usuarios, así como de sus conocimientos.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

La aplicación de la propuesta computacional debe apoyarse de un taller en dónde se hable sobre el tema de pérdidas para poder reafirmar los conocimientos que se abordaron en el interactivo.

En dicho taller se debe hacer uso de recursos como de algunos ejemplos por parte del o los expositores en dónde se pueda conocer con claridad el tipo de pérdida del que se está hablando.

Por otro lado, se puede proyectar las películas de: Socios y Sabuesos, Todos los perros van al cielo, el Rey León, Tierra de Osos etc.; así como de lecturas auditivas o transcritas en diapositivas (El pato y la muerte, La muerte de Elvis), para que los alumnos tenga una mejor visión. Así mismo, se realizarán recreaciones sobre algún tipo de pérdida por parte de los ponentes y al final se podrá realizar un dibujo o escribir qué sensaciones tuvieron sobre lo visto.

Por otra parte, se utilizarán fábulas y/o leyendas en dónde se hable de las pérdidas.

Todas estas actividades tienen como finalidad reafirmar los conocimientos en los usuarios.

CAPITULO 3 PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

Con el presente protocolo se pretende averiguar la funcionalidad de la presente propuesta computacional “¿Has perdido algo?”. Saber si el contenido y las actividades que han sido diseñadas permiten a los usuarios apropiarse de este conocimiento mediante el uso del interactivo a diferencia de lo establecido por el método convencional (diseño de talleres o platicas).

Por ello es de gran relevancia que la persona que ejecute la propuesta tenga los conocimientos necesarios sobre el tema de muerte (en específico del tema de pérdidas) para que en el momento que sea necesario pueda realizar las adecuaciones correctas y con ello someterlo a un nuevo proceso de evaluación.

INTRODUCCIÓN

El diseño de las diferentes propuestas computacionales siempre tienen que estar abierto a las diferentes modificaciones que puedan detectar durante su ejecución debido a que con el paso del tiempo las necesidades que presentan los usuarios ya no son las mismas o quizá se pudieron observar determinadas dificultades o errores en las actividades diseñadas en el interactivo, mismos que pueden ser modificados para ir perfeccionando la propuesta. Finalmente, el objetivo primordial es lograr un aprendizaje en los alumnos y que éstos puedan aplicarlo a su vida cotidiana.

Por tal motivo, este protocolo pretende dar a conocer la efectividad y/o funcionalidad de la propuesta computacional “¿Has perdido algo?”, y comparar dicha propuesta con lo que se realiza mediante la impartición de talleres.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Tras el uso de la propuesta computacional “¿Has perdido algo?”; los alumnos de 6° grado de educación primaria diferenciarán entre las pérdidas materiales e inmateriales mediante la resolución de actividades interactivas y la información proporcionada en los diferentes apartados.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación es cuantitativa-correlacional porque permite contabilizar la información de las variables para demostrar la fiabilidad del estudio. Por otra parte es correlacional porque nos permite conocer si mediante la aplicación de la propuesta se obtiene mejores resultados que los obtenidos mediante el método convencional.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Tras la aplicación de la propuesta computacional a los alumnos de 6° grado, éstos ¿pueden conocer el tema de pérdidas y son capaces de diferenciar entre una pérdida material de una inmaterial en contraste con lo expuesto mediante un taller?

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

- Saber si las estrategias didácticas empleadas dentro del interactivo computacional clarifican el tema de pérdidas en los alumnos mediante la información generada en el apartado de evaluación.
- Comparar los resultados obtenidos mediante la propuesta y el método convencional.
- Identificar dificultades y limitantes de la propuesta computacional para realizar las modificaciones correspondientes.

HIPÓTESIS

Al trabajar con la propuesta computacional, los alumnos de 6° grado les será más sencillo identificar una pérdida material de una inmaterial a diferencia de lo que se puede trabajar de manera expositiva en la impartición de un taller.

DEFINICIÓN DE LA POBLACIÓN

Para indagar sobre la funcionalidad de la propuesta computacional, se utilizarán grupos de sexto grado en donde se conformaran tres tratamientos en donde el primero corresponderá al Método Convencional, el segundo a la Propuesta Computacional y en el tercero se aplicaran ambos métodos. Lo anterior para que se pueda contrastar los resultados obtenidos en los tres tratamientos.



TAMAÑO DE LA MUESTRA

Número de alumnos que se encuentran cursando el sexto grado de educación primaria. Los sujetos que conformarán cada tratamiento serán elegidos al azar.

TRATAMIENTOS

Se conformaran tres tratamientos con alumnos que se encuentran cursando el sexto grado de educación primaria.

Dentro del primer tratamiento se trabajará con el taller ¿Has perdido algo?, aplicando un cuestionario estructurado con seis reactivos.

En el segundo se aplicará la propuesta computacional ¿Has perdido algo? En dónde se consideraran las respuestas de los usuarios realizadas en los apartados de pérdidas materiales, pérdidas inmateriales y la evaluación.

Finalmente en el tercer tratamiento se aplicará en taller y se retroalimentará con la propuesta computacional tomando en cuenta las respuestas de los dos instrumentos.

Por tal motivo se medirá tanto el conocimiento previo que poseen los alumnos y las respuestas obtenidas mediante los reactivos de ambos métodos.

DISEÑO ESTADÍSTICO

Los métodos estadísticos tienen como finalidad ayudar a evaluar los resultados obtenidos mediante la ejecución de la propuesta computacional para que sea fiable su aplicación en los usuarios. Por ello se hará uso del estadístico de prueba “Kruskal-Wallis” para tres o más muestras independientes. Es importante señalar que es una prueba paramétrica que utiliza tres o más poblaciones.

Como ya se señaló en el párrafo anterior, se trabajó con tres tratamientos: en el primero se aplicará el taller ¿Has perdido algo?; utilizando rotafolios, actividades impresas, información verbal y trabajos en equipo. En el segundo se utilizará la propuesta computacional “¿Has perdido algo?” rescatando la funcionalidad del Manual; finalmente en el tercer tratamiento se aplicarán ambos métodos (convencional y la propuesta computacional); para que se pueda realizar una comparación entre los tres tratamientos.

Para saber el nivel de conocimientos sobre el tema de pérdidas en los alumnos que trabajaran con el taller, es necesario aplicar un cuestionario estructurado; en cuanto a la propuesta computacional se utilizará el reporte que se genere con las respuestas de los usuarios.

A continuación se muestra el estadístico de prueba Kruskal-Wallis:

$$H = \frac{12}{N(N+1)} \left(\frac{R_1^2}{n_1} + \frac{R_2^2}{n_2} + \frac{R_3^2}{n_3} + \dots + \frac{R_k^2}{n_k} \right) - 3(N+1)$$

VARIABLES

- El conocimiento previo de los alumnos en materia de pérdidas (antes de la aplicación de la propuesta computacional), y el conocimiento previo de los alumnos antes de aplicar los reactivos generados en el taller (antes de explicar algún apartado de pérdidas materiales e inmateriales).
- Respuestas generadas mediante la aplicación de la propuesta computacional ¿Has perdido algo? Y las respuestas obtenidas después de aplicar los reactivos en el taller.

EJEMPLO DEL ANÁLISIS

Una vez que se cuente con los resultados obtenidos mediante la aplicación de ambos métodos en los tres tratamientos (1: Taller, 2: Propuesta Computacional y 3: Ambos métodos) mediante la utilización del estadístico de prueba se conocerá la relación entre ambas variables.

Primero se creará una tabla en dónde se vaciaran los resultados obtenidos mediante las variables.

TALLER	PROPUESTA COMPUTACIONAL	TALLER Y PROPUESTA COMPUTACIONAL
6	12	19
9	9	10
5	9	16
10	6	21
4	9	24
7	12	18
nk	nk	nk
n1= 6 41	n2= 6 57	n3= 6 93

Los valores deben ordenarse de menor a mayor (siendo el valor más pequeño en que tendrá el valor "1"). En caso de empate, se asignará la media de los rangos implicados, es decir, si hay dos, tres, cuatro o más calificaciones con el mismo valor se debe sumar la posición del rango asignado a cada valor y dividirse entre sí para asignar el valor.

TALLER		PROPUESTA COMPUTACIONAL		TALLER Y PROPUESTA COMPUTACIONAL	
6	3	12	12	19	16
9	6	9	7	10	11
5	2	9	8	16	14
10	10	6	4	21	17
4	1	9	9	24	18
7	5	12	13	18	15
n1= 6 41	RANGO	n2= 6 57	RANGO	n3= 6 93	RANGO

Asignación de valores a los rangos que son iguales.

VALORES ORDENADOS DE MENOR A MAYOR	RANGOS	CALCULANDO	VALOR FINAL
4	1	1	1
5	2	2	2
6	3	$3+4/2=3.5$	3.5
6	4	$3+4/2=3.5$	3.5
7	5	5	5
9	6	$6+7+8+9/4=7.5$	7.5
9	7	$6+7+8+9/4=7.5$	7.5
9	8	$6+7+8+9/4=7.5$	7.5
9	9	$6+7+8+9/4=7.5$	7.5
10	10	$10+11/2=10.5$	10.5
10	11	$10+11/2=10.5$	10.5
12	12	$12+13/2=12.5$	12.5
12	13	$12+13/2=12.5$	12.5
16	14	14	14
18	15	15	15
19	16	16	16
21	17	17	17
24	18	18	18

Se crea nuevamente una tabla para ordenar los datos de acuerdo a cada tratamiento y se obtiene la sumatoria de cada tratamiento (R1, R2 Y R3).

TALLER	PROPUESTA COMPUTACIONAL	TALLER Y PROPUESTA COMPUTACIONAL
3.5	12.5	16
7.5	7.5	10.5
2	7.5	14
10.5	3.5	17
1	7.5	18
5	12.5	15
nk	nk	nk
n1= 6 R1=29.5	n2= 6 R2=51	n3= 6 R3=90.5

Ahora se despejará el estadístico de prueba con los datos obtenidos:

$$H = \frac{12}{N(N+1)} \left(\frac{R_1^2}{n_1} + \frac{R_2^2}{n_2} + \frac{R_3^2}{n_3} + \dots + \frac{R_k^2}{n_k} \right) - 3(N+1)$$

En donde:

- N=** Número total de datos obtenidos (por alumno).
- R1, R2, RK=** Suma de rangos por cada tratamiento.
- n1,n2, nk=** Número total de cada uno de los tratamientos.

$$H = \frac{12}{18(18+1)} \left(\frac{29.5^2}{6_1} + \frac{51^2}{6_2} + \frac{90.5^2}{6_3} \right) - 3(18+1)$$

$$H = \frac{12}{342} \left(\frac{870.25}{6} + \frac{2601}{6} + \frac{8190.25}{6} \right) - 3(19)$$

$$H = 0.0350 (45.0416 + 433.5 + 1365.04) - 57$$

$$H = 11.0253$$

Para obtener los gl (grados de libertad), se considera que tenemos tres tratamientos y la formula es:

$$gl=(3-1)(6-1)=10$$

Se buscará en la tabla de chi o ji cuadrada **gl=10** y en esa fila se ubicará un número mayor o igual a **11.02**

v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05	0,1	0,15	0,2	0,25	0,3	0,35	0,4	0,45	0,5
1	10.8274	9.1404	7.8794	6.6349	5.0239	3.8415	2.7055	2.0722	1.6424	1.3233	1.0742	0.8735	0.7083	0.5707	0.4549
2	13.8150	11.9827	10.5965	9.2104	7.3778	5.9915	4.6052	3.7942	3.2189	2.7726	2.4079	2.0996	1.8326	1.5970	1.3863
3	16.2660	14.3202	12.8381	11.3449	9.3484	7.8147	6.2514	5.3170	4.6416	4.1083	3.6649	3.2831	2.9462	2.6430	2.3660
4	18.4662	16.4238	14.8602	13.2767	11.1433	9.4877	7.7794	6.7449	5.9886	5.3853	4.8784	4.4377	4.0446	3.6871	3.3567
5	20.5147	18.3854	16.7496	15.0863	12.8325	11.0705	9.2363	8.1152	7.2893	6.6257	6.0644	5.5731	5.1319	4.7278	4.3515
6	22.4575	20.2491	18.5475	16.8119	14.4494	12.5916	10.6446	9.4461	8.5581	7.8408	7.2311	6.6948	6.2108	5.7652	5.3481
7	24.3213	22.0402	20.2777	18.4753	16.0128	14.0671	12.0170	10.7479	9.8032	9.0371	8.3834	7.8061	7.2832	6.8000	6.3458
8	26.1239	23.7742	21.9549	20.0902	17.5345	15.5073	13.3616	12.0271	11.0301	10.2189	9.5245	8.9094	8.3505	7.8325	7.3441
9	27.8767	25.4625	23.5893	21.6660	19.0228	16.9190	14.6837	13.2880	12.2421	11.3887	10.6564	10.0060	9.4136	8.8632	8.3428
10	29.5879	27.1119	25.1881	23.2093	20.4832	18.3070	15.9872	14.5339	13.4420	12.5489	11.7807	11.0971	10.4732	9.8922	9.3418
11	31.2635	28.7291	26.7569	24.7250	21.9200	19.6752	17.2750	15.7671	14.6314	13.7007	12.8987	12.1836	11.5298	10.9199	10.3410
12	32.9092	30.3182	28.2997	26.2170	23.3367	21.0261	18.5493	16.9893	15.8120	14.8454	14.0111	13.2661	12.5838	11.9463	11.3403
13	34.5274	31.8830	29.8193	27.6882	24.7356	22.3620	19.8119	18.2020	16.9848	15.9839	15.1187	14.3451	13.6356	12.9717	12.3398
14	36.1239	33.4262	31.3194	29.1412	26.1189	23.6848	21.0641	19.4062	18.1508	17.1169	16.2221	15.4209	14.6853	13.9961	13.3393
15	37.6978	34.9494	32.8015	30.5780	27.4884	24.9958	22.3071	20.6030	19.3107	18.2451	17.3217	16.4940	15.7332	15.0197	14.3389
16	39.2518	36.4555	34.2671	31.9999	28.8453	26.2962	23.5418	21.7931	20.4651	19.3689	18.4179	17.5646	16.7795	16.0425	15.3385
17	40.7911	37.9462	35.7184	33.4087	30.1910	27.5871	24.7690	22.9770	21.6146	20.4887	19.5110	18.6330	17.8244	17.0646	16.3382
18	42.3119	39.4220	37.1564	34.8052	31.5264	28.8693	25.9894	24.1555	22.7595	21.6049	20.6014	19.6993	18.8679	18.0860	17.3379
19	43.8194	40.8847	38.5821	36.1908	32.8523	30.1435	27.2036	25.3289	23.9004	22.7178	21.6891	20.7638	19.9102	19.1069	18.3376
20	45.3142	42.3358	39.9969	37.5663	34.1696	31.4104	28.4120	26.4976	25.0375	23.8277	22.7745	21.8265	20.9514	20.1272	19.3374
21	46.7963	43.7749	41.4009	38.9322	35.4789	32.6706	29.6151	27.6620	26.1711	24.9348	23.8578	22.8876	21.9915	21.1470	20.3372
22	48.2676	45.2041	42.7957	40.2894	36.7807	33.9245	30.8133	28.8224	27.3015	26.0393	24.9390	23.9473	23.0307	22.1663	21.3370
23	49.7276	46.6231	44.1814	41.6383	38.0756	35.1725	32.0069	29.9792	28.4288	27.1413	26.0184	25.0055	24.0689	23.1852	22.3369
24	51.1790	48.0336	45.5584	42.9798	39.3641	36.4150	33.1962	31.1325	29.5533	28.2412	27.0960	26.0625	25.1064	24.2037	23.3367
25	52.6187	49.4351	46.9280	44.3140	40.6465	37.6525	34.3816	32.2825	30.6752	29.3388	28.1719	27.1183	26.1430	25.2218	24.3366
26	54.0511	50.8291	48.2898	45.6416	41.9231	38.8851	35.5632	33.4295	31.7946	30.4346	29.2463	28.1730	27.1789	26.2395	25.3365
27	55.4751	52.2152	49.6450	46.9628	43.1945	40.1133	36.7412	34.5736	32.9117	31.5284	30.3193	29.2266	28.2141	27.2569	26.3363
28	56.8918	53.5939	50.9936	48.2782	44.4608	41.3372	37.9159	35.7150	34.0266	32.6205	31.3909	30.2791	29.2486	28.2740	27.3362
29	58.3006	54.9662	52.3355	49.5878	45.7223	42.5569	39.0875	36.8838	35.1394	33.7109	32.4612	31.3308	30.2825	29.2908	28.3361

INSTRUMENTOS

Aplicación de un cuestionario (antes y después de la aplicación del taller), para poder contrastar la información obtenida; así como el reporte generado con las respuestas de las preguntas que se encuentran en la propuesta computacional.

PREGUNTA INICIAL



¿HAS PERDIDO ALGO O ALGUIEN?

SÍ / NO

NO HAY PUNTAJE

SE GUARDA EN REPORTE

APARTADO DE PÉRDIDAS MATERIALES



PREGUNTA ANTES DE COMENZAR EL APARTADO

¿HAS PERDIDO UNA COSA?

SÍ / NO

NO HAY PUNTAJE

SE GUARDA EN REPORTE



CONFIRMACIÓN DE PREGUNTA

¿HAS TENIDO UNA PÉRDIDA
COMO LA DE MINA?

SÍ / NO

NO HAY PUNTAJE

SE GUARDA EN REPORTE

APARTADO DE PÉRDIDAS INMATERIALES



PREGUNTA ANTES DE COMENZAR EL APARTADO

¿SABES QUÉ ES UNA PÉRDIDA
INMATERIAL?

SÍ / NO

NO HAY PUNTAJE

SE GUARDA EN REPORTE



CONFIRMACIÓN DE PREGUNTA

¿HAS TENIDO UNA PÉRDIDA
INMATERIAL?

SÍ / NO

NO HAY PUNTAJE

SE GUARDA EN REPORTE

APARTADO DE EVALUACIÓN

¿A qué categoría corresponde la historia anterior?
(Escribe **material** o **inmaterial**)

material



MINI HISTORIA

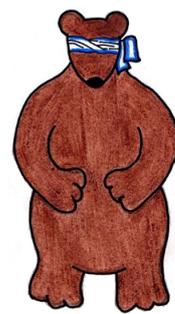
¿A QUÉ CATEGORÍA
CORRESPONDE?

MATERIAL (3) / INMATERIAL (0)

SE GUARDA EN REPORTE

¿A qué categoría de pérdidas corresponde la imagen?
(Escribe **material** o **inmaterial**)

inmaterial



ROMPECABEZAS

¿A QUÉ CATEGORÍA
CORRESPONDE?

MATERIAL (0) / INMATERIAL (3)

SE GUARDA EN REPORTE

¡¡¡Excelente!!!
Has colocado correctamente las imágenes. Recuerda que las **Pérdidas Materiales** son objetos que a pesar de tener un valor sentimental pueden ser sustituidos. Mientras que las **Pérdidas Inmateriales** se relacionan con sentimientos y personas que no pueden sustituirse por otras.



Da "click" con el ratón en cualquier parte de la pantalla para continuar.

CLASIFICA LAS PÉRDIDAS

SE CLASIFICA LAS IMÁGENES
EN EL LUGAR INDICADO

NO HAY PUNTAJE

NO SE GUARDA EN REPORTE



¿A qué categoría de pérdidas corresponden las palabras que encontraste en el sopa de letras?
(Escribe material o inmaterial)

material

SOPA DE LETRAS

¿A QUÉ CATEGORÍA CORRESPONDE?

MATERIAL (3) / INMATERIAL (0)

SE GUARDA EN REPORTE



Pérdida de Escuela Pérdida de Mascotas Pérdida de Relaciones Pérdida de Personas

Pérdida de Objetos Pérdida de partes del cuerpo

¡¡¡Buen trabajo!!!
Ya pudiste reconocer los diferentes tipos de pérdidas tratadas en este Interactivo.

Atrás Siguiente

RELACIONA LAS PÉRDIDAS

SE CLASIFICA EL TITULO DE LA PÉRDIDA CON LA IMAGEN CORRESPONDIENTE

NO HAY PUNTAJE

NO SE GUARDA EN REPORTE

¿A qué categoría corresponden las palabras que has buscado?
(Escribe material o inmaterial)



inmaterial

ENCUENTRA LA PÉRDIDA

¿A QUÉ CATEGORÍA CORRESPONDE?

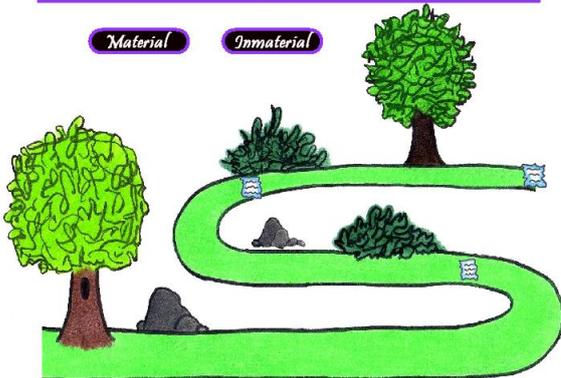
MATERIAL (0) / INMATERIAL (3)

SE GUARDA EN REPORTE

Si pierdes a tu abuelito, ¿de qué tipo de pérdida estamos hablando?

Material

Inmaterial



EL MENSAJE DE BUENOSO

SI PIERDES A TU ABUELITO (MUERTE) ¿HA QUÉ CATEGORÍA CORRESPONDE?

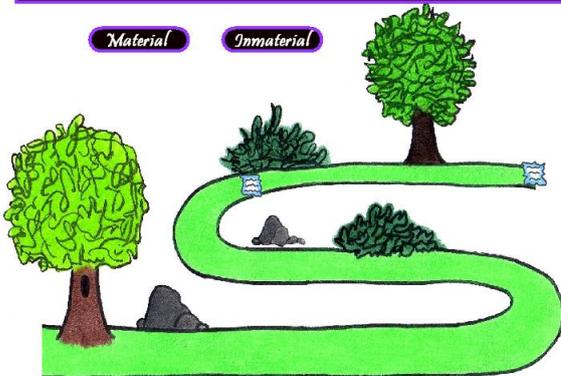
NO HAY PUNTAJE

NO SE GUARDA EN REPORTE

Si durante el recreo te roban tu dinero, ¿a qué tipo de pérdida nos referimos?

Material

Inmaterial



EL MENSAJE DE BUENOSO

SI ROBAN TU DINERO ¿HA QUÉ CATEGORÍA CORRESPONDE?

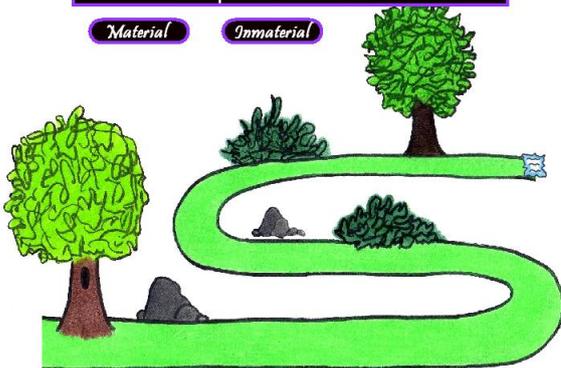
NO HAY PUNTAJE

NO SE GUARDA EN REPORTE

Si te llevarán a vivir a otra ciudad, ¿qué tipo de pérdida corresponde a esta situación?

Material

Inmaterial



EL MENSAJE DE BUENOSO

CAMBIO DE CIUDAD ¿HA QUÉ CATEGORÍA CORRESPONDE?

NO HAY PUNTAJE

NO SE GUARDA EN REPORTE

NOMBRE: _____ EDAD: _____

ESCUELA: _____ GRADO: _____ FECHA: _____

**POR FAVOR LEE CON ATENCIÓN LAS SIGUIENTES PREGUNTAS Y
SELECCIONA LA/S RESPUESTA/S CORRECTA/S**

1. ¿Has tenido alguna pérdida? (En este reactivo no hay puntos)

- a) Sí.
- b) No.
- c) Tal vez.
- d) No recuerdo.

2. ¿Qué es una pérdida?

- a) Muerte de una persona. 2
- b) Extravío de algún objeto. 1
- c) No volver a tener alguien o algo. 3
- d) No lo se. 0

3. ¿Cuántos tipos de pérdidas existen?

- a) Solo una. 1
- b) Diez. 2
- c) Más de diez. 3
- d) No lo se. 0

4. ¿Qué es una pérdida material?

- a) Romper o extraviar algún objeto. 3
- b) No lo se. 0
- c) Ya no tener cosas. 2
- d) Que se rompan las cosas 1

5. ¿Qué es una pérdida inmaterial?

- a) No lo se 0
- b) Muerte de un familiar. 2
- c) Cuando se pierde una mascota. 1
- d) La muerte o extravío de un ser viviente. 3

6. ¿Qué sentimientos crees que se generan tras una pérdida?

- a) Alegría. 0
- b) Enojo. 2
- c) Tristeza. 3
- d) Indiferencia. 0

!!! GRACIAS !!!

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alexander, T. (1998). *Psicología Evolutiva*. Ediciones Pirámide. Madrid, España.
- Anderson, J. (2005). *Aprendizaje y Memoria*. Mc Graw-Hill. Segunda Edición. México.
- Berk, L. (1999). *Desarrollo del niño y del adolescente*. Pearson Prentice Iberia. 4º Edición Madrid, España.
- Carretero, M. (2002). *Constructivismo y Educación*. Editorial Progreso, México.
- Casassus, J. (2009). *Aprendizajes, emociones y clima de aula*. Paidós, Barcelona España.
- Coll, C. (1997). *¿Qué es el Constructivismo?*, Ed. Magisterio: Argentina, Colección Magisterio Uno.
- Córdoba I. (2006). *Psicología del desarrollo en la edad escolar*. Ed. Pirámide, España.
- Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (2001) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista*. Capítulo 1: La función mediadora del docente y la intervención educativa. Ed. Mc Graw Hill. Segunda edición.
- Echeverría, A. (2008). *Intervención con niños desde la terapia Gestalt*. Editorial Progreso, México.
- Ferreiro, G. (1996). *Paradigmas Psicopedagógicos*. ITSON. Son.
- Ferreiro, R. (2004). "Estrategias didácticas de aprendizaje cooperativo: el Constructivismo social: una nueva forma de enseñar y aprender. Trillas, México.
- González, E. (2000). *Psicología del Ciclo Vital*. Editorial CCS, Madrid España.
- Hernández, G. (1998). *Paradigmas en psicología de la educación*. Editorial Paidós. Barcelona, España.
- Marqués, P. (2000). <http://dewey.uab.es/pmarques/docentes.htm>. Los docentes: funciones, roles, competencias necesarias, formación.
- Morcillo, M. (2010). "La importancia de trabajar la inteligencia emocional en las aulas". Artículo electrónico: Aula y Docentes.

- Perrenoud, P. (2001). La formación de los docentes en el siglo XXI. Revista de Tecnología Educativa (Santiago, Chile), No. 3, pp. 503-523.
- Poch, C. y Herrera, O. (2003). “La muerte y el duelo en el contexto educativo”. Paidós. Barcelona España.
- Savater, F. (2004) “El Valor de Educar”. Capítulo I El Aprendizaje Humano. Editorial Ariel, S. A. Barcelona, España.
- Suárez, R. (2002) “La Educación”. Cap. 1 Las dimensiones del acto educativo, Cap. 2 ¿Qué es educar?, Cap. 3 Las metas de la educación, Cap. 9. El profesor y el estudiante, ayer, hoy y mañana, Cap. 10 Los profesores que existen. Editorial Trillas, México.
- Wood, D. (2000). “Como piensan y aprenden los niños”. Siglo Veintiuno Editores. México.
- Woolfolk, A. (2006). “Psicología Educativa”. Capítulo I. Maestros, enseñanza y psicología educativa. Editorial Pearson Addison Wesley. Novena Edición, México.